



Université de Liège  
Faculté de Philosophie et Lettres  
Département Médias, Culture et Communication

## **En quête d'enquête**

Généalogie et analyse des techniques d'investigation  
pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo

# **ANNEXES**

Thèse présentée par **Boris Krywicki** en vue de l'obtention du titre de Docteur en Information et Communication sous la direction de **Björn-Olav Dozo** et **Marc Vanesse**

Année académique 2021-2022



## TABLE DES MATIÈRES

<b>A. ANALYSES DE TEXTES.....</b>	<b>5</b>
<b>A.1 PREMIER GROUPE.....</b>	<b>5</b>
1. TILT.....	6
2. ST MAGAZINE.....	10
3. GEN 4.....	15
4. JOYSTICK.....	23
5. PLAYER ONE.....	24
6. MEGAFORCE.....	26
7. SUPER POWER.....	29
8. CONSOLES +.....	34
<b>A.2 DEUXIÈME GROUPE.....</b>	<b>39</b>
1. JOYSTICK.....	40
2. JOYPAD.....	59
3. CONSOLES +.....	84
4. JV.COM.....	90
5. PC JEUX.....	117
6. XBOX MAGAZINE.....	129
7. JVN.....	137
<b>A.3 TROISIÈME GROUPE.....</b>	<b>163</b>
1. JV.COM.....	164
2. GAMEKULT.....	198
3. CANARD PC.....	247
4. CPC HARDWARE.....	281
5. IG.....	295
6. JV.....	316
7. PIXELS.....	330
<b>B. GUIDES D'ENTRETIEN.....</b>	<b>422</b>
1) CANEVAS GÉNÉRAL.....	422
a) Première version (2017).....	422
b) Ajouts motivés par le codage axial (2018).....	422
2. PISTES SPÉCIFIQUES ÉLABORÉES POUR LA SECONDE VAGUE D'ENTRETIENS (2019).....	423
a) Loïc Ralet.....	423
b) Patrick Hellio.....	423
c) Corentin Lamy.....	424
d) Julie Le Baron.....	424
e) Héloïse Linossier.....	425
3. QUESTIONNAIRES COMPLÉMENTAIRES CONÇUS POUR PRESSE START (2019-2020).....	425
a) Questions générales.....	425
b) Questions spécifiques.....	426
c) Christophe Collet et Jean-Kléber Lauret.....	426
d) Marc Andersen.....	427
e) Michel Desangles.....	427
4. ÉCHANGES CIBLÉS AVEC NOS INFORMATEURS AYANT QUITTÉ LA PRESSE VIDÉOLUDIQUE.....	427
a) Nicolas Turcev.....	427
b) Loïc Ralet.....	428
c) Corentin Lamy.....	428
d) Cécile Fléchon.....	428
<b>C. RETRANSCRIPTION DES ENTRETIENS PRINCIPAUX.....</b>	<b>428</b>
1. DANIEL « KAMUI » ANDREYEV.....	428
2. WILLIAM AUDUREAU.....	436
a) 19 janvier 2018 - Téléphone.....	436
b) 7 février 2018 – Téléphone.....	443

3. SÉBASTIEN « NETSABES » DELAHAYE .....	449
a) 20 octobre 2017 – Téléphone .....	449
b) 1 <sup>er</sup> mars 2019 – Logiciel de vidéoconférence.....	459
4. SAMUEL « DOCTB » DEMEULEMEESTER .....	467
5. CÉCILE « MARIA KALASH » FLÉCHON .....	476
a) 21 septembre 2017 – Rédaction de Canard PC (Paris) .....	476
b) 14 décembre 2017 – Digital Lab (Liège) – avec Björn-Olav Dozo et Pierre-Alexandre Rouillon .....	480
c) 15 décembre 2017 – Digital Lab (Liège) – avec Björn-Olav Dozo, Pierre-Alexandre Rouillon et Pierre-Yves Hurel .....	483
6. PATRICK HELLIO.....	486
7. CORENTIN LAMY .....	496
8. JULIE « ELLEN REPALY » LE BARON.....	513
9. OSCAR LEMAIRE .....	531
10. HÉLOÏSE LIROSSIER .....	538
11. VICTOR MOISAN .....	549
12. LOÏC « EPYON » RALET .....	558
13. PIERRE-ALEXANDRE « PIPOMANTIS » ROUILLON.....	570
a) 14 décembre 2017 – Digital Lab (Liège) – avec Cécile Fléchon et Björn-Olav Dozo .....	570
b) 15 décembre 2017 – Digital Lab (Liège) – avec Cécile Fléchon, Björn-Olav Dozo et Pierre-Yves Hurel.....	574
14. NICOLAS TURCEV .....	577
<b><u>D. LISTE DES ENTRETIENS COMPLÉMENTAIRES .....</u></b>	<b><u>587</u></b>
<b><u>E. TABLE DES CATÉGORIES ET PROPRIÉTÉS.....</u></b>	<b><u>589</u></b>
1. AVISER ET IMPROVISER.....	589
2. DÉFINIR SA POSTURE.....	590
3. DÉPLORER .....	591
4. DÉVELOPPER SA POLYVALENCE.....	593
5. DOUTER.....	594
6. GÉRER SA CARRIÈRE .....	595
7. PROSPECTER.....	596
8. S’ALIGNER AVEC LE DIFFUSEUR.....	597
9. SE CONNECTER .....	598
10. SE DÉFINIR À CONTRE-COURANT.....	598
11. SE DÉMARQUER.....	599
12. SE DESTINER.....	601
13. SE DOCUMENTER.....	601
14. SE FONDRE DANS LE MILIEU.....	602
15. SE PASSIONNER POUR SON TRAVAIL .....	603
16. SE RÉCLAMER DE L’IDÉOLOGIE PROFESSIONNELLE .....	605
17. SE SPÉCIALISER PAR INTÉRÊT.....	607
18. SE STRUCTURER .....	609
19) TIRER DES ENSEIGNEMENTS .....	610
<b><u>F. RÉPARTITION DES PROPRIÉTÉS PARMi NOS INFORMATEURS .....</u></b>	<b><u>611</u></b>
<b><u>G. COMPTES SUIVIS DURANT L’OBSERVATION PARTICIPANTE SUR TWITTER....</u></b>	<b><u>616</u></b>



## A. Analyses de textes

Cette section des annexes reprend la plupart des tableaux utilisés pour analyser les articles mobilisant au moins deux des techniques d'enquête identifiées. Ces tableaux comptent une colonne par technique. Ils ont été secondés par de nombreuses notes de lecture attentive et par un code couleur. Présentés par revue (de manière non exhaustive), ces tableaux d'analyse fournissent un aperçu transversal de la présence des sept techniques d'enquête au sein du corpus. L'espace nous faisant défaut, nous n'avons pas pu inclure certaines informations complémentaires reprises dans nos fichiers Excel<sup>1</sup>, comme le Lecteur Modèle, la relation au cycle (intra ou hors), celle au jeu vidéo (intra ou hors), ou encore les types de valeur ajoutée stratégique que manifestent les articles.

Pour rappel (voir chapitre 6), la légende du code couleur des analyses de textes est la suivante :

Vert – Présence pleinement satisfaisante de la technique d'enquête

Jaune – Présence partiellement satisfaisante de la technique d'enquête

Rouge – Technique d'enquête mobilisée sans créer de valeur ajoutée

### A.1 Premier groupe

Nom du média	Numéros analysés
<i>Tilt</i> (1982 – 1994)	1, 5, 7, 16, 22, 31, 38, 47, 51, 54, 56, 63, 78, 84, 89, 95, 100, 105, 119 (19 numéros)
<i>ST Magazine</i> (1985 – 1998)	1, 6, 12, 21, 30, 40, 52, 59, 64, 69, 79, 89, 94, 99, 102, 106, 112, 119, 124, 127 (20 numéros)
<i>Génération 4</i> (1987 – 2004)	2, 4, 11, 16, 21, 22, 31, 39, 45, 46, 54, 60, 67, 73, 79, 83, 92, 99, 104, 109, 117 (21 numéros)
<i>Joystick</i> (1990 – 2012)	1, 11, 19, 27, 31, 39, 41, 59, 78, 85, 96 (11 numéros)
<i>Player One</i> (1990 – 2000)	1, 3, 7, 11, 14, 19, 24, 33, 34, 41, 42, 54, 63, 70, 73, 78, 83, 87, 91, 92 (20 numéros)
<i>Megaforce</i> (1991 – 1998)	1, 12, 23, 27, 29, 35, 36, 43, 44, 47, 48, 50 (12 numéros)
<i>Super Power</i> (1992 – 1997)	1, 4, 8, 13, 16, 19, 24, 29, 30, 33, 39, 44, 46, 47 (14 numéros)
<i>Consoles +</i> (1991 – 2012)	1, 2, 8, 10, 14, 23, 31, 40, 50, 61, 69, 73, 75, 79, 82 (15 numéros)
<b>Totaux</b>	<b>132</b>

<sup>1</sup> Nos fichiers Excel originaux sont disponibles sur demande (boris.krywicky@uliege.be).

1. Tilt	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
<p>Apocalypse-vidéo (n°5 pp.28-30, 46, 48 et 82 Olivier Chazoule) 1983</p>	<p>Au moins une vingtaine de sources. Dans un premier temps, synthèse d'une polémique aux USA avec plusieurs décisions politiques dans de multiples États, études, psys, magazines... Ensuite itw propres de sources américaines (responsables de programmes de réhabilitation des environs de New York) et françaises très diversifiées (chercheurs, enseignants primaires et maternelles, pédiatres, enquêtes...)</p>	<p>Peu de descriptions du terrain, mais visites en salles d'arcade et dans des écoles, rencontre de témoins diversifiés qui a dû nécessiter de se rendre surplace dans certains cas</p>	<p>p.30 montant moyen nécessaire pour être compétitif dans une salle d'arcade (estimation en interrogeant quelques joueurs) + citation de quelques études (p.82)</p>			<p>p.30 Prendre des arguments et les démentir (« Y a-t-il une mafia de l'électronique qui œuvre dans l'ombre ? » =&gt; « Non il faut être sérieux »). Vérification quand c'est possible, mais surtout multiplication d'exemples (une vingtaine issus de différents milieux). "Les adultes ont presque plus tendance que les enfants à prendre des vessies pour des lanternes, des conclusions qui vont en étonner plus d'un." =&gt; Idée de détromper</p>	<p>Synthèse assez complète de la polémique aux USA + vérification de certains éléments.</p>
<p>« Pas de panique ! » (n°7, pp.16-17, 21-22, 32, 56 et 61 Joëlle Ilous) 1983</p>	<p>Grande diversité de secteurs commerciaux interrogés : boutique leader (Giudicelli et Micro Vidéo), Maison de disque (RCA), groupe Coodis, Activision, Philips... Chaque fois un entretien original avec une de ces sources qui explique à la fois sa stratégie et ses difficultés.</p>	<p>Quelques éléments de reportage (p.21 Giudicelli répond derrière la montagne de jeux sur son bureau)</p>	<p>Évocation d'un contrat entre Philips et Thomson p.61, mais contenu pas détaillé</p>	<p>Pas de visualisation, mais quelques chiffres ("600 points de vente d'Activision" p.22). Évolution de l'implantation de Philips au cours du temps (p.61). P.32 Sept cartouches par personne en moyenne par an contre trois en France.</p>	<p>Nous importons au même prix que les Américains vendent à leurs grossistes, c'est important de l'expliquer : souvent, le public comprend mal pourquoi des jeux qu'on trouve à 35 dollars aux USA arrivent à 400 F en France » (p.22). Explication de la stratégie de Parker p.56. Rôle didactique sur les problèmes de distribution habituels, sensibilisation et synthèse, au point que quand présentent ceux de la marque Philips sont déjà "bien connus" des lecteurs.</p>	<p>Idées reçues sur les USA (« Là-bas non plus, en dépit d'une avance indéniable, il n'y a pas de vrais réseaux de distribution » p.17)</p>	<p>Rapide retour sur l'historique de Philips, qui a été pendant un temps le seul sur le marché français (p.61)</p>

« Le basic est éternel » (n°47 pp.29-30 Edgard Pixel) <b>1987</b>					Info méconnue sur l'historique du Basic (style "Wikipédia")		
« Cité des sciences. Nef du futur » (n°47, pp.76 - 82 Denis Scherer) <b>1987</b>		Visite "critique" de l'expo			Obtention d'un rapport non publié sur coût du bâtiment		Quelques mots sur l'historique de la création du bâtiment
« Commodore-France: le réveil ? » (n°47, pp.26-27 Nathalie Meistermann) <b>1987</b>	Frank Lanne, nouveau patron de Commodore, avec des questions un peu piquantes					Actualisation des chiffres	
« Callet, l'homme-orchestre » (n°51, p.16 Jean-Philippe Delalandre) <b>1988</b>	Interview d'un compositeur amateur de musique						
« Les créateurs du mois : Orou Mama et Ivan Jacot » (n°51 p.18 Bernard Martinez) <b>1988</b>	Portraits de deux auteurs+ discours direct ("bête noire des programmeurs")				Secrets de fabrication (qui a doublé quel personnage)		étapes de création
Exelvision retourne au garage (n°51 p.20 Nathalie Meistermann) <b>1988</b>	Georges de la Roche Brochard (directeur commercial)	"Il faut à présent les débusquer [les Exelvision] dans les arrières-salles des pharmacies, sous le capot des voitures, au coeur des centres de contrôle technique ou dans les locaux des PTT espagnols"	Test personnel des logiciels (qui manqueraient d'intérêt)				

« Quand l'intelligence vient aux images » (n°54 pp.12-14 Jean-Michel Blottière) <b>1988</b>	Quelques animateurs qui expliquent leur but en une phrase				Tentative de lien avec "nos micro-ordinateurs" (dernier paragraphe). Présence d'untel "n'est pas innocente"		Forum international des images de synthèse (3 mois avant)
«Pixy Symphonies » (n°54 pp.80-89 J-P Delalande, François Hermelin, Denis Schérer) <b>1988</b>			Analyse poussée et critique des différents logiciels	Tableau récapitulatif (prix, notes, vu dans quel numéro...)			
« Les secrets de l'animation » (n°55 pp.72-78 Dany Boolauck, Denis Schérer) <b>1988</b>	Directeurs artistiques, animateurs...			Trames qui montrent l'animation pour expliquer son fonctionnement	p.74 "Appelez-le comme vous voulez, mais son fonctionnement doit rester secret"	Grande variété d'équipes qui illustre les différentes façons de procéder (Coktel Vision, Micropose, cinemaware...)	Simuler la profondeur => "revient sur l'animation de ..." p.73
« Moi Jane, toi Micro ! » (n°56 pp.94-100 Nathalie Meistermann) <b>1988</b>	4 à 6 sources par paragraphes, une bonne vingtaine au total. Grande diversité : enseignants, programmeurs, éditeurs, communicantes... + lectrices	Aller voir dans des écoles, tenter de vérifier l'efficacité d'une circulaire diffusée en 1985 (p.99)	Circulaire de 1985 (mais pas diffusée, plan Informatique pour tous.	Affichage de publicités avec enquête interne préalable ("podium du sexisme" p.96) + questionnaire pour les lecteurs et lectrices finement décortiqué dont découlent de nombreux chiffres (p.98) et témoignages (p.95)		Grande variété de sources, avec avis contradictoires ("43% ne sont pas d'accord" p.98). 30 jeux de Strip Poker et un seul féminin (p.97)	Circulaire de 1985, organisations féministes (p.95)
« L'affaire casse-briques » (n°63 pp.86-95 Olivier Hautefeuille) <b>1989</b>				Tableau récapitulatif		Précisions sur les critères	« Affaire casse-briques (voir encart p.86) »

<p>« Gagner sa vie dans la micro » (n°89, pp.96-103 Mathieu Brisou) 1991</p>	<p>Eric Caen (Titus), Nicolas Choukroun, Antoine Stina (agence Scor, p.100)</p>		<p>Fiches de paie ? Pas publiées en tout cas</p>	<p>Pour chaque profession, un encadré : salaire, formation, opportunité</p>	<p>Encadré p.98 : "la bidouille ne constitue pas un emploi à part entière. Souvent, derrière ce rôle se cache une personne du SAV". Profession de "duplicateur" quasiment inconnue du grand public. P.103 Wozniack lui-même n'a pas eu son brevet d'ingénieur.</p>	<p>Plusieurs cas concrets pour donner des exemples et illustrer une diversité (Sylvio...). Permet d'affirmer que "de manière générale, tels artistes ont suivi tel cursus" p.97. Idem p.98 avec les programmeurs, affirmer "il n'existe pas de filière" + p.98 différentes estimations du nombre de programmeurs qui en vivent en France. Connaissances transversales (attaché de presse p.100 situation propre à la micro")</p>	<p>Pour illustrer les différents cas (ex. Fin p.97 certaines sociétés - comme Sierra avec King's Quest V - réalisent les graphismes sur papier puis les numérisent".</p>
<p>« Guerre aux virus » (n°95 pp.108-118 Jean-Jacques Carron) 1991</p>		<p>Grande diversité de virus, panorama</p>	<p>Lecture de la presse bulgare p.112 (mais pas publiée)</p>	<p>Chiffres sur les différents virus, critiques de différents antivirus et où les trouver p.118</p>			
<p>« Le vrai prix d'un PC » (n°105 pp.108-111 Olivier Hautefeuille et D. Bondeville) 1992</p>		<p>Enquête dans 15 boutiques à visage caché avec devis complets</p>		<p>Un encadré par boutique + un récapitulatif généraliste. Configs proposées, montants, conclusion synthétique</p>	<p>"affligeant de constater le manque de formation des vendeurs" (p.109), "vendeur prétend que le son interne du PC suffit largement" (p. 110)</p>	<p>Nombre de boutiques + comparaisons et renseignements préalables (mais pas de discours direct)</p>	

2. ST Magazine	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
"ST : premiers frissons" n°1 p.6 1985		Investigation technique approfondie de la machine		Tableau : les 150 premiers logiciels			
Dossier : les gestionnaires de données n°6 p.12 1986		p.15 "seule l'étude attentive des exemples fournis permet de connaître toutes les possibilités offertes" => investigation technique	Lecture et synthèse des manuels	p.24 "étude de revenus" diagrammes à réaliser avec le logiciel			
L'affaire du vrai-faux catalogue d'Atari France 1987	Une dizaine de boutiquiers et éditeurs interrogés, discours direct (parfois détourné ou moqué). Entretiens conduits pour l'enquête (hors-cycle)		Décryptage du catalogue sur lequel se centre l'article, mais n'est pas croisé avec d'autres documents. Citations de phrases du catalogue qui "prêtent à sourire" (p.15)		Oui ! Démonstration d'une arnaque, catalogue bidonné qui porte directement préjudice à Atari, constructeur de la machine que couvre le magazine. Accord avec MEMSOFT (p.15) qui n'en est nulle part, appelle à la vigilance des lecteurs.	Parcours exhaustif et méthodique du catalogue, chiffres, listings, exemples précis éditeur par éditeur.	
N°21 p.36 « mettre la justice en route, est-ce que ça vaut le coup et comment s'y prendre ? » 1988			Articles de loi	Prix des procédures	« Nous ne sommes pas aux USA, mais il existe des procédures simples pour les petits litiges » Didactique d'un domaine méconnu. Grands intertitres en forme de maximes : l'avocat n'est pas obligatoire...). p.37 « À Paris il faut savoir que chaque arrondissement possède un tribunal d'instance »		
« À la découverte du ST » (n°30 pp.48-51 Christophe Castro » 1989				"Capture d'écran" du bureau p.50			Petit historique : avant, « informatique-sanction » qui jette l'utilisateur à chaque faux pas. Assez détaillé, nom des laboratoires qui ont réfléchi à la communication homme-machine p.49 "De Rank Xerox à Digital Research, en passant par Apple..."

<p>n°40 salon CeBit mai 1990</p>	<p>un seul développeur, très sympathique, qui n'a pas pu nous montrer l'intégralité de son travail puisqu'en cours de développement interroger L'itw du président d'Atari =&gt; Sources de statuts différents</p>	<p>Investigations techniques sur place (p.16)</p>			<p>P.24 MegaST va-t-il connaître une évolution vers le méga STE ? Révéler « Nous venons de voir une version TOS et une version UNIX sur votre stand. « Attendez, il doit y avoir un malentendu » p.26 le choix existera-t-il ? Questions sur les coûts.</p>	<p>P.16 ce qui est d'ailleurs confirmé par l'analyse du PDG allemand lui-même. p.21 « À propos de ce même 520STE et de son extension mémoire, il est annoncé comme possédant une technologie SIMM [...] Est-ce la même chose en Allemagne ? « Mais tout de même, le problème existe toujours non ? » p.28 « Doit-on en déduire que vous disposez du pouvoir de décision en matière de marketing européen ? » Reformulation des phrases : « Donc, pas de problème avec l'alimentation ? » Avis sur rumeurs</p>	<p>Encadré système d'exploitation Unix</p>
<p>Imagina n°40 pp.18-19 1990</p>	<p>Explication technique des personnes sur place (Dr W. Franke p.18)</p>	<p>Narration méthodique des différentes sessions</p>		<p>visualisation du palmarès p.19 + aperçu des films en image de synthèse</p>			
<p>« Dossier : le hardware du Mega STE » (n°52 pp.130-137 Centaur HardmaSTTer) 1991</p>			<p>Qu'il soit bien reconnu que ce dossier, comme le précédent, m'a demandé énormément de temps et de recherches (le mot n'est pas trop fort) en l'absence malheureuse d'interlocuteur et d'infos techniques fiables chez Atari France. J'ai donc été obligé de travailler avec les documents suivants : les plans du Mega STE et la doc anglaise du 21 avril 89 (non officielle !) sur le futur TT de l'époque ! »</p>	<p>Visualisation complète de l'intérieur de la console en pp.132-133. Visualisations des circuits électriques en p.131, schémas en pp.136 et 137...</p>	<p>p.130 « De toute évidence, un énorme effort doit être réalisé au niveau de la collaboration actuelle avec les développeurs, si l'on désire que ces derniers fassent du bon travail. Et n'en déplaise à certains, mes « direx » se trouvent vérifiés par le fait que cela va faire deux mois que j'attends un certain dossier pour l'agrément d'un développement hardware qui a pourtant déjà été présenté ! ». P.134 : utiliser des rumeurs pour donner des pistes : « Pour cela, j'ai essayé de vous donner une explication plus précise sur le fonctionnement d'un cycle DMA-Disk, mais ceci est à prendre au conditionnel, comme base de réflexion.»</p>		

Dossier traitement de texte n°59 p.90 1992			Enquête par questionnaire pour cartographier les pratiques des utilisateurs de ST	Glossaire basé sur de l'investigation technique		Vérifier la pratique des lecteurs pour s'assurer de l'intérêt du dossier	
Le dossier musique n°69 p.20 1993				Encadré norme midi			Histoire très complète de la musique créée par ordinateur
Il était une fois la démo n°69 p.38 1993				Tableau octet nom signification			
Atari Power show n°79 p.20 1994	"Henri Abdelouab évoque les possibilités de cet outil qu'il connaît très bien dans d'autres pages de ce magazine"	Photos sur place + leur explication technique					
"Internet ou la ruée vers l'or du digital" n°89 p.36 1994		"Concrètement, l'ordinateur, qui constitue votre point d'entrée sur le réseau, peut vous proposer une sélection des services suivants"		Énormément de chiffres et de statistiques sur Internet (mais absence de visualisation)	"En attendant, l'Irak n'a pas hésité à utiliser les connexions Internet en place pour transmettre, avec une efficacité redoutable, les commandes aux troupes pendant la Guerre du Golfe, et ce au grand dam des Américains [...]" À qui appartient Internet ? Le trafic croît régulièrement et certaines ressources comment à avoir du mal à suivre"	p.37 "Il est important ici de nuancer notre enthousiasme pour le développement exponentiel d'Internet ces dernières années" p.38 Les tentatives de gestion par des organisations à but non lucratif se sont pour l'instant soldées par des pertes substantielles et les institutions publiques doivent sans cesse réinjecter des fonds. Par contre service providers indépendants... => multiplier les secteurs observés	Retour sur la naissance d'Internet et explications sur son développement.
"Huit mois avec le Médusa" n°94 p.20 1995	Jean Pierre Guerin, prof de PAO à Tournai				"Bien qu'utilisant une carte 32 000 couleurs, seul 256 sont utilisables". "Avec ce programme, l'utilisation fréquente du zoom n'est guère plus satisfaisante qu'avec un simple Mega ST"	S'appuyer sur l'expertise d'acteurs de terrain (mais seulement une source)	
"Connectez-vous à Internet" n°94 p.37 1995				Visualisation couches Internet / couches du TOS	"Tous ces réseaux ont la fâcheuse tendance de ne pas être compatible" "Pourtant il existe une exception notoire : le protocole TCP/IP" p.38 à un moment se pose la question suivante : qui envoie des données à TCP ?		



Évolution n°99 p.10 1995		Investigation technique très poussée		Deux tableaux comparent les benchmarks et la réalité		"C'est sûr, il y a toujours des benchmarks fabuleux, mais qu'en est-il à l'utilisation ?"	
Les DP de la rentrée n°99 p.44 1995			Sharewares sur les sites FTP et BBS. P.45 récupération des listes sur les serveurs du réseau allemand		Car, en réalité, beaucoup des sites de cette liste n'ont plus de dossier Atari depuis longtemps, et la moitié de ceux qui restent n'ont pas été réellement mis à jour depuis avril ou mai dernier.	S'il est appréciable que soit publiée régulièrement dans les newsgroups une liste des FTP atari. Il est par contre étonnant que cette liste, qui prend un caractère quasi officiel, reste aujourd'hui identique en tous points à celles qui sont postées depuis de nombreux mois.	
Le ProtOS 95 n°102 p.10 1996	Différents exposants, mais pas de discours direct	Description sans fard du salon : "Ce tournant nous aura surpris sur les deux points. Un seul étage et très peu d'exposants non Atari. Pour autant, le nombre d'exposants Atari était sensiblement le même, pour la bonne raison que les stands étaient nettement plus petits qu'il y a un an". Observation des intervenants sur place et de leur comportement			P.12 Si autant de Medusa se sont vendus outre Rhin, c'est certainement grâce à l'engagement de MW sur ce produit qui fait rêver tout le monde. Tous les mois MW Electronic passe de la pub couleur dans les magazines allemands => analyse se basant sur une presse méconnue du lecteur modèle	"Du coup Steinberg n'était pas annoncé en tant qu'exposant comme plusieurs autres firmes. La raison de tout cela semble imputable à une grosse augmentation du prix des stands et de plus pas de la même manière pour tous les exposants puisque dans la journée de dimanche ceux-ci passaient d'un stand à l'autre, factures et calculatrices en main."	
Parsec 44 : le 2e DSP qui tue n°106 p.12 1996	Patrick Merminaud, développeur d'In shape 2			"Caractéristiques techniques la bête", "quelques chiffres valent mieux qu'un discours"	"Pour rehausser la puissance du calcul du Falcon, [deux anciens du monde Atari] en sont arrivés à la conclusion suivante : seul un processeur spécialisé dans le calcul totalement autonome [...] permettrait un résultat correct	Vérification concrète avec les calculs d'un développeur	

Atari : ce qu'il s'est réellement passé n°112 p.16 1997	Courrier électronique de Don Thomas, ancien d'atari corp + coup de téléphone à un autre insider		Courrier d'un insider recopié tel quel		En dépit du coût relativement faible de distribution de ces infomerciaux, leur coût de fabrication et de soutien était très élevé. Atari a virtuellement cessé ses opérations et transmis tout l'argent restant à JTS en échange d'une manière élégante de disparaître discrètement de l'industrie	Entretien téléphonique avec l'ancien responsable commercial d'Atari pour illustrer et corroborer + lien avec les communiqués de presse reçus pendant deux ans. Note du traducteur : "Don Thomas a hélas bien raison en disant que Sony a acheté le marché, et cela prouve que si beaucoup semblaient croire qu'Atari était mort depuis longtemps, en fait, ils surveillaient de très près ce qu'il s'y passait"	"Ce qu'il s'est réellement passé : mardi 30 juillet 1996, Atari Corp a récupéré toutes les parts de sa compagnie, les a fermement empaquetées et offertes à JTS Corp" ... En quelques semaines, le personnel restant chez Atari a déménagé dans les locaux de JTS à San José.
"Et la Pologne ?" n°119 p.15 1997	Dawid Pintel, atariste polonais. Portrait à travers sa pratique et ses machines	Dépeindre la réalité du marché en Pologne à travers les réponses apportées par Dawid		Benchmark des matériaux polonais	Réalité méconnue : "quelle est la situation du marché en Pologne ?"	« Régulièrement nous irons pour vous à la rencontre des ataristes d'autres pays afin de vous prouver que le marché atari n'est pas mort, n'en déplaise à certains... »	
Ce qui a été pillé à l'Atari n°119 p.22 1997	Courrier d'un insider anonyme ("Bernard Dolin")				Dénonciation de plusieurs plagiat visant Atari (mais absence de vérification)		
"Hasbro, j'achète" n°124 p.12 1998	Téléphoner à Hasbro Interactive France et à son service de presse. Message sur les newsgroups et réponse de Nicolas Bales. Éditeur étranger à l'Atari show 98 p.14		Demande du communiqué officiel ("notre fax est resté muet sur ce sujet"). Récupération des textes par un autre biais.	Comparaison et traduction des deux textes officiels (Hasbro et gouvernement américain). Mise en évidence des infos : "qu'y apprend-on ?"	On apprend que la somme des 5 millions de dollars est bien réelle, etc. (mais infos présentes dans le communiqué de presse publié à l'étranger). Conséquences pour l'industrie.	Si le chiffre de 5 millions de \$ correspondant au prix du rachat n'a pas trop été modifié, les soi-disant déclarations des dirigeants ont beaucoup chauffé les esprits sur les newsgroups Atari au point qu'en quelques jours on annonçait qu'Hasbro allait ressortir la Lynx, la Jaguar ainsi qu'une nouvelle console... "Quand nous leur avons fait remarquer que [chiffre] nous paraissait beaucoup" p.14 infos sur internet à prendre avec une prudence extrême.	Sachant que les développeurs de la Jaguar avaient fondé une société intitulée VMLAB et ayant réalisé une console dépassant de loin la 64... Rappelez-vous l'action en justice Sega contre Nintendo.
Milan la puissance pour tous n°127 p.14 1998	Emmanuel Jaccard et Éric Reboux, deux développeurs interrogés pour comprendre ce que le Milan a de révolutionnaire	Test des périphériques (p.15), investigation technique		Visualisation des composants de la machine. Tableaux et calculs p.16 et autour du Milan p.17		Tests techniques + appui sur l'avis de développeurs (doit être prolongé dans les numéros suivants) et relai de l'engouement des lecteurs	

Calamus : l'interview n°127 p.36 <b>1988</b>	Ulf Dunkel de Calamus			Données sur les utilisateurs de Calamus (mais pas de visualisation)	p.37 module transparence, calamus mac et pourquoi l'affichage 3D ne fonctionne pas ? Quelques questions qui dérangent		
---	--------------------------	--	--	--	---	--	--

3. Gen 4	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
"C'est arrivé demain" p.8 n°2 <b>1988</b>				Différents jeux mis en évidence	51 sociétés d'édition différentes, axe quantitatif		
n°4 p.100 Tuto numérisation <b>1988</b>		Conseils pratiques (investigation technique du matériel)					
n°16 dossier système cinéma-tique <b>1989</b>	« Pour le moment, on peut même dire que les Sierra sont un peu mieux au niveau scénario, mais les auteurs des Voyageurs avouent que celui-ci étant le premier, ils n'ont pas voulu faire trop compliqué ».						
n°21 Gen Cancans p.104 <b>1990</b>					: « il semblerait que », « côté rumeurs »...		
n°22 Société Storm <b>1990</b>							Historique de la société
n°32 Panthère d'Atari <b>1991</b>	Notre contact chez Atari États-Unis préfère rester incognito	Processeur : « on parlait à un moment d'un... mais il ne s'agit en fait que d'un... » Déjà pas mal, mais n'a rien d'exceptionnel. p.119 « semble bien se placer au- dessus de la Super Famicom » => Investigation technique			« Notre contact nous a indiqué au téléphone qu'elle devrait être moins chère que la Megadrive »	Mise en contexte technique + relativiser le communiqué officiel	

Le Japon à l'heure des machines 32 bits n°39 p.71 1991				Infos techniques sur les dernières consoles (mais pas de visualisation )	Infos au conditionnel sur les machines de Nec et Sega en préparation. "Autres spécifications sont encore tenues secrètes".	Rumeurs tout aussi folles (méfions-nous des rumeurs !) Attendons la réponse annoncée d'Atari.	
CD Rom / CD TV / CD i : la nouvelle génération n°45 1992			Matériel requis, coût et avantages des différents supports. Données techniques	Passage en revue du marché sur différents critères (éducatifs, base de données ludiques comme un point fort du CD rom p.92...)	Projet d'Infogrammes sur le CDI p.112, support qu'il "ne pouvait pas négliger de par sa position sur le marché français"		
Dossier mondes virtuels n°46 p.127 1992	p.135 Richard Garriot au CES de Chicago nous avouait que le prochain Ultima sera en réalité virtuelle. Jaron Lainer p.137			Différents modèles de casque p.128	Utilisation des gants qui devrait se démocratiser p.129 Intérêts scientifiques de la VR pour différentes professions p.131, synthèse (monde architectural, musée virtuel, intérêt éducatif...) => réalité méconnue. Bornes au Japon.	Plusieurs définitions de "monde virtuel" différentes p.129 + point de vue de "la plupart des chercheurs"	p.135 origine des jeux virtuels
Dossier Chtulu n°46 p.141 1992							Documentation et biographie de Lovecraft très détaillée p.143
George Lucas le futur de la force n°54 p.50 1993	Entretien avec George Lucas				P.52 Star Wars à quoi faut-il s'attendre ?		Origine des projets (ex. Série Young Indiana Jones)
Imagina 93 le temps du temps réel n°54 p.78 1993	Philippe Quéreau, responsable du programme IMAGINA p.81 et autres. Six sources qui illustrent différentes utilités de la réalité virtuelle. P.87 John Lansdown de Middlesex Polytechnic	Thématiques des sessions de l'événement, narration de leur déroulement en définition des concepts. Expériences en temps réel. P.81 jeu en VR qui était le plus prisé sur le salon ("il fallait se lever tôt"-	Étude de Jean-Philippe Quin, de Dassault électronique p.78	Focus sur l'off d'Imagina et chiffres de fréquentation n p.84 (mais pas de visualisation )	p.80 Les sociétés japonaises NTT et ATR présentent des systèmes d'interface sans gants pour le traitement d'image, pour "dessiner dans l'espace" avec l'index. D'autres systèmes portent sur la reconnaissance des mouvements de l'oeil. Université de Loma... => passage en revue des innovations en la matière. [...]	Différentes applications des concepts (ex. Télévirtualité p.78) pour vérifier leur déroulement ("le concept n'est pas toujours un tête-à-tête comme le prouve le projet Habitat"). Grand panel d'utilisations (voir p.81)	Projet de Reinhard Keil-Salwik à l'université du Maryland aux USA p.78. p.81 : explication des origines des différentes idées
Core design la collection 93 n°54 1993			Croquis préparatoires p.92 (mais pas annotés)				Kézako p.90 : petit encadré sur l'histoire de Core Design

Microïds Macro Société ! N°54 1993					Autre chose étonnante : il y a très peu d'employés + explications. État d'avancement d'"Evidence" p.102		"La méthode Microïds" : revenir sur leur histoire, leur profil
Jouer sur Mac le PC dans les pommes n°54 p.134 1993		Investigation technique poussée sur les possibilités techniques du Mac		P.136-137 Tableau comparatif des différents modèles sous de nombreux aspects. Captures d'écran pour illustrer le propos p.137			Retour complet sur les origines du Mac (contre les idées reçues que ce n'est pas une machine de jeu)
Dossier : la Dinomania n°60 p.58 1993			Présentation de l'ouvrage qui a inspiré le film et de quelques autres	Budget et recettes du film, produits dérivés (mais pas de visualisa- tion)			Making-of de Jurassic Park (le film). Nom des équipes, date de début du tournage...
Dossier : les machines virtuelles n°60 p.138 1993		Essai des différents périphériques, vulgarisation technique et explication	p.141 "bon plan" à Londres pour essayer la réalité virtuelle				
Les jeux erot'x n°60 p.142 1993			P.148 consoles frigides ? "Après bien des recherches avec nos collègues de Banzaï et Supersonic, nous avons pu dégoter quelques exceptions ridicules".		P.148 "Saviez-vous par exemple que le jeu La petite sirène sur Game Boy a dû être modifié au dernier moment, un pixel sombre trainant sur la poitrine de l'héroïne pouvant passer, Mon Dieu c'est horrible, pour un TETON ! Vous savez, la chose que vous suciez amoureusement étant bébé. P.149 "sous le couvert d'étude graphique, il existe des jeux pornographiques". Côté démos, nombreux produits pas accessibles à tous. Mais seconde meilleure vente sur CD aux USA ! p.150 véritable problème de la VR vient des esprits influençables		Retour sur les premiers jeux érotiques, leur machine d'origine et leur proposition

Dossier : les meilleures machines de jeu n°60 p.154 1993		Investigation technique approfondie des différentes machines. Conseils techniques liés à la pratique des journalistes.		Pour chaque machine : prix, configuration, points forts et faibles, meilleurs jeux... Tableau récapitulatif p.170	But avoué d'Acclaim p.28. Explication du dispositif => technologie méconnue / De nombreuses sociétés de post-production sont déjà intéressées p.30		
Duel au sommet n°67 p.29 1994		Reportage pour expliquer les secrets de fabrication d'un système avancé de motion capture		Premières images et schémas explicatifs (p.30 "c'est simple !")			
Objectif jeux vidéo (dossier métiers) n°67 p.120 1994	13 sources, une par métier, avec des questions générales (avenir, qualités requises...), mais différentes en fonction des spécificités (ex. Ne demandent pas au PDG quelles évolutions de carrière il a). Pour le métier de journaliste, chaque membre de la rédaction donne son avis			Pour chaque métier, photo, ordre d'idée du salaire et du cursus. Tableau récapitulatif p.128 + encart "les autres". Volonté de se montrer exhaustif.	Conseils et impressions vis-à-vis de l'avenir, sentiments hors-cycle		Parcours de chaque intervenant (un par métier)
Internet sur le 3615 Gen 4 : communiquez avec la planète n°73 p.52 1995		Investigation technique : "reportage" sur Internet + vulgarisation sur comment ça fonctionne	"Quelques adresses utiles" p.53, avec les mails de Toubon, Bill Clinton, Prince...				
"La dimension vidéo" n°73 p.56 1995	Tom Zito p.57, question sur la polémique Night Trap				Phénomène technique méconnu p.56 : "En effet, un même jeu sur Mega CD, 3DO ou CD-Rom utilisera les mêmes fichiers sources pour les scènes vidéo et quasiment les mêmes codes pour l'interface. Les seuls changements seront imposés par le matériel. Ainsi sur Mega CD... Investissement de deux millions de dollars		p.57 En octobre 1993, Gene Reynolds, président de la Directors Guild of America, a signé un contrat de collaboration pour rapprocher les films et les jeux vidéo, parlant d'un nouveau partenariat entre la Silicon Valley et Hollywood

L'affaire Commodore n°79 p.14 1995	Gérard Lindhout, directeur commercial d'ESCOM en Europe de l'Ouest			Description complète de la transaction (prix, brevet, dates, implantation ...)	Projets futurs d'Escom, pas tous annoncés : "la création d'autres usines de production est encore en discussion"	Diversité de sources : communiqué de presse officiel, projets d'ESCOM, déclaration commerciale et échange avec un directeur d'ESCOM	Point sur l'affaire, résumé de ses rebondissements (ESCOM n'a jamais eu l'intention de faire cavalier seul)
Reportage Haiku studio n°79 p.52 1995	p.55 c'est l'objectif que s'est donné Hervé Lange. Décode sa métaphore p.56	Aspect "gonzo" et description des lieux (poster de Reservoir dogs et machine à café p.53)	Story-board divers (mais pas commentés ni annotés)		Pluri-disciplinarité, ses atouts et l'objectif qu'elle vise p.55. Projet "GAP" et sa véritable signification		P.54 Retour sur le parcours des développeurs, les associés qui ont co-fondé la boîte, le nombre de jeux vendus... Nouveau label qui rend possible la stratégie plus ouverte sur l'étranger
Reportage Heart of Darkness n°79 p.78 1995				P.72 "Du dessin à la modélisation puis à l'intégration du jeu, en utilisant les textures adéquates". p;80-81 six étapes intermédiaires de création "pour vous donner un bon exemple de la création d'un écran".	Mise à plat de la politique de l'éditeur. "Chaque journée et chaque heure passées à recevoir des visites non essentielles signifie une perte de temps cruciale. Sachant qu'ils n'ont pas pris de vacances depuis trois ans et qu'ils se font régulièrement des journées à rallonge". Traitement journalistique qui grille les projets. P.80 les graphistes ont plusieurs fois frôlé la crise cardiaque. Éléments de making of du son p.81. Des versions CD-I et Saturn sont d'ores et déjà en développement	p.81 "Il s'agit seulement d'une qualité de 22 kHz jouée par une carte son (contre 44 pour le CD), mais même après l'avoir écouté et réécouté, on a du mal à les croire"	Genèse du projet, pression mise par les éditeurs, personnes qui rejoignent le projet au fur et à mesure.
Dossier réalité virtuelle n°79 p.82 1995		Test approfondi du casque qui balise le "terrain" : "il est à ce propos une chose importante à remarquer. P.84 Différents équipements, filtres, éléments...Essais poussés p.85	Liste (non exhaustive) des produits qui fonctionnent ou fonctionneront avec ce produit : ...	Tableau caractéristiques techniques p.86	Casques en préparation p.86	Terme virtuel utilisé à tort et à travers => définition du dictionnaire puis leur propre définition p.83 "La première version de ce casque nous laissait craindre le pire. P.84 à première vue puis impressions nuancées après l'essai	p.85 bref historique de l'éditeur Forte et de comment il s'est imposé auprès des autres éditeurs
Enfin une classification pour les jeux vidéo n°84 p.20 1996				Encart étude de GFK p.21	Jeux vidéo et épilepsie : d'autres secteurs sont plus dangereux (idem Joystick)	Pour vous dire, même le ministère de la Santé a refusé de signer le moindre document abondant dans ce sens.	Petit encart sur le SELL p.21

<p>L'avenir de la micro, enfin du nouveau n°84 p.44 <b>1996</b></p>	<p>Peter Tyschtschenko président d'Amiga (déclaration officielle)</p>				<p>Expliquer la politique tarifaire =&gt; "p.46 "pour encore tirer les prix vers le bas, Be inc. a opté pour divers standards" [...] Attention, à ce prix-là, la BeBox ne fonctionne guère</p>	<p>évaluer le succès futur =&gt; "malgré tout, le manque de softs risque de porter préjudice à une compagnie qui a tout à prouver". Même si les grands pontes d'AT assurent qu'une politique de soutien aux développeurs va être mise en place, il faut bien avouer que rares sont les éditeurs continuant à développer sur cette machine. P.47 En y réfléchissant, il reste de nombreuses inconnues. En France, semble tenir du miracle. [...]</p>	<p>p.46 Entreprise BeInc et son historique.</p>
<p>Preview 3DRealms n°84 p.48 <b>1996</b></p>	<p>p.56 Georges Broussard. Questions très variées (positions sur divers sujets) et beaucoup de questions d'avenir</p>				<p>Saviez-vous que Doom a été programmé par des ex-développeurs d'Id Software ?</p>	<p>P.57 questions précises à Georges Broussard : "Donc Prey n'utilisera pas la Motion capture pour les personnages ?"</p>	<p>Histoire d'Apogee, sa politique de SAV, son lien avec les auteurs de jeux ("ils ont pu ainsi payer grassement les développeurs afin de les garder sous leur aile), etc.</p>
<p>Pour des jeux vidéo en français n°92 p.20 <b>1996</b></p>			<p>Loi du 4 août 1994. Conséquences, chiffres, problèmes de traduction</p>		<p>P.21 Les possesseurs de la version française d'un jeu doivent souvent attendre plusieurs semaines, voire plusieurs mois, avant que le patch français ne se matérialise, à condition qu'il soit tout simplement prévu. Comme partout, tout est en fait question d'argent</p>	<p>Comparaison entre les territoires (public francophone le plus touché p.21).</p>	<p>Encart "Internet dans le collimateur" décision du Sénat</p>
<p>Microsoft Games - Fenêtres sur jeu n°92 p.70 <b>1996</b></p>					<p>En fait cela fait maintenant un petit moment que les p'tits gars de chez Microsoft lorgnaient du côté du micro-ludique, dont le chiffre d'affaires non négligeable est en constante progression</p>		<p>Win95 lui-même est né d'une concertation entre Microsoft et les éditeurs de logiciels pour arriver à une plateforme de développement standard. Ces derniers mois, le kit de développement a commencé à se matérialiser morceau par morceau.</p>



Accélération 3D : 1 an après n°99 p.22 1997	Lettre ouverte de Carmack récupérée sur le net Alex St John de Microsoft. Exemple de l'équipe Falcon 4 (mais pas de discours direct)				L'essentiel des jeux compatibles Direct3D annoncés s'est mystérieusement trouvé des excuses pour repousser leur sortie à l'été prochain, au mieux... Il y a comme qui dirait anguille sous roche... [...]	Il faut reconnaître que Microsoft a tenté de faire amende honorable => deux "camps" s'opposent. P.23 Malheureusement, DirectX n'est pas le seul à être un cauchemar => nombreux autres exemples	Premières annonces de sorties, Microsoft s'était empressé de les soutenir. Mais au bout d'un an, on a pu observer une tendance assez inquiétante.
Fournisseurs d'accès internet n°99 p.52 1997		Test technique dont la méthode est décrite p.53.	p.54 "pour jouer correctement à ce jeu, il vous faut des pings moyens de 250 à 300"	Tableau comparatif très complet, moyenne des pings et tarifs, meilleurs taux de transfert, etc. p.54	On parle souvent de... mais pour le fondu du multijoueur cette donnée n'est pas vraiment pertinente. Ce qui compte vraiment c'est... / tout transite par les USA pour le moment. Vous ne choisissez pas le moment où vous vous connectez ni le prix que vous payez	p.53 Seuil minimal pour que la partie ne soit pas insupportable. Comparaison avec les Américains, dont les coûts sont divisés par deux. Tests étalés sur 3 semaines entre 4h et 11h du matin	
Visite guidée (repor-tage Gremlins) n°99 p.94 1997		Malgré ton gonzo, infos sur la ville (où est localisée le développeur) et son histoire				P.102 Qui a dit que Gremlin n'était pas capable de faire autre chose que des simulations sportives ? J'ai même des preuves	Date d'arrivée de Ian Stewart et les débuts en boutique d'ordinateurs. Historique de la société p.95
Jeux : suivis et compromis n°104 p.32 1997	Interview IRC de Peter Molyneux nous a ainsi appris l'abandon de tel patch				P.34 De plus en plus de développeurs comptent maintenant sur ces derniers (les patches) pour finir leur jeu ! Pressés par le distributeur de sortir leur produit à une date précise, ils tablent sur des patches pour débayer leurs jeux. Bullforg, Dungeon Keeper... Pas les seuls incriminés, on aurait pu ajouter le cas de Sega et j'en passe	Multiplication des exemples et interview qui cible une vérification	

<p>Les solutions internet de demain n°109 p.74 1998</p>			<p>Opérations câble en cours p.76</p>	<p>p.75 quelles villes sont les plus connectées ? P.77 schéma internet. Tableau récapitulatif p.78</p>	<p>p.76 La bataille qui oppose les navigateurs internet prend une nouvelle dimension, car pour tous ces boîtiers, il faudra bien y intégrer l'un de ces deux outils. Petites villes et provinces ne pourront pas accéder au réseau câblé =&gt; satellite / technologie méconnue. Résumé des différents acteurs / p.77 facture risque de s'avérer assez lourde, surtout si vous jouez sur internet. Fluctuations importantes de qualité selon position de l'utilisateur. P.78 phases de test déjà en cours</p>	<p>Comparaison USA et observation du cas de plusieurs fournisseurs p.75 / p.77 Merveilleux ? La solution idéale ? Pas tout à fait, car ne fonctionne qu'en réception. P.77 le piège d'ADSL ? Le coût du modem ! P.78 alternatives issues de l'étranger</p>	<p>Microsoft a investi en juin 97 1 milliard de dollars dans Comcast Corp, un "câblo-opérateur" américain. P.76 a aussi investi dans le satellite. ADSL en développement depuis une dizaine d'années</p>
<p>Portrait Ron Gilbert n°117 p.60 1998</p>	<p>Ron avoue que, s'il en avait l'occasion il concevrait total annihilation différemment afin de le rendre plus humain</p>			<p>"Fiche d'identité" (infos basiques)</p>			<p>Retour sur ses études, son parcours, son embauche par LucasFilm...</p>
<p>Processeurs : la nouvelle donne n°117 p.110 1998</p>		<p>Investigation technique. Seul jeu véritablement optimisé reste pour l'instant Quake II</p>		<p>Tableau récapitulatif des processeurs p.114 + visualisation de la carte mère avec emplacement du processeur</p>	<p>Changement de fréquence des cartes mères =&gt; impact sur le consommateur. P.111 absence du cache se traduisait aussi par une baisse notable des performances, ce qui ne justifiait aucunement la baisse de prix. P.112 dans les faits, il s'avère que les différences de performance sont infimes. En conclusion, voilà ce qui devrait faire l'affaire... / Malheureusement, dans les faits, le tableau du 3Dnow s'avère beaucoup moins rose ! [...]</p>	<p>Vérification prétention AMD optimisation de Quake II. P.114 "prix indicatif constaté en novembre 1998"</p>	<p>Si on fait une synthèse de l'année passée en matière de processeurs, il semblerait que le géant Intel ait encore gagné face à AMD et Cyrix</p>

4. Joystick	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
« Les Bitmap brothers jouent les renégats » (n°11 pp.80-86 Derek De la Fuente) 1990	Parler aux créateurs directement + lien avec l'actu (créent leur propre studio). Portrait (p.86 "est-ce que vous vous engueulez parfois ?").	Mise en scène gonzo (p.81 Nous sommes allés dans les docklands et nous demandons qui va nous accueillir)			Propos assez piquants des interviewés sur les dessous de l'industrie (p.83 gens semblent terrorisés qu'on sorte du rang", p.84 "certains décisionnaires ne savent pas ce qu'ils font")	Uniquement les créateurs comme source (mais volonté de combattre des idées reçues et des mythes, p.81 "une erreur commune est de penser que...")	
« Location » (n°27, pp.30-31 Auteur inconnu) 1992	Volonté de donner le point de vue des vidéos clubs (projection + restrictions), mais ne leur donne pas la parole		Projection économique des coûts p.31 (mais qui viennent probablement d'un communiqué officiel)		p.31 "prophétisation" et projection + p.30 pourquoi est-ce que ce phénomène survient (baisse de chiffre d'affaires des vidéos clubs) + p.30 colonne de droit exemple des bars	Un seul exemple et une seule source appliquée en Grande-Bretagne	
« Microïds » (n°27 pp.38-40 Seb) 1992	Portraits complets, sur lesquels le journaliste met l'accent, mais emballés dans beaucoup d'humour "gonzo".	Quelques photos de l'équipe, un tour d'horizon, mais plus de blagues qu'autre chose.			p.40 vont se mettre aux jeux consoles (mais info donnée par l'éditeur lui-même)		Rapide historique de la boîte documenté, avec des chiffres et leur premier gros succès p.38
« La France veut la mort des jeux vidéo. Joystick dénonce le scandale » (n°41 pp.8-11 Michel Desangles) 1993			Explication de la loi p.8 (et de la logistique législative que sa conception implique), chiffres précis et statistiques p.8, y compris concernant d'autres maladies et causes de mort (ascenseurs, automobile ...)		Détromper la "presse à scandale" ("France-dimanche, tabloïds britanniques... ) des "psychoses" vendeuses qu'elle façonne (p.10). Pas de fait littéralement caché mais vulgarisation de plusieurs infos que le Lecteur Modèle et le grand public ignorent (le jeu vidéo ne rend pas épileptique p.8, on se soigne de l'épilepsie p.10, la gameboy ne provoque pas de crises et sera tout de même sujette à la mise en garde p.10). Hypothèse de l'état qui utilise l'épilepsie comme prétexte pour contrôler le secteur du JV.	Nombreux autres domaines invoqués, MAIS présence de beaucoup de sophismes dans l'argumentation. Consultation d'ouvrages médicaux (invitation du lecteur à le faire aussi p.11, "c'est pas très dur" => moyen de revendiquer sa bonne foi, de montrer que ce que le journaliste affirme est facilement vérifiable et qu'il l'a vérifié)	Une affaire de crise d'épilepsie qui serait montée en épingle par la presse tabloïd britannique est rapidement citée, renvoie aux "journaux sérieux" qui ont enquêté.
« Microsoft contre le reste du monde » (n°59 pp.14-16 Auteur Inconnu) 1995	Citations (publiques) de Microsoft en bas à droite de la p.14		P.14 "le juge fait un mémento de 42 pages"... Mais non publié, impossible de savoir si le journaliste l'a lu	Chronologie + code couleur ! (rose = Apple, par exemple, p.14)	Chiffres sur la fortune du patron d'IBM p.16 et ses actions. P.65 Compton a déclaré que... "En fait, l'histoire est un peu différente"	Sources non citées, mais on peut imaginer que cette synthèse a nécessité la lecture de nombreux articles de presse et/ou documents juridiques ?	Chronologie complète et très sérieuse des litiges juridiques de Microsoft avec plusieurs entités concurrentes p.14. Nom des juges, chiffres... Mais humour (font parler Apple "ben tiens, mon couillon")

« Les métiers de l'informatique » (n°59 pp.24-29 Cyrille Baron) 1995	Jérôme Barré de l'École des Métiers de l'Image p.29 : il fait la promo de son école dans un long tunnel de citation	Photos de l'école des métiers de l'image p.28 (mais sont peut-être fournies par l'établissement)	p.26 brochures de l'ONISEP et du CIDJ + différents guides, sources citées explicitement et synthétisées	De nombreux encadrés et listes exhaustives, dont droit au but sur les durées, formations, coûts, etc. Pp.26-27			
« OVNI soit qui mal y pense » (n°59 pp.101-102 Moulinex) 1995	Jean-Paul Thomas, directeur de recherche au CNRS, et Patrick Jonveaux, négociateur en transactions pharmaceutiques p.102		Citation dans un encadré de l'étude de Claude Poher, Les OVNIS, coll. "Que sais-je ?". Discours de Reagan et extrait de <i>Mythologies</i> de Barthes p.101	Photos commentées transmises par un autre magazine	Témoignage de Jonveaux (pas paru ailleurs, apparemment) p.102. "Il est par ailleurs évident que les gouvernements préfèrent financer des recherches dont ils pensent qu'elles généreront des bénéfices économiques ou sociaux".	Deux sources + très clair sur l'impossibilité de considérer les témoignages comme scientifiques	Rapide historique sur les OVNI (1947) + lien avec l'URSS p.101
« Cartes 3D - Le nouveau front des hostilités » (n°78 pp.42-51 Stéphane Quentin et Mathilde Remy) 1997			Achat des cartes 3D, inventaire des configurations recommandées, volonté didactique (glossaire p.46), mise à disposition d'un n° de téléphone « pour info complémentaire » (p.50)	Nombreux benchmarks et comparatifs des différentes cartes 3D et technologies (p.43, 50...)	« vous ne transformerez pas un P60 en bête de course en lui rajoutant une des dernières cartes 3D » (p.43), «Sachez que l'achat d'une Apocalypse 3D ne se justifie réellement qu'à partir du Pentium 133 avec 24 Mo de RAM. Avec une configuration moins puissante, vous risqueriez d'être déçu.» + « tient pleinement ses promesses » (p.50).	Tests précis et poussés (dont les conditions sont explicitées) qui mettent à l'épreuve les « promesses » commerciales des technologies décortiquées	

5. Player one	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
n°11 pp.7-14 reportage au CES « Chicago, l'enfer du jeu » 1991				Sega en chiffres p.9+ Nintendo en chiffres p.11		Tom Kalinske p.8	
n°11 p.69-84 Dossier consoles 1991				Pour chaque console : processeurs, couleurs... "voyage au centre de la Megadrive" p.72... Tableau récapitulatif			Analyse et prise de recul sur les ventes, le changement de génération...
n°19 p.44-45 La super Nintendo vue de l'intérieur 1992	Programmeur qui analyse les composantes de la console				Révélations sur la Super Nintendo et son lecteur de CD-Rom.	Source particulière pour s'affranchir de la parole officielle	
n°24 pp.8-10 Interview Miyamoto 1992	Entretien hors-cycle avec Miyamoto						Retour sur sa carrière, tentative d'obtenir des infos concrètes

N°24 p.11 et si on passait directement aux 32 bits ? 1992						« Dessins d'artistes circulaient dans la presse japonaise [...] De quoi tomber dans les vapes, tant cela paraît impossible ! « Alors, pipeau ou réalité ? Nous ne le saurons que lorsque Bandai/Nintendo France nous auront communiqué l'annonce officielle qu'ils doivent faire dans les jours qui viennent.	
n°34 Nintendo 64 1993					P.29 : exclusif la 64 bits de Nintendo (qui serait sous support CD- Rom...), mais l'info vient du porte- parole de Nintendo of America, cité en discours direct !		
n°41 Métiers du jeu vidéo pp.40-46 1994	Journalistes. Particularité du freelance p.44			Revenus d'un pigiste (mais pas de visualisation)			
n°42 Métiers du jeu vidéo pp.40-49 1994	Programmeur p.46, etc., une ou deux sources par profession. Vendeurs p.48 trois sources en discours direct + chiffres			P.40 qui touche combien sur une cartouche. Pour chaque profession : rémunération (précision salaires bruts ou nets p.45), formation... Résumé p.49 en organigramme, avec un clin d'oeil au lecteur, représenté par un smiley		"chiffres obtenus par recoupement d'information"	
n°54 Sega contre PlayStation p.44 1995	Questions piquantes à de grands patrons de l'industrie (Phil Harrison p.46)	Encart La Neptune à la trappe. Contextualisation des prises de parole sur le salon p.48			Encart la Neptune à la trappe	Mise en doute parole officielle Sega p.44 et Nintendo p.48	
n°63 Les coups de j'Arnaque 1996	p.63 micro- trottoir des lecteurs			Indices à scruter pour éviter de se faire arnaquer. P.62 : zooms sur les bons de commande avec ratures et mises en évidence		Conseils pour inciter à vérifier, tuyaux pour s'assurer de la fiabilité	

n°63 Jouer à plusieurs p.107 <b>1996</b>	"Avis de la rédaction" mini tops et entretiens	p.108 investig technique sur façon de jouer sur écran splitté aux jeux qui ne le permettent pas + LAN		pp.110-113 Meilleurs jeux pour jouer à plusieurs avec notations	p.108 Si on bat la console c'est parce qu'elle a été volontairement bridée par les programmeurs, frustrant		Retour rapide sur l'Arcade et son histoire p.108
n°70 dossier Doom Like <b>1996</b>							Retour sur l'arrivée de Doom et son influence sur le genre
n°73 p.30 Net Yaroze <b>1997</b>				Kit complet du Net Yaroze annoncé par Sony		Limites du système, ce n'est peut-être pas fait pour vous	
n°73 Zoom Star Wars <b>1997</b>	Producteur exécutif p.138, George Lucas...				Évolution des techniques, travail des équipes qui retravaillent le film... Différences entre ancienne et nouvelle version p.139		Retour sur la mythologie Star Wars et les difficultés pour remastériser le film
Métiers du jeu vidéo n°87 <b>1998</b>	Entretiens avec discours direct pour chaque représentant d'une profession		Documents de Game design de Lucky Luke (mais pas annotés ni commentés)	Pour chaque profession : parcours, signe particulier, situation familiale => + d'aspect "portrait" que dans le n°42. "Les plus les moins, études" Salaire	Journée type, combattre les idées reçues. Analogie p.127 : métier de producteur de JV se rapproche de celui de producteur de cinéma	Un seul représentant par profession, mais hors-cycle. Un seul jeu : Lucky Luke d'Infogrammes. P.134 "tous les salaires indiqués sont indicatifs et peuvent varier selon les sociétés"	
n°91 Tokyo game show <b>1998</b>		Contextualisation du salon et de ses enjeux				p.10 "il n'y avait plus aucun doute sur les intentions de Sega"	

6. <i>Megaforce</i>	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
En coulisses Sega c'est plus fort que toi <b>1991</b>		Chiffres listant les équipes présentes et narration de la réalité d'un tournage		Photos de tournage	L'humain qui va tenter sa chance dans ces films n'est pas un acteur de métier, mais un professeur de musculation, baraqué comme une armoire normande p.52		Parcours du réalisateur
"lé créateur de Sonic" n°12 p.24 <b>1992</b>	Interview plutôt hors cycle, mais admirative		Quelques croquis rapidement contextualisés		Personnages futurs et nombre de travailleurs dans l'équipe		Anecdotes sur la création du personnage et ses objectifs. Prédiction du succès ? Origine des personnages

Cool spot David Perry n°16 p.26 <b>1993</b>	Portrait de David Perry (pourquoi avoir choisi le métier ?). Questions très peu centrées sur Cool Spot en particulier, permettent plutôt de se figurer les grandes étapes de la création d'un jeu quand on n'y connaît rien. Jeu préféré de Perry, ses hobbies... Logique de portrait plutôt que promotionnelle		"Des tonnes de croquis sont nécessaires pour arriver à un résultat acceptable"		Temps de fabrication, nombre de personnes dans l'équipe, étapes de développement... Questions de découverte totale, mais qui creusent (rôle de chaque membre p.29)	Cool Spot, ce jeu dont nous on nous assure que l'animation est fabuleuse. Vous pouvez nous croire quand on vous annonce une nouvelle aussi réjouissante.	Parcours de Perry, premier salaire
n°16 p.34 Dans les coulisses des jeux vidéo <b>1993</b>					Trivial Pursuit sur Master System, mais aussi Prince of persia 8bit		Retour complet sur Domark et son apport avant d'aborder les nouveautés. Ont acheté la licence Trivial pursuit
Reportage Psygnosis p.20 n°22 <b>1993</b>	But recherché formulé en discours direct par un programmeur	Gagner la confiance des développeurs, narration de la discussion avec l'attaché de presse. "Quatre programmeurs (grand merci et salut amical) m'ont fait découvrir certains mystères de cette console aux capacités encore inexploitées"			"Dans un esprit de compétition autant que d'extension de la société, Sony est venu se "greffer" à cet éditeur. Sachant qu'un énorme potentiel est à exploiter, le géant japonais fait tomber des licences qui font sûrement bien des envieux" "Frankenstein adapté du prochain film de Coppola (c'est un scoop, réveillez-vous". De retour à l'aéroport, il me confiait même que son désir le plus cher serait de développer le meilleur RPG ou jeu de rôle jamais réalisé sur CD		
« Les "Licences", comment cela fonctionne » (n°25 pp.88-90 Demoly) <b>1994</b>			Contrats et leurs montants (mais pas visibles)		Ignorée/méconnue des lecteurs (montants, pourcentages et processus)	p.90 « de l'avis de toutes les sociétés qui ont eu la gentillesse de nous répondre »	
« C.E.S. Las Vegas » (n°25, pp.8-37 Benji) <b>1994</b>	p.27 programmeurs d'Allan Miller (mais pas d'entretien)			Tableau avec les jeux cités			
Itw Patrick Lavanant n°27 p.19 <b>1994</b>	Itw à leur initiative, mais totalement ancrée dans le cycle			Chiffres (non vérifiés)	"Se retourne vers son directeur de la communication : puis-je en parler ?" Nouveau produit en fin d'année		

n°29 Réalité virtuelle p.22 1994				Schémas explicatifs, fiche technique de la Saturn. Technologie MPEG	« lorsque l'on placera la Megadrive 32 à la façon d'un « accessoire » sur le port cartouche de la Megadrive, il faut être conscient que, malgré ses performances théoriques encore mal connues à l'heure actuelle, un goulet d'étranglement risque de se produire au niveau de la transmission de données ». « Signature d'un accord Sega et MS Dos.	Actuellement personne n'a su nous renseigner chez Sega France et USA quant à la mémoire de la Megadrive 32 » (donnée pourtant essentielle).	
« Quand je serai grand, je ferai des jeux vidéo ! » (n°35 pp.32-39 Laurent) 1995	Quasiment toute l'équipe du jeu utilisé comme fil conducteur (Speedy Gonzales de Cryo). "Selon les dires d'Olivier Lebourg" p.34. Ne sont pas cités de manière extensive, mais à travers des cartes d'identité résumant leur parcours. + Sources non mentionnées sur les écoles et formations les plus à même d'apprendre les métiers du jeu vidéo		Croquis du jeu Speedy Gonzales, peu mis en rapport avec l'apprentissage d'un métier	Adresse des écoles, fiches d'identité des programmeurs, budgets nécessaires pour réaliser des bandes démo de musique (p.38)...	p.33 « si vous jetez un œil sur les crédits, vous pouvez constater que les professions liées au jeu vidéo ne manquent pas. Pourtant elles ne sont pas toutes citées ». Sont tous autodidactes dans l'équipe p.36	Un seul exemple creusé de manière complète. Concernant les avis sur les différentes formations, le journaliste invite beaucoup le lecteur à se renseigner par lui-même (p.37). S'appuie sur les opinions des travailleurs de l'équipe interrogée.	
p.92 Couillises de l'émission Mega 6	Interview de l'animateur, domaine hors-jeu vidéo				Couillises de l'émission		
Deuxième volet quand je serai grand n°36 1995	Idem n°35			Idem 35	"Il faut savoir en plus que la grande majorité des hypermarchés ou chaînes de magasins du style Fnac sont dotés d'un rayon spécialisé" Profession méconnue des joueurs : communication	transversale et sources issues de sociétés différentes (Acclaim, vendeur d'une boutique...)	
n°47 dossier Alien 1996					Rumeurs Alien à Hollywood p.11		Portrait rapide du développeur p.11



Dossiers sur la Saturn 1996	Entretien n°50 « En réponse aux attaques de certains confrères – pas toujours de très bon goût d'ailleurs – nous avons décidé d'aller voir le directeur de Sega France » (restructuration, « c'est donc un nouveau départ ? »)					Secrets, révélation du prix, jeux du futur... (3x rouge : 48, 49, 50)	
-----------------------------	--	--	--	--	--	---	--

7. Super Power	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
« Nintendo, une stratégie mondiale » (n°1 pp.64-68 Non signé) 1992				Processeurs (visualisation p.66), explication de leurs différences, nombreux chiffres...	Prévenir le consommateur, par exemple sur les protections liées aux territoires p.65 "Tout n'est pourtant pas rose" p.67 : inconvénients de la Super Nintendo par rapport à la concurrence. Focus pp.68-69 sur la technologie CD-Rom et ses possibilités (même si jamais commercialisé !) : "Nintendo, en accord avec la société Phillips, est en train de développer..."		
Création d'un jeu vidéo (n°4 pp.22-26 Shuriken) 1992	Programmeur d'Infogrammes (pas de discours direct, mais permet de savoir, avec photo, comment il travaille p.23)		Recherche du storyboard d'Astérix auprès de l'équipe p.24. Système d'exploitation pour programmer sur SNES p.26	Story board pp.24-25 expliqué, détaillé, annoté	Vulgarisation bienveillante, comparaisons... pour expliquer un domaine méconnu des joueurs, mais qui les touche de près (p.24)		p.23 Retour sur Microprose, permet une explication des spécificités de la console
« Konami, le concept régissant » n°4 pp.46-47 1992							"Chronologie d'un leadership" p.46, chiffre et historique p.47, davantage cités qu'analysés. Influence culturelle des jeux Konami
Portrait de la société Elite n°8 pp.8-19 1993		Mini-portrait de chaque personnalité de l'équipe, leur parcours, leur rôle, leur photo			p.12 Might and Magic 4 serait en phase terminale, mais chut on ne l'a pas dit		Historique de la société et de ses différents jeux

<p>Dossier Jurassic Park n°13 pp.10-16 1993</p>	<p>p.12 « Avant le test des jeux, nous avons coincé Mark Rogers entre deux séances de travail pour qu'il nous explique ». Avez-vous eu accès aux supports du film ? Studios ont été coopératifs ? (Dans le passé j'ai eu des problèmes avec d'autres studios)</p>		<p>« Le montant inscrit sur le chèque donnant le droit à Océan de faire des jeux à partir de Jurassic Park vous donnerait certainement un strabisme divergent à vie » Recherche de doc, mais pas dévoilé</p>			<p>P.16 « Océan déclare que... Pensez-vous que ce sera le cas ? »</p>	
<p>Dossier Westwood studios n°16 pp.8-15 1993</p>	<p>... p.11 « quelles ont été les plus grosses difficultés rencontrées durant le développement de [cet ancien jeu ?] » Du tac au tac Barry répondit</p>	<p>Visite sur place.</p>					
<p>Jeu NBA et interview de stars du basket n°19 pp.8-13 1994</p>	<p>p.12 jeu de basket montré à deux stars du basket français =&gt; « tu peux nous expliquer pourquoi tu trouves ça si bien que ça ? ». Questions hors-jeu vidéo qui élargissent les connaissances</p>				<p>Rumeur match + NBA négocie les droits TV et s'occupe du merchandising de ses produits p.10. Salaires des joueurs p.10</p>	<p>Demander à des personnes concernées de près leur évaluation. Notes, avis poussé.</p>	<p>Retour très complet sur la création de la NBA, nombreuses données historiques</p>
<p>Virgin n°19 p.40 1994</p>	<p>"D'après des personnes bien placées et qui ont déjà un aperçu de [Lion King], il semblerait que Disney ait encore frappé très fort, encore plus même qu'avec Aladdin"</p>	<p>"L'ambiance, point d'orgue de la société Virgin, permet à ses employés de travailler dans une harmonie telle qu'ils peuvent pleinement s'exprimer et laisser libre cours à leur imagination créative" p.41</p>			<p>"Il faut savoir que cette société comporte plusieurs bureaux, et ce partout à travers le monde, à Las Vegas, à Los Angeles"... Accompagnés de Samantha Woods de Virgin France. Satanas et Diabolo arrivent p.41</p>		<p>Historique de la société (2/3 de page)</p>

<p>Bandai n°19 p.90 1994</p>	<p>Trois co-fondateurs (pas cités en discours direct). P.91 Première étape est, comme aurait pu le dire M. Lapalice... De l'avis même de Claudius Erhardy... Hélène Charnier nous confiait même... Aki Nakashini, directeur des achats, Sylvie Bomstein, attachée de direction</p>				<p>Explication des prix prohibitifs en France du Game boy. Installation de Nintendo en France sous la pression de Bandai. P.91 Principale difficulté que l'équipe de Bandai ait eue à surmonter est dans aucun doute le passage d'un état de monopole avec le contrat de Nintendo à un état de distributeur "normal". Il ne faut jamais oublier qu'une société est créée dans le seul but de gagner de l'argent. Plus grandes difficultés confiées par Hélène Charnier. Critères d'achats, différentes étapes du métier de la distribution de A à Z</p>	<p>Expliquer succès d'un jeu (en lien avec leurs propres tests) p.91, visions différentes de plusieurs membres de la firme. Un seul exemple, mais deux sources aux métiers différents. Pose les mêmes questions au deux de façon méthodique pp.92-93.</p>	<p>Historique très complet de la société</p>
<p>Interview Miyamoto n°24 p.6 1994</p>	<p>Portrait personnel de Miyamoto avec questions qui sortent du cycle (passe-temps, famille...)</p>				<p>Questions sur les projets à venir p.9</p>		<p>Parcours de Miyamoto</p>
<p>Le roi de la jungle n°24 p.14 1994</p>	<p>Stéphane Bole, directeur marketing de Nintendo France. P.19 nous confiant Claudius Erhardy de Bandai. Bernard Prat "que nous avons vu il y a quelques semaines" =&gt; entretien du carnet d'adresses et "recyclage" des interviews. Mais aussi sources internes mobilisées hors-cycle pour l'occasion</p>			<p>Nombreux classement (Nintendo 3e p.18) et chiffres (évolution dollar p.17), mais rien pour les résumer. Beaucoup de chiffres p.19</p>	<p>Logiques de marché "pour vendre un produit en grand nombre d'exemplaires, il faut que le service qu'il apporte soit en corrélation avec le prix" p.15. Origine du nom de Sega p.17 =&gt; anecdotes. Passage à la première personne p.18 pour expliquer tout le pouvoir des patrons de Nintendo. Prise de recul p.18 "depuis près de cinq ans en France le marché est en pleine évolution" p.20 autre géant connu de tous devrait arriver (Sony). Nintendo prend conscience du marché "surtout depuis le dernier CES de Chicago" nous a confié M. Bole. "L'agressivité de Nintendo se fait de plus en plus remarquer"</p>	<p>éclairage d'un acteur de l'industrie : "comme nous le confirme" p.15. Se placer dans la peau des patrons de Nintendo pour changer de perspective et expliquer la perturbation "du cheminement logique et cartésien de la pensée de messieurs Yamauchi et Harakawa" p.18. p.21 Du coup, en France, Nintendo devrait disposer de pubs plus percutantes au message plus clair et agressif. J'en veux pour preuve les quelques spots publicitaires américains de Nintendo". Lecture de la presse américaine</p>	<p>Retour complet sur l'historique de Nintendo et Sega « en parcourant l'histoire des deux mastodontes qui dominent ce monde passionnant, et ce à tous les niveaux, nous avons essayé de comprendre l'attitude de chacune de ces deux sociétés au regard du marché ». Situation du marché japonais dans le passé. Évolution des chiffres qui change la donne p.16</p>

Donkey Kong Country n°24 p.36 <b>1994</b>	Interview intégré au cycle de Perrin Kaplan qui revient sur les enjeux et les logiques industrielles (pourquoi avoir collaboré avec Rare). "Nintendo perd actuellement des parts de marché aux États unis" Tentative de révélation : "ce projet a-t-il coûté cher ?"					Un tel résultat fut bien évidemment rendu possible grâce aux moyens de Nintendo, comme nous le confirmera Perrin Kaplan de Nintendo, mais également grâce au logiciel PowerAnimator et aux stations de travail Silicon Graphics	
Métiers du jeu vidéo n°29 <b>1995</b>	Voir Mega Force			Voir Mega Force	Voir Mega Force	Voir Mega Force	
Pirates : les marginaux de la profession n°29 p.108 <b>1995</b>	Comme nous le confie Mme Boizette, juge d'instruction chargée de l'affaire p.109. p.110 "Nous nous référons aux dires de Michel Bams, directeur de la communication de Sega France	Enquête auprès de la police, domaine avec lequel ces journalistes n'ont pas l'habitude d'être en lien. Matériel saisi, personnes arrêtées. P. 111 "Nous sommes allés à la Brigade de Recherche de Gendarmerie [...] pour vérifier surplace les articles saisis. Nous y avons trouvé...	Accords du SELL + liste complète des adhérents p.110. p.112 tous les fichiers textes saisis sur PC ainsi que le résultat des connexions sur les BBS pirates	p.111 voici un Modem Suprafax 14440 Bauds...	En fait, la plainte déposée par Nintendo repose à 93, ce qui veut dire que ça ne s'est pas fait dans la précipitation. Le réseau étant réparti sur tout le territoire, les hommes de loi ont agi... "Il existe une volonté réelle de "faire un exemple" avec cette affaire p.109. C'est ainsi que les acheteurs de copieurs vendus par le réseau démantelé n'ont jusqu'ici pas été inquiétés... p.110, Mais tous ces copieurs de jeux piratés, d'où viennent-elles exactement ? Presque exclusivement d'Honk Kong. Côté légal et risques. P.111 Affaire dont nous ne pouvons malheureusement pas révéler les noms.	Vérifier les rumeurs auprès de la police ! P.109 "on est bien loin des "réseaux pouvant faire partie du grand banditisme international" [...] comme le déclare Nintendo France dans son communiqué de presse. Opposition à d'autres médias et à la firme : Journaux à sensation devront encore attendre un peu avant de s'exciter. Normal que Nintendo mette l'accent sur cette affaire, mais pas normal de crier au loup	p.110 Création du SELL liée au piratage ! Aussi liée à l'affaire de l'épilepsie ("douche froide")
Deuxième volet quand je serai grand n°30 <b>1995</b>	Voir Mega Force			Voir Mega Force	Voir Mega Force	Voir Mega Force	

Publicité et jeu vidéo n°33 p.66 <b>1995</b>	Anne Magien, présentatrice télé, Bonaldi, Elie Ohayon p.68. Christophe Fagnen, John Kowalski, Jean-Baptiste Hepsel				Les idées, on en a ou n'en a pas, les bonnes idées, elles, cela se pique, c'est l'économie de marché qui veut ça. P.69 prix du résultat : plus d'un million de francs. P.69 Voici ce que nous ont appris nos interlocuteurs en plus de ce que vous savez déjà : ...	Avis évaluatifs contradictoires de personnes du milieu télévisuel. "Pour en avoir le coeur net, nous nous sommes renseignés auprès de l'une des plus grosses et des plus célèbres agences de publicité en France et dans le monde, Young & Rubicam" Convoquer des sources qui éclairent sur les milieux méconnus : p.68 "personnes qui ont éclairé notre lanterne se nomment..." p.69 Wario est fédérateur, contrairement à ce qu'on pourrait penser	"Les premières pubs à avoir vu le jour dans le PAF sont celles-ci" p.67 p.69 Historique de Y&R qui travaille avec Nintendo. Positionnement de la Game boy comme étude de cas pour expliquer le procédé d'une pub
Salon Nintendo 64 n°39 p.10 <b>1996</b>	Miyamoto et David Perry	Compte-rendu heure par heure		Vision détaillée du pad p.15	Futurs projets des créateurs	Avis de Miyamoto et Perry sur la Nintendo 64, recoupement des infos officielles (p.14 "les joueurs ne pourront pas acheter des jeux fréquemment n'est-ce pas ?")	
L'attaque du géant n°44 p.6 <b>1996</b>		Reportage au Japon sur les différents lieux de lancement de la Nintendo 64 : Shinjuku, Akihabara...			Principal problème qui perturbe Nintendo : l'absence de jeux (p.8) devrait être résolue d'ici la fin de l'année. Cause du retard p.9. Dans l'état actuel des choses, Nintendo veut "faire du volume"	p.8 chiffres issus de la presse japonaise et d'ailleurs pour quantifier le succès de la machine. "Shogi ne remplit pas le contrat et n'a apparemment rien à faire dans la logithèque" (p.9 Super power ne défiera pas les secrets de Dieu)	p.9 ne pas reproduire une erreur commise par le passé.
Dossier E3 n°47 p.8 <b>1997</b>					P.44 Selon toute vraisemblance, ce support devrait voir le jour en Europe vers la fin de l'année 1998	p.8 Pendant cette conférence, les rumeurs qui nous étaient parvenues nous ont été confirmées. P.43 Aucune déclaration n'a été rendue public par les pontes de Nintendo.	

8. Consoles +	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
n°8 Hook 1992			« Grâce à une photo exclusive de la fée clochette en train de conter fleurette » ont pu lui sous-tirer ces photos => Narration diégétique de l'exclusivité.				
n°10 p.8 1992					Infos sur la dernière console d'Hudson (« d'après les informations que nous avons entendues »)... « Puissance fabuleuse, et dire qu'elle ne sera consacrée qu'aux jeux, WOUAAAHH ».		
n°10 p.14 Irem 1992					« Irem est la partie visible d'un iceberg » pèse plusieurs millions de yens. « Cette société est en train de suivre très attentivement ce qui se passe du côté de Sega et de son Mega CD ».	Historique de la firme + chiffres	
« Acheter à l'étranger » (n°14 pp.32-34 Spirit) 1992		Envoyé spécial sur le terrain (Banana San) qui fait le lien avec la situation et les prix au Japon	Nombreux prix de différentes consoles (p.34), comparatifs de l'attractivité des pays d'importation du point de vue de l'acheteur, synthèse des spécificités de vente des nations passées en revue (ex. Au Japon pas de câble péritel fourni p.32), différentes normes vidéo (NTSC)		P.32 « L'importateur « légal » a souvent plusieurs mois de retard sur les importateurs parallèles ». Synthèse « Pays par pays, ce qu'il faut faire et n'a pas à faire ». Il faut savoir que, au Japon, les consoles sont vendues complètement nues. P.33 "On assiste parfois à un phénomène curieux : une nouvelle cartouche programmée au Japon peut investir le marché américain quelques jours celui du Japon, son pays d'origine !" tuyaux de connaisseurs. P.34 « Prix des consoles sont généralement en deçà des prix français : chiffres... » L'achat systématique semble à proscrire, pour une question d'incompatibilité	« Nos envoyés spéciaux ont parcouru le monde entier, explorant les boutiques les plus reculées, sans oublier d'éplucher les publicités et les petites annonces des journaux indigènes ». Multiplicité des sources. « Faut-il donc tout commander au Japon sous prétexte que c'est moins cher ? La réponse doit être nuancée => réalité complexe. MAIS rumeurs sur le marché allemand (p.33 il paraît que les revendeurs ne dorment jamais)	

<p>« Faut-il changer de console à Noël ? » (n°23 pp.84-86 Non signé) 1993</p>	<p>p.84 Trip Hawkins, créateur et père du concept de la 3DO, a demandé à ses ingénieurs... (mais pas de discours direct). "la « génération Nintendo » (comme l'appellent les sociologues américains)"</p>		<p>Catalogue 3DO : vérification du nombre de logiciels VS Nombre de jeux, qui reste largement supérieur</p>		<p>On nous promet des films interactifs aux scènes digitalisées [...] Mais il s'agit d'un discours théorique. En pratique, si l'on regarde d'un peu plus près le catalogue d'applications annoncées pour la 3DO, on s'aperçoit que 90% des CD sont des jeux. Autrement dit, sur 3DO, on va surtout passer son temps à jouer. « Pour le moment, force est de constater que le seul marché qui existe réellement est celui du jeu vidéo » p.86 « Les quelques Japonais licenciés l'ont plus fait pour avoir un pied dans la place si jamais les ventes de la machine décollaient vraiment. Ils n'y croient pas tellement et il s'agit plus d'une veille active que de réels développements. (+ accord secret 3DO/SNK)</p>	<p>p.84 Confrontation des "promesses" aux réalités du marché : "Génial, oui, mais un problème subsiste : Nintendo et Sega ne veulent pas d'un standard mondial, et encore moins d'un standard 3DO qu'ils ne contrôlèrent pas !" p.86 Les premiers temps risquent d'être difficiles, car le géant de l'électronique Matsuhita ne possède pas de réseau de distribution spécialisé pour une console de jeu vidéo. La 3DO est assez éloignée des produits que ce constructeur a l'habitude de vendre, tels que les téléviseurs ou les appareils ménagers.</p>	
<p>n°31 p.40 The Duel 1993</p>		<p>Département recherche et développement d'Acclaim (Advanced Technologies Group, créé en 1991) a réalisé une animation de quelques minutes, dévoilée lors du Nicograph</p>		<p>« Making of » et secrets de fabrication méconnus à l'époque (drap bleu, mutant créé à partir des gestes et des mouvements de l'acteur...)</p>	<p>« On le sait, Nintendo a annoncé pour 1995 une console basée sur les puces qui équipent les Silicon Graphics ». Alien Trilogy =&gt; sous ce nom se cache un projet issu directement des recherches menées pour The Duel. Acclaim n'est pas le seul : Accolade, dans son coin, a travaillé sur le projet Juggernaut.</p>	<p>La qualité de la réalisation en fait une petite merveille et donne envie d'en savoir plus sur le jeu potentiel et... la console qui permettrait de la faire tourner ! [...]</p>	
<p>n°31 p.44 école de création au Japon 1993</p>				<p>Nombre d'élèves, langages enseignés, config des ordinateurs ... Pourcentage sur les profs et les élèves. Estimation de leur futur salaire !</p>	<p>« Au Japon, les développeurs de jeux ne sont pas des autodidactes qui ont passé des nuits solitaires devant leurs écrans à aligner des lignes de code et à traquer les bugs (erreurs de programmation) de leurs programmes ! Si on aime les jeux vidéo et que l'on veut devenir développeur, rien de plus simple : on s'inscrit dans une école ! Les éditeurs de renom (Capcom, Konami, Sega, Nintendo...) ne font pas confiance aux petits surdoués bourrés d'idées qui</p>	<p>Et chez nous ? En Europe, la plupart des développeurs de jeux vidéo ont suivi le même « cursus ». Parcours typique + comparatif. Ainsi, sans avoir reçu un enseignement spécifique à la programmation, nos programmeurs européens, formés sur le tas, intègrent le plus souvent de petites structures, véritables laboratoires bouillonnant d'idées créatrices. Au Japon, il est ainsi courant de voir des cartouches réalisées par plus de cinquante programmeurs</p>	<p>« Au Japon, le jeu, c'est sérieux ! » Pas une activité économique insignifiante. En 1993, Nintendo décrocha même le titre de première société cotée à la bourse de Tokyo ! Du coup, pas de place pour l'amateurisme !</p>

					viennent les trouver avec un jeu génial sous le bras ».	maison, qui produisent des jeux où la qualité de la réalisation compense souvent un certain conformisme.	
« Nintendo n'est pas mort » (n°31 pp.56-57 Banana San) 1994	Pas de discours direct, mais des sources confidentielles, notamment chez Nintendo et Sega. (p.56 "selon certaines sources, [le Super Game Boy] devrait tourner autour de 130 teintes" ; P.57 "D'après certains de mes informateurs chez Sega"		Contextualisation de la technique p.57 : "or, 100 méga, c'est à peu près la place qu'occupent les trois quarts des jeux sur CD-Rom" + autres chiffres		Oui ! P.56 et 57 plusieurs révélations sur des machines à venir, les différends entre éditeurs (Nintendo vs Sega p.57). Soit infos qui devraient être annoncées ensuite, mais qui débordent de la communication officielle et de son contrôle (p.56 "informations officielles ô combien passionnantes"), soit accords secrets tombés à l'eau sur lesquels les acteurs de l'industrie ne voient pas l'intérêt de communiquer/ne souhaitent pas en parler (Nintendo et Atari, échec, prise de relai par Namco p.57)	Sources confidentielles. Impossible de savoir si elles sont recoupées. Emploi systématique du conditionnel. P.57 "un accord serait en cours de négociation", "certaines voix se seraient élevées", "Nintendo aurait sondé discrètement son dé Tramiel" ...	
« Les pirates à l'assaut des consoles » (n°40 pp.140-142 Panda) 1995	Pirate consoles				Révélation sur les fabricants et leurs pratiques illégales	3 sources apparentes (pirate anonyme, avocats B.S.A et commissaire Padoin)	
« Je communique donc je suis » (n°41 pp.20-25 Banana San) 1995	Relais des infos officielles (promesses du Saint Giga p.21...)	P.24 Forums Sega et Nintendo pour recevoir directement d'eux « des informations aussi précieuses qu'utiles ». P.25 Forum Nintendo moins fourni. Au dire de ses animateurs, ça devrait changer dans les mois à venir. Où se connecter ? Comment se connecter ? Conseils techniques (« prenez un modem rapide ») Coût d'un abonnement // Investigation technique	Dispositifs, catalogues, services, etc. Décortiqués	Schéma explicatif de la technologie p.22	p.21 pour le moment, rien n'est prévu en dehors du Japon. "Mais au fait, pourquoi le satellite ?" p.22 info sur le capital de Square dont le capital "serait détenu" par Nintendo. Mise au jour de "la politique habituelle de Nintendo" p.23 Explication des noms des deux services en lien avec leur stratégie : « Nintendo, contrairement à son concurrent de toujours, s'est bien gardé de faire référence aussi explicitement aux jeux vidéo : si chaîne par satellite ne comporte ni le nom de Nintendo, ni le nom de super Famicom, et son adaptateur s'appelle le Stellaview »		



n°41 p.82 Événement PlayStation 1995	Interview de Kutagari, questions factuelles.	Ambiance du salon, présenté comme endormant !				Au 31 décembre dernier, Sony avait vendu... rupture de stock, mais ne croyez pas que Sony est débordé, il s'agit d'une stratégie de vente.	
Nintendo 64 n°50 p.18 1996		Narration "gonzo" de l'enthousiasme. En débarquant du train qui m'amenait de Tokyo, j'avais la bave aux lèvres et les yeux exorbités à l'idée de découvrir enfin la petite dernière de Nintendo. J'ai donc fendu la foule à la recherche de la bête et je commençais à me faire du souci, car il n'y avait que des Super Nintendo, des Game Boy et des Virtual Boy sur tous les stands.		Combat contre Bowser découpé image par image p.28		« Moi je me serais bien fait une petite partie de Star Wars ou de James Bond, qui n'ont pas l'air dégueu pour deux sous. Mais je dois dire que j'ai bien vite oublié ma déconvenue dès que je me suis mis à jouer à Mario 3D... too much ! Je ne sais pas si je suis vraiment objectif, car j'ai toujours eu un grand faible pour Mario, mais ce jeu justifie à lui seul l'achat de la Nintendo 64 » « Si tous les jeux tournant sur cette console étaient de ce niveau, ses concurrentes passeraient un sale quart d'heure ».	
Tokyorama n°55 p.44 1996					"La game boy couleur est en fait déjà prête depuis plus de trois ans, avec deux prototypes en concurrence." Accord entre Spielberg et Sega qui a abouti à la création d'une société. Différentes alliances (Toshiba rejoint Sega p.45)	D'après de nombreuses rumeurs, il semblerait que Sony rencontre quelques problèmes avec certains de ses éditeurs tiers p.45 => rumeurs, mais plusieurs sources : Hudson, Capcom, Namco...	
n°61 shoshinkai p.34 1997	Sources internes, pas de discours direct (voir colonne rumeurs p.37)	Différences entre les deux éditions (ne pas confondre) + investigation technique poussée N64. P.37 Stands dédiés à la Gameboy étaient plutôt désert.		Différences entre marchés USA et Japon p.35	Nombreuses avant- premières : prix, accessoires... Pas vérifiées, emploi du conditionnel. P.37 voile du secret de Capcom enfin levé. Colonne rumeurs p.37	Utilisation de données externes p.37 : croisement entre classement des ventes de Nintendo et son public cible (magasins de jouets)	
Cartes- mémoires : les projets de Sega n.82 n°75 1998				« Voici regroupés tous les bruits de couloir concernant ce projet »			

<p>« La guerre des consoles » (n°79 pp.6-10 Alain-Huygues Lacour) 1998</p>				<p>Parts de marché, graphique p.7, nombreux chiffres sur l'industrie p.10...</p>	<p>Phrases analytiques assez radicales qui se risquent à une analyse du marché (« Sony a indiscutablement gagné la bataille des 32 bits par KO » p.7). Lucidité face au marketing : « Bien entendu, ces chiffres, comme tous les chiffres officiels, sont vraisemblablement truqués : c'est la règle dans l'industrie ». Estimation du ralentissement des ventes, nombreuses prédictions</p>			<p>P.6 "rapide récapitulatif des anciens épisodes". Nourrit l'analyse.</p>
<p>« Le piratage en question » (n°79 pp.68-73 Gia To) 1998</p>	<p>Au-delà des plaintes venues de l'industrie (SELL, Nintendo, ISDA...), écho des boutiques et surtout de certains pirates, mais protection des sources (p.70 n'espérez pas que nous allons vous donner des noms). Profil type du pirate et pratiques (« À chaque sortie d'un jeu signé Nintendo, c'est toute la scène qui s'active »). Pas de discours direct</p>		<p>P.69 Sanctions encourues avec articles de loi cités et peine de prison. « Qu'est-ce que la contrefaçon aux yeux de la loi ? » Vocabulaire juridique poussé.</p>	<p>P.70 Comparatif des jaquettes (Gia préfère la pirate à l'originale). P.72 Visualisation des outils pour pirater sur Nintendo 64, lexique p.73</p>	<p>Eviter les clichés (« en fait, les relations dans ce milieu sont plutôt saines » p.69), menaces et risques ("Sony songerait à poursuivre en justice quelques pirates pour faire des exemples dissuasifs" p.70), réponses à des questions concrètes (Pq Saturn aussi peu touchée / Pq Playstation l'est autant ? p.71), jeux qui ont été une initiation pour les faussaires (+ nom du collectif cité)</p>	<p>Plusieurs voix : celle des boutiques, des pirates, du SELL... Cherche à nuancer, même si message moral (ne piratez pas), compréhension des raisons pour lesquels les flibustiers piratent.</p>		<p>P.70 Rapide comparatif avec le piratage d'avant. Nouvelles caractéristiques, changements introduits par internet et taille des jeux...</p>

## A.2 Deuxième groupe

<b>Nom du média</b>	<b>Numéros/Snapshots analysés</b>
<i>Joystick</i> (1990 – 2012)	151, 154, 159, 163, 167, 171, 177, 184, 192, 195, 204, 212, 219, 222, 227, 236, 241, 245, 252, 260 (20 numéros)
<i>Joypad</i> (1991 – 2011)	133, 136, 139, 145, 152, 155, 162, 167, 175, 177, 182, 187, 195, 201, 206, 210, 215, 222 (18 numéros)
<i>Consoles +</i> (1991 – 2012)	166, 167, 172, 176, 181, 186, 229, 233, 239, 245 (10 numéros)
<i>Jeuxvideo.com</i> (1997 – en cours)	<b>2009</b> : 27/02, 22/05, 16/09, 10/07, 24/07 <b>2010</b> : 21/01, 30/07, 27/08, 15/11, 17/12 <b>2011</b> : 30/03, 08/04, 15/04, 29/04, 11/05 <b>2012</b> : 09/02, 26/07, 12/12, 19/12, 24/12 <b>2013</b> : 21/01, 15/02, 15/03, 23/10 <b>2014</b> : 06/01, 25/04, 29/04, 05/06, 20/08, 03/12, 23/12, 30/12
<i>PC Jeux</i> (1997 – 2012)	2, 5, 7, 22, 28, 33, 45, 70, 75, 89, 114, 119, 123, 160, 165, 168, 177 (17 numéros)
<i>Xbox (360), le magazine officiel</i> (2002 – 2012)	<b>Xbox</b> : 1, 9, 12, 20, 25, 37, 38, 41 <b>Xbox 360</b> : 1, 7, 10, 29, 33, 35, 81, 85 (16 numéros)
<i>JVN.com</i> (2009 – 2014)	<b>2009</b> : 25/05, 08/06, 10/06, 09/07, 23/09, 17/11 <b>2010</b> : 18/03, 30/03, 14/04, 18/06, 10/09, 01/12, 10/12 <b>2011</b> : 18/03, 05/04, 27/04, 28/04, 01/06, 12/11 <b>2012</b> : 06/04, 23/06, 13/07, 18/08, 23/08, 15/10 <b>2013</b> : 27/04, 05/06, 19/06, 12/07, 15/07, 28/08, 23/10, 26/11, 09/12, 21/12 <b>2014</b> : 02/01, 28/02
<b>Totaux</b>	<b>81 numéros et 63 snapshots</b>

I. Joystick	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
<p>Preview Prince of Persia n°151 p.22 septembre 2003</p>	<p>Interview en partie hors-cycle et hors-jeu vidéo (cinéma), profil du créateur plutôt documenté et rebond sur ses réponses. Questions concernant plus le créatif et son ressenti que le jeu en lui-même. Éléments de discours indirect de Patrice Désilets p.22. Questions sur l'après-PoP portent sur des projets persos au cinéma. Itw express de Délisets p.28</p>	<p>Éléments de portrait de Jordan Mechner p.24</p>	<p>Inspirations qui ont donné envie de revenir au jeu vidéo p.28 (Ico...). Idem Désilets, sur la même page, qui cite aussi Ico</p>		<p>Le premier PoP ne s'est pas très bien vendu, c'était un coup de chance que la conversion soit décidée. P.26 La question qui fâche : comment avez-vous laissé passer un truc aussi mauvais que PoP 3D ? Des impôts à payer ? Combinaison de plusieurs facteurs : ambitions, manque d'expérience, techno 3D pas suffisante. Quand Broderbund software a été vendue au plus offrant, on a été nombreux à devoir quitter le projet</p>		<p>Retour rapide sur le premier volet p.22. PoP 3D de 1999 était particulièrement raté. P.26 impressions d'être en avance sur son temps à l'époque ? PoP 3D et les sentiments ressentis par l'auteur original p.28. Questions à Désilets sur les grands game designers présents à l'E3</p>
<p>Coupe du monde des jeux vidéo 2003 n°151 p.134 septembre 2003</p>		<p>Énumération d'éléments déployés sur place, nombre de match par jour et de mètres carrés d'événements</p>			<p>Comportement des e-sportifs : tout ce beau monde n'a cessé de s'affronter avant de se saouler et de faire la fête durant la semaine. Une émissaire coréenne est d'ailleurs venue au Palais des Congrès du Futuroscope en urgence pour prendre contact/dire bonjour/espionner. Info sérieuse ?</p>		

<p>Preview Medal of Honor n°154 p.20 décembre 2003</p>	<p>P.26 Le programmeur m'a assuré que ses aptitudes au combat en seraient affectées. Quand j'ai voulu en savoir plus, le type d'EA s'est bouché les oreilles en chantonnant à tue-tête, mais quelque chose me dit que... Après avoir cuisiné les développeurs, j'ai réussi à obtenir qu'ils pensaient créer la surprise en sortant leur jeu pour le début de l'année. Itw Matt Powers : subissez-vous une pression d'EA ?</p>		<p>p.24 Point commun entre un soldat et un pigiste : il faut continuer coûte que coûte, on ne peut pas tomber malade</p>		<p>P.22 « un des membres de l'équipe fait la végétation à temps plein, il ne fait que ça. Je l'ai vu travailler comme un malade de mes propres yeux, tout pâle. Vingt ans, mais a des cheveux blancs dans 2 ans</p>		<p>Après le succès du retentissant 1er Medal of Honor les équipes ont eu des têtes de citrouille, ont pris la grosse tête et créé leur studio.</p>
<p>World Cyber Games n°154 p.171 décembre 2003</p>	<p>p.174 Un peu de discours direct des joueurs, déprimés par les performances des Coréens. Rapide interview de joueuses p.176</p>	<p>Juste pour se rendre de l'hôtel à la réception d'ouverture, il y avait un Coréen tous les 15m avec son panneau lumineux pour nous conduire à bon port. WCG sont imprégnés d'un tel sérieux que le fun s'y perd parfois un peu p.172. [...]</p>	<p>Infos sur la qualité des connexions en Corée, leurs tarifs, le nombre de spectateurs à la finale... Cash prize, nombre de champions. P.172 Encadré sur le rapport entre les Coréens et leur souris, discours direct et explications des joueurs. Vraie différence culturelle. Résultats p.174</p>		<p>P.174 Français commencent à griller tout le monde pour le prix de fair-play, avec bastons, sorties nocturnes et alcool. Prix des plus belles cuites aurait été pour nous (+ comportements des autres joueurs en filigrane, comme les Anglais et leurs réclamations).</p>		

<p>Radeon 9600XT vs Geforce FX n°154 p.186 décembre 2003</p>		<p>J'ai fait un maximum de benchmark qui donnent facilement Nvidia gagnant. Investigation technique</p>		<p>Nombreuses infos techniques et comparatif assez poussé entre les modèles de cartes graphiques. Tableaux p.187. Config de test mentionnée p.187</p>		<p>Fin p.186 en vérité elle n'a pas grand-chose à offrir de plus, une fois activée au maximum, voilà son score... p.187 Juste avant de boucler le numéro est arrivé une info en plus, l'enquête suit son cours. Dans de nombreux cas, la fréquence réelle ne correspond pas à ce que l'on a demandé.</p>	
<p>Preview Half Life 2 n°159 p.22 mai 2004</p>	<p>Netcode devait être revu pour éviter la prolifération de cheats, dicit Newell. P.25 Gabe a toujours un rendez-vous urgent quand on essaie d'en savoir plus.</p>					<p>P.22 Le jeu n'aurait jamais été prêt à temps hein, y'a pas marqué niaisieux là P.28 J'attends de voir ça. Pas que je ne fais pas confiance au boss de Valve, mais bon.</p>	
<p>Preview Quake 4 n°163 p.16 + Quakecon p.38 octobre 2004</p>	<p>p.40 vérifier frontalement des rumeurs auprès des développeurs d'ID. Pourquoi certains monstres ont des têtes pointues ? Difficile de changer du genre du FPS ?</p>	<p>Fans qui arborent leurs t-shirts des éditions précédentes avec un air supérieur. Files d'attente et joueurs qui dorment par terre. Nouveautés sur le stand Nvidia et match 5-1 joueuse pro contre journaliste. P.39 Inutile de vous dire qu'ils avaient le sourire jusqu'aux oreilles chez le sponsor. Portrait des joueurs, encadré p.39</p>	<p>p.39 jeux les plus pratiqués surplace et configurations des joueurs ("configs de tricheur")</p>	<p>p.39 "je vous laisse apprécier les spécimens" + "voilà les serveurs pour connecter 3.000 joueurs"</p>		<p>P.18 rumeurs sur Id Software : pour des mecs qu'on prétendait juste capables de démos techniques, ils ont fait très fort ! P.19 pas de confirmation officielle entre ce qui concerne les Vierges de fer. P.20 4 millions de polygones ça paraît énorme, mais c'est nécessaire pour les reflets. Fin p.20 pour les paysages à la Farcry, on se permet d'avoir des doutes. Si ça venait de n'importe qui d'autre qu'Id Software, on ricanerait très fort.</p>	<p>Gros retour sur la saga, son apport au genre, en comparaison avec Duke Nukem. Comparaison avec les erreurs d'Epic. Pedigree de Raven Software p.18 + p.20 inspirations issues de leurs jeux précédents</p>

Benchmark cartes graphiques n°163 p.134 octobre 2004				Idem n°154	p.135 Derrière ce nom barbare se cache un concept tout simple génial en théorie... Il se murmure qu'ATI pourrait avoir des problèmes pour obtenir la certification. Scores 3D Mark ne veulent plus dire grand-chose	idem n°154. Tests pour deux types de résolutions	
Preview Guildwars n°167 p.18 février 2005	Itw producteur p.24, question hors-cycle : les Américains et FR ont-ils une chance contre les Coréens ? Et est-ce que ça va intéresser les gamers ? Creuser le modèle économique.					Question p.24 sur le modèle économique, allez-vous collecter assez de revenus pour assurer le service client ? Défense du consommateur	
Dossier création de mods n°167 p.91 février 2005	Les équipes de dev que j'ai interviewées sont formelles : une 10e de personnes sérieuses pour sortir en 6 mois un titre de qualité. P.92 lors de mon enquête, j'ai pu interviewer trois équipes de moddeurs et aucune d'entre elles n'aurait eu intérêt à choisir le moteur de Half Life 2 ou Doom 3. Procédure de Baptise Martin p.94		D'emblée, rappel des ordres de grandeur : équipes de 30 personnes, budgets en millions, 2 ans pour un projet. Commencez par apprendre les logiciels. Vous ne pouvez pas prétendre engager des graphistes si vous ne savez pas en quoi consiste leur travail. Idem level design. Étape 1 Doc de game design. SDK p.93 pour avoir accès aux bases du C++, etc. Nombre de personnes à attribuer à chaque poste. Méthode d'organisation + contributions ponctuelles	Aperçus des différents logiciels, ex. P.92, en les distinguant des pros : "ceci n'est pas populou 4". P.95 différences entre rendu de travail et final. P.96 combien de temps pour... ?	Quand on voit des projets comme Duke Nukem Forever enchaîner les années de retard, on ne peut qu'insister sur l'importance d'un bon Game design document p.92. Beaucoup de gens baissent les bras : solution = accent sur l'organisation p.93. p.94 Vous pouvez très bien créer un mod tout seul en vous appuyant uniquement sur des contributions ponctuelles, chemin choisi par Mathieu et c'est le seul des 3 interviewés qui a terminé, pour l'instant. Pas forcément obligé de savoir programmer p.95. p.96 Aujourd'hui nombreux sont les développeurs professionnels à s'interroger sur la viabilité d'un petit studio de dev, sachant qu'il faut + de 30 personnes pour créer un jeu compétitif. P.97 possible de négocier son contrat avec l'industrie !		P.93 Deux cas de figure, leurs choix de moteurs, pourquoi ces moteurs-là ? P.96 Il y a un an, l'un des level designers de Doom 3 me prédisait qu'à courte échéance il serait devenu impossible de créer des mods à cause de la somme phénoménale de travail qu'un moteur 3D comme celui de Doom 3 nécessite de la part des graphistes. Évolution de la modélisation

<p>Preview Age of Empire 3 n°171 p.34 juin 2005</p>	<p>p.34 Commentaire du directeur technique : "c'est en jouant qu'on fait de bons jeux". Tout le monde dans la société est à même de nous parler du jeu, enthousiasme professionnel, mais qui vient d'un réel plaisir de jeu. P.35 "question qui fâche" : vous trouvez ça normal de représenter les Amérindiens comme des alliés ? P.36 questions intra-cycle mais liées à un élément de game design précis (la capitale). P.37 une question sur le moteur physique. Une autre sur les projets futurs. Donc itv restreintes, mais ciblées et complémentaires.</p>	<p>Impression de débarquer d'un coup dans un épisode de Star Trek. Bruce C. Shelley, co- fondateur de la boîte, nous explique qu'ils ont voulu créer un cadre de travail agréable et original. C'est réussi : lumière tamisée, design high-tech... Clé du succès d'Ensemble : le Multiplayer testing lab (+ photo)</p>			<p>P.34 "Nous imposons à nos employés de passer quelques heures par semaine sur nos titres en développement"</p>	<p>p.35 Sincérité de l'exaltation des employés. Confirmer infos grâce à ses parties sur place.</p>	
<p>Dans la gueule du lion n°171 p.96 juin 2005</p>	<p>Explications des développeurs de the movies et mise en scène de la séquence de jeu p.98. p.100 Interview très méta sur les ambitions de Molyneux et ses adéquations avec les contraintes du jeu vidéo. P.101 très original : psycho-pop test passé à Molyneux</p>	<p>p.97 Attaque par citation avec le vague à l'âme de Cathy Campos, emblématique attachée de presse de Lionhead. Beaucoup de discours direct au service du reportage, narration de l'ambiance des studios. Essai de 70 développeurs dans la ferveur pré-E3, atmosphère studieuse. Portrait de Molyneux p.98. Mise en scène du dialogue avec lui.</p>			<p>Stress de l'attachée de presse p.97 : on ne sort pas un jeu en trois ans et en voici quatre en un an, mi-stressée, mi- excitée. P.98 Les développeurs semblent heureux de ne pas avoir à ressortir tout leur speech sur Fable. Jeune développeur à côté de Molyneux note (boit) ses paroles. Premier aperçu avec The Movies déçoit forcément. P.99 Narration des coulisses de l'interview</p>	<p>Journaliste tient tête à Molyneux p.98 et met en doute ses paroles : "E-Sport, clavier est indispensable" quand Molyneux lui dit que tout se fait à la souris. P.99 Devant le sourire des développeurs qui manient le clavier et la souris : "et si on veut quand même jouer au pad ?" Tout le monde a le droit de faire son lourd, non ?</p>	<p>Lien entre nostalgie de l'attachée de presse et l'historique de la boîte p.97</p>



L'hôtel des ventes dans WoW n°171 p.116 <b>juin 2005</b>			Mécanismes d'hôtels des ventes, tarifs de base et endroits où l'on peut vendre p.116. p.117 Montant des surenchères, recherches sur la durée exacte de vente. P.118 Bien vendre, les techniques de base	p.117 le pigeon du jour et autres exemples à ne pas suivre	Encadré p.117 les prix fluctuent en fonction du nombre de petits futés qui exploitent un même filon. P.119 profil de "sale petit voleur", activité pas sans risque + "spéculations : quelques coups à tenter"		
Pentium D et Pentium EE n°171 p.128 <b>juin 2005</b>				Graphiques p.129, différences entre les deux pentium. Nombreux chiffres p.132	p.130 du point de vue des programmeurs, le dual core est un vrai casse-tête	p.132 efficacité de l'hyperthreading sur les pentium 4C	Retour sur l'émancipation d'AMD et les répliques d'Intel, etc. P.128 + IDF de septembre dernier p130
Preview Heroes of might and magic V p.14 n°177 <b>janvier 2006</b>	p.17 producteurs du jeu (Ubisoft) expliquent pourquoi ils ont choisi un studio russe pour le développement					P.18 L'ensemble des détails reste à peaufiner. Interview : beaucoup de questions intra-cycle pour comparer avec les jeux précédents	p.17 Nous avons littéralement été spammés par Nival qui voulait faire le jeu avec nous
Interview Toby Guard n°177 p.48 <b>janvier 2006</b>	Ressenti : "c'est tellement stressant de diriger une compagnie". Sensations procurées par un retour aux sources. Questions piquantes et impertinentes					Confiant sur la qualité de cet opus ? Allez-vous rester chez crystal dynamics ? Question sur les 2 versions du jeu, basse et haute technique.	Qui a eu l'idée d'un retour aux sources, vous ou Eidos ? P.49 retour sur son départ de Core Design

<p>Enquête : la moisson du vent n°177 p.88 <b>janvier 2006</b></p>	<p>pp.94-95 trois interviews complémentaires viennent enrichir le sujet déjà très documenté. Questions très approfondies à un journaliste, un responsable de communautés de MMO et un revendeur =&gt; sources complémentaires</p>		<p>Chroniqueur de Wired explique son parcours dans un long article (lien). Replonger dans nos cours de droit. P.90 définition juridique et propriété intellectuelle. Notions utopiques de certaines universités. P.91 propre offre de vente de Sony pour everquest, tarifs avec lesquels IGE ne peut pas lutter. Encadré "mais comment font- ils ?" p.92 piste des creative commons et autres solutions de l'industrie. Biblio des sources en p.93</p>		<p>P.90 éditeurs ont peur d'une jurisprudence. Tout le monde temporise, les deux clans cohabitent comme ils peuvent. P.91 Il y a des acheteurs. Blizzard se fait plus d'argent avec les abonnements</p>	<p>p.89 Ouvertement dénoncée par les éditeurs, Blizzard en tête, pratique de revente des objets virtuels (société IGE) perdue depuis plusieurs années avec leur accord tacite : aucun d'entre eux n'a inténu de procès. Risque de voir son compte banni. Comparaison avec le droit + se penche sur des alternatives. P94 interviews vient vérifier certains points : "on peut donc vivre de ce commerce virtuel ?" p.95 info ou intox ?</p>	<p>P.89 Il faut remonter à Ultima Online et le joueur Rak. Après avoir revendu son compte sur eBay en 2001, comprend le potentiel qui s'ouvre à lui. Deux ans plus tard, un chroniqueur de Wired s'y met aussi. P.90 affaire blacksnow, zoom sur un cas précis.</p>
<p>Preview Railroads n°184 p.46 <b>septembre 2006</b></p>	<p>p.49 Interview Sid Meyer Alternance entre questions intra- cycle et hors- cycle</p>	<p>Mise en scène du press tour et de l'arrivée de Sid Meyer à la table du steakhouse p.46</p>		<p>P.48 C'était mieux avant ? Évolution technique de la série</p>			<p>Profil de Sid Meyer et retour sur le jeu original mis en scène comme tournant dans la tête du journaliste. P.47 concède aussi les errances.</p>
<p>Trouver sa voie dossier path- finding n°184 p.68 <b>septembre 2006</b></p>			<p>L'algorithme le plus utilisé dans le domaine s'appelle A star, on va le disséquer p.69. Vulgarisation mathématique. P.70 : source et méthodes heuristiques. Alternative du chercheur Rick Storm en Californie, projet Hampton et sa source. Bibliographie p.71</p>	<p>exemple de visualisation numérique de pathfinding p.68. Exemples issus de nombreux jeux, notamment p.70, pour représenter la complexité</p>	<p>p.70 vu comme ça A star a l'air efficace. Raisons qui font que l'on continue de voir des pathfinding ratés : manque de mémoire, charge CPU, mauvaise estimation</p>		

Dossier l'avenir du PC n°192 p.50 <b>avril 2007</b>	Randy Stude directeur du gaming program chez Intel donne son avis p.51. boss de Nadeo (trackmania) donne son avis sur le micropaiement p.52. Dave Grossman de Telltale confirme la tendance du jeu épisodique p.54		P.51 chiffres de vente des jeux PC baissent de 10% chaque année. Base d'utilisateurs qui s'approche du milliard, marché complexe à évaluer. Élargissement du public et des genres de jeux. P.52 marché du jeu en Asie et modèles économiques du free to play. p.54 catalogue de steam et ses avantages			Alors que la récente baisse du nombre d'abonnés de WoW laisse penser que la formule a atteint un point maximum, la croissance de ce nouveau modèle basé sur le micropaiement ne semble pas faiblir. P.52. Signes encourageants de l'importation des succès asiatiques p.53. On n'y est pas encore, car l'Occident se méfie des micropaiements p.54	p.53 gros carton de FIFA 06 en Corée.
L'avenir de Counter Strike n°192 p.94 <b>avril 2007</b>	p.96 départs de plusieurs joueurs et leur justification. Interview de nouveaux joueurs, ambitions, justifications. Énormément de discours direct		Explications détaillées sur le système de classement et de différents événements e-sport p.97	pp.95-96 visages de quelques joueurs illustres. P.97 deux classements montrés	Sponsors matériels se désintéressent de Counter Strike ancienne version et plusieurs équipes ont annoncé leur reconversion p.95	Mais il reste de nombreux bugs, et toujours pas de date de sortie. Du côté des compétitions officielles, ce sera toujours l'année de la 1.6 p.95	Origines de Counter Strike et raisons de son succès p.94. p.95 mercato annuel des joueurs de counter strike.
Interview seigneur des anneaux online n°195 p.86 <b>juillet 2007</b>	Concessions lors du développement, réception des annonces, influences du développeur. P.87 questions intra-cycles et projets futurs					Raisons pour lesquelles les musiques officielles du SDA n'ont pas été utilisées. Vérification sur la possibilité de jouer le mal (intra-cycle)	
Portrait d'Elky, joueur e-sport n°195 p.90 <b>juillet 2007</b>	Bio rapide, parcours de joueur. Pire et meilleur souvenir. P.91 questions plutôt hors-jeu vidéo : différences entre poker en ligne et en vrai, temps de jeu quotidien, projets futurs		Reconversion dans le poker, gains et parcours express				
Preview So Blonde n°204 p.48 <b>mars 2008</b>	2 questions rapides à la directrice artistique : influences et collaboration entre les équipes		Processus complet de conception d'un décor p.49				

<p>Dossier retour sur Starcraft n°204 p.50 mars 2008</p>	<p>p.51 interview joueur pro : parallèle avec la Corée, sinon questions assez creuses (atouts de SC, bio express). P.52 autres questions pour cadrer l'attente de Starcraft II. P.53 mêmes questions à un autre joueur pro</p>		<p>Longévité s'explique autant par ses qualités extraordinaires que le contexte dans lequel il est apparu. Nom des ligues et des joueurs pro en Corée, montant de leurs gains. P.52 Communauté FR existe toujours et vit en autarcie. P.53 plateformes en ligne et suivi actif de Blizzard. p.54, mais il y a objectivement mieux</p>			<p>Pourquoi Starcraft n'a-t-il jamais été à l'ESWC ? P.52 Aurait permis un regain d'intérêt. P.53 signe d'un retour de Starcraft en France ?</p>	<p>Retour sur l'équilibre de Starcraft, comparaison avec les critiques reçues par d'autres jeux. Création des world cyber games par Samsung et place qu'y occupe Starcraft. Mais réussite incroyable se cantonne à la Corée du Sud. P.52 migration de joueurs français vers le Med Fan</p>
<p>Dossier l'humour dans les jeux vidéo n°204 p.78 mars 2008</p>	<p>p.81 interview anglée sur l'humour d'un créateur de Runaway, exemples du jeu à l'appui, avec question sur la localisation des blagues</p>		<p>P.78 trop peu de jeux drôles ces derniers temps, à part via les mods. P.79 plusieurs exemples : parodie, dérision, humour noir. Éviter les stéréotypes de la recette Lucas arts. P.80 passe à la prospection des sorties de jeux humoristiques.</p>			<p>p.79 est-ce par peur des éditeurs de s'enfermer dans un genre ? Il y a de quoi douter, car usage de l'humour a toujours favorablement renouvelé les pratiques créatives, et jeux humoristiques sont de genres différents. P.80 Take two n'a pas voulu confirmer l'arrivée de Duke Nukem.</p>	

<p>Un doublage qui laisse sans voix n°212 p.44 décembre 2008</p>	<p>Stéphane Bonfils, directeur du studio : différences de culture entre France et Allemagne, attention aux références culturelles. Luis de Oliviera : plannings sont fixés longtemps à l'avance, éditeurs ont l'oeil sur tout. Comédienne p.45 : différences avec le cinéma, personnages incarnés.</p>	<p>Attaque de reportage : rectangle de plexiglas qui ne paie pas de mine et pourtant un milieu de jeux vidéo sont passés par cet endroit. Cris de doubleuse entendus dans les couloirs p.45</p>	<p>Style linguistique voulu par les auteurs de l'oeuvre originale : glossaire et règles de style (tutoiement, argo...). Certains doubleurs sont des stars comme Damien Boiseau, doubleur de Norton. P.45 Dragon age = plus gros projet de localisation FR, 180 doubleurs</p>		<p>Sur les gros projets, développeurs doivent valider chaque étape. P.45 Budget non communiqué, on l'imagine dépasser le million d'euros. Sont intégrés au cours du développement et non en bout de ligne comme ça a été le cas des années. Objectif : arriver au niveau des doublages de cinéma</p>		
<p>Le frag ne paye pas n°212 p.102 décembre 2008</p>	<p>Attaque en citation du directeur marketing d'X-Fire "croisé dans toutes les compétitions importantes". P.103 Manager de Millenium témoigne d'un effort qui reste à faire. Autre manager enfonce le clou : LAN pas assez médiatisées. Nombreuses sources complémentaires ! Head Manager : Français n'ont pas le souci d'équipe. p.104 On a trop cédé à ces gamins depuis des années. Nouvelles interviews p.105 sur les contraintes</p>		<p>Sur le papier, e-sport touche de plus en plus les 15-25 ans : chiffres de fréquentation. P.103 une centaine de joueurs pro pour des dizaines de milliers de pratiquants Français ont leur propre façon d'organiser les LAN. Trois propositions et mécanismes de financement différents. P.104 Encadré : fonctionnement détaillé des ligues pro. Coût logistique p.105 + avenir de l'e-sport dans le monde ?</p>		<p>ToD, un des rares Français à vivre du sport électronique, a dû partir vivre en Asie. Politique du clocher prend l'eau avec pratique pro, car bons joueurs ne courent pas les rues p.103. Amar Anagg représentant de marque : France n'a pas les prérequis pour le sponsoring. Encadré : Il faut arrêter de croire que les équipes sont financées par les sponsors. P.104 exemple de salaire. P.105 Mauvaise image du jeu vidéo, aucune marque ne souhaite être associée à ça !</p>	<p>Recoupement des infos grâce à plusieurs ressentis de gens du milieu, s'opposent à la prophétisation du directeur marketing p.102</p>	

<p>Où se cachent les simulations ? N°218 p.42 <b>mai 2009</b></p>			<p>Nombreux ajouts développés par la communauté p.43. 3 simulateurs incontournables sur le net</p>		<p>Il n'est pas rare de voir des pilotes amateurs s'entraîner sur flight simulator entre deux vols réels. Public à la fois captif et peu enclin aux concessions. En dématérialisant une partie de leur production, des studios comme Discus Games ou Eagle Dynamics s'assurent aussi paradoxalement une plus large diffusion p.43. Mais se fait au prix de la localisation. Écosystème en marge des circuits de distribution classiques</p>	<p>p.43 série silent hunter de simulation sous-marine a évoluée depuis le premier opus de 1996</p>	
<p>Free to play : vers un business model occidental n°218 p.88 <b>mai 2009</b></p>	<p>Il y a peu, Alexandre Scriabine, responsable de la communication et du marketing chez Cyanide, me sortait autour d'un café : "contrairement au marché asiatique, le marché occidental n'est pas près d'accepter que le joueur le plus riche soit le plus fort". P.89 vous avez mis ça en place quand ?</p>		<p>Comparaison avec système des FTP asiatiques. P.89 estimations différentes sur pourcentage de joueurs à passer à la caisse</p>		<p>Premier free to play de Cyanide, prise de risque au minimum. P.89 Notre partenariat est clair : nous sommes payés au pourcentage d'objets vendus. Quand le FTP apparaissait comme l'Eldorado du cyber monde, aucun développeur n'aurait voulu partager ses revenus. Mais désormais plus rien n'est sûr. Cyanide sur les deux tableaux : il n'opresse pas le joueur avec son item shop, mais parvient à lui faire miroiter des potions</p>	<p>Comment expliquer que le prix de la monnaie virtuelle varie en fonction du moyen de paiement ? P.89 En bêta, mais on peut quand même payer ?</p>	

<p>Dossier : l'aventure, un genre qui se conjugue au passé ? N°222 p.58 octobre 2009</p>	<p>p.61 Interview développeur de telltale : les gens se souviennent surtout des grands jeux des années 1990, mais il y avait beaucoup à jeter. Le contenu téléchargeable permet de prendre plus facilement des risques mesurés, pour les développeurs comme les joueurs.</p>		<p>P.59 ScummV outil pour rejouer aux jeux d'aventure qui ne tournent plus sous Windows. P.60 Mécanismes de base du jeu d'aventure se sont dilués dans l'ensemble de la production, et ça a commencé avant l'âge d'or du jeu d'aventure. On doit aussi le déclin à Internet, qui livre les soluces clés en main. P.61 Telltale 23 jeux sortis en 5 ans et centaines de milliers de ventes p.62 Fans amateurs qui rendent hommage aux jeux d'aventure</p>	<p>"Les classiques" p.63</p>	<p>p.59 Qui dit moins de public dit moins de budget : en dix ans jeux d'aventure sont devenus statiques et ringards. Même Myst a desservi le genre. P.61 Ron Gilbert a tellement posé les bases que les développeurs ont du mal à s'en écarter. P.62 Le déclin du genre ne vient pas que de la disparition de l'humour des développeurs. Il y a une demande de jeux de qualité, par exemple Runaway, succès fou et pourtant pas terrible.</p>		<p>Retour sur les début du jeu d'aventure (Zork) et parallèle avec livres dont vous êtes le héros. Ron Gilbert débarque un beau matin avec un moteur pensé pour la souris. Jeux Lucas Arts qui font la part belle à l'imagination. P.59 Où sont allés les joueurs ? Vers les FPS ou les consoles. P.60 problème est plus complexe que juste Myst ou la 3D. [...] Les développeurs d'antan rendaient les joueurs fous, ça nous marquait. p.62 Retour sur la mise en scène marquante de Monkey Island 1</p>
<p>Portrait Chris Taylor n°227 p.42 février 2010</p>	<p>Questions intra- cycle mais avec de l'impertinence : « pourquoi avoir lâchement abandonné votre système économique basé sur les flux ? »</p>	<p>« Avachi sur son siège, Chris Taylor bâillait toutes les 20 secondes en nous présentant son Supreme Commander 2 ».</p>				<p>Vérifier : version console influe la version PC ? Pose la question une deuxième fois : ont- ils fait des concessions ?</p>	<p>Mini-bio de 4 dates en encadré</p>

<p>Dossier : gagner sa vie en jouant n°227 p.49 <b>février 2010</b></p>	<p>P.50 à en croire la communauté, personne dans WoW ne touche à la monnaie virtuelle. P.53 Interview d'un site de tournois en ligne : plus gros montant remporté, date de création, réception des joueurs et projets futurs.</p>		<p>Côté voie de garage, le JV va bientôt remporter la palme. Tout le monde essaie de vivre de cette passion. Cartes butin du TCG WoW revendues 500€ sur les sites de vente en ligne. P.50 si l'idée vous prend, songez au multicompte. Attention, demande solutions logistiques et hardware. Il suffit d'un peu de temps sur le net pour voir qu'énormément de mods passent à la trappe p.51. p.52 Jennifer Grinner, qui a créé une vraie société dans Second Life. Métier de QA : salaires oscillent entre 15k et 17k l'année. p.53 cash prise de l'ESWC</p>		<p>P.50 filon de la monnaie virtuelle marche fort dans WoW. Peut rapporter gros si vous êtes à la tête du site (le péon se fait arnaquer). P.51 Encadré certains créateurs de jeux vidéo ne connaissent pas des bases élémentaires, ça vaut le coup de jouer pour augmenter votre culture vidéoludique. P.52 être testeur QA ne veut pas dire être payé pour jouer à la cool : vous ne pouvez pas arrêter quand vous le voulez. P.53 Si vous voulez avoir un parcours similaire à celui d'Elky, il va falloir vous accrocher. Activité lucrative lui a rapporté 3 millions d'euros.</p>	<p>Jack de Millenium, connu pour ses machinimas, ne croule pas sous les propositions, à part la Fnac. P.50 Développeurs tentent de faire la guerre aux sites de vente, souvent en vain. Au pire, vous risquez une fermeture de votre compte. P.51 Avant de tomber sur une telle carte vous dépensez beaucoup en boosters. Côté rentabilité, il faut oublier !</p>	<p>Histoire du mod Counter strike p.51, dont les créateurs ont été recrutés par Valve. Idem pour le designer de Dota</p>
<p>Preview Duke Nukem Forever n°236 p.28 <b>décembre 2010</b></p>	<p>p.29 Questions sur l'état de développement dans lequel ils ont récupéré Duke Nukem. Comment gérer la double contrainte ? Autocensure ?</p>	<p>P.29 cite de nombreux journalistes présents lors de la preview... Qui appartiennent tous à des médias Future !!</p>					



<p>Dossier : les grandes gueules du jeu vidéo n°236 p.94 <b>décembre 2010</b></p>			<p>P.96 Il suffit de parcourir les gazettes pour trouver des brouettes de contre-exemples. Il s'agit de créatures marketing que l'on sort de l'étui quand la promotion d'un jeu a besoin de coup de boost. P.97 "best of" des déclarations nauséabondes de Kotick. Patron de Zynga a derrière lui un chiffre d'affaire de 240 millions de dollars et un modèle économique que lui envie EA et Activision.</p>	<p>pp.96-97 grandes gueules montrées sans légende (mais le corps du texte s'y rapporte)</p>	<p>Dans tous les cas, une conclusion crève les yeux : il y a désormais trop d'argent pour que l'on puisse se permettre de faire le rigolo. P.96 Marketing poisseux énoncé par un pauvre bougre prisonnier de l'image cool qu'on lui ordonne de donner. P.97 Existente toujours, mais ce sont eux qui tiennent les leviers économiques</p>	<p>Encadré : retour sur le parcours de John Romero et le moment où il a perdu les pédales. Qui se rappellerait du médiocre « Enter the matrice » si son charismatique (si, si) créateur David Perry n'avait pas trusté les médias pour vanter ses mérites imaginaires ? Idem avec histoire de Philippe Ulrich, Westwood et Virgin, qui a fondé Cryo Interactive. Harvey Smith qui l'ouvre alors qu'il n'aurait pas dû : depuis, Midway s'est fait racheter une bouchée de pain. Histoire de Stuart Black. P.96 Astu déjà oublié l'affaire Tim Schaffer, malheureux ? Encadré Bruno Bonnel disait que le jeu en ligne n'avait pas d'avenir. P.97 déclarations de Suda 51 et ses excuses publiques. Encadré affaire Thompson</p>
<p>Preview Prey 2 n°241 p.11 <b>avril 2011</b></p>	<p>p.13 questions au directeur créatif : n'est-il pas dommage que l'armement de Prey 2 soit rentré dans le rang ? P.15 chef de projet : comment expliquer que tout ce qui faisait la singularité de Prey 1 ou disparu dans le 2 ? Raisons de l'abandon du personnage cherokee</p>	<p>p.11 attaque de reportage à l'écriture fouillée, nombreuses descriptions. P.12 50 employés à tout péter, des open spaces par dizaines vidés de toute présence matérielle et une chambre dédiée à la mocap pas plus spacieuse qu'une pauvre piaule de sorbonnard. Pas la moindre source de lumière pour éclairer les folios de mon carnet</p>			<p>P.13 questions : vérifier ses impressions et les influences identifiées (Blade Runner). P.15 Pourra-t-on vraiment agir sur notre destinée à notre guise ?</p>	

Reportage global game jam n°241 p.32 avril 2011	p.33 questions à l'organisateur Olivier Lejade : profil des jammeurs et des jeux, ressenti sur le thème, infos de cadrage et conseils pour tenir le coup	Reportage sur plusieurs projets, avec discours direct et essais surplace. Un peu court, s'arrête sur seulement 3 projets, peu de descriptions globales.		p.33 chiffres sur la Global Game Jam			
Preview Duke Nukem Forever n°241 p.84 avril 2011	p.89 questions très intra-cycle, à part sur la reprise du développement et la frustration qu'elle a engendrée						p.87 retour sur les 14 ans de développement de Duke Nukem Forever, explications sur les complications
Preview Diablo 3 n°245 p.11 septembre 2011	p.15 difficultés autour de la notion d'aléatoire			P.15 focus sur le nouveau battle net	p..17 mise en scène de l'info sur l'échange d'objets avec de l'agent réel entre les joueurs		
Dossier : l'E-sport va bien, merci n°245 p.73 septembre 2011	Raisons pour lesquelles un joueur paierait une licence pour participer aux Masters : sont sélectionneurs officiels pour la Dreamhack. P.74 Focus sur le sponsor Winamax : interrogés par nos soins, n'ont pas souhaité répondre. P.77 Organisateur de l'ESWC : raisons du choix de la PGW, Analyse de l'arrivée d'un sponsor précis, choix de Dota pour représenter les MOBA, intérêt des sponsors de manière générale		Lan organisées par la Lan Alliance sont celles qui rapportent le plus de points pour être sélectionné dans les finales. Jeux présents à la finale + intérêt de la communauté. P.75 avec l'itw de Pomph et Thud : part importante de non-joueurs qui suivent Starcraft. Banque de données de Blizzard et système de replay bien fichu. Infos et contextualisations sur équipes qui représenteront la France (idem pour la WCG p.76). p.76 comparaisons entre les audiences	p.74 Masters du JV ont montré qu'une compétition pouvait ramener du monde	Ces acteurs ont tous grandi à l'ombre de l'ESWC et se sont fédérés pour prendre la relève. P.74 Frilosité à inclure de nouveaux jeux explique la difficulté à inclure de nouveaux joueurs. P.75 On va vers une obligation d'avoir plusieurs IP sur un même site, ce que tout le monde ne peut pas se permettre. Lol souffre du même écueil que starcraft : coupures des serveurs. Parade pas encore au point. P.76 Enjeux futurs : transmission de bonne qualité. Données bien comprises (signature de partenariat). Levier pour négocier les partenariats. 3 sponsors habituels qui ont besoin de visibilité, E-sport pourra toujours compter dessus. Lien entre âge de l'audience et intérêt des publicitaires		La dernière fois qu'on a parlé de l'E-sport dans ces pages, l'ESWC à Disneyland venait de s'achever et nous avait laissé une demi-molle. L'organisation avait raté la mise en valeur de l'événement, le public s'était mutiné contre les changements de dernière minute. Dans le même temps, événement qui fait faillite, un autre qui se fait racheter. Mini polémique de mai dernier autour de l'impossible double homologation WCG/ESWC + manière dont elle s'est terminée. p.75 le Star-system de starcraft était livré avec la notice

<p>Preview Medal of Honor Warfighter n°252 p.45 avril 2012</p>	<p>p.45 reconnaît la filiation de bonne grâce. P.49 Rebondir sur la narration hors-cycle</p>					<p>P.49 Concrètement, niveau gameplay, qu'est-ce qui va faire la différence avec les autres FPS ?</p>	<p>p.46 Rappel des origines de Call of Duty en lien avec Medal of Honor. p.49 Narration très complète de la genèse du projet</p>
<p>Dossier : Anonymous, la main dans le hack n°252 p.77 avril 2012</p>			<p>Racontent une scène de V pour Vendetta en lien avec la culture Anonymous. S'ils partagent les idéaux de Wikileaks (sont cités), ils agissent différemment. Lieu de rassemblement + nom de code des opérations. Masque de Guy Fawkes. Façon dont ils remplacent le point d'interrogation. P.78 Logiciel utilisé pour procéder. Liste des sources p.80. Désaccord avec le traité ACTA. 180.000 vidéos militantes sur YouTube. P.81 Film Anonymous qui n'a rien à voir par Emmerich, mais parle d'un contemporain de Fawkes, Lulz.</p>		<p>P.80 rangs du groupe ont enflé ces derniers mois et les hackers de la première heure ont été rejoints par des internautes moins expérimentés, et peut-être moins scrupuleux. P.81 Mouvement pourrait devenir une marque</p>	<p>p.78 D'après le livre de deux auteurs, collectif remonte à 2006, mais se rassemblent de manière significative en 2008. p.81 Réalité plus complexe que V pour Vendetta</p>	<p>Origine du nom du collectif, de sa communauté, et ses premiers faits d'armes. Autres appropriations du masque. P.78 Tom Cruise est malgré lui à l'origine du collectif (Conflit avec la scientologie). Moment où le mouvement s'affiche au grand jour. Attaques contre des sociétés de cartes de crédit et pays où Internet est contrôlé. Discrédit suite aux attaques du PlayStation network. Combat contre le FBI lié à la fermeture de Megaupload. p.80 attaque du site de l'Express suite à un édito de Christophe Barbier</p>

<p>5 news immanquables n°260 p.22 décembre 2012</p>	<p>p.25 Développement de ce jeu parodique : on a essayé beaucoup de départs au début, on préfère une équipe restreinte. Interview de 6 sources de l'équipe. Mode de financement ? P.26 Julien Villedieu du SNJV explique la démarche du référentiel des métiers du JV. p.29 point de vue Bohemia, n'a jamais enfreint une seule loi. Avocat des deux hommes.</p>		<p>P.26 France 3e pays européen producteur de JV et 7e au niveau mondial + chiffre d'affaires. Liens utiles p.27 un an de travail pour faire le référentiel + méthode du SNJV. Étude de ce document de 60 pages présentant 28 métiers. Cursus de 2 à 5 ans qui coûtent de 4500 à 6000 euros par an. Élans patriotiques et présence des développeurs FR à la PGW. p.29 rappel des faits. Créateur de DayZ qui enjoint ses fans à agir sur Twitter. Institutions judiciaires devraient reprendre leur cours ce 20 octobre. P.30 Papier d'Eurogamer sur le Doritos Gate et sa censure</p>	<p>p.30 Photo de Geoff Kighley et press kit de farming simulator mieux que le jeu</p>	<p>p.27 établissements de JV privilégient les étudiants dont les parents ont le portefeuille bien garni. Travailler en France fait acte de charité, secteur basé sur l'export à 80% p.29 Selon les experts, la Grèce est une position stratégique. P.30 scandale Doritos gate expliqué après une entrée en matière faussement naïve. Relais des découvertes d'Eurogamer. Coïncidence ? Le partenariat s'achève le lendemain. P.31 J'aimerais penser que la solution vient des indés, mais contrôlèrent sûrement les journalistes s'ils le pouvaient : pensez à la Minecon interdite aux porteurs de la carte de presse</p>	<p>p.23 plusieurs propos contradictoires. Et qu'en est-il de 1313 ? P.25 c'est volontaire, tous ces ajouts ? Une chose est sûre, le jeu sera gratuit p.29 2e source, PDG de Bohemia, qui affirme que le travail de recherche est terminé depuis longtemps.</p>	<p>P.24 Retour sur le premier épisode de Dudeobro : « pour Nicolas Jacquard, le programmeur de la bande... ». P.29 Affaire qui n'en est pas sans rappeler une autre : Amir Mizra. P.31 Affaire Jeff Gerstmann viré de GameSpot en 2007</p>
<p>D-Day vu de l'intérieur n°260 p.42 décembre 2012</p>	<p>p.43 Discours direct de plusieurs joueurs pour témoigner de l'attente qui précède les séances de jeu (« là on n'a rien fait en 4 heures, c'est chaud »). Membre de MO5 : borne Gauntlet neuve. Différentes raisons qui motivent les visiteurs, dizaine de profils différents. P.44 interview de l'organisateur. P.45 interview de joueur qui se montre très critique. Interview détaillée d'Oxent p.45</p>	<p>p.42 3 heures de jeu, test à l'appui, c'est le temps qu'il m'aura fallu pour franchir la minuscule sale de démo de Dead Space 3. Interview de jeunes visiteurs (lien avec le non-respect des normes PEGI). P.43 exploration aussi des autres stands, comme celui de MO5 qui affiche complet. Peu de salles proposées sur le salon. Ressenti : plus commercial que l'année précédente. P.44 public large + renouvellement des jeux joués à l'ESWC</p>	<p>p.44 Parades d'Oxent et point de vue des joueurs : cerise sur le gâteau. Profil des gagnants. Résultats détaillés p.45</p>	<p>p.45 Palmarès des joueurs dont on n'a pas parlé dans cet article</p>		<p>p.43 radinerie des éditeurs, prétexte de la crise économique est passé par là</p>	<p>p.44 Craintes qu'inspiraient cette édition 2012 à la PGW</p>

<p>Interview projet Pillars of Eternity n°260 p.39 décembre 2012</p>	<p>p.39 interview d'un développeur qui se lance sur Kickstarter. Pourquoi avoir fait ce choix ? Doutes, aides, contraintes de budget. + questions inta-cycle p.41</p>					<p>P.40 : qu'entendez-vous par « old school » ? Souvent ça signifie « pas fini ». P.41 Sera-t-il possible de jouer un personnage idiot ?</p>	<p>P.40 avez-vous appris de vos précédents jeux ?</p>
<p>Mini-dossier adjoint au test de Farcry 3 n°260 p.19 décembre 2012</p>	<p>p.19 Inspirations, processus d'écriture, risques créatifs</p>		<p>P.19 Biographie express du développeur. On note le grand retour des frontières naturelles : Mer et Montagne.</p>				<p>P.20 point sur les mondes ouverts. Ambitions des développeurs qui évoluent progressivement avec la technologie (GTA en 1997). MMO dans les années 2000 =&gt; pourquoi ne pas envisager un espace autogéré ? P.21 Concepteurs se rendent compte que la capacité d'exploration du joueur reste limitée. Feinte de level design de Battlezone en 1998</p>
<p>Interview Alexis Blanchet n°260 p.46 décembre 2012</p>	<p>p.47 Parcours, difficultés de prof, en quoi consistent les cours, débouchés</p>		<p>Profil des chercheurs en game studies français. P.47 tâches de ces maîtres de conférences. Ouvrages d'Alexis Blanchet. Souhait de toucher un public large. Rôle de la BNF</p>				

<p>Dossier quand le jeu vidéo fait de la politique n°260 p.108 décembre 2012</p>	<p>p.110 Interview de Paolo de Molleindustria à propos des développeurs d'un autre jeu puis de leur propre processus. P.111 interview complète : questions générales, mais hors-cycle (peut-on traiter de tous les sujets, jv est-il politique, exemples précis et vocation de leurs jeux)</p>		<p>Passage en revue analytique de plusieurs jeux : Prison architect (scène de mise à mort), Defcon (on balance des ogives). P.109 jeux de Molleindustria et PETA. Ne délaissent-ils pas la forme (gameplay) au détriment du fond ? P.110 Sans surprise, Warfighter instrumentalise les attentats de Madrid pour justifier l'interventionnisme occidental. Encadré : jv comme moyen de récolter des fonds</p>	<p>. P.109 Diamond of London : seul jeu authentiquement indépendant à avoir eu une sortie boîte sur DS</p>	<p>p.110 Reportage chez EA : discours débile sur l'armée plutôt que de parler du jeu, journalistes européens étaient stupéfaits.</p>	<p>P.110 Contre-exemples : jeux politiques aux bases solides. Je ne crois pas que Medal of Honor ait conscience d'être un jeu de propagande</p>	<p>Retour sur un jeu de 1985, Balance of Power ! Première simulation géopolitique, mais le contexte n'était qu'un prétexte ! Il a fallu que le jv oublie ses bases arcades au début des années 2000 et serious games (qui existaient bien avant, p.109).</p>
<p>Reportage Cyberpunk 2077 p.53 n°260 décembre 2012</p>	<p>p.55 Mike Pondsmith, créateur du JDR original, veille au grain. P.56 On me l'a suffisamment répété durant mes entretiens, il faut que tout soit parfait. P.57 Arrivée au sein de CD Projekt, image de rebelles</p>	<p>p.54 enchaîner les rencontres avec un paquet de gens talentueux pour avoir une vue globale plus nette. P.56 description de la voix rauque de Pondsmith ("mais bref, je m'égare")</p>			<p>P.54 Cyberpunk 2077 est un des projets les plus secrets de l'industrie et il faut être prêt à se heurter à un mur en béton armé si on ose des questions précises. Damien Monnier, game designer français, gêné de ne pas pouvoir nous donner des infos</p>	<p>p.55 bien entendu les développeurs se veulent extrêmement rassurants. P.56 Et qu'en pense Pondsmith ? Persuadé d'avoir déniché la meilleure équipe pour adapter son JDR. P.57 Faire part de sa comparaison aux développeurs : "c'est vrai que c'est assez similaire"</p>	<p>p.56 On voulait adapter le jeu depuis longtemps et ça n'a pas collé avec de nombreux studios. Genèse de la collaboration avec CD Projekt. P.57 Parcours de CD Projekt, similaire à celui de Valve</p>

Nos chers disparus : Mike skellington n°260 p.139 <b>décembre 2012</b>		Ressenti face à Midwinter en particulier, comme un reportage à l'intérieur du jeu : "on y était"	Influences de Midwinter sur Just Cause, Crackdown et Skyrim				Retour très complet sur le parcours de ce créateur et sur ce que ressentaient les joueurs de l'époque face à ses oeuvres
Obsidian : de la fuite à la suite n°260 p.140 <b>décembre 2012</b>			P.142 Il fallait lire à l'époque les témoignages d'employés anonymes sur Fatbabies.com: frères Caen étaient accusés de tous les maux. C'est comme si Obsidian avait pour projet de refaire black isle, et la référence à l'obsidienne n'est pas anodine. La plupart du staff de New Vegas a travaillé sur fallout 2. p.143 Sous-traitance de Bioware à Obsidian. Encadré que deviennent les frères Caen ?		P.141 Le monde de la télé, ça compte quand Titus entre en bourse ! C'est aussi l'emballage boursier qui a permis à Infogrammes d'avaler Océan. Expliquer la logique de rachat des frères Caen. Pourcentages boursiers très précis de l'époque. P.142 Titus n'a pas les reins assez solides pour se permettre de financer des projets traditionnels de Black Isle. p.143 Obsidian, depuis des années, passe de technologie en technologie, donc ne maîtrisent jamais. Voix internes évoquent des problèmes de méthodologie énormes. Aujourd'hui, sont à un tournant.		Retour sur le parcours de Titus, leurs bons coups. Méthode Caen, qui met même en avant le jeu de Vincent Lagaf. P.142 Décisions radicales. Documentation très impressionnante. Vente des licences et désertion de Black Isle, fermé en 2003... Et création d'Obsidian.

2. Joypad	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
Preview XIII n°133 p.54 <b>septembre 2003</b>			Treize, un nombre mystérieux (significations, lien avec la Française des jeux) + planter le décor de la BD		p.55 Peu de liberté et validation de Jean Van Hamme		
VF4 Évolution Otenamiha iken 3 Final n°136 p.28 <b>décembre 2003</b>		Narration de la compétition, impressions des joueurs avant le match	Point sur la compétition : gagnant du précédent tournoi, persos représentés, retransmissions de l'événement...				

<p>Preview Splinter Cell Pan- dora To- morrow n°136 p.49 <b>décembre 2003</b></p>	<p>p.49 Révélations du producteur sur le changement de titre, le dernier étant trop générique. P.50 Volonté « d'intensifier l'immersion » du scénariste, long bloc de discours direct. Ont commencé par écouter les retours des joueurs. Exemple du saut écart, frustrant pour les joueurs de ne l'utiliser que trois fois. p.53 narration de la session de jeu du journaliste avec commentaires de Gallipot</p>					<p>P.50 Temps de réponse nous ont été présentés comme plus rapide (nous n'avons malheureusement pas pu jouer)</p>	<p>pp.52-53 réflexions de Gunter Gallipot quant au mode multijoueur, qui ont commencé il y a plusieurs mois. Différentes itérations du concept</p>
<p>Visite au level X n°139 p.24 <b>mars 2004</b></p>		<p>P.24 vitrines des différents développeurs surplace, leur agencement et ce qu'apportent les documents présentés. P.26 enquête auprès des visiteurs, "tout le monde était redevenu enfant dans cet univers où le temps n'a pas de prise".</p>					<p>Narration des débuts de Kojima suite à la doc : était limité dans la technique, raconte son arrivée chez Konami... et comment il a eu l'idée de Metal Gear p.25 Idem création de Mario</p>
<p>Chronique jeu sport et télévision n°145 p.64 <b>octobre 2004</b></p>			<p>FIFA et PES sont entièrement bâtis sur des repères télévisuels. Moyen d'assurer l'adhésion immédiate du joueur. Certains sports ont bâti eux-mêmes leurs représentations visuelles, car la télé ne s'y intéressait pas. Athènes 2004 a tenté une approche différente en variant l'angle de vue du 1500m.</p>			<p>Possible de recréer son match préféré ou d'en anticiper un autre. On peut remporter une rencontre virtuelle de FIFA en imitant les gestes des footballeurs vus à la télé.</p>	<p>Vue en perspective des matchs de tennis date de l'origine du genre. Télévision s'est approprié le sport en lui donnant une forme quasi définitive, qui correspond mieux aux conditions de diffusion.</p>



<p>Interview Silent Hill The room n°145 p.78 <b>octobre 2004</b> (idem "Bercée le long des golfs clairs" p.121)</p>	<p>Origine du projet, d'une nouvelle interactivité qui vient de l'observation d'Half-Life. Interview très anglée sur l'« interactivité ». Analyse du concept par le designer, de la fonction des cinématiques.</p>					<p>Rattachement purement commercial ? « On n'est pas complètement convaincu par the room », dit le producteur ! On a l'impression qu'on pourrait se passer de la présence des monstres.</p>	
<p>Le bump facile n°145 p.110 <b>octobre 2004</b></p>			<p>Le cerveau reconstruit le volume à partir de la lumière. L'impact du soleil sur les surfaces lui donne les infos nécessaires pour comprendre profondeur et agencement du corps...</p>	<p>Quelques coups de crayon jetés sur une feuille suffisent à créer du relief (figure A). Cas de figure dans Halo, trompe-l'oeil qui permettent de comprendre ...</p>	<p>Évidemment, les normales des polygones ne sont jamais affichées dans les jeux, même si elles sont présentes dans de nombreux calculs. On se sert intensivement du bump mapping dans les vagues de Mario sunshine.</p>		
<p>Mini portrait Yuji Hori p.117 <b>octobre 2004</b></p>				<p>Fiche d'identité, titres sur lesquels il a travaillé, titres actuellement en développement</p>			<p>Biographie de Yuji Hori, ses débuts en BASIC, anecdote sur l'inclusion d'un vendeur de ramens dans le jeu. Sa vie bascule grâce à un concours dans Jump. Jeux auxquels il jouait à l'époque</p>
<p>Sega Gamejam 2005 n°152 p.54 <b>mai 2005</b></p>	<p>Il nous avait confié ne plus avoir le temps de s'entraîner depuis qu'il avait trouvé un boulot en mars dernier</p>	<p>Narration d'un tournoi virtuel de fight sur place et surprise causée par une star de la discipline. P.55 challenger qui prend le micro : "tu n'aurais jamais dû gagner le match précédent !". Grand bonheur d'une salle en délire</p>		<p>p.55 Manette spéciale pour jouer à Okuto no ken + deux finalistes du tournoi</p>			

Les ombres, tout un fromage n°152 p.106 <b>mai 2005</b>			Idem le bump facile	idem le bump facile, avec moins d'illustration (mais vue de Doom 3 pour mieux comprendre)	idem le bump facile : limitation énorme des techniques		
Musashi, final fantasy et des oeufs n°152 p.112 <b>mai 2005</b>	Discours direct à propos du personnage, probablement glané dans une interview extérieure			Idem Yuji hori			Idem Yuji hori
"Plus loin" (deux en un) les suites p.14 et l'antiquité p.16 n°152 <b>mai 2005</b>	Trois lecteurs de profil différents et leur avis sur les suites p.14		Suites qui impriment leurs propres personnalités p.14 + suites avortées. P.16 Exemples de différentes visions de l'antiquité dans le jeu vidéo. Kratos est une synthèse d'Hercule, Achille, Thésée et Persée.			Que reste-t-il de Resident Evil dans Resident Evil 4 p.14 ? P.16 Grâce de god of war pas réaliste, mais lien avec récits mythologiques	
Plus Loin Un avenir prometteur (PSP arrive en France) n°155 p.74 + p.18 <b>septembre 2005</b>			Retour sur les chiffres de la PSP au Japon, croisement avec ceux de la Nintendo DS. Apport des UMD, y compris interdits aux moins de 18 ans, donc destination à un public plus mature.		La scène underground connaît une expansion jamais vue dans l'histoire des consoles. À partir du moment où il a été possible de faire tourner des programmes faits maison ou "homebrew", le nombre d'applications, de jeux et d'émulateurs a explosé en quelques semaines. P.75 qualité de l'émulation avancée à la vitesse grand V. Bien sûr, Sony n'est pas prêt du tout à accepter une telle situation. Système de verrouillage par Sony et en même temps reprises de certaines fonctionnalités développées par les passionnés. P.17 la PSP, machine à spin-off, titres qui synthétisent ou recyclent, noms cités.	Protections en termes de zones sur les UMD, parties en wi-fi compatibles seulement entre deux jeux de la même région. P.18 ajouts pour contrebalancer les concessions de ces versions portables	

Comment ça marche ? Le doigt de son maître n°155 p.72 <b>septembre 2005</b>			Différents types d'écrans tactiles et manière dont ils perçoivent le signal. Type de ceux qu'on retrouve dans la DS.	Deux schémas explicatifs, sur les couches d'écran et le flux d'électricité, avec explications associées. Comparaison avec travail d'un pompier « super balèze »			
Portrait Yoshitaka Amano n°155 p.115 + reportage sur le stand Square Enix p.60 <b>septembre 2005</b>	p.67 Interview d'Amano, illustrateur chez Square Enix. Choix de tableau dans une expo, regrets sur son changement de fonction, lien avec Square, questions très personnelles. Projets futurs, vision de l'artiste et son rapport à ses croquis, appartement à Paris p.115	p.61 Compendu du concert, révélation en direct d'un compositeur interrompue par le présentateur. P.115 A toujours une illustration ou deux dans son sac		Idem Yuji hori			Idem Yuji hori mais un peu moins porté sur le parcours, davantage sur le portrait actuel
Portrait Yuji Kana n°162 p.101 <b>avril 2006</b>				Idem Yuji hori			Idem Yuji hori
Trial Trophy n°162 p.12 <b>avril 2006</b>	p.17 Origine du projet, parcours du producteur, mais aussi tentatives de savoir comment s'est passé le développement de l'intérieur			p.17 300 à 500 clichés pour la modélisation de chaque voiture et aperçu du résultat	p.16 Jeu semble avoir été développé trop vite pour qu'il ne parte de rien. A bénéficié d'un coup de pouce en interne. Petites différences identifiées de manière précise	p.14 Développement accéléré qui pourrait faire peur, mais a bénéficié d'une partie du boulot effectué sur GT. Pas d'inquiétude, donc. En cherchant un peu, on trouve quelques curiosités à piloter. Modes semblables, 90% des circuits se ressemblent	Pratiquement cinq années se sont écoulées avant que l'idée de faire un jeu moto de Gran Turismo ne démarre réellement. Cinq années pendant lesquelles le producteur s'est fait la main sur les Gran Turismo, afin d'acquérir suffisamment d'expérience pour mener sa propre embarcation. Et même s'il n'a eu l'aval de son boss qu'en mars 2005, le bougre n'a eu que peu de temps pour travailler sur son jeu, sorti en février dernier au Japon.

<p>HDR, cet ami invisible n°162 p.44 avril 2006</p>			<p>Explication du modèle traditionnel d'encodage des couleurs pour le comparer au HDR. Vulgarisation technique très détaillée</p>	<p>Un seul exemple, pas de schéma</p>	<p>L'efficacité du HDR dépendra du bon goût et de la culture visuelle de nos amis développeurs</p>		
<p>L'attraction du soleil n°162 p.46 + dossier Xbox 360 arcade p.52 avril 2006</p>	<p>p.53 Il semblerait que la proportion de joueurs qui paient pour transformer leur démo en jeu complet soit très importante (+ chiffres). XBLA représente un espace de création pour les développeurs indépendants, ne tarissent pas d'éloges. Citent les atouts, idem p.54. p.55 liberté laissée par le système. De moins en moins de prise de risque dans l'industrie</p>		<p>Chiffres de ventes apocalyptiques de la Xbox 360 au Japon. Liste des personnalités japonaises approchées, soutien de Tecmo. p.49 encadré soutien Capcom et Namco. P.52 chiffres officiels du XBLA. P.54 ventes plus durables, modèle économique différent, budget restreint de certains titres</p>	<p>Encadré sur les jeux, nouveautés attendues, visages des responsables du service p.53</p>	<p>Dû au retard de nombreux jeux, malgré bonne volonté (opérations marketing). Coups de boost trop fébriles. Approche de Mistwalker pour corriger le tir. P.52 Parallèlement à ses jeux AAA, Microsoft pousse les titres indépendants (ambitions importantes quand on regarde de près). P.55 Qu'est-ce qui motive les développeurs, argent ou à l'ancienne ? Un peu des deux</p>	<p>p.54 évidemment, toutes ces belles paroles (voir "interroger") ne sont pas gratuites et ont deux explications [...] D'après Buckland Microsoft ne se fait pas simplement de l'argent sur leur dos</p>	<p>P.47 petit encadré sur Mistwalker, p.50 AQ interactive : reviennent sur l'origine du studio.</p>
<p>Jeu vidéo, un art officiel ? N°162 p.8 avril 2006</p>	<p>4 sources, mais citées juste quelques lignes. Réactions à chaud</p>		<p>Crédit d'impôt destiné aux développeurs français. Premiers lauriers nationaux. Figure des années 1990 et des années 2000</p>			<p>On notera une réticence de Raynal et Ancel. Il faut dire que décorer le jeu vidéo va à l'encontre de la diabolisation dont il fait l'objet</p>	<p>Retour sur la vocation de Michel Ancel et ses débuts en quelques mots.</p>
<p>La PS3 rate son entrée ? N°167 p.6 octobre 2006</p>			<p>Liste des partisans du Blu-ray, prix moyen d'un lecteur. Explications sur la technologie Blu-ray + prévisions économiques de Sony</p>		<p>On peut se demander si certains fabricants de lecteurs Blu-ray n'attendent pas le test de la PS3 pour se lancer. Probablement décollage de la PS3 lent en Europe. Sony privilégie les marchés les plus technophiles.</p>	<p>Le report de la PS3 vise-t-il à favoriser les lecteurs Blu-ray de salon ? Ce n'est donc pas une stratégie de Sony ?</p>	

<p>Preview Gears of War n°167 p.10 + portrait Bleszinski p.58 <b>octobre 2006</b></p>	<p>p.12 politique d'Epic en matière de secret formulée telle quelle : je préfère 18 beaux screenshots qu'inonder le marché avec 400 photos » ? P.13 philosophie de gameplay : surpuissant, mais pas invincible. P.14 encadré : mélange de nouvelles et d'anciennes technologies. P.17 Essentiel de la next gen aux yeux de Bleszinski. Une seule source, mais avec des propos intéressants. P.58 façon dont il se définit : vous pouvez déjà cerner le lascar !</p>	<p>P.14 vous pensez bien que toutes nos multiples corruptions (« allez, je te paie un verre et tu me laisses continuer ? ») se sont soldées par un échec cuisant. P.58 Description Bleszinski : beaucoup plus volubile que la moyenne, donne son avis sur tout et n'importe quoi (+ discours direct).</p>	<p>P.58 Passage de Cliff sur CNN et à la conférence E3. Couverture de PC Gamer en 2000. Blog de Cliff et son jeu préféré, lettre ouverte à Michaël Bay</p>				<p>Retour sur la découverte de la première démo à l'E3 2005. Comparaison avec la démo de Killzone 2 et ressenti de Cliff Bleszinski (ce n'est qu'une put... de vidéo). P.16 Epic Games 15 ans déjà. Survol de son parcours p.58</p>
<p>Boy meets gun n°167 p.62 rubrique comment ça marche <b>octobre 2006</b></p>			<p>Processus physique lié à la lumière, lien avec le tube cathodique. Light gun ne marchent que sur les écrans "vieille gen"</p>	<p>Schémas explicatifs et données pour comprendre la différence de technologie entre les périphériques/s/moniteurs</p>			<p>Comparaison entre dispositifs d'hier et ceux d'aujourd'hui pour figurer l'évolution : technologie n'a pratiquement pas changé depuis</p>
<p>Le surf sur portable, ça marche ? n°167 p.66 <b>octobre 2006</b></p>		<p>Investigation technique détaillée, test des propositions des deux portables et narration des difficultés rencontrées. Boitier location free p.69</p>		<p>p.68 aperçu du mode zoom, p.69 rentrer du texte devient pénible</p>		<p>Confrontation des promesses des navigateurs : saisie laborieuse p.66, peu de sites optimisés pour la PSP p.67, vitesse de connexion qui varie p.68. p.69 PSP mérite bien son titre de console multimédia</p>	
<p>Itw Jean-Pascal Cambiotti n°175 p.100 <b>juin 2007</b></p>	<p>Opinion sur téléchargement payant. Causes et solutions à la désertion des jeux online</p>					<p>S'adresser à l'élite hardcore, volonté ou obligation ?</p>	

<p>Atari 2600 c'était ma première console n°175 p.102 juin 2007</p>			<p>Pitfall, classique copié à tour de bras, cité dans Marvel Ultimate Alliance. P.103 Adventure, pré-Zelda où on découvre des mécanismes de RPG. P.104 Scandale de Cuter's revenge, jeu pornographique. P.105 Easter egg des développeurs placés dans leurs jeux pour protester</p>	<p>p.103 Atari en cinq dates et un chiffre</p>			<p>Retour sur la sortie de l'Atari 2600, son succès, son prix, son processeur, son suivi... "décryptage" p.104 de l'affaire ET (en un paragraphe, puis complétée p.105). P.105 Atari, première console de constructeur, devient rapidement le champ de bataille d'un schisme opposant créateurs et service marketing. p.105 Pacman, adaptation qui "déraille", "ersatz" qui ne convainc personne</p>
<p>Les aléas de la bourse n°175 p.28 juin 2007</p>	<p>C'eut été presque une faute professionnelle pour EA de laisser partir cette participation chez un concurrent, dixit un banquier d'affaires</p>		<p>Ubisoft, Take 2, Activision ou encore Electronic Arts voient le cours de leurs actions varier d'un jour à l'autre, au gré des annonces, rumeurs ou résultats trimestriels. Depuis cette entrée dans le capital, les actions n'ont eu de cesse de grimper.</p>	<p>Montrer : évolution cours en euros au cours du temps de l'action Ubsifot (grosse chute en 2002). Idem p.29 pour les deux autres firmes + exergues des citations et visages des orateurs</p>	<p>p.29 D'ici trois à six mois, le conseil d'administration devrait proposer une nouvelle stratégie. Raisons de la chute de l'action Infogrammes, dette d'Atari, échoue à convaincre les actionnaires. Après maints montages financiers pour se rattraper, Atari devrait connaître un avenir plus radieux</p>	<p>Situations paradoxales, mais tout à fait légitimes dans le monde de la finance : EA détient près de 19,9% d'Ubisoft, sans siéger au conseil d'administration, alors que l'éditeur américain bataille toujours ferme pour s'agrandir au Canada.</p>	<p>P.29 historique de Take Two d'un pdv économique, rapprochement avec l'affaire Eron. Départ de Bruno Bonnell et chute de l'action Infogrammes</p>
<p>Preview Gran Turismo, reportage chez Polyphony n°175 p.48 juin 2007</p>	<p>p.57 rapport aux voitures du créateur, celles qu'il possède, origine de sa passion. Beaucoup de questions intracycle p.58</p>	<p>p.49 C'est bien une Porsche GT3 blanche qui vient de tourner au coin de la rue. Au volant, le concepteur de la série Gran Turismo. Il est 14h15 dans la capitale japonaise, et le bolide pénètre dans l'ascenseur d'un immeuble blanc immaculé. P.50 Studio hors-norme où tout est dédié «</p>		<p>P.52 zone de test de GT avec moniteur dédié. P.53 processus de test, manette en main</p>	<p>p.50 consignes strictes pour la rédaction de l'article, visite millimétrée. P.53 6 mois de travail pour une voiture quand on a reçu les nouvelles spécificités de la PS3. p.61 Gros problème auquel les développeurs sont confrontés quand veulent implémenter des F1</p>	<p>p.60 Nous pouvons lire sur le site officiel qu'un ou plusieurs GT pourraient sortir avant le 5, exact ?</p>	<p>P.54 mini portrait pilote de F1 français au Japon. P.58 revenir sur le parcours du créateur et le premier Gran Turismo, quelques détails comme la découverte par les Français de certains modèles de voiture inédits grâce au jeu + parcours sans discours direct p.59</p>

		à la caisse » : des catalogues de voiture sont empilés ça et là, des maquettes envahissent les bureaux, hymne à l'automobile. P.51 Studio en totale autarcie et collaborateurs qui préfèrent dormir sur place p.53 serveur géant, impossible d'y pénétrer sans pass, utilisé pour garder le vin au frais. p.55 narration de la session de test imprévue du journaliste permet d'introduire des infos intra-cycle					
Longue interview Jason Rubin n°175 p.62 juin 2007	p.63 Interview portrait : vocation, choix du domaine du jeu vidéo. P.64 Son image de play-boy, son partenaire historique P.64 expliquer la popularité de Crash et Jak. P.65 Inspirations pour le dessin de jak and daxter. Différences entre les univers		P.65 recrutement de deux articles de comic book, manière de faire inédite. P.66 aperçu du projet multimédia de Rubin		P.65 Perte d'intérêt pour la course à la technologie. Détail juridique qui a permis à Crash de demeurer secret pendant deux ans, même aux yeux de Sony. Possibilité de faire ce qu'il veut sans rien demander à personne		P.64 Crash et Jak tous deux conçus pour profiter du hardware, accueil à l'E3 1996.

<p>Jeux vidéo : ce qui va changer n°175 p.89 juin 2007</p>	<p>Discours indirect sur l'avènement de la distribution directe, qui intéresse énormément les développeurs p.94</p>		<p>P.90 approche indé (signes de financement encourageants). P.92 Projets, notamment du MIT, qui utilisent l' "user generated content". P.93 Principes sur lesquels se reposent les game designers de mini jeux depuis très longtemps (commencent à "contaminer" les créateurs de jeux grand public à cause des joueurs lassés). P.94 Montée de portails de distribution directe. P.95 Demande récente du maire de Rome d'interdire Rule of Rose + campagne anti jeux vidéo adulte d'un commissaire européen. Législation</p>	<p>p.90 et 94 tendances technos, p.91 visages à retenir. P.92 personnalités qui apportent des idées fraîches. Pour chaque tendance développée dans le corps du texte, 4 ou 5 exemples légendés</p>	<p>Business de prédiction de ce que l'avenir nous réserve, avec des conséquences parfois dangereuses. P.91 Révisions des firmwares pourraient prendre autant d'importance que les nouvelles sorties de hardware. Étroitesse des relations entre jv et technologie ne disparaîtra jamais vraiment. p.92 Développeurs de FF XII ont révélé que leur travail était occupé à 70% par des artworks et 15% seulement par le game design</p>	<p>p.92 comparaison entre PlayStation home et second life n'est pas tout à fait juste (produit très différent notamment en matière de système économique)</p>	
<p>Master system rétrospective n°177 p.110 septembre 2007</p>			<p>Idem Atari</p>	<p>Idem Atari</p>			<p>Idem Atari</p>
<p>Taxes et consoles n°177 p.36 septembre 2007</p>	<p>Emmanuel Forsans de l'AFJV (non cité, mais remercié en fin de texte pour ses éclaircissements)</p>		<p>Décision de la commission d'Albi du 9 juillet dernier et ce qu'elle implique. Liste des sociétés de droit. Protestation de l'UFC que choisir, positionnement du SELL.</p>		<p>L'industrie la plus lésée par le piratage, le jv, n'a pas sa place à la commission sur la copie privée. Dizaines voire centaines d'euros qui vous sont prélevés sont répartis majoritairement entre le cinéma et la musique. Répartition grâce aux instituts de sondage</p>		



Retour vers le passé n°177 p.46 septembre 2007			P.47 mis à part coût de fabrication, les technologies ont une qualité de rendu assez similaire (+ données). Analyse de la stratégie de Sony qui multiplie le "non-jeu". Etude marketing the diffusion group. Chiffres sur le HD DVD			p.47 Bizarre création a démenti la rumeur disant que le DVD n'avait pas assez de place pour PGR 4	Normes audiovisuelles et leur évolution : Betamax, cd, VHS... p.47 Une fois de plus Sony tente de convaincre que son format est le bon. Studios choisissent leur camp.
Preview Borderlands n°177 p.56 septembre 2007	p.58 Inspirations de Pitchford. Similaire à la preview de Gears : commentaires de Pitchford tout au long du texte (ex. P.61). P.63 1000 à 2000 contrats d'indépendants qui nous permettent ensuite de travailler sur nos propres projets. P.64 Changements dans l'industrie du JV, prise de risque, raison des noms d'arbres aux projets. P.65 Pourquoi n'a pas été présenté à l'E3 ? Affaire Silicon knights	p.56 description des locaux de Gearbox et anecdotes. P.57 photo signée du président Bush, description des affiches dans les couloirs « The darkness : jeu du mois, discutons-en ». P.61 "nous proposerons un demi-million d'armes" => silence de mort dans la pièce.		p.60 Encadré sur une nouvelle technologie de motion capture			P.63 Présenter Gearbox, comment tout a commencé, rebondir pour approfondir, qu'est-ce qui a changé depuis ?
Longue interview Sakaguchi n°177 p.72 septembre 2007	Idem Jason Rubin avec plus d'intra-cycle			p.75 CV en 5 dates		P.74 Vous avez la réputation de toucher à toutes les phases du développement. Est-ce vrai ?	P.73 développement du premier FF et choix du genre RPG. P.74 film final fantasy

<p>Dossier Jeux vidéo de guerre n°177 p.99 <b>septembre 2007</b></p>	<p>p.100 intérêt des simulations de guerre expliqué par Tim Coombe (créateur de simulations). Encouragements du superviseur envers les soldats. P.100, 101 propos de chaque démonstrateur pour montrer son excitation, mais aussi les spécificités de son programme, ses objectifs. P.102 soldat de 21 ans qui a une expérience à la fois des JV et des simulations fait la comparaison entre les deux (2 longs blocs de discours direct). Puis discours indirect sur jeux qu'il préfère [...]</p>	<p>Description détaillée des simulateurs p.100. Mears, attaché de presse : comment il dévoile les simulations et donne ses explications. Description des lieux p.101. Narration : une fois de plus, nous ratons la mission. Risque partout, mais récompenses nulle part. p.102 Soldats ne s'indignent pas des JV qui utilisent des éléments de vraie guerre pour en faire du divertissement. P.103 Premier logo aperçu à Warminster</p>	<p>p.99 Même d'un point de vue conceptuel, forces armées et marché du jv ont beaucoup en commun. Comparaison avec les simulateurs militaires. P.101 explications du DCCT. P.102 livre sur les guerres virtuelles, Second Lives. Comics et clips de rap qui utilisent des clichés pour raconter des histoires. P.103 explication CATT très précise. Livre The Essential Difference d'un psychiatre. Enquête du NY Times en 2005</p>		<p>P.99 L'armée en est bien consciente, ce qui explique pourquoi les premiers invités pour tester les simulateurs sont des journalistes jeu vidéo. L'exercice consiste à nous sensibiliser à l'aspect financier. P.100 en réalité, recrutement, aide du ministère de la Défense. P.103 JV ne sont qu'un infime exemple des relations que tissent les technologies entre sociétés civiles et militaires. Compagnie australienne qui tire l'essentiel de ses revenus des équipements optiques pour l'armée. Bénéfices de la guerre sont partout</p>	<p>p.100 Coombe ne désigne pas une seule fois le système comme étant du jeu</p>	<p>p.99 De quand date le rapprochement entre jv et guerre ? Full Spectrum Warrior en 2004. p.103 jeeps sont devenus des véhicules civils qu'après des années au service de l'armée. Idem ordinateurs</p>
<p>La wii sur tous les fronts n°182 p.50 <b>février 2008</b></p>	<p>p.51 réaction de Reggie fils aimé + discours de la porte-parole de l'asso des maisons de retraite</p>		<p>Chiffres de vente sur Amazon, tentatives de résistance de Microsoft et Sony. Commerçants qui ont tenté de faire leur propre bundle. P.51 Rareté de la Wii en a fait un objet de désir.p.51 Championnat où l'on gagne une wii : « permet une vraie motivation » dit le coach. Maisons de retraite où on joue à Wii bowling (trois différentes citées)</p>				
<p>Longue interview Richard Jacques n°182 p.68 <b>février 2008</b></p>	<p>p.72 Inspirations, de quoi est-il le plus fier, répartition du travail sur bande son de mass effect</p>		<p>Lecture d'interviews précédentes pour alimenter l'entretien p.72. Focus : composer à plusieurs p.73</p>	<p>CV en 5 dates p.71</p>			<p>Parcours, passion, premier contact avec Sega p.68. p.71 Implication dans Samba de amigo, Eyetoy...</p>

<p>Reportage Ubisoft Montréal n°182 p.98 <b>février 2008</b></p>	<p>p.99 Long bloc de discours direct du directeur de la com externe : ça a mis du temps de former les gens aux bons outils pour faire du jeu vidéo. P. 100 On apprend les outils du cinéma à la fois pour faire nos propres films et faire de meilleurs jeux. Tout le monde tend à dire que l'industrie a grossi et qu'une tranche du marché reste à exploiter : femmes, plus jeunes, baby boomers, avec la volonté que les gens aillent au bout de chaque jeu acheté. P.103 focus sur le campus avec interview de son directeur. Développement des moteurs en interne. Complexité de l'accès à la main-d'œuvre, formations internes</p>	<p>Accent chaleureux et barbe de trois jours de l'hôte. Description détaillée des bâtiments et explication de leur architecture « pour ne pas oublier la fonction principale des lieux ». Normes de sécurité des étages. Regards vissés sur lignes de codes ou essais d'animation. P.103 Narration journalistique d'une session d'enregistrement de son... Et d'une tentative d'en savoir plus ("tu ne pourras pas tout voir" puis sourire de l'intéressé)</p>		<p>P.101 Ubisoft en quelques chiffres, p.100 les dates majeures (5). Ambiance cotonneuse dans les studios p.101. p.102 prises de son en interne dans les locaux</p>		<p>P.103 formation du campus ne mène pas automatiquement à des postes chez Ubisoft, mais permet de se porter candidat aux nombreux postes chez la concurrence. Qu'en est-il de l'emploi du temps des développeurs ? On ne fait pas d'heures supplémentaires, il faut équilibrer le temps de travail, horaires flexibles. À force de grossir, Ubisoft va-t-il déménager ? Des choix à faire...</p>	<p>Quand Ubi s'est installée à Montréal, ça a fait beaucoup de bruit. L'objectif était de monter à 500 jobs. Aujourd'hui, 1700 employés. Premières expériences, retours sur les jeux précédents. Splinter Cell comme véritable déclencheur puis Prince of persia, croissance exponentielle</p>
<p>Super Nintendo n°182 p.110 <b>février 2008</b></p>			<p>Idem Atari</p>	<p>Idem Atari</p>			<p>Idem Atari</p>
<p>Portrait joueur pro e-sport n°182 p.36 <b>février 2008</b></p>	<p>Reconversion en coach, anticipation de la retraite de joueur pro. Sponsoring avec les marques, volonté de rendre le monde du pro-gaming « vraiment professionnel ». Pas de recette miracle : observer, connaître, apprendre.</p>						<p>Retour sur ses gains, ses performances, sa carrière.</p>

<p>La PS3 : pénalisée par l'originalité ? N°182 p.39 février 2008</p>			<p>Portages PS3 abandonnés en cours de route ou confiés à d'autres studios.          Processeur demande des efforts considérables et pas forcément rentables.          Vulgarisation technique du « Cell » (processeur PS3).          Division par deux du prix des kits de développement.          Encadré : comparaison de Newell avec la Saturn</p>	<p>p.38 Montrer le CELL + infos techniques</p>		<p>Développeurs, tous des fainéants ?          N'allons pas trop vite : sur PS3, le principe du portage ne tient plus et qualités du Cell ne sauraient être systématiquement décisives.          Comparaisons techniques. PS3 née comme une élite, mais dynamique s'est ensablée à l'improviste.</p>	
<p>Neo Geo n°187 p.110 juillet 2008</p>			<p>Idem Atari</p>	<p>Idem Atari</p>			<p>Idem Atari</p>
<p>Jack Thompson : Game over ? N°187 p.54 juillet 2008</p>			<p>Nombreuses citations du juge, y compris d'une lettre écrite à la mère du président de Take 2. Dépôts de plainte classés sans suite. P.55 Cas pour lesquels Thompson considère le JV comme fautif. Attitude violente du personnage qui fait que même ses alliés le trouvent encombrant. Plaintes contre lui et différentes procédures qui ont eu lieu (2007, 2008...)</p>			<p>Dans les cas où il cible le JV comme responsable, les criminels ne jouaient pas p.55</p>	<p>Comparaison avec Frederic Wertham, qui combattit âprement les comic book dans les années 50. p.55 En 1990 se dépeignait déjà comme Batman affrontant des rappeurs</p>
<p>Longue interview Molyneux n°187 p.68 + preview Fable 2 p.96 juillet 2008</p>	<p>Loisirs, opinion sur Jack Thompson, les autres développeurs, évolution de l'industrie...</p>	<p>p.97 bâtiment vu de l'extérieur + ambiance cosy du studio + p.103 Encadré studios calmes, employés redoutent Molyneux, travaillent tous au casque...</p>		<p>p.71 CV en 5 dates</p>			<p>P.71 une colonne sur la création de Lionhead. P.73 décorations de Molyneux</p>

<p>Partage de technologies n°187 p.48 juillet 2008</p>	<p>PDG temporaire de Midway + Mike Hayes p.49, méthodes de partage et nécessité</p>		<p>p.48 Unreal engine, véritable Graal des développeurs actuels malgré la tempête juridique Mise en commun du travail par Midway et sous-traitance.p.49 Même façon de faire chez Sega où l'aide technique prime. Comparaison chez Ubisoft. Raisons de ce partage.</p>		<p>P.49 Mettre en commun des technologies est sans nul doute l'unique voie pour développer sans fermer boutique après quelques essais mal négociés.</p>		
<p>Enquête Metacritic n°195 p.28 avril 2009</p>	<p>Directeur de développement : j'ai appris qu'ils allaient réévaluer les royalties p.27. Itw fondateur Marc Doyle, comment il se voit, fait qu'il tient bon. Justification et philosophie de Doyle p.28 Questionnaires envoyés aux rédactions pour connaître leur date de publication. Corrélation avec les ventes. Reproches des éditeurs, notamment sur le non-respect des embargos. Attitude des attachés de presse, "j'essaie d'être gentil avec eux" p.29. Wedgwood du studio Splash Damage : influence de Metacritic sur le contenu des jeux. Braben de Frontier : metacore ne sont pas représentatifs de notre travail. "Notre public ignore jusqu'à l'existence de nos mauvaises critiques". [...]</p>		<p>P.27 différentes utilisations des chiffres de Metacritic : Steam, prédiction par développeur. Doyle travaille depuis son bureau à L.A, sorte d'oiseau de nuit. Vente du site à CNET. Game Rankings, principal concurrent, appartient au même groupe, mais méthodologies différentes. Étude d'Electronic Arts détaillée.</p>	<p>Metascore surprenant malgré la rigueur imposée par Doyle : exemple flagrant d'anomalie p.27. p.29 résumé des opinions contradictoires avec visages de leurs représentants</p>	<p>réévaluation des royalties. "recette" Metacritic p.27 : sélectionner les publications en fonction de leur prestige et de leur qualité. Présence de Game Shark, site de MadCatz, fabricant d'accessoires p.28 Autres sites peu sérieux, car éditent peu d'articles. Nous avons parlé avec l'attaché de presse d'un gros éditeur qui nous a fait part du stress de sa profession. P.29 risque que les développeurs jouent la prudence.</p>	<p>Même s'il y a une corrélation la qualité n'est pas une garantie de succès p.28. p.29 Andy Eades confirme ce point de vue. Avis divergeant : certains pensent que l'éditeur doit donner un bonus en cas de bon Metacritic</p>	<p>Très rapide historique du site p.27. Questions de départ de Doyle + manière dont elles ont évolué. P.29 Rappel : était à la base un guide d'achat à destination des joueurs. Récupération d'une citation du directeur créatif de THQ au dernier DICE Summit.</p>

<p>Le pari de l'import n°195 p.34 avril 2009</p>	<p>Explication du concept par le fondateur, ambition. Mini-portrait p.35. Impression que depuis 2 ans on nous propose les mêmes jeux. P.36 Ce qu'ils attendent des joueurs. P.37 Moments difficiles : "c'était l'horreur". Profil de joueur-collectionneur</p>				<p>P.36 aventures rocambolesques, petits Français sont parfois pris de haut par les gros éditeurs. Ne veut pas en parler. Période de Noël qui a été moins bonne que prévu. SNK Playmore qui refuse une diffusion numérique de Metal Slug Collection. Entreprise pas sûre de tenir longtemps p.37. Négociations avec Sony pour sortir Afrika en Europe</p>		<p>P.35 premier voyage au Japon du fondateur en mars 2007. p.36 Rencontre qui a fait changer la dynamique.</p>
<p>Rachat Micromania par Gamestop n°195 p.38 avril 2009</p>	<p>p.39 Explications très complètes sur le développement de Gamestop et le rachat de Micromania. Qu'a gagné Micromania dans l'affaire ? Creuser : quels sont les avantages de rejoindre le leader mondial ?</p>		<p>p.38 Période de Noël, comparaison avec cycle du jouet, chiffre de 2007, krach boursier de 2008</p>		<p>P.38 Français ont changé leurs habitudes de manière révélatrice : semaine 51 a été très décevante et 52 très bonne, signe que les Français ont fait mûrir leur décision.</p>	<p>P.39 Micromania était-il en danger ? Que va devenir le nom Micromania ? Malgré le nom qui reste le même, le magasin va changer, non ?</p>	
<p>Console Vectrex n°195 p.110 avril 2009</p>			<p>Idem Atari</p>	<p>Idem Atari</p>			<p>Idem Atari</p>
<p>Espace, ultime frontière n°195 p.47 avril 2009</p>			<p>Espace créé au sein de Second Life et institutions qui s'y sont greffées. Objectif de cet espace virtuel. P.47 Note d'intention de ce projet sur le site de la NASA rédigée par Daniel Laughin, citée et décortiquée, vision froide du MMO. Trois studios spécialisés dans les serious games se partagent la paternité du projet.</p>		<p>Cette nouvelle marotte se justifie surtout par un besoin de plus en plus impératif : communiquer. Avec qui ? Tout d'abord, avec le grand public. Contre toute attente, le projet est devenu une réalité p.49. American's army = principale référence.</p>		<p>Rumeur en 2007 d'un MMORPG de la NASA + réaction de John Carmack p.47 : ce sera sûrement un navet</p>

<p>Longue interview Benoit Sokal n°195 p.61 avril 2009</p>	<p>Pourquoi le jeu vidéo pour un auteur de BD ? Intérêt pour les consoles actuelles ? Raison du choix de la DS, critique envers Syberia 2. Faire de votre héros de BD un héros de JV. P.63. p.64 Développement le plus difficile ? Pourquoi cet enchaînement des environnements ?</p>		<p>p.64 Autre jeu vidéo adapté de la BD (Enki Bilal)</p>	<p>Jeux clés + dates p.63</p>	<p>Casterman est actionnaire de votre studio, White Bird Productions p.63. p.65 Plateforme commune Play All devrait jouer un rôle évident + explications</p>		<p>Confronté à une citation de 2006 p.62. p.65 Lancement + objectif de Play All</p>
<p>L'affaire du siècle (Disney Marvel) n°201 p.34 novembre 2009</p>			<p>Nombre de licences Marvel + score au box-office des derniers films de super héros, montant de l'achat. Récupération d'une ITW de Bob Iger (PDG Disney) sur le contrôle de Marvel. Idem p.35 avec un éditeur en chef de Marvel, Stan Lee, John Lasseter. Analyse de Jamie Rizzo</p>				<p>p.35 Exemple de Pixar qui reste un modèle d'indépendance</p>
<p>Polémique Shadow Complex n°201 p.38 novembre 2009</p>			<p>Ecrivain Scott Card, ses oeuvres + mini bio. Polémique qu'on retrouve sur une cinquantaine de sites internet. Extraits de ses propos anti-homosexuels, y compris issus d'articles de 1990. Réponse du vice-président d'Epic Games dans une itw accordée à Kotaku. Citation de Voltaire d'une source</p>		<p>Casseroles d'Orson Scott Card : positions ultraconservatrices, membre de la National organization for Marriage. Préciser qu'il n'est pas à l'origine du projet</p>	<p>Card n'a donc pas écrit le scénario du jeu. Interview du scénariste dissipe pas mal de doutes.</p>	
<p>Neo Geo Pocket n°201 p.94 novembre 2009</p>			<p>Idem Atari</p>	<p>Idem Atari</p>			<p>Idem Atari</p>

<p>Reportage Gran Turismo n°201 p.42 novembre 2009</p>		<p>P.44 Studio de Yamauchi : la première chose qui frappe, ce sont des alcôves où chaque membre du personnel a aménagé son petit espace de travail. Décoration au détour des allées p.47. Impressions du pilote en temps réel.</p>		<p>P.45 Voici à quoi ressemble le code de Gran Turismo. P.49 Graphique télémétrie et explications</p>	<p>p.49 l'assistante marketing Europe va même jusqu'à solliciter l'arrêt immédiat de l'interview. Scoop : Gran Turismo va aussi gérer l'usure des pneus</p>	<p>p.48 raisons du retard du jeu, où en est le développement du jeu actuellement ?</p>	<p>Mini bio yamauchi p.45</p>
<p>Longue interview Randy Pitchford n°201 p.50 novembre 2009</p>	<p>p.52 Anecdotes d'illusionniste, totalement hors-jeu vidéo et hors-cycle ! P.53 lien entre magie et jeu vidéo. P.54 questions de fond sur Borderlands, sur ses différences. Réaction à Blezinski</p>		<p>Beaucoup d'infos biographiques pas livrées clé en main ("comment savez-vous ça ? P.51). Influences de Borderlands p.54</p>	<p>p.53 3 dates de joueur.</p>		<p>Est-il vrai que vous avez créé votre tout premier jeu sur un PC construit par votre propre père + creuser p.51. p.54 des semaines d'équilibrage ? Gearbox, studio des mélanges improbables ?</p>	<p>Premier contact avec le jeu vidéo, moment où on décide de devenir programmeur p.51. passion pour la magie p.52. p.53 débuts en tant que développeur, création de Gearbox. Contrat pour les mods du premier half-life p.54</p>
<p>Game (is not) over n°201 p.84 novembre 2009</p>	<p>Trois intervenants : producteur Prince of persia, Jonathan Blow et Chris Avellone. P.87 nouveau challenge permis par le game design qui refuse la mort.</p>		<p>P.85 première utilisation du Rewind dans un jeu vidéo + comparaison rapide avec autres jeux qui l'utilisent. P.87 comparaison entre philosophie de Braid et de PoP + Baroque sur PS2. p.88 Encadré "solution Nintendo" avec avis du producteur de PoP. P.88 Deux oeuvres indépendantes qui installent la frustration comme élément incontournable</p>	<p>p.86 Exemples de jeux qui utilisent le game over de façon "old school"</p>	<p>p.87 Pour chaque jeu, débat dans l'équipe de développement pour savoir quelle mécanique on doit privilégier. P.88 Tendance actuelle : aller vers des jeux plus permissifs</p>	<p>p.85 choix de ne pas mourir dans PoP a fait hurler des fans de la série, mais cohérent avec volonté de l'équipe de dev. P.87 permet de créer des histoires immersives ? Certains jeux ne peuvent pas se débarrasser du game over, car lié à leur genre.</p>	



<p>"Enquête" MMO pour enfants n°206 p.32 avril 2010</p>	<p>Différence entre titre adulte et orienté pour les plus jeunes (responsable marketing de Boaki). P.33 modèle économique de l'abonnement et sa justification. Comment se faire connaître ? Le Viral + partenariat avec France Télévisions. P.33 Origine de Boaki, succès + stratégie ("on attaque par l'Angleterre")</p>		<p>Audience de Wow et de Toontown. P.33 Héritage de Toon Town et recyclage par d'autres. P.33 audience de Free Realms</p>		<p>P.33 MMO pour enfants cherche son bestseller. Free Realms n'a peut être pas les épaules pour durer, car microtransactions n'assurent pas des revenus fixes. C'est le moment pour se lancer. Investissement sur le futur, car jeune habitué aux MMO continuera de jouer ensuite.</p>	<p>Faut-il forcément simplifier l'approche quand c'est destiné aux enfants ?</p>	<p>Réponse de Disney dès 2003 avec ToonTown</p>
<p>Riche, moi ? Jamais n°206 p.43 avril 2010</p>	<p>Salaires de 1000 euros, avec charges on n'a plus que 550 euros pour vivre, pour 256 heures de travail mensuel. Croisement de plusieurs témoignages</p>				<p>On peut dire que l'industrie du JV paie suffisamment mal pour vous faire regretter d'avoir dédié votre vie à ce média. Témoignages ne cessent d'affluer depuis, certains craignent une grève</p>	<p>Reprise du résumé d'un internaute : salaires varient au cas par cas, difficile de tirer des conditions générales.</p>	
<p>Longue interview trois intervenants : narration de jeu vidéo n°206 p.54 avril 2010</p>	<p>Trois intervenants : directeur créatif de Far Cry 2, responsable de la narration pour Meft 4 Dead (?) et Tornquist, scénariste de Dreamfall. Jeux qui vous ont le plus immergé, lien entre narration et gameplay (problème ? Comment faire ?). P.56 Dialogue entre les trois, comparaison avec le cinéma. P.57 que devient le rôle de l'auteur ? Fait-il partie du passé ?</p>				<p>Joueurs utilisent les jeux souvent de façon inattendue p.57 (exemple de Soulja Boy qui ne comprend rien à Braid)</p>	<p>p.57 faire que chaque décision soit permanente, est-ce une bonne façon de rendre l'aventure signifiante ?</p>	
<p>Amiga CD 32 n°206 p.94 avril 2010</p>			<p>Idem Atari</p>	<p>Idem Atari</p>			<p>Idem Atari</p>

<p>L'attraction du rythme n°206 p.84 avril 2010</p>	<p>Fondateur d'Harmonix raconte les premiers jeux de rythme marquants, qui ont donné la trajectoire du studio. Opportunité de pousser le genre un cran au-dessus. P.86 Raison de l'échec de Frequency et amplitude. Ventes records rapides de Guitar Hero. P.87 directeur de projet chez Neversoft : ce que Guitar Hero a apporté de nouveau. Difficultés culturelles à amener Rock band au Japon p.88 Canaux de distribution très petits, nécessite de tout localiser... p.89 miser sur le contenu créé par les utilisateurs</p>		<p>P.85 dans toute l'histoire du JV, aucun genre n'a pénétré plus rapidement les esprits que les jeux musicaux. Il y a cinq ans c'était une niche, arbore aujourd'hui tous les visages. 1,19 millions de dollars en jeux musicaux en un mois puis baisse des ventes depuis début de cette année. P.88 39 bornes distinctes de Beatmania en 12 ans. Ne semble pas opportun de le sortir ailleurs qu'au Japon. Absence de concurrence ? P.89 Disques additionnels ne se vendent pas bien, accessoires non plus. Analyse des chiffres</p>	<p>p.86 Cinq bornes de jeux musicaux au Japon et leur historique. P.89 Accessoires qui se sont plantés</p>		<p>P.89 Prévulsion de Rigopulos optimiste : Activision entend diviser par deux ses jeux Guitar Hero et licencie dans ses studios</p>	<p>Naissance du jeu de rythme, quelques titres phares, comparaisons p.85. Mais les jeux, eux, ne bougeaient pas d'un iota et c'est de Parappa qu'est venue l'inspiration d'Harmonix. Frequency, exemple du genre qui ne s'est pas bien vendu p.86. Puis arrivée de Guitar Hero. p.87 défi de Rock band, particulièrement ambitieux, et parallèle avec Guitar Hero World tour chez Neversoft. p.88 Pendant ce temps, scène du jeu musical japonais n'a quasiment pas évolué depuis boom des années 90</p>
<p>Studio Keen Games n°210 p.36 août 2010</p>	<p>p.37 Studio uni dans la difficulté alors que membres auraient pu obtenir des postes dans des gros studios. Vous avez surpris l'industrie.</p>						<p>Historique complet du studio, lien avec Océan puis intégralité des jeux. P.37 revenir sur l'échec commercial de Legend of kay</p>
<p>Dossier iPad n°210 p.42 août 2010</p>	<p>p.45 Luca Pagano, vice-président d'Electronic Arts mobile (comment voit-il l'iPad). Perspectives permises par l'interface de l'iPad (seule source propre)</p>	<p>p.44 investigation technique : iPad ne propose rien de plus qu'un iPhone en grand écran. Fermé, comme les autres produits Apple</p>	<p>Implantation progressive de l'iPad et confrontation au discours marketing, chiffres. P.45 Différence entre iPhone et iPad se situe dans l'attitude des joueurs : iPad on le prend exprès pour jouer. P.46 Accessibilité du système pour les développeurs (différence avec le Seal of quality de Nintendo). 230 000 applis dont dizaines de milliers de jeux.</p>			<p>p.45 Chiffres du lancement indique le contraire : 15% des premiers acheteurs étaient identifiés comme "gamers"</p>	<p>Comparaison avec les premières heures de la PS2 p.44, chiffres stratosphériques en comparaison avec le lancement de la 360</p>

<p>Longue interview Mark Cerny n°210 p.48 août 2010</p>	<p>Questions habituelles du premier contact avec le jeu vidéo. P.50 Création d'une méthode de développement + p.51 ses façons d'aider l'industrie, avec opinion sur son état actuel. Faire réagir à la longue interview de Jason Rubin. Période préférée de la carrière</p>		<p>p.51 comparaison avec d'autres développeurs et programmeurs cultes des années 1980 qui "continuent à apporter leur pierre à l'édifice"</p>				<p>Deux pages complètes de retour sur sa carrière : jeu culte Marble Madness, Sega, Naughty Dog...</p>
<p>Sciences sociales (dossier jeux Facebook) n°210 p.58 août 2010</p>	<p>Cofondateur de Playsihf, concurrent de Zynga. P.60 Utilisateurs de Unity. Fondateur de Gravity Bear, vétéraneur du game design Dave Perry. P.61 Spécificité des pratiques des utilisateurs de Facebook. P.62 comparaison avec les MMO par le cofondateur de Popcap. p.63 Longs blocs de discours direct à la fois pour révéler les difficultés des petits développeurs et l'avenir du marché</p>		<p>Trois mois pour rassembler 60 millions d'utilisateurs de Farmville. Encadré p.60 : deux jeux utilisant Unity, focus sur cet outil</p>	<p>p.62 Les jeux qui cartonnent, leur profil, leur origine et leurs spécificités</p>	<p>Développeurs du monde entier sont jaloux de la base de joueurs de Farmville. Plaintes au sujet des spams a obligé Facebook à réduire ses messages et ainsi perdre 4 millions de joueurs en un mois. P.60 Quand un même développeur totalise une forte audience ça ne veut pas dire qu'il gagne de l'argent. P.61 Facebook a contraint les développeurs à élargir leur champ de compétences. Encadré p.63 : récupèrent 30% des sommes qui transitent</p>	<p>Facebook a beau se définir comme le plus gros site de jeux vidéo au monde, sa métamorphose n'a pas été sans mal. P.63 Rumeurs infondées</p>	<p>Comparaison avec iTunes, retour sur l'implémentation du menu</p>

<p>Raconte-moi un jeu n°210 p.78 août 2010</p>	<p>Charles Cecil : l'histoire a toujours été là, est plus importante qu'avant. P.79  Eric Viennot généralise l'approche à tous les genres. Longs blocs de discours direct ! Directeur créatif de Bulletstorm. Focus jeu d'aventure par Charles Cecil p.80. Game designer Deus Ex Évolution : défi de narration. Un développeur d'Eugene renchérit. p.82  Chris Avellone, le relance sur l'exemple de son jeu Planescape Torment</p>		<p>Narration a toujours été là dans les jeux vidéo. Notion de gameplay narratif qui émerge dans l'interview p.79.  Narration environnementale tient un rôle prépondérant dans le game design actuel. Focus sur livres dont vous êtes le héros. P.80  Avant Half Life, jeux 2D qui disent beaucoup par leur amas de pixels sans s'étendre en verbiage.  Récupération d'interviews de numéros précédents. P.81 rôle actif du joueur. P.82 Les scénaristes ne puisent plus dans le cinéma, mais dans les séries télé. [...]</p>				
<p>Cataclysmes monétaires n°215 p.26 janvier 2011</p>	<p>Jiri Skuhrovec, qui prépare une thèse en économie à l'université Caroline de Prague. Vulgariser le concept d'inflation, le confronter au virtuel de WoW. Nécessité de surveillance de cette masse monétaire</p>				<p>À chaque nouvelle extension de WoW, c'est le chaos : matériaux frappés d'obsolescence dont le cours s'effondre, ceux dont le cours explose, etc. P.27 propension des royaumes à recourir aux gold farmers, c'est le cas d'un royaume européen. Encadré : comment marche la paire farmers et gold sellers ?</p>	<p>Est-on certain que la paire farmers chinois et gold sellers soit en mesure d'influencer l'économie d'un serveur ?</p>	

<p>L'après-Sega ? N°215 p.28 janvier 2011</p>	<p>PDG de Platinum Games. Expliquer le manque d'attrait des Occidentaux pour leurs productions. Échange de manières de faire</p>					<p>Sega vous a laissé tranquille, même après Bayonetta et des chiffres de vente moins importants qu'escompté ? Peu de différences entre Occident et Japon, vraiment ?</p>	<p>Rappel de la collaboration entre platinum games et Sega : au début, ça a été difficile, nous n'avions pas la même vision</p>
<p>Longue interview Ken Levine n°215 p.48 janvier 2011</p>	<p>Avoir été à l'avant-garde p.50 Importance culturelle d'Amy Rand aux USA. Réagir aux critiques sur la facilité narrative. Choix du décor p.51. Retranscrire Histoire idéologique du XXe siècle ?</p>		<p>"Avant ça vous aviez été scénariste" =&gt; données sur sa carrière. P.50 Objectivisme d'Amy Rand, forums objectivistes et leur vision de bioshock. Inspirations d'Oz p.51</p>				<p>Premier contact avec le jeu vidéo, ambiance chez Looking Glass, rôle dans le développement de Thief, débuts d'Irrational Games p.50</p>
<p>Soleil couchant n°215 p.58 janvier 2011</p>	<p>Attaque par citation de Kojima : "je devrais peut-être cesser d'être japonais". P.61 expérience "in vivo" chez Kojima productions. Mikami emboîte le pas. Sawaki : refus de se conformer au style occidental. Sakurai : inconciabilité avec Hollywood. Comment s'exporter ? Limiter le recours à la langue japonaise. Scénario catastrophe de Kojima</p>		<p>Récupération de nombreuses citations pour illustrer la dépression du Japon. Différents profils : se résigner comme Inafune ou faire des efforts. Synthèse des témoignages. P.61 accord de distribution de Square enix avec Ubisoft. Différences d'utilisation de la technologie entre Japonais et Occidentaux</p>		<p>P.59 Immobilisme des joueurs japonais, qui attendent qu'on les guide. P.62 Shift pour le développement de Dead Rising 2 : volonté de l'occidentaliser, développement confié à un autre studio</p>	<p>Chiffres de vente des jeux vidéo au Japon donnent raison à Kojima. P.59 Japonais vivraient-ils dans le passé ? Avis d'Américains. Deux versants d'un débat contradictoire p.62</p>	

<p>Au-delà de la boîte n°215 p.80 janvier 2011</p>	<p>Tim Schafer raconte la quinzaine de l'amnésie. P.82 Producteur de Deathspank. Long bloc de discours direct de Hothead sur la comparaison entre numérique et physique. P.83 encadré processus de trials HD, changement du marché du téléchargement. Comparaison de Crystal Dynamics avec le court métrage p.84 jeux téléchargeables plus ambitieux sur consoles. Différences de budgets et de facteurs de risque. P.85 Espoir que la distinction entre les marchés s'estompe. Dizaine de sources différentes. Influence de Netflix sur le marché du DVD</p>		<p>Résultats et ventes de petits jeux téléchargeables : "nouvelle tendance". P.84 saturation du marché</p>		<p>Brutal Legend 2 était en phase de pré-production quand il a été annulé. Tim Schaffer n'a pas eu le choix : méthode pour rebondir. P.82 Marché de la distribution solide est très difficile. Rôle positif de la limitation de taille des plateformes p.83. p.85 modèle du mercredi : si vous êtes un gros éditeur, vos chances d'obtenir une date de sortie plus favorable par le marchandage sont largement meilleures.</p>	<p>Ceraldi en est arrivé aux mêmes conclusions p.82 : dématérialisé offre aux développeurs un bien meilleur contrôle de leurs projets. P.84 Confirmation que le développement de Triple A est devenu trop risqué ? P.85 Deathspank n'aurait jamais existé sans distribution numérique.</p>	<p>Comment la quinzaine de l'amnésie a redonné un coup au moral de l'équipe de Brutal Legend. P.82 Monkey Island nous avait pris neuf mois. Pari de Chair Entertainment. P.83 Comment Redlynx est arrivé sur le XBLA. P.84 Pourquoi porter Clash of heroes sur consoles de salon ? p.85 en 2006 nous sous-estimions le marché du téléchargement</p>
<p>Le futur du journalisme ? N°222 p.26 septembre 2011</p>	<p>p.27 Développement est long et coûte cher dit Florent Maurin. Équilibre délicat du Newsgames</p>		<p>Essai de plusieurs Newsgames et analyse de leur propos (Wired, pirates somaliens). Primaires à gauche (Monde.fr). P.27 Ian Bogost recense et théorise les Newsgames. Budget hero. Inside the Haiti Earthquake. On the ground reporter. NYTimes équipe de 16 personnes, Pulitzer l'année dernière</p>	<p>4 Newsgames montrés pour appuyer l'analyse</p>		<p>Version pimpante de la réalité, n'est-elle pas trop classique ? Florent Maurin réagit. P.27 toutes les données de Budget hero sont réelles</p>	<p>p.27 Un des premiers Newsgames est Français : la paillote en 1999.</p>

<p>Longue interview Akira Yamoka n°222 p.50 septembre 2011</p>	<p>Changement du rôle de compositeur à celui de producteur. P.52 processus du film Silent Hill. Vouloir composer plus de musiques de films ? Envie de changer d'univers ? P.53 Crise artistique du jeu vidéo japonais ?</p>	<p>Mini-insight de son attitude à la Japan Expo : parfois avare en détails (à l'image de beaucoup de créateurs japonais), peu loquace, laisse tout de même transparaître des opinions intéressantes et tranchées qu'il faut savoir décrypter. Article inclut la conférence donnée à Japan Expo</p>	<p>Influences de la musique de Shadow of the damned</p>			<p>Difficile de valider ses musiques auprès de Konami ?</p>	<p>Peu d'infos sur le parcours (même si résumé dans le paragraphe d'introduction). Souvenir de la première expérience de producteur. P.53 déclaration en 2002 sur les compositions de jeux vidéo vraiment mauvaises</p>
<p>La fin du RPG ? N°222 p.58 septembre 2011</p>	<p>Producteur de Skyrim : mélange des genres. But des studios et nécessité d'intuitivité qui en découle. Chris Avellone : RPG en tant que genre n'existe plus. Exigences du public p.60 : plus personne ne veut voir des jets de dés à l'écran, ce n'est pas amusant. Mini-jeux dans Skyrim parce que le producteur a joué à Fable II et passé des heures à couper du bois</p>		<p>Dragon Age, Fallout New Vegas, The Witcher 2, Mass effect 2 : éléments des autres genres qu'ils s'approprient. Studios liés au RPG et abandon des Japonais sur cette génération. P.60 Comparaison entre Kingdom of Amalur et d'autres jeux à la troisième personne. Approche différente chez Bethesda. Boucle de plaisir immédiat des mini-jeux. Évolution de Darksiders 2 : on pourrait presque le référencer, aux côtés d'Assassin's creed, sous le terme de "jeu total" p.61</p>		<p>C'est beaucoup, beaucoup de travail pour les équipes de développement, assez réduites par rapport à leurs objectifs. Genre de jeu le plus coûteux à produire, encore plus depuis la dernière génération de consoles. P.60 Créer un RPG dans un monde ouvert, c'est juste indécent ! En termes de coûts de production, embauche de personnes spécialisées, bref vrai casse-tête ! Raison pour lesquelles n'ont mis en évidence que les combats dans les donjons : communication sécurisée</p>	<p>Hypothèse de jeu total confirmée par Marvin Donald, game designer de Darksiders 2 p.6. Encadré : causes de l'effacement du Japon sur les RPG, qui étaient pourtant une star du genre au début des années 2000</p>	

3. Consoles +	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
Preview Call of Duty 2 n°166 p.20 novembre 2005	p.23 seulement 1 question hors-cycle sur la réalité historique		p.22 Doubleurs, moteur 3D, compositeur				p.20 Retour sur fondation d'Infinity Ward. p.21 toute l'histoire de la success story de COD 1, les add-ons...
XO5 Microsoft n°166 p.10 novembre 2005					On pourrait croire que Microsoft nage en plein brouillard à quelques semaines du lancement. p.11 explication de l'absence de Microsoft	Cinématiques hyper léchée, mais pas forcément représentatives du résultat final p.11	
"Quand s'affronte l'élite du jeu" n°167 p.20 décembre 2005	p.21 Interview Kayane : titres, âge. Depuis quand joue-t-elle et grâce à qui ? Entraînement. Que fait-elle de ses gains ? Impression d'être une petite star ? Mini-portrait : occupations, autres types de jeux...	p.20 Narration de la compétition e-sport et mini-portrait des vainqueurs					
Portrait Amano n°172 p.20 mai 2006	p.21 à l'inverse, sur Final Fantasy, grande liberté dans le design des personnages. Évolutions du domaine de l'illustration. Inspiration que suscite Paris. P.22 importance de Midori, son assistante. Processus de dessin. Rapport à sa passion p.23		p.22 hors-jeu vidéo : projet de BD d'Amano et ses croquis de superhéros	p.23 différentes oeuvres d'Amano et mini-analyse de l'évolution de son trait			Début de parcours : entré à Tatsunoko à 15 ans, travaille sur la Bataille des planètes. Personnages systématiquement redessinés par d'autres (frustration). La quitter après 15 ans d'ancienneté de n'était pas la meilleure des décisions p.23



<p>Silent Hill le film n°172 p.36 <b>mai 2006</b></p>	<p>p.36 Voilà pourquoi le réalisateur a préféré développer la mythologie Silent Hill par le biais d'un regard féminin. Retour sur premier contact du réalisateur avec Silent Hill, dont découlent les ambitions en termes de script. p.37 Son interprétation</p>		<p>p.37 Inspirations, comme celle du mythe d'Orphée</p>		<p>P.37 créatures du film interprétées par des danseurs. 40% des décors sont naturels, les autres sont créés par un angle de caméra précis.</p>		<p>p.38 retour rapide sur le premier volet</p>
<p>Interview Yusuke Sasaki n°176 p.31 <b>octobre 2006</b></p>	<p>p.31 Aspect le plus difficile des adaptations en dessin animé</p>			<p>Quelques repères (3 dates)</p>			
<p>Reportage Leipzig n°176 p.16 <b>octobre 2006</b></p>		<p>p.20 Impressions de trois groupes de visiteurs au profil complémentaire</p>				<p>p.18 Pour un peu on se serait inquiété, mais les gens de Sony nous ont rassurés : ils se ménageaient pour le TGS</p>	
<p>Preview Tomb Raider Anniversary n°181 p.14 <b>mars 2007</b></p>	<p>Toby Guard p.12 Difficultés de réaliser un remake ? Pourquoi l'aura du premier niveau (sensation d'isolement) ?</p>			<p>Différents épisodes de la saga et leur chronologie p.16</p>	<p>Core Design et Crystal Dynamics ont même été mis en concurrence, proposant chacun leur version du projet à Eidos. P.16 Avec l'Ange des ténèbres Eidos voulait revenir à une sortie de un par an</p>	<p>p.14 Version PSP verra bien le jour, mais nous n'avons pas eu l'occasion de la voir tourner.</p>	<p>Enchaînement des épisodes et rappel des différents "couacs" p.16</p>

<p>Hobby : collectionneur de jeux vidéo n°181 p.88 mars 2007</p>	<p>Situation paradoxale : on collectionne plus le blister que le reste. P.90 Conseils</p>	<p>Description d'une chambre de collectionneur. Pièces les plus précieuses sont gardées derrière une vitrine.</p>	<p>P.88 évaluer un jeu, rien de plus simple : eBay et autres sites d'enchère. Suivez-les avant tout gros échange. P.89 Valeur des jeux dans emballage d'origine, Zelda monte jusqu'à 300\$. P.90 prix des derniers jeux Acclaim. Jurisprudence Circus Lido : autrefois Graal de la Nec qui a perdu de sa valeur quand on a retrouvé un carton. Zelda collector's edition : pari sur l'avenir</p>			<p>Valeurs ne sont pas aléatoires : dépendent du nombre d'exemplaires en circulation ou de l'importance du titre. Pas un hasard si les jeux qui valent le plus sont sortis en fin de vie des machines. P.90 Même une rareté comme Radiant Silvergun se trouve en quelques clics. Mais personne n'est jamais devenu riche en collectionnant des JV.p.91 comment reconnaître un faux ?</p>	
<p>Preview Assassin's Creed n°186 p.13 septembre 2007</p>	<p>Jade Reymond p.14 Rencontre avec Kojima, inspiration du personnage. Questions intracycle qui veulent des révélations sur l'histoire.</p>	<p>P.14 Impression d'être dans un parc d'attractions, seule la phrase « sorry, no picture please » rappelle qu'on est dans des bureaux. P.14 L'interview est interrompue par des journalistes étrangers venus faire dédicacer leur poster.</p>	<p>p.14 origine du système un bouton du pad pour chaque partie du corps du personnage</p>				
<p>Preview Batman Arkham City p.8 n°229 juin 2011</p>	<p>p.18 Lien entre le jeu et les films de Nolan, Burton, les comics...</p>					<p>P.19 Vérifier : impossible de créer une bonne histoire de Batman sans le Joker ?</p>	<p>Principal défaut d'Arkham Asylum ? Était-ce plus difficile de faire le 1 ou le 2 ? p.19 Rappel qu'à la fin du 1 on emprisonne le Joker</p>

<p>Le jour où le PSN s'arrêta n°229 p.76 <b>juin 2011</b></p>			<p>Pirates ont récupéré les comptes de 70 millions d'utilisateurs (un peu plus de 4 millions pour la France). Communiquent avec un temps de retard systématique et malvenu. Excuses et compensation, actions de Sony repartie en hausse. P.77 Internet lieu d'immenses mécontentements, Canadienne qui attaque Sony pour 1 milliard de dollars. Soupçons sur d'anciens employés de Sony</p>		<p>Données et infos personnelles des joueurs se sont retrouvées aux mains des pirates. Impact sur l'image de la marque</p>		<p>Bataille avait déjà eu lieu entre Sony et les pirates</p>
<p>Preview Assassin's Creed Revelations n°233 p.10 <b>novembre 2011</b></p>	<p>p.18 entretien : développement au fil de l'eau ou planifié dès le début ? Pourquoi avoir choisi Constantinople ?</p>					<p>P.18 Cours d'histoire intégré à du jeu vidéo ? P.19 Combats n'ont toujours pas évolué, volontaire ?</p>	
<p>Preview Skyrim n°233 p.46 <b>novembre 2011</b></p>					<p>P.47 Spécialiste du "vous ne pouvez pas parler de", Bethesda n'a une nouvelle fois pas dérogé à la règle.</p>		
<p>Preview Street Fighter X Tekken n°239 p.10 <b>avril 2012</b></p>	<p>p.22 Interview Bastien Vivès en lien avec sa BD "Les jeux vidéo". Sa relation aux jv, aux jeux de combat en particulier, infos sur le Street club. P.23 Interview originale avec des termes de jeux de combats (doit dire qui "gagne le match")</p>		<p>6 pages de lexique de tous les termes de jeu de baston. P.22 question analytique sur l'œuvre de Vivès</p>	<p>pp.10-16 Quatre avis de quelques lignes avec visage et profession de l'orateur</p>			<p>p.22 Retour sur le Stunfest vécu par Bastien Vivès</p>

<p>Preview sleeping dogs n°239 p.27 avril 2012</p>			<p>p.29 Lien avec le film Infernal affairs</p>			<p>P.27 Pourquoi avoir récupéré un projet abandonné, car jugé pas assez bon ? « Parce que c'est un super jeu ». Il ne nous avait pourtant pas laissé de bons souvenirs.</p>	
<p>Preview Assassin's Creed 3 n°245 p.10 novembre 2012</p>	<p>Élément dont vous êtes le plus fier dans AC 3 ?</p>					<p>P.17 Il y a du Batman dans les combats, non ? Également influence de Red Dead, impression que le jeu se dirige vers un RPG... Un AC moins linéaire serait-il possible ?</p>	<p>Retour sur la saga Assassin's Creed, qu'on n'oubliera pas de citer dans celles qui ont marqué cette génération de JV. Impact sur l'industrie, apport historique, excitation ressentie malgré les défauts</p>
<p>Balade à Nezu et Todai n°245 p.29 novembre 2012</p>		<p>Visite guidée parsemée d'infos culturelles diverses et de conseils touristiques</p>		<p>Accès et prix, visualisation géographique. Photos pour aider le lecteur à choisir son parcours</p>			

<p>Dossier Choix moraux n°245 p.30 <b>novembre 2012</b></p>			<p>Différence entre choix, que l'on fait tout le temps (plusieurs exemples issus de nombreux jeux) et choix moraux, peu présents. Exemple de Bioware et détail de sa mise en scène "dramatisation". Différentes formes de conséquences des choix, qui demandent toutes aux scénaristes beaucoup d'efforts. p.32 comparaison entre les systèmes (Bioshock peut sembler bien limité face à Deus Ex). Exemple de Max payne 3 : importance du contexte. p.33 Propos de Yager : conséquences sont toujours désastreuses</p>		<p>CRPG actuel, derrière son vernis, c'est souvent une foule de tableaux Excel. P.32 Très peu de jeux proposent des choix moraux à vocation narrative.</p>	<p>Peut-on parler de choix moraux quand les répercussions sont anticipables ? P.32 Est-on vraiment touché par ces choix ? Pas sûr, car pas de surprise flagrante à la fin du jeu. P.33 Spec ops the line a des idées de génie, mais ne fait pas toujours mieux que Max Payne 3. p.33 en pressant le joueur, il le met dans un certain état émotionnel, tour de passe-passe. P.34 Quand on refait le jeu, ça fonctionne moins bien, mais on peut le décortiquer</p>	<p>Spec Ops the line a révolutionné les choix moraux dans le jeu vidéo. Pour beaucoup de joueurs, il n'y a choix que lorsque ce dernier est mis en évidence. Ultima IV premier CRPG à avoir intégré de la moralité. Depuis tous l'ont suivi. Revenir sur l'originalité du système d'Heavy Rain. p.32 Système de Fable, de Deus Ex, de Bioshock. p.34 encadré : jeux qui mettent en scène des univers avec une autre morale</p>
<p>Analyse Trailer MGS Ground Zeroes n°245 p.38 <b>novembre 2012</b></p>			<p>P.38 déterminer la période temporelle avec les indices du décor p.39 Plusieurs théories se confrontent. Analyse détaillée qui creuse des logos en arrière-plan et revient sur la symbolique de la série. Beaucoup de théories de fans en ligne</p>	<p>Trailer montré avec les timecodes des passages analysés, renvoi vers la vidéo en ligne avec un QR Code</p>			
<p>5 plus beaux placements de produit n°245 p.42 <b>novembre 2012</b></p>				<p>5 exemples avec les captures d'écran mettant en exergue les publicités</p>		<p>P.43 jeu vidéo est apolitique, enfin essaie de l'être, même si Call of Duty ne montre qu'un seul point de vue. Mais retourne sa veste quand Obama veut faire sa campagne politique !</p>	<p>p.42 existait déjà sur les consoles 16/32 bits (Cool spot) p.43 18 jeux ont bénéficié de panneaux Vote Obama en 2009</p>

4. JV.com	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
Dossier : la série Resident Evil 27/02/2009			Influence cinématographique de RE (Romero). Clins d'oeil cinéma de RE. Consultation de nombreuses sources externes au jeu (ouvrages, produits dérivés) + dans une optique de panorama que de transmission d'informations				Historique complet d'Alone in the Dark (5 épisodes), pas uniquement centré sur son influence sur RE. Spot publicitaire de Romero pour RE 2. Historique exhaustif de la saga Resident Evil orienté sur le contenu des jeux, sans révéler les coulisses de leur développement
Dossier : la série Les Sims 22/05/2009			Légère analyse des spécificités des Sims. Historique des disques additionnels et impression des fans d'être pris pour des vaches à lait	Quelques chiffres de vente.			Quand Will Wright s'attelle au développement des Sims en 1995, il est loin d'en être à son coup d'essai. Après avoir fondé la société Maxis avec Jeff Braun, ce brillant game designer a en effet connu un immense succès en 1989 avec l'excellent et révolutionnaire Sim City. Incendie qui atteint personnellement Will Wright
Dossier : la musique de jeux vidéo 16/09/2009	7 interviews de compositeurs ! MAIS grilles de questions identiques ! Classiques, générales et consensuelles (Parcours, qualités, inspirations, spécificités du JV, temps de composition, définition de son style personnel). Grille de question change concernant Steve Schnur, pdv côté éditeur		Noms des compositeurs, dans l'optique de repérer les plus connus et de les relier à leurs oeuvres. Compositeurs de jeux vidéo ou qui sont passés par le cinéma ou le rock. Le réarrangement de chansons tombées dans le domaine public est chose courante pour les jeux de réflexion. Effectivement, les développeurs font rarement appel à des compositeurs, et préfèrent des musiques d'ambiance, en général, issues du classique. Pour chaque genre de jeu, recherches de ce type	Pour chaque époque, nombreux extraits vidéos pour illustrer les limitations techniques des consoles de cette génération. Nombreux liens hypertextes.	Heureusement pour les mélomanes, la Super Nintendo, sortie au début des années 90, provoquera un nouveau bond en avant de la qualité sonore. Ironie du sort, c'est une puce fabriquée par Sony (à l'époque, Nintendo et Sony étaient plutôt proches) qui permettra les compositions qui ont fait de cette console une légende.		Prémises de la musique de jeux vidéo, focus les limitations techniques et exemples de jeux. Nom des compositeurs iconiques de Nintendo et contexte de la création de leurs mélodies. Révolution amenée par le format CD. Concerts : influence de Sugiyama et mini historique

<p>La série Final Fantasy 10/07/2009 Romendil</p>			<p>Comme pour RE, produits dérivés passés en revue et résumés. Depuis 2008, Square Enix enchaîne les annonces autour de la série. Final Fantasy XIII ne viendra pas seul, il sera suivi de près par les autres épisodes du projet Fabula Nova Crystallis : Final Fantasy Versus XIII et Final Fantasy Agito XIII. En parallèle, se profile également The Crystal Bearers [...]</p>	<p>Chronologie illustrée (avec mini-avis à chaque fois)</p>	<p>Film Créatures de l'esprit : L'échec commercial du film aura d'ailleurs été l'une des causes de la non-diffusion de FFVII : Advent Children en salles et du départ de Hironobu Sakaguchi qui créera alors son propre studio Mistwalker.</p>	<p>Passage en revue exhaustif des épisodes qui pointe les ajouts particuliers de chaque itération, et même des portages !! Infos de contextualisation + nom donné aux époques (ex. "surprendre et fidéliser le joueur" pour FFX). Narration romancée de la création avec les trois artistes clés de la saga. Récit de l'import, des "envies de grandeur"...</p>
<p>L'histoire de Nintendo 24/07/2009</p>			<p>Raisons du refus du passage au support optique (Nintendo 64). Image de Nintendo par rapport à Sony. Hardware "developer friendly" du Gamecube. Format bâtard, causes de l'échec. Comparaison entre formule de la NES et de la wii. La Wii est la première machine dont le prix n'a pas baissé depuis plus de 3 ans de commercialisation et n'a jamais été l'objet d'une offre promotionnelle de type bundle (console et jeu) de façon officielle. Développeurs qui cherchent à rattraper le train en marche de la Wii en développant pour pas cher</p>	<p>Analyse marketing des spots publicitaires de la Wii vidéos à l'appui</p>	<p>Vous êtes nombreux à avoir entendu parler des Love Hotels dont il n'est pas nécessaire de préciser la fonction, on connaît en revanche moins les portions de riz individuelles. Nintendo ou leur investissement dans une compagnie de taxis. Si la NES se vend si bien, c'est parce qu'elle est relativement bon marché. Pour parvenir à ce résultat, Hiroshi Yamauchi opte pour des coûts de production très bas en commandant les composants en gros et en utilisant des matières premières à bas prix. [...]</p>	<p>On voit souvent la N64 comme un échec complet. C'est inexact : chiffres de Pokémon et a marqué l'industrie. Évidemment, la question mystère est la suivante : pourquoi Nintendo n'a pas parlé de sa console avant ? La position actuelle des éditeurs sur la Wii a tendance à fluctuer. À titre d'exemple, après avoir misé sur le marché casual, THQ annonce à présent vouloir se recentrer sur la cible historique du jeu vidéo. Electronic Arts au contraire met en place de nouvelles structures pour le grand public.</p> <p>Historique qui remonte à 1889 avec les cartes à jouer, en analysant le "style" des différents présidents ("impétueux"). Contribution de Gunpei Yokoi et arrivée dans le marché du jouet. Création des Game &amp; watch et de la NES avec anecdotes de fabrication. Explication du succès de la NES à l'aune du crash. Analyse de la politique avec les tiers qui reste prégnante sur le long terme. Nintendo traîne et laisse le champ libre à la PS2 au moment de la Gamecube</p>

<p>L'histoire de Sony 31/07/2009 Dinowan</p>			<p>Zoom sur quelques produits historiques Sony, comme le premier magnétophone japonais (poids, caractéristiques, images d'époque). Idem Transistor. Arrêt sur certains épisodes (Betamax contre VHS). Explication de l'échec du mini-disc. Arrivée du grey market dans le jeu vidéo avec la PS2. Comparaison poussée avec Nintendo</p>	<p>Idem Nintendo : légère analyse marketing.</p>	<p>Sans trop entrer dans les détails, elle y parviendra en développant la première couverture chauffante électrique. Un engin terriblement dangereux qui ne comprenait ni thermostat, ni matière anti-feu, tout juste un isolant. Ibuka lui-même refuse de commercialiser la couverture sous le nom de sa société et la distribue via une filiale bidon.</p>		<p>Historique qui remonte à la Seconde Guerre mondiale, et donc aux débuts de Sony, avant qu'ils ne se mettent aux jeux vidéo ! Raison du changement de nom, historique tissé au fil des machines. Affrontement Nintendo-Sony autour de la puce 16 bits. Lancement iconique de la PS2. Communication pré-PS3 désastreuse symbolisée par deux phrases de Kutagari à l'époque</p>
<p>La série Mario 21/01/2010</p>	<p>D'après Shigeru Miyamoto, le succès des meilleurs jeux en arcade venait du fait qu'ils parvenaient à faire naître de l'échec la volonté de se surpasser : si le joueur échoue en ayant le sentiment qu'il a été maladroit, il sera tenté de remettre une pièce dans la machine pour essayer de faire mieux la fois d'après</p>		<p>Réplique culte des Toad qu'on retrouve dans Braid. Deux produits dérivés.</p>	<p>Vidéo avec Charles Martinet, le doubleur de Mario. Première apparition de Birdo puis ses évolutions graphiques</p>	<p>Saut n'était pas prévu à l'origine dans Donkey Kong. Mario Bros 2 a été extrêmement mal reçu au Japon =&gt; Par conséquent, plutôt que de le sortir aux États-Unis, Nintendo of America a décidé de créer un autre Super Mario Bros. 2 à partir d'un jeu complètement différent intitulé Yume Kôjô : Doki Doki Panic. Lost levels : Nintendo of America n'avait pas jugé adapté au public occidental.</p>		<p>Création de Mario racontée en un paragraphe (Miyamoto projetait de le faire apparaître dans tous ses jeux). Accusations de plagiat de King Kong. Agencement en tableaux successifs était une contrainte de l'époque.</p>



<p>Tout sur le prix de vos jeux 30/07/2010</p>	<p>Sources, dont plusieurs anonymes, interrogées dans à peu près tous les secteurs (boutique, localisation, composition...). Pas de discours direct</p>		<p>En France, les salaires d'entrée de ces différents spécialistes oscillent entre 1200 € net pour un bêta-testeur à 2000 € pour un chef de projet. Un programmeur débutant peut ainsi compter sur un salaire d'environ 1 800 € net, tandis qu'un jeune scénariste (travaillant souvent en indépendant) ou un game designer tapera davantage dans les 1500 € (Guide des Métiers et Formations de David Téné et Pierre Gaultier). Dernières évolutions de l'Unreal Engine (+ plusieurs jeux qui l'utilisent). Coût des royalties des produits dérivés "Maya l'Abeille" s'élève à 12 % du prix final (source : émission Capital). Compositeurs connus + leur salaire, idem localisation. coût marketing de CoD et GTA (source Los Angeles Times)</p>	<p>Tableau avec source du SNJV (Notez qu'il ne s'agit là que de moyennes concernant l'hexagone. Ainsi, en 2009, Yves Guillemot, le président d'Ubisoft, expliquait que créer un titre majeur sur PS3 ou Xbox 360 représentait un investissement de 20 à 30 millions de dollars (de 16 à 24 millions d'euros). Le Heavy Rain de Quantic Dream, exclusivité PS3, aurait quant à lui coûté près de 17 millions d'euros.) Idem SNJV cout de fabrication des jeux. Trois camemberts pour voir la répartition des revenus</p>	<p>Pas de révélations dérangeantes, mais lève le voile sur les différentes phases qui composent un projet, largement méconnu des joueurs, avec différenciations en fonction des budgets (ex. Pour la pré-prod dans le cas de franchises bien établies, cette étape est souvent ignorée). Red dead : pour preuve, maintenant que le jeu est disponible, la société s'est séparée de 40 de ses employés. Pour employer l'Unreal Engine, un acheteur doit déboursier environ 500 000 dollars par support (386 000 €). Le prix de départ mentionné ci-dessus ne constitue véritablement qu'une avance sur les royalties reversées à Epic Games. Il faut donc noter que si le jeu se vend mal, l'acheteur n'aura pas à payer de royalties supplémentaires. Même info sur les licences. Plusieurs sources nous ont d'ailleurs indiqué qu'une très bonne bande-annonce d'1 minute 30 en images de synthèse coûte aux environs de 300 000 dollars. [...]</p>	<p>Chaque jeu a en fait sa marge : une enseigne nous a d'ailleurs communiqué que sur un FIFA 10 sur PS3, elle avait 22,5% de marge alors que sur Red Dead Redemption sur le même support, sa marge était de 27%.</p>	
--	---	--	--	---	--	--	--

<p>L'histoire de Halo 15/11/2010 Hiro</p>			<p>Quelques mots sur l'histoire, quelques mots sur la baston... Quelques mots sur les produits dérivés (projet de film)</p>	<p>L'un des premiers trailers d'Halo montrait des éléments qui n'apparaissent pas dans la version finale</p>		<p>Forcément moins complet que le livre d'Epyon, mais s'attarde sur quelques différends par ex. : Passablement énervé, Jobs avait alors téléphoné à Steve Ballmer, tout juste nommé PDG de Microsoft, pour lui passer un généreux savon. C'est à Ed Fries que reviendra d'ailleurs la lourde tâche d'arrondir les angles avec le concurrent et de proposer le portage de jeux PC sur Mac. Un accord qu'il ira présenter sur scène lors d'une conférence Apple.</p>
<p>La french touche 27/08/2010</p>	<p>Discours direct de Chahi, apparemment recueilli exprès pour cet article. Ressenti du développeur : "improvisation ludique". Permet de comprendre ce qui a refroidi Chahi. Discours direct de Raynal également qui revient sur le projet Agarthia et ses enjeux. Alain Le Guirec : objectif des studios français c'est de survivre le mois suivant + Nicolas Perret : l'ANPE est actuellement le plus gros employeur du secteur. Reprise discours direct d'une interview de Suda 51 par JVC. David Cage. Impressions de Cuisset et Chahi sur le JV actuel</p>		<p>La complicité des créateurs indépendants Éric Chahi, Paul Cuisset et Frédéric Raynal les amènera à choisir le même mécène pour produire leurs jeux : Paul de Senneville. Formidable dénicheur de talents, P. de Senneville est capable de produire le dernier disque de Polnareff, comme de s'aventurer à lancer un studio de développement de jeux vidéo. Saut technologique de la 6e gen =&gt; augmentation des budgets (chiffres). Influence des jeux de la French Touch sur les créateurs japonais. Inspirations de David Cage</p>		<p>Ubisoft ne survit à la crise des studios indépendants qu'en avalant d'autres studios pour devenir une multinationale. Source = analystes financiers (anonyme) : Ubisoft a préféré croître afin de développer des jeux simultanément, quitte à faire de mauvais jeux pendant des années. Pour exister sur le marché, il faut proposer le plus de jeux possible dans les bacs.</p>	<p>P. Cuisset est le premier à s'engager en 1988 au sein de Delphine Software, nommé ainsi en hommage à la fille de P. de Senneville. Quelques éléments et ingrédients de ces jeux de l'époque. Jeu encensé dans la presse, ce qui a marqué les esprits. Départ de Raynal raconté en une ligne... Flashback : degré de réalisme des animations, record de vente de l'époque. Saine rivalité entre Raynal et AnceL. Contexte de sortie de Rayman 2. Retour sur l'année 1995 pour expliquer comment Cuisset a produit le plus mauvais jeu de combat de tous les temps. Éclatement de la bulle internet, agonie de Delphine software</p>

<p>La série Fallout 17/12/2010 Pixel Pirate</p>			<p>Sources d'inspirations du post-apo (George Miller, etc.), jeu de rôle GURPS, grands noms du premier Fallout. Puis tout ce qu'elle a à son tour influencé. Zoom sur un mod pour jouer à Fallout 2 en ligne</p>			<p>Peur de la bombe nucléaire dans les années 1970 et 1980. Wasteland en tant que précurseur et ce que Fallout lui reprendra. Démêlés entre Brian Fargo et GURPS. Contexte de développement de Fallout 2. Problèmes de mésententes et sociétés nouvelles qui en découlent.</p>
<p>L'histoire de Tekken 15/04/2011 Lehmann (pigiste)</p>	<p>Discours direct d'Hadara repris de Chronicart. Quelques citations récupérées sur les réseaux sociaux</p>		<p>Inspirations d'Hadara et son équipe (roman graphique). Comparaisons entre ventes Tekken et Virtua fighter. Casting de chaque jeu (avec présentation des combattants). Produits dérivés passés en revue</p>	<p>Dates de sortie et chiffres de vente pour chaque jeu</p>	<p>si Namco a beaucoup investi sur ce titre, c'est que la société espère concurrencer sur son propre terrain SEGA et son Virtua Fighter lancé quasiment un an plus tôt en arcade puis sorti sur la console Saturn le 22 novembre 1994.</p>	<p>Historique linéaire du développement de Namco, sans zoom sur une personnalité précise, mais pas uniquement chevillé au genre de la baston</p>

<p>Le Futur du jeu vidéo 08/04/2011 Dinowan</p>			<p>Recherches sur plusieurs curiosités présentées dans le dossier, ex. La société ScentSciences a l'intention de commercialiser le ScentScape, un bidule USB embarquant des parfums de synthèse et tout un tas d'algorithmes qui lui permettent de générer des odeurs. Deux acteurs, entre autres, se démarquent dans le domaine du "contrôle par la pensée". OCZ et Emotiv. Ce dernier a commercialisé son système il y a déjà 2 ans. Epop a ceci dit un fonctionnement particulier et ne lit pas réellement le contenu de votre cerveau, il faut en fait l'entraîner. Jeu vidéo vivant dans lequel on contrôle des paramécies, un organisme unicellulaire. Références à différents films et séries (Matrix, etc.)</p>	<p>Sur ces deux vidéos, vous pouvez voir un prototype de Sony pouvant s'enrouler sur lui-même, ou encore ce modèle Samsung présenté au CES 2011. Samsung compte intégrer ces écrans dans ses produits nomades d'ici 5 ans. Imaginez donc à quoi ressemblera une console portable pourvue d'un tel affichage. Sur les vidéos qui suivent, vous voyez comment prendre une photo en formant un cadre avec ses doigts, ou comment un clavier de téléphone peut apparaître dans la paume de votre main. [...]</p>	<p>Sony a déposé un brevet qui détourne ce principe afin de faire du jeu en split-screen sans split-screen. Ce n'est plus à un œil que chaque image est destinée, mais à un joueur. Les lunettes faisant office de filtre afin que chacun voie son écran à lui. Mais les éditeurs ne comptent pas baisser les bras. Il faut dire que pour eux, la dématérialisation présente bien des avantages. Elle supprime des coûts de fabrication et des intermédiaires.</p>	<p>Pour beaucoup, l'affichage en relief ne décollera qu'à diverses conditions. Il y a encore peu de temps, on pensait qu'il faudrait attendre 5 ou 10 ans pour voir cette technologie se démocratiser sur des téléviseurs de grande taille. Pourtant, des constructeurs comme Sharp, Sony, LG et d'autres, semblent vouloir presser le pas depuis le CES. Hologramme 3D n'arrivera pas de sitôt.</p>	<p>L'affichage de jeux en hologrammes n'est évidemment pas une idée récente. Time Travelers, une borne d'arcade de Sega sortie en 1991 était un premier essai de jeu holographique utilisant un miroir et un écran cathodique.</p>
---	--	--	---	--	--	--	--

<p>Jeu vidéo et santé 29/04/2011</p>	<p>Jean-Michel Huet, psychanalyste, explique qu'on est addict au principe de plaisir plutôt qu'au jeu vidéo en lui-même/ Michael Stora, psychanalyste. Retrouvent Steve Pope ("Rechercher") et le laissent s'expliquer. Ancien addict à WoW témoigne avec protection d'identité. Sur la thématique du lien social, même thématique. Même expert également. Antoine, "hardcore gamer" qui a expliqué sa passion à ses parents. Plateforme Self Care de Michael Stora. Micro-trottoir... Encore Stora. Itw d'un médiateur numérique. Commissaire de l'expo Pixelissime donne sa phrase de conclusion... en présentant son expo</p>		<p>Déclarations chocs sur le jeu vidéo, ex. Steve Pope. Images d'archives d'un reportage, "enfant virtuel" Anima. Reste en surface, ex. "jeux vidéo utilisés avec des autistes et résultats étonnants", mais ne creuse pas davantage. Statistiques sur l'obésité. Bulletstorm accusé par Foxnews</p>			<p>Pour chaque "problème" associé au jeu vidéo, interview d'un ou plusieurs spécialistes pour la confronter. JV n'est pas une drogue. Avis sur la citation en "Rechercher". L'être humain a intégré des principes de réalité qui priment sur les jeux. Amitiés virtuelles qui deviennent réelles. Pas de raison que les JV fournissent plus d'obésité qu'autre chose. Bulletstorm nécessite un sens du second degré =&gt; je ne mettrais pas un enfant devant. Possible de finir New Vegas sans utiliser d'armes.</p>	<p>Adolescent qui s'est suicidé à cause d'Everquest cité très rapidement. Débat sur la violence nourrie par les fusillades</p>
--	--	--	--	--	--	---	--

<p>Piratage du PSN 11/05/2011 Dinowan</p>			<p>Ce que défend Anonymous. Récupération de plusieurs documents (congrès, etc.), démenti de Sony, mails... Pertes économiques subies par les développeurs. Relais des différentes pistes sur "qui a fait le coup"</p>	<p>Cette phrase, tirée du chat, en est devenue emblématique. Citation d'origine et capture d'écran ! Article sous forme de chronologie. Quantité de données volées par les pirates bien mises en évidence. Mail reçu par les utilisateurs du PSN. Avertir des mails de phishing (capture d'écran à l'appui).</p>	<p>Le fichier journal d'un chat montre que des hackers avaient déjà repéré les failles de sécurité des réseaux de Sony, découvrant qu'il leur était possible d'accéder à la structure du réseau et aux données personnelles. On peut lire que les machines de Sony utilisent une version non mise à jour de l'application Web Apache sur un serveur Linux dont les vulnérabilités sont connues et reconnues. Il faudra trois jours à Sony pour repérer l'intrusion. Silence officiel qui perdure jusqu'au 26 avril. Dans les jours qui suivent, on apprend que le FBI enquête aux côtés de Sony pour retrouver les auteurs du hack. La justification du géant ne suffit à personne, ce dernier se cantonnant à expliquer qu'il avait besoin d'en savoir plus et de mener une enquête interne. Procès en class action</p>	<p>On ignore avec certitude si cette conversation est réelle, et les dernières avancées sur l'affaire indiqueraient que les serveurs Apache étaient à jour. Pourtant, on apprendra plus tard et officiellement que Sony lui-même avait connaissance des failles de son système. Par ailleurs, des membres du réseau Anonymous ont depuis confirmé que lors d'un échange, certains hackers faisaient état de leur connaissance d'une faille cruciale. Aucun message ne mentionne une maintenance sur les blogs officiels PlayStation, alors que les maintenances sont habituellement annoncées à l'avance.</p>	<p>Au début du mois d'avril, Anonymous a effectivement attaqué Sony en utilisant la bonne vieille méthode du Déni de Service qui consiste à submerger un site Web de requêtes jusqu'à ce qu'il s'effondre + raisons de l'attaque. Chronologie complète en expliquant qui savait quoi à quel moment. Plus de 100 millions de comptes, est-ce le record ? Du point de vue du nombre de données, casse du siècle (comparatif) C'est l'une des raisons pour lesquelles il est peu probable que de grandes fraudes bancaires soient commises directement à partir des données perdues : elles seraient trop faciles à repérer et pointerait vers les responsables.</p>
---	--	--	---	--	--	---	---

<p>L'histoire de Bioware 30/03/2011</p>	<p>Greg Zeschuk reconnaît que le titre est "une erreur". Selon Inon Zur, compositeur de la bande-son du titre, le jeu a tout simplement été bâclé. Cette manœuvre malhabile a cependant été justifiée par EA d'une manière qui peut prêter à sourire, ou à rire jaune.</p>		<p>Critiques et ventes de leur premier jeu, Shattered steel. Volonté de l'époque du jeu Donjons et Dragons, outil qui aide au développement, moquerie des fans. Influences extérieures du studio (y compris en jeu vidéo) + comparaisons. Scepticisme à l'égard de MDK2. Chiffres de Neverwinter nights</p>	<p>Liste des jeux Bioware en fin d'article (sans info complément aire, juste le lien vers les fiches JVC)</p>	<p>En effet, il semblerait qu'un avis visiblement peu objectif ait été rédigé par un des développeurs pour gonfler la bien faible moyenne de Dragon Age 2 sur le site Metacritic.com.</p>	<p>Parcours des cofondateurs (qui débute dans la médecine), premiers logiciels (dédiés à la coloscopie) et création de leur premier jeu (capital de départ...). Lien avec Pyrotek, suite annulée de leur premier jeu. Arrivée de la licence Donjons et Dragons dans leur projet. Contextes de sortie des différents jeux. Faillite d'Interplay. Replongeons-nous en 1991 et regardons ce qui se passe sur les serveurs d'America Online (AOL)... Il ne faut pas oublier qu'à l'époque, les communications Internet sont facturées en fonction des communications téléphoniques, auxquelles six dollars par heure viennent s'ajouter pour profiter de Neverwinter Nights ! Au début des années 2000, l'industrie du jeu vidéo prend une orientation différente et les jeux PC commencent leur déclin, qui se poursuit encore aujourd'hui. Conditions à l'époque de Mass Effect et narration de son annonce. Rachat de Bioware par EA qui choque les joueurs (+ propos du boss d'EA)</p>
---	--	--	---	---	---	--

<p>Le commentaire en direct des compétitions e-sport 26/07/2012</p>			<p>À l'heure où nous écrivons ces lignes, Destiny, joueur notoire de StarCraft II, réunit plus de 2.000 personnes devant son livestream propulsé par own3D.tv. En l'absence d'organisme de mesure indépendant, nous ne disposons que des chiffres diffusés par les sites eux-mêmes, ils sont à prendre avec précaution =&gt; chiffres annoncés par Twitch, Own3D, compétitions. Own3D.tv paye ainsi un tarif minimum de 2,5 \$ par tranche de 1.000 publicités affichées, davantage pour les gros partenaires touchant une large audience. TwitchTV ne donne aucun chiffre sur son site, mais utilise un système similaire. Nom des jeux les plus joués</p>		<p>Le joueur-commentateur, ou shoutcaster, peut choisir la nature et la fréquence des publicités diffusées, et n'a plus qu'à encaisser son chèque à la fin du mois !</p>	<p>À l'heure où nous écrivons ces lignes (un lundi vers 11h30), les dix chaînes les plus populaires d'own3D réunissent un peu plus de 16.000 personnes au total. La 11e chaîne ne dépasse pas les 200 visionneurs. Au même moment, un calcul similaire donne environ 30.000 spectateurs pour les dix premières chaînes de TwitchTV (800 pour la 11e). Et pour finir par un exemple français, la Web TV Millenium, propulsée par Dailymotion, réunit régulièrement plus de 3.000 personnes sur son premier canal. Pas si mal ! Cela montre qu'il y a bien un public pour regarder du sport électronique en direct sur le Web.</p>	<p>Les expériences de chaînes câblées dédiées à l'e-sport se sont plutôt mal terminées. Au Royaume-Uni, la première chaîne consacrée à ce segment n'aura duré que deux ans : lancée en 2007, Xleague.TV cessa d'émettre en 2009... La chaîne allemande Giga, elle aussi consacrée à l'e-sport, aura vécu plus longtemps, mais elle a également fermé ses portes en 2009. Frilosité de YouTube et Dailymotion (en un paragraphe). Débuts de Justin.tv</p>
---	--	--	---	--	--	--	--



<p>Reportage Cyberconnect 2 Aura's Wrath 09/02/2012 Rédac</p>	<p>Bayonetta et God of War : à quel point sont-ils différents ? Film animé interactif. Expérience issue des jeux précédents (Naruto). Vision du marché du JV. Seulement 10% de proportion de ventes au Japon ! Développeur canadien interviewé, difficultés d'adaptation, mais pas tellement de différences.</p>	<p>Horaires de 8-19h, gens concentrés sur leur travail pendant la journée, durée des pauses. Espaces réduits des bureaux. Bibliothèque bien fournie où puiser l'inspiration. Supérieurs travaillent dans le même bureau</p>	<p>Ventes cumulées des anciens jeux</p>	<p>Quelques images des différents jeux du studio</p>			<p>Fondé en 1996, le studio n'en est pas à son coup d'essai : quelques jeux, mais à peine cités. Déclin du Japon en deux mots (créateurs doivent s'adapter, fond prime sur la forme)</p>
---	--	---	---	--	--	--	--

<p>Métiers du jeu vidéo 12/12/2012 Rédac</p>	<p>Directeur artistique de Bullypix : en quoi consiste le métier ? Idem chez Arkane. Sources parfois issues des mêmes studios pour chaque métier. Graphiste chez Amplitude. Pour doublage, directeur créa de La Marque Rose (idem Mega force !!) Doublage : Travaillent sans image, ou presque. Ingénieur du son. Journaliste : Rivaol et Lespol (rédacteur). Chef de produit chez Sony. RP chez THQ. 1 à 3 sources par capsule</p>	<p>Time lapse des graphistes qui travaillent, documents affichés au mur. Doublage : comédienne dévoile le dispositif et l'utilité des outils</p>	<p>Qui collabore avec qui ? Qualités requises et profil scolaire/professionnel . Bump map qui économise de la mémoire pour la conception du jeu. Logiciels utilisés, cursus à suivre et écoles recommandées. Temps pour doublage de Star wars the old republic (2 ans et demi)</p>	<p>Documents liés aux métiers (ex. Direction artistique)</p>			<p>Exemples à ne pas suivre (Damnation, E.T). Parcours des intervenants et les métiers par lesquels ils sont passés.</p>
--	---	--	--	--	--	--	--

<p>Contrefaçon chinoise dans le jeu vidéo 19/12/2012 Dinowan</p>			<p>Pratiques d'assemblage : On prend le héros d'une série pour le mettre dans les niveaux d'une autre texturés avec les visuels d'un troisième titre, le tout flanqué de la bande-son d'un quatrième soft. A joué au jeu et épingle les différences (il n'existe pas une, mais plusieurs versions de ce hack, avec un nombre de niveaux différents / Mario world). Mario 64 sur Megadrive : sa musique est en partie issue de... Jeopardy sur MegaDrive. Origine des jeux (Somari est à la base de quantité d'autres jeux Sonic non officiels dérivés de son code) et dans certains cas affiliations des équipes. De Windows 98 à XP, on trouve plusieurs exemples de systèmes à interfaces graphiques, leurs auteurs poussant le vice jusqu'à inclure une fausse séquence de boot et un écran de chargement bidon. 400 références de Famiclones. À Changzhou on trouve ainsi le parc à thème Joyland dont deux sections sur sept sont inspirées par les deux licences phares de Blizzard, World of Warcraft et Starcraft.</p>	<p>Chaque plagiat est démontré en vidéo</p>	<p>Non seulement Final Combat reprend au pixel près le style graphique du jeu de Valve en mélangeant son gameplay à celui de Battlefield Heroes, mais la société qui se cache derrière, Xun Lei, va jusqu'à lui dérober sa stratégie de communication, notamment les fameuses vidéos humoristiques de présentation des classes "Meet the", si le contenu est différent, le style lui est clairement plagié. Pour chaque titre, identification des éléments copiés de cet ordre. Mais pas d'enquête sur qui sont les développeurs, par exemple. Cadrer le phénomène : on parle bien de jeux piratés vendus en boutiques, la plupart du temps sur des cartouches de type multiscart capables d'accueillir plusieurs jeux ou livrés avec les consoles plug'n play excessivement répandues en Asie, en Russie ou en Amérique du Sud. S'il existe autant de titres, c'est parce que leurs créateurs n'hésitent pas à dupliquer les productions en changeant quelques détails pour justifier un nouveau nom.</p>	<p>Mais qu'on ne s'y trompe pas, même si la majorité de ces jeux pirates sont médiocres, voire affreusement mauvais, on peut dénicher quelques bonnes pioches, comme l'incroyable portage 8 bits d'Aladdin. bugs en tout genre ou des jeux qui ne comptent que 3 ou 4 niveaux. Il faut bien garder en tête que le but est rarement de parvenir à un accomplissement technique ou ludique, mais surtout de vendre un peu tout et n'importe quoi en affichant des têtes connues. Double Dragon : Attention à ne pas confondre ce titre avec son homonyme légal édité par Color Dreams. dans tous les cas de figure, les pads ont beau avoir 5, 6 ou 8 boutons, deux seulement sont fonctionnels</p>	
--	--	--	--	---	--	---	--

<p>La classification PEGI 24/12/2012</p>			<p>Télécharger et lire la résolution de 2002 du conseil de l'ISFE (document PDF). Processus complet d'évaluation d'un jeu vidéo : commence par l'éditeur, processus de questionnaire. Télécharger le questionnaire auquel les éditeurs doivent répondre pour bénéficier de la signalétique PEGI (document PDF). Seconde vérification par des branches de l'organisme. L'âge et les pictogrammes sont généralement étroitement liés. On ne trouvera pas vraiment de jeux 7 ans à caractère sexuel. Précisons enfin qu'au Portugal, le 3 a été remplacé par un 4 et le 7 par un 6. En Finlande, le 12 est devenu un 11 et le 16 un 15. Au-delà de ces particularités, le système PEGI reste un système européen présent dans une trentaine de pays. Trois sous-systèmes de notation. En juin 2008, soit environ 5 ans après sa mise en application, le PEGI a évalué pas moins de 9.847 jeux. Pays qui l'adoptent. La classification ESRB joue un rôle extrêmement important outre-Atlantique, notamment sur les ventes puisque certaines enseignes, à l'instar de Walmart, refusent de vendre des titres qui écopent d'une classification adulte. [...]</p>	<p>Comparaison avec systèmes japonais et américain avec liste exhaustive de leurs icônes + exemple et importance de leur rôle</p>	<p>Le premier organisme indépendant, le NICAM, administre le système pour le compte du PEGI. Le NICAM a pour objectif de contrôler les jeux classés 3 et 7 par rapport aux critères du PEGI, d'archiver les jeux PEGI et de délivrer les licences PEGI. Le VSC, quant à lui, est le second administrateur. Siégeant au Royaume-Uni, il effectue le contrôle des jeux classés 12, 16 et 18 par rapport aux critères du PEGI. il existe un conseil d'administration qui se situe au cœur du PEGI et regroupe de nombreux acteurs du marché du jeu vidéo (fabricants de consoles de jeu, éditeurs de jeux...) et gère avec le directeur général les activités quotidiennes du PEGI. Liste complètes des commissions. Dans le conseil du PEGI, on retrouve des psychologues, des spécialistes des médias, des fonctionnaires et des conseillers juridiques spécialisés dans la protection des mineurs en Europe. [...]</p>	<p>SELL n'a pas disparu, il occupe un rôle différent. Pourquoi un jeu Pokémon peut-il être classé 3+ alors qu'il faut savoir lire pour y jouer tandis qu'un jeu LEGO est déconseillé aux moins de 7 ans ? Pour le savoir, il faut s'intéresser aux conditions d'évaluation d'un jeu vidéo. Comparaison poussée sur le cas de Little Big Planet à l'aune de trois organismes différents.</p>	<p>Avant 2003, et donc avant la création du PEGI, certains pays avaient déjà pris l'initiative de classer les jeux vidéo selon leur contenu =&gt; histoire du SELL en quelques lignes et ses 4 catégories. Autre exemple dans un autre pays et son remplacement. En 2001, la présidente de l'Union européenne propose d'universaliser à l'échelle européenne les systèmes de classification afin de remplacer par un organisme commun les systèmes de classification nationaux de chaque pays. En 2002, les choses se précisent avec notamment la signature d'une résolution du conseil de l'ISFE qui constitue l'embryon du système PEGI.</p>
--	--	--	--	---	--	---	--

<p>La représentation des femmes militaires dans les jeux vidéo 23/10/2013 Jihem</p>	<p>"il ne devrait pas y avoir de différence entre homme et femme", nous dit Ana Visneski, garde-côte de l'armée américaine depuis neuf ans. "En uniforme, nous nous ressemblons tous." Rencontre avec cette source lors de la PAX pour avoir sa position (+ mini portrait). Le problème est bien plus profond puisque Ana Visneski considère que ces jeux mettent potentiellement sa vie en danger en la représentant comme une poupée sexuelle. Attitude à suivre selon elle, y compris lors du jeu en ligne</p>		<p>En ce qui concerne les jeux vidéo, Ana Visneski classe les titres selon deux catégories : ceux qui n'incluent pas de femmes militaires et ceux qui les représentent mal en leur faisant (notamment) porter de mauvais uniformes. Film sexiste qui a motivé la source à se lancer dans la protestation. Anita Sarkeesian l'a d'ailleurs brillamment démontré dans sa série de vidéos Tropes vs Women in Video Games, à consulter sur YouTube avec des sous-titres français si nécessaire. Exemples positifs également (fournis par la source)</p>			<p>Et inutile d'aborder le sujet du Boob Armor - littéralement, l'armure à seins. En plus de véhiculer une piètre image de la femme, ce genre d'équipement s'avérerait fatal s'il était réellement porté. Ce n'est qu'une question de logique, au lieu de diffuser un impact comme le ferait une armure "plate" pour homme, les deux cônes censés protéger les seins canaliserait l'impact vers le centre de la poitrine.</p>	
---	---	--	---	--	--	---	--

<p>GAME France : Des premières boutiques au dépôt de bilan 15/02/2013 Dahn</p>	<p>D'après Charles Goire, alors responsable de magasin à Épinal, formateur logiciel et formateur service client, les ennuis ont commencé lorsque GAME UK a confié la supervision de GAME France à GAME Espagne. Témoignage d'une seule source en fil rouge, mais qui apporte beaucoup. La direction de GAME France avait dans un premier temps accepté notre proposition d'interview dans le cadre de ce dossier, mais ne nous a finalement plus donné signe de vie depuis le 11 février dernier. D'autres témoins anonymes affirment avoir été "bernés", "pris pour des pigeons" et "manipulés" par GAME et ses actionnaires qu'ils accusent de tous les maux. Selon Philippe Cougé, cofondateur de la franchise Gamecash, il semble clair avec le recul que "les évolutions du marché auraient nécessité des réductions de coûts de structures".</p>		<p>Raisons du succès des Games à l'époque. En 2004, GAME France compte 58 points de vente, pour moitié en région parisienne, et emploie 450 personnes. Le chiffre d'affaires s'élève à 60 millions d'euros et les estimations de croissance se situent entre 10 et 20%. L'occasion reste l'un des principaux atouts de l'enseigne (environ 30 % du chiffre d'affaires). Nombreux chiffres tout au long du développement. Données détaillées sur la reprise : Micromania, le leader actuel de la distribution de jeux vidéo en France appartenant depuis 2008 au groupe Gamestop, a tout d'abord décidé de reprendre 44 magasins et 88 salariés portant ainsi à 444 le nombre de ses points de vente et à plus de 1.500 le total de ses effectifs.</p>		<p>À un moment, les difficultés pour approvisionner le secteur deviennent telles qu'il est question de recentrer les activités de Score-Games vers "la nouveauté avant les autres". Alors que les effets de la crise se font encore sentir et que les ventes de jeux en boîte diminuent inexorablement au profit des jeux dématérialisés, GAME France connaît une série de dysfonctionnements internes qui affectent non seulement ses résultats financiers, mais aussi le moral de ses salariés et la confiance de ses clients. L'accueil que nous avons reçu à Madrid était glacial" explique Charles Gloire. "On sentait que nous étions le dernier de leurs soucis, nous n'étions pas les bienvenus. Un logiciel de caisse défectueux va être imposé aux boutiques françaises du jour au lendemain, sans la moindre concertation. [...]</p>		<p>Le 19 janvier dernier, l'ensemble des magasins GAME du territoire français tirait pour la dernière fois leur rideau, mettant un terme à la belle histoire commencée 20 ans plus tôt avec l'ouverture d'une modeste boutique dans le Vème arrondissement de Paris. Du succès foudroyant des années 2000 à la chute d'un empire totalisant près de 200 magasins. Historique qui commence dès la première boutique. choux gras jusqu'à son rachat par le groupe GAME en 2001. Elle compte alors pas moins de 37 magasins. Atouts de l'occasion pour la boutique. L'enseigne rachète le réseau Addon en 2005 (20 points de vente) puis les magasins Maxilivres en 2007. En 2008 en effet, le combat tourne brutalement à l'avantage de la grande distribution avec la loi Chatel qui lui permet de jouer sur les marges arrière et de casser les prix sur certains produits d'appel.</p>
--	--	--	---	--	---	--	---

<p>L'addiction aux jeux vidéo 15/03/2013 Dahn</p>	<p>Discours direct de Tisseron repris du Monde. Itw Yann Leroux en un paragraphe. Reprise discours direct de Bruno Rocher dans Numerama. Trois témoignages bruts et anonymisés de joueurs.euses (avec mises en évidence en gras, par exemple sur le suivi psychiatrique nécessaire). Entretien approfondi de 13 minutes avec le Dr Marc Valeur (vidéo)</p>		<p>Hors-JV : notion d'addiction entrevue de manière globale. Symptômes selon A.Goodman. Liste exhaustive de ses critères. Bulletin d'information de l'académie de médecine.</p> <p>Construction d'une typologie en partie reprise de sources académiques (Lucia Romo pour les joueurs réguliers). Consultation de plusieurs études. Au moins 10 sources scientifiques citées, le journaliste produit carrément un état de l'art ! 5 conséquences précises de l'addiction, documentées (ex. effets sur le corps humain). Pointe quelques mécanismes de JV qui donnent envie de s'investir.</p> <p>Selon les critères retenus, 10 à 42 % des joueurs réguliers de MMORPG présenteraient des signes de dépendance. Conseils pour sortir de l'addiction =&gt; ouvrages de référence. Règles inspirées du programme de Mark Griffith</p>	<p>Exemple extrême d'un combat de 18 heures dans FF XI.</p>		<p>Si une passion, quelle qu'elle soit, présente quelques similitudes avec l'addiction, elle s'en distingue clairement au niveau du contrôle qu'en a l'individu et pas forcément au niveau du temps qui lui est consacré.</p> <p>Définition de là où s'arrête et là où démarre l'addiction.</p> <p>S'agissant des jeux vidéo proprement dits, la notion d'addiction fait toujours débat à l'heure actuelle. Contrairement à une idée reçue, les joueurs dépendants aux jeux vidéo sont relativement rares. Les estimations varient beaucoup en fonction des critères utilisés, mais elles ne dépassent généralement pas 1 à 9 % seulement de la population totale des joueurs sauf dans le cas spécifique des joueurs de MMORPG où ce pourcentage peut grimper jusqu'à 27,5 % comme dans l'étude sur World of Warcraft menée par l'INSERM en 2011. e caractère intrinsèquement addictif des jeux vidéo n'est pas encore prouvé à l'heure actuelle.</p> <p>S'il ne nous appartient pas de juger la sincérité de cette déclaration, provenant en outre de l'un des rares éditeurs à proposer un contrôle parental efficace dans ses jeux, n'importe quel joueur de MMORPG [...]</p>	<p>Évolution progressive de la notion d'addiction dans différentes disciplines. Blizzard accusé de pousser à l'addiction sur CNN, retranscription de leur réaction</p>
---	--	--	---	---	--	---	--

<p>Musique des jeux Zelda 21/01/2013 Contrib</p>			<p>Suite des carrières y compris en dehors de la série Zelda et analyse de styles : On peut noter à ce propos la tendance de Kazumi Totaka à cacher une mélodie de sa composition en easter-egg dans les jeux sur lesquels il travaille (Animal Crossing, Luigi's Mansion, Pikmin 2...), ainsi que la capacité d'adaptation à des styles variés de Minako Hamano dans d'autres projets tels que Wario World (2003), Super Metroid (1994) ou encore Pokémon Puzzle Challenge (2000)... CVs très complet de chaque compositeur cité, mais peu d'éléments de portrait, citations exhaustives "à la Wikipédia". Décalage de la symbolique de ce thème du voyage, qui pourrait être rattaché à celui de l'héroïsme, au royaume d'Hyrule, voire même à la figure du Héros. Plus surprenant encore, il apparaît comme thème de Game Over dans Oracle of Ages/Seasons. le danger se manifeste par une orchestration volontairement stressante, basée sur un motif mélodique très court et répétitif, accompagné du martèlement rapide d'une même note ou d'un accord. [...]</p>	<p>Extraits d'époque mis en rapport : qu'est-ce qui s'écarte des canons de la série et qu'est-ce qui s'en rapproche ? Évolution dans le temps d'un thème donné : ex. Le thème a connu une lente mutation au fil des jeux, comme on le constate dans Skyward Sword et si, de nos jours, la musique qui accompagne les déplacements dans le vaste monde évoque plus les périples de La Guerre des Étoiles qu'une chevauchée épique, elle garde tout de même quelques traces de l'original sous forme de références mélodiques et harmoniques . Deux façons de faire différentes des thèmes de donjons</p>	<p>On attribue généralement la beauté et la réussite d'une bande-son à un seul compositeur, et c'est là un grand tort puisqu'il faut parfois plusieurs dizaines de personnes travaillant simultanément pour venir à bout d'un projet aussi ambitieux qu'un jeu d'aventure actuel, chacun contribuant à sa façon à sa construction. Les mélodies originales composées par Koji Kondo jusqu'à Ocarina of Time (et ce qu'elles symbolisent) sont le plus souvent religieusement respectées et reprises d'un opus à l'autre par ses successeurs... mais pas toujours. On peut expliquer cette citation par le fait qu'Arielle, bien que n'appartenant pas à la famille royale, représente la figure à sauver pendant une bonne partie du jeu, rôle traditionnellement tenu par les princesses. Elle est d'ailleurs enlevée en raison de sa ressemblance physique avec Zelda.</p>	<p>Mini-portraits des compositeurs se font à l'aune de leur carrière et du succès de leurs compositions, historique décrit d'un point de vue hagiographique. Contexte de Zelda 2 et du tournant que l'on pressentait alors pour la série. Shigeru Miyamoto a prôné la politique de l'amusement avant tout. Raconter une histoire n'était pas pour lui prioritaire par rapport aux joies de l'exploration et de la découverte. Cet état d'esprit peut nous sembler risible à l'heure où le jeu vidéo, série Zelda comprise, se rapproche de plus en plus de la représentation cinématographique, multipliant scènes cinématiques, retournements de situations et personnages secondaires. Cependant, il correspond parfaitement au but de la production vidéoludique du début des années 80, qui tâtonnait pour passer efficacement de l'arcade à la console de salon sans que les joueurs s'ennuient trop vite. Préoccupations musicales initiales de la série et leur influence sur la composition. apparition progressive de thèmes de villages</p>
--	--	--	---	---	--	---



<p>Précom- mandes : À qui profitent- elles vraiment ? 29/04/2014 Dinowan</p>					<p>Les éditeurs ont trouvé le moyen de convaincre les joueurs que les jeux sont des denrées rares. Business model pour les éditeurs qui y voient une solution miracle pour : stimuler les ventes en provoquant un achat compulsif sur une longue période, étaler les entrées d'argent et boucler le financement, court-circuiter la publication de tests ou le partage d'avis entre joueurs. Les achats effectués sur Battle.net par exemple sont immédiatement débités par Blizzard. En précommandant, vous devenez la banque de l'éditeur. Les éditeurs verrouillent de plus en plus fermement la publication d'avis sur leurs titres. Existence des NDA. Vertical slice et target render</p>	<p>Contrairement à ce qu'on pense, ce ne sont pas les gros blockbusters, attirant paradoxalement le plus grand nombre de précommandes, qui sont les plus susceptibles d'être difficiles à trouver, mais au contraire les jeux de niche aux stocks limités et que les revendeurs hésitent à mettre en rayon. N'allez pas imaginer que faute de précommandes un éditeur manquera d'exemplaires pour satisfaire la demande d'un AAA. Contenus exclusifs finiront par atterrir dans un pack de contenus quelconque et que n'importe quel joueur pourra à son tour se sentir "spécial". Remises ne valent pas le coup, car son pratiquées par d'autres boutiques. Ces objets sont-ils vraiment si rares et exclusivement réservés aux précommandes quand une simple recherche sur les sites de vente fait ressortir des éditions collector toutes neuves de jeux sortis il y a plusieurs mois ? (+ exemple). Ventes flash : Dans l'urgence, on ne prend pas le temps de regarder ailleurs alors même qu'il n'est pas rare (ni systématique) que ces ventes exceptionnelles ne soient en réalité que de petites promos pas si intéressantes.</p>	
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>Neutralité du net et jeu vidéo 25/04/2014 Dinowan</p>			<p>Mais un acteur plus proche de nous pourrait lui aussi attirer l'attention : Twitch, qui lors de ses pics de fréquentation devient le quatrième générateur de trafic aux USA et consomme plus de bande passante dans le secteur du streaming que la WWE ou même ESPN</p>	<p>La FCC autorise en effet les fournisseurs d'accès américains à faire payer les gros consommateurs de bande passante afin qu'ils bénéficient d'un "plus gros tuyau", un deal permettant aux internautes d'accéder plus rapidement à leurs données. Dans les faits, cela revient à créer un Net à deux vitesses. Si vous avez vos habitudes sur un site qui ne paie pas, votre accès pourra en être ralenti. En France, même si la chose n'a jamais été officiellement prouvée, Free est fortement soupçonné de brider la bande passante allouée à YouTube sur son réseau</p>		
--	--	--	--	--	--	--

<p>Molyneux exprime ses regrets vis-à-vis de Kickstarter 03/12/2014 Panthaa</p>	<p>Reprise itw GamesRadar : constat de semi-échec de Molyneux et comment il s'y prendrait pour refaire un crowdfunding</p>		<p>Dans un tout autre genre, on peut également citer DayZ qui, après avoir raflé la première place des ventes Steam pendant des mois, n'a toujours pas atteint le niveau de finition du mod éponyme d'Arma 2, alors que ce dernier était gratuit et bien plus fourni, et développé en fonds propres.</p>	<p>une statistique assez effrayante vient confirmer cette tendance, loin d'être une exception : sur Steam, seuls 25% des early access sont finalement sortis.(lien)</p>		<p>Depuis quelques années, il n'est pas rare de trouver un jeu en early access sur Steam avec un beau trailer prometteur et franchement alléchant, pour se retrouver finalement face à une early alpha décevante, dénuée de toute mécanique originale. Le problème est que, bien souvent, ces 90% peine à arriver vite ou n'arrive jamais comme ce fut le cas sur The Stomping Land, un jeu de survie préhistorique qui a tout simplement fait silence radio après une sortie houleuse en early access. Les développeurs de cette version chaotiquement buggée et pas travaillée pour un sou s'en sont donc tirés avec un Kickstarter financé à plus de 100.000 dollars (objectif 20.000 dollars) et plusieurs semaines de recettes dans les Top Sellers Steam grâce à un trailer bien réalisé qui faisait miroiter tout un tas de features absentes de la première version commercialisée.</p>
---	--	--	--	---	--	---

<p>Quand développeurs et journalistes couchent ensemble par intérêt ? Epyon 20/08/2014</p>			<p>Phil Kollar (Polygon) sur Twitter. La développeuse en avait pris plein la figure lorsque son jeu a passé le Steam Greenlight, ce qui lui avait donc permis de proposer Depression Quest au plus grand nombre. Quinn s'est notamment plainte de harcèlements, de menaces de mort, de viol, et de tout un tas d'horreurs qu'on vous laisse imaginer. On a d'abord accusé 4chan, qui a nié (alors que ses membres sont plutôt du genre à revendiquer leurs actions), avant que l'attention ne retombe sur un autre forum, beaucoup moins connu, nommé Wizardchan. Eux-mêmes se sont défendus en affirmant qu'aucun d'entre eux n'aurait eu le courage de passer les coups de téléphone terribles que Quinn aurait reçus. On tournait alors en rond. C'est sur une banale histoire de rupture que débute la « Quinnsspiracy ». Récit complet de l'histoire</p>		<p>On a appris tout récemment qu'un développeur de jeux indépendants aurait couché avec un journaliste du site américain Kotaku, ceci dans le but d'obtenir des faveurs de traitement pour son jeu, disponible depuis peu. Zoe Quinn a bien été la seule à être aussi durement attaquée dans cette affaire. Jusqu'à preuve du contraire, pour faire l'amour, il faut être deux, et le journaliste de Kotaku n'a apparemment pas vu des photos de lui nu apparaître partout sur le Net.</p>	<p>À noter qu'il existe aujourd'hui encore des « preuves » tendant à prouver qu'elle avait effectivement menti... Néanmoins la véracité des dites preuves est plus que sujette à question.</p>	
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>Assassin's Creed, un avenir incertain 23/12/2014 Karaaj</p>			<p>À titre de comparaison, Rockstar Games aura attendu 5 ans avant de livrer une suite à son gargantuesque monde ouvert Grand Theft Auto IV. Arrivé il y a moins d'une semaine, le 4e patch censé corriger la fluidité en demi-teinte du jeu sur PlayStation 4 et améliorer son optimisation sur PC pesait la bagatelle de 6,5 Go . Parallèle du développement de l'intrigue avec celle de Lost. Indices sur l'avenir de la série que laissent les derniers épisodes</p>	<p>Graphique qui montre la répartition des ventes</p>	<p>le développement d'Assassin's Creed III a commencé début 2010, celui de Unity fin 2010, et celui de Black Flag est en route depuis mi-2011. Autant vous dire que du côté de Montréal, l'été devait être studieux et surtout copieux. C'était déjà le projet initial de l'éditeur français qui souhaitait sortir un triple A à chaque fin d'année et pensait assurer son exercice 2008 avec la sortie du nouvel opus de Prince of Persia. Problème, les ventes de l'épisode n'ont pas été à la hauteur des espérances et Ubisoft a donc dû se tourner vers une valeur sûre pour assurer son année 2010.</p>	<p>Le problème ne vient donc pas des ventes de la série, qui continue de truster les sommets des charts chaque année, mais bien de l'accueil qui lui est réservé et qui pourrait à terme avoir une conséquence sur ses chiffres de vente. Il suffit de consulter les commentaires des news liées à la série pour trouver rapidement la trace d'internautes pensant que chaque épisode ne dispose que d'un an de développement. Ce n'est bien évidemment pas le cas. Assassin's Creed Unity a bénéficié de trois ans et demi de travail, mais est tout de même sorti avec de nombreux bugs.</p>	<p>Revenons quelques années en arrière. Nous sommes fin 2008 et Assassin's Creed premier du nom est sorti depuis une année, s'écoulant à plusieurs millions d'exemplaires et faisant la fierté d'Ubisoft. Les rumeurs autour d'un second épisode s'intensifient et l'éditeur français confirme la sortie de celui-ci pour l'année fiscale 2009-2010. Contexte de l'époque et façon dont les sorties vont s'enchaîner ensuite</p>
--	--	--	--	---	---	--	--

<p>Lizard Squad, les tombeurs de Sony et Microsoft + Membre de Lizard Squad arrêté Dinowan + Jihem 30/12/2014</p>	<p>Reprise discours direct de Ryan Cleary de Sky news (2 paragraphes)</p>		<p>À titre d'exemple retentissant, le réseau Tor a été employé par Edward Snowden pour livrer ses révélations sur l'espionnage des citoyens par la NSA. DDoS. Une technique fréquemment employée, soit pour le simple plaisir de l'exploit, soit dans le but d'extorquer de l'argent à sa cible ou parfois à des fins politiques. Bien souvent, personne n'est au courant et, pour le public, le site a simplement été temporairement indisponible. En termes simples, la méthode consiste à noyer un serveur sous un flot de données jusqu'à ce qu'il ne puisse plus y répondre et crashe. Consultation des entretiens réalisés par les médias américains</p>	<p>Petit schéma explicatif du Ddos. Visage identifié, hyperliens pour montrer aux lecteurs les interviews. Comparaison entre le logo de Lulzsec et celui de la Lizardsquad. Tweet de KimDotCom qui révèle que la LizardSquad a des actes intéressés. Nombreux hyperliens de vidéos ou de tweets prouvant les éléments avancés. Selon le communiqué de presse lâché par la police anglaise, les charges qui pèsent contre lui concernent des fraudes PayPal ayant eu lieu entre 2013 et août 2014. Aucune mention des attaques de Sony et Microsoft n'apparaît donc sur le communiqué, mais le mandat de perquisition, publié par Omari lui-même, indique clairement que les autorités cherchaient des éléments pouvant l'incriminer dans les problèmes de Noël.</p>	<p>Parmi les hackers, il y a ceux qui s'introduisent dans les réseaux pour le sport, sans autres intentions, et ceux qui cherchent à en tirer profit ou à nuire. Entre les deux, on trouve les hacktivistes, aux motivations diverses, un courant du cyberterrorisme pour la défense des droits des consommateurs, des libertés individuelles, la lutte contre la corruption. En matière de logistique, réaliser un DDoS implique de mobiliser un grand nombre de machines d'où proviendront les requêtes, des machines qui sont la plupart du temps des PC d'utilisateurs lambda infectés et qui envoient à la demande les requêtes vers la cible, le propriétaire de la machine n'ayant conscience de rien. Faute de moyens, la Lizard Squad pourrait avoir, au moins en partie, créé son propre réseau... ou avoir accédé à une infrastructure particulièrement performante. "Ryan Cleary", il serait originaire de Finlande, âgé de 17 ans, et son véritablement nom serait Julius Kivimaki. [...]</p>	<p>Dans l'objectif de mettre les choses au clair et dans la mesure où on entend un peu trop parler de "hack" et de "piratage", en particulier dans les médias généralistes, les attaques de la Lizard Squad ne sont pas des piratages. Rien n'indique qu'il y ait eu d'intrusion sur quelque serveur que ce soit, le groupe n'a d'ailleurs jamais clamé le contraire. Deux exceptions, mais il suffirait que les personnes aient donné des infos en public. En dehors des déclarations en provenance de pages "certifiées", comme leur page Twitter (en se méfiant des nombreux fakes), il est difficile de trier le bon grain de l'ivraie. Comparaison des itw des membres et recoupement des infos. Dans une interview, l'un d'eux peut dire "ne pas se considérer comme un hacker top niveau". La Lizard Squad n'a pas prouvé un manque de sécurisation des données puisqu'elle n'a dérobé aucune information sensible. Alors que la thèse du FBI veut toujours que la Corée du Nord soit derrière cette attaque, la société de sécurité Norse accrédite la théorie du "complot interne", son enquête indépendante l'ayant conduite sur les traces d'ex-employés [...]</p>	<p>La première attaque revendiquée par le groupe est celle des serveurs de League of Legends en août, suivie par une vague d'attaques ayant touché les serveurs de Battle.net puis le PlayStation Network et Twitch. Historique de leurs attaques avec hyperliens vers les news qui s'y rattachent. Pour rappel, de nombreux membres de Lulzsec ont été arrêtés. Groupes qui ont tenté de les arrêter</p>
---	---	--	--	---	--	---	---

<p>La série Call of Duty 05/06/2014</p>	<p>Long entretien avec l'administrateur de Call of Duty France pour avoir son avis "de fan"</p>		<p>Le jeu fait mieux qu'Avatar et Batman au cinéma, mieux que Harry Potter et Twilight en littérature... Nous n'allons pas revenir en détail sur cette histoire, mais si les magouilles entre les différents acteurs vous intéressent, nous ne pouvons que vous conseiller la lecture de Call of Duty : les coulisses d'une usine à succès, de Sébastien Delahaye. Citation d'un ancien test de Dinowan. Modern Warfare 2 est au FPS ce que les films de Michael Bay sont au cinéma. L'inspiration est même flagrante dans le niveau du goulag, dont plusieurs passages font fortement penser à Rock. Classique : jeu par jeu, les nouveautés introduites. Call of Duty online sorti uniquement en Chine et son mélange de quatre jeux différents. Quelques produits dérivés et court-métrage amateur</p>	<p>Si l'on se base sur le chiffre d'affaires généré par les ventes de Call of Duty au cours des premières 24 heures, la série a connu une progression constante : 310 millions de dollars pour Modern Warfare 2 en 2009, 360 M\$ pour Black Ops (2010), 400 M\$ pour Modern Warfare 3 (2011). En 2012, Activision annonce encore un meilleur chiffre (500 M\$ pour Black Ops 2), mais il s'agit alors de ventes mondiales, et non plus limitées aux seuls USA et Royaume-Uni comme précédemment. Et en 2013, après la sortie de Ghosts, le ton est différent : l'éditeur annonce avoir livré pour un milliard de dollars de copies dans les circuits de distribution, sans préciser quel montant a trouvé preneur... On peut aussi regarder les chiffres de fréquentation du multijoueur, au moins sur PC où les statistiques de Steam sont disponibles. [...]</p>	<p>Modern Warfare laisse tomber la Seconde Guerre mondiale au profit d'un univers contemporain. Un choix qu'Infinity Ward a eu un mal fou à vendre à Activision, selon son cofondateur Vince Zampella. D'après ses déclarations, le studio désirait changer de contexte historique dès Call of Duty 2, mais l'éditeur ne voulait pas entendre parler. Le studio désire en faire une marque à part entière en appelant la suite « Modern Warfare 2 », sans mention de son héritage CoDesque.</p>	<p>Quant à 2015... il semble que la structure existe toujours, même si elle n'a rien produit sous ce nom depuis Men of Valor, FPS militaire sorti en 2004. Dennis Durkin, le directeur financier d'Activision, l'avouera d'ailleurs peu après : ce chiffre d'un milliard est bien en baisse comparé à l'année antérieure.</p>	<p>MoH débarquement allié comme ancêtre de CoD. Mais EA ne va pas vraiment réussir à renouveler ce succès. L'éditeur décide de confier le développement des extensions de MoH à d'autres studios, et de produire en interne des épisodes consoles (Frontline, puis Rising Sun). Dépossédée de son bébé, l'équipe de 2015 décide de partir fonder un autre studio, Infinity Ward, bien aidée par Activision, qui voyait dans ce débauchage l'opportunité d'avoir son propre FPS militaire. Après la fondation d'Infinity Ward, les anciens de 2015 commencent le développement de Call of Duty sous la houlette d'Activision, qui possède alors 30% des parts du nouveau studio. Notez que quand l'éditeur fait sa première annonce en avril 2003, il parle déjà de « brand » (marque). Dès le départ, CoD est donc prévu pour être non pas un jeu, mais une série ! Le pari est donc gagné pour Activision, qui annonce dans la foulée l'achat des 70% restants d'Infinity Ward. CoD 2 seule fois qu'il existe autant de temps entre deux épisodes. Tensions derrière CoD 3 et origine des employés. Activision vire Vince Zampella et Jason West, deux des trois cofondateurs d'Infinity Ward [...]</p>
---	---	--	---	--	---	---	--

<p>Le free to play et vous 06/01/2014 MrDeriv</p>	<p>Recueil de l'avis d'un "spécialiste" (Krayn de LFG) et de plusieurs joueurs-lecteurs présents lors d'une soirée-débat en live (ex. 5 avis sur les F2P)</p>		<p>Nombreux exemples apportés par Krayn et les joueurs (+ hyperlien). À l'heure actuelle, World of Warcraft compte un peu plus de 7,5 millions d'abonnés, ce qui reste un excellent chiffre pour un MMORPG à abonnement mensuel datant de 2004. Mais cette baisse de fréquentation traduit aussi quelques évolutions du secteur. Réponses d'un sondage blizzard adressé à la communauté. Parmi les idées proposées figure l'idée d'un pass annuel permettant de ne payer qu'une seule fois par an pour accéder au jeu. Notons aussi que l'idée de deux versions pour la future extension Warlords of Draenor, l'une à 39 \$ ne comprenant pas l'option de passage instantané d'un personnage au niveau 90 et l'autre à 49 \$ incluant cette feature. En décidant de passer Le Seigneur des Anneaux Online en F2P en 2010, Turbine a augmenté le chiffre d'affaires généré par le jeu de plus de 300 %. Avec un coût de développement estimé à plus de 200 millions de dollars, le MMO de BioWare et d'EA a connu une constante chute de son nombre d'abonnés [...]</p>	<p>Selon une étude de Playnomics publiée au premier semestre 2013, sur un panel étudié durant deux semaines de 1,7 million de joueurs de free-to-play sur navigateur, moins de 1 % (0,77 %) ont dépensé de l'argent réel dans la boutique. Pour ces acheteurs, les transactions oscillent entre 0,07 \$ à 7.400 \$ ! Et si la dépense médiane tourne plutôt autour de 3,50 \$ par acheteur, il est intéressant de se pencher sur le cas des joueurs ayant dépensé des sommes très importantes. Ils ne représentent que 134 personnes sur 1,7 million (moins de 1 %), mais ont dépensé en moyenne 1.400 € dans le jeu ! En d'autres termes, sur les 590.000 \$ récoltés par les titres en question sur une période de 15 jours, les baleines ont généré à elles seules 32 % du chiffre d'affaires total de ces jeux.</p>	<p>le free-to-play compte sur un principe tout simple pour convertir le nouvel arrivant en client payant : la frustration. Cette dernière est tout d'abord engendrée par les limitations imposées aux joueurs gratuits (inventaire limité, échanges impossibles, contenu amputé, etc.). La démarche commerciale du freemium est simple : proposer une expérience de jeu suffisamment attrayante durant les premières heures de jeu pour créer un sentiment de manque dès lors les barrières du modèle gratuit déployées. Il est vrai que se faire atomiser par un joueur peu skillé ayant dépensé de l'argent dans la boutique pour s'équiper avec des objets surpuissants a de quoi faire rager ! Les éditeurs et développeurs en sont de plus en conscients et tentent - la plupart du temps - de minimiser l'impact des achats via argent réel sur le l'équilibre global du titre. [...]</p>	<p>Si beaucoup pensent qu'au-delà du refus de payer tous les mois, le problème majeur de SWTOR résidait dans son orientation PvE solo le rapprochant plus d'un RPG à la KOTOR que d'un véritable jeu en ligne, il n'en reste pas moins que 40 % des anciens joueurs affirmaient avoir quitté le jeu à cause de son abonnement mensuel. Le passage en free-to-play serait-il alors la bouée de sauvetage des MMO ayant raté leurs ambitions ? La rustine permettant de sortir de l'eau un navire sombrant petit à petit ? Si l'exemple de jeux comme Tera, Aion ou Rift le laisse irrévocablement penser, il est important de noter que désormais, c'est avant tout ce modèle économique ou celui du jeu vendu en boîte sans abonnement mensuel (le pay-to-play) qui est envisagé en premier lieu pour la plupart des futurs MMO. L'abonnement serait-il alors à la fois un outil qualitatif pour la communauté et pour l'investissement personnel ? C'est en tout cas ce que pense Krayn + secondé dans cet avis par un membre de la communauté Le temps c'est de l'argent" pourrait ainsi être la devise des free-to-play [...]</p>	<p>Historiquement, ce sont des jeux comme Runescape, Neopets ou Maplestory qui ont ouvert la voie au genre. Explication de l'apparition du F2P : La technologie au départ limitée de ces appareils a permis l'émergence de petits jeux free-to-play simples à produire et diablement faciles à financer. Puis le phénomène s'est répandu aux réseaux sociaux - Facebook en tête - avec l'arrivée d'une multitude de petits jeux gratuits et chronophages presque tous basés sur des principes frustrants dans leur version gratuite. En véritable mastodonte, WoW a su, grâce à une politique de mises à jour régulières, attirer de plus en plus de joueurs jusqu'à octobre 2010, date de son pic de fréquentation avec plus de 12 millions d'abonnés recensés par Blizzard. EA n'a pas tardé à réagir en annonçant en grande pompe le passage du jeu à un modèle free-to-play. Très controversé à sa sortie du fait d'un nombre de restrictions absurdes et contraignantes, il a peu à peu évolué pour proposer aujourd'hui une expérience de jeu plus agréable et fair-play - du moins pour la phase de pex - sans nécessiter de payer. Diablo 3 et le recul de Blizzard</p>
---	---	--	--	---	---	--	---



5. PC Jeux	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
Interplay US n°2 p.54 1997	Preview avec discours direct : itw de Tim Cain, attaché au projet, sur les ambitions et le propos (lien à la drogue de Fallout). Nom des concepteurs de qualité dont Interplay s'entoure. Pour chaque jeu, au moins 2 sources.	Quelques détails techniques	infos de capital ludique psychomoteur livrées par les développeurs : « les raccourcis au clavier jouent un rôle prépondérant. Celui qui les utilise à bon escient se trouve avantagé par la rapidité de ses actions ».	Trombinosc ope des différents chefs de projet p.55. Quelques artworks non commentés p.57		P.58 . Chris Parker interrogé sur ce qu'ils ont essayé de faire » =/= résultat final, et donc distanciation du discours promotionnel.	
F1 est morte ? N°2 pp.60-61 1997					P.60 Internet censuré ! La FOCA, dirigée par Bernie Ecclestone, gère l'image de marque de la Formule 1 auprès des médias. Seulement voilà, Monsieur Ecclestone n'approuve pas du tout le web. Trop de perversion, paraît-il. Pour cette unique raison, Ubi Soft n'a pour l'instant pas l'autorisation d'intégrer un support Internet pour F1 Racinf. Exit donc les courses per le net, exit aussi la possibilité de télécharger des ghosts d'autres joueurs => expliquer les « lacunes » du jeu par ses coulisses juridiques « réels ». Logiciels (et leurs versions !) utilisés par les graphistes. P.61 [...]	« Peut-on critiquer ce phénomène ? Peggy Desplats, chef du projet, nous explique la raison » L'argumentation est valable, mais ça n'empêchera pas une grande majorité de joueurs d'être privé de cette merveille – même si les prix des processeurs baissent régulièrement	« Petit rappel historique quant à la conception du jeu ». Liste des partenaires, de ceux qui conseillent et fournissent les données sur les pneus. [...] Souvenons-nous, ce jeu-là avait ouvert la voie...

<p>Shadow master n°5 p.54 1997</p>	<p>Discours direct du programmeur Paul hunter p.55 sur le quartier de son studio de développement . Les langues se délient "Ce sera drôle" laissant entendre qu'un grand nombre de situations seront caricaturales. Raoul Barnett p.56 : "sale boulot du scénario"</p>	<p>Attaque de reportage, description de la bourgade d'Angleterre où est réalisé le développement . Ambiance au studio. Mini-portrait de l'équipe de dév. et de leurs signes particuliers. P.57 contexte de la présentation ("sur un écran de télévision"). Description détaillée du "terrain numérique" (explosions, comparaisons.. .)</p>	<p>Fiche technique p.60</p>	<p>"Les étapes du jeu" pp.56-57, avec artwork, basé sur entretien avec le scénariste. Description des différents niveaux. Révèle secrets du jeu cf. Ape Escape, ex. Deux chemins s'offrent au joueur et seul l'un d'entre eux fournit des armes essentielles pour la progression. Dialogues du jeu et commentaires du scénariste. Dévoile même le boss final. Photos des développeurs p.58.</p>	<p>P.55 "aujourd'hui l'équipe est légèrement tendue : ils présentent le script de leur nouveau jeu à leur commanditaire". P.56 l'intention était de produire un pur jeu d'action. P.58 "Au fil de la conversation, collaboration avec l'artiste Rodney Mathews est minimisée"</p>	<p>Mise en doute de l'originalité du jeu et de son potentiel à s'insérer parmi la concurrence p.60</p>	<p>Historique du moteur du jeu de Shadow Master et de sa création par Paul Hunter. Réécriture intégrale de l'outil quand il a été décidé que le jeu se passerait à terre et non dans les airs. P.56 jeux que le scénariste a aimés et dont il s'inspire malgré reproches. p.58 inspiration : oeuvre de départ de Rodney Mathews ("désolé, moi pas connaître") =&gt; mini-biographie</p>
<p>Du test à la version finale n°7 p.94 1998</p>		<p>Investigation technique : résoudre les problèmes d'installation des jeux 3dfx</p>				<p>Rubrique qui "vérifie les promesses des éditeurs". Nous avons sous-estimé le problème de collision des polygones. Cheat code pour que Lara soit nue ne marche pas. P.95 suivi d'un patch de Lords of Magic. Imperfections de F-22 Air dominance fighter et périphériques non supportés</p>	

<p>Cryo-networks cap vers le réseau MARIOTTI Jean-François n°22 p.70 juin 1999</p>	<p>Sylvain Huet explique comment il en est venu à créer un langage propre à sa boîte p.71. Christophe Buée p.73 ingrédient du succès du jeu en réseau. "Nous prenons un risque" Sylvain Huet p.73. p.75 rébellion des joueurs, pétition, point de vue du joueur Christophe. Nuanciation. Karine Dana du jury de France Télécom. Trois provenances des sources : industrie, joueurs, sociétés tierces</p>	<p>Investigation technique de Cryo Networks et initiatives qui y fleurissent (murder party, etc.) p.72</p>	<p>p.75 Pétition des joueurs de Mankind mécontent, remboursement proposé par Cryo. Impact du trophée France Télécom sur le public : 10 000 boîtes se sont déjà vendues en France</p>	<p>Représentation du SCS à l'écran p.72. Murder party p.73</p>	<p>Pourquoi reparler de Scol maintenant ? C'est qu'après avoir vécu dans l'ombre des premiers jeux de la filiale, la bête vient de montrer enfin le bon de son nez avec deux variations du même build 3D à base de technologie Scol - le premier étant la version light et grand public du second, plutôt destiné aux professionnels. Deo Gratias (voir "vérifier") : du côté de GOA, on grince sérieusement des dents dans l'attente d'une nouvelle version. P.73 quand on discute on se rend compte que l'échec de Deuxième Monde leur pèse lourd sur le coeur, moyen de l'exorciser. Screenshot p.73 personnages de Venise moins beaux que les décors, mais permet d'éviter les ralentissements. Le cas Mankind p.74 : on commence à réaliser qu'on s'est fait avoir et que les développeurs sont dépassés par leur bébé. P.75 déroulement de la compétition France Télécom est édifiant [...] Démo sans prise en main, membres du jury néophytes</p>	<p>Encart Deo Gratias p.72 Mode en ligne est toujours injouable après plusieurs mois alors qu'il s'agissait de son principal argument de vente. "Un mode virtuel en 5 minutes", claironne Cryo. [...] Scol gère tout ça très bien, mais force est de reconnaître qu'on s'y ennue un peu p.72. Mais potentiel ludique à exploiter. Trop tôt pour lancer le jeu Venise ? P.73. p.74 On sent bien que ça n'est pas un jeu pour gamer tant la prise en main devrait être simplifiée. P.75 Défiance des joueurs fait douter des chiffres de connexion annoncés par Vibe. Rumeur sur trophée du meilleur jeu en ligne attribué par France Télécom à Mankind =&gt; il n'en reste rien</p>	<p>Historique de la création du langage Scol, en lien avec les "big boss" de Cryo p.71</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Dossier les jeux de l'an 2000 n°28 p.56 <b>janvier 2000</b></p>	<p>p.57 Développeurs de Giants expliquent l'intérêt de l'animation par squelette et leurs défis à venir (cartes graphiques GeForce). P.58 prévisions sur l'IA de Louis Castle (Westwood). Idem p.59 David Perry. P.62 Lorsque l'on parle aux développeurs de leurs titres à venir ils parlent toujours des options internet, devenu incontournable</p>			<p>p.57 possibilité technique avec laquelle concepteurs de Giants s'en donnent à coeur joie (cf. Interroger)</p>	<p>Développeurs ont plus de champ libre pour miser sur l'IA grâce aux CPU des nouvelles cartes graphiques qui prennent + la technique en charge p.58. Programmes PERL ou JAVA pour donner des ordres aux IA. P.58 ambitions de Louis Castle grâce à l'IA. P.62 salles de jeu en réseau, parallèle avec les vidéoclubs : vont fleurir puis disparaître. Avec l'ADSL, France Télécom s'apprête à jeter un pavé dans la mare qu'il a lui-même créée.</p>	<p>Deux sources de l'industrie pour tenter de prophétiser (p.58, 59, + autres non cités). P.62 tout le monde nous appelle pour nous faire promettre que les images d'Half-Life sont vraiment tirées du jeu : oui oui oui ! Encart p.63 certaines régions vont peut-être attendre l'ADSL longtemps...p.64 critique des jeux qui présentent le joueur comme libre d'agir librement : le crime n'y paie pas (ex. baldur's gate, manque de logique dans les retombées négatives des méfaits du joueur)</p>	<p>p.58 pour déterminer si l'IA sera la prochaine révolution du jeu vidéo : dernière GDC y était en partie consacrée. P.62 internet : tout ça ne s'est pas fait sans mal (balbutiements, etc.) [mais pas détaillé]</p>
<p>Il ne faut pas jouer avec le feu n°28 p.140 <b>janvier 2000</b></p>		<p>Vécu de la phase d'installation. Seul hic : impossible d'agir sur la configuration du jeu ! Le jeu fait à sa propre sauce, ne vous laissez pas faire de manoeuvre, et ne vous dit pas ce qu'il a choisi p.140 p.141 investigation technique sur les serveurs</p>	<p>Procédure d'inscription à GOA p.141</p>		<p>Background complètement absent du jeu, pas d'histoire, et si vous n'êtes pas content, c'est pareil ! P.140 Si vous souhaitez vous inscrire à Goa, questionnaire de dix menus à remplir p.141 Connaître les joies du marketing direct et apparaître dans les listings de France Télécom, publicités par mail, etc.</p>	<p>Personne pour jouer sur les serveurs, la montagne a accouché d'une souris p.141</p>	
<p>Ultima Online n°33 p.104 <b>juin 2000</b></p>	<p>Déclaration de Jeff Anderson sur les erreurs commises</p>				<p>Enjeu financier énorme d'Ultima Online 2 : 163 000 joueurs à 9\$ par mois</p>		<p>Profil et expérience des développeurs</p>
<p>Everquest n°33 p.110-111 <b>juin 2000</b></p>		<p>Investigation technique sur Everquest : interface disparaît, moteur rame un peu, raccourcis clavier foirent p.111 Il faut une machine de pointe pour en profiter</p>	<p>Nécessité de rejoindre un groupe dans Everquest. Qualités et difficultés p.101, investissement personnel exigeant. Compétences rigides. Connexion à privilégier pour éviter de se ruiner en factures téléphoniques</p>				

<p>"Mon boulot de dans deux ans" n°45 p.53 été 2001</p>	<p>Longs blocs de discours direct p.54 et p.55 avec les explications en direct du développeur - "comme si on y était". P.55 développeur livre du capital ludique psychomoteur (ressources et leurs forces et faiblesses)</p>	<p>Mise en scène reportage p.53 : Demis commence sa démonstration. Description de l'environnement. P.55 narration détaillée d'une scène de jeu, réactions du développeur en direct, différents moyens d'y remédier</p>	<p>P.54 Inspirations jeux de société et films de l'équipe de développement (encadré). P.55 travaux d'Elias Canetti sur la communication de masse</p>	<p>p.56 Montrer reproductions virtuelles de lieux réels ou historiques des développeurs</p>			<p>Mini-bio de Demis Hassabis. "Il y a un an, il nous avait fait une démonstration du moteur graphique capable d'afficher un nombre incalculable de polygones".</p>
<p>Preview Farcry n°70 p.48 novembre 2003</p>	<p>Christopher Natsume (producteur du jeu), cité abondamment tout au long de l'article. P.54 livre du capital ludique psychomoteur</p>		<p>P.50 Polybumb, c'est quoi ? Petit encadré sur la techno 3D et ses vertus</p>				
<p>Preview Vampire Masquerade Bloodlines n°57 p.38 avril 2004</p>	<p>p.40 question à Léonard Boyarsky, PDG de Troika Games : comment le profane qui n'a jamais joué au jeu de rôle s'y retrouvera-t-il ? +3 questions en encadré p.41 =&gt; cause des reports (liés à Half Life 2) et Comparaison avec Deus Ex. Idem Farcry : une seule source !</p>		<p>p.45 encadré aux origines d'un mythe, mythologie vampire et explications des clans de la Camarilla =&gt; documentation du jeu de rôle</p>				
<p>Dossier E3 n°89 p.28 été 2005</p>				<p>Origine des jeux présentés montrés sur une carte du monde ("jeux développés par des studios européens", etc.)</p>	<p>Certains MMORPG sont sous perfusion. Possible de résumer ce marché autour de trois acteurs.</p>		<p>Légère analyse p.28 : l'édition 2005 marquera finalement plus par les effets des annonces dans le domaine de la console que par le line-up des principaux éditeurs de l'univers PC. Il faut dire que Microsoft et Sony s'en sont donné à coeur joie...</p>
<p>Dossier Quake IV n°89 p.67 été 2005</p>			<p>Comparaison avec Doom 3 pour contextualiser qui structure tout l'article (voir p.67, 68, 71...)</p>	<p>Large screenshot annoté p.73 pour montrer les classes de personnages ou certains éléments graphiques</p>	<p>p.72 Enemy Territory Quake Wars gratuit : "ici, on nous fait le coup du sachet de drogue gratuit à la sortie de l'école"</p>		<p>Comme souvent en matière de jeux vidéo, cette histoire commença dans un garage. À l'heure où John Romero, John et Adrian Carmack n'étaient pas encore des stars. [...] On sait où ça les a menés [...] L'équipe a changé. P.72 historique du freeware</p>

<p>Premières infos sur la 7800 GTX n°89 p.116 été 2005</p>				<p>Photo annotée très précise qui ajoute de nombreuses précisions. Lexique p.117. Tutoriel : comment installer des cartes SSI en photos commentées. cf. aussi p.123 Best-of du courrier "pourquoi défragmenter ?"</p>	<p>Focus sur les scores spectaculaires du HDR (mais relais des calculs officiels de Nvidia !)</p>	<p>Ces caractéristiques n'ont toutefois rien de révolutionnaire d'un point de vue théorique. À titre de comparaison...</p>	
<p>Preview Farcry 2 n°114 p.58 septembre 2007</p>		<p>Légère mise en scène p.60 : C'est donc dans une salle du studio montréalais d'Ubisoft que cette première présentation eut lieu. Avant de nous montrer quoi que ce soit, l'équipe a tenu à s'expliquer sur les objectifs qui avaient présidé au développement et sur les contraintes qui ont dû être levées. [...]</p>	<p>P.62 Pourquoi pas de cinématique ? "Comme pour les déplacements, le joueur sera libre d'accepter ou de refuser une mission. Sachant que les PNJ varient en fonction du choix initial du joueur, on comprend qu'il devenait impossible de créer des cinématiques pour chaque situation de chaque mission..."</p>	<p>p.62 encadré qui montre les effets visuels du feu.</p>			<p>Les développeurs tenaient là les bases du scénario : le joueur allait endosser le rôle d'un agent d'une agence gouvernementale américaine et s'emploierait à mettre fin à un trafic d'armes en Afrique centrale ! [...] Comme nous le disions, l'équipe n'a pas vraiment rencontré de problèmes techniques. Rapidement, ils ont réussi à reproduire la topographie et la végétation de l'Afrique Centrale. Raconter le développement.</p>
<p>Preview Starcraft 2 n°114 p.66 septembre 2007</p>		<p>Situés sur un charmant campus universitaire, les locaux abritant l'éditeur de jeux vidéo le plus populaire de la planète ressemblent à n'importe quel autre bureau vu de l'extérieur. Mais, une fois à l'intérieur, on pénètre clairement dans un des lieux saints du jeu vidéo. Borne de Gauntlet 2</p>			<p>Les medics ont par contre été rayés des cadres de l'armée humaine. Les développeurs demeurent tiraillés sur le sujet, car certains aimeraient que les Marines puissent prendre du galon et donc avoir une prime à la survie [...] Il faut dire que le souci de livrer un jeu parfaitement équilibré et apte à être joué en compétition est une obsession qui ne quitte pas les développeurs de Blizzard.</p>		

<p>Preview Space Siege n°114 p.72 <b>septembre 2007</b></p>	<p>Chris Taylor interviewé sur les similitudes avec Diablo p.73, long paragraphe</p>				<p>P.74 écouter les joueurs n'a pas été sans conséquence, nous avons changé énormément de choses. P.75 Space Siege utilise quelques techniques mises au point lors du développement de Dungeon siege 2. Ici, tout est mené de front, d'où gain de temps et qualité homogène du début à la fin.</p>		<p>Petit portrait de Chris Taylor p.72 : revendique une certaine différence, contrairement à bon nombre de "créateurs géniaux" et souvent autoproclamés, il n'est pas du genre à inventer de nouveaux jeux destinés à lui faire plaisir ou à mettre en valeur ses compétences en la matière. p.73 comparaison avec ses anciennes créations</p>
<p>Le mondial du gaming n°114 p.94 <b>septembre 2007</b></p>	<p>p.94 discours direct de plusieurs franges de visiteurs. P.95 interview du joueur français de PES, qui arrive deuxième, d'autres vainqueurs... Interview d'une joueuse de Counter Strike p.96. p.97 interview du conseiller technologique d'un cabinet politique</p>	<p>"Vrai" reportage avec unité de temps et de lieu. Passage en revue des consoles à essayer, des sujets abordés par les conférences... Ambiance des matches p.95. Narration mise en scène des parties, avec les nationalités des équipes. P.95 discours direct des commentaires de la compétition. Éléments de portrait des joueurs</p>	<p>Montant des récompenses des vainqueurs. Bilan complet des résultats, avec focus sur les Français p.96</p>	<p>Résultats (podium) et cash prizes p.97</p>	<p>Nouveau concept de l'édition de cette année, qui vise un public non initié</p>	<p>p.97 "chaque année, le tournoi féminin reçoit une couverture médiatique très forte, mais en dehors du tournoi, la scène féminine semble inerte"</p>	<p>Comparaison avec l'événement de l'année dernière à Bercy p.94 et 95</p>
<p>Business Vivendi et Activision convolent n°119 p.10 <b>janvier 2008</b></p>	<p>Voix dissonante de John Riccitello, patron d'Electronic Arts</p>				<p>Quelques chiffres, montant du contrat. Analystes s'accordent à penser que cette transaction sera bientôt suivie d'autres du même genre. Guitar Hero pourrait bénéficier du catalogue d'Universal Music. [...]</p>		

<p>Preview Frontlines Fuel of War n°119 p.62 <b>janvier 2008</b></p>		<p>Nous avons rencontré les développeurs, ils ont un véritable vécu de joueur, et ça se sent immédiatement. En prime, ils sont très sympathiques, ce qui ne gâche rien.</p>		<p>p.64 différents types de robots en jeu, capital ludique spécifique</p>			<p>Passé des développeurs, plaide pour eux. Directeur du studio a travaillé plus de 7 ans sur 3D Studio Max. Et ce n'est pas tout, la plupart des équipes sont constituées de moddeurs ayant déjà fait leurs preuves sur différents projets à base de Battlefield 1942. C'est d'ailleurs à l'occasion d'un projet de MOD que s'est formée l'ossature du studio.</p>
<p>Conseils d'expert sur le multi-GPU n°119 p.119 <b>mai 2008</b></p>				<p>Idem premières infos sur la 7800 GTX. Lexique p.113</p>	<p>idem premières infos sur la 7800 GTX</p>	<p>idem premières infos sur la 7800 GTX</p>	
<p>Une légende du jeu PC prend un nouveau départ n°160 p.88 <b>juin 2011</b></p>							<p>Retour sur la saga Ghost Recon et son intégration dans le "Clancyverse"</p>



<p>Les consoles de jeu, le fléau du PC n°160 pp.96-97 Thomas Diouf juin 2011</p>			<p>Le mal prend racine avec Halo. Nous sommes au tournant des années 2000. Microsoft cherche un jeu pour promouvoir le lancement de la Xbox.</p>	<p>Portages mémorables et mauvais et il reste des exclus PC, visuels. Analyse de screenshot qui montre l'aliasing, les problèmes techniques dus à la compatibilité console. Lexique p.97</p>	<p>Regardez Crysis 2. Un jeu AAA développé pour DirectX9, une version de l'API de Microsoft, mise à disposition du grand public en 2004. C'est un portage de la version pour consoles, qui ne gèrent pas les shaders de DirectX 10 ou 11 ! Qui développe aujourd'hui un jeu sur PC avant de le porter sur console ? Plus personne, ou presque... Pour les développeurs, c'est tout bénéf : pourquoi perdre du temps, donc de l'argent, à débbuger un jeu pour qu'il fonctionne sur des centaines de cartes graphiques et de dizaines de versions de drivers ? p.97 L'un des jeux les plus résistants au piratage fut Assassin's Creed II</p>	<p>Doom Half-Life, Unreal, Giants, Sacrifice... tous ces titres à leur sortie faisaient office de véritable "tuerie graphique". Avant PC était prioritaire, maintenant c'est l'inverse. "Nos machines n'intéressent plus grand monde". P.96 Microsoft gonfle les rangs de Bungie, annule les versions Mac et PC. Impact du piratage</p>
--	--	--	--	--	--	---

<p>Preview Kingdoms of Amalur n°165 p.31 décembre 2011</p>	<p>Todd [McFarlane] prend sur lui de nous interrompre et nous explique que le design [...] répond en fait à une exigence maîtresse : celle de satisfaire le plus grand nombre de joueurs possibles. Beaucoup de questions p.33 : "À toutes ces questions, nous n'avons malheureusement obtenu nulle réponse"</p>	<p>Tous les six mois environ, Electronic Arts organise l'EA showcase [...] Bien souvent, les titres en question sont défendus par une armée de ravissantes attachées de presse, qui tentent avec ardeur de vous convaincre que le jeu qu'elles soutiennent sera le prochain hit que le monde s'arrachera. [...]</p>				<p>Creuser la preview jusqu'au bout : p.32 "Clairement, Reckoning s'annonçait comme un honnête mélange d'action et de RPG... Jusqu'à ce que nous décidions de nous aventurer dans cette fameuse auberge". Narration se cette séquence de jeu p.33 suscite de nombreuses questions formulées explicitement par le journaliste. "Pour le moment, difficile pour nous de déterminer les limites de cet exercice, et si ses éléments ne sont pas trop superficiels"</p>	
--	--	---	--	--	--	---	--

<p>Dossier Blizzcon n°165 p.34 Jean-Kléber Lauret décembre 2011</p>		<p>P.35 Attaque de reportage factuelle : "Vendredi 21 octobre, 9h30, une horde fait la queue depuis des heures devant l'entrée du Convention Center d'Anaheim, petite ville presque neuve située à une heure de route de Los Angeles". Ambiance, fidélité du public qui a dormi sur place. Hostilités ont démarré dès 11h. Annonces qui ont fait "rugir l'assemblée" (de plaisir). P.36 patience nécessaire pour accéder aux PC [...]</p>	<p>Chiffres de fréquentation, prix du billet d'entrée, liste des "goodies" offerts dans le sac p.35</p>	<p>Photos originales, concours de costumes et cosplays...</p>	<p>Stratégie marketing toute indiquée pour contrer Star Wars Old Republic p.36. p.37 Au-delà des annonces, le plus intéressant dans cette convention reste l'atmosphère de fête et l'ambiance du public</p>	<p>p.39-40 race de panda est une volonté de surfer sur la vague Dreamworks ? Non, d'après Blizzard, la race existe depuis longtemps.</p>	
<p>LAMY Corentin "Études et jeux vidéo : quelle formation pour quel avenir ?" n°168 p.33 février 2012</p>	<p>Sonia Fura de CréaJeux met en garde les futurs étudiants : "il y a des boulots, mais pour les bons". Être prêts à commencer par des jeux pour smartphones. Stéphane Natkin de l'Enjmin : « pas encore d'économie du jeu indé » =&gt; entretien complet p.33</p>		<p>Comment les écoles se préparent aux évolutions du secteur ? P.33 Chiffres prospectifs sur l'avenir du milieu</p>	<p>Encadrés détaillés avec adresse, prix, durée, niveau demandé, interviews d'élèves... Les encadrés font office de corps de texte, donc le dossier a un ton très factuel</p>	<p>p.34 Manque de postes à pourvoir, nécessité de commencer au bas de l'échelle. "Le secteur crée 500 emplois maximum par an et il y a 25 écoles en France"</p>	<p>p.34 Mauvaises écoles ? Processus de labellisation du SNJV</p>	
<p>The War Z premier clone d'une longue série n°177 p.14 décembre 2012</p>		<p>Quand on croise un autre joueur au détour d'un bâtiment abandonné, on se jauge, on se juge, on annonce ses intentions</p>			<p>Premiers plagiats de DayZ apparaissent. Pour le moment, à part fouiller quelques maisons identiques, pas grand-chose à faire. Zombies font de la figuration, les seuls potentiellement dangereux sont ceux rendus invisibles par un bug. Présence de "Hoopers" pillant les différents lieux</p>	<p>Modèle économique bâtard, tentation forte de mettre la main au portefeuille parce qu'on meurt tout le temps, pas très classe.</p>	

<p>Dossier Farcry 3 n°177 p.32 <b>décembre 2012</b></p>	<p>Interview du producteur et du lead designer p.38 "pourquoi être repartis de zéro ?" "RPG c'est la mode non ?" p.39 univers du jeu autour de la drogue</p>	<p>p.36 Dans une seule et même heure de jeu, on peut commencer par attaquer furtivement une épave [...] enchaîner sur une séance de spéléo puis survoler un lagon en parapente</p>					<p>Encart une série difficile à suivre p.34 revient rapidement sur l'histoire de la saga (développeurs originels de Crytek partis chez EA)</p>
<p>Dossier Windows 8 n°177 p.45 <b>décembre 2012</b></p>	<p>"Le pari le plus risqué de l'histoire de Microsoft" selon le patron Steve Ballmer</p>	<p>p.48 quelques clics pour optimiser vos performances de Winows 8 investigation technique. Guide-reportage d'installation pas-à-pas. Benchmark fouillé p.49</p>	<p>Lancement et l'arrêt du système gagnent en réactivité p.48. Test aussi sur des PC portables d'anciennes générations. P.49 Indispensable : comment retrouver le menu démarrer</p>	<p>Comparatif performances Windows 7 et 8 p.47 + scores de cartes graphiques. Performance du navigateur p.49</p>	<p>On parle de 270€ pour le même service à partir de janvier 2013</p>	<p>p.46 "Que vaut le Windows store ?" Catastrophe selon Gabe Newell, surtout parce qu'elle marche sur les plates-bandes de Steam ! On apprécie, mais on y trouve surtout des logiciels pour l'instant. P.50 Retenez bien ceci : Windows 7 et 8 ont les mêmes performances en exécution de jeux vidéo</p>	
<p>Décision irrévocable n°177 p.77 <b>décembre 2012</b></p>	<p>Mot de l'équipe qui dit que ça n'a pas été facile</p>		<p>Dans une courte note sur le site officiel de Ncsoft, la team remercie une nouvelle fois l'ensemble des joueurs, tout en confirmant sa position de départ. Pétition de 21.000 signatures</p>		<p>Apparemment, toutes les options ont été essayées, vente du studio et de la propriété intellectuelle du jeu comprise. Malheureusement, aucun reprenneur n'a été trouvé. Le développeur a déjà prévu toute une série d'événements spéciaux. Ce sont probablement des raisons économiques qui l'ont propulsé au fond du gouffre.</p>		

6. Xbox Magazine	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
Dossier Tout savoir sur la Xbox N°1 p.47 mars 2002				Screenshot pour montrer quelques techniques gérées nativement par le NV2a de la Xbox. Comme ça, vous saurez pourquoi c'est si beau. Pixel shading, antialiasing, gestion des polygones, compression des textures...	Xbox est la première console à disposer en standard d'un disque dur. CPU il faut savoir que, contrairement à la Xbox, les PC ont d'autres choses à gérer que le jeu. Insiste sur les spécificités ex. P.52 Xbox est la seule avec du Dolby 5.1	p.52 En gros ça prend 20 minutes pour mettre un CD d'une heure sur le disque dur de la Xbox.	
Preview Splinter Cell n°9 p.55 décembre 2002			Présentation de la NSA et rumeurs sur son activité de l'ombre. Hypothèse de politique-fiction. Analyse du profil du personnage de Sam Fisher, comparaison avec les héros de Metal Gear Solid ou de Dark Project			p.58 Moteur physique n'est pas qu'un simple bonus, il sert également à multiplier la liberté du jeu et l'impression de réalisme	
Plaisir digital n°12 p.22 février 2003						Prix élevé par rapport au plaisir de redécouverte réel que vous procurent ces titres, qu'il vaut mieux garder en mémoire comme bons souvenirs	Il n'y a pas moins de deux décennies, les jeux ne ressemblaient à rien. Véritables OVNI de la planète jeu vidéo, les jeux de Digital Leisure, avec Dragon's Lair comme fer-de-lance, avaient enfin donné un sens au mot "graphisme". Time traveller était le premier jeu à introduire l'hologramme
Preview B-C n°12 p.37 février 2003	Ben Cousins, chef designer du jeu. P.59 précisions sur les espèces du jeu			p.38 screenshot annoté avec capital ludique psychomoteur	Aucune nouvelle de B.C depuis l'E3 2002. Pourtant, l'équipe de Molyneux n'a pas chômé. P.38 Il est amusant de constater que derrière un rythme de développement anodin se cache une recette qui a fait toute la réputation de Molyneux	Ici, les premiers hommes côtoient les dinosaures dans un joyeux foutoir qui tient plus de vieilles séries B américaines que de nos cours d'histoire	Comprendre sur quoi l'équipe travaillait pendant l'E3 et leurs avancées depuis. Lien entre formule actuelle du jeu et anciens jeux de Molyneux. P.40 Avant les premières lignes de code, le jeu est passé par une longue période de réflexion propre à fixer un pareil planning.

<p>Preview Wolfenstein n°12 p.44 février 2003</p>					<p>p.47 on ne peut que regretter des choix qui pourraient faire passer la Xbox pour le parent pauvre du jeu online</p>	<p>P.44 Si Return to Castle Wolfenstein porte dorénavant le sous-titre de Tides of War, ce n'est pas seulement par machiavélisme marketing. P.47 ce que nous avons vu jusqu'à présent ne laisse pas inaugurer de révolution en matière de 3D</p>	<p>Durée de vie du jeu original critiquable p.46 p.47 encadré Wolfenstein 3D en 1992 : c'est plus qu'un coup de tonnerre qui résonne dans l'industrie !</p>
<p>Dolby Digital et autres histoire n°12 p.48 février 2003</p>		<p>Mesurez bien la distance qui sépare votre console de votre télé, une erreur est vite arrivée</p>	<p>La disposition des enceintes répond à un cahier des charges très strict. Cinq voies... Fonction de chacune d'entre elles. Partage de source p.49 : le site dtstech.com. Câble le plus simple à acheter pour remplacer celui d'origine. P.50 Des tests très sérieux ont démontré qu'il vaut mieux investir...</p>	<p>4 kits au banc d'essai p.51. p.50 petit lexique sur des normes souvent incomprises</p>	<p>Si la disposition des enceintes est identique d'une sale à l'autre, aucun film n'est mixé de la même façon. But de Dolby. P.49 décodeur en temps réel le son de 5 enceintes et d'un caisson de basse demande une sacrée puissance de calcul, que la PS2 ne pouvait offrir à l'époque</p>	<p>Mais attention : tout cela n'est en fait que très théorique. Il n'est pas rare que le mixeur et le réalisateur décident de transgresser ces règles pour les besoins du film. P.49 Mauvaise nouvelle : le câble d'origine ne vous permet absolument pas de bénéficier du Dolby digital. Certains kits ne fournissent pas la prise indispensable. P.50 Attention au discours marketing !</p>	<p>Tout commence au début des années 90 dans l'industrie cinématographique. Les laboratoires Dolby planchent sur une nouvelle technique... p.49 histoire du Dolby sur console commence avec la PlayStation 2 !</p>
<p>Preview Rainbow 6 n°20 p.41 octobre 2003</p>			<p>L'écrivain américain Tom Clancy en parle très bien dans ses livres + films liés à la thématique p.42. Comparaison avec Splinter Cell p.44</p>				<p>Encadré p.42 C'est le studio Red Storm qui s'est emparé le premier de la licence des romans de Tom Clancy. Pour la petite histoire, sachez que cet ancien agent d'assurance fondu d'histoire militaire maritime est devenu l'un des poids lourds de la littérature mondiale, notamment grâce aux ventes colossales des JV tirés de son oeuvre... Dans le corps du texte : création du Rainbow six officieuse, aucune existence légale...</p>

<p>Preview Rallisport challenge 2 n°25 p.33 février 2004</p>		<p>Nous sommes allés leur rendre visite peu après leur déménagement , au milieu des pots de peinture. D'entrée le sérieux et le professionnalisme du lieu nous impressionnent . Très loin de l'ambiance des studios anglo-saxons p.35, ça bosse d'arrache-pied, mais avec le sourire. P.36 Chez eux graphiste est avant tout un métier de patience</p>	<p>Équipe réduite, mais expérimentée, la plupart des codeurs ayant déjà travaillé sur le premier RSC. Deux experts suédois ont donné leur avis sur la tenue de route p.34. Annexe de DICE au Canada et installation dans une manufacture de cigares</p>		<p>p.36 La météo ne pourra pas être changée, un choix délibéré des développeurs</p>	<p>Courtisée, mais farouchement indépendante, la société tient à rester à dimension humaine. Ce ne sont pas des paroles en l'air : malgré l'ambition de RalliSport challenge 2, il n'y a que 30 personnes détachées sur le projet. Vont tenir leur objectif du 60 fps p.35</p>	<p>Retour sur le premier Rallisport challenge qui avait stupéfait p.34</p>
<p>Xpression directe frères Carter n°37 p.26 janvier 2005</p>	<p>"Clash" mis en scène entre les deux frères (p.37 je suis prêt à te courser dans les bureaux avec le balai à chiottes en forme de canard pour t'inculquer le respect)</p>	<p>Attaque sur la description physique des personnages</p>			<p>Nous avons promis trop au public et avons dû couper des choses</p>	<p>p.38 pourquoi le développement de Fable a été si long ?</p>	<p>Quelle différence entre Fable et Wishworld/project ego ? P.38</p>
<p>Dossier GDC n°41 p.16 mai 2005</p>	<p>"Nous entrons dans l'ère de la haute définition", martèle le souriant chauve</p>	<p>Trois étages de bel immeuble non-fumeurs antisismique en verre et béton ont à peine suffi pour héberger la grosse dizaine de milliers de visiteurs. La conférence de J. Allard avait tout de l'opération destruction en direction des forces vives du développement</p>	<p>Service online innovant de la prochaine Xbox p.17</p>		<p>Fréquentation fortement en hausse de professionnels japonais, tant parmi les conférenciers que le public. Le marché nippon semble avoir quelques ratés et l'histoire se répète : la ruée vers l'or, c'est en Amérique que ça se passe ! GDC = passage obligé pour trouver un emploi dans le jeu vidéo. Microsoft ayant compris que le succès d'une machine dépendait de ses jeux, accent mis sur accessibilité</p>	<p>Allard a vanté la TV HD, ce qui nous inquiète, car TV HD n'est pas prête de voir le jour en France. Le syndrome minitel, ça vous rappelle quelque chose ? P.17 Pied de page : officiellement, aucun jeu next gen à la GDC, mais on soupçonne que l'Unreal 3 soit pour la prochaine Xbox</p>	

Preview Farcry instincts n°41 p.33 mai 2005			Directeur artistique s'est appliqué à donner l'impression que Carver s'était bien et bien échoué sur une île et non dans un parc d'attractions			p.33 Dans cette optique l'équipe d'Ubi Montréal s'est appliquée à repenser complètement le titre	Le jeu de Crytek a fait date pour sa réalisation stupéfiante et l'exigence matérielle qui allait avec
Xbox live Arcade n°7b p.14 mai 2006	Les Français de Loadinc l'ont bien compris : proposer un jeu directement sur le service en ligne de la 360 c'est s'affranchir d'intermédiaires (distributeurs, etc.)				Pour un jeu XBLA, une petite partie de vos sous va chez Microsoft, et l'autre va directement dans la poche d'un développeur heureux qui n'a qu'à respecter les règles de base		
Restez connecté Jacques Hennequet n°7B p.38 mai 2006	Itw producteur de Saints Row : en quoi consiste le boulot, avec qui travaille-t-il. "Même quand je parle d'autre chose je continue de penser à Saints Row" ! P.40 difficultés de traduction	Photos absurdes de l'équipe de Volition		Repères p.40, résumé de l'itw en 5 points	Mini portrait de Mike Kulas, patron de Volition, à travers les propos de l'interviewé. Thème du jeu choisi avant la "vague" de jeu gangsta, ont hésité à le rebooter, mais prennent le pari	p.40 Pq Saints Row est-il le premier GTA-like abouti ? Démo pour quand ?	Parcours, comment un Français en arrive à produire des jeux vidéo aux USA ?
Preview Gears of War n°7b p.48 mai 2006	p.51 3 questions à... Toutes les mêmes : parcours, apport au joueur (dérouler la com' !) et message aux lecteurs. P.53 de l'aveu d'Epic = ambition du visuel et intelligence artificielle, comme Half Life	Gigantesque état de conifères, pas de plage, étrange état forestier où Epic a choisi de s'installer, à l'écart de tout ou presque. Description de l'immeuble, du parking, crachin ambiant, description physique des membres de Epic qui les accueillent	Pas réussi à débuser Tim Sweeney, il reste invisible p.50. p.51 inspirations du scénario. Origine du nom des locust p.53 (une des 7 plaies d'Egypte)	p.50 Designers d'Epic travaillent chaque script du jeu. P.53 processus de motion capture en 3 étapes	Traces de fatigue sous les yeux des développeurs p.48 Ont le trac, ont bossé 10 jours d'arrache-pied pour la démo pour le mag. P.50 Conditions de travail de privilégiés : "ont vite fait" de récupérer des équipes de qualité sur de nombreux anciens jeux. Vente de sharewares a longtemps permis à Epic de financer GoW. Raison de leur silence ! Enjeu : ne pas être reconnu uniquement comme un fabricant de moteurs 3D	p.52 vérifier la présence du robot de combat aperçu dans un trailer de salon au sein du jeu. Pas de vue FPS. Crainte d'une prise en main complexe, mais il n'en est rien	Retour d'un quart de page sur l'historique d'Epic p.50



<p>Preview Splinter Cell Double Agent n°7b p.56 <b>mai</b> <b>2006</b></p>	<p>Producteur du jeu avoue sa principale référence scénaristique p.58</p>	<p>Descriptions building de Shanghai. P.58 parallèle entre jeu et architecture de Shanghai. "Joli jeu n'est-ce pas ?" Narration de nombreuses séquences in game, par ex. P.60</p>	<p>Histoire de Infernal Affairs, film dont s'inspire le jeu, et parallèle avec ce dernier p.58. P.59 Ubisoft a embauché l'animateur des Triplettes de belleville + ce qu'il a réalisé dans le jeu. Augmentation du nombre de polygones p.61</p>			<p>p.59 Pour voir assisté à la scène complète, nous pouvons vous dire qu'elle est carrément traumatisante</p>	
<p>Plastique authentique n°10b p.10 <b>août 2006</b></p>			<p>Inspirations de Saints Row dans plusieurs univers artistiques et à plusieurs degrés : séries, magazines, architecture... Trois spécialistes consultés par le studio cités p.10</p>		<p>Chiffres sur le doublage et US. Rappeurs réclamaient beaucoup d'argent et de contrôle créatif pour être inclus dans le jeu.</p>		
<p>Restez connecté Jun Takeuchi n°10b p.30 <b>août 2006</b></p>	<p>Inquiétudes sur son travail intensif, question approfondie sur le choix "réducteur" d'un acteur coréen. P.32 "Deux interrogations en moins, il nous en reste une sur le sujet". Questions précises et orientées autour de l'objet-jeu, cf. Wanda</p>		<p>Légère analyse de la provenance des mécaniques, analyse des références, de l'ambiance sonore. Gratter des infos sur le multijoueur p.32</p>	<p>Repères en 5 points p.31</p>		<p>Comment expliquer le succès de la démo de Lost Planet ? Questionner les intentionnalités de l'équipe. P.32 Où est passé Resident Evil 5 ?</p>	
<p>Preview Kane &amp; Lynch n°10b p.38 <b>août 2006</b></p>	<p>p.43 Discours direct, justification sur le nombre de polygones</p>	<p>City assiégée par la canicule, les larmes et la gueule de bois, où la loi du silence est enfin rompue. Les journalistes s'assoient et observent les développeurs d'IO. Narration de séquences de jeu avec carrément du discours direct p.40. Narration "comme si on y était" p.4, en lien avec les réactions des journalistes ("public ébahi")</p>	<p>Le nom du projet n'est pas arrêté et changera peut-être encore. Graphistes de Hitman et concepteurs de Freedom Fighters. P.42 Travail apporté aux visages des personnages et influences cinématographiques, aussi p.43</p>				<p>p.40 "Crime Story" : retour sur la fondation de IO interactive et leurs deux licences précédentes</p>

Windows Live Anywhere n°10b p.52 août 2006			Voici la procédure à suivre p.55	p.53 en bas à droite vous remarquerez une petite fenêtre... Pas si pourri que ça notre screenshot ! P.54 "comment ça marche cette usine à gaz ?" Légère vulgarisation technique	Live Anywhere va être sur toutes les machines, devenir incontournable. P.53 Très bientôt possible d'éditer du contenu depuis son PC et de l'ajouter sur sa 360	Chiffres annoncés pour le live l'année prochaine et comparaison. P.55 Vraiment partout ? Vérifier l'utilisation du live anywhere dans trois types de "lieux" (toilettes, transports en commun, ordi apple).	Quand Bill Gates s'est pointé sur la scène de l'E3 en 2006, l'assistance a été médusée. Ne s'était jamais déplacé pour un lancement de console. Citation
Restez connecté Devon Blanchet n°29b p.28 février 2008	Différence entre différents genres de jeux. Temps de développement, objectifs. Inspirations citées de manière vague. Manières différentes de programmer les dinosaures			Repères p.29		Impressions des joueurs en avant-première, creuse un peu	
Interview avec Pete Hines n°33b p.37 juin 2008	Questions pas complètement promotionnelles, orientées vers une compréhension de fond du jeu. P.38 intention derrière les screenshots choisis		Creuser les différences entre Fallout et Oblivion	Repères p.38		Comparaison avec Oblivion, l'idée de base n'était-elle pas le contraire ? 3 questions sur la même thématique d'affilée. Finirez-vous le jeu à temps ? P.38	Comment en est-on passé d'une douzaine de fins à plus de 200 ?
Preview Gears of War 2 n°33b p.40 juin 2008	But avoué par le producteur Rod Ferguson p.43. Bleszinski nous a assuré une fonction... p.47 avant que la xbox 360 ne s'éteigne, producteur du jeu nous évoque (information recherchée, attitude passive).		P.42 Ont engagé Joshua Ortega un des meilleurs scénaristes de la planète : Spiderman, Batman... Méthode de doublage p.46	p.45 comparaison visuelle gears 1 et 2. Visage des doubleurs p.46			

Rare toujours aware n°33b p.58 juin 2008	p.60 façon dont Gregg Mayles définit la différence Rare. P.62 trois questions de fond sur l'évolution du marché, les attentes des joueurs, l'absence de la plateforme		Qu'est-ce qui a fait le succès de Rare ? La Nintendo 64		P.59 cette période de succès cache des mouvements internes assez éprouvants. Fuite massive des talents		Historique très détaillé de Rare année par année en pied de page. P.59 historique des frères Stamper, leurs débuts sur Spectrum, l'origine du nom du studio...
Home sweet home n°33b p.88 juin 2008		Visite virtuelle respectivement en quelques mots de chaque jeu présenté	Jeux qui offrent des options de "housing" réparties en catégories avec trois entrées dans chaque thématique : top, alternative et à éviter				
Preview Sleeping Dogs avec entretien n°81b p.9 juin 2012	p.13 retour sur l'annulation par activision, apport de Square dans le projet. Positionnement vis-à-vis de GTA. P.14 évolution de l'équipe de développement ?		Comparaison avec autres GTA-like : seul à se dérouler en Asie, pourquoi ?			Fait d'être un flic change-t-il vraiment quelque chose ? P.14. Pas trop scripté ?	Le chemin pour arriver à Sleeping Dogs a été semé d'embûches, différents noms du projet p.13
Preview Dishonored n°81b p.16 juin 2012	lieu "pas totalement steampunk" selon les dires des développeurs p.19. Héros n'aura pas l'étoffe d'un demi-dieu, allusion à prototype 2		Inspiration de la ville de Dunwall, singularité de cet environnement			Développeurs assurent qu'on pourra finir le jeu sans tuer personne, il faudra + qu'une preview de deux heures pour vérifier ça p.19	Pedigree des deux studios à l'origine du jeu p.16
Preview Inversion n°81b p.41 juin 2012		À aucun moment mentionné lors de la conférence de presse du Global Gamers Day de LA, Inversion était pourtant présent et qui plus est en version jouable			Un signe ne trompait pas quant au traitement particulier subi par le titre. Alors que sur la majorité des autres titres de Namco, le personnel de l'éditeur venait volontiers à la rencontre des journalistes pour leur livrer des infos, il était possible de rester plusieurs longues minutes sur Inversion sans que personne ne se manifeste. Le titre n'a probablement pas les moyens de faire mieux qu'un divertissement sans prétention.		

Stats en stock n°85b p.16 novembre 2012				Nombreuses données, mais uniquement à vocation communicative (nombre d'exemplaires vendus, distribués, de chansons dans une playlist...)			
Preview forza horizon n°85b p.22 novembre 2012	Ralph Futow et Dan Greenwalt p.28. Pourquoi cette direction arcade et son origine ? Éléments empruntés à la concurrence p.29. P.31 tous les jeux doivent-ils être multijoueurs ?			p.26 comparatif à l'aune des opportunités de création des joueurs entre forza et need for speed		P.28 suivi de la communauté ? Grâce à quoi ?	p.25 retour sur la saga forza en un encadré
Preview Assassin's creed 3 n°85b p.34 novembre 2012	Rencontre avec Julien Lafférière. Pourquoi cet univers, ces interactions environnementales ? P.37 anecdote sur le développement du jeu					P.36 dénouement autour de Desmond ? Trailers donnent l'impression d'un gameplay plus furtif, qu'en est-il ?	
Des diamants bruts dans une mine d'or ? Dossier XBLA n°85b p.74 novembre 2012	4 sources de l'industrie donnent leur ressenti. Démarche, impression sur la qualité des jeux, volonté de quitter les grands studios. P.77 accompagnement d'un éditeur est primordial selon témoignages des indés. Ce que Microsoft aurait expliqué aux développeurs p.79		P.78 collecte des résultats Metacritic pour prouver que le XBLA recèle de vrais bons jeux. Hausse des prix démontrée p.79	Coups de coeur de l'équipe disséminés dans des encadrés, pas forcément récents => hors-cycle	p.79 expliquer la hausse des prix, expliquer la politique éditoriale de Microsoft		Rapide historique du XBLA p.76, mais surtout raison qui font que le dématérialisé se démocratise. Concours de Microsoft p.79

7. JVN	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
<p>Pourquoi les fans ne veulent pas de Left 4 Dead 2 ? 08/06/2009</p>		<p>Premières minutes passées au sein du jeu : ambiance tout sauf oppressante</p>	<p>4 cartes faméliques dont on fait le tour en une soirée</p>	<p>16 000 signatures de boycott sur les forums de Steam =&gt; Rarement une suite n'a été aussi mal accueillie. 21 000 joueurs connectés au même moment =&gt; réussite. 2200 réponses sur le topic "ce qui énerve les joueurs"</p>	<p>Communauté crie au scandale : pourquoi les nouvelles armes ne pourraient pas faire partie de contenus téléchargeables ?</p>		
<p>Interview Ken Levine 25/05/2009</p>	<p>Clarification du rôle de développeur (son statut de "célébrité" est interrogé) =&gt; rappeler l'importance des autres membres de l'équipe. Surpris que la possibilité de tuer des enfants n'ait pas provoqué un tollé ?</p>				<p>On n'est pas de grands fans du boss final. Autres pistes envisagées pour le boss final</p>	<p>Bioshock 2 sera un autre genre de jeu ? Vous êtes toujours aux commandes du film ? Tendances de jeux qui privilégient le scénario comme Bioshock ? Bioshock est plus commercial ?</p>	<p>Processus intellectuel qui mène à la création de Rapture, lié à une réflexion sur les frontières du joueur.</p>

<p>E3 2009 : ce qu'il faut retenir 10/06/2009</p>		<p>Conférence Microsoft : peu de chiffres, fun et côté "paillettes et people" efficace. Humour de Kaz Hirai : PSP Go = secret le moins gardé de l'E3</p>		<p>41 000 visiteurs venus de 78 pays différents</p>	<p>Plus que jamais Microsoft veut imposer la 360 comme une plateforme multimédia, une manière comme une autre de contrer Sony. Projet Natal et motion gaming de Sony pourront concurrencer la Wii, mais nécessitent un marketing efficace</p>	<p>E3 de retour : nouveautés nombreuses, titres de qualité. Satoru Iwata a réfuté la Wii HD. FF XIV annoncé par Sony comme exclusif à la PS3... à tort, car va sortir aussi sur PC. Idem pour metal gear rising et la xbox</p>	<p>Deux dernières années de l'E3 mornes en termes de titres de qualité.</p>
<p>Dossier été : retour sur la saga Monkey Island 09/07/2009</p>					<p>Anecdote sur l'origine du nom du personnage principal.</p>		<p>Mais revenons quelques instants sur le premier épisode. Révolutionnaire à plus d'un titre pour l'époque (mort impossible, aucun système de score, une plus grande souplesse dans le gameplay...), The secret of Monkey Island est sans aucun doute l'épisode de la série le plus attachant. Dimension onirique du 2e épisode, mais Ron Gilbert quitte Lucas Arts avant le 3e</p>

<p>Dossier : le pad est-il mort ? 23/09/2009 (pas accès à la page 2 !)</p>	<p>Pour d'autres, comme Jamie Jackson, directeur artistique de DJ Hero, tout part des évolutions du marché, d'un désir de s'inscrire dans un mouvement général : citation, expliquer la dynamique qui a conduit à la conception de DJ hero. Une partie de l'équipe avait déjà travaillé sur des jeux à interface avec des niveaux de Buzz ! Junior : Les Petits Monstres, donc nous savions enfin dans quelle direction aller ! » Processus de design complet et narration des phases de test. Comparaison avec Red Steel 2</p>		<p>La DS, sans s'en prévaloir, est l'héritière directe de la philosophie de Gunpei Yokoi, directeur du studio Recherche &amp; Développement 1 de Nintendo et créateur de la Game Boy. Sa philosophie ? Toujours utiliser des technologies préexistantes pour les tordre à des impératifs ludiques. Douze essais et près de six mois de recherches ont été nécessaires à la création d'une platine ergonomique. Avec une interface physique, impossible de ne pas toujours se référer à l'élément humain, véritable moteur du jeu</p>				<p>Autrefois simples prétextes à vendre plus, quitte à mentir sur la marchandise via des campagnes marketing marquantes (R.O.B. le robot pour la NES, l'inutile Powerglove de Nintendo...), les interfaces se sont démocratisées grâce à la Wii, à la DS, à l'EyeToy et à quelques bornes d'arcade très en avance sur leur temps</p>
--	---	--	--	--	--	--	--

<p>Interview exclusive Yochi Wada 17/11/2009</p>	<p>L'acquisition d'Eidos a-t-elle déjà eu un impact en termes d'échange de technologie ? Vous avez récemment déclaré au Financial Times qu'une Wii HD pourrait voir le jour en 2011. Pourriez-vous nous en dire un peu plus à ce sujet ? En tant que président du CESA, que pensez-vous des récentes déclarations de Keiji Inafune ? : « Personnellement, quand je regarde tous les jeux présents au TGS, je me dis : "C'est terminé pour le Japon. Nous sommes faits. Notre industrie du jeu est finie." » Avez-vous été personnellement marqué par la production d'un jeu occidental ?</p>		<p>Le plus gros problème du Japon c'est l'affaiblissement de la communauté des développeurs de jeux. L'environnement pour créer les jeux n'est plus aussi favorable que dans d'autres pays. D'un point de vue culturel, je considère que la France est proche du Japon.</p>		<p>À propos de nouvelles franchises, vous avez récemment déclaré travailler sur de nouveaux projets pour cette fin d'année. S'agira-t-il de jeux issus de vos studios japonais ou occidentaux ?</p>	<p>Est-ce que la naissance de Square Europe va permettre de raccourcir ce délai ? "Quant à Final Fantasy XIII, à l'heure où nous parlons, nous n'avons pas encore décidé de sa date de sortie dans le reste du monde." Verra-t-on bientôt un retour à la baston, la plate-forme, la course...? Quant à la Wii, il est possible que son cycle soit plus court que celui de ses concurrentes. C'est ce que j'ai affirmé, mais mes propos ont été interprétés comme si une nouvelle Wii allait voir le jour en 2011. La dématérialisation, qui prend de plus en plus d'ampleur, est-elle l'avenir selon vous ? e online sera-t-il payant sur Final Fantasy XIV ? Devra-t-on payer tous les mois ou uniquement à l'achat du jeu ? Les trois consoles ont vu leur prix baisser, est-ce que cela influence vos futurs développements ?</p>	<p>l'époque de la PlayStation 1, le style du gameplay déterminait le public. Pendant 20 ans, le Japon était très prospère. Aussi, à l'époque, les fabricants de consoles comme Nintendo, Sony et Sega étaient tous au Japon. Ces mêmes fabricants de machines ont servi de concentrateur auprès des développeurs, stimulant les échanges entre les studios. Hélas, le retrait de Sega et Sony, qui ont déménagé une grosse partie de leurs ressources aux États-Unis, et bien entendu la Xbox 360 qui vient des US ont poussé les fabricants à ne plus jouer leur rôle de concentrateur au Japon. Quel a été le plus grand changement que vous avez opéré au sein de la firme depuis que vous êtes arrivé aux commandes de Square Enix en 2003 ?</p>
--	--	--	---	--	---	--	--



<p>Enquête : on vous dit tout sur la Xbox 360 slim 18/03/2010</p>				<p>Images précises de la carte mère en question annotées et commentées</p>	<p>Design vieillissant, fiabilité déplorable, PS3 Slim en vogue, la 360 doit se refaire une image avant l'arrivée de Natal. Fait désormais reconnu, Microsoft a bâclé en hâte l'architecture de sa Xbox 360 pour être prêt avant la PlayStation 3 de Sony.n prenant en compte la place pour loger le lecteur DVD et l'épaisseur de la coque, on aboutit à une machine dont les dimensions devraient avoisiner les 25 x 18,6 cm.</p>	<p>De notre côté, nous en sommes sûrs, il s'agit de la carte mère d'une prochaine Xbox, dont la sortie pourrait intervenir en fin d'année.'un regard détaillé sur cette carte mère révèle un design technique crédible demandant de grosses connaissances hardware. Tout le contraire d'une blague sous Photoshop. Grâce au sacrifice d'une Xbox 360 et à beaucoup de patience, nous avons donc analysé cette image point par point, composant par composant.</p>	<p>Le 18 mars dernier, un post troublant apparait sur le forum chinois A9VG.com . Très vite, le scoop est repris par Kotaku et inonde la toile. Une photo volée, censée représenter une supposée Xbox 360 amaigrie. Depuis, le Net se perd en discours sur la validité de l'info, certains y croyant dur comme fer, d'autres voyant là un simple fake de plus. e développement raccourci, d'énormes problèmes de fiabilité (le fameux ROD !) et un dégagement de chaleur monstrueux, avec pour conséquence un taux de panne dépassant les 50% sur certaines des premières livraisons</p>
---	--	--	--	--	---	---	--

<p>Piratage : pourquoi Sony supprime Linux de sa PS3 30/03/2010</p>			<p>Le support Blu-ray est réputé incopiable et d'une multitude de protocoles de sécurité. Sony a tout simplement conçu la machine la mieux protégée qu'on ait jamais vue. Il ne sera plus possible d'installer Linux sur sa PS3 à compter du firmware 3.2.1. Une manœuvre défensive qui ne plaît pas à tout le monde, et surtout pas à Geohot. Et d'ajouter (sur son blog) : « Quand la 3.2.1 sortira, je trouverai un moyen de restaurer cette fonction. Je n'ai jamais souhaité créer un firmware modifié, mais si c'est comme ça que Sony veut jouer... »</p>	<p>Depuis 1995 ce sont près de 250 millions de PlayStation 1 puis 2 qui ont été vendues. Avec probablement autant de copies illégales sur les étagères des pirates, pour une application achetée, trois seraient téléchargées illégalement, soit 450 millions de dollars de manque à gagner pour Apple et les nombreux développeurs de l'Appstore.</p>			<p>Avec les deux premières générations de PlayStation, Sony s'est forgé en quelques années l'image d'un constructeur incontournable, mais aux machines faciles à pirater. Un simple coton-tige pour la PSX, une puce à souder sur la PS2, clairement, la sécurité de ces deux belles n'a jamais posé de soucis tant au simple pirate qu'au hacker chevronné. Au printemps 2007, Apple sort son iPhone aux États-Unis et limite son utilisation aux seuls abonnés d'AT&amp;T. Un jeune bidouilleur de 17 ans s'attaque alors au problème et annonce qu'il a réussi à faire fonctionner l'iPhone sur d'autres opérateurs après seulement quelques semaines de travail. [...]</p>
---	--	--	--	--	--	--	--

<p>Project Natal : on y a joué ! 14/04/2010</p>		<p>Ce 13 avril 2010, c'est dans l'ancienne maison du couturier Kenzo à Paris que la presse a été conviée pour cette présentation française. Un lieu vaste et ambitieux, à l'image des projets que nourrit le constructeur pour son bébé. Sur place, certains parlaient même de déception, car c'est vrai, on aurait souhaité en voir plus. En arrivant devant l'écran, la chose qui frappe en premier, c'est la réactivité du système.</p>				<p>Les deux capteurs de Natal reconnaissent bien les formes et distinguent efficacement les joueurs des simples spectateurs. Une promesse conforme à ce que nous annonçait Microsoft il y a un an. Bien sûr, tout n'est pas parfait. Pour l'instant, la caméra a du mal à percevoir les effets de profondeur - quand on balance son bras d'avant en arrière par exemple- ou encore la force des coups portés. Le jeu tient compte la taille de la pièce, mais pas de celle des participants. En résultent de nombreuses reprises de volée dans le vide à cause d'un avatar aux jambes atrophiées.</p>	<p>Dès l'annonce et les premières vidéos, une partie de la presse avait été séduite par la simplicité d'utilisation et les possibilités immenses promises par le wii-killer de Microsoft. L'autre plus sceptique, émettait de sérieux doutes quant à son application sur autre chose que du party game.</p>
<p>Les 10 plus beaux plagiats de l'histoire du jeu vidéo 01/12/2010</p>			<p>Passage en revue des plagiats et de leurs principales différences avec le jeu d'origine. P.2 Pour l'anecdote, Tom Mix Software, le studio derrière Donkey King, se spécialisa dans les clones durant toute cette époque, avant de finalement sombrer. De leur œuvre, on retiendra Cu*Ber (Qbert), Buzzard Bait (Joust) et enfin le très malicieux elecTRON (pour Tron, évidemment).</p>	<p>Chaque plagiat est démontré par deux vidéos à comparer</p>			<p>Dès l'apparition de Pong dans les années 70, les développeurs n'ont eu de cesse de puiser leurs idées dans le travail des autres. Tetris donna sans doute vie à Columns. Tomb Raider à Uncharted ou Kick Off à Fifa.les générations des 8 et 16 bits ont été pollués par ces répliques en toc. Pour chaque jeu : cadrage de l'époque et du succès des oeuvres plagiées</p>

<p>Dossier : la PlayStation fête ses quinze ans 10/09/2010</p>			<p>Nintendo a peur du 32X de SEGA et surtout de sa future Saturn. Mieux, il faut montrer que la Super Famicom en a encore sous le capot. Mais voilà, le port d'extension (celui que vous n'avez jamais utilisé) sous la console n'a pas un débit suffisant pour gérer les 21 MHz du processeur Sony, un monstre comparé aux petits 3,58 MHz d'origine de la SNES.</p>				<p>En 1991, SEGA dégage son Mega-CD et fait entrer la Megadrive dans l'ère du CD-Rom. Et alors qu'on pense la Super Famicom à la traîne, Big N révèle à la presse un accord avec Sony datant de 1988 en vue d'offrir à la machine sa propre extension. Récit très impressionnant et détaillé, construit en quatorze étapes, qui raconte toutes les étapes préalables plutôt que de "simplement" convoquer la nostalgie en parlant des jeux de l'époque.</p>
<p>PlayStation 3.5 : pourquoi on n'y croit pas 10/12/2010</p>			<p>Le texte donne plusieurs exemples, arguant que cet « ordinateur multi-processeurs » pourrait se composer de serveurs, de PC, d'ordinateurs portables, de PDA, de boîtiers multimédias, de consoles de jeu, de télévisions connectées ou de toute autre machine utilisant un processeur.</p>		<p>Rien n'indique qu'il aboutisse à une exploitation commerciale, et encore moins que celle-ci soit déjà planifiée. Chaque constructeur dépose des dizaines d'idées chaque année sans que celles-ci soient forcément mises en pratique</p>	<p>Brevet : Une jolie promesse qui tombe un peu à plat si on se plonge dans les dix-neuf obscures pages (!) dudit brevet. Il n'est spécifié nulle part que cette technologie est spécialement destinée à la PS3. En fait, ce brevet décrit une architecture de processeur dérivée du Cell, conçue pour fonctionner en réseau. on voit mal Sony se lancer sur un créneau où tous ses concurrents ont échoué avant lui.</p>	<p>En 2006, Nintendo a par exemple breveté un accéléromètre pour console portable. La DS l'attend toujours.</p>

<p>Rencontre avec Miyamoto 18/06/2010</p>	<p>Mais pour Miyamoto, l'intérêt des félins est de voir les interactions possibles avec les chiens (comme chez lui, il possède un chien et un chat). Miyamoto affirme s'être inspiré du peintre impressionniste français Paul Cézanne</p>	<p>Face à la centaine de journalistes présents, sont donc arrivés le créateur de Mario Shigeru Miyamoto, Eiji Aonuma, auteur des derniers Zelda, et enfin Hideki Konno, producteur général de la gamme 3DS. Avant de clore cette table ronde, un journaliste tente une ultime question, sur Pikmin 3. Une fois de plus Miyamoto esquive : "Ce n'est pas le propos du jour, mais on vous assure que le développement est toujours en cours !"</p>	<p>Inspiration se ressent dans le choix des couleurs, et surtout dans les textures, faites de petites taches de couleurs.</p>		<p>Ce dernier avait auparavant travaillé sur les derniers Mario Kart et le voilà propulsé à la tête du projet 3DS. Une tâche que Konno a lui-même qualifiée de délicate, notamment le fait de gérer à la fois le software et le hardware. Steel Diver, un jeu de sous-marin en démonstration sur 3DS. Le projet, en développement depuis 6 ans, était à l'origine une démo technique sur DS !</p>	<p>Skyward word : Miyamoto a rassuré la salle -inquiète- en affirmant bien clairement que le petit problème qu'il a eu était dû à des interférences et non à des soucis de maniabilité</p>	
---	---	--	---	--	---	--	--

<p>20 choses que vous ignorez sûrement sur Zelda 18/03/2011</p>			<p>Miyamoto est ambidextre, mais préfère utiliser sa main gauche =&gt; Link aussi. P.9 BS Zelda no Densetsu : version de Zelda diffusée par satellite dans l'espace (Stellaview). P.12 techniques des pirates pour bidouiller Twilight princess. P.16 explications sur le nom de la saga</p>	<p>p.5 forme des donjons de Zelda 1 change en fonction du nom de partie entré. P.8 méthode pour voler dans Links awakening et vengeance du commerçant. P.13 Zelda est devenu un meme. P.15 présence d'une triforce dans les designs de google. P.17 comparaison entre les deux musiques du temple du feu. P.18 version game &amp; watch. pp.19-20 concerts et dessin animé Zelda,</p>	<p>Car en adaptant le jeu pour la nouvelle égérie de la marque, Nintendo s'est heurté à un gros souci au niveau des contrôles. Tenir la wiimote de la main droite pour contrôler une épée que Link agrippe de la main gauche semblait en effet perturber les testeurs. Et à moins de se mettre 90% des joueurs à dos, il fallait bien trouver une solution. Pour éviter de reprogrammer une partie du jeu, le studio a tout simplement inversé le monde de Twilight Princess, en laissant évidemment les textes dans le bon sens. P.14 pratique de 4chan et du "newfags can't triforce". p.17 bouclier changé, car image de croissant de l'islam</p>	<p>P.6 premier Zelda sorti originellement sur disquette puis réédition grâce au succès public (cartouche dorée).p.7 La mouture nipponne tire parti du microphone intégré à la seconde manette fournie avec la Famicom, pas la version PAL. P.11 Quand il était enfant, Miyamoto passait en effet tout son temps libre à explorer les collines et les forêts qui entouraient sa maison à Kyoto. Dans plusieurs interviews, Miyamoto déclara qu'un des moments les plus marquants de sa vie fût la découverte d'une grotte, trouvée par hasard dans la forêt.</p>
---	--	--	--	---	--	---

<p>Les hackers d'Anonymous s'en prennent aux employés de Sony 05/04/2011</p>			<p>Anonymous ont ouvert un groupe IRC public pour recueillir des informations sur des employés influents de Sony. Depuis, les discussions vont bon train sur #sonyrecon pour rassembler le maximum de choses sur la direction du groupe. Ainsi, certains auraient déjà compilé de nombreux détails sur les dirigeants. Exemple donné par le site Playstation Life. Le juge de l'affaire Geohot est aussi visé et a déjà eu droit à une avalanche de Chocolate Rain sur son répondeur. Le site du groupe d'avocats de Sony répond lui aux abonnés absents.</p>		<p>5 techniques différentes des hackers et en quoi elles nuisent aux personnes, répertoriées selon les technologies (Craiglist, Google Maps, Skype...)</p>		
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>PSN et cartes bancaires : halte à la psychose + PSN : 20 ans de prison pour le coupable 27 et 28/04/2011</p>					<p>Sony a déjà gagné sa bataille contre le hacker George Hotz, mais bien entendu le cas est ici totalement différent. La personne qui s'est introduite dans le réseau du PSN entre le 17 et le 19 avril n'a rien revendiqué. Personne pour se vanter de l'exploit technique et encore moins pour expliquer ses motivations. Mais si le fautif venait à être démasqué, que risquerait-il ?</p>	<p>"psychose" : après une lecture attentive du communiqué de Sony, il apparaît que les informations relatives aux coordonnées bancaires ne sont pas complètes : "Il est aussi possible que vos informations de profils soient touchées, incluant l'historique de vos achats, les quatre derniers chiffres de votre carte de crédit, sa date d'expiration et l'adresse de facturation.". On parle donc bien uniquement des quatre derniers chiffres de votre carte de crédit (qui en compte seize, on le rappelle) et de la date d'expiration, pas de la totalité de votre n° de CB ni son code confidentiel (au dos de votre carte).</p>	<p>Ce hacker de Miami fut surnommé « le pirate au 130 millions de cartes de crédit ». Oui, encore bien au-delà de la réserve offerte par le PlayStation Network (qui comporte 75 millions de comptes, mais pas autant de cartes bancaires). Âgé de 28 ans au moment des faits en 2008, Albert Gonzales, aidé par trois complices (dont deux Russes), avait pu s'introduire dans les systèmes informatiques de plusieurs groupes figurant dans le classement Fortune 500. À l'aide d'une technique très perfectionnée à base de malware capable de tromper 20 programmes antivirus, Gonzales et ses complices ont pu siphonner les numéros de 130 millions de cartes, entre octobre 2006 et mai 2008. Albert Gonzales a été condamné à 20 ans de prison le 25 mars 2010.</p>
---	--	--	--	--	---	--	---



<p>Interview pour Le Seigneur des anneaux : la guerre du Nord 01/06/2011</p>	<p>Michael De Plater, directeur du design : “La Guerre du Nord reprend clairement dix ans d’héritage de ce type de jeu. Nous souhaitons redéfinir le genre pour cette génération de consoles”. Il est vrai que le “pur hack n’slash” est en perdition sur nos machines de salon, alors que le RPG s’infiltré désormais dans énormément de productions. Peut-être est-il temps de revenir aux origines, où les combats, le loot et la coopération dominant. “Les clés du gameplay de ce genre de jeu restent un fort penchant pour l’action et le multijoueur. Les gens doivent pouvoir jouer ensemble depuis leur canapé, mais également en ligne. La narration et la technique sont également très importantes et la réalisation se doit d’être magnifique.” Pas de lien avec les films. Effort de design sur l’aigle (autre source)</p>					<p>Pourra-t-on directement contrôler le grand aigle au cours de ces vols ? Rien de sûr pour le moment.</p>	<p>À l’énoncé de leur palmarès, difficile de ne pas cataloguer Snowblind comme un studio spécialiste du hack n’ slash. Jugez plutôt : Baldur’s Gate Dark Alliance, Champions of Norrath, Champion : Return to Arms et désormais le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord.</p>
<p>Le travail de Shigeru Miyamoto 12/11/2011</p>	<p>Miyamoto décrit son rythme de travail actuel comme « jouer en permanence aux jeux pour vérifier leur contenu et partager mon opinion avec l’équipe de développement » (reprise interview site japonais)</p>		<p>Méthode de travail de Miyamoto et nombre de jeux. Le travail de manager de Miyamoto est souvent caractérisé depuis des années par la notion de Chabudai Gaeshi (retourner la table à thé) en référence à cette scène de la série Jigakyu no Uta. L’omnipotent superviseur a le pouvoir de chambouler du jour au lendemain la ligne directrice des développeurs en renversant la table. « Mais il aide ensuite à la ranger », précisait Satoru Iwata.</p>		<p>On apprend au passage que l’équipe de Super Mario 3D Land comprenait 30 personnes à la fin du développement, et que celui-ci a duré deux années.</p>		

<p>"THQ ne sera plus là dans 6 mois" 06/04/2012</p>			<p>Reprise de propos pas tendre de Zelnick (Take 2) à propos de THQ (recueillis par le magazine Joystiq) et de la réaction de THQ.</p>			<p>Bien conscient d'avoir été un peu offensif dans ses propos, le PDG de Take-Two s'est rétracté en admettant regretter cette déclaration inappropriée. Notez qu'on ne sait pas si Strauss Zelnick s'est lancé de lui-même dans cette comparaison où si un intervenant lui a demandé de se prononcer sur la situation d'une autre compagnie que la sienne.</p>	<p>Entreprise en grande difficulté, THQ n'avait en effet pas forcément besoin qu'on remue le passé au lieu d'encourager ses efforts actuels. Longtemps considérée comme une société médiocre et juste bonne à sortir des adaptations de Bob l'éponge au milieu de sa cargaison de jeux de catch, THQ a commencé à changer de dimension et d'image ces dernières années. En 2010, des jeux comme de Blob, Metro 2033 et Darksiders naissent sous sa bannière, pendant que UFC Undisputed 2010 cartonne et que uDraw connaît au contraire un échec commercial dont les conséquences seront très lourdes. Promesses de 2011 puis désillusion de 2012</p>
---	--	--	--	--	--	--	---

<p>Pourquoi Oddworld : stranger's warth n'est pas sur XBOX 360 23/06/2012</p>	<p>Péripéties entrecoupées de discours direct (mais récupéré de VG247)</p>				<p>Juste avant Noël 2010, Microsoft revient vers Just Add Water pour leur annoncer ne plus vouloir du jeu, car celui-ci est déjà sorti antérieurement sur une console Microsoft. Conditions pour apparaître dans le games on demand. janvier 2012. Revoilà Microsoft qui explique maintenant que le jeu ne peut pas être lancé en dématérialisé sur Xbox 360 parce que déjà disponible sur PlayStation 3, et que l'équipe aurait préféré un lancement simultané sur Xbox 360. On apprend par ailleurs que Just Add Water aurait accepté de retarder le lancement du jeu sur PS3 pour répondre aux exigences de Microsoft, qui ne tolère pas qu'un jeu puisse être disponible plus tôt sur PS3. « Mais parce que Microsoft a trainé pendant 15 mois, nous devons maintenant ajouter du nouveau contenu sur la version Xbox 360 », condition sine qua non pour que Microsoft accepte de valider un jeu déjà sorti sur une console concurrente.</p>	<p>Première clarification : Stranger's Wrath n'est pas (encore) totalement mort sur Xbox 360. Ce qui l'est, c'est la possibilité que le jeu soit publié par Microsoft Game Studios, qui a joué avec les nerfs de Just Add Water pendant plus de 15 mois.</p>	<p>Dernier épisode de la saga Oddworld, Stranger's Wrath est initialement sorti sur Xbox en 2005. Quand l'adaptation HD a été annoncée sur PlayStation 3 en 2010, c'est Microsoft qui a pris l'initiative de contacter Just Add Water.</p>
---	--	--	--	--	--	--	--

<p>XBOX 720 : Le document n'est pas un fake 23/06/2012</p>	<p>Plus tôt, Tom Warren (Senior Editor chez The Verge) était intervenu sur NeoGAF pour donner du crédit à cette fuite à retardement. Suivant Microsoft depuis 12 ans, Warren confirme être familier avec ce type de document et que celui-ci remonte à août 2010.</p>		<p>À la dernière page figure une page intitulée « questions supplémentaires pour Todd ». Il s'agit assurément de Todd Holmdahl qui, bien que peu connu du public, est responsable du hardware à Xbox Product Group depuis 8 ans.</p>	<p>Photo du document</p>	<p>il n'y a pas vraiment de doute quant au fait que le document, que nous avons résumé ici, vient de Microsoft. La présence de Kinect V2 dès le lancement de la Xbox 720 avec ses différentes possibilités (support de 4 joueurs, notamment) et peut-être même sa forme puisqu'il est représenté par deux capteurs au lieu d'un.</p>	<p>Une source sûre dans le développement a confirmé à CVG que le document de 56 pages révélant la possible stratégie de Microsoft Xbox jusqu'en 2015 est bel est bien authentique. Trois raisons rendaient déjà l'hypothèse fiable (réaction des avocats, document dispo sur un site, compliqué de faire un faux). Document émane de Microsoft, mais à ne pas prendre au pied de la lettre. La source de CVG confirme en effet que tout ce qui est dans le document « ne doit pas être considéré comme totalement fiable » Le développeur anonyme confirme que « beaucoup de ce qu'on voit ici colle avec les documents que l'on possède et ceux des autres studios qui travaillent avec Microsoft. » cette chronologie a été faite peu avant le lancement de Kinect, et que l'énorme succès commercial du capteur a relancé la Xbox 360 au point de durer + longtemps</p>	
--	---	--	--	--------------------------	--	--	--

<p>Vivendi n'arrive pas à vendre Activision 13/07/2012</p>				<p>Le montant pour s'emparer des parts d'Activision Blizzard détenues par Vivendi est évalué à 6,6 milliards d'euros. La multinationale française, notamment propriétaire de Canal +, SFR et Universal, accuse une dette de 15 milliards d'euros.</p>	<p>Vivendi et son président Jean-René Fourtou (73 ans) sont actuellement à la recherche d'un candidat fortuné pour reprendre les parts de la multinationale française dans la société Activision Blizzard, à savoir 61% du capital. Problème, selon Bloomberg, et malgré les récentes rumeurs autour d'un intérêt de Warner et surtout de Microsoft, les candidats ne se bousculent pas au portillon. Les sources de Bloomberg indiquent que ni Microsoft, ni Take-Two, ni Walt Disney ne sont intéressés. Microsoft aurait été approché sans donner suite, car n'a pas besoin de posséder Activision pour en faire son allié principal. Somme réclamée en cash a découragé aussi Tencent. Si elle s'avère incapable de trouver un repreneur, Vivendi envisage de vendre ses parts sur le marché libre. Une stratégie qui ferait par ailleurs baisser le prix des actions. Une source de Bloomberg pense que Vivendi précisera ses plans lors de son prochain bilan fiscal, le 30 août.</p>	<p>Quant au nom de Take-Two, on se demande bien comment il a pu apparaître en tant que possible repreneur. Pour rappel, l'entreprise de Strauss Zelnick et maison mère de Rockstar est loin de présenter des résultats financiers brillants sur les cinq dernières années. Walt Disney enfin, apparaît aussi comme un candidat totalement incongru. Le géant de l'animation s'est largement retiré du marché du jeu vidéo gros budget, en fermant notamment plusieurs studios. On voit mal ce que Mickey ferait avec Call of Duty et World of Warcraft dans son catalogue.</p>	
--	--	--	--	---	---	--	--

<p>Dossier : jeux vidéo et santé 13/07/2012</p>	<p>Questions à Vanessa Lalo, psychologue clinicienne chercheuse : effets positifs du JV sur le plan cognitif, développement des thérapies, jeux qui ont retenu son attention, acharnement contre les JV</p>		<p>SnowWorld, un titre se déroulant sur une banquise peuplée de pingouins. Imaginé par le psychologue américain Hunter Hoffman, ce programme apaise des personnes victimes de brûlures. Jeux vidéo et médecine ne sont donc pas antinomiques. Les progrès sur le sujet sont très encourageants, mais hélas trop peu médiatisés, à l'image de la conférence Games for Health, se déroulant chaque année à Boston, en marge de l'E3. Cet événement réunit pourtant divers intervenants issus de l'industrie ainsi que des professionnels de la santé. Tendance du motion gaming =&gt; zumba fitness (+ chiffres). Des études précises ont démontré que le repérage spatial et la coordination visuelle des gamers étaient plus élevés que la moyenne. Également bons pour la mémoire. Spark, jeu conçu par Auckland pour accéder à l'inconscient du patient</p>	<p>Vidéo (attention aux images de personnes brûlées). 8 joueurs sur 10 de just dance sont des joueuses</p>			<p>Le premier à avoir franchi le pas en France est le psychologue François Lespinasse qui, en 1995, utilisait Super Mario Bros. 2 et 3 dans le cadre de thérapies à l'hôpital de jour de Bordeaux. Certains de ses confrères lui emboîteront le pas et utiliseront des œuvres reconnues comme Ico, par exemple.</p>
---	---	--	---	--	--	--	---

<p>OnLive démantelé et vendu 18/08/2012</p>			<p>Le nombre de personnes ayant perdu leur poste dans cette transaction reste inconnu pour le moment. D'après les sources de Engadget, c'est « au moins la moitié » de l'effectif qui est concerné.</p>		<p>Et si l'on n'a aperçu qu'une poignée de personnes quittant les lieux avec des cartons, c'est parce que la direction a demandé à ses anciens collaborateurs de sortir par le garage, à l'insu de la presse et des utilisateurs de Twitter. Car en dépit des 2 millions de comptes clamés par OnLive, une source révèle que le pic moyen d'utilisateurs qui utilisent réellement la technologie (brillante au premier abord, mais sabordée par le lag) se situe autour de 1800 joueurs à peine. Selon les témoignages, le CEO Steve Perlman aurait repoussé avec obstination de nombreuses propositions visant à racheter sa société. Il visait un milliard</p>	<p>on raconte que la société de cloud computing coûtait trop cher à faire tourner, avec des frais de fonctionnement atteignant les 5 millions de dollars par mois. De plus, le cloud gaming serait loin d'être une affaire florissante. Détail crucial, OnLive n'est pas tenu de verser des indemnités de licenciement, ainsi que plusieurs témoignages le confirment déjà. La source de Joystiq pense que 20% de l'effectif (sur 200 employés) a reçu une invitation à rejoindre la nouvelle société. On serait évidemment assez loin du « large pourcentage » évoqué par le communiqué officiel. Il est par ailleurs facile de trouver sur les réseaux sociaux des messages d'employés (ou de leur famille) virés sans ménagement, et tous s'accordent à rejeter la responsabilité sur Steve Perlman.</p>	<p>Pour rappel, Sony Computer Entertainment a acquis Gaikai pour 380 millions de dollars. Perlman aurait d'ailleurs dans l'idée d'entamer une procédure contre Sony/Gaikai pour le viol de ce brevet.</p>
---	--	--	---	--	--	---	---

<p>Psygnosis : 30 ans de jeux vidéo 23/08/2012</p>				<p>Diaporama très fourni des jeux vidéo de Psygnosis</p>		<p>P.2 C'est sur les cendres d'Imagine Software que s'est développé Psygnosis. Si le studio de Liverpool connut une brève durée de vie, il eut tout de même le temps de développer quelques productions, notamment sur ZX Spectrum et Vic 20. Parmi celles-ci, on notera Arcadia, très inspiré de classiques tels que Space Invaders et Galaxian. Après sa faillite en 1985, Imagine fut racheté par Ocean, mais bon nombre de ses employés partirent fonder Psygnosis.</p>
<p>Musique et jeu vidéo : 12 compositeurs d'exception 15/10/2012</p>			<p>Les jeux vidéo devenant de plus en plus cinématographiques, les développeurs font désormais appel à des compositeurs de films ou de séries télé, comme Clint Mansell (Mass Effect 3) qui a réalisé les bandes-son de tous les longs-métrages de Darren Aronofsky (Black Swan) ou Angelo Badalamenti, compositeur attitré de David Lynch, qui a écrit la musique de Fahrenheit. Description des styles et des influences . Un peu d'analyse : avec Reckoning, Kirkhope propose ni plus ni moins qu'une relecture wagnérienne de ses thèmes de prédilection de l'ère Rare. Comparaisons avec David Lynch</p>	<p>Pour chaque développeur, fiche d'identité (nom, nationalité, a travaillé pour, a composé, son morceau).</p>	<p>Il n'est pas rare que la musique d'un film, d'un jeu, ne soit composée, ajoutée qu'au tout dernier moment, une fois le montage achevé, une fois le codage terminé. Aujourd'hui considérée comme un élément clef de la production, la bande-son est développée en même temps que le reste du jeu.</p>	<p>Les compositeurs de jeu des années 80 (Charles Callet, Tim Wright, Stéphane Picq, Rob Hubbard ou Tim Follin) ne disposaient généralement que de quelques jours pour composer, souvent en ayant une idée très relative de ce qu'ils devaient illustrer. Chris Huelsbeck (Turrican) explique qu'on jouait parfois devant lui quelques niveaux pour qu'il comprenne quel rythme, quelle tonalité donner à ses compositions.</p>



<p>Bobby Kotick a perçu 649 millions de dollars de revenus 27/04/2013</p>			<p>Rappelons que pour 2012, Activision a réalisé plus d'un milliard de dollars de bénéfices, grâce essentiellement aux licences Call of Duty, Skylanders, WoW et Diablo. Et pour la petite histoire, Dennis Durkin, directeur financier du groupe, a perçu 13,4 millions de \$ en 2012 contre « seulement » 9 millions de \$ pour Mike Morhaime, le président de Blizzard.</p>		<p>Grâce à l'agence Reuters reprenant des informations de la SEC (Securities and Exchange Commission, l'organisme de contrôle des marchés aux US), on apprend que le PDG d'Activision Blizzard a reçu 64,9 millions de dollars de rémunération en 2012. Bobby a vu son salaire doubler par rapport à l'année précédente, rien que ça. De plus, il a également reçu 2,5 millions de dollars de bonus et 4,4 millions de dollars au titre de la participation. Mais le gros de la rémunération de Bobby Kotick provient des actions qu'il a reçues pour une valeur estimée à plus de 55,9 millions de dollars.</p>		
---	--	--	--	--	--	--	--

<p>Raconte moi Super Mario Bros 3 19/06/2013</p>	<p>Nombreux discours directs de l'époque (notamment repris de Iwata asks)</p>		<p>Lecture de l'histoire de Mario de William Audureau. Technologie pour améliorer les performances de la NES. P.2 condensé des meilleures idées de R&amp;D 4. Sources citées en p.3 + trivias en p.4</p>				<p>Contexte technique de l'époque + Au milieu des années 80, les équipes de Nintendo, et plus particulièrement celle de Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka (la R&amp;D; 4), travaillent comme des forcenés. Après avoir terminé Super Mario Bros., les différents employés n'ont eu que quelques heures (trois pour être précis) pour savourer la fin du développement, avant de se remettre à travailler sur un autre titre emblématique : The Legend of Zelda. Les deux hommes doivent même gérer, de front, la conception du véritable Super Mario Bros. 2, épisode que l'on connaît sous le nom Super Mario Bros. : The Lost Levels dans la compilation Super Mario All Stars. Celui-ci, refusé par les hautes instances américaines de Nintendo (pour sa difficulté exacerbée), poussera la firme de Kyoto à revoir ses plans et à fournir un Super Mario Bros. 2 occidental, basé sur le programme du jeu Yume Kōjō : Doki Doki Panic, une licence de la Fuji Television. Contexte de la NES. Idées abandonnées et anecdotes</p>
<p>Raconte moi Super Metroid 05/06/2013</p>	<p>idem Mario</p>		<p>idem Mario</p>	<p>p.2 Super Metroid developper's map montre comment les créateurs se sont "cassé la tête"</p>			<p>idem Mario</p>

<p>Quand les jeux vidéo deviennent timbrés 15/07/2013</p>			<p>En Israël, on rend hommage aux jeux vidéo dès 1990. Comme vous pouvez le constater, les illustrations sont assez simplistes et ne sont qu'inspirées par des jeux existant alors. Les jaquettes de l'Atari 2600 semblent avoir été la principale source d'inspiration. Vous ne connaissez sans doute pas la République des Palaos, une petite île d'à peine 20 000 habitants et située en Océanie. Grâce à ces timbres, vous l'identifieriez désormais comme celle qui a rendu hommage à Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari ainsi qu'à Rand et Robyn Miller, les deux frangins créateurs de Myst.</p>	<p>Images de chaque timbre, représentées de façon exhaustive</p>			<p>C'est en effet le 14 novembre 2005 que la Poste sort en France un bloc Héros des jeux vidéo composé de dix timbres. Si Adibou peut faire figure d'intrus, il est à noter que de nombreuses voix s'exprimèrent alors pour regretter l'absence de Sonic. Tirée à 3 millions d'exemplaires, cette série fut également accompagnée d'un petit recueil de 60 pages préfacé par Ken Kutaragi et proposé à 15€. Ce livret fut critiqué à cause des nombreuses erreurs ou approximations qu'il contenait. Puis Japon, Corée du Sud, États-Unis et leurs hommages ponctuels</p>
<p>Quand Sega et Sony voulaient faire une console 12/07/2013</p>	<p>Discours direct de témoins de la scène repris de l'ouvrage La Révolution PlayStation. Utilisation du discours direct pour mettre en scène le récit</p>		<p>De nombreux témoignages du point de vue de Sony figurent dans La Revolution PlayStation de Ryôji Akagawa, publié par les Éditions Pix'n Love. Pour essayer de comprendre ce qui a pu pousser Nintendo à faire volte-face et humilier ainsi Sony en public, il faut se pencher sur deux clauses du contrat signé en janvier 1990. Analyse du contrat</p>		<p>Car si tout le monde connaît à peu près les circonstances de la naissance de la PlayStation, à savoir l'alliance brisée par Nintendo au CES 1991, ce qui est beaucoup moins connu c'est que les branches américaines de Sega et Sony ont ensuite voulu s'unir pour lutter contre leur ennemi commun et concevoir une console ensemble.</p>		<p>Les liens entre Sony et Nintendo remontent à la fin des années 80. À cette époque, un certain Ken Kutaragi invente et fournit le processeur sonore de la Super Nintendo. C'est au début de l'année 1990 que l'information commence à circuler dans les différentes branches de Sony. Historique complet avec les différents protagonistes [...]</p>

<p>Indé : Microsoft relance la bataille, mais doit encore faire ses preuves 26/07/2013</p>	<p>Discours direct repris de Polygon, Games Industry...</p>				<p>Sous la pression manifeste de Sony et de la communauté indie, Microsoft a officiellement annoncé un grand changement dans sa politique éditoriale. Dernier exemple en date, on apprend chez Develop que Sony va débiter à partir de septembre des réunions pour s'entretenir spécifiquement avec la scène indépendante. Ces échanges directs auront lieu une fois par trimestre au siège de SCEE à Londres.</p>	<p>Mais surtout, avec l'étonnante annonce selon laquelle chaque Xbox One disponible dans le commerce pourra faire office de kit de développement (un kit bridé selon certaines sources, chose que Microsoft dément) on peut se demander si c'est désormais Sony qui va accuser un retard dans cette grande lutte de séduction. Croisement de quatre sources (développeurs) différentes</p>	
<p>Raconte-moi Prince of persia 28/08/2013</p>	<p>idem Mario</p>		<p>idem Mario</p>	<p>Séquences filmées par Jordan Mechner</p>			<p>idem Mario</p>
<p>Bilan : le jeu vidéo en France en 2013 26/11/2013</p>	<p>Nicolas Gaume, président du SNJV, parle de "freins structurels [qui] pèsent aujourd'hui plus que jamais face à la violence de notre marché" et qui font notamment fuir les investisseurs.</p>		<p>Étude liée de façon détaillée en 4 sous-points (économie, jeux, physique vs Dématérialisé, joueurs). Nombreux chiffres très détaillés. Résumé des tendances et du contenu des prévisions du SNJV (jeux à figurines, croissance grâce aux nouvelles consoles...)</p>				

<p>Affaire Snowden : la NSA surveillait aussi le Xbox Live et le PSN 09/12/2013</p>			<p>"Bonus track" sur Special Forces 2 et American Army</p>		<p>On savait déjà que la NSA avait récupéré de nombreuses données personnelles en ligne (via Google, Skype...), et il s'avère que l'agence a également jeté un œil indiscret dans la sphère vidéoludique. Ce document datant de 2008 nous apprend que les services secrets américains et britanniques ont surveillé de près le Xbox Live, World of Warcraft et Second Life dans le but de débusquer des terroristes.</p>	<p>Propublica a contacté les sociétés concernées pour avoir leur avis à ce sujet. Blizzard certifie ainsi ne pas avoir donné l'autorisation à la NSA de tripatouiller dans ses données, tandis que Microsoft a refusé de commenter et que Linden Lab n'a pas répondu. Le hasard veut en tout cas que cette information tombe trois jours après les promesses de Microsoft concernant la protection des données personnelles.</p>	
<p>Raconte moi Sega Rally 23/10/2013</p>	<p>idem Mario</p>		<p>idem Mario</p>	<p>p.3 quelques anecdotes supplémentaires</p>			<p>idem Mario</p>
<p>Rami Ismail parle de Sony et Microsoft 21/12/2013</p>	<p>Longs blocs de discours direct (repris de VG247) qui révèlent le retournement de veste de Sony et Microsoft vis-à-vis des indépendants. Anecdote sur un contrat écrit sur un dessous de verre</p>				<p>Je pense que Sony a soudainement tout compris. Honnêtement, c'était affreux de travailler avec eux à l'époque où nous avons fondé Vlamber, il y a trois ans et demi. Ils ne répondaient jamais, ils n'avaient pas d'équipe en place pour ça et franchement, le programme de Microsoft n'était pas génial non plus, mais au moins ils répondaient à vos mails. » Reste bien sûr le dernier point noir du programme de Microsoft, la fameuse clause de parité [...]</p>		<p>La véritable prise de conscience quant à l'importance de la scène indépendante sur console, la nécessité de mettre en place des relations humaines entre le créateur et la société, est d'abord apparue chez Sony. Mais Rami Ismail rappelle que la situation quelques années plus tôt n'avait rien de comparable. En fait, avant 2010, Sony était même la compagnie la moins préparée pour travailler avec les petites structures.</p>

<p>Alberto José González (Musicien 8/16 bits) 02/01/2014</p>	<p>Aspiration quand il était plus jeune, premier ordinateur, plusieurs casquettes, différence de chip sonore entre les consoles...</p>		<p>Liste des jeux dont le compositeur a réalisé l'OST. Utilisation d'une interview antérieure pour le faire réagir aux propos. Les inspirations sont avant tout européennes. Les techniques que j'utilise dans ma musique sont plus ou moins les mêmes que les compositeurs européens de jeux sur ordinateurs 8 bits.</p>				<p>À l'époque, quand j'ai commencé à travailler pour New Frontier, la société n'avait que deux ou trois jeux dans leur catalogue. Parmi les autres productions auxquelles j'ai participé, je retiens des jeux utilisant un périphérique appelé "Gun Stick", une sorte de pistolet à lumière. Sélection par Infogrames, création de bit manager. Souvenirs du développement d'Astérix et des schtroumpfs</p>
<p>L'utilisation de Kinect a été envisagée à des fins d'espionnages 28/02/2014</p>			<p>Il s'avère qu'entre 3 et 11% des images captées contenaient de la « nudité indésirable » auxquelles l'agence ne souhaitait pas que ces employés soient exposés. Voici ce que dit le document à ce sujet :</p> <p>« Malheureusement, il y a des problèmes avec des images indésirables dans les données. Il apparaît qu'un nombre surprenant de personnes utilisent les conversations par webcam pour montrer des parties intimes de leur corps à l'autre personne. Aussi, le fait que le logiciel de Yahoo permette à plus d'une personne de voir le signal d'une webcam, sans nécessairement renvoyer en retour un signal réciproque, fait que c'est parfois utilisé pour diffuser de la pornographie. »</p>		<p>Optic Nerve. Ce programme a été utilisé de 2008 (alors à l'état de prototype) à 2012 par le GCHQ (organisme de surveillance britannique) en collaboration avec la NSA (agence de sécurité nationale américaine) afin de surveiller quelques 1,8 millions d'utilisateurs britanniques et américains du système de chat vidéo de Yahoo. Toutes les 5 minutes (pour des questions de surcharge des serveurs et de... droits de l'Homme), une capture d'écran des conversations de ces personnes a été enregistrée dans la base de données de l'agence, afin d'essayer de repérer des criminels ou des terroristes en fonction du nom de l'utilisateur, mais aussi pour expérimenter un nouveau logiciel de reconnaissance faciale. Et bien évidemment, des personnes tout à fait innocentes se sont ainsi retrouvées prises dans l'engrenage. [...]</p>	<p>Et si le document sur le programme Optic Nerve ne parle que de cas où les internautes utilisaient leur webcam, il ne faut pas oublier qu'on ne sait pas ce qu'il se passe quand l'utilisateur pense que la webcam ou Kinect sont désactivés...</p>	

### A.3 Troisième groupe

Nom du média	Numéros/snapshots analysés
<i>Jeuxvideo.com</i> (1997 - en cours)	<b>2015</b> : 06/01, 10/04, 27/04, 26/05 25/07, 07/08, 05/09, 18/10, 14/12 <b>2016</b> : 04/01, 18/01, 25/01, 07/03, 12/03, 14/03, 21/03 <b>2017</b> : 07/02, 21/02, 28/03, 03/08, 15/10, 31/12 <b>2018</b> : 17/01, 22/01, 02/02, 24/02, 21/03, 24/03 <b>2019</b> : 06/01, 11/01, 28/03, 28/05, 12/07, 04/10, 15/11
<i>Gamekult</i> (2000 - en cours)	<b>2015</b> : 15/07, 04/08, 22/09, 15/10, 10/11, 03/12 <b>2016</b> : 07/01, 08/02, 15/03, 21/04, 23/05, 15/06, 07/01, 10/08, 21/09, 05/10, 15/11, 12/12 <b>2017</b> : 12/01, 06/02, 12/03, 23/05, 01/06, 27/01, 14/08, 27/09, 26/11, 03/12 <b>2018</b> : 05/01, 15/02, 09/03, 11/05, 13/06, 11/07, 12/09, 04/10, 11/11, 22/12 <b>2019</b> : 11/01, 08/02, 05/03, 27/04, 22/05, 21/06, 19/07, 06/09, 11/10, 22/11, 12/12
<i>Canard PC</i> (2003 - en cours)	190, 193, 198, 207, 214, 230, 242, 254, 274, 278, 296, 308, 316, 326, 336, 338, 348, 357, 364, 366, 367, 368, 369, 370, 373, 375, 385, 388, 396, 399, 402 (31 numéros)
<i>Canard PC Hardware</i> (2009 - en cours)	1, 4, 7, 13, 16, 20, 23, 28, 32, 38, 41 (11 numéros)
<i>IG Magazine</i> (2009 - 2013)	4, 8, 23, 26 (4 numéros)
<i>JV</i> (2013 - en cours)	1, 5, 12, 13, 16, 19, 20, 22, 28, 34, 39, 40, 41, 44, 53, 57, 64, 65 (18 numéros)
<i>Le Monde Pixels</i> (2014 - en cours)	<b>2015</b> : 27/01, 06/02, 20/02, 18/03, 19/03, 08/04, 30/04, 26/05, 02/06, 03/06, 07/07, 15/07, 20/08, 18/09, 06/10, 23/10, 02/11, 04/12, 29/12 <b>2016</b> : 08/01, 12/01, 08/02, 09/02, 04/03, 27/03, 21/04, 04/04, 10/05, 20/05, 15/06, 16/06, 22/07, 26/07, 31/08, 25/09, 07/10, 22/09, 14/11, 25/11, 03/12 <b>2017</b> : 19/01, 25/01, 09/03, 22/03, 09/04, 25/04, 21/05, 30/06, 11/07, 19/08, 04/09, 06/10, 13/10, 22/10, 16/11, 06/12 <b>2018</b> : 15/01, 06/02, 15/02, 07/03, 16/03, 10/04, 12/04, 11/05, 16/05, 13/06, 27/08, 29/08, 07/09, 27/09, 18/10, 25/10, 07/11, 13/11, 27/11, 06/12, 09/12 <b>2019</b> : 10/01, 06/02, 14/03, 29/03, 10/04, 16/04, 28/05, 07/06, 17/06, 09/07, 07/08, 30/08, 05/09, 18/09, 09/10, 14/11
<b>Totaux</b>	<b>64 numéros et 177 snapshots</b>

1. JV.com	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrers
<p>Le jeu vidéo en Iran (non signé, avril 2015)</p>	<p>Quand on demande aux éditeurs pourquoi ils continuent de les éditer, ils nous répondent : « c'est le gouvernement qui essaie de les placer tout de même ». Entre chaque piaffement, il m'indique que les femmes feraient mieux de s'astreindre aux activités qui leur plaisent, à savoir "la couture ou le shopping" et que, dans le cas où elles joueraient à des jeux vidéo, les jeux sur tablette ou sur mobile leur seraient plus indiqués, voire même les "make up games" (littéralement jeux de maquillage). Et tout cela génère énormément de frustration. Je rencontre Narmé dans un bar pour qu'elle me parle de sa pratique du jeu. Elle a la vingtaine, et elle se rappelle avec nostalgie les heures passées à jouer à Super Mario Bros. 2, Tarzan, ou Little Big Adventure 2. Globalement, les joueurs interviewés sont à la recherche de « beaux jeux » (beautiful games), aux graphismes aboutis et au gameplay éprouvé, pas vraiment en quête d'originalité.</p>	<p>Il est minuit et les trottoirs ne respirent déjà plus. La vie publique s'arrête tôt à Téhéran. Les cafés et restaurants ferment à 23h30, jamais beaucoup plus tard. Ici, pas de boîtes ni de bars de nuit. La seule chose qui continue de vivre ici, c'est le trafic via le va-et-vient incessant des voitures et des petites motos (des 125cc).PDG d'une holding qui regroupe une société de publication et une franchise de cybercafés. Il me parle beaucoup d'argent, pas vraiment de jeux vidéo, et a une fâcheuse tendance à me couper pour me poser des questions sur le fonctionnement de Jeuxvideo.com, dont je n'ai pas la moindre idée, cela dans le but avoué de me gratter des astuces de management. J'ai posé mes bagages dans un hôtel près de la place Émame Khomeini, au croisement des quartiers des garagistes, des électriciens et des vendeurs de jeux vidéo. Dans ma chambre, ça sent la gomme de pneu, le fer à souder. Dans tous les quartiers, une boutique pour embaumer toute la rue. [...]</p>	<p>cette guerre est également le sujet central de nombreux jeux vidéo produits en Iran. Parvaz Doran, Game of Death (lauréat du concours du pire titre de jeu vidéo), Amaliyate Enhedam 1 &amp; 2, et une bonne quinzaine d'autres, les titres ne manquent pas. "Test" de ces jeux, vus comme très mauvais. Dans le « Livre des Rois » de Ferdowsi, par exemple, il y a des types qui sont capables de lasser des éléphants de la taille de montagnes à mains nues, ou qui ont été élevés par des oiseaux divins au plus haut de montagnes sans sommets. Dans les faits, les femmes n'ont pas le droit d'entrer dans les Gamenets (des lieux dans lesquels on paie quelques tomans pour jouer sur PC ou console). La raison invoquée est la même que pour leur interdiction de stade lors d'événements sportifs. En Iran, lors de leur parcours scolaire, les jeunes garçons et les jeunes filles sont gardés séparés, dans des compartiments hermétiquement scellés, et aucune activité commune n'est possible ou permise. [...]</p>	<p>Reportage photo</p>	<p>En passant, si les développeurs choisissent ce thème en particulier, ça n'est pas par volonté politique (du moins ils s'en défendent), mais pour des raisons d'argent. En effet, il est plus aisé de récolter des subventions de la part du gouvernement en montant le cheval de bataille de la propagande étatique, et les développeurs peuvent également profiter d'un appui pour la distribution de leur jeu. Quelques jeux de très bonne qualité sont en attente de publication. Je n'ai pas trop le droit d'en parler, ou plutôt pas trop l'envie, mais j'ai pu en tester quelques-uns, comme Shabgard, ou E.T. Armies. monsieur X" me demande plusieurs fois de couper le micro lorsqu'il aborde, pas vraiment avec bravoure, les difficultés qu'il rencontre à cause des lois chaotiques de son gouvernement. Piratage domine le marché</p>	<p>un graphiste m'a confié qu'elles étaient peut être réalisées sur Paint avec l'outil aérographe).Par exemple, il est tout à fait courant de trouver sur une version du jeu Tomb Raider 1 sur PlayStation des captures d'écran du dernier Tomb Raider en date. Vous pouvez par exemple tomber sur des pochettes présentant GTA 8 (en fait Just Cause 2) ou Mario Kart Wii sur PC (en fait Mario Kart Double Dash, tout de même sur PC).</p>	<p>Il y a fort longtemps, bien avant que l'armée américaine vienne ravager l'Irak, il y a eu une guerre, particulièrement meurtrière, opposant l'Iran et l'Irak. A posteriori, on a appelé cette guerre : « première guerre du Golfe ». Et puis le grand événement dans le paysage vidéoludique iranien, c'est l'ouverture, il y a un peu plus de deux ans, d'une école de développement de jeux à Téhéran, pas loin de Haft-e-Tir. En ce moment, environ 300 élèves en tout sont inscrits à cette école.</p>



<p>News BTG : Rachat d'Ubisoft par Electronic Arts (Lespol janvier 2015)</p>						<p>Des rumeurs annonçaient que l'État lui-même pourrait intervenir pour contre les ardeurs d'EA. Yves Guillemot, PDG d'Ubi, affirmait de son côté que ces tentatives de rachat avaient été perçues comme une agression, mais qu'il n'y avait pas de quoi s'inquiéter puisque Ubi avait un plan secret. Du côté d'Ubi, on craignait qu'il ne s'agisse là que d'un enfumage constituant une première étape avant un rachat complet de la société. Guillemot affirmait même qu'il ne s'opposerait pas à cette éventualité "si l'offre était respectueuse des employés".</p>	<p>Avec une capitalisation de 13,3 milliards de dollars, le géant américain pesait à l'époque 27 fois plus lourd que le "petit" éditeur français. Cela en faisait une proie facile qu'EA a essayé de s'offrir. Electronic Arts était en effet dans une période faste qui s'est traduite par une volonté de racheter un maximum de sociétés afin d'étendre son offre. Toujours en janvier 2005, on parlait ainsi du rachat de la société Optisp, alors acteur majeur du jeu en ligne basé à Hong Kong. Seulement voilà, l'État n'a finalement pas pu, ni souhaité, intervenir, affirmant par l'intermédiaire du ministre délégué à l'Industrie, Patrick Devedjian, que seul l'emploi était important, pas la nationalité de l'entreprise. Vivendi n'a pas non plus apporté son aide, tout comme Infogrames en raison de dettes trop importantes. [...]</p>
<p>Conseils en magasin : qui est le plus fiable ? (rédaction été 2015)</p>				<p>Caméras cachées : trois profils de joueurs dans trois types d'enseignes. Question posée puis débrief de la réponse reçue (correcte ou fausse)</p>		<p>Débriefing après les trois caméras cachées. Pour joueur confirmé, beaucoup de mauvaises réponses et de "débrouillez-vous". Conception de questions volontairement "pointues". Certaines personnes en commentaires démentent les débriefs de jeuxvideo.com.</p>	

<p>Call of duty et le cinéma : des films aux jeux (stargazer juillet 2015)</p>			<p>Et pour le coup, une scène se déroulant dans le jeu rappelle immédiatement un film aux cinéphiles avertis. Il s'agit de la fameuse scène de la fontaine de Stalingrad de Jean-Jacques Annaud. Ici, c'est toute la mise en scène du niveau qui est calquée sur celle du film de Jean-Jacques Annaud, comme l'illustre le montage réalisé par Cscrevette (repris d'un internaute). Les gros plans dans le jeu, comme dans le film, participent à cette idée que le joueur est l'élément clef de la trame scénaristique, le moteur validant une histoire. Treyarch s'inspire du cinéma américain. La topologie du niveau forcera le joueur à utiliser le décor pour ne pas être pris sous le feu ennemi, l'utilisation de grenades flash proposant aux joueurs d'éviter de tomber dans le rouge rapidement. Rappelons ici que MW2 aura coûté à Activision la bagatelle de 50 millions de dollars, une somme équivalente au budget de Cliffhanger avec ses 65 millions de dollars. I am Legend met en scène cette relation affectueuse entre un maître et son chien, à l'image de celle que l'on découvre dans Ghosts. [...]</p>	<p>Montage d'illustration (repris d'un internaute) et captures d'écran des films</p>		
--	--	--	---	--	--	--

<p>Destiny, 365 jours après (Turkish, septembre 2015)</p>	<p>Les joueurs s'expriment Osiris, c'est le pied total. C'est un mode super élitiste que peu de joueurs peuvent se targuer de maîtriser.</p> <p>L'impératif, c'est de jouer avec des potes de même niveau, avec qui tu auras une bonne osmose, car les gars en face ne plaisaient pas. La récompense ultime vient après les neuf victoires sans défaites, lorsque tu accèdes à une zone uniquement accessible en remplissant ces conditions. Le bémol de ce mode, c'est que beaucoup de joueurs trichent en utilisant le lagswitch. Ce qui me plaît dans le multi de Destiny, c'est sa nervosité et la spécificité de chaque classe, qui le rend tout simplement attrayant.</p>		<p>En additionnant les mises à jour et les correctifs, on atteint presque le chiffre faramineux de 40. Plein de mots code différents pour expliquer le code d'erreur, sans que l'on connaisse la raison. Là encore, les spécificités de chaque classe correspondent à un gameplay bien précis. Si l'on résume en quelques mots les trois héros, le Titan peut être considéré vulgairement comme une boîte de conserve : il encaisse énormément de coups, et s'avère extrêmement efficace en mêlée. Le Chasseur lui, se distingue par ses capacités furtives, sa lame et compense sa « fragilité », par sa vitesse et son double saut. [...]</p>		<p>Destiny ne s'est pas distingué par sa fiabilité. Contretemps fâcheux qui en disait long, puisque cela vous tout simplement dire que les 2 dlc étaient déjà planqués dans le jeu (les ténèbres souterraines, la Maison des loups). Alors quid des récompenses ? C'est également un chantier sur lequel devrait plancher Bungie. (le seul item, immuable et incontournable, reste le Gjallahorn, ce lance-roquettes « feu » qui déboîte tout ce qui passe, que Bungie a déjà prévu de nerfer</p>	<p>quand il s'agit d'une soixantaine de tentatives, que les récompenses sont toujours aussi inintéressantes, on peut légitimement se demander à quoi joue Bungie. Jusqu'ici, soyons objectif, Destiny n'a pas fourni de contenu intarissable. Loin de là.</p>	<p>45 minutes pour ouvrir le portail du Caveau et 16 heures pour finalement abandonner devant Athéon, faute de solutions. Aujourd'hui, ces statistiques prêtent à sourire, mais à l'époque, elles avaient convaincu le développeur que le chemin emprunté était le bon. La moindre erreur pouvait s'avérer fatale et les situations critiques apportaient très souvent leur dose d'adrénaline.</p>
---	---	--	---	--	---	---	--

<p>Bungie : Marathon, halo et destiny, les trois jeux d'une vie (Epyon novembre 2015)</p>	<p>C'était l'âge d'or du jeu PC, avec des titres comme Wing Commander et tous ces trucs. Le marché du PC était vraiment engorgé, alors que le marché Mac... c'était très chaleureux, mais plutôt foireux. James Jones. Après Marathon, j'ai pensé « Mon dieu, nous allons faire un autre jeu. Les gens vont le vouloir. Il y a toute cette entreprise, des gens qui viennent y travailler, ils ont des épouses et des enfants, et ils dépendent de ça. Nous payons pour leur assurance. » Jason Jones</p>		<p>Quoi qu'il en soit le résultat est là et Marathon devient vite un immense succès, tant critique que commercial. Toutes proportions gardées, bien entendu, puisque là encore le jeu est une exclusivité Apple. Mais le plus intéressant est de voir ce qui compose Marathon. D'abord, c'est un FPS. J'enfonce une porte ouverte ici, mais c'est important à noter puisque jusque là, Bungie n'avait pas vraiment de style de prédilection. Ensuite, il s'agit de mettre en scène des humains en prise avec une redoutable race extra-terrestre, à une ère où la race humaine est capable de voyager dans l'espace. Et surtout, il y a ce combattant, caché sous une lourde armure que l'on devine vaguement humain, et qui travaille de concert avec une intelligence artificielle. Cela vous dit quelque chose ? Oui, effectivement, cela rappelle les grandes lignes de Halo. D'ailleurs aujourd'hui encore, la plupart des fans de Bungie estiment que Halo est la suite spirituelle de Marathon. [...]</p>			<p>Drôle d'histoire que celle de Bungie, qui en quelques années est passé du statut de développeur incontournable et adulé des fans, horde de joueurs répandue de par le monde dont la ferveur était largement alimentée par une équipe passionnée et très accessible ; à celui de "petits soldats d'Activision", l'éditeur haï de tous. Bungie et sa dernière production, c'est le mal absolu, mais il faut prendre conscience que cela n'a pas toujours été le cas. Nous vous proposons donc aujourd'hui de revenir sur le parcours de ce qui n'était, il y a moins de 25 ans, qu'un petit business monté dans un appartement par deux étudiants fanas d'informatique, de jeux vidéo, et d'intelligence artificielle... Bungie, à sa création, c'est avant tout l'histoire de deux hommes et de leur rencontre. D'un côté, Jason Jones, et de l'autre, Alex Seropian. [...]</p>
---	---	--	--	--	--	---

<p>Est-ce vraiment la fin de l'ère des développeurs japonais ? (non signé mai 2015)</p>			<p>Square Enix a aussi vu partir de nombreux artistes talentueux comme Yasumi Matsuno, créateur de la série Ogre Battle / Tactics Ogre ainsi que Final Fantasy Tactics, Vagrant Story et Final Fantasy XII, surtout connu pour sa capacité à écrire des jeux matures avec des univers riches et complexes sur fond d'intrigues géopolitiques. Ainsi, Final Fantasy Tactics sur PlayStation 1 reste constamment cité comme le Final Fantasy le plus mature de la série. Xenogears de Tetsuya Takahashi est connu pour avoir connu d'énormes problèmes durant la fin de son développement, sans doute en raison de la volonté de sortir le jeu au plus vite chez Squaresoft. Une théorie populaire de l'époque accusait Final Fantasy VIII d'avoir coupé une partie de l'équipe et du financement de Xenogears. Les grandes compagnies japonaises ont toutes suivi la même tendance [...]</p>			<p>La récente confirmation de Konami de se concentrer en priorité dans le marché du jeu mobile considéré comme moins cher, moins risqué et largement plus rentable prouve qu'il n'y a plus aucune place disponible pour des auteurs. Il y a une véritable fuite des cerveaux chez Konami, qui plus que jamais a réitéré son envie de se focaliser entièrement sur le jeu mobile, et l'annulation de Silent Hills, qui était l'espoir de revoir un jeu de la licence sous la tutelle d'un studio japonais, le prouve.</p>	<p>Konami reste l'exemple le plus actuel. Autrefois créateur de séries de très grande qualité comme Castlevania, Silent Hill, Metal Gear, Contra, Gradius, Suikoden, Zone of the Enders et tant d'autres, il serait maintenant bien difficile de pouvoir nommer une récente licence de la part de la compagnie. D'ailleurs, le prototype de Silent Hill Origins, le premier Silent Hill développé par une équipe occidentale, montrait un jeu qui était carrément à l'opposé de ce qui faisait le charme de la série. On assistait là à un jeu d'action, caméra à l'épaule, et l'équipe annonçait même que l'inspiration principale du jeu était la série Scrubs... oshiro Tsuchida, qui a quitté la compagnie en 2011, est le créateur de la série Front Mission qui était un projet d'une très grande envergure. [...]</p>
---	--	--	---	--	--	--	--

<p>Retour sur l'affaire Amhai (Panthaa avril 2015)</p>	<p>Néanmoins cette affaire soulève plusieurs questions, que nous avons posées aux streamers ayant reçu des dons, sans pour autant avoir de réponses de leur part pour l'instant, ceux qui nous ont recontactés estiment à juste titre que l'affaire fait partie du passé et qu'ils souhaitent passer à autre chose désormais.</p>		<p>"Vulgarisation" de Twitch. lorsque vous décidez de donner 10 € à un streamer que vous aimez bien, l'argent n'a pas encore réellement transité sur son compte en banque lorsque votre message s'affiche sur le stream. Isaac "Azael" Cummings-Bentley, un des streamers ayant bénéficié des largesses de ce mécène 2.0, affirme être en contact avec lui depuis les dons et réfute cette théorie, précisant selon le site The Daily Dot qu'Amhai ne souhaite pas être connu, et qu'il s'agit juste d'"un individu très très riche". Il suffit de se rendre sur les vidéos de Sodapoppin pour remarquer l'écart énorme de vues entre ses vidéos classiques et les vidéos de gros dons, ce qui a dû faire réfléchir pas mal de streamers en quête de vues et d'abonnés. Ces derniers ont appelé au remboursement immédiat (sans encaisser l'argent) des dons suspicieux.</p>	<p>Comme vous pouvez le voir sur la vidéo de Chance "Sodapoppin" Morris ci-dessus, les dons très généreux d'Amhai ne laissent pas indifférents. L'homme va jusqu'à réveiller son père (micro branché), le fait venir devant le live pour lui annoncer la somme gagnée et rentre en conversation Skype avec un ami pour lui annoncer la couleur, débattant à l'antenne des revenus brassés via les dons.</p>	<p>Le but à terme de ces dons suspects serait donc de "tester" la viabilité d'une carte volée, de savoir si le numéro de carte issu d'un fichier de cartes piratées a les reins assez solides pour supporter un transfert de 1.000 dollars par exemple. Si le don passe, alors la carte est viable et peut servir à nouveau. En effet, les risques sont assez élevés, qu'il s'agisse de blocage des cartes concernées en aval de la donation, ou même de demande de rançon une fois l'argent transféré : les fraudeurs pouvant aisément effectuer une quinzaine de transferts d'argent avant de réclamer une grosse somme au streamer bénéficiaire.</p>	<p>En substance, et si l'on écoute les différentes versions des streamers Bibix ou encore Le Bled'Art, il semblerait qu'il y ait un vrai donateur, et des émules amateurs qui utilisent de fausses cartes, acquises sur des fichiers de cartes bancaires volées ou piratées, et font des tentatives de dons jusqu'à ce qu'une carte fonctionne. Le mot d'ordre est donc "méfiance" vis-à-vis de ces dons douteux qui "malheureusement" arrivent le plus souvent en live et sont donc indissociables en plein direct de vrais dons effectués par de vrais donateurs généreux.</p>	<p>Un nommé "Amhai" a en effet donné plus de 100.000 dollars à une poignée de streamers en moins d'un an avec plusieurs versements de plus de 10.000 dollars en une semaine à destination des streamers World of Warcraft nommés Azael et Sodapoppin. Dès lors, les rumeurs sur l'identité du fameux Amhai furent légion, et des comptes Twitter commencèrent à apparaître sans que l'on puisse les identifier comme étant ceux du désormais célèbre donateur qui, selon la légende, serait un milliardaire du Moyen-Orient. Le buzz est monté au cours du mois de janvier, suivi de vagues de dons suspects issus de différentes cartes, dont une grande majorité ne passait pas auprès de l'organisme de gestion des dons liés à Twitch.</p>
--	---	--	--	---	---	--	--

<p>Chute Libre : La fin de LucasArts ou la capitulation d'un empire (Silent jay décembre 2015)</p>			<p>Acclamé par la critique et le public, The Secret of Monkey Island fit l'effet d'une bombe à sa sortie en 1990. Un titre à l'origine d'une série de succès avec Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge (1991), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992), Day of the Tentacle (1993), Sam &amp; Max Hit the Road (1993), l'acerbe Full Throttle (1995) ou encore The Dig (1995). Scénarios originaux, humour acide et sarcastique de circonstance, directions artistiques soignées et personnages mémorables. combinant des graphismes 3D de haute volée et des mécaniques de jeu de rôle sophistiquées, Star Wars : Knights of the Old Republic revigora la franchise en 2003 au point de sortir Star Wars : Knights of the Old Republic II : The Sith Lords moins de 18 mois après, une décision très mal accueillie par les joueurs qui critiquèrent la politique de LucasArts face à Obsidian. Et la présence de Kinect Star Wars dans les rayons en avril 2012 ne réchauffa en rien le coeur des fans. Avec son score Metacritic frôlant les 50%, la franchise prenait un sévère coup dans l'aile. [...]</p>			<p>Rapide résumé de la sortie de Star Wars puis de Lucas games. Durant ses premières années d'existence, Lucasfilm Games coopéra avec la société américaine Atari. Cette collaboration donna naissance en 1984 à leurs premiers jeux. Ballblazer, un jeu de sport futuriste, et Rescue on Fractalus!, un jeu de simulation spatiale, virent le jour sur Atari 5200 sous le label Lucasfilm Games tandis que les versions PC ne furent éditées qu'en 1985 par Epyx. Dès 1985, Lucasfilm Games s'émancipa et se chargea du développement de Koronis Rift et The Eidolon, deux titres exclusivement développés par la société de G. Lucas tandis qu'Epyx, Activision et Atari se chargèrent de l'édition. Développement du SCUMM. 1990 vit ainsi la fin de Lucasfilm Games et l'avènement de LucasArts. Le premier jeu développé en interne fut Star Wars : X-Wing (1993), une simulation de combats spatiaux qui lancera une saga à succès attisant la flamme des fans et incluant Star Wars : Tie Fighter (1994), Star Wars : X-Wing vs Tie Fighter (1997) et Star Wars : X-Wing Alliance (1999). [...]</p>
--	--	--	--	--	--	--

<p>Jeu vidéo : outil de propagande ? (Stargazer janvier 2016)</p>	<p>Antony de Souza, précise que depuis 2013 il utilise ces Serious Game sur les enfants de 4 à 6 ans qu'il suit "Tous ces jeux me permettent de faire retravailler aux enfants des notions vues auparavant, comme les lettres : ils ne vont pas apprendre leurs formes sur un ordinateur, nous allons d'abord les voir en classe, puis le jeu numérique sera un outil permettant de réinvestir le travail déjà vu, de l'approfondir" précise le jeune professeur des écoles</p>		<p>Et quitte à jouer sur tous les plans, les Comics ont eux aussi été utilisés afin de parfaire cette philosophie du rassemblement par le média. On pouvait notamment y découvrir Captain America distribuant les pains dans les bunkers nazis comme Jésus un jour de fête, Superman éventrant des Panzers comme des fruits mûrs pour en déloger ses habitants aux couleurs brunes, on encore Batman et Robin jouant au chamboule-tout en bonne compagnie. Citation de Bernays. Guerre froide mènera les États à se constituer, de manière satellitaire, une défense tutélaire et mutualisée des organes militaires autour de deux pôles antagonistes entre l'Est et l'Ouest. Pour faire état de leur puissance, la technologie est désormais un faire valoir opérant dans l'expression des blocs. Surtout après l'émergence de l'utilisation de missiles balistiques de plus en plus « intelligents » et d'armes de destruction massive pour lesquels Hiroshima ou Nagasaki apparaissent encore aujourd'hui comme des épicentres [...]</p>	<p>Comics et films de propagande. L'éditeur EA, faisait étalage de ses relations avec les fabricants SOG, LBT ou US Optics via une campagne de pub internationale. Quand Medal of Honor se fait le VRP des accessoiristes d'armes. Un choix qui n'est pas si anodin, car si l'on compare ce ciblage ponctuel aux résultats de l'élection 2008, on s'aperçoit que les États du Colorado, de l'Ohio ou du Nevada, par exemple, avaient voté majoritairement « Républicain » à l'époque. D'ailleurs déjà en 2008, Barack Obama s'était affiché en grand format dans un jeu de caisse déjanté : Burnout Paradise.</p>	<p>À terme ces productions peuvent valoriser ou réhabiliter, voire même défendre, l'image d'une Nation conquérante. Prenons par exemple Barack Obama, le président sortant de l'époque, et bien évidemment candidat à sa succession. C'est un peu votre « buddy » quand vous le voyez à la pizzeria du coin et que vous lui témoignez votre affection en lui faisant un « hug » devant les caméras et les appareils photo. Mais le lendemain, le bonhomme peut envoyer ses avions sur n'importe quel pays du globe pour en raser les points stratégiques d'un simple ordre. C'est un peu tout le paradoxe des USA. Cette année 2012, une fois de plus, le jeu vidéo va jouer un rôle qu'il ne faudrait pas marginaliser dans la campagne du président sortant.</p>	<p>Le monde a évolué après la Première Guerre Mondiale, les œuvres de Gustave Le Bon (La Psychologie des Foules) ou encore Edward Louis Bernays (Propaganda) ont complètement modifié la perception que les gouvernements ou les industriels avaient de l'opinion publique. Durant la Seconde Guerre mondiale, grâce aux articulations puissantes qui existaient entre l'exécutif et le militaire, de nouvelles formes de « messageries » élégantes sont utilisées pour toucher le public. À ce titre Disney sera contacté pendant cette période de guerre totale pour sensibiliser le grand public à l'effort de guerre. Ce sont ainsi des films de propagande qui sont créés par l'entreprise de divertissement américaine dans ce but. Les plus grands campus américains se sont dotés au cours des années 1950 et 1960 d'ordinateurs de plus en plus puissants. À cette époque, le destin de l'humanité se joue en filigrane à travers une réidentification géopolitique du monde. [...]</p>
---	---	--	---	---	--	--



<p>Ouya, du succès à l'oubli histoire d'un échec cubique (MrDeriv, 2016)</p>			<p>Caractéristiques techniques de la Ouya. Les premiers retours ne sont pas bons, la Ouya déçoit dès sa prise en main. Avec un design proche du pad de la Xbox 360, la manette souffre de gros problèmes de latence et de zones mortes sur ses deux sticks. Citation des constructeurs sur leur modèle free to play. Pire encore, la plupart des titres en rayon le sont aussi sur Android ou iOS et se payent souvent le luxe d'être parfois moins fluides sur la console que sur téléphone. Si "Free the Game" reposait sur un concept porteur d'une belle idée, il ne faut surtout pas oublier de mentionner qu'en cas de succès, les projets partenaires se devaient de signer une exclusivité de six mois sur la console. Juste retour des choses pour les uns, enfermement pour les autres, privés de sortie sur Google Play ou AppStore quid du succès des ventes de ces fameux projets sur Ouya ? Car avec ses 7000 exemplaires écoulés sur la machine, l'exemple de Towerfall Ascension ne laisse rien présager de bons aux développeurs intéressés par l'offre. la sortie de la Ouya coïncide aussi avec l'augmentation massive du taux d'équipement en tablettes auprès</p>			<p>Julie Urhman, la présidente de Boxer8. C'est en effet sous cette bannière que les premiers travaux sur la console débutent en début d'année 2012. Un changement de nom d'entreprise plus tard, le projet Ouya effectue ses premiers pas sur la plateforme de financement participatif Kickstarter le 10 juillet 2012. L'objectif affiché est de 950 000 \$ pour ce cube élégant tournant sous Android. À l'heure où les principales machines de salon dépassent la barre des 250 \$, la Ouya se positionne avec un tarif agressif juste en dessous de la barre symbolique des 100 \$. En huit heures à peine, la campagne Kickstarter atteint son objectif de financement et en profite pour exploser tous les records de la plateforme. À ce jour encore, la Ouya conserve son titre de projet au financement le plus élevé sur une période de 24 heures. Avec en moyenne un donateur toutes les 5,59 secondes lors de son premier jour de mise en ligne, la campagne de la console dépasse toutes les espérances de son équipe de développement. Quand on aime, on ne compte pas", de 99 \$, le produit passe à plus 150 \$ chez de nombreux "early adopter" surpris de</p>
--	--	--	--	--	--	--

<p>Kaz Hirai : Entre ombre et lumière, l'homme qui voulait sauver Sony (Stargazer janvier 2016)</p>			<p>Dans le métier on l'appelle Kaz. Personnage éminent de Sony, passé par une formation en Arts Libéraux, il est aussi ce représentant de la nouvelle génération des exécutifs japonais modernes. Un cas à part, sorte de version 2.0 de l'industriel nippon, parlant l'anglais couramment, curieux de tout, rarement sédentaire, Kaz Hirai est une figure protéiforme. L'année 2004 est aussi un tournant économique pour la PlayStation puisque les ventes de jeu sur la console phare de la génération déclinent passant de 8,2 milliards de dollars à 7,5 milliards de dollars cette année, le bénéfice d'exploitation chute lui du milliard de dollars à 650 millions. Caractéristiques techniques de la PS3. Citation de 2003 de Kunitake Ando. Interview de Ken Kutaragi extrait du 30 mai 2005. Kaz : « La prochaine génération de consoles ne débutera que lorsque nous l'aurons décidé ». Citations sur le prix de lancement. La PS3 s'inscrit donc dans la longévité et la qualité, quand au même moment Game Informer publie une enquête sur le taux de panne de la Xbox 360 atteignant 54,2%.</p>			<p>Homme providence de la firme, pompier pyromane, leader à la vision transversale et à la formation non orthodoxe pour le poste qu'il occupe, le patron de Sony aura traversé trois générations de consoles. Et sa place de Capitaine de l'industrie, il la doit aussi à ce parcours et à ce média qui n'a jamais cessé de revaloriser sa portée. En 1984, il entre dans l'entreprise dans laquelle il ne cessera de grimper les échelons. Dans l'air du temps, Kaz développe les stratégies commerciales du groupe sur le marché de la musique, une époque où le CD est synonyme d'arrêt brutal pour les consommateurs de vinyles et où les formats numériques se développent à vitesse grand V. Plus un résumé des sorties de Sony que de la personnalité de Kaz Hirai. à l'été 2006 et certainement sous la pression des premiers indicateurs de précommandes de sa machine, le board de Sony annonce que Kaz Hirai est promu au rang de vice-président de son groupe exécutif. [...]</p>
---	--	--	--	--	--	---

<p>Au clair de la tech : voyage au coeur des API mars 2016 non signé</p>			<p>API définissent désormais aussi des structures de données, des formats de fichiers, des protocoles de communication, etc. En plus des fonctions de base fournies directement par l'API du langage de programmation, les systèmes d'exploitation embarquent eux aussi des API, accessibles via différents langages de programmation, et permettant en général des opérations bien plus complexes et plus spécialisées que les fonctions des API des langages. Cette plus grande facilité de programmation offerte par ces API système n'est toutefois pas sans contrepartie : très logiquement, le portage d'un logiciel devient plus compliqué, puisqu'il faut en réécrire toutes les portions utilisant des API système. Avantages. Le concept d'API a été poussé à un tel niveau, que l'on trouve aujourd'hui des API ... servant à utiliser d'autres API ! Cette architecture se justifie par le besoin de réaliser des applications multiplateformes s'intégrant convenablement avec les différents OS sur lesquelles elles sont portées. [...]</p>	<p>Les (nombreuses) API disponibles au sein du langage Java. « Cartographie » des API pour les applications Windows Modern UI (reprise d'ailleurs). Visualisation des nombreuses API de Google. Wine implémente les API Windows sur les API Unix pour permettre leur exécution. Nombreux schémas, mais en anglais donc repris d'ailleurs</p>		<p>Ainsi, quand les ordinateurs sont devenus programmables et de plus en plus puissants, les développeurs se sont mis à écrire des logiciels de plus en plus complexes, afin d'exploiter ces nouvelles capacités offertes par le matériel. Mais réécrire l'intégralité d'un code à chacune de ses itérations s'est vite révélé être un travail aussi long et fastidieux qu'inutile, constituant par la même un véritable frein à l'augmentation de la complexité des programmes. Partant de ce constat, les développeurs ont donc commencé à mettre en commun des bouts de codes appelés « fonctions », « procédures » ou encore « routines » pour pouvoir les réutiliser d'un programme à un autre. Au début de la 3D sous Windows, le choix des API était en effet particulièrement important et conditionnait la capacité du jeu à utiliser ou non toutes les capacités de la carte 3D. Il n'était alors pas rare qu'un jeu soit proposé avec le support de plusieurs API, en laissant l'utilisateur choisir quelle version installer dans le cas où son système aurait été compatible avec plusieurs d'entre elles. [...]</p>
--	--	--	--	--	--	---

<p>Écoles de jeux vidéo (Panthaa, mars 2016)</p>	<p>Nous avons lancé sur les réseaux sociaux un appel à témoignage en cas de déception ou d'expérience mitigée après une expérience en école spécialisée. Les personnes ayant souhaité témoigner anonymement ont donc formulé quelques griefs à l'égard de leur école et souhaitent avant tout mettre en garde les lecteurs sur plusieurs points. Nous avons donc recoupé leurs propos, et vous livrons donc les différents conseils qu'ils ont souhaité formuler. Pendant mon cursus, j'ai vu trois responsables pédagogiques différents se succéder. Le hic était que chacun d'entre eux avait une idée bien précise et complètement différente de l'orientation à faire prendre à notre filière. On a juste navigué à vue pendant ces trois années sans aucun plan de route clair. De game designers pouvant prototyper, on est passé à développeurs de jeux web, puis à programmeurs gameplay avant de revenir à une formation game designer. Dans ma promo, en gros, la moitié a été répartie dans les gros studios et a pu se faire embaucher post-stage. Le reste est en galère dans des mini-structures ou au chômage. Trois sources. [...]</p>		<p>L'AFJV, l'agence française pour le jeu vidéo, véritable bible si vous souhaitez vous former et trouver un métier sur le secteur, recense au total 45 écoles et formations vidéoludique en France. Pour chaque métier, deux ou trois paragraphes, exemples de noms et résumé de la fonction, "pour résumer" qui synthétise la "philosophie du métier" et les "prérequis" ces dernières vous seront enseignées en école par des membres de l'industrie et par des intervenants du secteur qui, souvent, travaillent avec ces mêmes méthodes au sein de studios ou d'éditeurs. Autant d'atouts qui sont aujourd'hui recherchés par les développeurs et par les firmes pour l'embauche des juniors. La présence à l'international et l'affiliation au Label SNJV (syndicat national du jeu vidéo) qui a mis en avant 8 écoles l'an dernier. les membres du syndicat assurent une présence régulière dans les écoles, notamment au cours de la conception du programme pédagogique afin d'être le plus possible en accord avec l'industrie. [...]</p>	<p>Recyclage du documentaire sur "les métiers du jeu vidéo" de 2012 (cf. Tableau deuxième groupe). Classement 2015 par Le Figaro Étudiant. Charte du label snjv. Liste très complète avec carte de la France des formations (même si les commentaires signalent des oublis)</p>	<p>Face à ce risque de décrochage, certains baissent les bras dès la première année comme l'explique Fabien (nous avons remplacé son vrai prénom) qui affirme que 26 étudiants de sa promo avaient souhaité continuer l'école après la première année, sur un total de 40 élèves. Difficile de trouver de l'emploi, stages charnières</p>	<p>Faut-il forcément intégrer une école spécialisée pour travailler dans le milieu vidéoludique ? Sans trop enfoncer de portes ouvertes, nous dirons évidemment que non, puisque le secteur du jeu vidéo est une industrie à part entière et que de nombreux métiers, créatifs ou non, interagissent avec ce dernier. I en va de même pour les journalistes du milieu vidéoludique, qui sont rares à avoir fait des études dans le milieu, ou même dans le journalisme tout court comme dans tout secteur, il est difficile d'y entrer sans expérience, l'un des moyens les plus viables d'avoir un premier contact avec le milieu du jeu vidéo est d'y entrer en stage dans le cadre d'une formation. cursus publics dédiés au jeu vidéo ou aux métiers du multimédia et il n'est donc pas obligatoire d'intégrer une école privée (souvent chère). [...]</p>	
--	--	--	---	---	---	--	--

<p>Stardew valley fin d'un marathon MrDeriv 2016</p>	<p>an inconditionnel de la licence Harvest Moon, Éric Barone ne compte plus les heures passées sur les différents épisodes de la saga. S'il apprécie les derniers volets sortis sur Nintendo DS et 3DS, il éprouve une certaine nostalgie pour les premiers épisodes de la franchise qu'il explorait surtout sur sa Super Nintendo, PlayStation ou encore Gameboy Advance. Blocs de citation en discours direct. J'ai toujours voulu trouver un jeu qui capturerait l'essence des premiers Harvest Moon, mais je n'ai jamais eu la chance d'en dénicher un. Donc, j'ai décidé d'essayer de le faire moi-même. Il y a eu très probablement quatre ou cinq versions de Stardew Valley avant que le jeu ne sorte finalement sur Steam. La contrepartie de cette liberté se payera directement sur le volume de son temps de travail quotidien durant les quatre années de développement de Stardew Valley. 10 heures par jour, depuis que le jeu est sorti 15 heures par jour. Aucun Harvest Moon n'a réussi selon lui à proposer au joueur une expérience globale suffisamment riche pour se suffire à elle-même. [...]</p>		<p>Harvest Moon partage en ce sens de nombreuses similitudes avec le contexte de Stardew Valley et ce n'est pas un hasard son opus préféré de la licence reste l'épisode PS1 Harvest Moon: Back to Nature. Une aura positive qui perdure encore aujourd'hui lorsque l'on regarde les reviews majoritairement très positives du jeu sur sa page Steam.</p>			<p>Nous sommes à cette époque en 2012 à Seattle et Éric Barone, alors âgé de 24 ans, est un jeune homme sans aucun jeu commercial à son actif. Pour tout dire, il sort à peine des bancs de la faculté avec son diplôme de sciences informatiques en poche. Hormis quelques petits jeux flash amateurs n'ayant pour la plupart jamais dépassé le cercle de ses amis, Éric n'a pas vraiment d'expérience en matière de développement de jeux vidéo. À cette époque, les petits créateurs de jeu se bousculent au portillon de la section indé de la Xbox 360, une véritable pépinière de jeunes talents. Or le 30 août 2012 Steam lance son service Greenlight permettant à la communauté de voter pour que leurs projets de jeux favoris débarquent sur le catalogue de la plateforme. Éric y voit l'opportunité idéale de soumettre son jeu directement aux joueurs alors que le service de Valve est sous tous les projecteurs. À contre-courant de la pratique répandue de l'Early Access sur PC, il fait le choix de ne pas rendre son jeu disponible sur la plateforme avant qu'il ne soit entièrement terminé. [...]</p>
--	---	--	---	--	--	--

<p>JV laboratoire d'une économie bien réelle Stargazer mars 2016</p>			<p>At0mium à propos de sa vidéo (reprise de la description). Jouer répond nécessairement à une forme de transcription que le cerveau établit selon une mécanique du langage qui lui est propre, à la fois logique et irrationnelle. Le jeu vidéo est aujourd'hui devenu mainstream et certainement le produit culturel le plus apprécié des jeunes générations (citation d'un article du figaro). D'après une étude réalisée par l'institut Super Data Research, la somme générée par les microtransactions de League of Legends s'élèverait à 1,25 milliard de dollars pour l'année 2015. Selon ses résultats officiels dévoilés à la fin du troisième trimestre, Riot Games avait déjà touché 1,064 milliard grâce à ce système (reprise DaFrancs à propos des microtransactions de LOL). Définition du fordisme et du taylorisme issues de Wikipédia. L'échange étant un « bien » (au sens moral) du Capital, il faut échanger pour valoriser ce que l'on possède (et même ce que l'on ne possède pas), mais c'est toujours plus intéressant de valoriser un bien désirable. [...]</p>			<p>Reprise : Pockett.net à propos du jeu Phone Story Apple a retiré de l'App Store le jeu pour iPhone Phone Story de Molleindustria. Cette compilation de mini-jeux raconte de façon très critique les quatre étapes de la construction d'un téléphone. Seulement quelques heures après sa mise à disposition. Du coup, on se demande pourquoi la société a validé le titre dans un premier temps... Mais méritait-il une telle censure ?</p>
--	--	--	---	--	--	---

<p>Epyon : immersion chez Xbox France février 2017</p>	<p>En discutant avec eux, on découvre des personnes passionnées de jeux vidéo et surtout passionnées par leur travail. Timothé Collard J'ai toujours été très passionné par tous les services grand public, les produits grand public qu'on peut avoir. Xbox c'est une filiale, une entité à l'intérieur de Microsoft, donc c'est pas que du business de jeux vidéo. On est constructeur, l'objectif c'est que la console soit démocratisée. Nous ici on travaille pas forcément avec les développeurs, mais on parle beaucoup avec les studios. Hugues Ouvrard, le Directeur de Xbox France, est un personnage un peu à part dans la sphère vidéo-ludique. Particulièrement actif sur Twitter, l'homme détonne par sa franchise dans une industrie qui cultive la langue de bois avec application depuis de nombreuses années. Et lorsqu'il parle de Don Matrick, il ne passe pas par quatre chemins. Le nouveau patron fait l'unanimité au sein de l'équipe, comme nous avons pu le constater à chaque interview. Portrait hagiographique de Phil Spencer. Juliette Dupuis de Dentsu (agence pub japonaise). [...]</p>	<p>Fait surprenant, la division grand public ne réunit qu'un nombre minuscule d'employés, à la vue du nombre de personnes occupant les locaux de Microsoft France, soit un peu plus de 1500 hommes et femmes. Le géant américain est avant tout une entreprise de « B2B ». L'ambiance est plutôt détendue. Lors de notre première journée chez Xbox, nous avons justement pu assister à une réunion-bilan, dans laquelle trois employées de Dentsu faisaient à Ouvrard et ses équipes un retour sur ce qui avait été fait, en termes de publicité, pour la sortie de Gears of War 4. Forcément, tous les membres de la Team Xbox avaient suivi l'événement, et lors d'une réunion-bilan de la semaine, ils ont discuté de ce nouveau concept made in Nintendo.</p>	<p>Filtre Snapchat. Ce genre de nouvelles approches, particulièrement appréciées par Ouvrard, fonctionnent d'ailleurs extrêmement bien, comme le détaillait le rapport : en France, sur sa semaine de déploiement, il a été utilisé par 2,7 millions de personnes. Snapchat est probablement l'un des plus importants lorsqu'il s'agit de toucher un public plus jeune, puisque l'application a grappillé de nombreuses parts de marché, au point de rassembler plus d'utilisateurs actifs que Twitter, et ce grâce notamment au soutien des 15-25 ans. Florient Vogel est arrivé chez Xbox France il y a maintenant deux ans. Comme beaucoup d'autres membres de l'équipe, il a travaillé pendant plusieurs années chez Electronic Arts, avant de rejoindre Xbox. Sur les réseaux sociaux, et notamment sur Twitter, Xbox France a un ton bien particulier. Surtout si l'on compare à leurs concurrents directs, à savoir PlayStation et Nintendo. [...]</p>		<p>Dans l'absolu, les ventes de consoles ne rapportent pas beaucoup d'argent, ou tout du moins elles sont loin d'être la principale source de rentabilité. La pub avec Zlatan Ibrahimovic ? Un produit purement Xbox France. La console customisée Games of Thrones ou Gears of War, réalisée par un artiste français ? Encore une idée locale. Si Microsoft ne communique officiellement plus aucun chiffre de vente en ce qui concerne ses consoles et jeux, les équipes ont bien entendu connaissance de ces données et les manipulent au quotidien. La guerre, si elle existe finalement, se joue plutôt en boutique puisque les commerciaux doivent trouver une façon d'être bien visibles, afin d'attirer les acheteurs potentiels et donc générer des ventes.</p>		<p>Lengrand est bien placé pour savoir que les choses n'ont pas toujours été faciles ces derniers temps pour Xbox. En 2013, la marque au X vert connaît probablement son pire E3. La présentation de la Xbox et la vision de Don Matrick, alors patron de Xbox, éloigne les joueurs et crée diverses polémiques. Une situation particulièrement épineuse pour Xbox France, qui n'est pas responsable des décisions prises à des milliers de kilomètres de leurs bureaux, sans qu'ils n'aient vraiment voix au chapitre. Une franchise totale qui surprend, même au sein de la presse. Lorsqu'à l'E3 2016, il avait affirmé à notre micro que l'objectif de Xbox France était d'être numéro 2 en France, nous étions un peu étonnés. En septembre 2015, la firme de Redmond a racheté Mojang et donc son hit Minecraft. Loin d'en faire une exclusivité PC et Xbox, la firme au X vert a développé la licence en la portant sur Wii U. la guerre des consoles serait derrière nous, et n'aurait aucune chance de subsister dans le futur.</p>
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>Les décisions de Donald Trump inquiètent EA et Take Two Epyon août 2017</p>			<p>Si l'actualité, ces derniers temps, est parsemée de bizarreries en tous genres, elle ne concerne rarement sinon jamais le sujet qui nous intéresse, ici, sur Jeuxvideo.com. À savoir le jeu vidéo. Mais c'était oublier que le jeu vidéo est lui aussi soumis aux aléas des décisions politiques et d'une économie globalisée. Et alors que la Chambre des Représentants vient de valider la dépense de 1,6 milliard de dollars, pour la construction du fameux mur (rappelons que Donald Trump avait promis que le gouvernement mexicain payerait pour le mur), elle a également, dans la foulée, entériné la décision de diviser par deux l'immigration légale. Les récentes décisions de l'administration Trump pourraient donc fragiliser toute l'industrie du jeu vidéo, qui, selon Hagen, souffre déjà d'un vrai manque de travailleurs de ce genre. Plutôt que de mettre en valeur les entreprises américaines, cette nouvelle législation renforce les concurrents canadiens, qui tirent parti de cette fuite des cerveaux et attirent les travailleurs qui jusque là préféraient les États-Unis. [...]</p>			<p>La Commission espère ainsi motiver les investissements privés et relancer la croissance d'entreprises comme AT&amp;T, Comcast ou Verizon. Une décision qui a été critiquée aux États-Unis puisque sous le mandat de Barack Obama, la Commission avait, à l'inverse, imposé une réglementation très stricte, qui pourtant n'avait engendré, à aucun moment, une baisse de ces investissements privés.</p> <p>Le gouvernement répond ici à un problème qui n'existait pas et laisse donc ces grands groupes plus libres qu'ils ne l'étaient déjà. Autant dire que les choses ne devraient pas beaucoup changer dans les années à venir.</p>	<p>Avant même que Donald Trump ne soit élu 45<sup>e</sup> Président des États-Unis, de nombreux observateurs s'étaient inquiétés de l'impact que pourraient avoir certains aspects de son programme. Lors de sa campagne et dès les premiers jours de son mandat, le Président Trump avait bien fait comprendre que l'immigration était l'un de ses premiers sujets de préoccupations. Le nouveau gouvernement a été particulièrement prompt puisque dans les jours qui suivaient son élection, Donald Trump signait le décret présidentiel 13769, que ses opposants ont rapidement surnommé « Muslim Ban » qui a créé une vive réaction à l'international.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---



<p>Que risque le jeu vidéo de 2018 : neutralité du net et régulation du CSA décembre 2017 Panthaa</p>	<p>Hervé Le Crosnier, spécialiste de la question et enseignant-chercheur à l'université de Caen, nous explique simplement de quoi relève ce fameux principe de neutralité. Deux éléments montrent que ce qu'il se passe aux États-Unis va forcer la porte partout dans le monde : d'abord, un « poids idéologique ». Nous verrons se déployer un discours sur le « retard français » qui aura de l'influence sur les décideurs. Ensuite, au-delà des transporteurs (ndlr : les FAI et les gros acteurs web et Data), il y aura de plus en plus de plateformes intermédiaires qui vont se développer, parce qu'elles sont souvent basées aux États-Unis. C'est cette mission qui nous a été présentée par le CSA lors de notre entretien téléphonique avec l'un de ses membres (que nous ne pouvons pas nommer, car il n'est pas porte-parole officiel du Conseil). Notre interlocuteur nous a notamment expliqué avoir tenu récemment des tables rondes avec les publicitaires pour démontrer, étude à l'appui, que l'"homme au volant" ou "le banquier masculin" était une réalité surexposée,</p>		<p>Le vote, le 14 décembre prochain, relatif à l'abandon, aux États-Unis, de ce concept pourtant fondateur de l'internet. La proposition est sérieuse et est activement poussée par le nouveau boss de la FCC, la Commission Fédérale des Communications. Ajit Varadaraj Pai Fervent opposant à la "Neutralité du net", il a notamment été remarqué pour sa défense des intérêts des opérateurs et par son refus d'accorder le droit, aux géants de la Silicon Valley, de devenir des fournisseurs d'accès. L'anéantissement d'une telle règle de principe aurait plusieurs conséquences structurelles sur l'internet avec, notamment, des changements drastiques sur la facturation du service aux clients des fournisseurs d'accès internet. Sachez que Netflix représente un peu plus de 35% de la bande passante américaine aux heures de prime time, soit entre 20h et 23h. le bilan n'est toujours pas des plus optimistes en ce qui concerne l'application des différentes règles et le respect du consommateur, comme l'indiquent les membres de l'association La Quadrature Du Net, spécialistes des libertés sur internet. [...]</p>	<p>Les FAI feront en toute logique varier les allocations de débit aux particuliers et aux entreprises et monteront des offres « sur-mesure » afin de coller le plus possible à la réalité de la consommation de bande passante. Sans neutralité, les accords commerciaux et la facturation d'option pourront biaiser la réalité concurrentielle et il sera bien moins évident de définir qui est le plus compétitif en se basant sur le tarif et la qualité de connexion, puisque les offres seront démultipliées. Et si vous considérez que ce tableau est digne des pires dystopies, détrompez-vous, car le cas est déjà arrivé aux États-Unis, en 2014, dans le cadre du litige entre Netflix et ComCast, un FAI américain. Le jeu vidéo via le dématérialisé, le streaming, le jeu en ligne et le cloud gaming est pour ainsi dire en première ligne de la probable destruction de cette règle morale tacitement respectée depuis la naissance du Net.</p>	<p>Y aura-t-il intervention quant au contenu même des jeux, ne serait-ce qu'après distribution si des particuliers s'en plaignent auprès de l'organisme ? Le CSA n'agit pas en amont d'une diffusion, ne touche pas le contenu, félicite le fonctionnement du PEGI et l'autorégulation déjà mise en place par certains éditeurs de jeu. Mais alors, où est le problème ? Pourquoi Emmanuel Macron a-t-il invoqué le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel pour "réguler les jeux vidéo" si tout fonctionne déjà bien tandis que le harcèlement sur les réseaux sociaux, la violence en vidéo, les clips musicaux ultra-misogynes diffusés tôt le matin et la pornographie facile d'accès sont un problème connu depuis des années ? Après cet appel, nous dressons donc les conclusions suivantes : à l'heure actuelle, la régulation du jeu vidéo par le CSA n'est pas concrète et n'est pas même modélisée par le principal intéressé. [...]</p>	
---	---	--	--	---	---	--

<p>Ces nouveaux joueurs qui gonflent les statistiques (Panthaa mars 2017)</p>	<p>Nous avons eu l'occasion de rencontrer une de ces "baleines", œuvrant sur le titre Clash of Clans de Supercell (appartenant tout comme Riot à la holding chinoise Tencent) lors d'un forum de développeurs à Angoulême (image tirée de l'article du Monde, qui assistait également au forum). Ce fut très enrichissant pour comprendre ce qu'il se passe dans la tête d'un tel profil : il y avait véritablement dans son discours la sensation d'être dans un club VIP de joueurs qui s'investissent à fond dans le titre et dépensent leur argent comme ils le souhaitent parce qu'ils en ont les moyens.</p>		<p>Si l'on en croit les chiffres du SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir) répertoriés dans l'Essentiel du jeu vidéo de février 2017, le jeu vidéo s'est littéralement métamorphosé ces 10 dernières années. La moyenne d'âge de ceux qui le pratiquent est passée de 21 ans en 2005 à 34 ans en 2016 et ce sont désormais plus de la majorité des Français qui se définissent comme « joueurs », alors qu'ils n'étaient que 29% en 2005 à se considérer comme tels. Malin, l'éditeur Riot met vite en place ses skins payants pour les personnages, avec de nombreux moyens de transaction comme le crédit mobile, PayPal ou plus classiquement la carte bleue. Les revenus du jeu explosent et sa popularité, conjuguée à sa rentabilité, en fait très vite le jeu en ligne le plus joué au monde. Si une partie des joueurs déboursent un peu d'argent dans les jeux gratuits, il ne faut toutefois pas oublier qu'ils restent très minoritaires. En effet, on estime leur proportion entre 0.5 et 5% de la population totale d'un titre, ce qui à l'échelle de plusieurs millions de joueurs fait tout de même un sacré potentiel de rentabilité. [...]</p>			<p>Sans trop s'avancer, cette métamorphose, ou plutôt cette captation d'audience pour être plus exact, est imputable à l'arrivée fracassante de Facebook, qui apporta avec lui dès 2006 une cohorte d'applications dont beaucoup n'étaient là que pour capitaliser sur l'audience et afficher de la pub. Notez d'ailleurs qu'ils étaient à peu près tous basés sur des mécaniques de grinding (actions répétées à outrance), lesquelles faisaient très vite leur apparition après quelques dizaines de minutes d'exploration du contenu. Le jeu sur terminal mobile. Ce dernier, qui mixe habilement l'héritage des jeux sur réseaux sociaux aux connaissances acquises par l'industrie au niveau du free to play, tire son plus gros avantage de sa portativité et de son instantanéité. C'est donc désormais une évidence : le gamer type n'existe plus. Toutes ces catégories de joueurs sont liées par le jeu en tant que divertissement, mais pas inévitablement par la passion du jeu</p>	<p>De manière très progressive, le jeu vidéo est donc passé du loisir de luxe qui demande l'achat d'une console ou d'un PC haut de gamme à une pratique totalement gratuite, décomplexée et rapide d'accès, sur laquelle il est facile de changer de jeu et d'investir si ce dernier nous plaît.</p>
---	--	--	--	--	--	---	--

<p>Nintendo précise sa stratégie sur mobiles (Silent jay 2017)</p>			<p>La firme au grand N s'est employée à adapter ses licences sur mobiles sans les dénaturer et le succès fut au rendez-vous à en croire les résultats communiqués par celle-ci. Citations issues du communiqué. Cependant, Nintendo ne changera pas de mode opératoire et conservera sa structure actuelle en privilégiant les partenariats externes afin de développer ses jeux mobiles. Mais Nintendo ne l'entend pas de cette oreille et souhaite profiter de la puissance et de la présence des smartphones/tablettes dans les chaumières pour atteindre une nouvelle génération de joueurs et faire connaître ses licences au plus grand nombre à travers le monde sans pour autant délaissier la Nintendo 3DS et la Nintendo Switch. Le partenariat entre Nintendo et DeNA (un géant du mobile) témoignait de l'intérêt grandissant de Big N pour le marché mobile et les premiers mois passés en territoires tactiles ont donné tord aux sceptiques.</p>				<p>Après avoir boudé le marché du jeu vidéo sur mobiles durant de nombreuses années, le géant japonais Nintendo s'est enfin décidé à franchir le pas et à lancer sur iOS et Android ses premiers jeux, que ce soit partiellement via The Pokemon Company ou de son propre chef. L'année 2016 fut faste avec les succès de Pokémon GO et Super Mario Run.</p>
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>Japon, pays où la xbox n'existe pas (Epyon octobre 2017)</p>	<p>« Je n'ai jamais entendu parler de cette console » nous apprend M. Kien, l'air presque gêné. C'est, nous expliquera-t-on, un réflexe presque naturel chez les Japonais, qui pour la plupart se dirigent en priorité vers des marques qu'ils connaissent, et qui ont fait leurs preuves. Comme tous les Japonais, j'ai grandi avec des consoles Nintendo, comme la Famicom. Alors évidemment, une nouvelle marque, c'est un peu difficile à assimiler. C'est ce que nous apprend M. Tsukamoto, venu à Akihabara avec sa femme et son fils pour faire quelques achats. Au Japon, les quelques propriétaires de Xbox sont avant tout de « très gros joueurs, qui veulent tout connaître du jeu vidéo ». Interrogé sur la quantité de jeux Xbox One écoulés dans son magasin, M. Aoyama nous raconte l'importance des gajjins (les étrangers), qui vivent au Japon et qui achètent régulièrement des jeux vidéo. Des propos confirmés par Martin, un joueur français rencontré au magasin Yodobashi. [...]</p>	<p>De passage dans la capitale nipponne à l'occasion du Tokyo Games Show, nous avons donc passé une journée à Akihabara, à la rencontre des joueurs nippons, afin de comprendre une bonne fois pour toutes pourquoi la marque au X vert peine tant à exister dans l'archipel. La plupart des grosses boutiques que nous avons visitées, et dans une moindre mesure les plus petites échoppes, proposent toutes un rayon Xbox. Au Yodobashi, le plus grand magasin d'Akihabara, les jeux les plus récents manquent à l'appel. Forza Horizon 2 côtoie Sunset Overdrive et ScreamRide, tandis que certains titres marquants de la console, comme Halo 5 : Guardians ou Forza Horizon 3, manquent à l'appel.</p>	<p>71. 76. 57. 63. 78. 100. Ces chiffres ne sont pas les derniers résultats d'un quelconque Loto, mais bien ceux des dernières performances hebdomadaires de la Xbox One, au Japon. Par exemple, fin septembre dernier, on apprenait que 5 822 One avaient trouvé acquéreurs au Japon, sur l'année 2017. Soit 15 fois moins que la Nintendo Switch, sur la seule semaine 39. Des achats en import qui se justifient autant par la rareté de certains produits, que les prix pratiqués dans la plupart des boutiques d'Akihabara. Les quelques magasins du quartier qui font l'effort de proposer des jeux importés, afin de satisfaire leurs clients gajjins, affichent des prix souvent très élevés : Internet est souvent la solution la plus économique. C'est ici qu'intervient le fameux « patriotisme économique », comme le révélait en 2002 Dean Takahashi, auteur de Opening the Xbox.</p>			<p>Si l'on en croit les nombreuses personnes que nous avons interrogées, les Japonais sont très curieux des produits étrangers. Et les consomment énormément. Dans le cas des smartphones, par exemple, Apple et Samsung ont souvent leur préférence, loin devant Sony et ses Xperia. Assez naturellement, le public se dirige vers les marques réputées, surtout à une époque où le pouvoir d'achat des ménages japonais est à la baisse. La Xbox, c'est une console pour les jeux plus occidentaux, donc c'est plutôt la ludothèque de la console qui est un obstacle, du moins dans mon cas. Si les pontes de Sony ont bien entendu nié ces allégations à l'époque, le fait est que, historiquement, Microsoft n'a jamais réussi à convaincre des studios japonais de travailler avec eux et c'est peut-être bien là que la fameuse préférence nationale s'est le plus matérialisée.</p>	<p>Tandis que les médias occidentaux s'interrogeaient et alarmaient les parents des années 80 sur les dangers de cette nouvelle forme de divertissement, les Japonais leur ouvraient grand les bras. Le traumatisme des bombardements nucléaires de Hiroshima et Nagasaki, en août 1945, a éveillé chez les Japonais un intérêt sans commune mesure pour les hautes technologies, et les jeux vidéo en sont l'une des manifestations les plus accessibles, les plus tangibles. Avant même la première Famicom, Nintendo était déjà connu et apprécié des Japonais. Le lancement de cette console de salon de troisième génération va propulser la firme de Kyoto et lui permettre d'atteindre, sur son territoire, un statut auquel peu de marques peuvent prétendre, même en dehors du jeu vidéo. Les Japonais n'ont pas autant d'argent qu'avant. Dans les années 80, ils avaient plus de moyens, et on avait trois ou quatre consoles chez soi. Pour séduire le public nippon, Microsoft n'a pas ménagé ses efforts lorsqu'il travaillait sur sa première Xbox. [...]</p>
---	---	--	---	--	--	---	--

<p>Handicap : l'épineuse question de l'accessibilité aux jeux vidéo (Epyon janvier 2018)</p>	<p>Types de handicap selon Stéphane Laurent : On a rassemblé quatre grands types : physique, mental-cognitif, visuel et auditif. Chacun a ses besoins spécifiques. Les jeux vidéo ne sont pas suffisamment accessibles parce qu'ils répondent avant tout à une cible, par exemple les 18-35 ans, et en cela ils réussissent puisque le joueur handicapé ciblé par cette tranche d'âge est réceptif, et veut jouer. Si de nombreuses solutions existent, les appliquer pose problème, car comme nous l'expliquait David Combarieu, fondateur de Handigamer, « il s'agit d'une industrie mondialisée et tournée vers la conception de masse ». Il serait très intéressant de faciliter l'adaptation en prévoyant des possibilités d'extensions de matériel, directement sur les manettes. Par exemple, prévoir un simple petit connecteur sur lequel on pourrait plugger des contrôles supplémentaires : contacteurs, joysticks plus gros, boutons, système de contrôles visuel, buccal, vocal... C'est après que son propre fils, victime d'un grave accident, que Combarieu fonde Handigamer. [...]</p>	<p>Table ronde au CNAM. Ainsi, outre la presse, le directeur Hugues Ouvrard et ses équipes ont invité Jérôme Dupire, chercheur au CNAM et spécialiste de la question ; Stéphane Laurent, représentant de l'association Game Lover, qui se charge de tester des jeux vidéo pour les gamers en situation de handicap ; David Combarieu, à la tête de Handigamer, et qui s'est lancé dans la conception et fabrication de contrôleurs mieux adaptés à celles et ceux qui n'ont pas « deux bras, dix doigts et deux yeux qui marchent » ; le trio est complété par la présence de Flavien, plus connu sur YouTube sous le pseudonyme Just One Hand. Nous avons ainsi assisté à une étonnante démonstration sur l'un des premiers niveaux de Titanfall, pourtant réputé pour ses déplacements frénétiques et l'intensité de son action.</p>	<p>Ceux qui souffrent d'handicaps plus lourds encore ne sont pas toujours en mesure d'utiliser un contrôleur classique, tandis que d'autres ne peuvent simplement pas assimiler la logique du combo déplacement/visée dans un FPS. de bonnes idées, mais qui rallongeraient les délais et étireraient les budgets. Difficilement envisageable, surtout pour les studios qui sont constamment sur la corde raide, et qui souvent multiplient les heures supp' pour livrer leurs jeux dans les temps. Plusieurs jeux intègrent désormais des options d'accessibilité, comme des options pour daltoniens, du remapping de touches, ou la compatibilité avec certains logiciels, comme Alt Controller ou KinesicMouse.</p>				
--	---	--	--	--	--	--	--

<p>Red ring of death : le pari d'un milliard de dollars de Microsoft (Epyon 2018)</p>	<p>« Un jour, ça devait être juin ou juillet 2006, ma console refuse de s'allumer », nous raconte Christopher. « Jusque-là, je n'avais eu aucun problème. C'est vrai qu'elle avait tendance à chauffer pas mal, mais pour moi c'était assez normal, la console était très puissante ». Ce que Christopher ne sait pas à ce moment-là, c'est que sa console vient tout simplement de rendre l'âme. Il va lui falloir plusieurs jours pour le réaliser. « J'ai simplement cru qu'elle avait pris un coup de chaud et qu'il valait mieux attendre un peu avant de la relancer »</p>		<p>En 2007, le journaliste Dean Takahashi enquête sur le Red Ring of Death et une source proche du dossier lui fera la confidence suivante : leur façon de penser prouve qu'ils sont avant tout une entreprise de création de logiciels. Ils lancent un produit en se disant qu'ils pourront corriger les défauts avec une mise à jour ou un patch. Quelques années plus tard, Robbie Bach confirmera tout cela dans un livre, Xbox Revisited: A Gameplan for Corporate and Civic Renewal. Un mémo daté du 30 août 2005 fait état des différents problèmes rencontrés en fin de chaîne, et il y en a pour tous les goûts : entre les cartes graphiques qui surchauffent, la RAM qui sous-performe ou des lecteurs DVD qui ne fonctionnent pas comme ils le devraient, les ingénieurs ne savent plus où donner de la tête. Ces soudures sont imparfaites puisque Microsoft a dû se plier à de nouvelles normes européennes, qui interdisent l'utilisation de plomb dans les soudures de composants électroniques. Moore l'avouera de lui-même : « En m'asseyant devant Steve, je me suis mis à trembler. [...]</p>		<p>Ce que les joueurs ne savent pas, c'est que si les 360 arrivent au compte-goutte, c'est tout simplement parce que de son côté, Microsoft fait face à plusieurs difficultés de production dans ses usines chinoises. Des difficultés qui vont notamment prendre la forme du fameux Red Ring of Death, que découvrent beaucoup de joueurs incrédules. Le design de la console est pensé très en amont, alors même que toutes les spécificités de la console n'étaient pas encore définies et que les pièces qui la rempliraient n'étaient pas encore toutes connues. La production est ralentie afin de leur offrir plus de temps, mais cela n'est pas sans conséquence : à une période où les usines devraient produire des milliers de Xbox 360 par jour, elles ne livrent que plusieurs centaines d'unités. La logistique commence à poser problème, notamment chez Wistron, qui doit stocker dans l'un de ses entrepôts 500 000 consoles qui attendent d'être réparées.</p>	<p>Pour eux, quatre impératifs : attirer plus d'éditeurs et de studios sur leur console ; lancer leur machine avant la PlayStation 3 de Sony, pour saisir les premières parts de marché ; proposer un design qui séduise les gamers, mais aussi le grand public ; et surtout proposer une console suffisamment puissante pour tirer parti des premiers afficheurs haute-définition qui devraient arriver sur le marché en même temps que les consoles de 7e génération. Pour la Xbox 360, nous avons placé le design au coeur du processus de développement. Durant l'été 2005, Microsoft lance enfin la production de Xbox 360. La sortie est toujours prévue pour fin novembre et le géant est plutôt confiant : les deadlines sont tenues et surtout, Sony connaît de grandes difficultés avec la conception du fameux Cell, le processeur conçu avec IBM et Toshiba pour la future PlayStation 3. L'entreprise juge que le taux de consoles qui leur seront renvoyées sera de 6%, peut-être 7% ; un taux acceptable dans le milieu. Ils étaient pourtant loin du compte. [...]</p>
---	--	--	---	--	--	--

<p>Kickstarter : vers un nouveau déclin en 2018 ? (MrDeriv janvier 2018)</p>			<p>Le lent déclin du financement participatif du jeu vidéo a débuté dès 2016 avec un total de 18 millions de dollars récoltés pour la catégorie contre plus de 43 millions l'année précédente. Plus de 10.000 jeux ont été financés sur Kickstarter depuis le lancement de plateforme en 2009. Les 55.000 \$ récoltés pour une bête salade de pommes de terre prouvaient à eux seuls la lente chute du modèle. C'est d'ailleurs vers elle qu'il faut aujourd'hui regarder pour retrouver des campagnes à succès : 4.4 millions de dollars pour Pillars of Eternity 2 : Deadfire, 3.1m pour Wasteland 3 ou encore 3.8m pour Psychonauts 2. Si aucun de ces jeux n'est pour le moment sorti, l'engouement du public prouve une nouvelle fois que le financement participatif ou collaboratif n'a pas dit son dernier mot en 2018. IG a récolté 8 millions de dollars en 2016 avec seulement 6 campagnes de jeu, c'est presque la moitié de ce qu'a rapporté la catégorie jeux vidéo sur Kickstarter la même année avec plus de 300 projets. [...]</p>			<p>On pourrait marquer l'année 2012 d'une pierre blanche, celle du succès de Double Fine Adventure (renommé par la suite Broken Age) et ses 1 million de dollars récoltés en à peine 24 heures, puis sa clôture de campagne à plus de 3.3 millions. Une réussite énergisante qui donnera par la suite des ailes à d'autres projets tels que Wasteland 2, la Ouya, Torment : Tides of Numenera, Pillars of Eternity, Mighty n°9 etc. Le nombre de campagnes explose cette même année, passant de 300 en 2011 à plus de 1400 en 2012. le projet Shemue III est revenu sur le devant de la scène lors de la conférence Sony de l'E3 2015. Devant une foule en délire, Yu Suzuki, le créateur de la franchise, annonce la couleur : Shemue 3 reviendra si les joueurs soutiennent le projet. En 2015, ceux que nous pourrions qualifier de "Pères fondateurs" du succès de Kickstarter envoient un message fort à l'industrie avec le lancement de leur propre plateforme de financement.</p>
--	--	--	---	--	--	---



<p>Tomb Raider 2 : rencontre avec le créateur à l'origine du remake Logan 2018</p>	<p>Après une longue période loin de tout ça, j'ai commencé à envisager une reconversion professionnelle il y a un peu plus de 3 ans, à partir de là je me suis consacré à l'apprentissage des différentes techniques de création d'un jeu vidéo évidemment en autodidacte, n'ayant pas les moyens de financer une formation professionnelle. Au début, j'avançais un peu à l'aveugle concernant le temps de production (surtout lorsque l'on se retrouve seul sur un projet de cette complexité même si je savais bien que la tâche serait énorme), je voulais surtout avancer par étapes et poser dans un premier temps des bases propres pour le gameplay. Comme tout remake, l'important est de savoir doser les ingrédients. J'ai donc au début pris de grosses libertés avec le scénario tout en sachant que 90% allaient finir à la poubelle. Ce n'était pas grave, l'important pour moi était de voir large et avec le temps resserrer l'étau pour se rapprocher de Tomb Raider II, mais aussi de la vision de Nicobass. TR DOX garde une saveur particulière. Un esprit très 90's, époque PlayStation, ou tout le monde participe à tout. [...]</p>		<p>C'est donc après d'âpres recherches que nous avons pu mettre la main sur l'homme qui officie toujours dans le monde du jeu vidéo via sa boîte Legendary Games qui a entre autres accouché du jeu mobile Mordheim : Warband Skirmish basé sur la licence de Games Workshop. Bien que le jeu soit moins exotique, il se déroule dans des lieux plus modernes et donc peuplés d'êtres vivants. Il est donc logique qu'on ait droit à des gunfights contre des humains dans Tomb Raider 2, ce qui avait créé une petite polémique à l'époque. S'il est vrai que les premiers Tomb Raider, du moins l'épisode original, étaient davantage basés sur la notion d'exploration, l'action ne tardera pas à prendre le dessus à mesure qu'on avancera dans la saga. Pour autant, on retrouvera toujours ce côté Indiana Jones synonyme d'exotisme et d'humour passant par certaines situations, répliques de Lara ou bien encore le majordome Winston qui apparaît dans Tomb Raider 2 et qui suivait Miss Croft dans tous ses déplacements à l'intérieur comme à l'extérieur du manoir.</p>	<p>Gaming live de la démo, visuels de pré-production</p>			<p>Nicobass était musicien professionnel, il commencera à toucher à la 3D, en dilettante, afin de publier des rendus précalculés sur DeviantArt. Cela lui permettra de commencer à travailler sur de la mise en scène, la gestion des lumières ou bien encore le rendu des matériaux. Si Nicobass a travaillé seul sur ce projet pendant plus d'un an et demi, il a progressivement été rejoint par d'autres personnes. Ainsi, outre une dizaine de personnes ayant participé à des sessions de testing pour valider et peaufiner chaque nouvelle phase de développement du level design, diverses connaissances lui ont prêté main forte sur différents aspects du jeu. Trois années ont donc été nécessaires pour terminer ce niveau. En 1997 donc, sort cette suite fortement attendue tant le premier Tomb Raider a fait l'effet d'une bombe dans le milieu vidéoludique. La demande est forte et c'est logiquement que les ventes de Tomb Raider 2 surpassent rapidement celles du premier épisode. [...]</p>
--	---	--	--	--	--	--	--



<p>Jeux vidéo et PC d'entrée de gammes : deux univers à jamais incompatibles ? Kracou février 2018</p>			<p>Si l'on se base sur les derniers chiffres du sondage que Valve effectue chaque mois auprès des utilisateurs de Steam, 53,2% d'entre vous ne disposent que de 8 Go de RAM sur leur PC, tandis que vous êtes 15% à vous contenter de moins. Côté carte graphique, la moitié des modèles enregistrés ne peuvent prétendre à un score sous 3DMark supérieur à 7000 points, et 6% tournent sous circuit Intel HD, avec des scores cinq à dix fois moindres. Tous les aspects d'un PC seront dimensionnés pour correspondre à un usage particulièrement ciblé. Par exemple, pourquoi s'imposer une alimentation de 500 watts, alors que l'on sait d'avance que les composants embarqués ne consommeront jamais plus de 250 Watts ? Dans le même esprit, pourquoi s'encombrer d'une carte mère avec 3, 4, ou 5 ports PCI-Express, si la machine n'est pas de base destinée à recevoir de carte fille ? Cette orientation s'étend également à l'aspect connectique, au nombre de slots DIMM, et bien entendu, à l'intégration des composants qui vont constituer le cœur du PC [...]</p>	<p>Les 4 archétypes utilisés pour le test, leurs caractéristiques et leur prix. Au sein d'une petite boîte de 11 par 12 cm pour 5 cm de haut, Intel a rassemblé un processeur avec son iGP (de génération Kaby Lake, un i3-7100U), deux slots mémoire DDR4, la carte mère sur laquelle tout ceci va reposer, et de quoi installer deux unités de stockage, l'une sur port M.2, l'autre au format 2,5 pouces classique. À côté de cela, le modèle NUC 7i3BNH proposera tout ce qu'il faudra en matière de connectivité sans fil et d'entrées / sorties : Wifi aC et Bluetooth 4.2, 5 ports USB dont un type C, un port HDMI 2.0, un lecteur de carte SD, une prise combo jack 3,5 mm, et un port réseau RJ45. Mesure de ces machines sous plusieurs critères : Framerate dans 8 situations différentes. Évaluation des performances du NUC 7i3BNH sur des jeux sortis entre 2009 et 2012.</p>	<p>Là encore, d'instinct, on aurait tendance à imaginer qu'une carte graphique dédiée est gage d'une certaine puissance graphique. C'est d'ailleurs sans doute ce qu'espèrent vendre les enseignes, qui commercialisent ce type de machine. Il n'en est malheureusement rien, et pire, la démarche est parfois contre-productive. Vous l'aurez compris, lorsque l'on parle de machines d'entrée de gamme, la pratique du jeu vidéo est évidemment un problème. Non seulement il est impossible d'y faire tourner les derniers jeux du marché, mais des titres qui datent parfois de 6,7,8 ans ne sont pas mieux lotis. Malheureusement, si un SSD et de la mémoire supplémentaire pourront vous permettre de profiter d'un environnement plus réactif, ils ne feront pas varier à la hausse le framerate de vos jeux.</p>	
--	--	--	---	--	---	--

<p>Fin du bras de fer Ubisoft/ Vivendi : quel impact pour les deux sociétés ? Epyon 2018</p>	<p>Lors d'un échange téléphonique, un porte-parole d'Ubisoft a tenu à nous rappeler que les deux entités se connaissent bien, puisqu'ils ont déjà collaboré par le passé : Tencent avait diffusé en Chine Might &amp; Magic Heroes, mais aussi plusieurs jeux mobiles Ketchapp, une filiale d'Ubisoft, via son service Wexein. Selon une source proche du dossier, une OPA sur Ubisoft n'était simplement plus possible puisque la manœuvre aurait été extrêmement coûteuse pour Vivendi. Selon le porte-parole avec qui nous avons pu échanger, Vivendi considère toujours le jeu vidéo comme un secteur très important. C'est un secteur dans lequel on compte se développer. C'est un secteur dans lequel on travaille aujourd'hui et cela se passe très, très bien, depuis deux ans et demi avec Gameloft. Clairement, c'est un secteur que l'on n'a pas du tout l'intention d'abandonner.</p>		<p>A manifestement rassuré les actionnaires. Ces derniers avaient d'ailleurs de nombreuses raisons de faire confiance à la famille Guillemot puisque depuis plusieurs années, les bénéfices de l'éditeur sont en hausse constante et l'éditeur a multiplié les sorties réussies, de Rainbow Six Siege à Assassin's Creed Origins. Le statu quo s'était donc installé entre les deux entreprises et c'est finalement « en bonne intelligence », selon un porte-parole de Vivendi, qu'un accord a été négocié. Ajoutant qu'Ubisoft et Vivendi « ne parlent pas le même langage et ne peuvent pas se comprendre », Guillemot a remué ciel et terre pour ne pas être pris de vitesse par Vivendi, avec succès : ainsi, sur le dernier trimestre fiscal, l'éditeur annonçait 725 millions de chiffre d'affaires, et surtout une hausse de 36,8 % par rapport à l'an passé. Annoncée après la clôture de la bourse de Paris, la cession des actions de Vivendi ne s'est pas manifestée hier sur le cours de l'action Ubisoft : ce n'est que ce matin, à l'ouverture de la bourse, que l'on a pu constater que l'action de l'éditeur était largement à la hausse. [...]</p>			<p>Des propos confirmés par Ubisoft, qui de son côté est bien évidemment ravi de mettre un terme à cette fâcheuse histoire qui les préoccupait depuis maintenant deux ans et demi. Les discussions auraient ainsi démarré en décembre dernier, à l'initiative de Vivendi, nous confirme une source. Toutefois, Ubisoft a fait savoir dans son communiqué de presse qu'il confirmait ses objectifs financiers pour l'année fiscale en cours, et la prochaine. On peut en déduire qu'il faudra patienter au moins un an avant que la collaboration entre Ubisoft et Tencent ne se concrétise, car autrement, l'éditeur français aurait sans doute revu à la hausse ses objectifs pour l'année fiscale 2018-2019. Contacté par nos soins, le groupe nous a confirmé son intention de renforcer sa présence dans le secteur du jeu vidéo. n.</p>	<p>Tout avait commencé en octobre 2015. À la surprise générale, Vivendi faisait savoir qu'il entrerait au capital d'Ubisoft et de Gameloft, entamant le début d'un long bras de fer entre Vincent Bolloré et les frères Guillemots. On avait alors rapidement prédit que Vivendi allait chercher à prendre le contrôle d'Ubisoft en le grignotant petit à petit, et c'est bel et bien ce qui s'est passé. Deux semaines plus tard, en effet, la multinationale française faisait connaître ses ambitions dans un communiqué de presse, ce qui se matérialisait en février 2016 par le lancement d'une OPA hostile sur Gameloft, le petit frère d'Ubisoft ; fin mai, Vivendi prenait le contrôle de l'éditeur de jeux mobiles et tournait donc son regard sur Ubisoft. Pourtant dès la fin octobre 2015, Vivendi avait laissé entendre ses ambitions et clairement, il souhaitait prendre le contrôle d'Ubisoft. En juin dernier, Stéphane Roussel, interrogé par le Figaro, nuancait ces propos. [...]</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Quels salaires pour les métiers du jeu vidéo en France ? Juillet 2019</p>			<p>Le syndicat national du jeu vidéo (SNJV) a publié en 2017 un référentiel des métiers regroupant 39 emplois associés à des salaires. En début d'année, nous avons constaté l'émergence d'un Google Drive invitant les travailleurs du jeu à rapporter le montant de leur paye de manière anonyme...</p> <p>Description de chaque fonction + LES ÉCOLES ET FORMATIONS SPÉCIALISÉES POUR DEVENIR...Un testeur QA gagne en moyenne entre 19 000€ et 24 000€ brut par an. De toutes les catégories relevées dans notre étude, il s'agit de la rémunération la plus basse dans le milieu de la production de jeux.</p> <p>Un rédacteur/journaliste est payé en moyenne entre 24 000€ et 29 000€ brut par an. La totalité de nos résultats vient de la région Île-de-France. Un journaliste bénéficie néanmoins d'un abattement fiscal de 7 650 €. Cette somme est une déduction d'impôt, ce qui signifie qu'elle est à retirer du revenu imposable avant le calcul de l'impôt.</p>	<p>Afin de proposer une étude basée sur nos propres chiffres, nous avons contacté plus de 1 550 professionnels du monde du jeu vidéo travaillant en France et avons reçu 765 réponses positives. Nous avons demandé à chaque personne approchée l'intitulé de son poste, ses années d'expérience ainsi que le montant de son salaire brut annuel (basé sur des semaines de 35 heures). Nous avons créé 9 grandes catégories regroupant 29 métiers, parmi lesquels ceux liés à la production, mais aussi ceux du journalisme spécialisé ou encore de l'eSport.Ex. Un assistant-chef de projet gagne en moyenne entre 29 000€ et 42 000€ brut par an. La marge de progression de son salaire est de +45% sur 6 à 10 ans. Notre étude montre qu'un assistant-chef de projet dispose d'un salaire quasiment identique à celui d'un chef de projet. [...]</p>		<p>Les résultats sont globalement conformes à ceux relevés par le SNJV dans leur référentiel de l'année 2017 (27 000€ - 45 000€). Le référentiel des métiers du SNJV indiquait une rémunération allant de 42 000€ à 60 000€ en moyenne. Etc.</p>	
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>OMS et troubles du jeu vidéo : en France, des réactions contrastées Epyon 28/05/19</p>	<p>Contactés par jeuxvideo.com, Emmanuel Martin (Délégué Dénéral du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir) et Julien Villedieu (Délégué Général du Syndicat National du Jeu Vidéo) tiennent sans surprise un discours similaire. Selon eux, la décision de l'OMS ne s'appuie sur aucune étude tangible. Si l'ESA (Entertainment Software Association), le syndicat des éditeurs de jeux vidéo aux États-Unis, a tôt fait entendre son mécontentement, il a vite été rejoint par d'autres associations et personnalités à travers le monde. L'intégration des jeux vidéo dans la CIM n'est pas le résultat d'un processus transparent et aucun rapport rédigé par le groupe d'experts responsables ne justifie une telle action. C'est notamment le cas du docteur Yann Leroux, Docteur en Psychologie et psychanalyste, que nous avons déjà interrogé en juillet 2018. Il nous expliquait alors qu'il n'y avait « pas de consensus sur la définition de l'addiction au jeu vidéo » et qu'il n'y avait « pas d'instrument de mesure fiable ».</p> <p>[...]</p>		<p>C'est donc acté : l'Organisation mondiale de la santé traite désormais le « trouble du jeu vidéo » comme une maladie. Cette décision, intégrée à la nouvelle CIM-11, entrera en application le 1er janvier 2022. il n'est donc pas question de dire que le jeu vidéo en lui-même est dangereux ou que la pratique du jeu vidéo est nocive. Mais plutôt de définir quand la trop grande pratique de celui-ci devient inquiétante. En psychologie, le coping est un processus cognitif qui permet à un individu de surmonter une ou des situations difficiles, et donc de se libérer du sentiment de détresse induit. Rappelons qu'en l'état actuel des choses, chaque titre prétendant paraître sur le territoire chinois doit obtenir la validation du SAPP (Administration Chinoise de la Presse et des Publications), un processus long et délicat qui s'enrichit régulièrement de nouvelles conditions. Les différents syndicats et corps représentant des éditeurs de jeux vidéo ont appelé l'Organisation mondiale de la santé à revoir au plus vite sa décision.</p>		<p>Yann Leroux rejoint aussi Julien Villedieu lorsque celui-ci estimait que la décision de l'OMS cherchait à satisfaire « certains intérêts ». Le psychologue n'a pas hésité à pointer du doigt ce qui pourrait bientôt être un marché particulièrement juteux, celui des cliniques spécialisées dans le traitement du « trouble du jeu vidéo ». Un marché qui existe déjà depuis plusieurs années, en France ou aux États-Unis, et qui devrait prendre de plus en plus d'importance lorsque la CIM-11 sera effective, en 2022. Autre intérêt pointé du doigt par Yann Leroux : celui de pays comme la Corée du Sud, et surtout de la Chine. Cette dernière pourrait s'appuyer sur la décision de l'OMS pour justifier sa politique très contraignante à l'égard du jeu vidéo.</p>		
---	--	--	---	--	--	--	--

<p>« Article 13 » : tout comprendre sur la directive votée par l'Union européenne Epyon 28/03/2019</p>			<p>C'est donc chose faite : les députés européens ont voté pour la directive droit d'auteur, à 348 voix contre 274. La France a d'ailleurs pesé dans la décision puisque les députés de l'hexagone ont voté massivement pour, à 96,9 %. Cette directive est composée d'un certain nombre d'articles, et deux d'entre eux ont animé les conversations courant 2018. Le premier, l'article 11, crée une taxe sur les liens hypertextes, permettant entre autres une plus juste rémunération de la presse, dont les articles sont très largement relayés partout à travers le web sans qu'elle n'en perçoive de bénéfices directs. Si la directive a été quelque peu remaniée ces derniers mois, le contenu de l'article 15, anciennement article 11, n'a pas vraiment changé et ne manquera pas de faire parler à nouveau de lui dans les jours et semaines à venir. L'article 17, tel qu'il a été accepté mardi 26 mars, responsabilise un peu plus les plateformes comme YouTube, Instagram, Facebook, ou Dailymotion en modifiant le régime auxquelles elles sont soumises [...]</p>	<p>On retrouve dans les défenseurs de la directive des entités telles que France Télévisions, TF1, Canal + ou M6. Des groupes télé qui subissent une concurrence déloyale puisqu'eux payent des accords de licence. Mais surtout, ils ont vu leurs audiences diminuer, tandis que celles de YouTube ont explosé. Leur positionnement est donc stratégique puisque YouTube, plus encore que Netflix, est leur adversaire numéro 1, a fortiori parce qu'il a complètement absorbé un public dont les annonceurs sont très friands : la jeunesse. Cette guerre des lobbies, qui n'est finalement qu'une affaire de gros sous opposant deux camps aux intérêts tantôt similaires, tantôt divergents, fera surtout une victime : les internautes et notamment celles et ceux qui consommaient des contenus vidéo sur leurs sites et applications favoris. YouTube a déjà serré la vis et ContentID est plus agressif que par le passé, comme l'ont déjà pointé du doigt de nombreux vidéastes ; et les choses ne devraient pas s'améliorer dans les temps futurs</p>		
--	--	--	---	---	--	--

<p>Après des années de relation compliqué e, Bungie et Activision se séparent Epyon 11/01/2019</p>	<p>Au cours de ces deux dernières années, nous avons été amenés à discuter à plusieurs reprises avec de nombreux proches du dossier. Nous avons tenu à respecter leur volonté de rester anonymes, au moment de vous proposer de revivre l'histoire de Destiny et de la relation entre Activision et Bungie, avec un œil côté coulisse. Quand Harold a viré Jaime, début 2011, j'ai compris que les choses se passaient mal », nous dira Martin O'Donnell. Contacté par nos soins, Activision n'a pas souhaité réagir outre mesure, s'en tenant à la déclaration officielle publiée cette nuit. Nombreuses sources anonymes</p>		<p>Les observateurs proches du dossier l'avaient vu venir, mais personne n'imaginait que cela pourrait aller aussi vite. C'est dans un premier temps le journaliste Jason Schreier qui, dans la soirée, avait relancé sur le tapis le sujet, laissant à penser qu'une annonce pourrait arriver dans un avenir proche. Il n'était pas loin de la vérité puisqu'une heure plus tard, Activision et Bungie lâchaient la bombe : Activision abandonne son rôle d'éditeur de Destiny, laissant Bungie gérer en toute autonomie sa propriété. comme l'expliquera Martin O'Donnell, le compositeur du studio : « Ce n'était pas une mauvaise chose. Nous avions besoin de cet argent pour être indépendants. ». Parmi les documents rendus publics, on trouve ainsi le contrat liant Bungie à Activision ; Bungie conserve effectivement la propriété intellectuelle de Destiny, mais s'engage à fournir à l'éditeur trois jeux, ainsi que trois extensions par épisode. Les ventes sont partout en net recul : par exemple, en France, le premier jeu avait rapporté 21,3 millions d'euros en 2014. En 2017, Destiny 2 génère péniblement 12,7 millions [...]</p>		<p>Symbole de ce malaise, Harold Ryan quitte Bungie en janvier 2016, dans des conditions assez peu claires. Un départ qui ne fait pas que des malheureux puisque d'après nos sources, la nomination de Ryan au poste de PDG avait fait polémique en interne, et c'est lui qui aurait pris la décision de pousser vers la sortie des figures historiques de Bungie, comme Jaime Griesemer ou Martin O'Donnell. Les mois qui suivent la sortie de Destiny 2 sont très difficiles pour le studio, qui est obligé d'entamer une série de grosses mises à jour, afin que son jeu puisse à terme répondre aux attentes des joueurs. Selon nos sources, les tensions entre Bungie et Activision ont alors atteint un stade de non-retour : dans les équipes, certains développeurs estiment que l'échec du lancement de Destiny 2 est dû aux décisions imposées par l'éditeur, et ils ne le lui pardonnent pas. Dans son tweet, Luke Smith dit indirectement que Bungie a pensé Renégats pour ses fans, et non pas pour son éditeur. [...]</p>	<p>En juillet 2007, Bungie retrouve son indépendance, mais s'engage auprès de Microsoft à lui fournir trois nouveaux jeux Halo, afin de lui laisser le temps de former un studio qui pourrait prendre en main les nouvelles aventures du Master Chief. La trésorerie ainsi créée est vite mise à contribution. Courant 2010, les développeurs qui ont terminé leurs tâches sur Halo: Reach quittent les locaux qui seront bientôt récupérés par 343 Industries. Sur place, Bungie se construit un nouveau studio et crée tout ce dont il aura besoin pour travailler en toute autonomie. Et puis surtout, Bungie recrute. Beaucoup. Au moment de lancer Halo: Reach, ils étaient environ 180. Dans les mois à venir, ils seront des dizaines à venir garnir leurs rangs, étoffant un studio qui, quelques années plus tard seulement, accueillera 700 âmes. Après avoir rencontré plusieurs éditeurs, Bungie trouve finalement un accord avec Activision. Bungie devra-t-il se plier à cette pratique ? [...]</p>
--	--	--	---	--	---	---

<p>Le jeu vidéo est-il un art ? Les acteurs s'expriment Ayden 06/01/2019</p>	<p>Comme on pouvait s'y attendre, chacun a des avis très différents sur la question. Certaines personnes vont par exemple estimer que « les jeux vidéo sont des œuvres d'art, mais que le support « jeu vidéo » ne l'est pas nécessairement » (ne donne pas la source des opinions). En interrogeant les internautes, on trouve aussi de fervents défenseurs du cinéma et/ou du théâtre qui n'envisagent pas un instant que le jeu vidéo rejoigne, un jour, leur médium favori. Entre les deux se dessinent des avis moins « téméraires » qui expliquent que le jeu vidéo, dans sa forme actuelle, ne peut avoir un statut d'œuvre d'art, mais qu'à l'avenir, grâce notamment aux avancées de l'intelligence artificielle, cela pourrait le devenir. Il y en a également qui ont des opinions moins tranchées et font une distinction entre le jeu vidéo et les autres formes d'art. Pour Pierre Salard, journaliste pour l'Écran Fantastique, la question de l'art vidéoludique repose avant tout sur l'émotion et la réflexion que véhicule un jeu vidéo. « Entre un blockbuster avec ou sans âme, un jeu typé esport et un indé introspectif, il y a des chemins très différents. [...]</p>		<p>Pour l'ancienne ministre de la Culture, Françoise Nyssen (remplacée, depuis, par Franck Riester), il ne fait aucun doute que le média « est un art comme les autres, faisant partie de notre culture. En 2016, une étude financée par le ministère de la Culture a démontré que seuls 7% des Français considèrent le jeu vidéo comme un objet culturel. Même si trois années ont passé depuis, il y a peu de chances pour que ce chiffre ait considérablement évolué et soit en passe de rattraper les autres formes de divertissement que sont les visites de musées/monuments (84%), la science (77%), les voyages (73%), la cuisine (62%), le théâtre (62%), la pratique d'un instrument de musique (53%) ou le cinéma (50%). Le site Gamasutra, il y a quelque temps, avait interrogé quelques personnalités du milieu pour avoir leur avis sur la question. Tim Schafer, à l'origine de la mythique série des Monkey Island (et tant d'autres) est on ne peut plus clair : « L'art consiste à exprimer de manière créative des pensées et des émotions difficiles ou impossibles à communiquer par des moyens verbaux et littéraires. [...]</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>Portrait Yu Suzuki DaFrans 15/11/201 9</p>			<p>Récupération de plusieurs citations de Yu Suzuki (sources ?). Grâce à un système de ressorts, plus viable que la barre de torsion, le joueur peut se pencher à droite ou à gauche pour tourner dans le jeu. Même si Yu n'a pas pu intégrer toutes ses idées, comme ajouter un ventilateur pour simuler l'effet du vent, un gyroscope permettant de "raidir" la moto lorsque l'on tourne l'accélérateur ou même un véritable moteur pour reproduire un bruit d'engin réaliste, le résultat est sans comparaison. Dans son numéro 63, le magazine américain Computer + Video Games offre sa couverture au titre de Sega et le présente comme "un must pour les amoureux de l'arcade" Le magazine Computer + Video Games lui décerne même les prix du meilleur jeu et du meilleur jeu d'arcade de l'année 1988. Dans ce que son collègue Mark Cerny qualifiera plus tard "d'endroit sale avec 13 programmeurs et une pauvre demoiselle qui préparait du thé", l'équipe imagine un jeu à l'univers fantastique inspiré par Le Château dans le Ciel du studio Ghibli. la machine restera un emblème de la pop culture des années '80. [...]</p>		<p>En tant que chef de projet, Yu Suzuki lui-même dort sur une pile de cartons à côté de son bureau, tandis que les travaux se prolongent souvent tard dans la nuit. 8 à 10 mois durant, il va "quasiment vivre dans les locaux de Sega" et se concentrer uniquement sur sa vision pour ce titre. Quatorze jours durant lesquels les développeurs doivent parcourir le jeu de A à Z afin de nourrir la liste des bugs qui atteint rapidement des nombres à quatre chiffres. C'est la fameuse phase de crunch, celle qui met à mal la santé mentale et physique.</p>	<p>Le 10 juin 1958, le jeune Yu Suzuki vient au monde dans une famille d'instituteurs qui se voit rapidement contrainte de déménager. Adieu les 90 000 habitants de la grande cité industrielle, les Suzuki atterrissent à Sanriku, un village de campagne ne comptant que quelques milliers d'âmes. Passions de l'enfance. Parcours scolaire. Yu Suzuki n'est pas plus intéressé que ça par le jeu vidéo. Nous sommes pourtant au début des années '80 et les salles d'arcade entrent dans leur âge d'or, mais ce n'est pas là que traîne notre étudiant. Yu Suzuki ne s'en rend pas encore compte, mais pour un jeune programmeur entreprenant, entrer chez Sega en 1983 est une aubaine. Rapidement, il se forge une réputation d'employé rapide, efficace et sérieux, soit trois qualités essentielles pour diriger une équipe. Un matin, Yu reçoit ainsi sa nouvelle mission : court-circuiter l'hégémonie de Namco dans le domaine des jeux de course. Il obtient en effet la permission de partir en voyage pour rapporter des éléments de travail, des photos et plus globalement, de l'inspiration. [...]</p>
---	--	--	---	--	---	--



<p>Micro-transaction : Origines et histoire d'un modèle qui dérange 4/10/2019 Dafrans</p>			<p>Alors comme ça, les bornes d'arcades reposent sur un système de microtransactions ? Sur le papier, oui, puisque la définition même de ce mot est : "Transaction portant sur un petit montant". En revanche, il convient de séparer le concept et son utilisation. Dans le cas de l'arcade, faire payer une petite somme au consommateur pour lui permettre d'utiliser un appareil de loisir trop onéreux pour 90% de la population ne semble pas absurde. L'argent récolté sert ainsi à entretenir les machines et à renouveler le parc de bornes régulièrement. Un modèle financier comparable à celui d'un circuit de karting. Peu de personnes ont les moyens de se payer un karting et la piste qui va avec, c'est donc tout logiquement que l'on se tourne vers la location. Nexon est une entreprise basée en Corée du Sud et là-bas, près de 20 000 cybercafés permettent à la population de surfer sur Internet et de s'amuser sur des jeux en ligne. Et si la boutique tourne à plein régime, c'est tout simplement parce que l'économie du titre a été pensée pour pousser à l'achat. [...]</p>	<p>Pour vous donner une idée, le Xbox 360 Marketplace compte un total de 8 544 DLC, aussi bien gratuits que payants, pour une ludothèque d'environ 1 100 jeux. Le plus populaire d'entre eux ? La carte Nuketown 2025 pour Call of Duty : Black Ops II.</p>		<p>Et si certains journalistes en déduisent qu'il ne faut pas se plaindre "parce que finalement, les microtransactions ont toujours été présentes dans le jeu vidéo", il y a toutefois une différence majeure avec les pratiques que nous retrouvons actuellement : c'est une nécessité économique et non pas l'une des composantes d'un modèle plus large. Évidemment, si le modèle économique de la location paraît logique, cela ne veut pas dire qu'il était éthiquement parfait. La difficulté de certains jeux se révélait parfois absurde et il n'était pas rare de voir des bornes vous proposer des petits coups de pouce (récupérer des PV ou gagner en puissance) en échange d'un denier supplémentaire. Les Microsoft Points ou comment éviter les frais bancaires Attention toutefois, il n'est pas question de diaboliser le freemium ; c'est un modèle économique comme un autre, utilisé par nombre d'applications très respectables.</p>	<p>Afin de mieux comprendre comment nous en sommes arrivés à des skins à 12€ dans Fortnite ou Apex Legends, nous allons revenir un peu dans le passé. Lorsqu'ils conçoivent Galaxy Game en 1971, la première borne d'arcade commerciale de l'histoire, Bill Pitts et Hugh Tuck ne sont encore que des étudiants de Stanford et Cal Poly. La majorité des bornes d'arcade des années '80 et '90 ont évidemment repris ce schéma. Soudain, le fameux sujet des microtransactions est abordé. Mais alors que cette pratique s'apprête à exploser avec l'arrivée des jeux mobiles, la plupart des intervenants s'accordent à dire que "tout ça, c'est des conneries". Jack Emmert de Cryptic Studios (City of Heroes) lance que c'est "un non-sens total" et que ça "lui donne envie de mourir", tandis que Rob Pardo de Blizzard Entertainment estime que les joueurs "se sentiraient trahis" par de telles techniques commerciales. Le succès est au rendez-vous avec plus de 11 millions de joueurs en 2005 et le studio engrange des sommes colossales [...]</p>
---	--	--	--	---	--	---	--

2. Gamekult	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérier	Déterrer
<p>Shenmue 3, du miracle au mirage ? Juillet 2015 Oscar Lemaire</p>	<p>J'ai fait venir Yu Suzuki en France à plusieurs reprises pour des salons, dont le dernier était le Monaco Anime Game Show en 2013. À ce moment-là, parce que je suis fan des deux premiers volets, on a commencé à parler concrètement de pouvoir faire Shenmue III. C'est en ces termes que Cédric Biscay raconte la genèse du projet, avant de se lancer dans un petit discours facile sur le manque actuel de créativité dans le jeu vidéo lorsqu'à l'occasion de l'E3, nous avons demandé à Jim Ryan, président de la branche européenne du constructeur, si Sony allait assurer le rôle d'éditeur pour Shenmue III, sa réponse est restée évasive : "nous n'avons pas encore décidé". Ils prennent quand même un risque. Qui est mesuré, mais c'est quand même un risque pour eux de miser d'un coup sur une propriété qui déjà ne leur appartient pas. Selon ses dires, l'équipe compte déjà une trentaine de personnes qui travaillent au développement du jeu. C'est assez peu, mais il assure que ce nombre va augmenter à la fin de la période de financement, où YS Net sera en mesure de déterminer combien de personnes supplémentaires il sera en mesure d'employer.</p>		<p>C'est un peu le nom sorti de nulle part. Shibuya Productions, une société basée à Monaco, créée par Cédric Biscay. Un Français qui apparaît en deuxième position sur la page Kickstarter de Shenmue III, juste derrière Yu Suzuki. Une société très jeune - un an - mais qui est le prolongement d'une autre entreprise fondée par Biscay, Shibuya International, dont la création remonte à 13 ans. Sur son site, on peut y voir une liste de clients avec une renommée non négligeable, e principe de Shibuya Productions, comme son nom le montre assez bien, est de ne plus s'arrêter au simple coup de main, mais d'agir en tant que producteur de différents projets. Jusque-là, l'entreprise travaillait surtout sur de l'animation.</p>		<p>C'est d'ailleurs ce qui empêche YS Net et Shibuya Productions de lancer le développement de versions HD des deux premiers Shenmue : pour ces deux jeux, Sega n'est pas seulement propriétaire de la licence, mais de l'intégralité de l'œuvre - ce qui ne sera pas le cas pour Shenmue III. En fait c'est une volonté de Yu Suzuki, simplement, de ne pas communiquer là-dessus."</p>	<p>Quel est exactement le rapport à Sega dans l'histoire ? "Sega n'a aucune implication dedans", assure Biscay. L'éditeur japonais a simplement "prêté" la licence à YS Net, le studio de Yu Suzuki, mais n'agit pas en tant qu'éditeur ou investisseur ; il n'a de fait aucun droit de regard. Cédric Biscay, en revanche, est implacable : "pour la version PS4, c'est YS Net l'éditeur." S'il ne réfute pas le fait que Sony investisse dans le projet, il nous assure que ce financement servira "principalement" au marketing. Biscay refuse de nous communiquer des chiffres, ce qui est fort ennuyeux, puisque ce sont ces chiffres qui permettraient de savoir si le projet aura un budget à la hauteur de ce qu'il représente, et s'il s'agit au fond d'un investissement sensé.</p>	<p>La démarche d'Igarashi était dans les faits plus transparente : au lancement de la campagne, il confiait à Gamasutra que son projet était déjà financé à 90 %. En se basant sur la somme initialement demandée - 500.000 dollars - on peut en conclure qu'il disposait déjà d'un investissement qui approchait les 5 millions de dollars, et peut arguer donc aujourd'hui d'un budget logiquement supérieur à 10 millions de dollars. Le premier Shenmue est un jeu célèbre pour son budget faramineux. Un budget qui - inflation prise en compte - atteignait environ 67 millions de dollars (en incluant le marketing, certes). Difficile de penser qu'on aura un jeu à la hauteur de cet héritage avec les 2 millions demandés, ou même avec les 10 millions de dollars espérés par Yu Suzuki. Yu Suzuki, ce n'est pas rien. L'homme a réalisé un nombre non négligeable de grands classiques [...]</p>

<p>Dopage et e-sport, une histoire de cachets Stoon août 2015</p>	<p>Interrogée par nos soins, Anna Rozwadowsicz (directrice de la communication pour ESL Gaming) confirme la volonté de construire quelque chose main dans la main avec les agences de contrôles. Nous souhaitons réellement être en mesure de développer ce genre de relations (NDLR : entre les fédérations sportives et les agences) avec la NADA et la WADA, mais je pense ne pas me tromper en affirmant qu'il est encore trop tôt pour penser à cela dans le cadre de l'eSport. Dans un premier temps, nous avons besoin de l'aide des deux agences pour établir des règles antidopage à la fois justes et réalisables, ceci nous permettrait de mettre en place des tests et de nous assurer que l'intégrité de notre sport reste intacte. Valve et son mutisme permanent (nous n'avons reçu aucune réponse de leur part à nos questions)</p>		<p>C'est la première fois qu'un joueur d'envergure internationale reconnaît l'existence de champions sous amphétamines, et en parle publiquement. Tout a commencé en marge de la finale de l'ESWC, la Coupe du Monde du Jeu Vidéo, se tenant cette année à Montréal à la mi-juillet. Interviewé par le commentateur Mohan "Launders" Govindasamy, Kory "Semphis" Friesen (joueur professionnel canadien de Counter Strike : Global Offensive) aborde son éviction de l'équipe Cloud9 (USA) datant du mois d'avril et expliquée par des performances en demi-teinte lors des phases finales de l'ESEA Finals. Alors qu'il détaille les différents problèmes de communication au sein de l'équipe et des soucis de hiérarchie avec son coéquipier Sean "seang@res" Gares, Semphis termine : "les communications à l'ESL étaient quelque part assez drôles... je n'en ai rien à faire, on était tous sous Adderall". [...]</p>	<p>On ajoutera à cela ce document nous présentant sous forme de frise chronologique les différentes études réalisées, en les mettant en relation avec les dates de sortie sur le marché de nouvelles molécules. Les vidéos présentant ces parties (comprenant les discussions entre les joueurs) sont d'ailleurs assez explicites sur le sujet, montrant un niveau de désorganisation au sein de l'équipe flagrant, malgré un talent arme en main indéniable. Cidessus le temps de jeu sur CS:GO de chaque équipe présente à l'ESL One Katowice 2015 (exprimé en minutes). Ces données n'incluent ni les temps d'échauffement ni l'installation des équipes.</p>	<p>Délivré uniquement sur prescription d'un médecin et dans le cadre d'un traitement bien défini, de nombreux témoignages rapportent l'obtention du médicament auprès de pharmaciens peu scrupuleux ou au marché noir, une pilule d'Adderall pouvant se négocier entre 6 et 8 dollars "dans la rue" en fonction de la quantité achetée. Données facilement malléables, business florissant. Ainsi, l'un des milieux les plus touchés est encore aujourd'hui celui des truckers (routiers). S'il existe en effet des règles très strictes concernant le déroulement du jeu, il n'y a aucun règlement de tournoi interdisant la consommation de substances dans le but d'augmenter ses performances. Un célèbre billet de blog intitulé "Le dopage dans l'eSport, l'éléphant presque invisible dans le salon". À l'époque, l'article n'avait pas ému grand monde, et pour cause : à la suite de sa mise en ligne, Franzen recevra de nombreux appels lui demandant... de se taire. Manque une unité entre les acteurs. [...]</p>	<p>Si les prémices du phénomène remontent à la Guerre d'Indépendance avec une consommation en grande quantité de café et d'alcool, chaque conflit y est ensuite traité en l'associant à l'introduction d'une nouvelle substance : la morphine pour la Guerre de Sécession, les "Pep Pills" (créées à partir d'amphétamine) largement distribuées aux militaires lors de la Seconde Guerre Mondiale et la Guerre de Corée, l'arrivée en masse de l'héroïne pendant le Vietnam ou encore les cocktails plus récents de Dexedrine et de Red Bull, débarqués lors des conflits en Afghanistan ou en Irak, et ce malgré une politique de tolérance zéro instaurée par l'Armée américaine dans les années 80. Contraints à couvrir des distances énormes en un minimum de temps, la prise d'amphétamines devient monnaie courante dans les années 50, afin essentiellement de rester éveillé au volant et de remplir le contrat dans les temps. D'autres milieux sont aussi touchés dans les années 50, comme par exemple celui du sport universitaire. [...]</p>
---	---	--	---	--	--	---

<p>Ubi doit-il se méfier de Vincent Bolloré ? Oscar Lemaire octobre 2015</p>	<p>Interrogé par nos soins, Charles-Louis Planade du cabinet Midcap, spécialiste des conseils financiers et notamment dans le domaine du jeu vidéo, reste néanmoins sceptique face à cette possibilité. "Pour moi, ça paraît contre-intuitif. On n'a jamais vu d'O.P.A. hostile sur ce secteur". C'est que le jeu vidéo n'est pas comparable à d'autres industries moins portées sur la créativité. Le gros risque, en faisant une O.P.A. non souhaitée par l'entreprise visée, ce sont des démissions massives, et notamment de ses dirigeants. Planade reconnaît le mystère qui plane sur la situation actuelle, qui indique clairement une stratégie pour l'instant non avouée. "Bolloré a l'habitude d'être tenace en affaires, de ne rien faire au hasard". Et de reconnaître qu'il y "a du sens" dans la perspective pour Vivendi de faire d'Ubisoft l'une de ses filiales qui rejoindrait ainsi le groupe Canal, Dailymotion, et Universal Music, "créer une sorte de géant français du divertissement, à l'image de Disney et Warner Bros. aux États-Unis".</p>		<p>Présentation rapide de Vivendi. Le procédé coûte à Vivendi 2,4 milliards de dollars pour récupérer 68 % des actions de la nouvelle entité qui devient donc sa filiale. Un peu plus de cinq années plus tard, Vivendi, qui ne trouve alors aucun acheteur, force la main à sa filiale - au point de menacer de licencier son président, Robert Kotick - pour qu'elle rachète elle-même son indépendance contre 5,8 milliards de dollars qui partent dans les poches de Vivendi, soit une belle plus-value, surtout si l'on ajoute les dividendes dont a profité la société française dans l'intervalle. À ce jour, Vivendi dispose toujours d'une légère participation dans l'actionnariat d'Activision Blizzard, à hauteur d'un peu moins de 6 %. Mais le 14 octobre en fin de journée - comme la loi le contraint pour une opération d'une telle envergure, rebondissement : Vivendi annonce avoir acheté 6,6 % des actions d'Ubisoft et 6,2 % de celles de Gameloft, le tout pour une somme de 160 millions d'euros [...]</p>	<p>hors bundles, Assassin's Creed III était quatrième des meilleures ventes de l'année 2012 aux États-Unis, Black Flag était lui cinquième du top de 2013 et Unity... n'apparaît pas dans le classement de 2014. Même au Royaume-Uni, qui est pourtant l'un des rares territoires où l'institut local - GfK Chart-Track - comptabilise les bundles dans les ventes de jeux, Assassin's Creed a accusé une forte baisse en se retrouvant dixième du top 2014 quand Black Flag était cinquième en 2013.</p>	<p>Sur le court terme, ce n'est sans doute pas le meilleur moment pour placer son argent dans Ubisoft. Du moins, avant que la donne ne soit changée par Vivendi. Cette première prise de participation permettrait supposément à Vivendi et donc Bolloré de s'immiscer fermement dans la discussion avec Ubisoft : en devenant le troisième plus gros actionnaire de la société, pas loin derrière les Guillemot, le conseil d'administration sera bien obligé de l'écouter. e n'est pas un concurrent direct qui s'emparerait de l'éditeur, ce qui réduit considérablement le risque de plans de licenciements dans l'optique de supprimer les double-emplois. il y a le fort argument de la synergie, celle-là même qui fait tout l'intérêt de disposer dans son giron d'un géant de la musique et d'un géant des médias</p>	<p>C'est le scénario de 2004 qui recommence, à quelques nuances près : le capital d'Ubisoft est envahi par une société externe qui vient soudainement fragiliser la position des frères Guillemot, fondateurs et dirigeants du leader français du jeu vidéo. Résultat, le marché s'emballe, anticipant une O.P.A. hostile. Il y a 10 ans, l'invasisseur était Electronic Arts, cette fois c'est Vivendi, ex-proprétaire d'Activision Blizzard, qui vient affoler les observateurs. Deux sociétés dont s'est séparé Vivendi afin d'éponger ses dettes pour se retrouver à nouveau en position de force. Car si l'on retient souvent l'évocation du caractère violent des jeux Activision qui, selon Jean-René Fourtou, le président de l'époque (toujours membre du conseil, mais depuis devenu président d'honneur afin de laisser sa place à Vincent Bolloré), "dérangeaient plusieurs membres du conseil". Dans la foulée, les ventes du jeu n'étaient pas très encourageantes pour le futur d'Assassin's Creed. [...]</p>
--	---	--	--	---	--	--

<p>Carte mémoire de Nintendo est à Ritsumeikan Moisan novembre 2015</p>	<p>“À l’époque, le jeu vidéo n’était pas considéré comme une culture, mais seulement comme un divertissement”, explique-t-il. Kyoto oblige, Hosoi se rend d’abord chez Nintendo pour interroger le constructeur sur sa politique interne de préservation. Plusieurs profs interrogés.</p>	<p>Kyoto est une ville étudiante, on y trouve parmi les plus prestigieuses universités du pays. Pourtant, malgré la présence de Nintendo et l’abondance de passionnés de retrogaming (lire notre précédente Kyoto Story), il a fallu du temps pour que les institutions reconnaissent le jeu vidéo comme une culture nationale, un art bon à enseigner.</p>				<p>Dans les années 1990, Koichi Hosoi est professeur de sciences de l’informatique à Ritsumeikan. Il constate que le succès de la PlayStation et l’arrivée prochaine de nouvelles consoles ont pour effet de précipiter les générations précédentes dans l’oubli. L’histoire de la Famicom disparaît et personne n’est là pour l’enregistrer.</p>
<p>Portrait de Dylan Cuthbert Victor Moisan novembre 2015</p>	<p>Un seul entretien, mais très approfondi. “Je n’avais jamais vu une société aussi structurée. Nous avons dû faire une présentation face à 30 employés, tous en uniformes Nintendo, comme sortis d’une secte !” Aujourd’hui, Cuthbert avoue : “Jez a extrêmement survendu notre savoir-faire, mais le coût, pour Nintendo, était plus que négligeable. Après le succès de la Famicom, ils étaient les rois du jeu vidéo. Ils n’avaient pas tant d’employés que ça, leurs profits crevaient le plafond. C’était l’époque où ils achetaient des îles à Hawaï pour y construire des marinas !” Cette finesse est le propre des studios japonais. Le CPU a été inventé aux États-Unis, mais les Japonais ont mieux su l’exploiter. Le marché local est sans cesse en train de chercher d’autres pistes. [...]</p>	<p>Notre tour d’horizon kyotoïte débute au deuxième étage d’un bureau du centre d’affaires, somme toute modeste, mais dont l’esprit international tranche avec l’austérité des locaux japonais habituels. Il n’est pas rare de le croiser le week-end, au détour d’une allée ou sur les bords de la rivière Kamo, en compagnie de son jeune garçon. Le Britannique sort rarement sans son appareil photo, aime prendre des instantanés volés aux anonymes ou immortaliser les motifs contrastés de la nature et des temples. [...]</p>	<p>Ces longs mois de recherche et de développement mènent à X (1992), un shooter en 3D pour Game Boy uniquement sorti au Japon, pourtant essentiel dans la genèse de Starwing qui sort l’année suivante. En offrant les premières incursions du jeu vidéo dans les graphismes polygonaux et la 3D post-Mode 7, ces jeux ouvrent la voie à l’ère des 32-bits. Loin des modèles traditionnels, cette structure offre une alternative aux quelques développeurs japonais qui ne souhaitent pas travailler dans une grande entreprise, tout en attirant beaucoup d’Occidentaux passionnés par le Japon. [...]</p>			<p>À presque 44 ans, Dylan Cuthbert a passé un bon tiers de sa vie dans la vieille capitale. À 18 ans, lors de son premier séjour à Kyoto, Dylan Cuthbert a le coup de foudre. “C’était un court voyage d’une semaine. J’étais jeune, donc facilement impressionné. Mais ici les gens étaient amicaux, la nourriture délicieuse, tout respirait la vie. Voilà comment les choses devraient être partout ! Alors programmeur chez Argonaut Software, un studio de surdoués anglais dirigé par Jeremy “Jez” San (24 ans à l’époque), Cuthbert a rendez-vous chez Nintendo. [...]</p>

<p>Pourquoi vos jeux ne sont pas vraiment à vous ? Nicolas turcev septembre 2015</p>	<p>“L'épuisement du droit de distribution ne s'étend pas aux copies dématérialisées en matière de jeu vidéo, précise Antoine Chéron, avocat spécialisé dans la propriété intellectuelle. L'éditeur est donc totalement fondé à contrôler la circulation de celui-ci sur Internet”. Même source : la question n'a jamais été tranchée, tant au niveau français qu'europpéen, de savoir s'il faut appliquer le régime du logiciel, de l'œuvre audiovisuelle, voire de la base de données, ou même un régime distributif selon les différentes composantes du jeu vidéo (composante logicielle, composante multimédia, etc.)” Contactée afin de connaître la teneur de ces rendez-vous, l'ESA n'a pas donné suite à nos sollicitations. Nous avons joint Thomas Boué, directeur des affaires européennes de la Software Alliance à Bruxelles. Il explique le raisonnement derrière ce positionnement, qu'il assume : “Le droit d'épuisement a été conçu à l'origine pour des biens physiques. [...]</p>		<p>Pourquoi, pendant des années, fallait-il s'acquitter d'un “pass online” pour un jeu acheté d'occasion, faute de quoi vous ne pouviez pas jouer en ligne ? Pourquoi une démo comme P.T. aurait bien pu disparaître de votre disque dur de PS4 (Konami ayant finalement renoncé à le faire) ? Pourquoi un éditeur peut unilatéralement décider de retirer d'un serveur un jeu que vous avez payé, vous privant du droit de le retélécharger sur votre smartphone ou console ? Car vos jeux ne vous appartiennent pas, du moins pas comme votre lampe de chevet ou votre chaîne Hifi. Ce n'est pas nous qui le disons, c'est le droit. Et, pour ce qui nous concerne, le droit européen. Lorsqu'un utilisateur acquiert une copie physique d'un jeu vidéo, il acquiert en réalité un support physique de ce jeu nécessairement assorti d'une licence d'utilisation de celui-ci, laquelle précise les droits qui lui sont concédés. [...]</p>		<p>La loi européenne, comme américaine, ne s'est à ce jour jamais prononcée définitivement sur la portabilité du droit de distribution aux copies numériques. Conséquence : on a le droit de disposer librement de sa licence d'utilisation sur les jeux physiques (prêter, donner, revendre), mais pas sur leurs équivalents numériques, qui restent la propriété de l'ayant droit originel : l'éditeur. Depuis des années, les éditeurs tentent de se battre contre le marché de l'occasion physique, qui selon eux représente une perte sèche. La tentaculaire Entertainment Software Association (ESA) qui regroupe tous les plus gros éditeurs du secteur (Activision-Blizzard, Microsoft, Sony, Tencent, etc.) a dépensé 50.000 dollars en frais de lobbying à Washington en 2014 pour une mission concernant, entre autres, la “first-sale doctrine”, le droit d'épuisement américain. [...]</p>		<p>Au tournant des années 2000, le parlement européen adopte deux directives. La première, la directive InfoCom, a pour objectif de transposer le copyright existant aux œuvres de l'esprit dématérialisées (musiques, films, ebooks...). La seconde, la directive Software, protège quant à elle le “code” et vise clairement à supporter les ayants droit du secteur du logiciel. Le but est de donner un cadre légal à cette nouvelle forme de produits, qui consistent essentiellement en une suite de 0 et de 1 qui s'exécutent sur des ordinateurs. Or, le jeu vidéo est un hybride. Il contient à la fois des éléments graphiques, musicaux et vidéos qui tombent potentiellement sous le coup de la directive InfoCom, mais aussi du code qui permet d'afficher ces éléments, et qui donc relèverait a priori de la directive Software. Dans le cas Nintendo vs PC Box, la Cour a reconnu le caractère spécifique du jeu vidéo. [...]</p>
--	--	--	--	--	---	--	---



<p>Dans l'ombre du nouveau patron de Nintendo Lemaire décembre 2015</p>			<p>Kimishima représente presque tout l'opposé d'Iwata. Il n'a aucune expérience dans le développement, c'est un financier, et un financier pur jus. Du genre à avoir débuté sa carrière dans les banques, et du genre à ne pas savoir comment positionner ses mains lorsqu'on lui demande de prendre la pose en tenant une Game Boy Advance SP (photo). La nomination de Kimishima n'est pas une vision à long terme. Lorsqu'il était question, dans les semaines qui ont suivi le décès d'Iwata, de deviner qui prendra la tête de Nintendo, les favoris Shigeru Miyamoto et Genyo Takeda – les deux plus haut placés de la société – avaient pour principal défaut leur âge avancé (respectivement 63 et 66 ans). Pourtant, Kimishima, du haut de ses 65 ans, a le même problème. De fait, il minimise lui-même son avenir à ce poste, évoquant un mandat pour une seule année, tout en clarifiant plus récemment ces propos : il ne s'agit pas non plus de ne rester qu'une seule année, mais simplement de souligner que rien n'est forcément acquis. [...]</p>	<p>Photo où Kimishima tient mal sa GBA SP</p>	<p>la configuration actuelle de la direction de Nintendo s'apparente à une troïka, où les trois hommes se partagent le pouvoir décisionnaire. Et dans cette période de transition, tout porte à croire que la priorité consiste à concrétiser toute la stratégie à moyen terme mise au point par Satoru Iwata dans les mois qui ont précédé sa mort. Il n'était pas le favori d'Iwata, qui préférait laisser sa place à des personnalités plus jeunes, ce qui avait visiblement été envisagé par Nintendo après le décès de l'ancien président, mais sans résultat concret pour le moment. Si Miyamoto n'a pas récupéré cette fonction, c'est probablement en prévision de sa retraite future et de la nécessité de former ses remplaçants, ce qu'il présente comme son objectif depuis plusieurs années déjà. Cette montée en puissance sonne en tout cas comme une direction toute tracée pour éventuellement prendre la place de Kimishima dans le futur. [...]</p>	<p>Takahashi a été nommé par feu Satoru Iwata au conseil d'administration de Nintendo en 2013, au même moment où il a acquis la tête de SPD, ce qui en fait un successeur direct d'Iwata : c'était ce dernier qui assurait auparavant cette fonction. Takahashi est peu connu du grand public, mais est pourtant déjà un ancien de la société. Il a rejoint Nintendo en 1989 et a travaillé sur des jeux comme Stunt Race FX, Super Mario RPG, The Legend of Zelda : Ocarina of Time, les Pokémon Stadium, 1080° Snowboarding ou encore Luigi's Mansion, en s'occupant le plus souvent de la motion-capture ou des cinématiques en CG. Il a également été le réalisateur de Wave Race 64 aux côtés de Katsuya Eguchi ainsi que l'un des producteurs de Mario Kart Double Dash aux côtés de Sugiyama, Tezuka et Miyamoto.</p>
---	--	--	---	---	--	--

<p>Le jeu vidéo belge fait enfin son nid février 2016 Michi-Hiro Tamai</p>	<p>Karel Crombeck, le père de Mayan Death Robots. "Le paysage du jeu vidéo belge bouge énormément cette année grâce à ces meetups. C'est la force motrice la plus importante pour les développeurs indés". Le développeur anversoïse ne regrette pas d'avoir tout lâché pour bosser à temps plein sur ce Worms-like rongé de versus locaux addictifs. Notre studio et celui de Larian sont les deux seuls studios qui tournent bien en Belgique. Ce n'est donc pas encore suffisant pour affirmer qu'il existe un secteur du jeu vidéo chez nous", note Bruno Urbain, patron de Fishing Cactus et co-fondateur de la Walga (Wallonia Game Association). "La première branche, celle de l'éducation, existe pourtant avec des écoles comme Albert Jacquard à Namur ou même l'Université Libre de Bruxelles qui intégrera des cursus de jeux vidéo l'année prochaine. Mais malgré les nombreux indés qui naissent, notre pays manque encore d'éditeur, d'une structure de visibilité commerciale." Olivier Griffet, patron d'Abraham. [...]</p>	<p>Pour la première fois de son histoire, le versant pro du salon abritait ainsi un stand "noir jaune rouge" accueillant douze studios indés flamands, wallons et bruxellois, entassés sur à peine 50 mètres carrés.</p>	<p>À côté, la structure (fishing cactus) livre des projets de commande depuis six ans, notamment des serious games pour Dassault ou encore un portage d'After Burner sur mobiles. Le jeu vidéo made in Belgium ne faisait tourner que 500 emplois en 2012. On reste très loin des 23.000 salariés (toutes branches comprises, dont 3000 développeurs) qu'il nourrit en France. e projet passait de quatre à neuf employés à temps plein cette année, tout en s'entourant de 25 collaborateurs freelances. Soutenu à hauteur de 94.000 dollars il y a deux ans sur Kickstarter, Færia a finalement accumulé un budget total de 1,7 million d'euros via des aides publiques disparates (non liées au jeu vidéo) et un investissement privé. L'honnête shooter 2D de Crazy Monkey Studio trace une ligne étonnante d'Anvers à Charleroi. [...]</p>				
--	---	--	---	--	--	--	--



<p>Au Japon, le jeu vidéo fait de la résistance janvier 2016 Oscar Lemaire</p>			<p>Si l'on ne peut pas dire que Splatoon est allé jusqu'à sauver la Wii U, il a clairement réussi un tour de force assez incroyable en redynamisant totalement les ventes d'une console qui n'a pas été très agressive en dehors de ce titre. Stabilisée à un rythme d'environ 6.000/7.000 ventes au cours du premier trimestre, la machine a connu un bref pic provoqué par la sortie de Xenoblade Chronicles X puis un deuxième avec celle de Splatoon qui a maintenu la Wii U au-dessus des 10.000 ventes hebdomadaires pendant tout l'été. La console n'a jamais bénéficié de baisse de prix depuis son lancement en 2012. Le constructeur avait tout de même fait très fort au cours de la fin d'année 2013 en proposant un bundle avec New Super Mario Bros. U, Wii Party U, une Wiimote et 30 jours de Wii Karaoke U pour 32 800 yens (257 euros). [...]</p>	<p>Plusieurs tableaux réalisés par Oscar Lemaire : ventes de consoles, ventes annuelles depuis 2003, historique des ventes de consoles au Japon... Données Media Create. Afin de conserver un ordre de grandeur limité, les premières semaines de la PlayStation 4 et de la Xbox One sont écartées, de même que les périodes de lancement de la Wii U (fin 2012) et de la Vita (fin 2011).</p>			<p>Avec un peu moins de 5,9 millions de consoles vendues en 2015, l'Archipel a atteint son plus bas niveau depuis que l'institut a commencé à publier ses chiffres, en 2002. Metal Gear Solid V qui est devenu le premier gros jeu japonais à mieux se vendre sur PlayStation 4 que sur PlayStation 3, un privilège jusque-là réservé aux jeux occidentaux. Mais le véritable objectif de la PS4, en 2016, pourrait symboliquement être de faire mieux que le pic de popularité de la PS3, en 2009. Cette année-là, la console de Sony s'était vendue à 1,88 million d'exemplaires, son record.</p>
--	--	--	---	--	--	--	---

<p>La Pologne, nouvelle superstar du jeu européen Michi mars 2016</p>	<p>3 sources en mode "fixer" On ne prend pas ça pour une revanche, on profite du moment. Je n'aime pas flanquer des étiquettes, mais il faut reconnaître qu'on est des travailleurs durs à la tâche. Flying wild hog. Je ne garde pas un bon souvenir de cette époque où l'on vendait des copies de jeux aux notices crades sur des tables de camping. Ce n'était pas vraiment cool. Le plus étrange fut la période qui a suivi l'entrée en vigueur de la loi sur le copyright. Comme il n'y avait pas encore de magasins de jeux vidéo, on essayait de vendre notre version originale et localisée de <b>**Baldur's Gate**</b> à des petits magasins et même des écoles. Mais quand on se retrouvait sur des marchés publics, c'était pire. La police ne faisait pas respecter la loi sur les droits d'auteur, car cette dernière était assez récente. On se retrouvait donc avec notre belle copie officielle, juste à côté de stands qui la proposait en version pirate. On n'osait pas aller leur dire en face, ces types nous faisaient vraiment peur. On a commencé à travailler sur This War of Mine il y a deux ans, lorsque la situation entre l'Ukraine et la Russie s'envenimait. [...]</p>	<p>"Tiens, essaye. Tu prends une gorgée de vodka avec la bouteille dans ta main droite puis une autre de jus avec la gauche et ça passera tout seul. C'est comme ça qu'on la boit en Pologne", conseille tout sourire Artur Maksara. Le level designer du reboot de Shadow Warrior est exactement à l'image de son FPS : truculent et frontal.</p>	<p>La Pologne livrait en effet un nombre impressionnant de productions au gameplay singulier ces cinq dernières années (liste). La Grande-Bretagne demandait récemment à l'Europe de supprimer les aides sociales dont les travailleurs intraeuropéens bénéficient chez eux. La mesure visait surtout le million de Polonais en activité outre-Manche. Souvent affublée du cliché de l'ouvrier payé au noir, la Pologne déroule pourtant des revenus globaux de son industrie jeu vidéo qui ont presque doublé en un an pour atteindre 370 millions d'euros en 2015. Si la France faisait (environ) six fois mieux la même année, la progression reste spectaculaire pour cet ancien pays communiste. e pays compte en effet parmi les nations qui ont le plus souffert de la Deuxième Guerre mondiale puisqu'il fut le premier à être envahi par les nazis. Seuls 10% de Varsovie, la capitale, restèrent ainsi debout au sortir du conflit armé. S'il n'a pas écrit son scénario, difficile à ces mots de ne pas penser à The Witcher 3. [...]</p>		<p>Le crunching est une pratique courante chez nous. Je ne veux pas citer de noms, mais un récent projet a ainsi pu être développé en trois ans au lieu de cinq. Toute ressemblance avec les heures supp' dénoncées par les développeurs de The Witcher 3 sur le forum NeoGAF serait purement fortuite...</p>	<p>Son industrie estimée aujourd'hui à 400 studios et 2.000 développeurs a en effet débuté à l'arrache, sur des marchés clandestins sous l'ère soviétique. Au milieu des années 80, le déclin du communisme et la positivité croissante de la frontière ouest-allemande (qui finira par chuter un an avant le mur de Berlin, en 1988) permit ainsi l'importation de micro-ordinateurs et de jeux PC. Si bien qu'une presse spécialisée en micro-informatique naquit même dès 1986. "Des marchés à ciel ouvert vendaient donc des jeux piratés tout à fait légaux et accompagnés de notices photocopiées. Des compagnies ukrainiennes fournissaient tout ce beau monde", se souvient Zielinski. "Elles proposaient des jeux copiés sur disquettes à grande échelle, 1.000 exemplaires que certains revendaient sans problème". [...]</p>
---	--	--	--	--	---	---

<p>Stages abusifs comment en est-on arrivé là Turcev mai 2016</p>	<p>noms modifiés pour protéger leur anonymat. Suite à ce témoignage, d'autres stagiaires passés chez Bloomylight Studio ont fait part de leur histoire sur les réseaux sociaux ou dans les commentaires du Kickstarter. Nous avons recueilli les récits de sept d'entre eux situés en Belgique et en France, qui ont préféré rester anonymes (les prénoms sont modifiés). Contacté à plusieurs reprises par mail et par téléphone, David Tollari n'a pas donné suite aux sollicitations de Gamekult. Nicolas Titeux, compositeur freelance sur le projet, n'a quant à lui pas souhaité faire de commentaire. "Je pense qu'il se conduisait comme ça pour nous intimider. D'ailleurs, il nous poussait souvent à travailler plus vite (souvent au détriment de la qualité)". "Sur le coup j'ai eu très peur et j'ai passé une nuit blanche à finir le travail". En effet, un stagiaire n'est pas un salarié, précise Me. Antoine Chéron, avocat spécialiste de la propriété intellectuelle. Il ne signe pas de contrat de travail donc l'exception légale [qui lie normalement la production du salarié à l'employeur] ne joue pas", dicit l'article 113-9 du code de propriété intellectuelle. [...]</p>		<p>Contextualisation du kickstarter. Bloomylight Studio résiderait en réalité dans l'appartement studio du directeur créatif David Tollari, dans lequel défileraient des stagiaires non payés, par groupes de quatre ou cinq en fonction des allées et venues. Les déclarations de Laureine mentionnent également la signature d'un faux attestant d'avoir reçu de l'argent, l'absence de véritable prototype jouable ou d'une équipe de professionnels comme semblait lui avoir assuré David Tollari. Depuis la loi du 10 juillet 2014, les effectifs de stagiaire au sein d'une entreprise sont plafonnés à 20% du total des salariés, chaque tuteur pouvant superviser au maximum trois stagiaires. Charte de bonne conduite qui serait annexée aux conventions de stage du secteur du jeu vidéo. [...]</p>	<p>Outre la petitesse (25m<sup>2</sup>) du lieu de travail, en infraction avec la loi qui prévoit un espace de 11m<sup>2</sup> par personne dans un bureau collectif, les étudiants découvrent qu'il n'y a aucun salarié, seulement des stagiaires, et que David Tollari pratique un autre travail à mi-temps. Des informations cruciales qui "n'ont jamais été mentionnées durant l'entretien" indique Sabrina. Ce qui place Bloomylight Studio dans une situation d'infraction manifeste (en fait de studio, le développeur serait un agrégat de stagiaires et de travailleurs freelance), qui pourrait se voir sanctionner par une amende administrative de 2000 euros par manquement à la loi et par stagiaire, et 4000 euros en cas de nouvelle infraction qui suit la notification de la première amende. Lucie quant à elle explique avoir eu comme tâche de réaliser "tous les graphismes d'un niveau de jeu en huit semaines", des décors à l'animation en passant par les personnages et une illustration pour les récompenses du Kickstarter. [...]</p>	<p>Tous confirment à des degrés divers les assertions de Laureine Sautereau et rendent compte d'un développement éprouvant dirigé par un réalisateur à la fois absent et extrêmement exigeant, débordant parfois du cadre légal qui régit l'accueil des stagiaires. Au moins quatre stagiaires rapportent avoir été sollicités pour des requêtes abusives, certaines impliquant des demandes répétées en dehors des heures de travail ou bien la réalisation de tâches lourdes dans des délais très courts. ans le cas d'une œuvre qualifiée de collective par la loi, un régime différent s'applique : la personne qui a divulgué l'œuvre en est la seule propriétaire. Est reconnue comme œuvre collective celle qui a été réalisée avec d'autres stagiaires ou salariés, où les contributions doivent être indissociables [...]</p>	
---	--	--	--	--	--	--

<p>Les coulisses de itch io avril 2016</p>	<p>Les gens tirent parfois la comparaison entre Desura et itch.io. Mais leur approche technologique était à l'opposé. Depuis, le paysage *open-source* a changé et nous permet de tourner. Ce qui rend itch.io possible aujourd'hui, c'est l'apparition de services "dans le cloud" comme Google Cloud Storage, qui stocke des pétaoctets de jeux pour nous et permet de garder des frais fixes très bas par rapport au trafic que l'on sert. Nous ne sommes pas tout à fait prêts à ouvrir complètement les vannes, mais quelques joueurs ont vraiment envie de s'investir avant la sortie, affirme Adam Saltsman, président cofondateur de Finji. Amos Wenger de rajouter, comme un pied de nez à la concurrence : "Valve commence à voir d'un mauvais oeil les bêtas privées, c'est notre porte d'entrée." La stratégie consistant, pour le programmeur, à s'insérer bien en amont (" plusieurs mois à l'avance") de la sortie publique des jeux, afin qu'itch.io bénéficie d'une audience de fidèles mieux installée au lancement. [...]</p>	<p>Pour le joueur non averti, parcourir itch.io peut s'avérer déconcertant. On y trouve tout et n'importe quoi, du plus basique au plus sophistiqué, du plus cheap au plus soigné. Ici un jeu de rythme sur la pollution en Chine, là une réécriture de Dante en pâte à modeler illustrée de lolcats, plus loin une histoire interactive qui se passe entièrement dans une fenêtre de chat MSN.</p>	<p>Malgré son apparence simpliste vue de l'extérieur, l'idée ne coule pas forcément de source, eut égard à la standardisation des procédures et des barrières imposées sur d'autres plates-formes depuis quelques années, à commencer par le Greenlight de Steam. À ce jour, plus de 30.000 jeux (Steam en compterait un peu plus de 9.000 selon SteamSpy) sont référencés. Ils ne sont pourtant que cinq à faire tourner la baraque. Parmi eux, le français Amos Wenger est le seul à travailler à plein temps sur la plateforme. À titre d'information, Valve employait plus de 330 employés en 2013. À commencer par le moteur de recherche étonnamment sommaire et la curation de contenu quasi inexistante. Des lacunes d'autant plus pesantes que la base de jeux ne cesse de s'étendre à une vitesse affolante. Environ 2.000 jeux ont été publiés entre le 12 mars et le 16 avril, soit 58 par jour. [...]</p>	<p>Tweet de Rami Ismail qui explique que mettre Nuclear throne sur itch.io lui a pris 3 minutes. Google trends : bonus de popularité de itch.io</p>		<p>Ce n'est qu'après avoir atteint la quatrième place du top que Valve a sifflé la fin de la récré, justifiant d'une impossibilité technique à accueillir ce type de contenu. Même si on imagine aisément que la vraie raison devait se situer ailleurs. Steam accueille en effet depuis longtemps des logiciels (d'animation, de modélisation ou même de création de jeux au sens large) qui ne sont pas des jeux.</p>	
--	--	---	--	---	--	---	--

<p>Reportage : l'Asie du Sud Est se découvre une scène indé septembre 2016 Victor Moisan</p>	<p>Le marché consoles n'a jamais vraiment pris ici, en raison sans doute de la réticence qu'avaient les parents à voir ces machines arriver dans les foyers, explique Sun Park du studio Turtle Cream. "Ce que vous appelez indie en Occident a très peu de place pour exister en Corée, car la plupart des joueurs sont concentrés autour de titres comme League of Legends ou Overwatch, raconte Jung JinSub, seul développeur d'Unsouled, un beat'em up en pixels inspiré d'Onimusha 2. La culture d'entreprise est si lourde en Corée que même si je travaillais dans une société de jeu vidéo, je ne pourrais jamais créer sur mon temps libre ! "Je ne m'intéresse pas tellement à l'argent, déclare benoîtement Sun-Yoep Choi. Je veux juste pouvoir faire mes jeux sans trop avoir faim." Choi lui-même navigue en intérimaire : récupérer des citernes d'eau, conduire des véhicules de chantier ou creuser à la pelle lui apporte juste de quoi nourrir son estomac et sa passion. Mais la frugalité n'est pas l'amie de la liberté, et pareille aventure n'est guère promise à de radieux lendemains. [...]</p>	<p>Ni plongé dans l'obscurité d'une halle, ni tout à fait dehors, le Busan Indie Connect tire parti de la structure monumentale qui l'accueille. Culminant au cœur du quartier ultramoderne de Centum City, le Busan Cinema Center est une sorte d'arche dont la toiture déformée repose comme un mobile sur des volumes en spirales et des blocs asymétriques. À ce même endroit se tient en octobre le festival de cinéma le plus réputé d'Asie. Busan laisse paraître un caractère moins crispé dans ses marchés aux poissons et sur ses plages. Celles-ci sont un argument de plus pour le festivalier du BICFest, qui ira se tremper les pieds dans la mer du Japon après avoir passé la journée à fouler les trois allées de ce petit salon. Prolonger loin dans la nuit les rencontres avec les développeurs indépendants de la région.</p>	<p>Le salon s'annonce comme l'avenir d'une scène régionale en pleine éclosion, de Singapour aux Philippines. Avancée désormais considérable du jeu mobile social, qui est en train de transformer le marché en répétant ce qui s'est passé ces dernières années au Japon. Sur des bases archi simples (les trois coups possibles sont réglés par le temps de pression sur l'écran), ce jeu tactile n'hésite pas à viser la compétition en ligne entre joueurs du monde. "Contrairement au Japon où les mentors du mouvement indépendant sont soit des expatriés (Q-Games), soit des vétérans affranchis des grands studios (Keiji Inafune), la Corée du Sud ne jouit pas d'un rayonnement historique suffisant dans le domaine pour attirer du monde de l'extérieur ou trouver ses piliers à l'intérieur du pays. Né d'un projet d'études, le titre nous plonge dans le quotidien d'un demandeur d'asile syrien en Allemagne qui a 21 jours pour faire venir sa famille. [...]</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Sources, tuyaux et fuites : dans les coulisses de la conf E3 de Microsoft août 2016 Nicolas Turcev</p>	<p>Un peu de discours direct du personnel Xbox, phrases courtes. On ne savait pas formellement pour la Scorpio. Tout ce que j'avais comme information et que je n'avais pas partagé, c'était les features et les caractéristiques de la console. Mon premier réflexe quand je vois cette info, la première question que je pose à Cédric [Mimouni] ou à Guillaume [Eppe], le matin au boulot ou le soir par téléphone : est-ce que [la fuite] vient de chez nous ? Parce que si ça vient de chez nous, on se fait couper la tête. "On est frustré parce qu'on voit apparaître des infos qu'on n'a pas. On se dit 'merde, je bosse quand même dans cette boîte'. Une semaine avant l'E3, on a quand même le stress qui monte, parce qu'on sait qu'on va se retrouver face à des journalistes qui sont en demande. Et en même temps ça casse le momentum, le show que l'on construit pour les fans." . Tu as des gens qui monnaient ça auprès d'un journaliste : le scoop sur une nouvelle console, ça vaut 500 dollars sans problème, et je dis 500, mais ça vaut peut-être 5000, j'en sais rien du tout. [...]</p>	<p>Il est 7 heures du matin à Los Angeles, le 13 juin 2016. On allume les lumières dans l'arène du Galen Center. Dans les vestiaires de l'équipe de basket des Trojans, qui y reçoit traditionnellement ses adversaires visiteurs, on a disposé quelques fauteuils confortables et un paperboard. Le représentant de Microsoft (la maison-mère) qui anime la réunion coache une dernière fois l'équipe : Xbox One S, deux téraoctets, Recore, Scorpio, six téraflops... Privée d'extraits vidéo durant le briefing, l'équipe française découvre les premières images de la Scorpio en même temps que le monde entier branché sur la diffusion en direct. Dès que la conférence se termine, les journalistes en embuscade dans les travées se ruent sur les représentants de Xbox éparpillés aux quatre coins du Galen Center pour obtenir plus d'informations. [...]</p>	<p>Reprise interview de Phil Spencer par Eurogamer</p>	<p>En faute cette année-là, l'hyper réactivité d'Amazon, que Xbox France a décidé de modérer via de nouveaux processus de validation avec les distributeurs, plus tard étendus à l'Europe entière. Dans le cas de la Scorpio en revanche, l'équipe d'Ouvrard a rapidement pu déterminer que la fuite ne provenait pas de leur division. Intermédiaires comme des prestataires graphiques ou web, qui ont généralement moins de scrupules à diffuser les éléments dont ils disposent. système de watermark. La maison-mère est la seule habilitée à distribuer les places et les opportunités d'interviews avec des orateurs américains, dans des proportions limitées. Sur la durée de l'E3, on a 45 à 60 BCD ["behind closed doors. Le salon n'ouvre qu'à midi, le mardi 14, mais dès le petit-déjeuner, les réunions démarrent. Aujourd'hui, ce sera avec une agence média. Une demi-heure plus tard, ce sera avec Auchan. Oui, Auchan. Ou Micromania, Amazon, Carrefour. [...]</p>	<p>À partir de mars, le rythme s'accélère. Durant les trois mois suivants, les États-Unis et la France multiplieront les prises de contact pour figoler la préparation en amont, laquelle représente au bas mot "70% de l'événement" selon Guillaume Eppe, responsable des relations presse pour Xbox France. Deux semaines avant le départ pour Los Angeles, le 25 mai, Kotaku dévoile l'existence de deux nouvelles consoles en préparation chez Microsoft. L'une est un modèle plus petit de la Xbox One – la S – et l'autre, prévue pour 2017, est plus puissante – la Scorpio. Deux projets confidentiels, les clous du spectacle, qui ne devaient pas être annoncés avant l'E3. Une demi-surprise pour le staff français. La banalisation de la programmation a augmenté la probabilité d'erreurs techniques comme dans le cas, fréquent, d'une publicité lancée trop tôt ou d'un site mis en ligne par accident. [...]</p>
---	--	--	--	---	---

<p>Breton contre breton octobre 2016 Oscar Lemaire</p>		<p>"Bizarre, d'habitude on est entre 10 et 30', s'amuse le porte-parole d'Ubi. Plusieurs centaines de personnes sont déjà là." Le journaliste Erwan Cario de Libération résume assez bien, sur son compte Twitter, le climat particulier de l'assemblée générale annuelle d'Ubisoft tenue le jeudi 29 septembre. Rendez-vous exclusivement réservé aux actionnaires, le genre d'endroit où les journalistes sont obligés d'acheter une action pour s'autoriser une entrée, cette édition 2016 leur est exceptionnellement ouverte sans l'exigence de ce tour de passe-passe. (Reprise du Twitter de Cario) À chaque vote de l'assemblée générale, il y avait un peu plus de 20 % d'abstention, à savoir essentiellement Vivendi. Quand le résultat du vote final, celui portant sur le maintien d'Yves Guillemot en tant que PDG, est annoncé : la salle exulte comme un bureau de campagne qui apprendrait que son candidat est élu Président de la République.</p>	<p>Yves Guillemot fortune estimée à 460 millions d'euros en 2016, d'après le magazine Challenges. Il faut dire que l'homme possède un profil atypique dans son domaine : il n'est pas seulement le gérant d'Ubisoft, mais aussi son fondateur, ce qui n'est pas anodin dans l'industrie actuelle. Electronic Arts, Activision Blizzard, Square Enix, Take Two, Capcom, Konami, Sega... sont aujourd'hui toutes dirigées par des financiers qui n'étaient même pas présents à l'origine de leur entreprise. Toutes les nuances de gris s'estompent au contraste de Vincent Bolloré, un homme d'affaires de 64 ans dont la construction médiatique renvoie tantôt l'image d'un financier désincarné, tantôt celle du parfait salopard. Exploitation de travailleurs africains, production d'huile de palme, censure d'enquête sur une banque, ami de Nicolas Sarkozy, proche de Cyril Hanouna et Jean-Marc Morandini, etc. [...]</p>	<p>il y a un cas assez anecdotique, mais malgré tout symbolique qu'incarne Emmanuel Carré, l'un des plus importants attachés de presse d'Ubisoft et proche d'Yves Guillemot. Son compte Twitter est à la fois personnel, où il relaie des nouvelles de l'exploration spatiale, déclare sa flamme à la série Stranger Things ou encore joue les supporters de l'équipe de France pendant l'Euro 2016. Et à la fois professionnel, ne serait-ce que de par son identifiant, "@ubisoftpress", ou du fait qu'il y diffuse allègrement toute information mettant en valeur son employeur (captures d'écran)</p>	<p>Dans tout ça, on en oublierait presque qu'Ubisoft, c'est aussi le roi des productions insensées réunissant des centaines de personnes dans des cadences infernales ou de multiples équipes, disséminées un peu partout sur le monde, s'occupent d'une partie spécifique d'un même jeu. Drame de Patrice Désilets, réalisateur de Prince of Persia : The Sands of Time et de deux premiers Assassin's Creed, parti tenter une nouvelle création chez THQ avant que son studio se fasse racheter par... Ubisoft, qui le vire manu militari (il aurait été accompagné à la porte par deux videurs le jour même où Ubi lui apprenait son licenciement) et annule son projet. Ketchapp, c'est surtout une entreprise qui danse entre les lignes du droit d'auteur et des négligences des stores mobiles, et qui fut épinglée par plusieurs médias pour son jeu 2048 : un programme gratuit et libre que les frangins récupèrent, ajoutent une monétisation par la publicité et touchent le jackpot. [...]</p>	<p>En 2002, Gaume est alors un patron surendetté ; sa société, Kalisto (Nightmare Creatures), n'est plus la success story qu'elle fut : si elle ne trouve pas très vite un moyen de rembourser son crédit de 130 millions de francs (20 millions d'euros environ), sa liquidation sera prononcée par un tribunal de commerce. Nicolas Gaume croise alors par hasard Yves Guillemot sur un salon professionnel. Nicolas Gaume n'en revient pas. "En quelques instants, cet homme, sans les garanties, contre-garanties et cautions que l'on me demande systématiquement ces derniers mois, vient nous proposer une planche de salut. Pourrai-je trouver la somme complémentaire ?" "Je voudrais remercier toutes les équipes d'Ubisoft et Aisha pour leur créativité et leur passion, disait-il en clôture de la conférence. Je voudrais aussi remercier tous les joueurs, nous ne sommes ici que grâce à vous, nous vous aimons vraiment, les mecs, parce que vous nous poussez toujours vers l'excellence. En perdant l'atout Gameloft, les Guillemot ont pu se renforcer. [...]"</p>
--	--	--	--	--	---	--



<p>Comment Fear Effect a fini au fond de la Bretagne Motormike juillet 2016</p>	<p>Deux sources. En tant qu'indépendant, on a sous-estimé la difficulté de s'approprier ce qui était à l'époque une grosse production. Il y avait une peur de décevoir et les gens n'ont pas été faciles à convaincre", reconnaît Benjamin Anseume. Mais l'approche - trop orientée tactical au tour par tour - ne marche pas, notamment sur la notion de stress que le studio souhaite retranscrire par la rapidité du gameplay. "On souhaitait quelque chose de plus nerveux et petit à petit, on s'est orienté vers du temps réel, avant d'adopter la vue isométrique qui correspondait mieux à ce qu'on voulait faire" "Sur Fear Effect Sedna, on est plus sur de la logique que de la recherche d'informations en matière d'énigme. On ne va pas lâcher le joueur dans la nature puis le laisser se débrouiller comme on l'a fait dans Goetia", explique Thibault. Qui dit vue à l'ancienne dit décors préendus, ce que le studio n'a pas les moyens d'exploiter. "Ils ne se rendent pas compte que même Fear Effect Inferno, le troisième épisode annulé sur PlayStation 2, ne ressemblait pas aux deux premiers. [...]"</p>		<p>Le principe du Square Enix Collective est simple : permettre à des équipes peu connues de se faire un nom sans avoir à créer un univers de zéro. Un studio ou un développeur solo y présente son projet qui, après approbation de l'éditeur, est soumis aux votes des joueurs pendant vingt-huit jours. Une campagne de financement peut alors être lancée si les retours sont positifs, Square Enix récupérant 5% des revenus de cette dernière pour se rembourser sur les frais de communication, entre autres. Influences. Histoire du jeu. Le cadre narratif est celui des légendes inuit, peu exploitées dans le jeu vidéo en dehors de Never Alone. Le principe n'est pas nouveau puisque Shenmue III est soutenu financièrement par Sony en marge de la campagne participative réussie avec plus de six millions de dollars récoltés. [...]"</p>		<p>Axel, un nouveau personnage français qui pourrait être jouable même si le palier nécessaire n'a pas été atteint lors de la campagne Kickstarter. Pour mener à bien le développement, Sushee dispose des 107.000 euros glanés via le financement participatif. Toutefois, il faut garder en tête que ceci ne représente qu'un cinquième du budget global. Chez Sushee, la majeure partie du budget provient de fonds propres, notamment grâce aux ventes de Goetia.</p>	<p>Selon Benjamin et ses sources personnelles, cumuleraient à presque deux millions dans le monde (1,2 million d'exemplaires pour le premier et 700.000 pour le second). Notre spécialiste business Oscar Lemaire, lui, avance des chiffres moindres sur le territoire nord-américain, mais confirme cette chute des ventes entre les deux titres avec 277.000 copies écoulées pour le premier et seulement 93.000 pour le deuxième.</p>	<p>Nous sommes en février 2015 et la compagnie japonaise vient de mettre à disposition trois vieilles franchises dormantes d'Eidos, qu'elle a racheté en 2009 : Anachronox, Gex et Fear Effect. Thibault Rommaggi intègre le studio puis en devient le directeur artistique. Comme son coup de crayon colle plus à l'univers de Fear Effect, la décision est prise de se concentrer sur cette série. Le studio devant rendre son dossier avant le 31 mai 2015, celui-ci démarre des recherches en termes de design, scénario et gameplay, tout en prenant contact avec des membres de l'équipe originelle. Première proposition n'a rien à voir. En mars 2016, les développeurs s'attellent à la création du prototype afin qu'il soit prêt mi-avril lors du lancement de la campagne Kickstarter. Pendant un mois, l'équipe travaille en flux tendu, sachant que si la sauce ne prend pas, tout part à la poubelle. " Un film avait été mis en chantier courant 2006. À l'époque, Eidos venait de conclure une entente d'option pour les droits d'une adaptation cinématographique avec Uwe Boll et sa société de production Boll KG.</p>
---	--	--	--	--	---	--	--



<p>Sommes-nous déjà en train de changer de génération ? Oscar Lemaire juin 2016</p>			<p>En somme, c'est comme si tout le monde avait un peu gagné et pour la première fois, tous avaient intérêt à faire durer le plus longtemps possible la génération. Résultat : la PS3 a tenu sept ans avant l'arrivée de la PS4, et la Xbox 360 a carrément eu droit à huit ans. Un record. Hideo Kojima, conférence Sony. Faisons le point. On découvrait il y a quelques semaines des informations sur la PS4K, devenue depuis la PlayStation 4 Neo. En gros, la philosophie derrière ces nouvelles machines ressemble pour beaucoup à celle de la New Nintendo 3DS, qui embarquait un surplus de puissance permettant à certains jeux d'être visuellement plus agréables, tout en restant compatibles avec les anciennes 3DS. Reprises d'entretiens externes, notamment Le Monde. En outre, les coûts de développement n'augmenteront plus d'un bond de géant à chaque fois, mais de manière progressive, de la même façon que la qualité graphique de leurs jeux.</p>			<p>Au moment de l'annonce de la Xbox One, Microsoft a tenu à insister sur le fait que tous les jeux Xbox One seront compatibles sur tous les modèles. "Pas d'exclusivité Scorpio, donc personne ne sera laissé derrière" assure Aaron Greenberg sur Twitter. Shannon Loftis, de Microsoft Studios, est plus mesurée dans une interview accordée à Youtube Gaming. "Nous verrons", déclare-t-elle lorsqu'on lui demande s'il n'y aura effectivement aucune exclusivité Scorpio. "C'est à la communauté de développeurs de jeux de décider."</p>	<p>L'histoire des différentes générations de consoles a sans cesse été alimentée par les attaques de la concurrence, et plus généralement des perdants. La Super Nintendo a été annoncée en réaction aux lancements de la PC Engine et de la Mega Drive. Celle de la Nintendo 64 en réaction à l'annonce de la Saturn, mais aussi aux nombreux autres concurrents hâtifs de l'époque comme l'Amiga CD32, la Jaguar ou la 3DO. La septième génération a toutefois été bien particulière, faisant oublier cette tendance historique où l'on parlait presque de manière incessante de la prochaine génération. Seuls Xenoblade Chronicles 3D et une poignée d'autres jeux furent exclusifs à cette nouvelle console, un statut d'exception qui n'est pas surprenant dans la mesure où sortir un jeu exclusif à ce nouveau modèle revient à se limiter à un parc dérisoire. Fin mars 2016, la New Nintendo 3DS (modèle XL compris) représente moins de 14 % du parc total de la 3DS qui était alors de presque 59 millions.</p>
---	--	--	---	--	--	--	---

<p>Ubisoft Vivendi : parole à la défense Raphaël Lucas novembre 2016</p>	<p>6 sources “Vivendi est une société que l’on suit avec beaucoup d’attention au Figaro”, confirme la journaliste, "parce qu’il y a Canal+, et les aventures italiennes avec Telecom Italia et Mediaset” Erwan Cario, de Libération, fut de ceux qui tentèrent de décrocher un commentaire du PDG, Yves Guillemot. En vain. "Ce n'est pas faute d'avoir essayé, on a dû se contenter du porte-parole et on n'a eu aucun dirigeant. Il était important de recueillir les éléments de langage de la part d'Ubi. Pas trop dur, ils les répètent en boucle : pas besoin des synergies, Bolloré ne comprend rien à la techno, on veut bosser avec qui on veut, etc. Donc, du coup, la seule solution était de rester très factuel". L'éditeur élude poliment toute sollicitation au sujet de Vivendi - y compris la nôtre, préférant laisser les nombreux articles négatifs sur Bolloré (relayés complaisamment sur les réseaux sociaux) faire le boulot. [...]</p>		<p>Beaucoup s’attendent à ce que l’éditeur règle tout de même ses affaires en privé, par exemple avec les salariés eux-mêmes (hyperlien vers un article du Figaro). Revue de presse des itw de Guillemot dans la presse. Parallèlement, Ubisoft muscle sa com’ à destination du public joueur et plus spécifiquement les internautes : ouverture d’un site <a href="http://weare.ubisoft.com">http://weare.ubisoft.com</a>, puis de <a href="http://www.weloveubisoft.com/">http://www.weloveubisoft.com/</a> (près de la moitié des salariés du groupe s’y seraient référencés), création d’une page Facebook officielle pour Yves Guillemot (très active depuis la rentrée). D’autres espèrent toutefois que la bataille de 2016 permettra une levée du blocus d’Ubisoft en matière de transparence, notamment en France où l’éditeur possède à la fois son siège, mais aussi plusieurs positions fortes de son développement.</p>	<p>Face aux informations filtrées et verrouillées de la communication d’Ubisoft, de nombreux confrères ont cherché à avoir accès à des employés de la société pour prendre la température chez l’éditeur. “J’avoue que même si j’ai évidemment demandé une interview d’Yves Guillemot, je suis plus intéressé par le fait de savoir comment toute cette affaire est ressentie du côté des gens qui font les jeux. Mais ça s’est révélé plutôt compliqué”, euphémise Erwan Cario de Libération.évidemment, nous avons fait les mêmes démarches pour des résultats identiques. Les employés d’Ubisoft ont semble-t-il, fait front avec leur employeur, même si parfois s’ajoutait la crainte que l’on puisse remonter jusqu’à eux. Organisée en cellules, via des réunions improvisées en petit comité, la communication interne se serait plutôt employée à mobiliser et rassurer autour de la société et son dirigeant fondateur, comme en témoignent plusieurs initiatives des salariés La presse fut-elle instrumentalisée en prévision de l’AG du 29 septembre ? [...]</p>	<p>Le 14 octobre 2015 était un mercredi plutôt calme niveau actu. À Rennes, le procès du meurtrier - alors présumé - Tony Meilhon s’ouvrait. On lit également qu’à Limoges, “Sarkozy et Juppé jouent l’unité”. Ou que le candidat à l’investiture républicaine Donald Trump présenterait Saturday Night Live aux USA. Et puis, peu après 18 heures, Vivendi émet un court communiqué de cinq lignes, annonçant une prise de participation dans Ubisoft et Gameloft à hauteur de, respectivement, 6,6% et 6,2%. Au Figaro, la journaliste Chloé Woitier est aussitôt mise en alerte, “même si le bouclage était très proche. Je n’avais que vingt minutes pour écrire. On est resté très factuel”. Contacté le soir même, Ubisoft décroche le téléphone, mais ne souhaite pas commenter immédiatement - on apprendra plus tard que Yves Guillemot lui-même avait découvert la nouvelle plus tôt dans la journée. Le lendemain, Ubi et Gameloft émettront à leur tour des communiqués semblables, de trois lignes cette fois. [...]</p>
--	--	--	--	---	---

<p>Le jeu vidéo se cherche toujours un candidat pour 2017 Michael Ducouso décembre 2016</p>	<p>4 sources Ce manque de propositions à quelques mois du scrutin n'inquiète pas Julien Villedieu, le directeur général du Syndicat National du Jeu Vidéo : "on a deux ministres qui se sont déplacées et peu de candidats, mais on a plutôt une manifestation d'intérêt. Après, il faut être lucide, le jeu vidéo ne peut pas être au coeur de la campagne présidentielle et puis c'est encore un peu tôt". Le directeur de syndicat ne dévoile que quelques grands thèmes : "le financement, l'emploi, le soutien face à la concurrence internationale et le développement de la filière jeu vidéo à l'export et sur les grands rendez-vous du secteur" Quand on interroge le développeur mécontent, il se montre moins virulent et explique anonymement que "les aides mises en place ne correspondent pas au jeu vidéo. Ce n'est pas propre au secteur, c'est comme pour les start-ups", relativise-t-il. Ainsi, il explique qu'il n'a pas pu avoir droit au crédit d'impôt, faute de pouvoir chiffrer le coût de développement de son jeu. "Techniquement, il ne nous a rien coûté à part du temps, mais le temps, c'est de l'argent. [...]"</p>	<p>"Vu comment [les politiques] nous aident, ils n'ont rien à foutre ici". Durant la visite de Nicolas Dupont-Aignan, un exposant de l'espace Made in France n'a pas pu se retenir.</p>	<p>Le jeu vidéo, filière d'avenir pour les Français ? Avec 3 milliards d'euros de chiffre d'affaires et 750 emplois créés en 2016, on serait presque tenté de le croire. Son programme présente un volet qui y est entièrement dédié. On y parle école numérique, fablab, impression 3D. On y vante les succès français : Dailymotion, Qwant, Blablacar... mais à aucun moment, on n'y parle de jeux vidéo, d'Ubisoft, de réalité virtuelle, de mobile ou que sais-je. Le terme "jeu vidéo" n'est en fait employé qu'une seule fois, dans le projet culturel du candidat Fillon, et est cité parmi les différents secteurs qui pourraient contribuer à créer les "Airbus" de l'audiovisuel, du numérique et des nouvelles technologies. [...]</p>		<p>Vérification de l'intérêt pour le numérique des différents programmes. Ce n'est pas anodin : 41% des studios ont eu recours à des aides publiques pour financer leurs projets en 2015 et 22,1% ont notamment bénéficié de ce crédit d'impôt. Ce dispositif qui fait de la France un pays attractif sur la scène vidéoludique est tout simplement primordial pour la création française. Dans ce contexte, la promesse du candidat est intéressante, mais pas suffisante.</p>	<p>En février-mars 2016, plus d'un an avant l'élection, les candidats déjà déclarés à la primaire de la droite et du centre n'ont pas manqué le fameux salon de l'Agriculture, tout comme Marine Le Pen, sans parler du président sortant François Hollande dont c'est plus ou moins un rituel de fonction. Quelques semaines plus tard, on retrouvait Jean-François Copé, François Fillon, Nathalie Kosciusko-Morizet et Alain Juppé au Salon du Livre. Normal, ils venaient consacrer leurs propres ouvrages. Les entrepreneurs locaux n'ont eu droit qu'à une discrète apparition de Florian Philippot, tellement puissant qu'il peut jouer simultanément le Player 1 et le Player 2, une rencontre avec Nicolas Dupont-Aignan, qui voyait la vie en VR, et une visite surprise d'Arnaud Montebourg, lui qui en 2013 ne savait pas ce qu'était une Xbox One. En réalité, durant le salon, les seules mesures concrètes ont été annoncées par les membres du gouvernement Axelle Lemaire et Audrey Azoulay, respectivement ministres du Numérique et de la Culture. [...]</p>
---	---	---	---	--	---	---

<p>Collectionneur des jeux vidéo Alexis Bross janvier 2017</p>	<p>On me demande toujours trois choses quand je viens dans un videgrenier : des bandes dessinées, des vinyles et des jeux vidéo. Timothée, 24 ans, 450 jeux à son actif, a commencé à collectionner en 2012 presque sans le savoir. Comme beaucoup, la collection a commencé lors de la première paye. Une collection variée dans laquelle on note néanmoins une large prédominance des consoles Nintendo et des jeux Pokémon. Pourtant, tout a étonnamment commencé avec SEGA : "je travaillais à l'aquarium du Trocadéro à Paris et je me suis acheté une Megadrive en regardant le Joueur du Grenier avec sa vidéo sur les Schtroumpfs. Je l'ai achetée pour voir si c'était aussi dur qu'il le disait. Je suis passé sur Nintendo en regardant ses vidéos, j'ai vu la NES, la SNES, j'ai trouvé ça beau. Je l'ai eue avec Megaman II. À partir de là, c'est parti". "C'est insupportable. On arrive à 7 heures, il n'y a déjà plus rien. [...]"</p>	<p>Un étrange ballet de voitures se met en place en cette nuit de début décembre, dans la nuit noire et froide de l'hiver, au pied de l'hôpital Necker à Paris. Les objets sortent doucement des cartons et des sacs en plastique pour garnir les étals. Les brocanteurs se mettent en place, il est un peu avant six heures. Certains se connaissent, partagent un café chaud servi dans un thermos, racontent leur dernière trouvaille ou leurs ventes récentes. Entre les paires de chaussures d'occasion, les vaisselles démodées, les verres démodés, les appareils photo vintage, ils apparaissent déjà. Discrètement, ils éclairent à l'aide de leur lampe de poche ou de leur smartphone les différents stands. Ils ne s'attendent pas, pressent le pas et passent furtivement dans le dos de deux vendeurs qui se disputent la ligne de séparation tracée à la craie entre leurs deux emplacements.</p>		<p>En fait, en fréquentant des brocantes plus que tout autre lieu de vente, les collectionneurs jouent sur la méconnaissance des vendeurs qui se "se débarrassent de petits trésors" sans le savoir. Timothée rapporte le cas d'une NES Deluxe Set "en parfait état", cotée à 500 euros sur Internet et trouvée à 20 euros. Les brocanteurs vendent leur jeu par carton, parfois pour une somme modique. Ainsi, une cinquantaine de jeux NES peuvent se revendre 3 euros pour un prix de revente multiplié par 50. Le filon est tel que des vendeurs professionnels – des boutiques de jeux vidéo spécialisées par exemple – ou des vendeurs semi-professionnels se fournissent dans les brocantes comme un restaurateur irait au marché pour acheter ses produits frais. Le collectionneur est un spéculateur en puissance. Quiconque prétend n'avoir jamais revendu est qualifié de "menteur" par Timothée et Florine. Ces objets de mauvaise qualité servent de monnaie d'échange. Personne n'aime ça, mais personne ne peut vraiment se résoudre à abandonner cette</p>		
--	---	--	--	---	--	--

<p>Marche ou rêve Nicolas turcev février 2017</p>	<p>10 sources anonymes. Jérémie Lefebvre Quand je suis entré chez Ubisoft, j'ai remarqué une tendance à l'immatrité, disons, on avait l'impression que [les jeunes développeurs] venaient au lycée tous les jours. Ça me déplaisait et ça m'attristait. Ça me mettait la puce à l'oreille. Puis petit à petit, je rencontrais des gens qui en bavaient, des gens qui étaient surinvestis dans leur travail et qui ne savaient pas comment la hiérarchie les considérait, si leur travail était apprécié ou pas, à qui les directeurs artistiques ne disaient rien. Des gens qui venaient ici avec le coeur à l'ouvrage et qui se heurtaient à l'indifférence et l'absurdité d'un monde où on n'en avait rien à foutre [d'eux]. Ça faisait trois semaines que je ne dormais plus". Léo* (les noms ont été changés) est un ancien employé du studio roubaisien Ankama qui a travaillé sur leur produit phare, le jeu de rôle en ligne Dofus. Nathalie a quant à elle passé ses deux dernières années de boîte "sans [prendre] aucun plaisir la plupart du temps, voire la boule au ventre". Thierry, lui aussi passé par Ankama, nous fait également part de sa "lente descente en dépression" et de son suivi par un psychologue du travail lors de son séjour à Roubaix, qui se décompose en "plusieurs étapes". [...]</p>		<p>100 milliards de dollars de revenus dans le monde entier en 2017. Soit le PIB d'un petit pays émergent comme l'Angola ou le Maroc. En bref, sur ce petit site bien touffu (et toujours en ligne) se tenait le procès en déshumanisation d'Ubisoft. Les événements qui ont concouru à la rédaction d'Ubifree, Jérémie Lefebvre les a racontés dans un roman autobiographique, La société de consolation, où il épinglait une jeunesse atomisée, qui fut aussi la sienne. Presque vingt ans plus tard, des studios comme l'allemand Crytek peuvent encore ne pas payer leurs salariés pendant plusieurs mois puis les licencier ; des personnalités comme Hideo Kojima et Ken Levine peuvent se faire refouler avec leurs employés en un battement de cil ; et surtout, des développeurs anonymes dans le monde entier doivent encore lutter pour concilier travail et vie sociale. En France, un Tumblr agrège un certain nombre de ces confessions. [...]</p>	<p>En cause, selon la dizaine de témoignages que nous avons recueillis sur l'entreprise, tout un faisceau de difficultés liées au management et à l'organisation du travail chez Ankama. dates limites de rendu des projets semblent poser problème, car jugées régulièrement "intenable" c'était régulier de voir des personnes ou des équipes entières encore présentes dans les locaux après 21h. politique salariale "à la tête" Level designer dans une structure d'une trentaine de salariés, Bill raconte comment, à la suite d'un crunch de plusieurs mois où l'amplitude horaire s'étalait de neuf heures à minuit sur trois jours par semaine, la direction a récompensé les employés par de simples chèques-vacances. "Certains grands studios comme Ubisoft sont même parfois dotés de "salles de licenciement" [...]</p>	<p>Un représentant du personnel conteste néanmoins cette vision des faits, préférant louer "des artistes passionnés qui ne comptent pas leurs heures" et vante dans le même souffle les 95% de CDI dans la branche animation du studio. Une situation exceptionnelle à ses yeux au vu "de la complexité à appliquer les trente-cinq heures en CDI dans le secteur de l'animation". Situation complétée par un accord de flexibilité qui permettrait aux salariés de moduler leur amplitude horaire selon les aléas de la charge de travail et l'avancement du processus de production. [...]</p>	<p>Cette histoire débute il y a un peu plus de dix-huit ans, à Montreuil. En décembre 1998, quatre anciens employés et deux encore en poste publient en ligne le site "Ubifree", un "syndicat virtuel". Rédigé sur un ton mi-humoristique, mi-amer, le pamphlet s'adresse aux frères Guillemot – et au monde entier. Agacés par les conditions de travail au sein de l'entreprise francilienne, révoltés par une interview de la fratrie patronale donnée au quotidien Libération un mois plus tôt, où l'on pouvait notamment lire que "les plus vieux [développeurs], il faudrait les reprogrammer pour qu'ils arrivent à suivre le rythme", les salariés ont décidé de prendre le clavier pour crier leur mal-être à la face du monde. Fermeture temporaire de l'accès au site en interne par la direction, pressions exercées sur l'hébergeur, Club-Internet, pour tuer Ubifree, et même chasse aux sorcières pour démasquer les coupables : il ne faisait pas bon avoir des revendications chez Ubisoft. Le conflit prend de telles proportions que la directrice de communication de l'époque se voit remerciée. [...]</p>
---	--	--	--	---	--	---

<p>Recherche Wii U morte ou vive Patrick Hellio mars 2017</p>	<p>"On sait d'avance que cette version Wii U sera plus rare et recherchée que celle de la Switch à terme", confirme Alexandre. "Exactement comme Zelda The Twilight Princess, sorti en 2006 sur Wii et Gamecube et dont cette dernière version, plus rare, se vend en occasion encore au prix du neuf", vendeur Retrogameplay. Une particularité de cette version tient dans le fait que Link est gaucher, alors qu'il a été rendu droitier pour s'adapter au gameplay de la Wiimote sur la console suivante", rappelle Sylvain, vendeur à la boutique Sat-Elite Video Games dédiée aux consoles Nintendo, à quelques encablures. Au sortir du métro Oberkampf, on croise Fabien venu chercher la Switch tant attendue accompagnée de l'incontournable cartouche Zelda, réservées depuis quelques semaines. "Avec ma copine, on adore la série, on attend depuis des mois ou même des années Breath of the Wild et les tests prouvent que c'est un grand jeu. On va le faire sur Switch, c'est vraiment top de pouvoir y jouer quand on veut, de se prêter facilement la console" "Nous avons beaucoup de retours de Wii U depuis deux ou trois mois, c'est la première fois que nous avons autant de stock", confirme Philippe Cougé, Président fondateur de la chaîne Gamecash, spécialisée dans le jeu vidéo et le rétro [...]</p>	<p>Elle a retrouvé ses appareils du grand jour. Ou plutôt son emballage originel, cette Wii U qui débarque dans ce magasin du boulevard Voltaire à Paris sous le bras d'un propriétaire visiblement pressé, qui cherche déjà frénétiquement du regard la nouvelle console tant attendue. Il règne une atmosphère particulière un week-end de lancement d'une nouvelle console dans le quartier de République à Paris, qui concentre de nombreuses échoppes spécialisées. Ballet étrange où se croisent effluves de plastique neuf et consoles pas complètement époussetées sur le retour. Une ludothèque courte, c'est perceptible à l'oeil nu en magasins en constatant l'espace consacré à la machine. Derrière un linéaire de cartouches Nintendo en "loose" emballées dans des pochettes plastiques, on trouve un petit lot de jeux Wii U dans une vitrine.</p>	<p>Un chant du cygne en demi-teinte, symptomatique de la carrière bien tiède de la plate-forme, avec une version en toute logique moins peaufinée techniquement que son pendant sur Switch, mais qui, surtout, s'autorise un noir profond sur le GamePad pendant la partie sur le téléviseur. Selon les informations recueillies par Le Figaro quelques jours après le lancement de la Switch, The Legend of Zelda : Breath of the Wild se serait vendu à un peu plus de 30.000 exemplaires sur Wii U sur son premier week-end d'exploitation, contre 95.000 pièces en version Switch. La mise en place totale de la version Wii U se situerait tout de même aux alentours de 50.000 pièces environ. 832.000 Wii U écoulées en France selon Nintendo contre plus de six millions de Wii en circulation dans l'Hexagone : la différence est colossale et le soutien des éditeurs tiers s'est rapidement étioilé. , la Wii U affiche un bilan ternes du haut de ses quatre courtes années de vie sur le marché. Quatre ans et effectivement peu de hits exclusifs pour la console de génération huit de Nintendo. [...]</p>				
---	---	---	---	--	--	--	--

<p>Moi, Jordan L, agent de jeu vidéo mai 2017 Alexis Bross</p>	<p>Seulement 2 sources. Justin (le prénom a été changé), à la tête d'un studio indépendant Nord-américain, prépare un jeu de rôle dans un style japonais. Sneakers aux pieds, des bracelets tressés aux poignets et des lunettes fines, le bonhomme ne jure pas dans un décor où l'uniforme de référence reste la chemise à carreaux retroussée jusqu'aux coudes. Son métier ? Agent de jeu vidéo. Venu fureter dans les couloirs du Palais des congrès de Montréal, le projet lui a tapé dans l'œil. "J'étais vraiment surpris qu'il s'intéresse à nous, car pour moi, nous sommes une toute petite société et nous n'avons pas encore sorti de jeu pour le moment". Fort de son expérience dans le milieu, l'agent s'enorgueillit de pouvoir "utiliser un panel de facteurs qui déterminent si un studio peut convenir" avec pour critères "une compréhension de l'historique du studio, du polissage des matériaux (PowerPoint, la patte artistique, les bandes-annonces, prototypes) et le bouche-à-oreille à partir de contacts de confiance dans l'industrie." La plupart des gens qui entrent dans le monde du jeu vidéo ne le font pas pour faire du business. La plus grande partie des personnes qui font du jeu vidéo sont des créatifs. Alors c'est très difficile de trouver une personne avec ce type d'expérience. [...]</p>		<p>San Francisco, Los Angeles, Boston, Northampton, Manchester, Eindhoven, Hong Kong ou encore Osaka. DDM est représenté partout dans le monde. Jordan Limor suit personnellement le studio avec au moins un rendez-vous hebdomadaire, DDM utilise sa présence dans le monde pour optimiser les mises en relation, ce qui nécessite une excellente capacité de transmission des informations. Ma journée typique consiste à gérer les besoins d'un client", explique Limor. On a mentionné From Software, mais on peut également citer PlatinumGames, Ninja Theory, Yager. disposer d'un portefeuille de clients de toutes tailles est aussi une orientation stratégique.</p>	<p>On peut même soupçonner l'agence d'avoir largement contribué à la stratégie récente consistant à mettre en relation des éditeurs/développeurs japonais avec des éditeurs/développeurs occidentaux pour reprendre en main certaines licences. Il suffit de jeter un coup d'œil rapide pour repérer DmC, Silent Hill : Downpour, Ridge Racer Unbounded, ReCore ou encore le défunt Scalebound pour s'en convaincre. L'ne touche ses émoluments qu'à la signature du contrat. Pendant tout ce temps, il travaille gratuitement pour son client. Moins que le game design, l'agent interroge la pertinence de ce que l'on appelle les features. Ce qui n'empêche pas quelques caprices. "Même les plus grands artistes en ont" relativise l'agent. Les autres agences agissent dans l'ombre, dans les coulisses. Pour être honnête, je ne sais pas quel est l'avantage de travailler comme ça. Néanmoins, aucune clause ne contraint un développeur de mentionner l'agence dans les crédits de fin par exemple, malgré son rôle essentiel. Si le taux de rémunération peut changer, il se situe aux alentours de 10%. "Il change selon le client et l'accord trouvé".</p>	<p>En novembre 2016, il participe au Montréal International Game Summit. Alors que Justin s'y rendait pour "parler avec toute la scène indépendante", bien développée à Montréal, voilà qu'il est approché par un certain Jordan Limor, spécialement venu de San Francisco. Agent officiel depuis deux ans chez DDM, il a acquis toute son expérience du marché en travaillant avec plusieurs éditeurs de jeux AAA avant de faire ce qu'il appelle "le grand saut" en intégrant une agence.</p>
--	---	--	---	--	---



<p>L'échec en jeu vidéo, c'est la norme, pas l'exception juin 2017</p>	<p>On paye encore aujourd'hui nos petites contrariétés de Tetrobot. En tout cas on ne s'en est pas remis tout de suite. Il y avait bien sûr la déception de ne pas avoir vendu, mais surtout celle de ne pas avoir compris que le marché avait évolué depuis Blocks That Matter (William David, patron du studio) « Dans ces conditions, tu ne peux que tomber de haut ». messages d'encouragement des joueurs de Blocks That Matter et Tetrobot and Co. « Quand tu reçois un message comme ça dans ta boîte mail, tu revois le soleil. «J'avais une connaissance qui disait qu'il ne fallait jamais sortir un jeu parce que c'est à partir de ce moment-là que la boîte ferme." » » Quand on lui parle d'échec, Nicolas Simon plaisante. « Pour mille jeux en développement, il y en a cent qui sortent, dix qui marchent et un qui connaît le succès. » On savait avant la sortie [que Remember Me n'allait pas bien se vendre]. Mais s'il pouvait recommencer, Nicolas Simon ne prendrait pas le même chemin. A posteriori, le redressement judiciaire ne lui semble pas avoir été la bonne réponse à la situation post-Remember Me. « Ce sont plein de petites choses qui s'accumulent et freinent le projet », théorise Hervé Trouillet pour expliquer la chute de Forge. [...]</p>				<p>À ce stade, notre actionnaire [le business-angel bulgare Kostadin Yanev, ndr] nous remet de quoi tenir jusqu'à la signature. » La vraie problématique, c'est que quand vous avez beaucoup de monde [40 personnes environ travaillaient sur Windwalkers, ndr], le moindre mois perdu, c'est 300.000 euros qui partent » à la tête de l'entreprise, un conflit apparaît entre Nicolas Romain et ses deux autres associés, plus particulièrement Hervé Trouillet, sur la viabilité de cette stratégie. Pour Nicolas Romain, il aurait fallu associer la communauté très tôt, pour s'orienter vers une dynamique de co-production, et non l'utiliser comme dernier recours. Hervé Trouillet assure avoir essayé d'avoir fait au mieux pour mettre ses affaires en ordre après la déclaration de la liquidation judiciaire. Mais récolte tout de même deux procès aux prud'hommes. On sent dans sa voix le poids de la double peine : après l'échec de son projet, la lutte avec les institutions.</p>		<p>Le plan était limpide. Avec le puzzle game Tetrobot and Co, leur second jeu commercial, William David et son co-capitaine à bord du sous-marin Swing Guillaume Martin, le duo montpelliérain récolterait assez de fonds pour financer le projet de leurs rêves : le jeu de plateau Seasons After Fall. Mais rien ne se passa comme prévu. En avril 2014, quelque temps après la sortie de Tetrobot and Co, William David publie un billet de blog en forme de bilan provisoire. Le constat s'impose, et il est sévère. Avec seulement 6.000 exemplaires vendus à l'époque, et seulement un tiers de retour sur investissement, Tetrobot and Co est un échec commercial. les mauvais résultats de Tetrobot and Co ont à l'époque sérieusement amputé les espoirs du studio. DontNod, a connu quelques séries turbulences après les ventes décevantes de Remember Me à l'été 2013. Sur les rotules, l'entreprise avait été obligée de se placer en redressement judiciaire (et l'est toujours techniquement). Les pérégrinations mémorielles de Nilin ne dépassent pas les 500.000 ventes physiques. [...]</p>
--	--	--	--	--	--	--	---



<p>Pourquoi les gros jeux prennent du bide Oscar Lemaire juillet 2017</p>	<p>Hugues ouvrard C'est un produit frais, le jeu vidéo, il est directement relié à sa première semaine. Si elle est faible, les revendeurs et même l'éditeur lui-même vont savoir que son cycle de vie va être raccourci et que ses ventes vont être plus basses. [...] Vous faites un objectif de ventes pour votre jeu, à l'année. En fonction de ça vous allez définir une première semaine, puis le nombre de précommandes. Et vous allez en général définir une courbe de précommandes à la semaine. « Certains jeux sont considérés comme des AAA par le public, parce qu'ils sont portés par des franchises phares de l'industrie, mais dans la réalité ils ne se classent pas dans le top 5 ou le top 10, où l'on met généralement les AAA. On n'a d'ailleurs pas nécessairement besoin d'un gros budget pour faire un bon jeu » Anne Blondel sur The crew</p>		<p>En France, le jeu de Square Enix s'est vendu, au terme de l'année 2016, à moins de 50.000 exemplaires selon nos informations, quand son prédécesseur approchait des 120.000 ventes l'année de sa sortie (ce qui n'était pas non plus extraordinaire). Watch Dogs 2, sans doute le plus vendu de ces trois exemples, est peut-être le plus décevant commercialement dans la mesure où le premier épisode avait réussi à atteindre les 10 millions dans le monde en quelques semaines. En gros, le dématérialisé c'est environ un tiers des ventes, pour l'instant.. Interrogé par Polygon en mai 2016, le cofondateur d'Epic Games, Tim Sweeney, s'est expliqué sur les raisons qui ont amené sa société à se débarrasser de sa licence phare. "Le tout premier Gears of War a coûté 12 millions de dollars à développer, et il a rapporté environ 100 millions de dollars en chiffre d'affaires, explique-t-il. C'était très rentable." Sauf que depuis, les coûts de développement n'ont cessé de s'accroître. [...]</p>	<p>Ventes des Watch Dogs en France (GfK) Bénéfice d'Electronic Arts et succès des DLC (en millions \$) Nombre de joueurs enregistrés sur Overwatch. Ventes mondiales de Minecraft VS celles de GTA V. Couverture presse de 2016 pour dark souls 3, gta, minecraft</p>	<p>La précommande est à l'origine une simple méthode mise en place par la distribution pour offrir à ses consommateurs l'assurance d'avoir le jeu à sa sortie. C'est, pour les magasins, rapidement devenu un moyen très efficace pour jauger l'engouement envers un jeu et donc établir ses commandes en rapport avec celles des clients. Il est d'abord ici important de rétablir une vérité à ce sujet : non, les éditeurs ne récupèrent pas de l'argent sur vos précommandes. Un éditeur ne touche lui de l'argent qu'à la vente de son produit à une enseigne, et même pas forcément : plusieurs d'entre eux établissent des accords avec la distribution tels que leur rétribution ne se fait que plusieurs semaines après l'envoi de la marchandise. L'essor du dématérialisé est quelque chose de très bénéfique pour les éditeurs. D'abord parce qu'ils gagnent davantage d'argent avec un produit numérique. Il n'est pas question d'arrêter les prises de risque à gros budget, mais de ne plus les accorder qu'aux valeurs sûres, celles où le risque est le plus mesuré. [...]</p>	<p>Deus Ex : Mankind Divided est sorti dans le courant du mois d'août 2016. Au Royaume-Uni, dans le classement mensuel des ventes, il arrive en troisième position, dépassé par No Man's Sky et par... F1 2016, qui lui-même a réalisé moins de 50.000 ventes. Sorti trois mois plus tard, Dishonored 2 n'a quant à lui-même pas réussi à intégrer le top 10 des meilleures ventes du mois de novembre aux États-Unis. Une seule année sépare les sorties de GTA III et Vice City sur PS2. On passe à deux ans entre Vice City et San Andreas. Plus de trois ans entre San Andreas et GTA IV.</p>
---	--	--	--	---	---	---

<p>Enquête sur le business du jeu vidéo caritatif Turcev août 2017</p>	<p>5 ou 6 sources. Tim Phillips La communauté du jeu vidéo est un groupe incroyablement passionné. Et d'après mon expérience [chez GamesAid], elle est totalement acquise à la cause caritative. Je reçois régulièrement des e-mails de joueurs enthousiastes qui veulent diffuser sur Twitch, donner via notre magasin eBay, cuisiner, organiser des courses de vélo, etc. afin de lever des fonds pour aider les enfants désavantagés ou en situation de précarité. (itw originale ?) Sur les plus de quarante millions de dollars récoltés à ce jour, "Child's Play en doit quelques-uns à Humble Bundle", nous confie Travis Eriksen. "Nous avons reçu un soutien incroyable de la part de la communauté du jeu vidéo ! Elle semble vraiment et sincèrement passionnée par la préservation de l'océan et notre mission de garder les baleines et dauphins libres et en bonne santé." Danny Groves, de la Whales and Dolphin Conservation (WDC). "Les mécaniques de la campagne ont émergé de discussions avec l'équipe de War Child, notamment d'une rencontre à la Gamescom, indiquent les frères Mike et Matt Hergaarden, directeurs de M2H. Wayne Emanuel, vétérane de l'industrie en charge du pôle jeu vidéo à War Child, préfère néanmoins tempérer l'engagement de l'ONG. [...]</p>		<p>Elle illustre localement, avec beaucoup de justesse, la manière plus globale dont le jeu vidéo s'est appuyé sur le réseau associatif pour revigorer son image et revendiquer son appartenance morale à la société. 5 assos dans un seul paragraphe (avec hyperliens) Après les attentats de Charlie Hebdo de 2015, par exemple, Humble Bundle avait réagi en réunissant dans son bundle hebdomadaire plusieurs jeux français (Little Big Adventure, Type : Rider, Finding Teddy...). L'intégralité des revenus avait été reversée à la Freedom of Press Foundation, l'association de défense des droits des journalistes fondée par Glenn Greenwald et Laura Poitras à l'origine des révélations Snowden, lui-même membre du comité de direction depuis deux ans. On distingue autour d'Humble Bundle et de sa bande de développeurs engagés le spectre d'une arme politique, ou tout du moins d'un porte-voix idéologique assez inédit dans l'univers du jeu vidéo – au moins par sa force de frappe pécuniaire. [...]</p>		<p>Financée par des donations, des événements ou plus directement par Activision via la vente de goodies ou de DLC, la noble mission du CODE semble cependant parfois mal se conjuguer à la représentation controversée des soldats et de la guerre au sein de la saga. Usant du prétexte que les streamers historiques désiraient diffuser des sessions de jeu du plus ancien Call of Duty : Modern Warfare au lieu d'Infinite Warfare, l'éditeur leur a retiré son soutien ainsi que celui du CODE. Sur Twitter, Jericho, l'un des participants de longue date auquel TheRace doit une partie de son succès, exprimait son "incroyable déception après cinq ans de partenariat, tout cela parce qu'on voulait jouer au jeu avec lequel nous avons tous grandi". L'événement a tout de même eu lieu, avec le soutien d'Activision, mais avec d'autres streamers à la manette et Call of Duty : Infinite Warfare sur les écrans – un jour avant sa sortie officielle. Un des partenaires historiques de Humble Bundle [...]</p>		<p>En 2007, le Michiganais Zach Wigal obtient l'autorisation de son lycée pour organiser un grand tournoi de Halo 2 dans le réfectoire. L'année suivante, il remet ça, avec cette fois-ci un solide contre-argument à opposer aux accusations d'immoralité : les revenus générés par le tournoi seront intégralement reversés à l'Autism Society of America qui coordonne et promeut des initiatives en faveur des personnes autistes et de leurs familles. Les années passent, et l'association caritative Gamers Outreach Fondation montée par Zach Wigal pour encadrer le tournoi est aujourd'hui encore active. Tout commence dans les années 2000. Après la controverse sur le rôle prêté au jeu vidéo dans le conditionnement moral des tuteurs de Columbine. Les médias grand public commencent à s'emparer du sujet et multiplient les reportages alarmistes. En 2003, le journaliste Bill France publie sur HeraldNet une lourde charge contre le jeu vidéo dans un article intitulé "Les jeux vidéo violents entraînent nos enfants à tuer". [...]</p>
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>Joueurs handicapés : ils vivent le jeu vidéo en mode hard septembre 2017</p>	<p>3 source, mais inhabituelles ! C'est très dur. [À cause du handicap] tu te fais insulter et embêter tout le temps. Tu es le vilain petit canard. Mais ça te permet de te confronter directement à la vie et de faire face aux problèmes. Les consoles portables, c'est plus pratique pour moi. Il y a beaucoup de jeux au tour par tour, des RPG. Avec le handicap, tu as besoin de jeux plus lents. Quick Time Event (QTE) sur la génération de consoles précédente. Ou plutôt l'époque maudite. Pour de nombreux handicapés moteurs, ce dispositif est une plaie puisqu'il requiert dextérité, réflexe, coordination et parfois la pression répétée d'une ou de plusieurs touches. Autrement dit, mission impossible quand les muscles ne répondent pas correctement. "En fait, les jeux vidéo ne sont pas plus adaptés aux personnes handicapées avant que maintenant, ils sont juste adaptés à un public plus large.". Flavien "J'avais des collègues et des potes qui me voyaient et qui se demandaient comment je pouvais jouer aux jeux vidéo, alors j'ai voulu montrer comment c'était possible", explique le jeune homme de 25 ans. Pour ne pas avoir de mauvaise surprise, Kousha prend bien soin d'aller se renseigner sur Twitch avant d'envisager l'achat de n'importe quel jeu. [...].</p>	<p>Suresnes, dans les Hauts-de-Seine. Une zone résidentielle banale. Il est un peu avant 19h lorsque l'on arrive devant le lieu de notre rendez-vous, un immeuble d'habitation. Un buste incliné à l'horizontale surgit par la fenêtre d'un appartement du rez-de-chaussée. Jean-François nous guide dans la salle à manger. Le ventilateur orienté vers les fenêtres ouvertes balaye la lourdeur du mois d'août en dehors de l'appartement. Un coin de la pièce est occupé par des étagères de rangement blindées de figurines, mangas et jeux vidéo. Les manettes par opposition, avec leurs deux joysticks, lui posent plus de problèmes. On lui demande de nous faire une démonstration. Il enfle le disque de NieR : Automata dans sa PlayStation 4 et lance sa partie. Comme il ne peut pas saisir le manche gauche de la manette, il la verrouille sur sa cuisse droite. Sa main gauche vient se poser à plat sur le joystick. [...]</p>	<p>La situation des joueurs handicapés se divise en de nombreuses configurations – presque autant qu'il existe de handicaps. Avec son mode très facile à un seul bouton, Bayonetta du studio PlatinumGames s'est notamment fait remarquer par ce public habituellement exclu des jeux d'action pour initiés. À l'époque, Jean-François est l'un des premiers youtubeurs handicapés. Et reste un des rares à disposer d'une audience (5000 abonnés) qui ne le condamne pas à l'anonymat. Ils sont peu en France à avoir abordé frontalement le sujet du handicap. Flavien, assistant marketing en Lorraine, est l'un des seuls joueurs à y avoir consacré une série de vidéos détaillées sur YouTube. Le nom de sa chaîne, Just One Hand ("juste une main") fait référence à son propre handicap, une agénésie de l'avant-bras gauche. Kousha est atteint de myopathie, une maladie qui touche tous ses muscles et les rend quasi-inutilisables. Il ne peut actuellement se servir que de quelques doigts pour jouer, mais cela n'a pas toujours été le cas. La maladie est dégénérative. [...]</p>		<p>Jean-François a souffert d'une anoxie néonatale, autrement dit d'un manque d'approvisionnement d'oxygène à la naissance. Certaines cellules de son corps n'ont alors pas pu se former correctement. Plusieurs fonctions motrices ont été affectées : il ne peut presque pas contrôler sa main gauche, pas entièrement sa main droite et présente quelques problèmes de coordination et d'élocution, qui ne l'empêchent toutefois pas de se faire comprendre. Contrairement à d'autres handicapés, il ne passe pas sa scolarité dans des établissements spécialisés, mais dans des écoles privées, avec la population valide. Le jeu de GameFreaks est son premier coup de foudre, celui qui va sceller sa passion. Plus tard, lorsqu'il accède à un PC, il crame ses heures sur des jeux de stratégie comme Age of Empires ou Warcraft III, presque entièrement jouables à la souris, donc à une main : "C'était ce qui me correspondait le mieux." Sur la plateforme de vidéos en ligne, il adopte le pseudonyme de Donwar. Il a lancé sa chaîne avec des vidéos de ses parties de Minecraft, alors que le jeu commençait tout juste à percer en 2011. [...]</p>
---	---	---	--	--	--

<p>Loot boxes du jeu bling bling au jeu gambling Patrick Hellio novembre 2017</p>	<p>Les loot boxes, c'est acceptable quand il s'agit d'acheter des costumes ou des attributs purement cosmétiques à petit prix, mais ici, on réalise que l'on se trouve face à quelque chose qui est plus structurel. [Elles] posent des problèmes d'addiction, car elles emploient des mécaniques dont on sait qu'elles ont des répercussions sur tout le monde, mais aussi en particulier les plus jeunes. « En France, c'est l'ARJEL qui fait autorité dans le domaine, c'est pourquoi je me suis adressé à eux », nous explique le sénateur quelques heures après la publication de sa lettre. « Il existe cependant d'autres pistes possibles, car, si l'on considère que nous sommes sur une question liée à la consommation, il pourrait être du ressort de la DGCCRF (Direction Générale de la Concurrence, de la consommation et de la répression des Fraudes) de prendre position. Mais ce sera au ministère et à l'ARJEL de s'exprimer dans ce sens ». Le classement PEGI peut être une solution, une charte ou la diffusion d'un message d'information aussi ou, pourquoi pas, un plafonnement des transactions pour une période donnée.</p>		<p>Le grondement unilatéral des joueurs et critiques a été relayé par les autorités s'interrogeant soudainement sur cette intrusion de ce qui s'apparente à du jeu de hasard et d'argent dans un jeu vidéo. L'organisme d'autorité pointe trois écueils liés au concept de loot boxes. Comme l'évoque très justement Digital Trends, il semble exister « un contrat social tacite entre les joueurs et les éditeurs au sujet d'un jeu à 60 dollars qui est censé donner droit à une expérience complète et satisfaisante avec la meilleure qualité de production. Dans un courrier, l'association UFC demande à ce que le procédé soit qualifié de jeux de hasard et soit donc régulé comme tel. Dans un billet, Chris Cobb de Riot Games décortique longuement le mécanisme des loot boxes. [...]</p>			<p>Contacté par nos soins, le Sell nous a confirmé avoir pris la mesure du sujet et des discussions en cours.</p>	<p>La pratique est loin d'être nouvelle, comme le rappelle Rollingstone qui revient sur Mass Effect 3, Dead Space 3 et autres Middle Earth: Shadow of War dans un papier au titre explicite « Comment les loot boxes ont conduit à des jeux sans fin (et des joueurs qui paient tout le temps) ». Des années d'explication, d'évangélisation, de mobilisation, de valorisation de ses dimensions artistiques ou sportives pour qu'aujourd'hui, le coup semble venir de l'intérieur</p>
---	---	--	--	--	--	---	--

<p>Vu du Japon, enquête sur le regain de forme du jeu vidéo nippon Victor Moisan décembre 2017</p>	<p>4 sources Pesant près de 9 milliards de dollars, le jeu sur mobile est trois fois plus important que le jeu sur consoles au Japon. C'est tout naturellement que les applications pour smartphones ont attiré des torrents d'argent et de talent ces dernières années, au détriment des jeux AAA. Konami en est le meilleur exemple, puisque cet éditeur qui était aussi une force en Occident ne peut aujourd'hui prétendre à beaucoup de crédibilité en tant que studio. Serkan Toto, président de l'agence de consulting japonaise Kantan Games, spécialisée dans le jeu mobile. Pour moi, la qualité artisanale des titres japonais de cette année rivalise avec celle de la grande époque. Il est difficile de ne pas être séduit par les idées nouvelles contenues dans NieR: Automata, Breath of the Wild ou Rez Infinite", nous dit Matt Leone, journaliste pour le site Polygon. De nombreux créateurs dôjin ne font que des jeux gratuits, car on leur dit que si ce n'est pas gratuit personne n'y jouera, ou alors ce sont des revenus qu'ils considèrent comme de l'argent de poche apporté par une niche de fans qui n'évolue pas", analyse Nayan Ramachandran. Kazdal se souvient de ses premiers pas au sein de Sega dans les années 1990, étonné par l'austérité des locaux [...]</p>		<p>La plus connue d'entre elles, surnommée gacha en référence aux distributeurs de jouets en capsules, est désormais massivement exploitée par des titres occidentaux AAA sous la forme de loot boxes et autres pochettes-mystère. Voilà déjà une première influence japonaise sur la production mondiale contemporaine dont on oublie souvent de parler. Kotori Yoshimura, pionnière des jeux 3D au Japon, décrivait cette évolution au site Gamasutra lors du dernier Tokyo Game Show : "Il y a tellement de gens qui souhaitent autre chose que du gacha ou du microachat, qui veulent jouer à des jeux intéressants en tant que tels, que les créateurs d'applications pour mobiles ne peuvent plus les ignorer. Il est peu probable que de nouveaux studios plus confidentiels puissent fleurir dans une industrie qui a été radicalement transformée par la révolution du smartphone. [...]</p>		<p>La déception d'Oshima est donc bien réelle, bien qu'il faille lui apporter des nuances. D'une part, le développeur prend pour point de comparaison ce qu'il a connu pendant les fabuleuses années 1990 avec les défis de la 3D, les premières expériences cinématiques, la révolution apportée par Virtua Fighter, etc. Cet âge d'or est révolu. Guillemot semble ainsi défendre un certain lissage idyllique et mondialisant, ce qui prête à sourire quand on sait que Mario + The Lapins Crétins a avant tout été créé pour le public occidental (le jeu ne sortira au Japon qu'au début de l'année 2018 et y semble très peu attendu). Malgré un début d'ouverture, la présence d'employés étrangers à l'intérieur des gros studios reste très rare C'est une chose de constater que le jeu vidéo japonais revient en forme ; c'en est une autre d'imaginer comment il pourrait influencer le reste de la production.</p>	<p>Si par la suite le marché du jeu pour consoles n'a cessé de décliner tandis que l'Occident prenait les rênes de l'industrie, le jeu vidéo ne s'est jamais totalement défait de son étiquette japonaise. Aujourd'hui encore, les grandes licences et les figures phares du média sont fondées dans la culture populaire du Japon, elles appartiennent à la couleur locale. Déjà habitués aux jeux, les consommateurs n'ont eu aucune réserve à acheter du contenu ludique sur des appareils qui arrivèrent sur l'archipel bien plus tôt qu'ailleurs dans le monde : dès février 1999, des téléphones portables connectés à Internet et proposant des services en ligne y étaient massivement commercialisés. Le smartphone et les jeux sociaux en free-to-play ont neutralisé toute autre pratique à succès. L'un des catalyseurs d'une telle transformation pourrait s'avérer être le succès de la Switch. En 2017, par exemple, le PC commence enfin à être considéré comme une plateforme de distribution viable vers les marchés extérieurs [...]</p>
--	--	--	---	--	---	---

<p>Rencontre avec abandon-ware France Alexis brass 5 janvier 2018</p>	<p>"Au début, on ne pensait à rien de tout ça", confesse le fondateur, qui rappelle alors qu'il était "jeune". "On voulait juste partager une passion", explique-t-il. "Mais ce que l'on fait, c'est illégal, on le sait" Il y a tellement à faire avant 2000 que ça nous donne un cadre pour optimiser notre base." Olivier Cassou prend soin d'éviter ce qu'il appelle les "licences fortes" comme les jeux Tomb Raider par exemple, avec des rééditions régulières. "Quand on a vu arriver GOG.com et Dot Emu en 2007 ou 2008, on s'y attendait et on y était préparés. On était considérés comme des pirates. L'arrivée du retrogaming marchand, ça nous a un peu ennuyé" l'équipe est aujourd'hui composée d'une quinzaine de membres – dont "cinq ou six" sont des réguliers (le plus jeune a 24 ans, la plus âgée 64 ans). Il note que le "public a évolué" : plus jeune, "il ne connaît pas l'époque qu'on leur présente sur le site". Cela, sans oublier que les Français qui constituent une grande part des visiteurs ont une "culture console qui leur parle beaucoup plus qu'un jeu PC". "Deux ans en arrière, la publicité suffisait, mais le marché s'est écroulé", reconnaît-il, précisant que "50% des utilisateurs du site utilisent AdBlock". 3.500€ par an, 500€ de sa poche. [...]</p>		<p>Si un jeu vidéo proposé sur le site est techniquement toujours soumis au droit d'auteur – en France, il perdure 70 ans après la mort de l'auteur – il est considéré comme tacitement orphelin en remplissant certaines conditions, parmi lesquelles sa non-commercialisation ou la fin du service après-vente. Alors que les auteurs doivent donner une autorisation explicite pour permettre la libre circulation du jeu, le fait est que le processus est généralement inversé : un site de téléchargement postule qu'un jeu est abandonné jusqu'à ce que le ou les ayants droit se manifestent. l'équipe propose quatre piliers : les jeux (2.000 fiches parues, 800 en préparation), les compagnies (1.200 fiches), les magazines (45.000 articles pour 200 sources) et surtout la base des personnalités, la plus aboutie, d'ores et déjà disponible, avec 19.000 noms recensés (1.000 fiches sont remplies, la plupart proposant les informations de base). n se posant comme limite l'année 2000, l'équipe référence des créateurs âgés, parfois morts. [...]</p>				<p>Abandonware France débute son épopée sous le nom de Lost Treasures Fr ("LTF" pour les habitués, le nom change en 2010) à l'aube du XXIe siècle. Des cinq membres fondateurs de l'époque, Olivier Cassou est le dernier encore en activité sur le site. Dès le départ, l'équipe pense "à créer un site de téléchargement de jeux, mais pas seulement. On a voulu faire une fiche d'identité où le téléchargement du jeu était un bonus". Le 28 juin 2000, une première mouture voit le jour. Au lancement, entre 200 et 300 fiches sont publiées. Au moment où LTF paraît, Wikipédia n'existe pas encore, les développeurs conçoivent leurs sites pour Explorer ou Netscape et l'ADSL vient à peine de faire son apparition. En 2000, internet est encore une utopie, une toile de potentialités. Le droit d'auteur n'entre même pas en ligne de compte et les membres de l'équipe le balayent d'un simple revers de la main en proposant des jeux en téléchargement en parfaite illégalité. Petit couac avec Lucas arts en 2001. [...]</p>
---	---	--	---	--	--	--	---



<p>Pour la première fois en sept ans, un studio de jeu vidéo français se met en grève Turcev 15 février 2018</p>	<p>« C'est du foutage de gueule, c'est le maître mot » s'indigne un salarié. Comme par magie, ça tombe le lendemain de la sortie de l'expansion », s'étonne un des grévistes. « [La direction] savait qu'il y aurait une action de notre part. » Rencontré en personne dans les locaux d'Eugen Systems, Le Dressay a estimé qu'il n'était « pas possible » de répondre à nos questions. « On nous demande de signer des accords pour mettre les choses sous le tapis, et moi je n'ai pas confiance » s'offusque un gréviste. « Nos collègues en ont marre de demander à l'employeur de respecter ses obligations légales, » expliquent les délégués Félix Habert et Gaetan Champarnaud. « Il nous dit 'voilà j'ai tout réglé, je demande maintenant une ambiance sereine', mais tout n'est pas réglé » explique un employé. En 2016 quand je me suis aperçu que j'étais sous-payé depuis des années, j'ai juste proposé qu'on me mette au salaire minimum à compter de la période en cours et qu'on n'en parle plus. On m'a répondu que je voulais le beurre et l'argent du beurre en proposant ça.</p>		<p>Dans un communiqué relayé par le Syndicat des travailleurs du jeu vidéo, les salariés grévistes fustigent les « atteintes à leurs droits » et « l'absence manifeste de considération » pour leur travail. Tout en précisant n'avoir « pas voulu le conflit », les salariés sont arrivés à la conclusion que pour se faire entendre, ils n'avaient « plus d'autres options que de nous mettre en grève. » Dans un mail adressé aux salariés, la direction attribue ce retard à des complications administratives, ainsi qu'à la mise en conformité de la fiche de paie avec les ordonnances sur le travail du président Macron. Selon le Code du travail, le salarié a en effet le droit de réclamer les arriérés de salaire sur trois ans, ce qui de facto inclut les impayés des années 2015 et 2016.</p>	<p>Selon Felix Habert, délégué du personnel, et plusieurs de ses collègues, les salariés se sont vus remettre leur fiche de paie bien en retard, juste après le déploiement du contenu, et ont constaté une baisse de leur revenu. Reprise des révélations de Mediapart et CPC. Avec cette modification, certains employés clament maintenant se situer en dessous des minima sociaux exigés par la loi. D'après les salariés, le président d'Eugen Systems Cédric Le Dressay aurait intentionnellement retardé l'arrivée des fiches de paie afin de pouvoir sortir le pack d'expansion sans accroc. Les grévistes n'en ont pas vu la couleur. D'après plusieurs grévistes, le mal-être chez Eugen Systems est profond, et se traduit aussi dans la relation de travail au quotidien. Elle semble particulièrement délétère pour les game designers. « Moi j'ai déjà entendu dire [par un responsable] que 'game designer ce n'est pas un métier, ça ne mérite pas d'être payé' » Les errements de la direction créative n'aident pas, il n'y a pas de vision de long terme, c'est un coup de barre à gauche, un coup de barre à droite » désespère un développeur.</p>	<p>Dans le courriel explicatif reçu en même temps que la fiche de paie, bizarrement daté du 27 janvier, figure la rémunération exacte du salarié, au centime près, correspondant à celui affiché sur la fiche de paie et sur le compte en banque des employés. Autrement dit, la louche a eu le nez creux. Pour les salariés, c'est la preuve qu'il n'y a pas eu de délai administratif, mais juste une « volonté de tromperie » pour empêcher aux équipes de hausser le ton avant la publication de l'extension. Selon nos informations, les programmeurs sont bien représentés parmi les grévistes, tout aussi « ahuris » que leurs collègues à la création par le mail reçu mercredi.</p>	
--	---	--	---	---	--	--

<p>L'addiction au jeu vidéo, une vraie maladie ? Notre enquête (partie 1) Turcev 9 mars 2018</p>	<p>2 sources : Billieux et Ferguson « Les preuves scientifiques ont été jugées suffisamment robustes pour le jeu vidéo, mais pas pour les autres troubles », explique Joël Billieux. « Il n'y a pas de consensus sur la nature des symptômes d'une addiction au jeu vidéo », explique Christopher Ferguson, psychologue et professeur de psychologie à l'université de Stetson en Floride, l'un des principaux signataires de l'article critiquant la décision de l'OMS. « Il existe littéralement des douzaines de questionnaires très différents pour tenter de mesurer ce trouble ».</p>		<p>Abondamment relayée par les médias nationaux, une simple dépêche AFP datée du 5 janvier a fait l'effet d'une petite déflagration dans le microcosme vidéoludique. Ce trouble du jeu vidéo est défini en trois temps. Il se caractérise par une perte du contrôle sur l'activité de jeu, une priorité accrue donnée au jeu au point de délaissier le reste des activités quotidiennes, et la continuation de l'activité en dépit de conséquences négatives. Une seule autre addiction comportementale reconnue par l'OMS s'y trouve : l'addiction aux jeux d'argent. Après l'annonce de la décision, les réactions outrées de joueurs n'ont pas tardé à déferler sur les réseaux sociaux. Les branches américaines et canadiennes de l'Entertainment Software Association, le syndicat patronal britannique UKIE, ses pendant australiens (IGEA) et européens (ISFE) ont tous exprimé leur désaccord avec l'OMS, critiquant une proposition « profondément imparfaite ». [...]</p>		<p>« Il y a en fait un risque important, souligne Ferguson. Si tout ce que vous faites c'est réduire le temps de jeu ou priver de jeu la personne alors qu'elle s'en sert pour pallier sa dépression, vous pourriez faire plus de mal que de bien ». Pourtant, argument les partisans du « gaming disorder », il est grand temps de s'alarmer. Selon eux, les réticents à la modification de la CIM font l'impasse sur l'importance du phénomène, qu'ils n'hésitent pas à qualifier d'enjeu de santé publique.</p>	<p>Trois éléments ont contribué à ce que la recherche dédiée à la notion d'IGD soit remise en question. Selon Ferguson, ces chiffres anormalement hauts sont boostés par l'utilisation des marqueurs liés à l'addiction aux drogues. Si l'on définit des comportements sains comme pathologiques, alors évidemment on obtient des estimations plus hautes, mais qui sont absurdes ». La majeure partie des scientifiques remettent en cause le modèle de l'APA, y compris ceux qui sont favorables à la classification de l'OMS. « Mon avis est que les études de prévalence ne sont pas fiables, indique ainsi Joël Billieux. Selon Daniel King, chercheur associé en psychologie à l'université d'Adélaïde (Australie) et membre du groupe de travail de l'OMS, « la classification du trouble du jeu vidéo ne pathologise pas la pratique. [...]</p>	<p>L'ajout du trouble du jeu vidéo à la CIM-11 marque la fin d'une séquence qui s'est ouverte en 2013 dans le monde de la recherche. Cette année-là, l'American Psychiatric Association (APA), plus grande association états-unienne de psychiatres, publie la cinquième révision de son manuel de diagnostic et statistique des troubles mentaux (DSM-5), une référence mondiale en matière de codification des maladies mentales. Dans une annexe figure la catégorie « Internet Game Disorder » (IGD ou trouble du jeu sur Internet). Ce nouveau trouble mental n'est pas considéré comme un diagnostic officiel, mais comme une « catégorie nécessitant plus de recherches ». De fait, les publications dans les journaux scientifiques se sont largement intensifiées ces dernières années (on en dénombre des centaines), cherchant à prouver ou falsifier la théorie de l'APA. Un an plus tard, des dizaines de chercheurs du monde entier, dont certains ayant travaillé sur l'IGD, sont conviés à Tokyo par l'OMS pour participer à une conférence de trois jours sur les troubles liés à l'utilisation d'Internet. [...]</p>
--	---	--	--	--	--	---	--



<p>Comment les éditeurs veulent vous faire payer deux fois Turcev 11 mai 2018</p>	<p>3 sources Comme le note Myriam Davidovici-Nora, maître de conférences à Télécom ParisTech qui étudie l'économie des free-to-play, « dans le free-to-play, le management du e-commerce combine la gestion de boutique à la manière dont le gameplay est calibré. Ces deux éléments sont complètement rattachés, indissociables. » « Notre but, c'est de répondre aux questions par rapport à une problématique donnée, indique Johan-André Jeanville, analyste de données passé notamment par Ankama. Ça peut être de l'équilibrage de jeu, de la monétisation, de la rétention, la mise en place d'un programme de fidélité, un changement d'offre marketing, un changement de moyen de paiement, etc. » « La promesse de l'argent facile a sans aucun doute aveuglé une partie de l'industrie aux débuts de l'ère du free-to-play que l'on a connu, explique Thibault Coupard, analyste de données chez DR Studios. Mais ce sont principalement les personnes en charge dans certains studios, soit par zèle soit par conformisme, qui sont à l'origine des mécaniques les plus coercitives d'expérience de jeu que l'on a pu voir. » L'amélioration de la qualité du produit va de pair avec l'augmentation des revenus générés par le jeu. [...]</p>		<p>Vingt-deux milliards de dollars en 2017. Ce serait, selon l'analyste SuperData, les revenus engrangés mondialement par les jeux gratuits sur PC, autrement dit les « free-to-play ». Les éditeurs qui exploitent ces titres, respectivement Electronic Arts, Ubisoft et Activision-Blizzard, ont tous annoncé des revenus records liés aux ventes numériques, boostés par les microtransactions. Warframe a récemment fait parler de lui dans une vidéo diffusée sur la chaîne YouTube Noclip. Des développeurs comme Playsaurus (Clicker Heroes) ont notamment pris position en décidant de revenir à un système de vente traditionnel après un premier passage par le jeu gratuit. Le même principe s'applique partout, malgré les différences entre les modèles de monétisation d'un jeu à l'autre. Les « hard gates » sont les dispositifs les plus contraignants, puisqu'ils obligent le joueur à dépenser de l'argent pour poursuivre le jeu [...]</p>		<p>Grâce à la connexion permanente requise par les jeux free-to-play, les studios amassent de grandes quantités de données sur les pratiques des joueurs et leurs habitudes d'achat, qui viendront nourrir les orientations prises par de futures mises à jour ou autres patches. Au cœur de ce processus se trouve une profession en plein essor, celle du data analyst, ou analyste de données. Une partie de son travail consiste à construire des indicateurs clés (KPI – Key Performance Indicator) qui renseigneront le studio sur les performances de son jeu en temps réel – et donc lui permettront d'identifier les leviers d'action pour sa stratégie de monétisation. Il en existe en vérité des dizaines et des dizaines, en fonction de ce que le studio cherche à mesurer. L'une des tactiques les plus communes est le « layering », qui consiste à créer une monnaie alternative à la monnaie du jeu, la « hard currency » (monnaie dure), achetable avec de l'argent réel. [...]</p>	<p>Le chiffre aurait doublé en cinq ans, écrasant les revenus issus de la vente traditionnelle de jeux, estimés eux à huit milliards de dollars. Depuis le début des années 2010 le free-to-play est devenu le nouvel eldorado des éditeurs, rachetant à tour de bras les studios les plus fructueux sur ce créneau (rachat de King par Activision en 2015, de Supercell par Tencent en 2016, de Blue Mammoth Games par Ubisoft le mois dernier...). Depuis ses débuts en occident avec la vague de jeux sociaux sur Facebook, le free-to-play est accusé de sacrifier le plaisir de jeu sur l'autel de la rentabilité, voire parfois même de profiter du joueur, ne cherchant qu'à lui soutirer de l'argent. Comment expliquer ce revirement ? Certains développeurs interviewés mentionnent la lente chute vers les enfers du géant Zynga, grand adepte des tactiques de monétisation vicieuses, comme l'électrochoc qui a conduit le secteur, surtout occidental, à revoir sa copie (le secteur asiatique est considéré plus « toxique »). [...]</p>
---	--	--	---	--	--	---

<p>Derrière l'E3, le drôle de business de l'ESA Turcev 13 juin 2018</p>			<p>L'association, qui compte parmi ses membres Activision, EA ou encore Nintendo. Synthèse réactions suite à Battlefront II. C'est ce même message qui a été transmis en début d'année aux élus du Sénat et de la Chambre des Représentants états-uniens par Steve Elmendorf, un lobbyiste aguerri et ancien membre clé du parti Démocrate. Cet ancien directeur adjoint de la campagne de John Kerry pour la présidentielle de 2004 fut chargé par l'ESA de défendre le point de vue l'association dans les plus hautes sphères de Washington. ITW de Dan Hewitt au Times. Dénonciation par Brian Crecente. requête des archivistes, emmenés par l'équipe du MADE (Museum of Art and Digital Entertainment. Argumentaire de l'ESA. Selon nos informations, la commission du bureau américain du Copyright n'a pas encore rendu son verdict. Chaque année au pays de l'Oncle Sam, les entreprises du jeu vidéo bénéficient de centaines de millions de dollars de crédits d'impôt et de financement public. la thématique de l'impôt figure tout en haut de la liste de ses dépenses de lobbying.</p>		<p>Dépenses de lobbying farmineuses au Congrès américain (presque sept millions de dollars en 2017) qui dépassent régulièrement celles de la tentaculaire National Rifle Association. Elle a ainsi réussi à convaincre le membre de l'Assemblée californienne Bill Quirk de renoncer à un projet de loi assez ambitieux qui prévoyait entre autres d'imposer un signalement obligatoire lorsqu'un jeu proposait des microtransactions. Pour conserver l'immense patrimoine du jeu vidéo, ils doivent se présenter tous les trois ans devant une commission pour lui demander de renouveler une dérogation au DMCA. à chaque fois, l'ESA s'interpose. [...]</p>		<p>Le premier passage des archivistes devant la commission du DMCA a eu lieu en 2015, et a été le théâtre d'un affrontement rangé avec l'ESA. L'organisme s'était opposé avec force à la création d'une exemption sur le hacking. L'insistance des ayants droit à mettre des bâtons dans les roues des conservateurs a drastiquement ralenti les efforts des musées et bibliothèques publiques, encore très peu dotées en jeux vidéo. En 2012, l'association soutint les projets de loi SOPA et PIPA déposés au Congrès américain. Ces textes prévoyaient qu'en cas d'infraction constatée au droit d'auteur sur un site, celui-ci puisse être fermé promptement sans passer par une procédure judiciaire en bonne et due forme. Affiché en 2011 dans une longue enquête du New York Times pour ses pratiques agressives d'optimisation fiscale, Electronic Arts s'est l'année suivante retrouvée mentionnée dans un article de Reuters sur l'évasion fiscale des filiales européennes des géants américains. [...]</p>
---	--	--	---	--	--	--	---

<p>Quand le jeu vidéo indé sort en boîte : enquête sur le jeu rematérialisé Patrick Hellio 11 juillet 2018</p>	<p>« Nous avons agi sur un motif très égoïste puisque nous aimons tous deux collectionner les jeux vidéo », s'amuse Dennis Mendel lorsqu'on l'interroge sur les origines du label. « Cela fait longtemps que nous échangeons sur nos collections de jeux [...] Un jour, nous nous sommes demandés pourquoi nous ne lancerions pas [en boîte] les jeux que nous aimons ? » rebondit son binôme Benedict Braitsch. Même réaction de passionné quand on interroge Super Rare Games, qui met en cartouches The Flame in the Flood ou Human : Fall Flat sur Switch. « Nous avons créé la société quand nous avons réalisé que de grands jeux indépendants n'avaient pas de sorties physiques sur Switch », explique son responsable George Perkins. « Ayant débuté il y a juste sept mois avec une base de clients proche de zéro, il est très difficile de fixer le nombre idéal d'exemplaires à produire », explique Dennis Mendel de Strictly Limited Games. « Les enseignes nous sollicitent de plus spontanément pour nous demander d'aller sourcer tel ou tel titre dématérialisé et de leur en faire bénéficier, cela témoigne de la demande croissante qu'ils mesurent auprès de leur clientèle », explique Philippe Cohen, Président de Just For Games. [...]</p>		<p>Reprise itw psvita.uk. Panorama : e Limited Run Games aux Canadiens de Vblank en passant par les Allemands de Strictly Limited Games, les Anglais de Super Rare Games, les Hong-Kongais de Eastasiasoft, le label Signature Edition Games, Special Reserve Games ou encore le récent Hard Copy Games, les initiatives de microéditions se sont multipliées et s'inscrivent dans une tendance plus large de portages physiques d'un parterre de peintures indés. Prix s'envolent sur eBay. Panorama des différents tirages. Reprise itw hardcore game. Liste des éditeurs dont le matérialisé atteint les boutiques "en dur". Les volumes, qui ne sauraient être confrontés aux microéditions vues précédemment, confirment un intérêt grandissant dans l'Hexagone pour le jeu indé en boîte. Chiffres de ventes. Ça s'archive, le jeu indé en boîte, mais surtout ça s'affiche dans ce qui s'apparente à un achat militant. Liste des goodies.</p>			<p>Lancé en 2015, ce label au titre évocateur est une filiale du studio Mighty Rabbit qui a fait ses armes sur mobiles avant de développer quelques titres sur PC et consoles dont le jeu de stratégie au tour par tour Breach &amp; Clear. C'est la volonté d'offrir une sortie physique sur PS Vita à 1.500 exemplaires, achetables uniquement sur correspondance, qui a motivé la création d'un label dédié qui a depuis enchaîné les éditions limitées de la crème du jeu indé.</p>
--	---	--	---	--	--	---

<p>Annapurna Interactive Alexis Bross 12 septembre 2018</p>	<p>2 sources. Contacté par Gamekult, Ian Dallas, lead designer de What Remains of Edith Finch, le tout premier jeu édité par Annapurna Interactive, admet travailler dans un environnement similaire : Bien que Sony ait financé nos jeux depuis des années, je ne comprends personnellement pas pourquoi ils ont choisi de nous financer et pourquoi ils ont décidé d'arrêter. Tout au long du processus, j'ai interagi au quotidien presque exclusivement avec des producteurs de Sony, qui étaient tous excellents et dont beaucoup sont partis chez Annapurna ; alors de notre point de vue, même si c'est un tout nouvel éditeur, les visages sont les mêmes. Ils recherchent principalement des créateurs établis ou des équipes qui ont montré qu'ils avaient une voix unique. Annapurna essaie d'aider les développeurs en faisant le meilleur travail possible pour faire entendre leur voix » commente Sam Barlow, qui précise : « aucun des projets [des développeurs] n'aurait eu de difficulté à être publié ailleurs, mais Annapurna Interactive est clairement une bonne maison pour eux » l'expertise audiovisuelle d'Annapurna fait sens. Ian Dallas essaie de trouver un point commun. [...]</p>		<p>Derrière ce miracle, une jeune femme de 32 ans à peine : Megan Ellison. Elle est celle qui a permis aux créateurs les plus prometteurs de trouver une nouvelle maison. 8e fortune mondiale et 3e des États-Unis, est une héritière milliardaire. Alors que son frère David Ellison, lui aussi milliardaire, finance grâce à sa société SkyDance Productions des blockbusters hollywoodiens sans risques comme Mission Impossible, G.I Joe : Conspiration, Terminator ou Star Trek, Megan Ellison, elle, secoue Hollywood par son goût à la fois impeccable et éclectique. Elle produit entre autres Kathryn Bigelow (Zero Dark Thirty, Detroit), Paul Thomas Anderson (The Master, Phantom Thread)... Reprise article Libé. Communiqué de presse où elle précise ses motivations. Annapurna Interactive est majoritairement constitué d'anciens membres de Santa Monica Studios. Ce n'est donc pas un hasard si Annapurna Interactive a également drainé toute la sphère indépendante qui gravitait autour du studio américain. [...]</p>				
---	--	--	--	--	--	--	--

<p>Swery, le retour de la vengeance du maestro japonais de la série B Patrick Hellio 4 octobre 2018</p>	<p>2 sources. On ne le sait pas forcément, mais j'ai toujours travaillé simultanément sur deux voire parfois trois jeux en même temps depuis 2008", nous confie Swery. "Ce n'est pas facile de passer de l'un à l'autre et de faire coïncider son emploi du temps avec ceux des autres personnes. C'est très stressant et cela m'a même rendu malade par le passé".</p> <p>Aujourd'hui, je travaille dans un endroit où je peux passer d'un projet à l'autre à mon propre rythme et cela va bien mieux ! J'ai tiré tellement d'enseignements de cette expérience que je ne pourrai pas tout raconter ici" Comme un signe d'humilité que le game designer japonais contredit quelques instants plus tard quand on le questionne sur ses jeux dont il est le plus fier ("Tous !") ou sur le statut culte que Deadly Premonition a pu gagner auprès de certains joueurs ("Je pense que tout ce que je crée est incroyable") Entre Suda51 ou Yōko Tarō, Anne Ferrero a suivi plusieurs créateurs nippons renommés. Swery lui laisse un souvenir particulier. "Il compte parmi nos invités préférés dans l'émission", situe-t-elle d'emblée. "Nous avons dû tourner entre 16h et 1h du matin ce jour-là avec Swery qui s'est vraiment prêté au jeu naturellement, il était en train de quitter Access Games. [...]</p>		<p>En 2014, Anne Ferrero réalise un épisode de l'émission Toco Toco consacré à Swery. Swery évoque régulièrement sur les réseaux sociaux son goût pour la boisson. Article de Vice sur l'influence de sa maladie. On mange, on boit beaucoup dans les jeux de Swery à l'image des séquences de repas dantesques de D4 ou de la surconsommation de café dans Deadly Premonition. Cette pause permet au créateur de jeux de s'essayer à l'écriture d'un roman, qu'il évoque dès l'été 2016. En septembre 2016, on apprend dans la presse que Hidetaka Suehiro est devenu moine bouddhiste, suivant le modèle de ses parents. On peut effectivement saisir une certaine logique de passer dans la logithèque griffée Swery d'Extermination (2001), dont il gère le scénario, à des Deadly Premonition (2010) puis D4 Dark Dreams don't Die (2014), qu'il dirige et écrit en y esquissant des personnages étranges et ambigus. Influences, fil rouge.</p>			<p>"Avant D4, Swery avait peu de followers sur Twitter et il parlait très peu anglais", rappelle Ferrero. Le départ d'Access Games change la donne. "Il a ensuite accepté et suivi à leur tour tous ses followers et systématiquement réagi autour notamment de Deadly Premonition. Il a appris l'anglais et s'est tissé un réseau de contacts à l'étranger de développeurs et journalistes. La suite, elle se passe sur Kickstarter, avec une ambition revue à la baisse, de nouveaux partenaires financiers et une meilleure communication, à l'image d'une maquette jouable à télécharger. Fin 2015, Swery annonce en effet cesser un temps ses activités après avoir été diagnostiqué d'une hypoglycémie réactionnelle, synonyme de hausses et chutes brutales du taux de glycémie dans le sang entraînant malaises, vertiges et autres réjouissances. [...]</p>
---	---	--	---	--	--	--

<p>Qui est Obsidian, l'éternel outsider touche-à-tout, racheté par Microsoft ? Raphaël Lucas 11 novembre 2018</p>	<p>Itw propre ? Les plupart de mes écrits pour les jeux de rôles (du moins, ceux qui ont été acceptés) ont été publiés pour la ligne Dark Champions de Hero Games, qui était leur monde pour des superhéros alternatifs, undergrounds. J'ai développé de nombreux personnages et du background basé sur mon amour de Batman et du thème des « super pouvoirs de bas niveau ». Ça a été un bon entraînement pour entrer dans l'industrie du jeu vidéo. Surtout quand j'en suis venu à scripter les personnages ! tout ce dont je me souviens c'est de longues, trop longues heures passées devant l'écran et de kilos en trop. Quand c'est arrivé, Feargus a donné sa démission, et je l'ai rapidement suivi. Si Feargus n'était plus à Black Isle, je n'avais plus de raison de rester. L'ambition de Microsoft était d'insuffler de la nouveauté dans le RPG. Rien de ce qui était standard ou généralement accepté dans les jeux vidéo ne devait être considéré comme acceptable. "Essayez de passer au niveau supérieur, essayez de trouver quelque chose de différent ou un nouveau moyen de l'aborder." Toutes les fonctionnalités étaient: "Comment pouvons-nous modifier cette fonctionnalité pour la rendre meilleure qu'elle ne l'a jamais été auparavant?" [...]</p>		<p>Sources en hyperlien. Post de plus de 90 pages sur le très controversé RPG Codex (rassemblées ici, hyperlien). Les pratiques du management d'Obsidian sont décortiquées, les bas salaires et les pratiques « frauduleuses » dénoncées, de même que les conditions de sa « démission » : « après avoir soulevé des questions sur les finances de l'entreprise et d'autres problèmes, Feargus m'a retiré mes droits sur Obsidian : "Mais ne t'inquiète pas, nous te laisserons travailler sur Tyranny pour nous" "Et ma réponse a été," ça va, tu peux y travailler tout seul."»</p>		<p>Pour conclure, Avellone rappelle qu'Obsidian n'a jamais travaillé deux fois avec le même éditeur pour la simple raison que personne ne veut discuter avec les propriétaires du studio une seconde fois. La réponse d'Obsidian ? Un silence très embarrassant. Évidemment, tout ce que dit, dénonce Avellone est à prendre avec des pincettes, mais en l'absence d'attaque judiciaire d'Obsidian pour propos diffamants, difficile de ne pas le croire.</p>		<p>Rembobinage en 1995. A 24 ans, l'Américain Chris Avellone n'est alors qu'un scénariste de jeux de rôles... papier, dont Champions, pour lequel il publie articles (dans Adventurers Club n° 23,26 et 27 et Dragon Magazine n°207 et 214), scénarios et univers. Steve Peterson, fondateur de Hero Games, parvient alors à lui obtenir un rendez-vous chez le - depuis - légendaire studio Interplay. Cet exil providentiel en Californie tombe bien, Avellone est à ce moment perclus de dettes. C'est qu'Interplay a besoin de scénaristes, de game designers et d'auteurs connaissant le jeu de rôles papier sur le bout des doigts. Le 8 août 1994, TSR, alors éditeur de Donjons &amp; Dragons, a en effet signé avec le développeur connu pour ses The Bard's Tale, Wasteland ou pour ses différents jeux d'aventure Star Trek. Tous deux auront pour mission de recréer Planescape sous diverses formes. McComb est enfermé dans une pièce avec un programmeur pendant plusieurs mois pour livrer un King's Field-like, le second un classique Dungeon Crawler, case par case, à la Dungeon Master. [...]</p>
---	--	--	---	--	---	--	--

<p>Écoles de gaming, pièges à gamins ? Maria Kalash 22 décembre 2018</p>	<p>8 sources + les anonymes D'après Nicolas Besombes, docteur en sciences du sport qui enseigne la sociologie de l'e-sport dans une demi-douzaine de formations, dont certaines de ces écoles de commerce, « elles permettent aux étudiants de sortir avec des diplômes reconnus, des compétences transversales et une expertise en matière d'e-sport. Mais elles ont été conçues par des gens qui ne sont pas issus du milieu, et elles peuvent parfois manquer des codes et d'une réelle connaissance de l'écosystème. » « Nous recevons plus de 4000 demandes d'inscription chaque année, nous explique ce responsable de formations dédiées au pro-gaming et à l'e-sport. Parmi lesquelles une immense majorité qui aspire à une carrière de joueur pro. « Quand on a ouvert, on en a pris plein la figure », raconte Gary Point, le jeune fondateur de la Paris Gaming School. « Comme on était une école d'e-sport, on était vus par certains comme un scam, ça a été très violent. » Pour certains employeurs potentiels, cela peut même être une source de méfiance. Entre un excellent joueur qui n'a pas d'autre projet que de devenir joueur professionnel, et un joueur moyen qui est ouvert à la possibilité de devenir par exemple community manager, nous privilégions le deuxième » [...]</p>	<p><b>Au dernier étage d'un immeuble sans charme des hauteurs de Montreuil, en banlieue parisienne, ils sont une quarantaine, installés derrière des PC rutilants, l'air concentré. Ils ont, à la louche, entre 20 et 30 ans, des garçons dans leur immense majorité. Certains arborent des looks de premier de la classe, d'autres des t-shirts de festival metal, des chevelures aux couleurs synthétiques ou des hoodies. Trois d'entre eux, debout devant l'écran du rétroprojecteur, présentent un exposé. Il y est question, première surprise, de l'archiduc François-Ferdinand.</b></p>	<p>De jeunes gens qui, comme eux, suivent actuellement une formation dans une école ou une filière plus ou moins largement dédiée aux métiers de l'e-sport, il y en a autour de trois cent cinquante en France. Alors que la plupart n'existait pas encore voici trois ans seulement. Pour une industrie émergente, certes en pleine croissance, mais qui n'emploie dans l'Hexagone que deux cents professionnels environ. Trois grands types de formations se partagent ces effectifs. Cela tient parfois du cosmétique : une vingtaine d'heures de cours par an. Ce sont des cursus en trois à cinq ans pour la plupart, dont le prix (entre 6.000 et 8.000 euros par an) et l'orientation très business sélectionne beaucoup le profil des étudiants. Elles annoncent sur leurs plaquettes en couleurs des perspectives professionnelles telles que chargé de communication, community manager ou organisateur d'événements, et des taux d'insertion professionnelle rutilants, de l'ordre de 90 % six mois après la sortie. Article sponsorisé sur Studyrama. [...]</p>	<p>Elles considèrent donc toutes, à raison, qu'elles sont encore en phase de rodage, et elles n'hésitent pas à faire évoluer leur maquette de cours d'une année sur l'autre, parfois même en cours d'année. Quitte à en décevoir certains. Totaux d'heures hebdomadaires tout à fait équivalents à ceux de développeurs de jeux vidéo en plein crunch. Et toujours une espèce d'ambiguïté initiale, que les équipes pédagogiques cherchent plus ou moins à dissiper : quand les élèves postulent avec dans un coin de la tête l'idée de devenir joueur professionnel, les cursus les forment à autre chose. Une réalité difficile à accepter pour certains élèves : l'année dernière, une douzaine, sur vingt-huit, a fini par abandonner en cours de route. Le revers de la médaille, c'est une certaine tendance au saupoudrage. Prétendre former en dix mois au journalisme, à la régie, au community management et à la gestion de projet, c'est ambitieux. « Certaines de ces écoles ont été créées avant même d'avoir identifié clairement les métiers auxquels former. [...]</p>		
--	---	---	---	---	--	--



<p>La séparation entre Activision et Bungie, dénouement heureux ? Oscar Lemaire janvier 2019</p>			<p>Bungie est à l'époque interrogé sur la situation. Est-ce que ça ne les inquiète pas de voir que leur nouveau partenaire est visiblement peu tendre avec ses studios ? Publiquement, l'entreprise tient à rassurer. "Notre situation est tellement différente que nous ne sommes pas du tout inquiets, déclarait en 2010 Joseph Staten, scénariste chez Bungie qui a démissionné quatre ans plus tard pour une place chez Microsoft. D'ailleurs, le contrat liant Bungie et Activision est exhibé par ce dernier au sein des tribunaux lors de leur conflit avec West et Zampella pour prouver à la cour qu'ils sont réglos. Musique d'O'Donnell a été remplacée. Ce qui irrite ce dernier. "Pour être clair, l'"Official Destiny E3 Gameplay Trailer" n'a pas été fait par Bungie, mais par l'entreprise qui vous propose Call of Duty", publie-t-il sur Twitter. Et O'Donnell de raconter, plus tard, l'ambiance en interne. "[Le développement] n'allait pas aussi vite [qu'Activision] le voulait. À un moment donné, ils ont décidé que comme les choses ne progressaient pas assez vite, ils allaient prendre le contrôle." [...]</p>			<p>Quelques départs qui ne passent pas inaperçus, comme le président et cofondateur Mike Morhaime il y a quelques mois. Mais pas d'inquiétude, nous disait-on alors, il n'y a aucune animosité dans ce départ, d'ailleurs, regardez, la preuve : il reste en tant que conseiller stratégique. Sauf que, comme l'a remarqué PC Gamer, il vient également de démissionner (ou bien a été licencié ?) de ce poste et n'aura désormais plus aucun lien avec l'entreprise en avril prochain. La directrice financière de Blizzard est également partie, précédée par le directeur financier d'Activision.</p>	<p>Retracer en un paragraphe : En 2000, Bungie, studio indépendant responsable de divers titres comme Marathon, Myth et Oni, alors au travail sur un projet de TPS du nom de Halo destiné à sortir sur PC et Mac, se faisait racheter par Microsoft pour faire de Halo, devenu entretemps un FPS, l'exclusivité phare de la Xbox. Un statut qui s'est rapidement confirmé de manière impressionnante : Halo 2 réalise à l'époque le démarrage le plus fort de l'histoire des États-Unis avec 3,3 millions de jeux vendus en quelques semaines, prouesse reproduite quelques années plus tard par Halo 3 (à ce jour, aucune autre exclusivité, y compris de Sony ou Nintendo, n'a fait aussi bien). Mais en 2007, surprise générale : on apprend que Bungie quitte Microsoft et retrouve son indépendance, avec le studio qui reste pendant quelques années pour assurer que la transition avec 343 Industries, nouvelle entité chargée de poursuivre le travail sur Halo et en partie composée de nombreux transfuges de chez Bungie, se fasse en douceur. [...]</p>
--	--	--	---	--	--	--	--



<p>Pourquoi dans le jeu vidéo, on ne prête même plus aux riches Oscar Lemaire février 2019</p>			<p>Mercredi, Take Two publie ses résultats trimestriels. Ils sont très bons : porté par le succès de Red Dead Redemption 2, l'éditeur surpasse ses objectifs et pronostique désormais de terminer l'année avec un chiffre d'affaires record et le deuxième meilleur bénéfice de son histoire. Réaction de la bourse de New York ? L'action plonge de 13 %. Le marché s'attendait à mieux. Le plus important pour réussir son coup en bourse n'est pas tant de bien connaître la situation et les perspectives d'une entreprise, ou d'un secteur, mais de savoir comment vont réagir les autres, peu importe que leurs actes soient ou non justifiés. Chacune de ces entreprises a réussi une croissance fulgurante du cours de son action, atteignant toutes en 2018 le plus haut niveau de son histoire. Le constat est assez simple : le jeu vidéo est un secteur où la marge n'est pas extraordinaire et où les risques sont conséquents, laissant constamment entrevoir la possibilité de crouler sous les pertes. Bref, ce n'est pas exactement le meilleur domaine pour investir quand l'on cherche simplement à faire fortune sur les marchés. [...]</p>	<p>évolution des cours des 4 éditeurs majeurs. Bénéfice actuel d'Electronic Arts et Activision. Bénéfice opérationnel de Take Two. Chiffre d'affaires de Take Two. La démonstration la plus limpide est le graphique ci-dessous, où l'on distingue très clairement les trimestres marqués par les sorties de Grand Theft Auto V (Q3 2013-14) et Red Dead Redemption II (Q3 2018-19). Mais il y a une différence très nette entre les deux : là où les deux premiers trimestres de l'année fiscale de GTA5 affichaient des sommes très faibles, faute de sorties, ceux de l'année fiscale en cours profitent d'un revenu bien plus important, alors même qu'il n'y a pas non plus eu de nouveauté notable de la part de l'éditeur. C'est, tout simplement, le résultat de l'exploitation des jeux sur la durée, et en particulier de Grand Theft Auto Online. Ventes mondiales des jeux de DICE</p>		<p>Activision Blizzard a l'habitude d'avoir un bénéfice qui dépasse le milliard de dollars depuis 2011 et stagne à ce niveau, incapable de surpasser son record qui remonte à 2012. Certes, pour Electronic Arts, le record date de l'année dernière, avec trois années consécutives de croissance, mais on est globalement dans les mêmes eaux. Prenons Electronic Arts. Dans les années 90, l'éditeur fonctionne bien et est en pleine croissance, sa marge navigue entre 9 et 15 %. À l'approche du milieu des années 2000, EA est à son apogée, en pleine période Need for Speed / Medal of Honor / James Bond / Harry Potter / Le Seigneur des Anneaux / Les Sims. La marge parvient à dépasser les 20 %, mais EA gère très mal le passage à la nouvelle génération et s'enfonce dans quatre années consécutives de pertes colossales. Prenons maintenant Take Two. Au début des années 2000, le passage à la 3D transforme le petit succès honorable Grand Theft Auto en un phénomène qui s'impose comme le jeu le plus vendu de la génération. [...]</p>
--	--	--	---	--	--	---

<p>Pas de millions, pas de sponso : ils sont Youtubeurs par passion Maria kalash mars 2019</p>	<p>Trois sources-portraits. Ramenos regarde sa communauté avec fierté. « C'est vrai que ça grandit lentement, mais je suis content ce que j'ai construit. Ce sont de vrais abonnés, des gens qui restent, qui m'écrivent, qui commentent. » « Je regardais les streams de Dr Chocapic, et c'est de le voir faire qui m'a donné envie de m'y mettre. Mathieu Lanz est venu à YouTube par un chemin bien différent. Après avoir été journaliste pendant trois ans, il en est arrivé à la conclusion que le métier ne convenait pas tout à fait à ses envies et aspirations : parler de jeu vidéo de manière personnelle et indépendante. Il a donc décidé de créer une chaîne, avec pour horizon d'en vivre. « Monsieur Plouf ». Il nous explique : « J'avais une vision claire de la façon dont je voulais parler de jeu vidéo, et YouTube semblait offrir cette possibilité de trouver un public tout en restant indépendant. Bon, ça, c'est la théorie, en réalité, il y aurait quarante-cinq astérisques et notes de bas de page à ajouter (rires). » À la différence de Ramenos, Mathieu a un objectif en tête : gagner sa croûte. « C'était la dernière chance que je me donnais de faire quelque chose en rapport avec le jeu vidéo professionnellement avant d'aller trouver du travail dans une boîte de com'. » [...]</p>		<p>YouTube a la cote. Du côté des usagers d'abord : chaque jour, plus de 37 millions de Français se rendent sur la plateforme de partage de vidéos, ce qui représente une bonne moitié de la population. Cette domination est encore plus forte chez les jeunes : plus de 80 % des 18-24 s'y rendent au moins une fois par jour. Fin 2017, le CNC a annoncé le lancement d'un fonds de deux millions d'euros dédié à « la jeune création numérique ». À l'instar de ce qui se passe pour les studios de jeux vidéo, qui disposent eux de trois millions par an, les producteurs de contenu remplissent une demande d'aide qui détaille leur projet. Une commission attribue ensuite les deniers. Anticipant l'adoption – qui a effectivement eu lieu le 13 février dernier – de l'article 13 de la directive européenne sur les droits d'auteur, la filiale de Google a envoyé son petit robot d'identification de contenu fouiller les vidéos en ligne sur sa plateforme. [...]</p>				
--	---	--	--	--	--	--	--

<p>Rencontre avec le taulier de DK's Musicbox Gautoz avril 2019</p>	<p>Roland Bucher, un Helvète qui vit son amour de la musique et des balades en moto pas très loin de Zurich et du point de contact entre la Suisse, l'Allemagne et la France. 'Roli' - pour les intimes - est ingénieur du son et cofondateur avec deux amis d'un petit studio d'enregistrement nommé Spontaneous, qui sert aussi de repaire au projet DK's Musicbox. Ça s'est pas mal accumulé avec les années. J'adore les vieux appareils analogiques, principalement les claviers et les synthés. Certes ils pèsent une tonne, effectivement ils prennent une place folle et oui, il y a toujours un truc qui lâche ou qui merde quelque part. Mais leur émulation par plug-ins audio me laisse un peu froid et j'ai déjà bien assez d'écrans sous le nez dans mon boulot." Son fidèle Hammond B3 qu'il fait parader dans presque toutes ses vidéos, il l'a recueilli à l'état d'épave durant un voyage aux États-Unis. Il y a quelques mois, je me suis rendu compte que la musique me manquait, j'ai jeté un oeil à tous ces instruments dans le studio, et je me suis demandé comment le travail de David Wise sonnerait dessus. DK vous encourage donc à vous intéresser à la funk de Vulfpeck, ainsi qu'à la pop électronique de Klaus Johann Grobe.Plus d'abonnés et pourquoi pas un petit revenu un jour ? Qui dirait non ? [...]</p>		<p>Tout commence avec un tweet de la compositrice Lena Raine. Première remarque : on est bien installé. La lumière est douce, les plans choisis, le fatras de câbles et de potards mettent les amateurs de bidouille en joie. Je découvre alors un medley délicieusement prog rock, porté par mon triangle d'or personnel : un Rhodes, un Hammond B3, un Minimoog. Trois claviers auxquels je ne connais rien - mon bagage musical s'arrête à la flûte à bec - mais dont les sons me vont systématiquement droit au coeur. Un clic plus loin, Castlevania prend une tarte coupée décalée. Superbe hommage aux Barcelonais de Berlinist., qui ne tarde pas à saluer le travail à leur tour.</p>				<p>Des leçons de musique vers 7 ou 8 ans, "sans surprise, du clavier vu qu'à cet âge tout est plus simple : on choisit le truc avec la plus importante quantité de boutons". Et plus tard pas mal de temps investi dans les groupes amateurs et les concerts. "Le claviériste, c'est souvent celui qui finit par être responsable de la partie technique et des premiers mix, la vocation d'ingé son est venue comme ça. Bon, j'ai d'abord essayé d'entrer à l'université pour apprendre le piano jazz, mais l'examen m'a résisté."</p>
---	--	--	--	--	--	--	---

<p>Mais bon sang, c'est quoi le problème avec Frostbite et Electronic Arts ? Alexis Bross mai 2019</p>	<p>Le développeur a requis l'anonymat pour cet entretien. Pourquoi EA a choisi Frostbite comme moteur propriétaire pour la majorité de ses studios ? La réponse est pragmatique : "Ils l'ont choisi parce qu'à l'époque il n'y avait pas vraiment de moteur chez EA". Panorama des moteurs existants chez EA : Need for speed, skate. Le studio se trouvant à une époque charnière entre deux générations de consoles pense qu'opter pour le moteur suédois représente un moindre coût. Dans Battlefield, il y a un bout de code qui vérifie si tu es en train de sauter en parachute. Dans Dragon Age : Inquisition, il y avait toujours ce bout de code qui vérifiait si le personnage était en parachute. Ce genre de choses qui avaient un sens dans le shooter, ont nécessité tout un travail de code non pas pour l'enlever – la série Battlefield en a besoin – mais pour le remplacer et le mettre à un autre endroit." La simulation tourne à 30 images par seconde et va procéder à une update de l'information à chaque image, comme la position de la balle, des joueurs, du code qui gère les règles du football, des commentaires audio... faire évoluer Frostbite pour qu'il puisse faire du RPG (ou tout autre genre, N.D.A), c'est aussi capitaliser sur ces évolutions qui profiteront à d'autres jeux. [...]</p>		<p>Grâce aux précieux témoignages recueillis par le journaliste de Kotaku Jason Schreier, on sait que le moteur laisse dans son sillage des souvenirs éprouvants (ici, ici et ici). Du développement douloureux de Dragon Age: Inquisition en passant par Mass Effect Andromeda et Anthem. Patrick Söderlund, à la tête d'EA Worldwide Studios, est précisément issu de DICE, le studio suédois racheté en 2006 par EA qui utilise Frostbite pour la série Battlefield. Frostbite permet, des mots mêmes d'Aaryn Flynn, ancien directeur général de Bioware, d'implémenter le multijoueur en ligne. Une force indéniable du moteur qui est aussi sa faiblesse intrinsèque : Frostbite est un moteur spécialisé. Très spécialisé. Quand il fait quelque chose de bien, il le fait extrêmement bien. Quand il ne sait pas faire quelque chose, il ne sait vraiment pas le faire." C'est par ces mots qu'un développeur a qualifié le moteur Frostbite lors du développement de Mass Effect Andromeda. [...]</p>		<p>Des jeux comme NHL et FIFA qui se passent dans un stade où dans l'un on pousse un palet et dans l'autre un ballon" n'avaient pas de moteur en commun même si le marketing a pu faire croire l'inverse. EA ne voulait pas payer plusieurs fois la licence Unreal" l'ingénieur confirme que Bioware s'est porté volontaire pour développer sous Frostbite. Si tu veux faire un jeu solo, le moteur te force à faire trois fois plus de choses que nécessaire. Tu vas faire plus de travail parce que l'architecture te demande si tu veux faire tourner telle ou telle chose sur le client ou sur le serveur. L'équipe de développement a limité la hauteur à laquelle tu peux monter parce que Frostbite ne peut pas gérer de grandes perspectives . Il y a toujours des astuces ou des animations qui cachent un temps de chargement. Sans surprise, le développement s'est réalisé dans la douleur : "Ils en ont vraiment chié pour le sortir, car Frostbite ne savait pas faire de jeu de voitures, c'est-à-dire un jeu où tu peux rouler à toute vitesse dans des environnements qui se chargent avec une haute fidélité. [...]</p>	<p>Conçu au sein du studio suédois DICE, il a fêté récemment ses dix ans au sein de la famille EA, où il a grandi et s'est imposé dans plusieurs studios de l'éditeur américain comme moteur propriétaire. À l'annonce du récent jeu Star Wars: The Fallen Order (Respawn Entertainment), les joueurs ont poussé un soupir de soulagement en apprenant qu'il serait finalement développé sous Unreal, moteur commercial (et concurrent) développé par Epic. Pour des raisons évidentes d'économie d'échelle et de partage de connaissances, le choix a été fait de rassembler les studios sous une technologie unifiée. Bioware utilise à l'époque son propre moteur pour Dragon Age 2, l'Eclipse Engine, vieillissant. La série Need for Speed passe au nouveau moteur avec l'épisode The Run en 2011. Il est d'ailleurs le premier jeu à utiliser ce moteur sans être un jeu de tir. De Dragon Age Inquisition à Mass Effect Andromeda jusqu'à Anthem, plusieurs systèmes vont être partagés puis améliorés. Au début il y avait juste l'équipe de Stockholm avec soixante ou soixante-dix personnes et d'autres petites équipes satellites dans le monde. [...]</p>
--	---	--	---	--	---	--

<p>Moss de Polyarc : les recettes d'un studio mordu de VR Patrick Hellio juin 2019</p>	<p>1 source Oculus Quest va rebattre les cartes de la réalité virtuelle et nous apprécions de voir la technologie faire un saut en avant”, estime Josh Stikma. Les ventes de Moss ont dépassé nos attentes sur PlayStation VR et PC”, comptabilise le studio qui ne lâche pas de quantités écoulées. “Les ventes sont proportionnelles à la taille des marchés de chaque plateforme”. Au pic de la production de Moss, Polyarc employait 15 développeurs dont 12 personnes dédiées et trois travaillant également sur le business et la gestion”, détaille Stikma. “Nous avons été en production pendant environ 14 mois, sachant que la préproduction avait duré à peu près autant”. On retrouve le modèle de The Legend of Zelda. Nous avons expérimenté par exemple pour vérifier jusqu'à quel point nous pouvions réaliser certaines choses comme alterner les caméras ou déplacer horizontalement la position de l'angle de vue. La VR est encore au stade de l'enfance, les développeurs qui sont principalement de petite taille comme nous travaillent sur des formats qui restent prudents.</p>		<p>C'est sur cet appareil "tout-en-un" qu'un classique de la trempe de Superhot VR vient d'enregistrer son meilleur démarrage. L'une des singularités du premier jeu de Polyarc relève de sa conception, pensée par l'équipe réduite d'un studio indé certes, mais composée de vétérans dont beaucoup issus de l'école Bungie, basé dans le même état de Washington où bon nombre ont collaboré à Halo et Destiny. Avant de travailler sur Moss, Josh Stikma a, lui, travaillé sur Destiny 2, mais aussi de nombreuses années sur les Dragon Age pour Bioware. L'univers, les personnages, le ton et les visuels fantaisistes des films des studios Ghibli sont souvent inspirants. On espérait une progression plus nette du secteur sous l'impulsion des casques Oculus, HTC ou Sony, mais la VR peine à réellement décoller auprès du grand public.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Une petite histoire du jeu de baston en dix morceaux Pipomantis juillet 2019</p>			<p>Composé par madââame Yoko Shimomura pour Street Fighter II, sa mélodie entêtante et sa rythmique enlevée ont très sûrement contribué au succès du titre, si ce n'est de la licence. Rappelons l'existence de ces deux merveilles reprises de SFII : Vega in Disguise par Hat (pour les "castagnettes" du sous-titre) et ce superbe Ryu pour quatre pianos par feu Reuben Kee. Deux couleurs musicales très différentes avec des mélodies très marquées chez Capcom et, chez Midway, quelque chose de beaucoup plus atmosphérique et martial. Le morceau (et le reste de la bande-son) est composé par Takayuki Aihara, une tête connue du Namco de l'époque puisqu'on le retrouvera en tant que compositeur, bruiteur ou directeur audio aux génériques de Point Blank, Tekken, Ridge Racer Revolution, Children of Mana ou encore la série des Street Fighter EX, le bonhomme travaillant de très près avec le studio Arika - jusqu'à composer une bonne partie de l'OST du très old-school Fighting EX Layer. Etc. biblio musicale de chaque artiste</p>			<p>Pour ce qui est de Shimomura, bien qu'il s'agisse là de l'un de ses tout premiers boulots, elle va se tailler une carrière prolifique et globalement intouchable au fil des années. Breath of Fire, Super Mario RPG (et la suite de la série), Front Mission, Parasite Eve, la série Kingdom Hearts, Final Fantasy XV... Dan Forden qui, non content d'être monsieur Toastyyyyy!, s'était également chargé de toute la bande-son et des bruitages de Mortal Kombat II. Fidèle, il a travaillé sur la quasi-totalité de la série et se trouve encore aujourd'hui chez Netherrealm Studios. Retracer occasionnellement rapidement la carrière des compositeurs, mais pas systématiquement. Si nous avons préféré sélectionner la version présente dans The King of Fighters 2000, c'est parce qu'il s'agit d'un épisode charnière dans l'histoire de l'entreprise. Alors proche d'être racheté par Aruze (et ressuscité en SNK Playmore), le studio se dit qu'il s'agit peut-être là du dernier épisode de la série développé par l'équipe initiale. C'est la raison de l'existence de ce Goodbye Esaka</p>
---	--	--	---	--	--	--

<p>Devotion, le jeu qui a fâché les autorités chinoises Julien Inverno septembre 2019</p>	<p>2 sources. Vincent Yang : "Je connais Light, un des cofondateurs, depuis le lycée. Nous sommes dans un groupe, il joue de la guitare, je joue de la batterie. Light est le frère d'Henry, également cofondateur, qui connaissait Coffee." notre intention était d'abord de faire un jeu à propos de Taiwan. Une des raisons pour laquelle nous nous sommes engagés dans ce premier projet, c'est que nous avons enfin l'occasion de faire un jeu qui représente notre propre culture." Une période correspondant à l'enfance des développeurs, qui ont donc utilisé leurs propres souvenirs comme matière première e mon point de vue, Devotion devait être le titre qui sécuriserait l'existence du studio, d'autant que les ventes très faibles de Detention ne nous permettait pas d'envisager de continuer à faire des jeux. D'ailleurs au départ, nous avions prévu de proposer une expérience qui ne dépasserait pas une vingtaine de minutes avant d'avoir cette folle idée de l'étendre à trois heures de jeu. Ce que j'essaye de dire, c'est qu'aucun d'entre nous, pas un seul d'entre nous, n'avait l'intention de saboter notre propre jeu, quelles que soient les valeurs et les convictions de chacun. [...]</p>	<p>"Vous préférez que je parle en anglais ou en chinois ?" Vincent Yang, cofondateur de Red Candle Games, semble vouloir détendre l'atmosphère autant que lui-même. Petite salle de réunion plongée dans l'obscurité. Avec les deux autres cofondateurs présents, Doy Chiang et Coffee Yao (respectivement producteurs de Devotion et de Detention), ainsi que l'attachée de presse Tiff Liu, la conversation aura lieu entre eux, aussi, parfois en chinois. Pas besoin de parler le mandarin pour comprendre qu'il sera utilisé à chaque fois qu'il y aura une gêne, une hésitation sur la meilleure manière de répondre, sur ce qu'on peut dire ou non. On réalise à quel point ce petit studio se retrouve dans une situation qui le dépasse, condamné à voir s'envoler en fumée des années de travail et d'espoir.</p>	<p>Ce premier jeu, point de départ du studio, est d'abord le projet d'un seul homme, Coffee Yao, artiste 2D qui attribue sa démarche de vouloir proposer un jeu narratif exclusivement sur PC dans un contexte contemporain - Taiwan sous la loi martiale dans les années 60 - à un acte "romantique". À Taiwan, 15e marché du jeu vidéo mondial dominé par l'esport et le jeu sur mobile, avec ses héros généraux et ses batailles dans la Chine éternelle, le terme sonne juste. Les comparaisons flatteuses à The Vanishing of Ethan Carter ou même Silent Hill 2 se lisent dans les papiers de la presse spécialisée. Taiwan, dont l'indépendance administrative et politique s'applique dans les faits par rapport à la Chine, mais dont l'indépendance n'a jamais été proclamée ni par l'un ou l'autre état. L'île est reconnue par l'immense majorité des nations du monde comme une province chinoise et revendiquée par la République populaire de Chine. [...]</p>		<p>Selon nos informations - Red Candle Games ne souhaitant pas s'étendre sur le sujet - c'est bien la plateforme américaine qui a suggéré au studio taiwanais de retirer son jeu de la vente. Pour le géant du jeu sur PC, l'Asie est sans doute un territoire bien trop important pour se fâcher avec la Chine et son marché potentiel sans commune mesure. Pendant la production du jeu, c'était pour ainsi dire le crunch permanent. Chaque minute, chaque seconde, étaient consacrées au développement. Ce visuel était un élément de début de production et il n'était pas question qu'il soit présent dans la version finale du jeu. Il nous a été poliment demandé de ne pas photographier les écrans, preuve qu'un nouveau projet est en cours, dans un style différent cette fois.</p>		<p>En février 2019, Devotion, jeu d'horreur taiwanais exclusivement proposé sur Steam, défraie la chronique. Loué par la critique, le jeu est rapidement démolé par les appréciations des utilisateurs, avant d'être retiré de la plateforme à peine une semaine après sa sortie. La raison de cette vindicte populaire : un talisman en papier présent dans le jeu sur lequel est écrit "Xi Jinping Winnie l'ourson idiot". Limité et frustré par son manque de connaissances techniques, et malgré toute sa bonne volonté à mettre les mains dans le cambouis d'Unity, Coffee Yao obtiendra le soutien qui lui manquait après avoir présenté son projet à un ami programmeur. Le retentissement médiatique d'une telle action en aura finalement offert beaucoup au studio de Taipei, mais au prix du retrait pur et simple du jeu, lequel, c'est une quasi-certitude, ne reviendra pas sur Steam. [...]</p>
---	---	---	--	--	---	--	--



<p>De Baldur's Gate à Planescape Torment : Infinity Engine, la machine à rêves infinis Raphaël Lucas octobre 2019</p>	<p>4 sources, mais surtout Chris Avellone Las. Selon Trent Oster, l'un des cofondateurs de BioWare aujourd'hui CEO de Beamdog, la raison de ces refus à répétition est simple : Battleground : Infinity « était horrible ». Tout ce que tu pouvais faire dans la démo, c'était te promener. Tu pouvais cliquer sur un ennemi et appuyer sur « frapper ». Ça tirait une petite boule de feu et l'adversaire était tué. Il n'y avait pas grand-chose à faire, mais cela montrait bien l'approche technique que nous voulions adopter. « Ce qu'il y avait de plus intéressant avec Battleground : Infinity, c'était son aspect massivement multijoueur, bien que nous ne sachions pas encore ce que le terme « massivement multijoueur » signifiait alors. Le projet était vraiment fou en termes d'ambitions. » se remémore Ray Muzyka Depuis, nous avons nommé « Infinity Engine » le moteur de jeu de BG pour rendre hommage à Battleground : Infinity qui nous avait permis d'avoir le job ! On s'est dit : « D'accord, on va faire un jeu D&amp;D, dans quel décor de campagne va-t-on le mettre en scène ? » Il était du genre : Les royaumes oubliés ! Dans le décor le plus célèbre, pourquoi irions-nous voir ailleurs ? » « C'était le moteur de BioWare », explique Chris Avellone. [...]</p>		<p>Loin des prouesses techniques de l'id Tech ou de l'Unreal Engine, qui poussent toujours plus avant l'exploitation des cartes graphiques de l'époque, l'Infinity ne se consacre qu'à une seule et même mission : donner vie à des Computer RPG estampillés Donjons &amp; Dragons. Parmi les nouveaux venus, on trouve James Ohlen, propriétaire d'une boutique de comics et maître de jeu, qui ne quittera BioWare qu'en 2018, ou John Gallagher, un illustrateur, qui passe d'une émission culturelle à la création de décors pour le futur Baldur's Gate. De toutes les fonctionnalités de Baldur's Gate et de de l'Infinity Engine, la pause active est la plus déterminante, celle qui paraît la plus emblématique de la mécanique BioWare. Et pourtant, on est loin de la création ex nihilo, puisqu'il s'agit de la reprise d'un système précédemment imaginé par Arnold Hendrick pour les combats de son désormais culte Darklands, CRPG de 1992 en monde ouvert se déroulant dans une Allemagne "réaliste" du XV<sup>e</sup> siècle. [...]</p>				<p>Retour en 1995. L'éditeur Interplay vient de remporter la bataille qui l'oppose à Origin Systems (celui de Richard "Ultima" Garriott) et à d'autres éditeurs de CRPG. L'objectif : l'acquisition des droits de Donjons &amp; Dragons, jusque-là détenus par Strategic Simulations Inc. Cependant, si Interplay décroche la timbale, celle-ci est loin d'être aussi pleine que celle de SSI en 1987, puisqu'elle ne concerne que Les royaumes oubliés, l'univers le plus joué de Donjons &amp; Dragons, et le très original Planescape. En 1996, l'éditeur crée d'ailleurs une branche spécialisée pour couvrir ses activités liées au RPG : DragonPlay, qui devient rapidement Black Isle. Fondé quelques années plus tôt, le studio canadien, basé dans la froide Edmonton, a déjà eu affaire avec Interplay, avec Urquhart, pour son précédent jeu, Shattered Steel. Deux des fondateurs encore en place, Greg Zeschuck et Ray Muzyka, ont déjà une idée : un nouveau projet lancé durant le développement même de Shattered Steel. BioWare recrute alors. En masse. Imparable ? Oui, sur le papier. [...]</p>
---	---	--	--	--	--	--	---



<p>Enquête Jeux vidéo et écologie : de la fabrication au streaming, quel est l'impact des jeux vidéo sur la planète ? (partie 1/5) Von yaourt novembre</p>	<p>3 sources. Frédéric Bordage, expert du numérique, qui a récemment publié une étude intitulée Empreinte environnementale du numérique mondial, nous a livré un ordre de grandeur des émissions de gaz à effet de serre du secteur du jeu vidéo en une année, en se servant du modèle de calcul qu'il utilise en tant que consultant pour le secteur industriel. "Il n'existe pour l'instant aucune corrélation entre, par exemple, la consommation de gallium ces dix dernières années et la production d'aluminium, tout simplement parce que beaucoup de producteurs d'aluminium n'étaient pas équipés pour exploiter le gallium. Tant que tous les producteurs ne seront pas équipés pour exploiter les sous-produits miniers, la corrélation entre les deux restera faible. Par ailleurs, il existe des stocks de déchets miniers desquels on peut récupérer des sous-produits qui ont été ignorés auparavant." Longs blocs de discours direct les métaux technologiques ne sont généralement pas nécessaires pour assurer une fonction. C'est le cas par exemple des terres rares pour la fonction "champ magnétique" des moteurs ou générateurs électriques." [...]</p>		<p>Contrairement à ce qu'on pourrait croire, la dématérialisation n'aide en rien à compenser son bilan : elle est au contraire un nouveau facteur aggravant de son empreinte environnementale. Sur les 2,2 milliards de personnes ayant déjà joué à un jeu vidéo ces dernières années – la définition de "joueur" étant extrêmement large pour faire gonfler les statistiques – un milliard seulement jouerait à un jeu payant. D'après le dernier rapport du GIEC, il faudrait réduire les émissions planétaires de gaz à effet de serre de deux tiers d'ici à 2050 puis les rendre nulles d'ici 2080 pour maintenir le réchauffement climatique à 2°C entre 1850 et 2100 et éviter ainsi les conséquences délétères qui en résulteraient. Supprimer ces émissions reviendrait à freiner l'économie mondiale, comme l'explique Jean-Marc Jancovici ou Gaël Giraud dans leurs conférences. "l'énergie est la mesure qui permet de quantifier la transformation d'un système [...]"</p>	<p>Infographie de l'ISF (reprise). Graphique de Halloy sur l'indium. Carte du monde du rapport du Shift project. Graphique du rapport ADEME. Regardez, à la base de chaque colonne, le mince trait vert, par ailleurs absent pour les consoles, qui se situe en dessous du 0 et représente donc des impacts évités. Cette étape nommée fin de vie représente le recyclage, qui comme on peut le voir, est pratiquement inexistant dans toute l'électronique de pointe.</p>	<p>Ce n'est pas parce que la pollution échappe à nos yeux qu'elle n'est pas réelle. Comme toute l'industrie des hautes technologies, dont elle n'est qu'une petite partie, l'industrie du jeu vidéo repose entièrement sur une chaîne de production extrêmement longue et complexe, qui commence dans les mines et se termine dans les usines qui assemblent des microprocesseurs sur des circuits imprimés. Il paraît important de rappeler qu'ils proviennent parfois de pays instables, et sont exploités dans des conditions dénoncées par tous les observatoires des droits de l'homme. C'est l'une des raisons pour lesquelles l'archipel nippon, parmi les premiers pays producteurs de hautes technologies, songe sérieusement à exploiter ses fonds marins pour en extraire les terres et métaux rares, quitte à augmenter drastiquement sa facture énergétique et environnementale. Les métaux technologiques présents dans nos périphériques de jeu sont donc bien plus énergivores et polluants que les métaux majeurs, plus facilement extractibles du sol. [...],</p>	<p>Il faut néanmoins nuancer les discours alarmistes du type "il ne reste plus que 40 ans de pétrole", puisque les réserves chiffrées utilisées pour estimer les quantités exploitables correspondent à des réserves extractibles à coût économique abordable, qui fluctuent avec le prix que l'on est prêt à mettre dans l'extraction et avec les progrès technologiques qui permettent d'exploiter des minerais moins concentrés. Il n'y aura donc pas de disparition des métaux de l'industrie high tech dans un futur proche, simplement une augmentation de leur prix. Il est donc impossible que toute la production congolaise provienne de mines aux mains des autorités régulières, et ce d'autant plus que la production en dehors de la République Démocratique du Congo est faible, les deux pays producteurs suivants, le Canada et la Chine, ne représentant que 5% du marché chacun.</p>	<p>Il y eut bien sûr les premiers MMORPG, jeux par abonnement qui ont été une cible absolue pour l'industrie au début des années 2000, avant que World of Warcraft, avec son impitoyable monopole, ne pousse la concurrence à rechercher un nouveau modèle pour que les clients repassent à la caisse. Ce fut chose faite avec l'avènement des smartphones, qui permirent par exemple au géant chinois Tencent de continuer à amasser une fortune avec des jeux mobiles au modèle pay-to-win particulièrement lucratif. Les écrans tactiles ne disparaîtront pas d'ici à dix ans, chose qu'on nous annonce pourtant depuis le milieu des années 2000, mais ils auront un impact écologique plus conséquent. De 1998 à 2003, plusieurs pays voisins et factions armées se sont battus pour le contrôle des territoires congolais où se trouvaient les réserves de cobalt et de coltan (ou colombite-tantalite), métaux qui servent tous les deux dans l'industrie high-tech : dans l'aéronautique par exemple, mais aussi dans les consoles, ordinateurs et smartphones.</p>
--	---	--	--	--	---	---	---

<p>Saturn, PlayStation, et tout autour un champ de ruines Patrick HELLIO décembre 2019</p>	<p>Itw propre ? 2 sources « L'initiative a d'abord commencé comme un projet en interne, puis il a vécu sa propre vie et je n'ai pu résister à la tentation de le séparer et de le structurer sur un modèle de licensing dans l'esprit du "son Dolby" appelé 3DO », détaille Trip Hawkins qui finit par quitter EA. Les technologies vendant leur licence comme Dolby, Flash, HTML ou MPEG peuvent progressivement intégrer le marché, pénétrer davantage d'appareils et de plateformes au fil du temps et de facto devenir des standards. Sony a investi plus de deux milliards de dollars et a non seulement battu 3DO, mais aussi secoué des concurrents plus grands et plus puissants comme Sega et Nintendo ». À la base, il avait été écrit pour tourner sur Super Famicom, avec le projet d'utiliser à profusion le Mode 7 et des mouvements de caméra grâce à des sprites dessinés en fausse 3D », explique Akifumi Kaneko, Producteur du jeu de rôle.</p>		<p>8 sources citées en fin d'article. Et ça compte, comme l'aurait évoqué un programmeur de jeu croisant le chemin de Teiyu Gotô, designer de la PlayStation, lors d'une soirée PlayStation à Los Angeles : « Je suis développeur de jeux vidéo et si j'ai décidé de travailler sur cette console plutôt qu'une autre, c'est parce que je trouvais son design vraiment fantastique » En juin 1994 (!), le mensuel Joypad pose ainsi quelques questions à Pascal Luban de Panasonic, décrit comme celui « qui aura la joie de nous apprendre (un jour) la sortie de la 3DO dans notre beau pays ». Hum. « Panasonic n'a jamais annoncé officiellement de date de distribution en Europe », calme d'emblée Luban. « Pour la France, aucune date n'a été arrêtée à ce jour ». En mars 1995, soit six mois avant l'arrivée de la PlayStation, un porte-parole de l'éditeur Ocean assène, circonspect dans un dossier du mensuel CD Consoles [...]</p>				<p>Lancée fin 1994 au Japon puis à la rentrée 1995 en Occident, la PlayStation perturbe le secteur et écrase la concurrence en quelques mois. Avec ses méthodes innovantes, sa communication branchée visant un public un peu plus âgé un appareil embarquant les technologies alors en vogue, la première console siglée Sony cartonne. De quoi faire oublier de premiers pas hasardeux du groupe en micro-informatique via la gamme Hit-Bit compatible avec MSX. Un standard soutenu par Microsoft et les principaux constructeurs japonais, mais qui fera un flop. Ce précédent alimentera d'ailleurs les doutes, dans les sphères autorisées, autour de la console de la marque. Un temps conçu comme une extension CD à la Super Nintendo qui embarquait déjà un processeur sonore Sony, le projet PlayStation volera finalement de ses propres ailes après le désistement de Nintendo. Trip Hawkins monte au créneau. Fondateur d'Electronic Arts, l'entrepreneur golden boy est passé par Apple à ses débuts et il compte bien continuer à apporter sa contribution à l'histoire du jeu vidéo. [...]</p>
--	---	--	---	--	--	--	---

3. Canard PC	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
<p>Abandon-ware et émulation avril 2009 #190</p>			<p>Définitions Wikipédia de jeu vidéo et d'émulation, reproduites in extenso.</p> <p>Vulgarisation juridique p.42, jurisprudence à l'appui : « Si vous développez un jeu avec quatre potes dans un garage, avec chacun un domaine bien tranché, scénario, graphisme, musique et level/charac-ter design, ça sera vraisemblablement une œuvre de collaboration. Si vous répondez à une offre d'emploi d'une société éditrice de jeux vidéo qui vous emploie pour l'élaboration des graphismes et que vous êtes 30 personnes à travailler sur cette tâche, chacune indifféremment qui sur les véhicules, qui sur les personnages, qui sur les décors, le jeu sera vraisemblablement une œuvre collective. Donc le code du logiciel est également protégé et peut faire l'objet d'une contrefaçon, même lorsqu'il est copié partiellement. Ce n'est pas moi qui le dis, mais la Cour d'appel de VERSAILLES dans son arrêt du 22 mars 2007. [...]</p>			<p>On lit de-ci, de-là, que si c'est possible, car le code d'un jeu n'est pas protégeable, car ce sont des jeux tellement vieux qu'ils ne sont plus protégés et/ou qu'ils sont abandonnés, car la société qui les éditait est morte, et qu'ils sont donc libres de droits. Je suis désolé de faire mon rabat-joie, mais c'est faux, faux et faux.</p> <p>En effet, depuis un arrêt de la Cour de cassation du 19 juin 2008 (arrêt dit Mullholland Drive), il est réaffirmé que le "droit à" la copie privée n'existe pas. L'article L. 331-8 du Code de la propriété intellectuelle garantit uniquement le "bénéfice de l'exception pour copie privée". Ce qui veut dire que, puisque ce n'est pas un droit, vous ne pouvez pas l'invoquer. Cet arrêt de la Cour de cassation confirme ainsi qu'un DVD (en l'espèce, c'était Mulholland Drive, d'où le nom) peut être protégé par des DRM contre toute copie, c'est légal puisqu'il n'y a pas de droit à la copie privée. P.44 + exceptions. [...]</p>	<p>Dans les années 80, les tribunaux refusaient en général de reconnaître le caractère d'œuvre à un jeu vidéo, hormis pour un jugement du Tribunal de Grande Instance de PARIS du 13 décembre 1983 au sujet du jeu Defender, qui lui reconnut le statut d'œuvre de l'esprit protégeable au motif qu'il "repose fondamentalement sur l'utilisation d'un programme particulier". Un arrêt emblématique de la Cour d'appel de PARIS, rendu le 4 juin 1984, avait affirmé très péremptoirement qu'un jeu vidéo était un logiciel et qu'un logiciel ne pouvait constituer une œuvre de l'esprit. On se souvient que la société ATARI avait lancé un procès en contrefaçon contre Monsieur VALADON et sa société VALADON AUTOMATION, car cette dernière distribuait sur le sol français des jeux d'arcade identiques à ceux qu'elles éditaient. Récit juridique très complet. Depuis ces arrêts, le jeu vidéo est reconnu comme logiciel s'analysant en œuvre de l'esprit, et aujourd'hui d'ailleurs, après un changement de législation, la question ne se pose plus [...]</p>

<p>Les zombies dans le jeu vidéo <b>juin 2009</b> #193</p>			<p>Comparaison entre regain d'intérêt pour le cinéma grâce aux zombies et même phénomène pour le jeu vidéo. Parallèle entre RE et film de Romero. Parallèle avec le cinéma se poursuit + arrivée d'internet dans l'équation. C'est aux joueurs qu'on doit la prolifération de jeux de zombies p.44. Image plus cartoon du zombie.</p>			<p>Revenons à la première apparition des zombies au cinéma en 1935 + différents styles au fil des âges (Romero change la donne dans les années 1960). Premier jv avec des zombies (un jeu ZX spectrum). Jusque dans les années 1990, le thème n'inspire pas. Il existe un avant et un après-Resident Evil. Dawn of the dead version Snyder comme initiateur du mouvement. Cannibalisme devenu la priorité n°1 d'un sénateur américain en 2005</p>
<p>3D Realms histoire d'une lente atomisation <b>juin 2009</b> #193</p>				<p>Historique du développement très détaillé en 11 dates p.53</p>	<p>Rumeur, qui n'a pas encore été démentie, indique que Scott Miller aurait sauté de la barque il y a déjà quelque temps. Après, c'est de la spéculation, on raconte que George Broussard aurait d'abord continué l'aventure tout seul puis négocié un deal avec Take Two. Selon 3D Reals, deal serait tombé à l'eau et Take two aurait proposé de racheter le studio à un prix cassé. 3D Realms avait un vrai problème : indépendance financière. La boîte a sans doute connu un problème de management, comme le dit un ancien employé venu baver sur les forums de Something awful. [...]</p>	<p>Record de cycle de développement le plus long pour un jeu vidéo ! Car premiers screenshots datent de 1997 ! Jeu a changé 4 fois d'éditeur et deux fois de moteur. Broussard n'avait pas hésité à dire publiquement à son éditeur de la fermer. Souvenez-vous de Prey, autre jeu que 3D Realms n'a pas su finir, avec royalties absorbées dans le dév de Duke Nukem Forever. Tous les jeux sortis entretemps ont mis à chaque fois la barre plus haut.</p>
<p>Preview Silent Hunter 5 <b>février 2010</b> #207</p>			<p>Pour les artistes qui aiment calculer leur tir à la main, consultez donc ce guide (lien) p.35</p>			<p>P.37 la fluidité annoncée s'annonce impeccable sur (config). P.35 le jeu plante dès qu'on l'accélère au-delà de x128</p>

<p>Mode 7, interview des créateurs de Frozen synapse <b>juin 2010 #214</b></p>	<p>Combien de temps ça prend de développer un jeu comme ça ?          Quelles contraintes financières ?          Match-making online est souvent un fardeau, non ?          Qu'amènera la version finale ?          Questions très orientées "consommateur" (encart "comment jouer à Frozen Synapse"). Moyens de le commercialiser.          Système de doubles clés reçues à la précommande, le recommanderiez-vous à d'autres ?</p>					<p>Débuts à l'université, premier jeu, arrivée de la passion avec découverte de certains jeux (survol).          Comparaison avec système de planification de Rogue Spear et d'autres jeux anciens</p>
<p>Les sociaux-traîtres du jeu vidéo <b>mars 2011 #230</b></p>			<p>John "Daikatana" Romero vous parle peut-être plus ? Tous deux faisaient partie des cofondateurs de id Software (Doom, Quake, Wolfenstein...) avec John et Adrian Carmack. Et devinez quoi ? Ils ont fondé une nouvelle société (Loot Drop) spécialisée dans les jeux sociaux. Chacun d'entre eux est désormais impliqué dans les jeux Facebook : Brian Reynolds (Colonization, Civilization II et Alpha Centauri) a rejoint Zynga et dirigé le jeu FrontierVille ; Soren Johnson (Civilization III &amp; IV) fait du jeu social pour EA [...]</p>		<p>Le jeu vidéo mute rapidement et se transforme, le marché va évoluer. Les revenus des jeux sociaux vont servir à faire d'autres jeux et le public va s'éduquer, être plus exigeant. Les acteurs vont à nouveau avoir besoin de game designers créatifs et expérimentés.</p>	<p>Il y a un an, lors de la Game Developers Conference 2010, on frôlait l'émeute : les développeurs et game designers conspuaient les jeux dits "sociaux", criant à l'arnaque et au massacre de leur passion. Zynga, le principal développeur de jeux Facebook (FarmVille, Mafia Wars, etc.) valait alors 4,5 milliards de dollars. Aujourd'hui, c'est pire. Zynga vaudrait 10 milliards. Trip Hawkins et Bing Gordon ? Trip a fondé Electronic Arts en 1982 (et 3DO en 1991) et Bing était à ses côtés en 1982</p>

<p>L'invisible est invendable octobre 2011 #242</p>			<p>Mais le marché de la distribution numérique a grandi à une telle vitesse qu'il est aujourd'hui dépassé par son succès : on compte plus de 3 200 jeux rien que sur Facebook et le chiffre aberrant de plus de 80 000 enregistrés sur l'App Store d'Apple. Certes, les différentes plateformes ont mis en place des services pour permettre aux clients de ne pas se perdre dans leur catalogue sans fin et de découvrir des jeux susceptibles de leur plaire : affichage du top des ventes (payant / gratuit), bundle événementiel, soldes, packs, etc.</p>		<p>Sauf que ces mises en avant ont un effet pervers : en pratique, les jeux bénéficiant de cette communication sont les seuls que le joueur trouvera facilement, et donc peu ou prou les seuls qui se vendront réellement. Tous les coups sont permis, de la baisse sauvage des prix jusqu'aux campagnes de PPI (Pay-per-install : système de rémunération pouvant servir à truster les places dans les "tops" en rémunérant ceux qui installent un jeu. [...])</p>	<p>Depuis 10 ans, les indépendants ont été progressivement éjectés des circuits de vente traditionnels pour une raison très simple : la place étant physiquement limitée dans les rayons, les magasins ont peu à peu réservé leur surface à ceux qui leur rapportaient le plus d'argent, c'est-à-dire aux plus grosses ventes. Moins de place en rayon, moins de ventes ; moins de place en rayon... voilà comment le jeu indépendant (et quasiment le jeu PC d'une manière générale) a disparu des boutiques, et a frôlé la mort</p>
<p>La nationalité des nuages avril 2012 #254</p>			<p>Le studio, qui avait récolté 37 000 dollars au lieu des 20 000 demandés, a détaillé ses coûts : 2 000 dollars promis ne sont jamais arrivés ; 3 000 dollars sont partis en commissions de paiements (Kickstarter et PayPal) ; et les goodies offerts aux gros contributeurs ont coûté 10 000 dollars. Résultat : ne reste que 22 000 dollars, soit grosso modo le montant initialement demandé. Les lois antiterroristes du Patriot Act s'appliquent en effet à toute entreprise américaine où qu'elle soit installée [...]</p>			<p>Il y a déjà un an, lors du lancement du service Office 365, le directeur de Microsoft Angleterre a fait une confession éclairante : non, il ne pouvait pas garantir que les données de clients européens ne seraient pas livrées aux autorités américaines. Il ne pouvait même pas garantir que ces clients seraient simplement informés que leurs données avaient été livrées. Tout le monde s'en doutait, mais c'était la première fois qu'une entreprise américaine de premier rang l'admettait. [...]</p>

<p>Preview Hawken décembre 2012 #266</p>				<p>Visualisation complète des différents modèles de mechs du jeu ("adopte un mech"). Forme "d'investigation technique" avec statistiques et conseils tactiques (capital ludique spécifique)</p>			
<p>Dossier sexisme et jeux vidéo avril 2013 #274</p>	<p>C'est entendre une amie, quarantenaire habituée de longue date à World of War-craft, expliquer en levant les yeux au ciel que non, bien sûr, elle ne révèle jamais online qu'elle est une femme, sous peine de se faire gâcher sa soirée par la lourdeur des joueurs masculins. C'est un autre jour, entendre une amie d'ami raconter comment, sur un forum dédié à un jeu de baston, intervention lui a valu injures outrancières et menaces de viol maladivement détaillées. Et, non, les abrutis concernés n'avaient pas 15, mais bien 35 ans. "Pour les jeux "triple A", les divisions marketing de gros éditeurs visent exclusivement l'ado masculin de 15 ans ; le reste, ça n'existe pas", explique Olivier Maucou, docteur en sciences politiques. Et selon lui, la communication obstinément macho correspond à un marketing de défense cherchant à bétonner des positions déjà établies sur un marché [...]</p>		<p>C'est aussi découvrir un tweet de Susana Meza Graham, directrice du marketing de l'éditeur Paradox, où elle explique qu'elle est obligée de prévoir une modération supplémentaire des commentaires chaque fois que la personne qui s'exprime chez eux est une femme. Le texte est intitulé "Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier" et signé par Mar_Lard, gameuse et féministe, sur le blog <a href="http://cafaitgenre.org">cafaitgenre.org</a>. Pas loin de 130 000 signes. La Penny Arcade Expo (PAX) : ce salon indépendant qui monte aux États-Unis a décrété une stricte politique d'interdiction des babes, sans que ni l'ambiance ni l'efficacité commerciale n'en souffrent. "Deux faces tactiles, deux fois plus de sensations." [...]</p>	<p>Typologie de 4 femmes dans le jeu vidéo p.48 avec leur version "niveau 60". Comme le SNJV n'a aucune statistique sur le sujet (c'est dire, au passage, si la question intéresse les professionnels), nous avons fait passer auprès de quelques studios français un petit sondage pas du tout représentatif. Il confirme la première impression : selon les boîtes qui ont pris la peine de répondre, entre 5 % et 25 % de femmes travaillent à la fabrication des jeux. Selon le SNJV, au doigt mouillé, l'ordre de grandeur serait plutôt de 10 %. Plus représentative, mais limitée aux États-Unis, la Game Developer Salary Survey a interrogé 516 développeurs : 494 hommes pour 22 femmes. Là encore, elles représentent entre 0 et 20 % des effectifs. [...]</p>	<p>D'ailleurs, lors de sa création, Lara devait s'appeler Lara Cruz. Mais le marketing s'y est opposé : une femme, bon, à la rigueur ; mais une latino, non, faut pas pousser. Et les développeurs ont dû chercher un nom anglais dans l'annuaire... p.50 Leur contrat indique "hôtesse d'accueil", mais dans le milieu, on les appelle les "babes", et elles font partie d'une des traditions les plus navrantes du jeu vidéo. Cette hypocrisie purement tactique s'explique : le jeu vidéo est divisé en chapelles très différenciées. Soirée officielle de la Game Connection le 28 novembre 2012 (un salon professionnel du jeu vidéo) qui prévoyait des danseuses aussi chaudement habillées qu'au congrès du strip-tease de Las Vegas. Pour être clair, malgré le précédent de Tomb Raider, le simple fait de choisir une femme comme personnage principal empêche les responsables du marketing de dormir.p.51. p.53 [...]</p>	<p>Si les statistiques indiquent des ventes effectivement largement inférieures, elles montrent aussi que ces jeux reçoivent moitié moins de budget promotionnel. Mais les habitudes ont la vie dure : quelques heures à peine après une table ronde consacrée à la suite à donner au mouvement #Ireasonwhy (voir p. 56), la soirée officielle de la GDC comportait à nouveau son lot de babes et danseuses dévêtues, ce qui entraîna en protestation la démission de plusieurs membres historiques de l'IGDA. Question à Maucou : à quel point ce public restreint est-il une construction ? Suffirait-il de mettre des héroïnes à la place des héros pour que le jeu vidéo soit moins beauf et réac' ? Oui, une fille va avoir des remarques... [...]</p>	<p>Blizzard l'a soudainement compris en 2010 lorsque, en voulant imposer l'utilisation d'une vraie identité sur ses forums, l'éditeur a provoqué une levée de boucliers chez les joueuses qui craignaient pour leur tranquillité. Historique rapide du personnage de Lara Croft. Eidos estime que 20 à 25 % des acheteuses sont des acheteuses (une proportion très importante pour l'époque). L'intérêt du public féminin tient donc une part importante dans cette réussite. Pourtant, la promotion et le marketing organisés par Eidos autour de Tomb Raider n'ont absolument pas tenu compte de cette nouvelle clientèle. Tomb Raider est présenté à grand renfort de clichés. D'où la célèbre publicité d'un constructeur allemand en 1993 avec ce slogan : "Il a la voiture, il aura la femme." Oui, c'est triste. En 2006 déjà, l'E3 avait été déclaré "sans babes", sans résultat. [...]</p>



<p>Youtubers de jeux vidéo : Des influenceurs sous influence juin 2013 #278</p>	<p>C'est là qu'est née la communauté", confirme Usul, auteur des 3615 Usul sur jeuxvideo.com. "Ensuite, il y a eu des avantages techniques à être sur Dailymotion, donc tout le monde est passé sur Dailymotion". Fanta interrogé également. Mikaouel85, étudiant de 19 ans avec 4 500 abonnés, a d'ailleurs commencé par tenir un blog : "Puis j'ai découvert les vidéos de jeux sur jeuxvideo.fr et sur Dailymotion avec des gens comme Naito75 ou Hooper. J'ai bien l'aspect : « faire des vidéos, c'est un peu comme parler à un pote, donner des conseils d'amis." "Ça m'amusait de tester des jeux de merde dans mon coin. Et un jour j'ai réussi à faire passer sur jeuxvideo.com la démo d'un jeu bidon que j'avais créé : Mega Elite Recon Dubai Explosion 2 (M.E.R.D.E. 2). Il a été téléchargé par des milliers de gens. Et ça a fait beaucoup de bruit et de promo pour ma chaîne YouTube. Il faut savoir rire du système. Des gens qui regardent des gens jouer, je ne comprends pas. Moi, je ne vais pas aller regarder des gens qui s'amusent à ma place." [...]</p>		<p>Visionnage du contenu de ces vidéastes. Comment être monétisé par YouTube ? Les contenus de jeux vidéo peuvent être monétisés en fonction des droits d'utilisation accordés par les éditeurs de jeux vidéo (...). Sans les autorisations appropriées, l'utilisation de l'interface d'un jeu vidéo doit être minimale. Les vidéos se contentant de montrer un utilisateur en train de jouer à un jeu vidéo ne peuvent pas être acceptées pour la monétisation." Vu qu'il semble impossible à un particulier d'obtenir les autorisations adéquates et d'en fournir la preuve à YouTube, il paraît exclu de monétiser des vidéos de jeux vidéo, sauf lorsque le développeur ou éditeur stipule clairement que c'est autorisé pour tous sur son site web (ce qui est le cas pour Minecraft, les jeux Blizzard, les jeux Valve, League of Legends et quelques rares autres). Focus sur le network Machinima, avec une polémique le ciblant. Le cœur du système, la définition qui vaut de l'or, c'est celle de la vidéo "vue" selon YouTube. C'est elle qui détermine tout. [...]</p>	<p>Pour chaque youtubeur, nombre de vues et d'abonnés. P.41 Visage et notice descriptive de 4 youtubeurs. Tableau des vues p.41. p.47 tableau revenus adsense et trois exemples de contenus sponso. Fanta &amp; Bob : 25 000 euros par mois pour eux, 5 000 euros pour Diablox9, 13 000 euros pour Squeezie et 11 000 euros pour le Joueur du Grenier + TVA et taxes. Concrètement, ça se fabrique comment, un épisode du 3615 Usul ? Écriture : entre 2 et 3 jours, mais sans pression parce qu'il faut aussi chercher les idées. Tournage : une bonne journée, c'est 5h. Montage : 8-10h. Ajoute 2 à 4h de mix pour le son. On met bien une semaine à faire une vidéo. p.51 chiffres sur l'iron squid. Au final, sur 100 euros de revenus initialement générés par son contenu, notre youtubeur ne touchera que 37 euros.</p>	<p>Itw Fanta : on pourrait gagner 4 fois moins, ce serait assez pour en vivre. Mais alors, d'où viennent toutes ces vidéos sur Call of Duty ? C'est là qu'intervient un intermédiaire obligé, le network. Il va t'aider à mieux la monétiser, en te prenant au passage entre 30 % à 40 % de tes revenus. Mais surtout, il a déjà négocié avec les éditeurs de jeux vidéo pour que tu puisses utiliser les jeux que tu veux. Et en pratique, dans de nombreux cas, c'est bien la seule chose qu'il t'apporte concrètement. La plupart des youtubeurs interrogés sont mécontents de leur network. "Je ne sais même pas qui c'est, tout s'est fait par mail", rigole Vincent qui constate : "Moi ils m'aident que dalle, ils me prennent 30 %, c'est tout." D'autres nous ont montré que l'aide promise tenait sur un simple fichier PDF disponible partout sur le Net. "De toute façon, on n'a pas le choix, on dépend d'eux pour diffuser les images de jeux vidéo", conclut un autre. [...]</p>	<p>Interrogé sur la question, le service communication de YouTube renvoie simplement vers un article indiquant en tout et pour tout "We consider a view to be an action users want to do" (nous considérons qu'une vue est une action volontaire de l'utilisateur). Cette imprécision, habituelle chez Google qui protège la recette de ses algorithmes pour ne pas faciliter la vie aux tricheurs et autres robots, fait hurler les youtubeurs qui soupçonnent à l'inverse Google de manipuler la définition selon ses propres intérêts. Comme le fait remarquer Fantasio : "Compter ou non une vue pour eux, ça a une incidence économique énorme, puisque cela revient à payer ou non quelqu'un." On sait que le taux de reversement d'AdSense est par exemple de 68 % pour les emplacements de sites web ou de 51 % seulement pour ceux du moteur de recherche, mais pour la vidéo, rien, AdSense ne donne pas les chiffres. [...]</p>	<p>La pratique de la vidéo sur le jeu vidéo commence en France vers 2008, mais pas sur YouTube : les débuts se font sur jeuxvideo.fr. À l'époque, raconte encore Usul, c'est le rétro-gaming qui attire les auteurs de vidéos : "Il y avait une petite communauté structurée autour du rétro-gaming. Le principe, c'était de se faire découvrir des jeux les uns les autres, parce qu'il y en avait une masse énorme." À partir de 2010, le phénomène se transforme. Pour schématiser, on passe d'une communauté de passionnés du jeu vidéo qui partagent des découvertes et des souvenirs sur jeuxvideo.fr et Dailymotion.com, à un phénomène beaucoup plus grand public dans la continuité de la mode du bloguig. "C'était un peu comme le jackpot. À un moment tu reçois un mail de YouTube et tu sautes au plafond : ça y est tu es passé partenaire, et à partir de ce jour-là tu te retrouves avec des vidéos monétisables. Moi ça m'est arrivé pour mes 15 000 abonnés et après six ou huit mois d'activité."</p>
---	---	--	---	---	---	--	--



<p>Dossier E-sport mai 2014 #296</p>	<p>Pour Orin Starn, professeur d'anthropologie culturelle à l'Université de Duke aux États-Unis, qui s'est énormément intéressé au sport, cela n'est pourtant pas si compliqué. "Un sport, c'est la conjonction de trois éléments. C'est une activité ludique, qui implique des qualités physiques, et qui est pratiquée de manière compétitive". Enfin bon, les lots à l'époque c'était surtout des packs de bière. Ou d'autres alcools. Il y avait beaucoup d'alcool", nous explique Pomf, commentateur StarCraft 2. Propos du président d'EA repris du site de Red Bull. Chez les Coréens d'Arete, Aephe, qui travaillait dans la finance avant d'arrêter pour se consacrer à WoT, m'explique fuir la célébrité. Du coup, pour l'ancien joueur de Counter-Strike, WoT, c'est l'occasion d'être le meilleur en toute discrétion. En Corée, en ce moment, il n'y en a que pour League of Legends", sourit-il. Marcus "MacG", un jeune californien de 22 ans, a certes sacrifié une bonne partie de sa vie sociale à optimiser l'angle de pénétration des obus dans le blindage des tanks. [...]</p>	<p>1 300 joueurs venus s'affronter sur les tournois de 15 jeux différents (League of Legends raflant 300 participants à lui tout seul), bien peu arrivent à vivre de leur passion. Difficile de reconnaître ces heureux élus : en haut comme en bas de la chaîne alimentaire, tout le monde se balade avec des dossards où les sponsors sont représentés en grosses lettres fluo. Côté Call of Duty et BF4, on porte des casquettes et on marmonne des insultes, côté Counter-Strike, on les hurle et on remue les bras, une forme de "domination psychologique" qui vise à déconcentrer l'adversaire. Aspect gonzo journalisme. Il tâche d'expliquer l'ampleur de l'enjeu. "Ce sont les meilleurs, s'enthousiasme-t-il en américain dans son micro. Quatorze équipes, sélectionnées parmi 80 millions de joueurs !" [...]</p>	<p>Les pays d'Asie, jamais les derniers quand il s'agit de faire les choses à fond, ont monté de véritables camps d'entraînement de StarCraft (quasi-sport national en Corée, où les meilleurs joueurs sont de véritables stars), mais aussi de MOBA – la première école privée de League of Legends vient d'ouvrir en Chine. Samsung a fondé son équipe (les Khan, devenus ensuite les Galaxy) en 2000, Ubisoft a ses Fragdolls depuis 2004. Les femmes restent désespérément et universellement absentes de la scène esportive. Une poignée de joueuses professionnelles en Corée, paradis du pro-gaming, et environ autant dans le reste du monde (Kayane en France) prouvent pourtant que deux chromosomes X n'empêchent en rien de briller en sport électronique. Les jeux compétitifs sont généralement pensés et marqués pour un public masculin, et les communautés de joueurs sont volontiers misogynes et peu accueillantes. [...]</p>	<p>Typologie des profils seulement à moitié sérieuse. Ex. : Qu'il s'agisse des aAa, de Millenium ou d'autres équipes qui arborent déjà une liste impressionnante de titres, ces joueurs occupent fermement les premières places des tournois les mieux financés et forment un véritable barrage pour les équipes d'amateurs qui hésitent à se lancer pleinement dans l'aventure esport. p.43 autre typologie à moitié sérieuse (ex. shoutcaster existe essentiellement en deux versions : le super spécialiste sérieux et très "legit", qui connaît le jeu sur le bout des doigts, mais est chiant à mourir ; et le sympa rigolo capable de détourner l'attention du fait que c'est la première fois qu'il voit ce jeu tourner.)</p>	<p>Mais en contrepartie, il a gagné 15 000 dollars sur les douze derniers mois, pour 10 heures d'entraînement par semaine en période creuse, 20 en période de précompétition. Quelques joueurs professionnels gagnent bien leur vie. Pour certains même, très bien. En 2013, une soixantaine de joueurs à travers le monde ont reçu 100 000 dollars ou plus en cash prize. Ce à quoi peuvent s'ajouter des contrats de sponsoring en salaire et/ou en matériel, ainsi que d'éventuels revenus des plateformes de streaming. L'année dernière, en 2013, seule une petite cinquantaine de joueurs ont gagné plus de 15 000 dollars grâce au plus emblématique des jeux esport, StarCraft 2. Dont un Français. Sur la même période, les cinquante meilleurs joueurs de League of Legends, le MOBA star de la scène esportive, ont gagné entre 18 000 et 220 000 dollars. C'est donc la dure réalité : si vous êtes le cinquantième joueur mondial, vous gagnez à peine un Smic. Beaucoup (la totalité) de ces jeunes gens doivent aussi compter sur les sponsors. [...]</p>	<p>Les constructeurs ont lancé la course au DPI (dot per inch : nombre de points uniques que la souris peut reconnaître sur une distance d'un pouce). En quelques années, on est passé de 5000 à 8000 DPI, pour ne rien dire de la SteelSeries Sensei et de ses 11400 DPI. Bien sûr, tout ça ne sert à rien, une souris avec un DPI supérieur à 5000 est inutilisable : si on ne baisse pas sa sensibilité dans les options du jeu ou du pilote, le moindre mouvement d'un demi-centimètre éjecte le curseur d'un bout à l'autre de l'écran. On jurerait du CPC Hardware / Doc TéraBoule. Encart de Netsabes : Free to Play, le documentaire réalisé par Valve sur un tournoi organisé par Valve pour un jeu Valve et distribué sur la plateforme de Valve, utilise les ficelles les plus grosses pour qu'on s'attache à ces joueurs de Dota 2, et par extension au jeu. [...]</p>	<p>Remarquons tout de même que les jeux, dès leur origine, ont été compétitifs. Mode de jeu coopératif qui distingue le score des deux joueurs. Début 90 commencent à apparaître les premières compétitions organisées. Citons par exemple les émissions télé GamesMaster (Grande-Bretagne) et A*mazing (Australie) dans lesquelles les participants s'affrontaient en live sur des jeux vidéo et, surtout, le Nintendo World Championship '90, sorte de caravane qui a fait le tour de toutes les grandes villes américaines. D'ailleurs, si l'arrivée des jeux en réseau à la fin des années 90 a bien marqué le début du jeu compétitif de masse, la pratique est longtemps restée une affaire de proximité. À l'époque des modems 56K, il était difficile de jouer sur Internet avec un ping décent et les LAN ont commencé à pousser comme des champignons. Avec la démocratisation de l'ADSL début 2000, les LAN sont devenues mondiales et l'idée de compétitions à grande échelle a commencé à faire son chemin. [...]</p>
--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

<p>MMORPG est-il mort ?  <b>Décembre 2014 #308</b></p>	<p>Ion Hazzikostas, lead designer de World of Warcraft, déclarait récemment : "Il faut évoluer avec sa communauté. Une bonne partie des joueurs qui ont commencé WoW en 2004 étaient étudiants et aujourd'hui, ils ont une famille et une carrière. (reprise itw PC gamer). comme nous le confirme Camille Chafer, cofondateur et directeur technique d'Ankama : "Qu'il s'agisse de musique (avec des services comme Spotify, Deezer...), de vidéo (Netflix et autres) ou de jeux vidéo avec l'avènement du jeu mobile, les utilisateurs veulent de moins en moins payer. Cette réaction est non seulement normale, mais également auto-alimentée : plus il y a de jeux gratuits, moins on a l'habitude de payer, et plus il devient difficile d'ouvrir le porte-monnaie. "Sur un Free-to-Play, la logique est tout à fait différente. Une fois que le joueur est arrivé en jeu, le challenge commence vraiment : il faut le garder le plus longtemps possible, afin de maximiser les chances qu'il paie. Et cela se traduit invariablement par les mêmes techniques. Un jeu plus simple. [...]"</p>		<p>L'annulation pure et simple de deux gros projets, World of Darkness et Projet Titan – par les créateurs, respectivement, de EVE Online et World of Warcraft, mais en plus, les deux grosses cylindrées du millésime que furent The Elder Scrolls Online et Wildstar ont manqué le coche. Aucun chiffre pour l'affirmer – le milieu a pour règle de se montrer très discret sur le sujet. Comme le disait Jack Emmert – directeur des opérations chez Cryptic – à l'occasion de la GDC en 2008 : "Vous êtes ce que vous êtes au lancement." Les plus jeunes joueurs s'intéressent aujourd'hui davantage aux Moba qu'aux MMO, l'âge moyen de la population de ces derniers augmente. ??x pas de représentants aux dents longues : World of Tanks (9 millions de joueurs actifs par mois, CA de 370 millions de dollars) ou l'ambitieux Dota 2 (136 millions de dollars), pour ne citer qu'eux, montrent que le flambeau a été repris par cette jeune génération de jeux en ligne et, surtout, que c'est maintenant le modèle gratuit qui rapporte. [...]"</p>	<p>Page complète qui montre le budget de chaque jeu et le pic d'abonnés (visualisation en bâtonnets)</p>		<p>En 2014, le grand champion de Blizzard est descendu sous la barre des 7 millions d'abonnés. Malgré l'annonce du retour à 10 millions grâce à l'extension Warlords of Draenor1, personne n'est dupe : le déclin est entamé. Les signes extérieurs en disent suffisamment long : serveurs qui se dépeuplent, fusionnés en "mégaserveurs" que les services de communication des éditeurs tentent désespérément de présenter comme de bonnes nouvelles, mise en place précipitée des systèmes de fidélisation et rumeurs de passage en Free-to-Play pour TESO, départs de pontes, restrictions salariales et budgétaires chez Carbine, le studio derrière Wildstar, avec pour conséquence l'annulation de l'événement prévu pour les fêtes de Noël et un rythme de mise à jour passé de mensuel à trimestriel. Les titres d'il y a quinze ans, qui ont constitué ce que l'on qualifie très modestement "d'âge d'or" du genre, étaient, rarement à tort, considérés comme des maîtresses exigeantes [...]"</p>	<p>Depuis plusieurs années, les déceptions s'enchaînent. Pour quelques exceptions de titres qui se maintiennent à flot (EVE Online et son genre bien à part) ou qui parviennent à s'installer dans la durée (Guild Wars 2), les exemples de titres qui ont vu, en dépit parfois de lancements très réussis, leurs effectifs fondre comme motte de beurre (c'est meilleur que la neige) au soleil ne manquent pas : The Old Republic, le MMORPG le plus coûteux de l'histoire, qui partait pourtant avec une base solide d'un million et demi d'abonnés, Rift, The Secret World, Aion... Si ces titres étaient mauvais, la question de l'avenir du genre ne se poserait pas. Mais non : dans la majorité des cas évoqués, les jeux sont bons ou, à tout le moins, remplissent le cahier des charges imposé par les WoW, EverQuest et autres canons du genre au cours de la décennie précédente. Mettre au point un MMORPG à succès est devenu un vrai casse-tête. En vingt ans, le marché du jeu vidéo a grossi. Le cycle de vie d'un jeu s'est, en à peine cinq ans, considérablement rétréci. Début 2009, une étrange vague commençait à lécher les côtes vidéo-ludiques occidentales. [...]"</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Dossier cinéma et jeu vidéo avril 2015 #316</p>	<p>« En 1980, quatre ans après avoir été racheté, Atari représente 30 % du chiffre d'affaires global de Warner, ils prennent ça très au sérieux », raconte Alexis Blanchet, auteur des livres Des Pixels à Hollywood (2010) et Les Jeux vidéo au cinéma (2012). David Cage dans Beyond : Two Souls qui employait Ellen Page et Willem Dafoe. « Je veux utiliser la caméra pour dire quelque chose. Si on parle de ressentir une émotion via la narration, il faut des caméras pour avoir un sentiment d'émotion, disait Cage lors d'une conférence à la GDC Europe. C'est quelque chose que le cinéma a fait il y a un peu moins d'un siècle avec Citizen Kane : il a utilisé la caméra pour raconter l'histoire au lieu de simplement la montrer. Ça a été une grande inspiration pour les réalisateurs, et c'est là où nous en sommes pour les jeux aujourd'hui. » Il y a quelques années, quand j'avais demandé à Uwe Boll (dont, par exemple, les trois films In the Name of the King sont théoriquement tirés de Dungeon Siege) pourquoi il s'obstinait dans le film à licence, sa réponse avait été d'une candeur remarquable : « C'est plus facile à vendre. [...]</p>		<p>L'un comme l'autre aiment les explosions, les courses-poursuites, c'est-à-dire la mise en avant de la fameuse « masculinité militarisée » décrite en 2003 par l'universitaire américain Stephen Kline dans son ouvrage Digital Play. Les exemples sont nombreux : LucasArts (le studio de George Lucas qui a réalisé les jeux Star Wars et Indiana Jones, les Monkey Island, The Dig avec Steven Spielberg...), mais aussi Dreamworks Interactive (Medal of Honor, Jurassic Park)... En cinéma, on peut jouer avec la position de la caméra, ses mouvements, avec la longueur des plans. Les contraintes techniques – telle la sensibilité de la pellicule qui donne à l'image un grain – sont à la fois immédiatement reconnaissables et là pour être dépassées. Vous aurez bien du mal à trouver le moindre jeu dénué de toute référence implicite aux codes du cinéma. [...]</p>			<p>Débat pour définir quel est le plus rentable, quel est le plus risqué... Bref, les « frères ennemis », comme on le lit parfois sous la plume de confrères imaginatifs, se tiraient la bourre. Mais à y regarder de plus près, loin de se flinguer dans les pattes, les jumeaux maléfiques s'influencent mutuellement, et même de plus en plus, depuis une quarantaine d'années.</p>	<p>Les premiers échanges entre cinéma et jeu vidéo ne sont pas récents, loin de là, puisqu'ils datent du milieu des années 1970, à l'époque où Hollywood se restructure pour devenir la machine à blockbusters que l'on connaît aujourd'hui. Quand le jeu vidéo est né, le cinéma avait déjà quelques décennies d'expérience à son actif. Les deux premiers tiers du vingtième siècle avaient déjà été mis à profit par le septième art pour créer ses outils, son langage, et tout ce qui lui permettait d'être autre chose que du théâtre filmé. Sans aller aussi loin que la FMV (bien vite abandonnée : assez chère à produire pour un résultat souvent nanardesque, elle fut détrônée sans mal par l'arrivée de la 3D. Depuis les années 1970, on dénombre des centaines d'adaptations de films en jeux. La première n'était d'ailleurs même pas officielle : il s'agissait de Shark Jaws, une borne d'Atari qui repompait sans vergogne Les Dents de la Mer (Jaws en VO) sans la moindre autorisation. Dans la plupart des cas, hélas, le résultat n'avait souvent pas grand intérêt, les adaptations étant torchées en quelques mois sur un budget ridiculement bas et visant un public de fans acquis à la marque. [...]</p>
--	---	--	--	--	--	--	--

<p>Dossier Indie pocalypse octobre 2015 #326</p>	<p>Terme d'indiepocalypse semble universellement détesté par les développeurs. Chez GOG, l'un des principaux concurrents de Steam, Robert Przybylski, responsable du développement commercial, reconnaît la même stagnation : « Le nombre global de sorties augmente, mais le nombre de joueurs grimpe beaucoup plus lentement. » « Il ne faut pas se leurrer, explique William David, cofondateur de Swing Swing Submarine, il y a un tas de joueurs qui attendent des bundles et des soldes pour avoir le plaisir (conscient ou pas) de payer des jeux le moins cher possible. » Jonathan Blow (co-créateur de Braid et de The Witness) est encore plus pessimiste : « Les développeurs indé ont fait tout leur possible pour convaincre les gens que la plupart des jeux ne valent pas grand-chose. Pour vendre son jeu à un prix correct, il faut déjà qu'il soit de meilleure qualité que ceux qui valent 1 dollar, c'est comme ça que le monde marche. » Espérer se faire un salaire mensuel est souvent illusoire. [...]</p>		<p>Non seulement le catalogue de Steam grossit mécaniquement avec le temps, mais il le fait aussi de plus en plus vite, laissant craindre une saturation du marché. Pire : quand Steam Spy publie (toujours fin août) des graphiques montrant une baisse sévère des ventes moyennes par jeu, tout le monde en profite pour observer les performances des sorties récentes, et constate le lancement complètement raté de Volume, nouveau jeu du développeur de Thomas Was Alone, Mike Bithell. Mike Bithell dispensait depuis ses conseils sur comment faire un jeu indé qui marche. Oups. Comment, ça marche ? Steam Spy parcourt chaque jour une partie des profils publics des clients de Steam, et extrapole à partir des données affichées sur ces pages quels jeux sont possédés et joués (affichage de la marge). Noms de jeux indé qui ont cartonné, Indie Game the movie. [...]</p>	<p>Graphique en bâtonnets des sorties par année p.40. Comparatifs entre premiers succès et jeux suivants loupés p.41</p>		<p>Seul 1% des comptes auraient plus de 107 jeux, et seuls 20 % des comptes possèderaient plus de quatre (!) jeux. On est bien loin des « 125 millions de comptes actifs » dont s'enorgueillit Valve dans ses communiqués de presse depuis le début de l'année. Problème : ce schéma ne marchait que quand les indé se vendaient par caisses, ce qui n'est pas le cas des dernières sorties du groupe (Panoramical, Nova-111, Duskers, The Flock...). Concrètement, pour un jeu, se retrouver dans la sélection d'un gros curateur n'offre aucune garantie de testicules en platine. Ainsi, la recommandation du plus gros d'entre eux, The Cynical Brit (560 000 abonnés), n'a pas préservé Olli Olli 2 (7 000 ventes) ou Lovers in a Dangerous Spacetime (9 000 ventes) de l'échec commercial. De quoi inciter à prendre ces avis avec des pincettes. Tous les commentaires négatifs de joueurs qui se sont fait entre-temps rembourser leur jeu disparaissent mécaniquement. [...]</p>	<p>Le mot-valise n'est pas tout à fait nouveau : il a par exemple été utilisé ces dernières années pour décrire l'abondance d'applications. Andy Baio, l'un des créateurs de Kickstarter, en a fait le titre d'une conférence en janvier 2013 (cpc.cx/def). Cet usage actuel fait sa première apparition fin août, dans un article d'Anton Savchenko (cpc.cx/dee), un mathématicien qui répond à une série de tweets de Steam Spy sur l'augmentation croissante du nombre de jeux sortant sur Steam depuis octobre 2013 (cpc.cx/deg). Un esprit plus mesquin que le nôtre pourrait faire un rapprochement avec la ruée vers l'or en Californie, au milieu du XIXe siècle : la découverte d'or en 1848 enrichit les premiers prospecteurs, et attire en 1849 des dizaines de milliers d'immigrés. Historique : bientôt Steam commence à se constituer un petit catalogue... sur lequel Valve touche 30 % de chaque vente. Sur console, la distribution numérique débute aussi fin 2005, notamment sur la Xbox 360. En 2008, tout d'un coup, les indé sont partout [...]</p>
--	---	--	--	--	--	---	--

<p>Football Manager : à la frontière du réel avril 2016 #336</p>			<p>Le cœur du jeu est constitué d'une base de données extrêmement précise qui compte 650 000 noms, dont 350 000 joueurs actifs professionnels ou amateurs, couvrant tous les âges et divisions des pays majeurs. Chaque joueur y est défini selon 250 attributs, dont une quarantaine de notes sur ses capacités footballistiques. Cette base énorme est entretenue et enrichie par un réseau international de 1 300 « scouts » bénévoles qui couvrent 51 pays. Au départ que des bénévoles, mais de plus en plus de professionnels (exemples). Avec le temps, la base de données de Football Manager s'est avérée tellement précise et juste qu'elle a fini par servir d'outil aux clubs, faisant du jeu un cas unique d'intermédiation entre simulation ludique et outils professionnels. Une autre anecdote amusante de ce genre a été racontée dans le Guardian. [...]</p>	<p>caractéristiques footballistiques, mais aussi par son nombre, son potentiel, son caractère... (tableau p.40) Leicester recrute un joueur inconnu, on sort ses stats Football Manager. Nombreuses captures d'écran de tweets et exemples illustrés</p>	<p>Pour trouver les meilleurs jeunes footballeurs, ceux qui ont un potentiel de progression élevé et pas de défauts cachés, les passionnés de Championship Manager ont très tôt utilisé des versions hackées de la base de données pour avoir accès à toutes les informations, y compris les caractéristiques « secrètes ».</p>	<p>Historique complet de Football manager, qui mentionne son langage de programmation, et s'arrête sur ses itérations et évolutions. Création de la société du duo de frères programmeurs. C'est ainsi que Miles Jacobson (actuel directeur de Sports Interactive, qui a raconté l'anecdote au Guardian) commença à travailler officiellement et bénévolement pour Sports Interactive (il ne rejoindra la société officiellement qu'en 2000). Très tôt dans l'histoire du jeu, la base de données s'est mise à révéler aux joueurs le talent de footballeurs qui n'avaient pas encore éclos dans la réalité + exemples. Dans un milieu où les recruteurs et managers sont majoritairement d'anciens joueurs, donc âgés de 40 à 50 ans, c'était d'abord un secret honteux : il y a dix ans, dans le milieu sportif et parmi cette génération-là, le jeu vidéo n'avait pas bonne presse p.41. en 2014, un pas supplémentaire est franchi : l'outil ProZone Recruiter annonce un partenariat avec Sports Interactive pour utiliser la fameuse base de données. Démêlé en 2005 entre Sega et Sports interactive sur la propriété intellectuelle</p>
--	--	--	--	--	---	---

<p>Amazon peut-il devenir un géant du jeu vidéo ? <b>Mai 2016</b> #338</p>			<p>Jeux vidéo représente plus de 21 % du chiffre d'affaires global (donc 22,5 milliards sur les 107 milliards de dollars en 2015). Or, chaque fois que cette catégorie a enregistré des résultats décevants, les explications d'Amazon à ses actionnaires impliquaient les soubresauts du marché vidéoludique, ce qui donne un indice de son importance au sein de « media ». AWS est rapidement devenu une référence dans le domaine : son chiffre d'affaires double pratiquement chaque année depuis trois ans, jusqu'à atteindre 7,8 milliards de dollars en 2015. Liste exhaustive des jeux mobiles en p.37. Amazon est aussi une régie publicitaire en ligne dont le chiffre d'affaires dépasse le milliard de dollars en 2015... Si l'on en croit la documentation disponible, ils ont apporté beaucoup de modifications à la technologie de Crytek, dont le code réseau (inspiré de celui apporté par l'acquisition de Double Helix Games), et la façon dont sont importés et gérés les assets graphiques. Développeurs expérimentés recrutés</p>	<p>Amazon en 3 chiffres de comptes actifs dans le monde Chiffre d'affaires en 2015 : 107 milliards \$ Chiffre d'affaires « Média » en 2015 (dont le jeu vidéo) : 22,5 milliards \$ (En comparaison : Activision-Blizzard 4,6 milliards \$, Electronic Arts 4,3 milliards \$)</p>	<p>On sait aujourd'hui que le client en question était Amazon. Il a payé entre 50 et 70 millions de dollars pour acheter le moteur CryEngine et obtenir le droit d'en faire ce qu'il voulait, y compris le redistribuer. Un tel accord est rarissime dans le middleware, puisque Crytek, qui continue de distribuer son moteur, a ainsi cédé tous ses droits sur le code source en prenant le risque de voir se retourner contre lui sa propre technologie aux mains d'un concurrent aux moyens énormes. Mais le cœur du business de Lumberyard est à chercher du côté d'AWS (il est d'ailleurs significatif que l'équipe du moteur 3D soit rattachée à la division AWS, pas à celle d'Amazon Game Studios). p.42</p>	<p>Le 8 février dernier, Amazon a fait une drôle de révélation : « Coucou, c'est nous ! On aime bien les jeux vidéo alors on a fait un beau moteur 3D à partir du CryEngine et devinez quoi ? Il est gratuit. » Un mois avant la Game Developers Conference (GDC, salon professionnel des développeurs de jeux vidéo) de San Francisco, l'effet était garanti. L'intérêt d'Amazon pour le jeu vidéo ne date en réalité pas d'hier. Dès 2008, Amazon rachète un modeste studio de jeux vidéo californien, Reflexive Entertainment, ayant à son actif une vingtaine de jeux, mais surtout un portail efficace de distribution en ligne de jeux casual. Dès l'année suivante, Amazon utilise cet achat pour ouvrir son propre système avec d'emblée 600 jeux. À la surprise générale, en février 2014, Amazon annonce le rachat de Double Helix Games. Le studio américain, créé en 2007 en réunissant les restes de The Collective et Shiny Entertainment, n'est pas à proprement parler un cadreur du jeu vidéo. fin de l'été 2014 : l'annonce du rachat de Twitch par Amazon. [...]</p>
--	--	--	--	--	---	---



<p>Rock &amp; Roll - du rififi chez Rockstar Mai 2016 #338</p>			<p>« PLEASE help me/us get rdr into shape. I am a jabbering wreck right now. I need The Benz! », écrivait Sam Houser le 24 octobre 2009, six mois avant la sortie de Red Dead. Pour lui – en tout cas c’est ce qu’il écrit dans sa plainte –, soit Sam Houser mentait tout du long et prévoyait depuis 2008 de l’entuber, soit il interprète volontairement mal (et pour son propre profit) le contrat signé à l’époque. Le ton des e-mails de Sam Houser à Benzies était pourtant bien différent, digne d’une belle bromance. Par exemple le 23 décembre 2013 : « Being together – you and me – not in a creepy way – is what goes through my mind... » (« être ensemble, toi et moi, mais pas de manière gênante, voilà ce à quoi je pense... ») Cela dit, cette partie de la plainte ne contient aucune citation directe de Sam Houser, Rockstar ou Take-Two, contrairement à de nombreux autres passages, et</p>	<p>GTA Vice City (25 millions de ventes), GTA San Andreas (30 millions) et en 2008 GTA IV (25 millions).</p>	<p>Dès le mois de septembre, Benzies découvre que Rockstar a désactivé son compte e-mail et son Blackberry. Selon Benzies, Sam Houser et Jennifer Kolbe ont eux aussi fait le déplacement depuis New York, pour, affirme-t-il, le diffamer auprès de ses employés et collègues. Le lendemain, notre supplicé fait envoyer par son avocat un courrier mettant fin à son contrat avec Rockstar « pour motif légitime » et exige qu’on lui paie les royalties non versées depuis des mois. Take-Two et les « directeurs » se fabriquent un petit montage financier, avec la formation d’une nouvelle entreprise dédiée, nommée Another Game Company. Celle-ci (détenue pour un tiers chacun par Sam Houser, Dan Houser et Leslie Benzies) exploite les licences Rockstar et reçoit donc les bénéfices, qui sont ensuite partagés entre les trois « directeurs ». Le contrat renégocié en 2008 ne garantissait par exemple apparemment pas une répartition équitable des profits, comme l’a longtemps cru Benzies. p.76</p>	<p>Comment en est-on arrivé là ? L’anecdote du générique d’intro de GTA Online, racontée par Leslie Benzies dans sa plainte, semble un peu légère, surtout vu l’historique des bonshommes. un jeu d’un studio externe » qui ne peut être que le L.A. Noire de Team Bondi. p.76 Pourquoi arrêter de le payer, alors ? « Sam pense que tu as déjà reçu assez » : voilà le message que Jennifer Koble a fait passer à Leslie Benzies. En lisant entre les lignes, on comprend que Rockstar a menacé Benzies de sortir des photos s’il continuait à réclamer des royalties. Malgré le dépôt de plainte de Benzies, les seules photos compromettant es qu’on trouve de lui sur le Net sont celles où il se balade en kilt au milieu de types en costard-cravate.</p>	<p>Ce qu’on avait moins l’habitude de voir en public, chez Rockstar, c’était de la trahison et des plaintes. Et des plaintes pour des dizaines de millions de dollars. C’est pourtant pile-poile ce qui leur arrive depuis la mi-avril, quand Leslie Benzies, l’ancien patron de Rockstar North (qui développe les Grand Theft Auto), a réclamé 150 millions de dollars à ses anciens employeurs. L’histoire que raconte Leslie Benzies rappelle les plus grandes heures de l’affaire Infinity Ward (voir encadré ci-contre). Arrivé chez Rockstar North en 1995, quand le studio s’appelait encore DMA Design, Benzies a débuté comme programmeur, avant de prendre en main le game design de Grand Theft Auto III p.75 2008 est une année charnière pour Rockstar et Take-Two : non seulement il y a la sortie de Grand Theft Auto IV, mais en début d’année, Electronic Arts lance aussi une offre publique d’achat (OPA) sur Take-Two. L’OPA d’EA se plante en beauté, mais l’opération oblige Take-Two à assurer ses arrières. p.76 . Différents soucis de Rockstar, ex. sur Manhunt 2</p>
--	--	--	--	--	---	---	---

<p>Mediajam #348 novembre 2016 (en ligne)</p>	<p>Le but de la jam, comme me l'explique Thibaut de Corday, également de la Belle, n'est ni de produire des petits jeux simples (comme on en voit souvent en game jam), ni des serious games ou des jeux éducatifs, mais des jeux politiques, qui utilisent leurs mécaniques pour faire passer un message, plus proche par exemple des productions Molleindustria. Grand écart. Quelques jours plus tard, je recontacte les groupes de François Bonnet et Géraldine Delacroix pour faire le point avec un peu de recul. « Notre façon de faire un jeu n'a pas été bouleversée, puisque nous essayons toujours de partir d'une expérience ou d'une intention fortement documentée, explique Thomas Sandmeier, qui a dirigé l'équipe du Fil rouge. L'équipe de Murmurations, elle, a plus souffert des contraintes. « Le problème a été que nous n'avions au départ pas grand-chose de neuf à dire sur le sujet des élections et de l'abstention, ou du moins pas d'angle clair à exploiter, raconte Pierre Corbinais. « Plus que la thématique, c'est le contexte qui me mettait la pression sur le traitement du sujet. [...]</p>	<p>« Bon, quand est-ce qu'on commence ? » Il est 20 heures passées de quelques minutes en cette première soirée de game jam et François Bonnet, cofondateur et directeur éditorial de Médiapart, s'impatiente. C'est que pour lui, comme pour les huit autres personnes de Médiapart qui participent (au total huit journalistes, un par équipe, plus l'un des développeurs du site qui s'est intégré à l'une des équipes), l'exercice est nouveau, inédit. Les développeurs de jeux vidéo qui ont ce vendredi soir là investi la rédaction de Médiapart sont en revanche pour la plupart des vétérans : ils se retrouvent, ouvrent des bières, prennent des nouvelles les uns des autres et commencent à discuter de leur projet, pendant que les journalistes de Médiapart qui ne participent pas à la jam terminent de quitter les lieux. La plupart des participants ont un travail qui les attend lundi et ne peuvent donc pas se permettre de chambouler tout leur cycle de sommeil. [...]</p>		<p>Canards Actuels, par l'équipe de Dan Israël, vous met dans la peau d'un grand patron de presse capable d'orienter la prochaine élection présidentielle en choisissant quelles actualités mettre en avant. Photos des équipes et visuels des jeux</p>			
---	---	--	--	---	--	--	--



<p>Financement participatif : le changement, c'est maintenant ! Mars 2017 #357 (en ligne)</p>	<p>« Il semble que le financement participatif pour le jeu vidéo a atteint un point de maturité et une stabilité, explique Thomas Bidaux, qui étudie le sujet chez Ico Partners. Les chiffres ne sont pas astronomiques, mais on parle quand même de plus de 350 projets par an qui trouvent du financement sur les différentes plateformes. Il sera cependant difficile pour le modèle de croître. La qualité minimale pour qu'un projet trouve son financement est telle que se tourner vers l'accès anticipé est une option plus pérenne pour beaucoup de jeux. » Son avis sur le modèle de fig. Même YandereDev, pourtant le plus gros développeur de jeux non pornos, ne s'en était pas rendu compte. Il y a un gigantesque marché pour la pornographie dans le monde, mais très peu de développeurs qui se spécialisent dans le contenu pour adultes, affirme YandereDev. Quand il est possible d'aider (par exemple via Patreon) l'un de ces développeurs, il recevra probablement un soutien financier conséquent. En bref : c'est la loi de l'offre et de la demande. [...]</p>		<p>Les chiffres sont sévères : d'environ 40 millions de dollars distribués à des jeux vidéo sur Kickstarter en 2015, on est passé l'an dernier à 14,5 millions. Ça pique, mais on ne peut pas se contenter de ces deux chiffres. Ce serait oublier que 2015 avait été une très bonne année pour le financement participatif. Et ce serait aussi ignorer que 2014 avait déjà connu une chute abrupte (18 petits millions contre 46 gros millions en 2013). Surtout, le nombre de projets financés se maintient : 392 en 2013, 405 en 2014, 348 en 2015, 380 l'an dernier... Au conseil d'administration de Fig, on trouve les patrons d'Obsidian, d'InXile et de Double Fine. En 2016, les projets en rapport avec le jeu vidéo sur Patreon ont rapporté un peu plus de 10 millions de dollars (plus de deux fois plus que l'année précédente), ce qui en fait la deuxième plateforme de financement participatif, juste derrière les 14,5 millions de Kickstarter. Nombreux chiffres des anciens de média reconvertis sur Patreon. [...]</p>	<p>Répartition des principaux moyens de financement participatif (en excluant Star Citizen, qui écrase tout le monde) en 2016 : Kickstarter, Indiegogo et Fig (avec seulement les backers) en bleu, Patreon en rouge, Gambitious et Fig (avec seulement les investissements) en orange. Ce graphique montre soit l'évolution en dollars des projets Kickstarter de jeux vidéo depuis 2009. Douze mois sur Kickstarter, Fig, Indiegogo et Patreon ; notez la courbe très régulière de ce dernier.</p>	<p>Un point commun avec Kickstarter tout de même : personne n'est là pour vérifier que l'argent récolté est utilisé correctement. Tous les projets ou presque sont tout petits, et passent donc individuellement inaperçus. Tout le reste (soit environ 660 000 dollars en février 2017, par exemple) finance des jeux pornographiques. On en trouve des centaines sur Patreon, les plus gros touchant plus de 200 000 dollars par an. Le plus épatant reste que, comme Patreon exclut ces jeux de son moteur de recherche, tout cela passe relativement inaperçu. Certains jeux sont très crades</p>	<p>Début mars, j'ai fait un relevé à la main des 90 (!) projets Tipeee classés dans la catégorie « jeux vidéo ». Au total, ils représentent 22 000 euros, dont seulement 9 000 sont mensuels. Tout le reste est conditionné à la sortie d'une vidéo ou d'un événement, ce qui arrive souvent bien moins régulièrement que douze fois par an. Bref, 22 000 euros, c'est un maximum. Pour l'anecdote, je n'ai trouvé qu'un seul jeu vidéo en développement sur Tipeee, qui y gagne une cinquantaine d'euros par mois. Si les sommes grimpent rapidement sur Patreon, c'est aussi parce que les projets sont sans fin : quand un développeur sort un jeu, il ne ferme généralement pas sa page, mais commence à financer le suivant.</p>	<p>En 2012, Double Fine et InXile (avec respectivement Broken Age et Wasteland 2) avaient montré la voie rapidement suivis par Obsidian (Pillars of Eternity), Chris Roberts (Star Citizen), Richard Garriott (Shroud of the Avatar), les frères Miller (Obduction), Peter Molyneux (Godus), Charles Cecil (Broken Sword), Ron Gilbert (Thimbleweed Park), Jane Jensen (Moebius), Frontier (Elite Dangerous)... Bilan année par année. en juillet 2015, le patron de The Breeding Season, alors de loin le plus gros de tout le site avec 30 000 dollars mensuels donnés par plus de 10 000 clients réguliers, a subitement fermé sa page et disparu</p>
---	--	--	--	--	---	---	--

<p>Quand les développeurs voyagent, les joueurs aussi <b>juillet 2017 #364</b> (en ligne)</p>	<p>Laurent Victorino, autrefois programmeur sur The Crew (2014) devenu développeur indépendant, s'est lancé cette année dans un projet qui lui tient à cœur, Night Call. « Quand on pense taxi, des villes comme Londres ou New York viennent immédiatement à l'esprit. » Mais ni Laurent Victorino ni ses collègues n'y ont jamais vécu. En revanche, ils ont tous, à un moment ou un autre, vécu à Paris. « C'est beaucoup plus simple d'injecter un message, un discours, de la profondeur, dans un contexte que l'on connaît bien. » Benoit Martinez, directeur technique et créatif sur GRW, concède qu'il faut en passer par là, mais l'exercice a ses limites : « Le risque c'est de se contenter des cartes postales, de ce qu'on appelle les beauty shots : les couchers de soleil, les vues paradisiaques... et de passer à côté de ce qui fait l'essence d'un pays. » « Modéliser des milliers de bâtiments, un système de transports, des lieux publics détaillés, des détails architecturaux innombrables et un maillage routier complexe prendrait une éternité », explique Konstantinos Dimopoulos [...]</p>		<p>Plusieurs critères ont qualifié la Bolivie aux yeux de l'équipe – et surtout de celui qui a le dernier mot, le directeur créatif. La diversité des paysages, des hauts plateaux aux montagnes escarpées et des jungles au désert, mais aussi sa relative discrétion. Dunwall et Karnaca, les deux cités emblématiques des deux Dishonored (2012 et 2016), ont été créées de toutes pièces par les Lyonnais d'Arkane. Jérôme Kedzierski, architecte de niveaux, racontait à l'occasion d'une conférence au Game Camp, début juillet, comment les binômes qui travaillaient sur Karnaca s'inspiraient du nord du bassin méditerranéen autant que des Caraïbes. Pour Ghost Recon : Wildlands, dont les ambitions en matière de réalisme visaient haut, une quinzaine de développeurs d'Ubisoft a fait le voyage une fois la destination choisie. [...]</p>	<p>Deux photos tirées de la documentation (avec leurs licences). Six "fiches de voyage" avec des infos humoristiques, mais certaines sont authentiques. Lors de leur voyage aux Fidji, les développeurs d'Arma III ont levé le doigt dans la jungle d'un air inspiré.</p>	<p>Développement pas amusant : cela commence par une phase qui ressemble beaucoup aux exposés que vous faisiez au collège. Recours à Google Images, mais aussi à des recherches iconographiques un peu plus exotiques : les peintures et gravures, les films, les voyages personnels. Pour les besoins du jeu, un des graphistes s'est spécialisé dans l'étude de la végétation bolivienne. Pendant les quatre années de la production, il n'a fait que ça. Parce qu'une fois le matériel de départ acquis, en tirer un jeu vidéo requiert encore beaucoup, beaucoup de travail. Depuis quelques années, les développeurs disposent enfin de technologies qui permettent de reproduire notre monde à l'identique dans un jeu vidéo. Si l'on ne sillonne pas une région calquée sur la réalité dans le dernier Far Cry, si GTA V ne nous plonge pas dans une Los Angeles fidèle à la vraie ville jusque dans ses moindres ruelles, ce n'est donc pas à cause d'obstacles techniques. C'est par choix. Pour reproduire la Bolivie dans Ghost Recon : Wildlands, même le poids lourd Ubisoft a dû ruser. Plutôt que de sculpter les montagnes... [...]</p>		<p>Anecdotes sur la documentation du développement de Yakuza (2005) et Alan Wake (2010), comparés aux résultats de ce que ça donne en jeu</p>
---	---	--	--	---	---	--	---

<p>L'ascension du battle royale juillet 2017 #364 (en ligne)</p>		<p>Mise en scène : Dans une zone spéciale, en attendant que les retardataires se connectent, des dizaines de joueurs sont déjà là et courent dans tous les sens. Ici, un type hurle des insultes en espagnol dans son microphone. Là, un autre passe du dubstep en criant « I'M GONNA KILL YOU ALL MOTHERFUCKERS » avec un fort accent allemand. Monte ensuite le vacarme assourdissant de l'avion-cargo qui transporte les 100 joueurs sur la zone. Les psychopathes sautent les uns après les autres tandis que vous scrutez la carte. Vous les suivez. Pendant la chute libre, l'air frappe votre visage comme la gifle d'une femme trahie. Chaque bruit devient une angoisse, chaque pixel qui bouge à l'horizon une menace. J'ai terminé des rounds en apoplexie, les yeux injectés de sang, après avoir joué à cache-cache-t'es-mort dans des bâtisses dévastées avec les cinq ou dix joueurs survivants. Idem pour H1Z1</p>	<p>En trois mois, Playerunknown's Battlegrounds a vendu plus de quatre millions d'exemplaires. Sur Twitch, il a directement atterri à la deuxième place des jeux les plus regardés. Ses mécanismes ne sont pas révolutionnaires, ce sont à peu de choses près les mêmes que sur le mod Arma 3 Battle Royale ou le célèbre H1Z1 de Sony. Et c'est normal, car, comme nous vous l'expliquons en introduction de ce dossier, tous ces titres sont nés dans la même cervelle, celle de Brendan « Playerunknown » Greene. Encadré basé sur du capital ludique spécifique et psychomoteur. Battlegrounds incorpore tout ce que Brendan Greene a appris sur les autres jeux. Durée de la partie, randomisation du butin, qualité des armes, topologie du terrain... Une dizaine de jeux chroniqués à l'aune de leurs mécaniques et sensations</p>	<p>Fiches techniques des clones et autres propositions de battle royale</p>		<p>Pour les vétérans des battle royale, ce n'est que la suite logique d'un phénomène qui remonte à 2012. Rapide historique des premiers mods minecraft inspirés de Hunger games, H1Z1. Playerunknown a d'ailleurs basé son travail sur de solides jeux de tir en monde ouvert : il crée d'abord un mod Battle Royale sur Arma III avant, deux ans plus tard, de le transposer sur H1Z1 et de drainer toute la communauté de ce jeu de survie vers son mod (un phénomène qui rappelle un peu l'effet que Counter-Strike avait eu sur les serveurs multijoueurs du premier Half-Life). Bluehole. Des Coréens, qui ont fait leur beurre avec le MMORPG manga TERA et quelques jeux pour smartphones</p>
--	--	--	--	---	--	--

<p>Psychologie, sexisme et jeu vidéo <b>juillet 2017</b> #364 (en ligne)</p>			<p>Fin mars 2017, une équipe de chercheurs en psychologie de l'université Grenoble-Alpes publie dans le journal scientifique Frontiers in Psychology un article intitulé « Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents ». Il retrace la méthodologie et les résultats d'une étude effectuée sur des milliers d'adolescents ou préadolescents de la région Rhône-Alpes. L'étude a pour objectif d'évaluer les relations entre exposition aux jeux vidéo et sexisme sur un très large échantillon : 13 520 élèves de 11 à 19 ans des agglomérations de Grenoble et Lyon sont interrogés par questionnaire au sein de leur établissement. Parmi les cinq chercheurs qui cosignent l'étude (Bègue, Sarda, Gentile, Bry et Roché), deux sont déjà connus pour leurs travaux sur le jeu vidéo : Douglas A. Gentile est un universitaire américain dont les recherches insistent sur les liens entre jeux vidéo et comportement violent ; et Laurent Bègue, principal directeur de l'étude à Grenoble, avait déjà suscité beaucoup de contestation en 2012 [...]</p>			<p>Facteur troll : comment résister à l'envie de provocation dans un questionnaire autoadministré ? Et même si le volume de réponses offre une forme de garantie, une méthodologie reposant sur une unique question aussi caricaturale me semble très fragile. Ce n'est pas le seul point qui pose problème. Vous avez remarqué qu'il n'est fait mention d'aucun titre de jeu ? Pour l'enquête, que vous jouiez à Mario Kart, Forza ou Call of Duty n'a aucune importance, ce qui compte c'est le nombre d'heures. Parce que, voyez-vous, le jeu vidéo est sexiste, point barre. Non, je n'exagère pas, les auteurs estiment que les recherches précédentes l'ont établi, inutile d'y revenir, et ils citent à l'envi quantité d'études sur la représentation des femmes dans les jeux. Corrélation n'est pas causalité. Mais il n'y a absolument rien dans cette étude qui le prouve.</p>	
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>Un syndicat de travailleurs du jeu vidéo #366 septembre 2017 (en ligne)</p>	<p>Les gens qui jouent aux jeux vidéo, notre public, n'ont pas conscience des conditions dans lesquelles les jeux sont parfois développés. » « Même si on n'exclut pas totalement, à terme, de rejoindre une organisation existante, on estime que le jeu vidéo est un monde professionnel suffisamment spécifique pour justifier une structure dédiée » Au premier rang de leurs préoccupations, les salaires. En l'absence de convention collective propre à la conception de jeux vidéo, la plupart des entreprises utilisent Syntec, la convention collective des bureaux d'études techniques, cabinets d'ingénieurs-conseils et sociétés de conseils. Le discours c'est que si tu vas aux prud'hommes, tu vas ruiner ta boîte et tu seras grillé dans le métier, explique l'un d'entre eux. Alors que c'est faux. – C'est aussi que ça va durer trois ans et qu'il va falloir payer un avocat, renchérit un autre. C'est décourageant. C'est pour cela qu'il faut épauler les gens. »</p>	<p>Ce soir-là, ils sont une demi-douzaine, assis en terrasse d'un café, dans un quartier populaire de Paris. On pourrait croire à une soirée entre potes ou à une réunion d'anciens de promotion. Mais leurs mines sévères et les quelques instants de réflexion qui précèdent chacune de leurs phrases mettent la puce à l'oreille. Depuis bientôt un an, ils se voient régulièrement. Ils parlent, débattent, se mettent d'accord. Ils sont en train de fonder le Syndicat des travailleurs du jeu vidéo.</p>	<p>Selon les sources et les estimations, il est question de 5 000 salariés et de 23 000 personnes qui en vivraient plus ou moins directement. En France, le taux de syndicalisation est de l'ordre de 11 %, mais il tombe à 1 % chez les intérimaires et ceux qui accumulent les contrats à durée déterminée. Le même phénomène se reproduit dans cette assemblée d'aspirants-syndicalistes, qui, malgré ses désirs d'inclusivité et d'ouverture, regroupe principalement des programmeurs.</p>		<p>Présentés comme un ensemble de métiers passion, où les candidats sont plus nombreux que les postes, les travailleurs qui se plaignent, à juste titre, de paie maigrichonne, d'heures supplémentaires non payées ou de conditions de travail proches du harcèlement moral se voient répondre que s'ils souhaitent prendre la porte, ils seront remplacés sans problème. Ce climat de pression sur l'emploi décourage bien des travailleurs en situation de litige de défendre leurs droits.</p>	<p>Le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) est certes une organisation florissante, mais ce n'est en aucun cas un syndicat de salariés. Seules les personnes morales (les entreprises) peuvent prétendre en être membres, et elle est destinée à défendre les intérêts de l'industrie. Rester discrète. Trop peut-être ? En en discutant avec d'autres salariés du milieu, on découvre que d'autres velléités mûrissent – ou dépérissent – dans leur coin. Devant les échecs successifs et tentatives avortées, on peut se demander pour quelle raison cette initiative fonctionnerait plus que celles qui l'ont précédée. L'image, souvent véhiculée, de travailleurs du jeu vidéo qui seraient des startupeurs enthousiastes, fondus de dérégulation du marché de l'emploi et impatientes d'expérimenter la liberté des CDI de projet, hérisse le poil des fondateurs du STJV.</p>	<p>Ce n'est pas la première fois que des salariés du jeu vidéo tentent d'unir leurs forces. On se souvient d'Ubifree. Des employés d'Ubisoft (que l'on écrivait alors Ubi Soft) avaient lancé un site internet, « premier syndicat virtuel », qui regroupait les doléances des salariés de la première entreprise de jeu vidéo française, qui comptait alors 1 120 salariés et zéro délégué du personnel. Pendant trois mois, entre décembre 1998 et février 1999, les récriminations s'étaient accumulées... et avaient même fait des petits. Cryosecours, site anonyme tenu par des employés de Cryo Interactive, fonctionnait sur le même modèle. Ces initiatives, qui ont fait long feu, palliaient comme elles le pouvaient l'absence de dialogue social, dans un contexte où se syndiquer n'apparaissait ni possible ni souhaitable. Et puis, ces dernières années, malgré l'absence de syndicat, certains salariés ont eu l'occasion de s'intéresser à leurs droits, ont élu dans leurs entreprises de plus de onze salariés des délégués du personnel qui ont du temps à consacrer à la défense de leurs collègues et à la formation nécessaire.</p>
--	--	---	---	--	---	---	--

<p>Un jeu en accès anticipé est-il un jeu ? #366 <b>septembre 2017</b> (en ligne)</p>			<p>Tout est parti d'un petit accident industriel vidéoludique il y a deux mois. Dans un message en français daté du 11 juillet, Ubisoft annonçait sur Steam qu'il mettrait fin à « la période d'accès anticipé de Might &amp; Magic : Showdown » au 31 juillet 2017, que Might &amp; Magic : Showdown serait retiré du magasin et qu'il deviendrait inaccessible pour ceux qui ont acheté « la licence d'accès anticipé » (oui, eux aussi ils ont un avocat).</p>			<p>Notre avocat Grand Maître B. vous répondrait avec un ricanement cruel que vous n'avez acheté qu'une licence, dont les termes autorisent vraisemblablement l'éditeur à stopper votre accès au jeu à peu près comme bon lui semble. Faites bien attention aux termes exacts employés dans le message : à aucun moment Ubisoft n'indique que le projet lui-même est annulé, ou d'ailleurs qu'il ne l'est pas. Tout est soigneusement rédigé pour séparer l'accès anticipé du jeu lui-même (ou projet de jeu). Ce qui aboutit à une phrase de conclusion stupéfiante : « Nous rembourserons intégralement ceux qui l'estiment justifié jusqu'au 31 juillet 2017. » si l'on en croit les estimations disponibles, le jeu ne devait guère compter plus de 5 000 acheteurs à 19,90 dollars</p>	<p>Le principe des accès anticipés a donné lieu à des scandales bien plus importants que celui-ci (dont certains durent encore et se finiront nécessairement beaucoup, beaucoup plus mal, dans des proportions, disons, galactiques). Mais il s'agit en général de développeurs ne parvenant pas à tenir leur promesse (par imprudence, incompétence, malhonnêteté, ou les trois à la fois), pas de développeurs remettant en cause l'existence même de cette promesse : on ne paie pas pour un « accès anticipé » (une sorte de service, limité dans le temps), mais pour un jeu, précédé d'un accès anticipé.</p>
---	--	--	---	--	--	--	---

<p>Roblox, la plateforme aux 29 millions de jeux... #368 octobre 2017 (en ligne)</p>	<p>Reprise itw externe : David Baszucki, le fondateur et patron : « C'est une économie de libre marché qui fonctionne remarquablement bien</p>	<p>Roblox Studio, l'outil de développement fourni gratuitement (et automatiquement), propose des environnements déjà créés (ville, banlieue, château, carte avec drapeaux à capturer, terrain pour un western...) avec des modes de jeu suggérés (course, runner, FPS, etc.). Une fois son préfabriqué choisi, on peut le remplir avec des objets et des scripts là aussi préconçus et intégrés à l'interface de l'outil. Bref, c'est relativement simple et en un temps étonnamment court, on peut obtenir quelque chose de potable. e qui marche ailleurs, dans le monde des grandes personnes et des jeux commerciaux, se retrouve souvent à l'identique, au moins pour le concept, dans Roblox, où le respect du droit d'auteur ne semble pas toujours primordial. Des recherches sur « Pokémon », « Mario », « Sonic » ou « GTA » sortent une quantité astronomique de résultats. [...]</p>	<p>Roblox, qui existe depuis 2006 (mais qui ne grossit vraiment que depuis deux ans), n'est pas un jeu en soi, mais une plateforme de création et de distribution de jeux destinée avant tout aux mineurs. Chacun, une fois inscrit, peut gratuitement jouer à ce qui lui plaît et créer ses propres titres (Roblox utilise le LUA, un langage de programmation relativement simple et utilisé un peu partout, notamment dans le CryEngine et d'innombrables jeux créés par des professionnels). Pour y accéder, il suffit d'aller sur le site dédié et d'installer une extension pour son navigateur ou de télécharger une application mobile, un logiciel Oculus Rift. Roblox a récemment atteint un pic de 1,3 million d'utilisateurs simultanés sur l'ensemble de ses jeux. Officiellement, chaque mois, 64 millions de « joueurs actifs » se connectent à Roblox. Encore plus épatant : Roblox annonce héberger un total de 29 millions de jeux (contre à peine 22 millions en mars, une misère). Plus crédible : [...]</p>		<p>certains ados ou jeunes adultes y ont gagné des dizaines ou des centaines de milliers de dollars, et une poignée d'entre eux a dépassé le million. Comme dans le monde professionnel, un réseau de sous-traitants s'est même développé dans la communauté des joueurs de Roblox, avec des graphistes et des spécialistes de la modélisation 3D qui travaillent en freelance pour plusieurs jeux. L'entreprise se réserve entre 30 et 90 % des revenus sur les ventes, selon les objets et les comptes concernés.</p>	<p>Avec une croissance impressionnante ou pipeautée, puisqu'en mars, le site en annonçait 48 millions et 55 millions en juin), et 15 millions de comptes sont créés. C'est beaucoup (en comparaison, Microsoft annonçait en février 55 millions de joueurs mensuels pour Minecraft). Si autant de gamins arrivent à créer des jeux et à les sortir sur Roblox, ce n'est pas parce que le site attire un nombre anormal de petits génies, mais parce qu'il leur mâche le travail. À ce rythme, pas étonnant que les jeux se comptent en dizaines de millions.. Alors attention, en réalité, c'est un peu plus compliqué que ça. D'une part, pour gagner de l'argent, il faut s'abonner à Roblox, et donc payer entre six et vingt dollars par mois. la plupart créent leur jeu en y laissant de la place pour des microtransactions, et c'est une partie des revenus de ces ventes qui ira dans la poche du développeur.</p>	<p>Ce n'est pas tout à fait une surprise si Roblox attire de plus en plus de monde depuis quelques mois, après une décennie de confidentialité : depuis la fin 2015, le jeu est sorti coup sur coup sur Xbox One, Oculus Rift et Windows 10, attirant à chaque fois de nouveaux clients. Roblox a aussi petit à petit modifié son image et son modèle économique, jusqu'à la situation actuelle. Et depuis le début de l'année, l'entreprise enchaîne les annonces positives (une levée de fonds estimée à 92 millions de dollars, les ados qui deviennent millionnaires, une petite collecte d'argent parmi la communauté pour les victimes de l'ouragan Harvey...), qui lui donnent une exposition médiatique et attirent en retour encore plus de monde.</p>
--	--	--	--	--	---	---	---



<p>Les loot boxes #369 octobre 2017 (en ligne)</p>	<p>« Certains gros jeux ne se vendent tout bêtement plus assez pour couvrir leurs coûts de développement et de marketing. Les loot boxes sont un moyen, pour les joueurs qu'elles intéressent, de fournir des revenus supplémentaires », a notamment expliqué Jason Kingsley, président de Rebellion, au site Games Industry. « Bonjour, je suis le journaliste de Canard PC, je vous contacte pour l'article sur les loot boxes. – Ah, ces saletés ? » Thomas Gaon est psychologue clinicien, spécialisé en addictologie. « Absolument pas. D'un point de vue mathématique, il y a en effet une différence importante entre ne rien gagner du tout et ne gagner presque rien. Mais le cerveau ne fonctionne pas de façon mathématique, il fonctionne de manière symbolique. Imaginez une machine à sous qui, au lieu de ne rien donner aux perdants, leur offrirait un centime. Est-ce que cela changerait quelque chose ? » On rencontrait des gamins qui payaient pour gagner dans Clash of Clans, ce qui était déjà triste : le jeu est censé annuler les hiérarchies du monde réel. [...]</p>		<p>Le principe n'a rien de nouveau. Counter-Strike Global Offensive propose depuis 2014 des caisses contenant des textures alternatives pour les armes du jeu, qui ne peuvent être déverrouillées qu'en achetant une clé à 2,25 euros. Les joueurs férus de hasard et peu soucieux de leur découvert bancaire ont la possibilité d'acheter des paquets de cartes Hearthstone (3 euros les deux, 20 euros les quinze) ou des boîtes pleines d'éléments cosmétiques pour leur personnage d'Overwatch (2 euros les deux, 40 euros les cinquante). Dans le monde étrange et hostile des free-to-play sur mobiles, ce genre de système est encore plus répandu. Il n'y a d'ailleurs qu'en Asie, marché où pourtant free-to-play et pay-to-win ont toujours été considérés avec plus de bienveillance qu'en Occident, que la pratique des pochettes surprises virtuelles fait l'objet d'un minimum de contrôle de la part des autorités. En Chine, ils sont assimilés à des jeux d'argent, et les développeurs doivent rendre publiques les chances exactes de remporter chacun des lots mis en jeu. [...]</p>		<p>Blizzard, pas très enthousiaste à l'idée de révéler les algorithmes qui gouvernent le tirage des loot boxes d'Overwatch, a fini par trouver un moyen de contourner la loi : au lieu de vendre des boîtes comme partout ailleurs, la boutique chinoise d'Overwatch vend de la monnaie virtuelle. Le cas de ces derniers est particulièrement scandaleux. Les joueurs des précédents Forza pouvaient librement altérer le jeu à l'aide de modificateurs. Par exemple, rendre une course plus ardue en la transformant en nocturne. S'ils parvenaient à finir une course dont la difficulté avait été augmentée, ils recevaient en échange des points supplémentaires. Désormais, le joueur qui participe à la même course de nuit ne recevra plus de bonus de points, sauf s'il a pensé à activer le mod ad hoc – qu'il devra, au préalable, avoir gagné dans une loot box. n'oublions pas que certains types de jeux se prêtent beaucoup mieux à l'ajout de pochettes surprises que d'autres. [...]</p>	<p>. Les éditeurs sont-ils attirés par l'appât du gain au point de prendre le risque de se mettre à dos leurs propres clients ? Quand on leur pose la question, les professionnels répondent qu'ils n'ont pas le choix. Tous les jeux à loot boxes évoqués depuis le début de cet article (L'Ombre de la guerre, Destiny 2, Forza Motorsport 7, FIFA 18...) connaissent des démarrages plus difficiles que l'épisode auquel ils succèdent. Ajoutez à cela des soldes de plus en plus fréquents, qui incitent les joueurs à attendre quelque mois plutôt que de raquer le prix fort, et vous comprendrez l'ampleur de la crise. Rien ne garantit que le tirage des objets trouvés dans une boîte soit réalisé de façon impartiale et équitable. À en croire ce qui a été constaté durant la dernière bêta, chaque partie gagnée rapporte deux petites centaines de crédits. Un calcul très généreux nous permet de prédire un tirage par heure.</p>	<p>Ce modèle économique s'est révélé si rentable qu'ont commencé à apparaître il y a quelques années des jeux dits kompu gacha (gacha complet) dans lesquels le joueur qui parvient à gagner tous les objets appartenant à une même famille reçoit, en guise de récompense, un objet encore plus rare et puissant. Les kompu gacha, mélanges de machines à sous et de jeux à collectionner, se sont révélés si addictifs que le gouvernement japonais a fini par les interdire en 2012. Et pendant ce temps, en Occident, rien (exemples). Du moins jusqu'à l'automne 2017, où une série de gouttes d'eau a fait déborder le vase. Le scandale a pris des proportions inédites à la sortie de L'Ombre de la guerre, que plusieurs articles ont accusé d'être volontairement déséquilibré afin d'inciter les joueurs à passer à la caisse. Depuis quelques mois, les joueurs sont devenus vigilants face à des pratiques commerciales de plus en plus discutables.</p>
--	--	--	--	--	---	--	---



<p>Borderland, le mortal kombat fauché de la région parisienne novembre 2017 #370 (en ligne)</p>	<p>Quand on lui demande ce qui a motivé l'esthétique urbaine trashouille du titre, Hart explique : « Le côté périphérie, banlieue a été un point super important. Déjà, on était à Paris-VIII, à Saint-Denis. On avait peut-être une fascination inconsciente pour ce contexte urbain, l'univers des jeux, le post-apo' et le cinéma de genre un peu nanar des années 1980. » Julien Alma, de son côté, détaille les influences du duo : « C'était le tout début d'Internet, qui a permis l'explosion de la sous-culture populaire, arty, de genre, underground, enfantine, d'exploitation. Le début de la culture "geek" pour tous. Tout ce qui, avant, était cantonné à des librairies spécialisées, des cinémathèques, des vidéoclubs ou des galeries arrivait en flot continu par Internet. » « On avait généralement une petite caméra sur pied avec laquelle on filmait les mouvements (coups de poing, de pied, défense, poses de victoire) et puis on détournait ça image par image, raconte Laurent Hart. Le plus gros du boulot a été de créer cette bibliothèque et de l'intégrer au moteur développé par Julien, en fait. » [...]</p>		<p>J'ai enfin pu mettre la main sur trois développeurs de Borderland. Merci donc à Laurent Hart (directeur artistique), Julien Alma (développeur) et Thomas Guillaumot (graphiste) qui ont accepté de fouiller dans leurs mémoires pour me confirmer que non, je n'avais pas rêvé, et me raconter la genèse de ce projet. Depuis, Plokker a fermé et tout le monde est parti de son côté. Julien Alma vit maintenant à Sydney, où il a créé une agence d'images de synthèse destinées à l'architecture. Laurent Hart, lui, est enseignant, spécialisé dans l'usage des nouvelles technologies en vidéo et motion design. Quant à Thomas Guillaumot, il monte actuellement une agence de design graphique et de conseil en direction artistique.</p>				<p>Nous sommes en 1995, peut-être 1996. Laurent Hart et Julien Alma, respectivement diplômés des Beaux-Arts et en arts plastiques, se rencontrent pendant leurs études à l'université Paris-VIII et bossent ensemble sur leur projet de fin d'année. Hart se souvient : « C'était un peu le début du CD-Rom, du multimédia et de l'image de synthèse. Avec Julien, on a commencé le jeu dans le cadre de notre cursus. On a eu des cours sur un vieux logiciel qui s'appelle Macromedia Director (l'ancêtre de Flash) et pour notre projet de fin d'études, on a commencé à bosser dessus. » Les années fac sont terminées, mais Hart et Alma décident de continuer à travailler sur Borderland et d'étoffer leur bébé. Ils s'associent à Plokker, une petite entreprise de prestations multimédias (dessins animés en Flash, CD-Rom, scénarios...) qui servira majoritairement à presser les disques du jeu. C'est également là que notre équipe rencontre le graphiste Thomas Guillaumot, qui leur prête main-forte sur le projet pour développer des personnages et filer un coup de main pour filmer. [...]</p>
--	---	--	---	--	--	--	---

<p>Dessine-moi un jeu vidéo janvier 2018 #373 (en ligne)</p>	<p>« On bossait sur un jeu mobile en multi, et puis Supercell a sorti le trailer de lancement de Clash Royale, raconte Marion, animatrice. C'était assez proche de ce qu'on faisait, on a su instantanément que tout ce qu'on venait de faire était fichu, ça ne sert à rien de lutter contre eux. » « Ce n'est pas le studio qui cause le crunch, nous explique Frédéric (*), vétérane d'Ubisoft, c'est le projet. Le plus compliqué c'est quand on se retrouve avec un time-to-market, un projet avec une date de sortie fixe, généralement c'est une licence de film ou l'arrivée d'une nouvelle console. Dans ces cas-là, avec les aléas de la création, on se retrouve avec six ou huit mois pour faire tout le jeu, sans marge de manœuvre, c'est là qu'il y a les plus gros crunchs. » Claude(*), passé par Gameloft dans sa période pré-Vivendi : « Une production, c'est entre six et neuf mois de travail, mais on reste très tard. Gameloft travaillait sur plusieurs projets en parallèle, dès que l'un était fini je passais sur le suivant, j'ai enchaîné trois crunchs. » Didier (*), game designer dans une filiale de Zynga [...]</p>		<p>Les Call of Duty ont longtemps eu un cycle de production de deux ans, en alternant entre deux studios principaux. En 2014, Activision est finalement passé à un cycle de trois ans de développement. Une fois le projet précédent terminé, la direction daigne enfin concéder des congés pour récupérer les innombrables heures supplémentaires accumulées en fin de développement. Et quand tout le monde revient, plus ou moins vivant, on passe à la phase de production (où le projet peut toujours être annulé, surtout tant qu'il n'est pas annoncé), qui pour la plupart des projets dure entre un an et demi et deux ans et demi. Ubisoft déclarait avoir employé 900 personnes à travers le monde pour Assassin's Creed 4 : Black Flag, par exemple). En Amérique du Nord, où se concentre une bonne partie de la production des AAA, il est souvent estimé que le coût total (donc en comptant le salaire, les charges, les assurances, les mutuelles, les licences logicielles, son espace au sol dans le bureau, etc.) d'un employé est de 10 000 dollars par mois [...]</p>		<p>Quand un gros studio qui fait des jeux AAA termine sa prochaine superproduction (Valor of Honor : Origins 2, par exemple), une partie de l'équipe travaille déjà sur le jeu suivant. En cas de frilosité, le jeu peut aussi être annulé à cette période. Pour mitiger les coûts, beaucoup d'éditeurs font sous-traiter des parties des jeux (souvent les aspects les moins reluisants : la création de textures à la chaîne, la recherche de bugs...) dans des pays où les salaires sont moins élevés et les conditions de travail parfois moins réglementées, en Asie ou en Europe de l'Est par exemple. Le studio est contractuellement obligé de fournir plusieurs fois par an des milestones, versions du jeu pas terminées, mais qui doivent présenter un certain niveau d'accomplissement du projet. En cas de retard d'une milestone, ou si elle n'est pas au niveau attendu, un éditeur peut prendre la mouche et verser les salaires en retard, ou s'en servir comme levier pour faire baisser le budget. [...]</p>		
--	--	--	---	--	---	--	--

<p>Drôle d'ambiance à quantic dream janvier 2018 #373 (en ligne)</p>	<p>Interrogé par nos soins 1 à ce sujet, Guillaume de Fondaumièrre, le directeur général délégué de l'entreprise, affirme que « la plupart du temps (les images) étaient envoyées uniquement à celui qui était caricaturé. J'avais connaissance des miennes et de quelques-unes qui étaient affichées à la cafète, parce que les gens eux-mêmes les affichaient ». Quant à David Cage, représenté brandissant un énorme godemiché, il explique : « Si on avait eu connaissance de ces images (qui font des références très lourdes à des sexes d'homme, à des femmes en petite tenue, NDR), si on les avait vues, on serait intervenu. Mais il les fait sur sa machine, sur son temps libre, je ne vais pas fouiller sur les ordis personnels de mes salariés. » Les témoins, que nous avons interrogés sur les relations entre travailleurs au sein du studio, ont tous tenu à souligner que dans la boîte, « c'est l'ambiance qui fait tenir ». Les programmeurs, ce sont un peu les rois du monde. Ce sont les mieux payés (...) ils sont souvent assez arrogants et chez QD c'était particulièrement vrai » [...]</p>	<p>dans la salle A12 du conseil de prud'hommes de Paris, l'ambiance est un tantinet tendue. Les conseillers se passent des copies des montages, présentées par l'avocate du plaignant. Celle de l'entreprise, qui reproche à sa consœur d'avoir opéré une sélection, n'a, prudente, pour autant pas choisi d'apporter le corpus dans son intégralité. Pour la première fois de cette longue après-midi d'audience, les visages des conseillers prud'hommes se décomposent. Certains ont du mal à conserver leur sang-froid, ne comprennent pas bien ce qu'ils sont en train de regarder. L'avocate du salarié parti, qui explique comme elle le peut le contexte de la production d'un jeu au conseil de prud'hommes, présente les faits comme le résultat d'une culture, peut-être imputable au milieu des jeux vidéo</p>	<p>entre 150 et 200 personnes travaillent régulièrement chez Quantic en fonction du moment de la production. La réponse apportée par la direction, « je prends cela au huitième degré (...), tout le monde y est passé », peut laisser entendre qu'elle savait, et qu'elle a laissé faire. Directeur général délégué un des anciens présidents du SNJV et pour PDG celui que L'Express appelle « le Godard du pixel », devenu chevalier de la Légion d'honneur en 2014. ce studio où le SNJV a organisé cette année la remise de son baromètre du jeu vidéo, séance de congratulation et d'autocongratulation du milieu, à laquelle la ministre de la Culture, Françoise Nyssen, est venue assister en personne. Les salaires dans les entreprises de jeux vidéo atteignent rarement des sommets. La lettre de contestation des salariés est toujours la même, comme si elles avaient toutes été écrites selon une procédure standardisée.</p>	<p>Quoi qu'on pense des images, les noms des fichiers qui circulaient dans l'entreprise sont eux aussi pleins de poésie. Ici « LeClubDesPut.es.jpg » Parmi les thèmes récurrents : la sodomie. Les montages représentent leur auteur, d'autres salariés, mais aussi des « petits nouveaux » et les dirigeants de Quantic, placés dans des situations qui vont du drolatique à l'ordurier, du potache à l'insultant, du beau à l'humiliant. Sexisme et homophobie constituent l'un des ressorts « comiques » de choix de la série. Exemples et leur légende. Consultation de documents</p>	<p>Au cœur du dossier, une série de photomontages. Les « pastiches » incriminés ont été réalisés par un salarié. Un autre. Pas n'importe lequel : employé de l'entreprise depuis une quinzaine d'années, délégué du personnel de Quantic Dream, il est programmeur et chef du service game logic. Une personne bien insérée dans la société, un ancien, plutôt en situation de pouvoir. C'est, semble-t-il, un montage un peu particulier : le six centième. C'est celui-là en tout cas qui aura été la goutte d'eau, c'est celui-là, pas le pire pourtant de ce qui est décrit, pas le pire de ceux que nous avons pu nous procurer, qui aura causé la colère de ce salarié. Jusqu'à ce que la gestion de la crise par la direction ne le contraigne, c'est en tout cas le sens de la procédure qu'il a initiée (une rupture du contrat de travail avec prise d'acte), à quitter l'entreprise, suivi par l'intégralité des membres de son service. 600 montages d'un goût douteux, réalisés par un encadrant sur le lieu de travail pendant la pause déjeuner, partagés sur le réseau interne. [...]</p>	<p>Des témoins en poste pendant cette période nous ont confirmé que certains des montages étaient affichés dans l'open space, et d'après eux, une grande quantité était accessible sur le réseau de l'entreprise, via un lien partagé en mailing list. Ce n'est pas exactement le son de cloche que nous avons entendu auprès de nos témoins. Comme cette intervention du patron auprès d'une équipe que son lead protégeait de la pression en restant tard, seul : « Ce n'est pas normal, votre lead reste tous les soirs jusqu'à minuit, il faut être solidaire, il faut rester aussi ». À en croire Guillaume de Fondaumièrre, les accords d'intéressement et de participation reposent pourtant « sur des critères qui sont clairs, communiqués à chacun » et qui sont le résultat « d'un dialogue social à chaque fois ». Nous aurons pourtant bien du mal à obtenir les conditions requises. [...]</p>	<p>Quantic Dream en sept dates. En 2016, Quantic Dream a procédé, à la connaissance de Canard PC et Mediapart, à sept licenciements avec transaction suivant un schéma étrangement identique d'un cas à l'autre. Le 30 juin 2016, le PDG David Cage est très fâché contre son producteur exécutif (qui est également son directeur général délégué), Guillaume de Fondaumièrre. Il lui annonce son licenciement. Lequel n'entend pas se laisser faire, et conteste par écrit ce licenciement le 7 octobre 2016, menaçant de saisir le conseil de prud'hommes. Comme dans les six autres cas évoqués, un accord amiable pour ce départ est finalement trouvé et Quantic Dream accepte de verser à Guillaume de Fondaumièrre 60 000 euros bruts au titre de dommages et intérêts, qui s'ajouteront à ses indemnités légales de licenciement pour une somme totale supérieure à 100 000 euros.</p>
--	---	--	--	---	---	--	---

<p>Le salaire du labeur <b>février 2018</b> #375 (en ligne)</p>	<p>Nombreux témoignages anonymes des employés concernés. , le PDG Cédric Le Dressay, qui n'a pas souhaité répondre aux questions de Mediapart et Canard PC. n salarié nous racontait début janvier : « On s'est rendu compte qu'ils savent, qu'ils se foutent de nous. » Un autre poursuit : « Cela fait des années qu'on ne vole mon salaire. ». Nous avons rencontré Lévan Sardjeveladzé et Julien Villedieu, respectivement président et délégué général du SNJV.« Personne n'a jamais compté ses heures, ça va être compliqué de prouver que les salariés ont fait des heures supplémentaires en 2015 ou 2016. Chacun va tenter de régler au mieux sa situation personnelle, reprend le même délégué du personnel.</p>		<p>Eugen systems Considéré par l'ensemble du milieu comme un développeur sérieux, il a travaillé, sur ses jeux de stratégie militaire, avec des éditeurs de renom : Atari pour Act of War (2005), Ubisoft pour RUSE (2010), Focus pour la série des Wargame (2012 à 2014) puis Act of Aggression (2015) et, désormais, Paradox pour Steel Division (2017). Le studio jouit aussi de la confiance de ses pairs, qui depuis 2011 lui ont attribué plus d'un million d'euros d'aides, via le Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) du CNC. Alexis Le Dressay, directeur général du studio, siège d'ailleurs depuis 2016 à la commission du même FAJV. En France, chaque employeur doit choisir une convention collective compatible avec l'activité principale de son entreprise. Une convention collective est le résultat d'un accord entre des organisations patronales et syndicales. Elle respecte forcément le droit du travail, et elle permet d'adapter plus finement les règles de l'entreprise aux contraintes de son cœur d'activité. I en existe plus de 500, pour un peu tous les domaines... [...]</p>		<p>Il y a quelques années, après des départs de salariés, Eugen Systems se retrouve sans délégués du personnel. La situation, anormale, dure plus de cinq ans. Alertée à plusieurs reprises par différents employés, la direction finit, conformément au droit du travail, par permettre aux salariés de se doter de représentants. Ils élisent donc, fin octobre 2016, deux titulaires et deux suppléants. La direction est tenue de les recevoir au moins une fois par mois, et les titulaires se voient allouer dix heures mensuelles de leur temps de travail à l'exercice de leur mandat : ils rassemblent les requêtes de leurs collègues, se documentent, préparent les rencontres avec leur direction. Chez Eugen, c'est la convention collective « applicable au personnel des bureaux d'études techniques, des cabinets d'ingénieurs-conseils et des sociétés de conseils » (plus connue sous son petit nom, Syntec) qui est appliquée. [...]</p>	<p>Tous les personnels d'Eugen auxquels nous avons eu accès, programmeurs, game designers, level builders, graphistes... disposent du statut de cadre. C'est ce que précise leur fiche de paie. Mais, dans plusieurs cas constatés par nos soins, leurs rémunérations sont alignées sur la grille des techniciens. Leur grade et coefficient, qui sont censés être déterminés par leur ancienneté et leur niveau d'étude, et servent à définir où ils se situent sur l'échelle des salaires, restent pour au moins une demi-douzaine de cas signalés à la direction, verrouillés au plus bas. Des bac + 5 en poste depuis plusieurs années sont considérés, sur leur fiche de paie, comme des débutants titulaires d'un CAP.</p>	<p>Via les légendes des photos : En novembre 2006, les employés d'OI Games, un studio de Gameloft dans le Cantal, organisent une journée de grève pour dénoncer ce qu'ils considèrent comme une fermeture déguisée. Au printemps 2011, Atari annonce un plan de licenciement économique massif (51 personnes sur 80) chez Eden Games, son studio lyonnais, connu pour les Test Drive et autres V-Rally. Pour protester contre les conditions du plan social, les délégués du personnel organisent une journée de grève à la mi-mai, très suivie par les employés, qui permet au final de relancer les négociations et d'obtenir de meilleures indemnités de départ. Mais d'autres sujets plus préoccupants, qui touchent aux obligations de l'entreprise, émergent aussi. Lors de cette première réunion entre Cédric Le Dressay et les délégués du personnel, ces derniers notent par exemple qu'il n'y a pas eu de visite médicale depuis plusieurs années, et que les collaborateurs récemment arrivés n'ont pas passé celle d'embauche, pourtant obligatoire à l'époque. [...]</p>
---	--	--	--	--	---	--	--

<p>Le jeu vidéo en prison août 2018 #385</p>	<p>Dans les cellules de Saint-Maur crouissent des condamnés aux peines lourdes (« 15 ans en moyenne », estime l'un des surveillants) et des détenus considérés comme difficiles. L'homme qui encadre ce tournoi, Stéphane Dupuy, est un surveillant affable à l'accent du Sud-Ouest. Cela fait une vingtaine d'années qu'il travaille dans le milieu carcéral, et environ deux ans qu'il organise des tournois de jeux vidéo à Saint-Maur. Alors que nous passons les nombreuses grilles qui séparent l'entrée de la prison du quartier socioculturel, il m'explique ses principales motivations : « La plupart de nos détenus sont ici pour purger de longues peines. Il faut leur donner des activités pour leur permettre de tisser des liens sociaux, de lutter contre l'oisiveté et de préserver un lien avec l'extérieur. Comme la population pénale rajeunit, on a de plus en plus de détenus qui ont grandi avec les jeux vidéo. C'est normal qu'on fasse évoluer les activités qui leur sont proposées. » Depuis qu'il a obtenu l'autorisation de gérer ces tournois, il en a organisé une quinzaine. [...]</p>	<p>Attaque : Dans une salle de spectacle où règne un silence religieux, une petite dizaine de personnes s'affrontent à tour de rôle sur FIFA 18. Entre chaque match, des observateurs se fendent d'un petit commentaire sur les tactiques des participants, d'un conseil avisé (« Prends l'Allemagne, c'est eux qui vont gagner la Coupe cette année »), d'une plaisanterie teintée de régionalisme breton (« Choisis plutôt Guingamp, allez ») ou d'un pronostic. Parfois, un cri de joie vient troubler la profonde quiétude de l'événement, qui ressemblerait finalement à n'importe quel tournoi FIFA s'il ne se déroulait pas dans le quartier socioculturel d'une prison. Une poignée de détenus de la maison centrale de Saint-Maur se disputait la première place d'une compétition organisée par un surveillant pénitentiaire. Parmi les participants au tournoi FIFA, on trouve exclusivement de jeunes détenus, dont l'âge oscille entre 20 et 35 ans. [...]</p>	<p>Je savais que cette représentation serait toujours aussi limitée à l'issue de ma visite : la prison de Saint-Maur ne constitue que l'un des 186 établissements pénitentiaires de France, bien que celle-ci se distingue par son statut de maison centrale. Au total, on en dénombre six, ainsi que sept quartiers « maison centrale », qui se caractérisent tous par leur régime de sécurité renforcée. Anciens braqueurs, parricides, professionnels de l'évasion et terroristes se côtoient dans ce pentagone de béton situé au cœur de la Champagne berrichonne. Avec 191 personnes sur une capacité de 260, leurs conditions de détention ne sont pas exactement représentatives des prisons françaises, où la surpopulation et l'insalubrité constituent des problèmes majeurs. Vous venez d'arriver en détention soit parce que vous êtes prévenu, soit parce que vous êtes condamné. La décision de vous priver de liberté est une décision de justice. » L'introduction de la septième édition du Guide du détenu arrivant. [...]</p>		<p>En 2009, un détenu de la maison centrale d'Arles s'est par exemple fait confisquer sa PS3, considérée comme non conforme aux règles de sécurité. Dans une note de la direction de l'administration pénitentiaire publiée en juillet 2010, il était précisé que d'autres consoles pouvaient néanmoins être achetées sans problème : « Contrairement aux autres consoles de dernière génération dont font partie les consoles de type PS3, les modèles de type Xbox 360 Arcade et Elite n'intègrent pas d'interfaces de communication sans fil par défaut et sont épargnées du point de vue des modifications logicielles non prévues par le fabricant. » Note : 2 Plus récemment, en 2016, au centre pénitentiaire de Perpignan, des surveillants s'étaient opposés à la possibilité d'acheter une PS4 que leur direction envisageait d'accorder aux détenus. En 1985, quelques mois avant la Coupe du monde de football, la télévision est introduite en prison sous l'impulsion de Robert Badinter, alors garde des Sceaux au sein du gouvernement de François Mitterrand. [...]</p>
--	--	---	--	--	--

<p>Crimes et châtements virtuels <b>novembre 2018 #388</b> (en ligne)</p>	<p>Reprise d'un entretien de The Guardian. Témoignage récupéré sur les forums de battle net. Selon le site Splinter, qui s'est entretenu avec l'un des deux joueurs incriminés, la valeur des objets volés était estimée à près de 8 000 dollars, bien qu'ils aient été bannis du jeu avant de pouvoir revendre quoi que ce soit. Comme le rapporte le site Polygon, la Croix-Rouge s'est servie de cet emballement médiatique pour contacter plusieurs développeurs et leur proposer une collaboration Note : 16. La plupart de leurs demandes sont restées sans réponse, selon Christian Rouffaer : « L'industrie du jeu vidéo a peur de s'associer avec une organisation humanitaire. Ils ont peur que leurs joueurs aient le sentiment de suivre une formation, que la morale prenne le dessus, et que les jeux militaires se transforment en simulations où il faut livrer du lait en poudre à des bébés. » Interviews uniquement reprises d'ailleurs, mais contextualisées et croisées.</p>		<p>L'affaire a fait grand bruit dans la presse spécialisée, tandis que les forums officiels d'EVE Online se sont vu envahir de messages oscillant entre l'admiration et le dégoût le plus total. Certains joueurs se sont offusqués de voir ce comportement rester impuni – au point d'exiger une intervention de la part des développeurs, le studio finlandais CCP. En guise de protestation, près de 500 utilisateurs ont annulé leur abonnement à EVE Online au cours de la nuit qui a suivi l'assassinat de Mirial. L'assassinat de Mirial est loin d'être le seul cas recensé de crime virtuel. Chaque jour, on voit fleurir les récits d'actes malveillants et de crimes organisés – tantôt légers, tantôt graves – dans des univers virtuels, qui soulèvent des questions mêlant éthique, morale et justice au sein de leur communauté. 4 cas racontés assez brièvement. Tous ces cas partagent un point commun : il n'y a eu aucune conséquence sur les joueurs ayant perpétré ces actes, puisque lesdits actes ne contrevenaient ni à la règle ni à la loi. [...]</p>	<p>Liens renvoyant systématiquement aux cas évoqués. 17 notes de bas de page !</p>	<p>Opinions contradictoires de membres de la communauté blizzard</p>	<p>Le 18 avril 2005, aux alentours de cinq heures du matin, le MMO EVE Online est devenu le théâtre d'un assassinat virtuel planifié au cours des dix mois précédents. Ce jour-là, Mirial, PDG de la corporation Ubiqua Seraph, s'est rendue dans le système solaire Haras en compagnie de son fidèle lieutenant, Arenis Xemdal. Au moment où Mirial paradait dans son imposant vaisseau spatial, suivie de près par Xemdal, elle ignorait encore que sa tête avait été mise à prix et que l'intégralité de ses possessions était sur le point d'être pillée. Comme de nombreux autres espions infiltrés au sein de la corporation, Xemdal œuvrait pour le compte d'Istvaan Shogaatsu, un pilote méticuleux qui se trouvait à la tête d'un groupe de mercenaires présent aux quatre coins de la galaxie. L'année précédente, Shogaatsu avait lui-même été contacté par un client anonyme pour exécuter Mirial en échange d'un milliard d'ISK – la monnaie du jeu – et mettre l'ensemble de ses disciples à genoux. Après s'être arrangé pour que ses sbires obtiennent la confiance des membres les plus haut placés d'Ubiqua Seraph, Shogaatsu leur a fait signe d'intervenir. [...]</p>
---	---	--	---	--	--	---



<p>Telltale : chronique d'une mort subite <b>novembre 2018</b> #388 (en ligne)</p>					<p>Derrière le succès de Telltale se cache une bien triste réalité. À la suite de la nomination de Kevin Bruner au poste de PDG du studio en 2015, de nombreux employés révèlent que ce dernier cultive un climat de terreur – au point d’être fréquemment comparé à l’Œil de Sauron, selon le site The Verge, qui s’est entretenu avec une douzaine de salariés déplorant un management toxique, des critiques peu constructives, de longues périodes de crunch et une stagnation créative. « Il y avait une citation imprimée sur la porte du bureau de l’un des directeurs créatifs, qui disait quelque chose comme "Ne pensez pas au temps qu’il vous faut pour faire un jeu de qualité. Pensez à la qualité du jeu que vous pouvez faire avec le temps que vous avez" », a révélé une source anonyme au site US Gamer. Le 20 septembre 2018, alors que le studio s’appête à clore une levée de fonds, deux investisseurs potentiels (AMC et Smilegate, d’après Variety) se retirent. Selon des sources internes à l’entreprise, toujours citées par The Verge, la fin abrupte du studio est en partie due à un excès de confiance [...]</p>	<p>L’annonce officielle de Telltale est tombée comme un couperet le lendemain, à travers un sobre communiqué de presse : « Aujourd’hui, Telltale Games a pris la décision difficile d’entamer une fermeture majeure suite à une année marquée par des défis insurmontables. La majorité des employés de l’entreprise a été licenciée ce matin. » Ce que ce communiqué de presse n’a pas précisé, c’est que les salariés de Telltale ont appris la nouvelle le jour même et se sont trouvés contraints de quitter presque immédiatement les lieux – sans indemnités et sans alternative aucune. Les quelques employés restants se sont acquittés de leurs obligations sur le projet Minecraft, avant d’être eux aussi congédiés. Au cours d’une conférence donnée à la Sweden Game Conference, une ancienne employée de Telltale, Emily Buck, a appelé à la création d’un syndicat pour les travailleurs de l’industrie.</p>	<p>Nous sommes en mars 2004, et le jeu d’aventure semble être sur le point de mourir à petit feu. La société LucasArts vient d’annoncer que le marché actuel ne permettrait finalement pas la sortie des jeux Full Throttle 2 et Sam &amp; Max : Freelance Police. Un mois plus tard, LucasArts licencie 260 de ses salariés. Trois anciens employés, Kevin Bruner, Dan Connors et Troy Molander, décident de poursuivre dans leur coin le développement de jeux d’aventure. Telltale naît quelques mois plus tard, dans un petit bureau de San Rafael, en Californie. En 2005, le studio sort son tout premier titre, la simulation de poker Telltale Texas Hold’em, suivi du jeu d’aventure Bone : La forêt sans retour. En 2017, Bruner est contraint de céder sa place de PDG à Dan Connors, rapidement remplacé par Pete Hawley, ancien cadre de Zynga. La même année marque le licenciement de 90 employés de la boîte – soit près d’un quart de ses effectifs – peu de temps après la sortie de Batman, l’un des plus gros échecs commerciaux du studio.</p>
--	--	--	--	--	--	---	---

<p>Les nanards du jeu de rôle <b>novembre 2018 #388</b> (en ligne)</p>			<p>Encadré qui crée un parallèle avec le Japon : Premiers tâtonnements : Danchi-zuma no Yūwaku (1983). Les développeurs japonais se sont mis très tôt au jeu de rôle. Trop éloignés de l'Occident pour avoir une compréhension fine des codes qui étaient en train de se cimenter aux États-Unis et en Europe, ils repriront l'idée générale des jeux populaires de l'époque (comme Temple of Apsai) et les adapteront à leur sauce, avec leur propre vision des choses. Danchi-zuma no Yūwaku (La séduction des femmes de la copropriété) est un bon exemple de ce mélange. On y retrouve un concept typique du dungeon crawler – exploration, combats, attributs – mais exécuté librement et avec légèreté, puisqu'on y incarne un représentant de commerce spécialisé dans les préservatifs qui doit en vendre aux femmes d'une résidence tout en combattant des yakuzas dans les couloirs. Conséquence logique de ce scénario : la liste habituelle de verbes utilisés pour contrôler le jeu inclut les classiques « open », « take », « sell » et le plus incongru – mais néanmoins pratique – « fuck ».</p>	<p>Captures d'écran pour chaque titre. Profitez-en, tout est disponible sur YouTube. Ce pourrait n'être qu'une banale aventure volontairement rétro si The Supreme Élément ne venait pas d'un forum de fétichistes des chatouilles, où il est disponible gratuitement (cpc.cx/tickers).</p>		<p>Histoire des oubliés du jeu sur pc à travers 12 titres, dans l'ordre chronologique. En filigrane, montre l'état de l'industrie aux différentes époques. Après plusieurs années à développer les premiers JdR sur des superordinateurs d'universités, les rôlistes se tournèrent vers un genre qui pouvait être considéré comme un simulacre de jeu de rôle papier : le dungeon crawler. Des titres comme Akalabeth, Wizardry ou The Bard's Tale lancèrent une mode qui allait faire beaucoup d'émules, dont une bonne partie de clones sans saveurs. Les jeux de rôle les plus célèbres de la fin des années 1990 suivaient une recette bien rodée : celle de Baldur's Gate (1998). Groupe d'aventuriers contrôlé par le joueur, mécaniques inspirées de Donjons &amp; Dragons, combats en temps réel pausable, 2D isométrique : l'Infinity Engine, moteur du jeu de Bioware, fit beaucoup d'émules. Parfois, ils sont respectables (Planescape : Torment, Icewind Dale). Le début des années 2000 est une période charnière : en seulement trois ans, l'âge d'or du point de vue isométrique va laisser place à la toute-puissance de la 3D. [...]</p>
--	--	--	---	---	--	--



<p>Erik Estavillo, le plaignant en série juillet 2019 #396 (en ligne)</p>	<p>La toute première rencontre avec les jeux en ligne, qu'il décrit comme son seul outil de socialisation, a lieu aux alentours de 2008 – notamment avec Resistance : Fall of Man, sur PS3. « Avant ça, je ne jouais qu'à des jeux solos. Et puis un jour, presque par accident, j'ai lancé la version en ligne sans trop savoir à quoi m'attendre », se souvient Estavillo. Il prend alors le nom de jeu « Oblivion », en hommage à Elder Scrolls, et s'émerveille du vaste champ des possibles qui s'offre à lui : « J'étais époustoufflé par l'idée que derrière chaque avatar se trouvait une vraie personne. C'était tellement nouveau, impressionnant et gratifiant que j'y jouais tous les jours pour soulager mon sentiment de solitude. » Aujourd'hui âgé de 39 ans, il précise qu'il n'a toujours pas d'amis, et qu'il continue de ressentir le besoin de jouer pour discuter avec des gens. « Je prends tout type d'interaction sociale, qu'elle soit négative ou positive. Estavillo ne s'est pas arrêté là et se considère aujourd'hui comme une sorte de gamer militant. [...]</p>		<p>Afin de tenter de mieux comprendre ses motivations, je me suis procuré The PSN Plaintiff, son autobiographie autoéditée au format e-book en 2018. Il y raconte son enfance, parle de ses procès et de sa vie actuelle avec une exhaustivité déroutante. Estavillo y décrit par exemple sa première petite amie qui ressemblait vaguement à Jennifer-Love Hewitt, la perte de sa virginité, ses études à UCLA pour devenir neurochirurgien, son rapport à la religion – ou encore ses échanges téléphoniques érotiques avec une femme connue au Canada pour avoir tué quelqu'un après un excès de cocaïne.</p>	<p>Extraits de la plainte d'Estavillo et articles à son sujet.</p>		<p>Sans espérer obtenir de certitude sur la véracité de tous les faits évoqués, le meilleur moyen d'en savoir plus était de le contacter directement.</p>	<p>Au cours de ces dix dernières années, l'Américain Erik Estavillo s'est bâti une sale réputation en portant plainte contre les plus grosses sociétés de jeux vidéo. De Nintendo à Sony en passant par Activision et Epic, celui qui s'est lui-même surnommé le « serial-plaignant » a beaucoup de choses à reprocher à l'industrie vidéoludique. Avril 2010, la Cour de district de la Californie du Nord a probablement classé l'une des plaintes les plus absurdes de son histoire. Erik Estavillo, 30 ans, souhaitait notamment attaquer Activision Blizzard pour la vitesse de déplacement des personnages de World of Warcraft. Lors d'une déclaration publique, Estavillo a aussi indiqué qu'il craignait de subir le même destin que Shawn Woolley, un joueur assidu d'EverQuest (parfois surnommé EverCrack à cause de sa nature addictive) qui s'était suicidé par arme à feu en 2001. Avant cette plainte déposée en avril 2010, il avait attaqué Microsoft en justice parce que sa Xbox affichait un Red Ring of Death ; Sony pour avoir banni sa console après qu'il eut enfreint leurs règles de conduite, etc. [...]</p>
---	--	--	--	--	--	---	--

<p>Dans les mondes oubliés d'active worlds octobre 2019 #399 (en ligne)</p>	<p>« Je suis tombé sur AW par pur hasard, alors que je jouais à un jeu de rôle en ligne en 2007 », m'explique Gordon Murray, un consultant en construction de 58 ans qui vit au Canada. « Cet univers m'a beaucoup appris en termes de construction : son programme est assez robuste pour donner corps à mes visions, et pour anticiper mes besoins et mes problèmes. Je m'en suis notamment servi pour reproduire une église normande trouvée lors de fouilles dans le sud de l'Angleterre. » Aux yeux de Mark, anthropologue et ingénieur australien de 46 ans, c'était aussi un endroit privilégié pour se faire des amis. « Je ne suis pas un grand constructeur, mais j'ai toujours aimé le fait que des gens venant des quatre coins de la planète puissent être dans le même espace virtuel, y construire littéralement un monde, et l'imprégner d'une culture et d'une société rien qu'en s'y trouvant au même endroit. C'est toujours le cas aujourd'hui, même si je le considère plus comme un ancien empire qui a perdu de sa grandeur. » [...]</p>	<p>trouve toutes sortes d'étrangetés sur les plaines d'AWMyths, l'un des 509 mondes créés par les utilisateurs d'Active Worlds (AW). Dans cet univers autrefois très peuplé, il y a des arbres centenaires, des lacs de lave, des trônes de rois déchus. Il y a aussi une statue qui semble prise au piège dans la façade d'un château, des totems vertigineux, des gargouilles monstrueuses. Ils sont rarement nombreux, mais vous y trouverez toujours quelqu'un avec qui danser. Il y a aussi des concours de construction, des bingos, des « soirées Sangria ». Les membres du groupe continuent de s'échanger les coordonnées géographiques de leurs dernières constructions, ou cherchent à retrouver de vieux amis. J'y ai été accueillie à bras ouverts, et plusieurs personnes m'ont parlé des raisons qui les ont poussés à s'inscrire sur AW. [...]</p>	<p>En mars 2016, lorsque Vinny – fondateur de la chaîne YouTube Vinesauce, où il s'adonne parfois à l'exploration de mondes virtuels oubliés avec d'autres streameurs – décide de découvrir ce lieu en direct, sous le regard curieux de ses spectateurs, il ne s'attend naturellement pas à y faire de rencontres. Comme l'atteste la vidéo de leur rencontre, Vinny est aussi surpris que terrifié. Dans un très beau dossier sur le sujet et à l'occasion d'un entretien sur Reddit, elle est revenue sur la création de son personnage et le regain d'intérêt pour AW qui en a résulté, ce dont elle s'est beaucoup réjouie : « C'est intéressant de penser à toutes ces personnes et aux événements qui se sont déroulés dans des programmes tels qu'AW. On trouve toutes sortes de choses incroyables et étranges laissées par des gens qui aimaient sans doute profondément les mondes qu'ils ont construits. » Évolution du modèle économique. « Dieu merci, c'est vendredi. De 22 heures VRT jusqu'à ce que les DJ et les citoyens s'écroulent de fatigue. Venez profiter de la musique, danser et discuter. [...]</p>				<p>Depuis supplanté par des univers comme Second Life puis par les réseaux sociaux, il semble n'en rester que des paysages abandonnés, des bots esseulés et des messages que plus personne ne prendra jamais la peine de consulter. Pourtant, les serveurs sont toujours actifs, et une poignée d'utilisateurs continue de s'y rendre quotidiennement – 24 ans plus tard, certains n'en sont jamais vraiment partis. Quelques mois plus tard, le mystère a été résolu : Fujiko était en réalité une jeune femme répondant au pseudonyme de Pocketomi, qui cherchait simplement à tromper l'ennui. Lorsqu'elle a appris que Vinny s'appretait à visiter un univers où elle avait passé plusieurs années de son enfance, elle s'est attachée à l'embrouiller le plus possible. Aux alentours de 2002, lorsque les tarifs d'Active Worlds ont augmenté, Mark se souvient être tombé sur une grande manifestation virtuelle. « Quand je me suis connecté, j'ai vu que des centaines d'utilisateurs se déplaçaient de monde en monde. Je suis allé les rejoindre, et plusieurs personnes m'ont expliqué qu'elles manifestaient à cause de l'augmentation des tarifs et des nouvelles règles de comportement. »</p>
---	---	--	---	--	--	--	---

<p>Agressions sexuelles et harcèlement : nouveaux scandales dans l'industrie <b>octobre 2019 #399</b> (en ligne)</p>	<p>Contacté par Canard PC, le SNJV*** a tenu à rappeler que les victimes pouvaient saisir l'inspection du travail ou les services de police. Le délégué général du syndicat, Julien Villedieu, a également précisé pour la première fois que le SNJV était disposé à recueillir des témoignages en garantissant l'anonymat des victimes, en accompagnant leurs démarches et « en assurant leur avenir professionnel dans l'industrie », c'est-à-dire « en facilitant leur mise en relation avec les entreprises désirées ». « Lorsque les personnes accusées sont célèbres, c'est encore pire », nous a indiqué le Rassemblement inclusif du Jeu Vidéo (RIJV), une association qui lutte pour faire progresser l'industrie du jeu vidéo vers plus de diversité et d'égalité. « Dans ces cas-là, les victimes sont accusées de mentir pour obtenir de la célébrité et de l'argent. Tout ce qu'elles obtiennent, ce sont des frais de justice élevés lorsqu'elles ont le courage de porter plainte », à ajouter aux difficultés professionnelles et au harcèlement des fans. [...]</p>		<p>Tout commence le 26 août 2019 avec une accusation de viol contre Jeremy Soule, célèbre compositeur de musique de jeux vidéo. Dans un long article de blog, Nathalie Lawhead, une développeuse indépendante de Californie, explique comment en 2008 elle s'était liée d'amitié avec le compositeur phare des Elder Scrolls, qui l'aurait ensuite violée après avoir menacé de lui faire perdre son emploi si elle le rejetait. Peu après ce témoignage, Aerialie Brighton, chanteuse sur la bande-son d'Orion and the Blind Forest et Minecraft, révèle via Facebook qu'en 2014 Jeremy Soule lui aurait envoyé une vidéo de lui en train de se masturber. Profondément ébranlée » par le texte de Lawhead à propos d'une « légende de l'industrie qui a empoisonné sa carrière », Zoë Quinn, développeuse indépendante qui fut la première victime du Gamergate en 2014, sort à son tour du silence. Cette nuit-là, elle publie un texte sur Twitter qui détaille le comportement toxique qu'aurait eu à son encontre une figure du jeu vidéo indé, Alec Holowka. [...]</p>	<p>Baromètre du jv français snjv en 2018</p>	<p>C'est pourtant ce même système judiciaire qui force les témoignages à avoir lieu sur Twitter plutôt que dans les tribunaux. En France comme aux États-Unis, les associations et les victimes pointent du doigt des processus trop longs qui aboutissent rarement à une condamnation ainsi qu'une police souvent mal formée, qui traite d'abord les victimes en coupables : lors d'une enquête de l'association Mémoire Traumatique et Victimologie en 2014, 82 % des sondé(e)s rapportaient avoir mal vécu leur dépôt de plainte. Si les dénonciations d'abus sexistes se multiplient au sein d'une industrie qui emploie en France 86 % d'hommes dans ses studios et met principalement en scène des héros masculins, ce n'est pas un simple hasard, mais le signe d'un problème endémique. Le Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo (STJV) nous a confirmé recevoir régulièrement « des plaintes et témoignages, par mail ou en direct, sur les conditions de travail et la vie en entreprise de manière générale, et sur le sexisme et le harcèlement sexuel en particulier. [...]</p>		
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>Les armées de l'ombre <b>décembre 2019 #402</b> (en ligne)</p>	<p>« Dans les années 2000, tout a commencé à grossir et à devenir difficilement accessible, et on a cessé de travailler avec des éditeurs comme Ubisoft, EA et Blizzard. Là où nous faisons de l'artisanat, ils souhaitaient du travail d'usine. On est arrivé à un stade où la plupart des éditeurs se contentent d'un niveau de qualité où personne ne va se plaindre. Cette méthode de travail qui consiste à dire "On vous envoie 1 500 mots le matin à nous renvoyer dans la journée" et à nous demander d'être disponible en permanence s'apparente à une forme de servitude. » « Pouvoir parler de notre métier, c'est un enjeu important pour les traducteurs indépendants. Dans l'industrie du jeu vidéo, nous sommes la douzième roue du carrosse – et le carrosse, c'est un tank », résume Julien*, traducteur depuis quinze ans, devenu indépendant après un long passage en agence. « Nous avons parfois l'occasion de parler de nos conditions de travail, mais ça a peu de conséquences. [...]</p>		<p>Quand vient l'heure d'adapter un jeu pour le marché international, la plupart des éditeurs font appel à des agences de localisation, où des chefs de projet répartissent ensuite la charge de travail entre des salariés internes et des traducteurs indépendants. Ces indépendants travaillent sous le statut d'auteur ou d'autoentrepreneur, un statut « assez acrobatique » où les revenus sont variables. Il faut qu'on parle de ces studios qui créditent les bébés nés pendant la période de production, les animaux de compagnie ou le type qui leur a livré des pizzas avant la sortie de leur jeu – mais qui ne créditent pas les traducteurs qui ont réécrit et adapté des milliers de mots issus de leur script dans une autre langue », a tweeté Felipe Mercader, traducteur espagnol, en juin dernier. Lien vers un article du Irish Times. À titre d'exemple, son agence travaille sur une grosse vingtaine de projets en simultané, en comptant les éléments marketing et l'in-game.</p>	<p>Déjà, le fait que leurs conditions de travail n'allaient pas vraiment en s'arrangeant au fil des années. Ensuite, que comme beaucoup d'autres petites mains d'une industrie qui favorise la culture du silence, ils n'avaient pas toujours l'occasion de s'exprimer, que ce soit sur leurs joies ou leurs mécontentements. Deux de mes interlocuteurs font état de tarifs allant de 0,05 à 0,10 euro le mot, sachant qu'un traducteur fait en moyenne 2 000 à 2 500 mots par jour. Dans un petit milieu comme celui de la traduction de jeu vidéo en France, beaucoup craignent d'être reconnus par leur direction ou de potentiels clients. Pour tenter d'expliquer ce phénomène d'autocensure, Julien* estime que les enjeux financiers sont tellement importants pour les éditeurs qu'ils « font la chasse à toute information qu'ils ne contrôlèrent pas ». C'est ce qu'avance aussi Timothée*, chef de projet dans une agence de localisation parisienne depuis quelques années : « Les clients essaient de contrôler toute la communication qui entoure leur jeu. [...]</p>	<p>Pour un autre de mes interlocuteurs, Keywords n'a pas imposé de processus de travail dans son agence, qui a encore préservé ses méthodes depuis le rachat. « Pour l'instant, j'ai envie de leur laisser le bénéfice du doute, déclare-t-il. Mais dans les promesses faites aux salariés, il n'y a pas d'amélioration de leur cadre de travail. Clairement, les motivations sont essentiellement financières, et les traducteurs ne sont pas leur priorité. » Aux yeux de Robinson, cette politique de rachat découle d'une volonté d'uniformisation et de contrôle de la chaîne de production – mais il espère que chaque agence pourra continuer de préserver sa propre recette dans les années à venir. Après les avoir contactés durant la rédaction de cet article, nous sommes aujourd'hui sans réponse de Keywords sur la question. On ne devient pas traducteur de jeu vidéo par hasard – toutes les personnes avec qui je me suis entretenue semblent sincèrement aimer leur métier.</p>	<p>En France, la demande de localisation a commencé à s'accélérer au milieu des années 1990, peu après l'adoption de la loi Toubon – qui vise à préserver la langue française en faisant notamment la chasse aux anglicismes. « Cette loi a un peu forcé la main des éditeurs à faire traduire leurs jeux. Il y a eu une forte demande de traduction dans le jeu vidéo, et peu de personnes capables d'en faire à l'époque », se souvient Thierry, cofondateur de la société Words of Magic. Alors qu'il travaillait pour l'entreprise Coktel Vision, notamment connue pour les inénarrables jeux éducatifs Adi et Adibou puis devenue une filiale de Sierra en 1992, Thierry a commencé à superviser la localisation de leurs titres. En 1998, il lance sa société en compagnie d'un collègue, avec qui il commence à traduire des jeux Sierra comme Lords of Magic et 3D Ultra Minigolf, avant de notamment travailler pour LucasArts et Ubisoft. En 20 ans, leur société est toujours restée plus ou moins la même, ce qui fait plutôt cas d'exception dans le milieu de la traduction de jeux vidéo. [...]</p>
---	---	--	--	--	---	--

4. CPC Hardware	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
La mémoire mai-juillet 2009 #1			Combien de mémoire un PC peut-il gérer ? En mode classique, architecture x86, etc.	Composant décortiqué en 5 points	Deux ans après son introduction sur le marché, les ventes de DDR-3 peinent toujours à décoller. Il faut dire qu'avec les performances très peu supérieures à la DDR-2, il est compréhensible que les acheteurs ne se précipitent pas : son seul intérêt pratique est de consommer un peu moins d'énergie. [...]		
Enquête piles et batteries avril-mai 2010 #4			En empilant des éléments constitués d'un disque de cuivre et d'un disque de zinc séparés par un morceau de tissu imbibé de saumure, un potentiel électrique apparaît ; celui-ci étant dû à une réaction chimique d'oxydoréduction. Techniquement, la pile alcaline n'est pas très différente de la pile saline puisqu'elle emploie toujours le couple Zinc / Manganèse, ce qui lui permet d'obtenir une tension identique de 1,5 volt. [...]	Décortiquage p.60 des composantes d'une batterie. L'unité de mesure de la capacité est l'ampère-heure (Ah), souvent décliné en milliampère-heure (mA h). Prenons le cas de cette batterie, qui affiche 2600 mA h : elle pourra donc délivrer un courant de 2,6 ampères (2600 mA) pendant une durée d'une heure. Selon la demande en énergie, elle pourra également fournir un courant de 5,2 ampères pendant 30 minutes ou bien de 1,3 ampère pendant 2 heures, 650 mA pendant 4 heures, etc. [...]	Lorsque ces produits chimiques sont jetés dans les ordures ménagères, ils passent généralement dans l'incinérateur local puis sont enfouis dans une décharge où ils peuvent ensuite rejoindre la nappe phréatique ou le cours d'eau le plus proche. Dynamic energy p.64 : n'essayez surtout pas de les mettre dans un APN. Non seulement elles ont été incapables de fournir le courant nécessaire, mais en plus elles se sont mises à couler dans les 30 minutes qui ont suivi l'essai.	Nous verrons que les surprises ne manquent pas : chez Duracell et Energizer, des décennies de quasi-monopole ont affûté les arguments marketing et la communication. Chez Energizer, parvenir à distinguer une pile Standard du modèle "Ultra+" (le plus vendu) est quasi-impossible tant les deux versions se ressemblent une fois extraites de leur packaging. [...]	Démocratisation du "sans-fil" a commencé il y a 30 ans avec le boom des télécommandes TV. ne dizaine d'années plus tard, le sans-fil s'est ensuite propagé aux téléphones (d'abord fixes puis mobiles) pour enfin atteindre les PC, passant pour l'occasion du statut de "transportables" à "portables" et enfin à "ultra-portables". [...]

<p>Tout savoir pour ne pas se faire avoir  <b>janvier-février 2011</b>  #7</p>	<p>Nous n'avons pas effectué nous-mêmes de tests exhaustifs, mais les avis de la quasi- totalité des utilisateurs de cartouches compatibles que nous avons interrogés convergent</p>	<p>"Parole de vendeur" p.83 :  Pour la réalisation de cet article, nous nous sommes livrés à un petit jeu amusant. Nous avons visité plusieurs boutiques (de bois-BOIS à Montgallet jusqu'à Conforama, en passant par la FNAC) et nous avons interrogé le vendeur sur les bienfaits de quelques produits bien faisandés que nous avons trouvés dans les rayons. Il faut en effet savoir que les vendeurs ne vous conseilleront pas systématiquement le produit le plus cher, mais bien celui où la marge est la plus élevée, ce qui peut alors les amener à recommander d'in-fâmes babioles achetées 2,50 euros et revendues 15 ou 20 euros. Si certains se sont avérés sérieux et honnêtes, d'autres nous ont donné de parfaits exemples de tromperies auxquelles l'acheteur néophyte peut être confronté.  [...]</p>		<p>Tableau récapitulatif sur les imprimantes p.95. Plusieurs réflexions s'imposent. Tout d'abord, on constate généralement que plus l'imprimante coûte cher à l'achat, plus le prix de revient à la page en mode "texte" est intéressant. À l'inverse, le coût à la page le plus cher revient à l'imprimante la plus économique, en l'occurrence la Pixma iP2700 de Canon : 5,9 cents, soit le quadruple de celui des modèles situés dans le haut du tableau. Sans surprise, ce sont les imprimantes laser qui offrent d'ailleurs les prix à la page les plus bas, au mieux deux fois moindres que ceux de la meilleure jet d'encre (la MFC-6490C de Brother). Méfiez-vous également des modèles laser couleur vendus à prix plancher : tout comme leurs homologues jet d'encre, elles sont souvent ruineuses en consommables.</p>	<p>Le constructeur peut par exemple vanter la présence d'une fonction annexe (et souvent bidon), absente de la carte X, ou bien la doter d'un dissipateur en titane de carton orné d'un néon pour bien souligner l'aspect "gamer". Beaucoup se font berner dans le monde de la mémoire. Cartouches d'encre "à puce" qui interdisent l'utilisation aisée de cartouches tierces ou bien encore de ces périphériques Wi-Fi 802.11n annoncés à 400 Mbit/s alors qu'en pratique, on se situerait plutôt cinq fois en deçà, au bas mot. Il faut le savoir : lorsque vous voyez une pub TV (ou ailleurs) pour un portable avec un logo "Core i5 Inside" bien en évidence ou avec le petit jingle d'Intel qui se fait entendre à la fin, cela signifie que le géant de Santa Clara a généralement payé entre 30 et 80 % du prix du "passage pub". Évitez comme la peste les systèmes de dissipation "haut de gamme" basés sur des modules Peltier ou du watercooling simpliste : à l'instar de l'affreux Cooler Master V10, ces choses sont souvent bruyantes, très peu performantes.  [...]</p>	<p>Dans les applications classiques que le commun du mortel utilise, c'est-à-dire les jeux vidéo et les logiciels multimédias habituels, on ne trouvera souvent qu'un gain compris entre 0 et 20 %.  Bref : pas vraiment de quoi justifier le prix dix fois plus élevé. Entendu dans une grande surface un soir de semaine. "Cette Radeon HD 5450 accompagnera à merveille et à faible prix ce PC. En plus vous pourrez jouer au poker sur internet".  Renseignement pris, le PC en question disposait d'un Core i5 661 qui embarque déjà une puce graphique et, comble de l'ironie, n'était même pas équipé d'un lecteur Blu-ray. Une telle carte graphique additionnelle ne présentait donc absolument aucun intérêt. Alors, à quoi servent-elles ? Officiellement, à "décoder des Blu-ray et servir d'accélérateur vidéo", une tâche qui, soit dit en passant, est parfaitement à la portée du moindre CPU venu. Officieusement, ces cartes servent surtout à coller un logo "Graphics by Nvidia/AMD" sur la tour afin d'attirer le gogo qui pensera pouvoir profiter du dernier Call of Duty dans de bonnes conditions.</p>	<p>Au fil des ans, ce système de notation s'est complexifié et obscurci au point non seulement de devenir parfaitement illisible par le commun des mortels, mais aussi de ne plus permettre vraiment de démarquer tel processeur de son voisin. Le "rating" est désormais un outil exclusivement marketing qui permet d'orienter artificiellement les acheteurs vers tel ou tel produit. P.94  La seule chose qui n'a pas changé en vingt ans, c'est le prix des consommables, toujours extrêmement élevé.</p>
--	--	--	--	--	--	---	--



<p>Enquête ondes été 2012 #13</p>	<p>L'argumentaire utilisé pour convaincre est presque toujours le même et peut être résumé comme tel : toute étude ou organisme proposant une analyse rassurante ou n'affirmant pas la toxicité indiscutable des champs électromagnétiques est directement balayée d'un revers de la main, les scientifiques y ayant participé se voyant inévitablement reprocher des "conflits d'intérêts flagrants" avec l'industrie des Télécoms. L'empressement de Marc Arazi à nous dire que "Priartem ne vend rien" et les témoignages que nous avons recueillis sur la tendance supposée de Pierre Le Ruz à "mettre un devis sur la table avant toute discussion" Les deux personnages clés sont Janine Le Calvez, présidente et cofondatrice de l'association, et Marc Arazi, coordinateur national, que nous avons rencontrés. p.87 [...]</p>		<p>Ainsi peut-on trouver des "études scientifiques" affirmant démontrer tout et son contraire, par exemple que les ondes électromagnétiques provoquent la maladie d'Alzheimer ou bien qu'elles la soignent. Vulga scient. P.70 L'électromagnétisme fait partie des quatre forces fondamentales de l'univers avec la gravité et les interactions nucléaires fortes et faibles. Les champs électromagnétiques sont un vaste ensemble qui comprend par exemple les champs émis par les lignes électriques, ceux émis par les portables ou les antennes-relais, la lumière visible et les rayons X. Les hauts en fréquence (et en puissance), on trouve les rayons X, utilisés pour la radiographie médicale (environ 100 keV), et les rayons gamma, émis par les produits radioactifs et dont l'énergie peut atteindre des milliers de keV. Normes actuelles. Michèle Rivasi, sa fondatrice et actuelle vice-présidente, est ex-directrice de Greenpeace France et députée euro-péenne Europe Écologie - Les Verts. Comptez 600 euros HT par point de mesure, plus les frais de déplacement (activités de consulting). Comparaisons entre les différentes assos. 5 documents clés</p>	<p>Le spectre électromagnétique p.70. Chaque acteur du monde des ondes a sa fiche résumée avec enjeux (organisations gouvernementales, institutions publiques, opérateurs...) Les "campagnes d'analyses" proposées coûtent généralement entre 800 et 3 000 euros (devis scanné). P.81 Lors de cette enquête, nous avons nous-mêmes réalisé un certain nombre de mesures avec l'analyseur de spectre habituel de notre laboratoire, connecté pour l'occasion à une antenne RF, mais également avec un champmètre CA-41 de Chauvin-Arnould et avec un Spectran HF-6065 V4 d'Aaronia, connecté sur un PC portable. Autres mesures p.85</p>	<p>D'aucuns croyaient-ils, au début du chemin de fer, que l'âme ne pourrait suivre le corps au-delà d'une certaine vitesse, ou que les parts non négligeable du grand public. Et si, à l'époque, elles n'ont pas généré de psychoses collectives de grande ampleur, c'est principalement parce que les scientifiques bénéficiaient alors d'une aura de crédibilité quasi immaculée, qui contraste avec la défiance qu'ils inspirent aujourd'hui. P.73 Deuxième angle d'attaque, qui est revenu sur la table plusieurs fois lors de nos interviews : la FFT chercherait par tous les moyens à empêcher les associations de participer aux débats gouvernementaux type "Grenelle des ondes" et, à défaut, à leur contester toute légitimité dans la mise en place d'accords sur les antennes-relais. Notre enquête a toutefois permis de constater un paradoxe qu'aucun média n'a relevé pour l'instant : si toutes les associations militantes exigent sans cesse la transparence totale et l'indépendance absolue pour tous leurs contradicteurs, elles sont très loin d'appliquer ces exigences à elles-mêmes. [...]</p>	<p>p.69 vérification de nombreux documents "compromettants" glissés sous la table. Petit exemple : lors de la classification par l'OMS des ondes électromagnétiques dans le groupe 2B le CRIIREM n'a pas hésité à indiquer (en gras) qu'elles côtoient dans ce groupe l'amiant et le VIH. Ceci est bien entendu inexact puisque ces deux agents sont classés dans le groupe 1, comme cancérogènes avérés. P.77 Constat final : les scientifiques ne parviennent à reproduire les résultats de leurs confrères dans aucun cas de figure ; aucun effet n'est observé sur les cellules. Dans ces circonstances, mentionner, après 2007, l'étude REFLEX sans même évoquer sa tentative de reproduction ratée relève de la malhonnêteté intellectuelle. Pour en revenir aux ondes électromagnétiques, beaucoup de publications présentées par les associations militantes n'ont en fait rien de scientifique, bien qu'elles en aient l'apparence. P.78 De notre côté, nous considérons qu'au vu du consensus qui règne entre les agences sanitaires mondiales (OMS), européennes (SCENIHR) et nationales (ANSES, FCC, etc.), il est raisonnable d'accorder du crédit à leurs conclusions.</p>	<p>L'étude des champs électromagnétiques comme "onde" remonte au XIX siècle avec les travaux de Maxwell. Le photon, particule "inventée" par Einstein au début du XXe siècle, est un des fondements de la mécanique quantique, etc. Ces valeurs maximales ont été définies par le conseil de l'UE en 1999 en ne prenant en compte que les effets thermiques et en appliquant un facteur de sécurité de 50. p.71 Nous avons ainsi appris qu'entre 2007 et 2009, le CRIIREM a, semble-t-il, déployé beaucoup d'efforts afin de discréditer les mesures techniques de champs effectuées par les opérateurs et par l'agence de régulation officielle de l'état (l'ANFR), prônant alors des "mesures indépendantes" effectuées par un organisme "indépendant"... comme le CRIIREM par exemple ! p.74 [...]</p>
-----------------------------------	--	--	--	---	---	--	---

<p>La grande histoire des supports de stockage été 2012 #13</p>			<p>Exemple avec le livre : le papyrus, tout d'abord, fabriqué par les Égyptiens à partir de la tige de la plante du même nom, puis le papier moderne en fibre végétale. Tout d'abord conditionné en rouleaux puis en codex (livres reliés) à partir du Ier siècle, ce support très polyvalent souffrait tout de même d'un gros défaut : la vitesse de reproduction était très faible, ce qui était gênant en cas de pénurie de moines copistes ou d'incendies de la bibliothèque d'Alexandrie. Heureusement, Gutenberg remédia au problème en inventant l'imprimerie en 1440. Vers le futur et au-delà p.95</p>	<p>Frise chronologique retraçant tous les "supports de stockage" au sens très large (ruban perforé, carte magnétique...) . Mention des différentes capacités de stockage</p>			<p>Monter l'évolution des "technologies" de stockage sur toutes leurs formes, en pointant leurs évolutions successives. Ex avec la bande magnétique : Une particularité qui allait garantir aux supports magnétiques un brillant avenir avec l'invention du tambour (drum memory) en 1932 puis de son descendant direct, le disque dur, en 1956.</p>
<p>Spécial imposture avril-mai 2013 #16</p>	<p>p.42 Le consensus se dégage chez la plupart des audiophiles que nous avons interrogés [...] Lors de notre enquête, en discutant avec plusieurs intervenants et en consultant les forums spécialisés, nous sommes vite tombés sur un débat intense [...]</p>		<p>Vulga scientifique : signaux électriques peut se présenter sous deux formes, analogique ou numérique. Dans le premier cas, le signal est transmis sous la forme d'une onde qui peut prendre n'importe quelle valeur. Par exemple 5.014 volts ou -8.198 volts. Ce signal analogique peut facilement être perturbé par une onde extrême (parasite) qui viendrait s'infiltrer dans le câble et se superposer au signal original. [...]</p>	<p>pp.46-47 méthodo et tableaux très avancés. Il est temps de mesurer en détail plusieurs types de câbles afin de savoir si, scientifiquement des différences existent. Nous allons pour cela utiliser des câbles RCA d'une longueur de 1.5 mètre. Grâce à un pont RLC Quadtech 1715, nous allons mesurer les valeurs Rs, Cp et Ls avec un signal de faible amplitude (250 mV) et à des fréquences de 1 kHz et 10 kHz. Schéma vulga p.46. [...]</p>	<p>Il existe toutefois des cas d'escroquerie pure et dure : par exemple lorsqu'un fabricant de PC vous propose une Radeon HD 5450 ou une GeForce G610 couplée à un processeur dont IIGP (circuit graphique intégré) est plus performant que le GPU. Depuis peu, certains fabricants, en particulier AMD et Nvidia, ne s'embarrassent même plus de feindre l'innovation : ils se contentent de remplacer leurs étiquettes pour "monter en gamme sans rien changer au niveau hardware. Certains câbles peuvent ainsi disposer de 2, 3 voire 4 ou 6 couches de blindage [...]</p>	<p>Vérification d'arguments marketing, dont les promesses constituent des intertitres ! Dans l'écrasante majorité des cas, la différence de tarif entre l'entrée et le milieu de gamme est justifiée. Il existe une croyance tenace parmi les audiophiles qui consiste à penser que l'utilisation d'un encodage digital pour une source audio rendrait la restitution de plus mauvaise qualité qu'un encodage analogique. [...]</p>	<p>Les premiers dissipateurs sont apparus sur les nœuds de mémoire "haut de gamme" en 2001 lors de la transition entre la SDRAM et la DDR. La justification à l'époque consistait à dire que le passage imminent de composants réduisait la surface de dissipation, ce qui nécessitait l'utilisation de radiateurs. [...]</p>



<p>Dossier RFID avril- mai 2013 #16</p>			<p>Idem supports stockage</p>	<p>Idem supports stockage, mais nombreux schémas et tests supplé- mentaires</p>	<p>Aussi aberrant que cela puisse paraître, la plupart des puces RFID qui sont en ce moment déployées à grande échelle ne disposent que d'une sécurité minimale, voire inexistante. Ainsi, les passeports RFID n'exigent qu'un mot de passe assez simple et les cartes bancaires ne contiennent tout simplement aucune protection. [...]</p>		<p>Idem support stockage (frise chronologique) , mais historique moins poussé</p>
<p>Disques durs : enquête sur une pénurie avril-mai 2013 #16</p>	<p>Évidemment, aucun n'acceptera de répondre à cette question. Nous avons toutefois pu obtenir d'un grossiste français quelques confidences. Celui-ci nous a communiqué de manière confidentielle ses prix de vente HT mois par mois en 2012 pour un modèle de disque très demandé. Citations en exergue</p>		<p>Ancien royaume du Siam, la Thaïlande a connu une forte progression économique à la fin du siècle et s'est hissée parmi les acteurs majeurs de l'industrie d'Asie du Sud-Est. Il faut dire que le pays ne manque pas d'atouts avec une superficie et une démographie très proches de l'Hexagone ainsi qu'un empla- cement géographique stratégique. Alors que les lois de l'offre et de la demande auraient dû radicalement stabiliser le marché dès que la production est revenue à un niveau normal, cela n'a pas été le cas en pratique. 3,4 ou même 6 mois après la montée des eaux, il ne semble faire aucun doute que la situation était de nouveau sous contrôle.</p>	<p>Carte de la Thaïlande et localisation des usines p.68. Camembert des parts de marché p.69. pp.70-72 analyse des chiffres d'affaires et des bénéfices nets, mettent à l'épreuve les arguments des firmes. C'est toutefois Seagate qui décroche le jackpot en engrangeant 400 millions d'euros supplé- mentaires, soit six fois plus de liquidités que lors du trimestre précédent ! Il est en effet difficile d'oublier les offres exceptionnelles auxquelles nous avons droit avant les inondations, avec parfois des modèles de 1 To pour moins de 50 euros ou des disques durs de 2 To pour 70 euros à tout casser [...]</p>	<p>Comment expliquer ce désordre général ? Il faut se pencher sur une carte de l'ancien royaume pour se rendre compte que les activités manufacturières du pays se concentrent principalement autour de la capitale et les régions avoi- sinantes. Les inondations n'ont pas épargné ces zones fortement industrialisées et les répercussions ont été d'autant plus bouleversantes. La Répartition des usines est parfois assez chaotique. Cas de Seagate est particulièrement intéressant. N°2 avant les inondations, le constructeur a su profiter de la crise thaïlandaise à son avantage pour dépasser brièvement son rival de toujours. [...]</p>	<p>Seagate a peut-être exagéré sa vision de la situation, car les bilans financiers que nous verrons par la suite prou- veront qu'il s'en est très bien sorti au final. À écouter les discours officiels, les inondations thaïlandaises ont radicalement changé le cours de l'histoire. Tous les superlatifs sont employés "crise dévastatrice", "pénurie mondiale" ou encore "catastrophe sans précédent". Il est maintenant temps d'analyser les chiffres avec le recul nécessaire et en particulier les résultats financiers des deux groupes. Nous verrons ensuite s'ils sont à l'image des propos tenus. "Autant dire que les pertes sont acceptables". Cette baisse peut s'expliquer par la plus faible demande du marché en fin d'année et la vente d'ordinateurs en retrait au profit des tablettes et des autres appareils mobiles. [...]</p>	<p>Largement investi par des compagnies japonaises et américaines à partir des années 80, le développement industriel et économique du royaume a connu une croissance exceptionnelle. Le tourisme devient ainsi rapidement une source considérable de revenu et, malgré la modernisation, l'agriculture conserve une place primordiale dans la société. [...]</p>

<p>Bitcoin du réel au virtuel <b>avril-mai 2014</b> (en ligne) #20</p>	<p>Itw Philippe Herlin Docteur en économie, chargé de cours au CNAM, auteur de La révolution du bitcoin et des monnaies complémentaires, mai 2013 : avenir, risques, attaches dans le monde réel... Finalité également rattachée à Vérifier</p>	<p>La démarche est gratuite et ne prend qu'un instant : il suffit de télécharger le logiciel Bitcoin sur son PC et de lancer la procédure pour se voir attribuer un compte (clé publique) et un mot de passe à conserver scrupuleusement (clé privée). Il est très important de garder ce code secret en lieu sûr, car il sera impossible de le récupérer en cas d'oubli.</p>	<p>Aujourd'hui, les principaux moyens de paiement dont nous disposons dans la vie de tous les jours sont la monnaie fiduciaire et la monnaie scripturale. Cette dernière représente désormais 95 % des échanges. Sa finalité est toujours la même : un virement bancaire entre deux comptes. Cette appellation comprend les puces Moneo ainsi que les portefeuilles numériques disponibles sur Internet et sur nos smartphones comme PayPal, Google Wallet et autres. Ces nouveaux moyens de paiement ne représentent aujourd'hui qu'une part infime des transactions bien qu'ils connaissent une croissance très rapide. Vulga juridique : monnaie fiduciaire, de par son statut étatique et législatif, elle dispose d'un pouvoir libératoire obligatoire et ne peut donc être refusée en paiement. Seule la monnaie fiduciaire centrale possède cet atout alors que les chèques ou cartes bleues, simples monnaies scripturales, ne peuvent s'en prémunir. [...]</p>		<p>En fait, plusieurs indices laissent penser que les spéculateurs sont à la manœuvre. De l'avis des économistes, les volumes échangés sur les places de marché sont assez faibles pour permettre une manipulation des cours. Il se pourrait ainsi que certains investisseurs jouent de la volatilité pour s'amuser à parier à la hausse ou à la baisse. P.53 Juridiquement, c'est acté : les Bitcoins ne sont pas une monnaie et leur cours n'est pas légal. Il faut aussi avoir conscience que les Bitcoins permettent les échanges illégaux. Un site internet peut ainsi proposer la vente de drogue contre des Bitcoins. Puisque ceux-ci échappent au contrôle des banques, ils peuvent s'échanger facilement en tout anonymat. Nul doute que le législateur va bientôt légiférer sur la question. Aux États-Unis le 18 novembre 2013, c'est la Commission sénatoriale sur la sécurité intérieure et les affaires gouvernementales qui a mis en garde les sénateurs contre cette cryptomonnaie qui permet le blanchiment d'argent. [...]</p>	<p>Bitcoin : monnaie ou pas ? P.48 trois critères. Bitcoin considéré comme une marchandise. Acteurs de cette économie naissante pourraient bien perdre tous leurs investissements. Tant que le Bitcoin n'est pas converti, il reste parfaitement anonyme. P.49 un jour nombre de bitcoins sera épuisé, qui fera encore fonctionner son matériel pour les entretenir ? Bitcoin souffrira alors des frais bancaires qu'il était censé éviter, un paradoxe. Le système n'est pas réglementé donc, techniquement, n'importe qui peut s'improviser vendeur. Toutefois, mieux vaut se confier à une entreprise à la réputation irréprochable. Dans la pratique, la cryptomonnaie ne présente pour l'heure qu'un bénéfice très limité pour un particulier. Dans tous les cas, la situation actuelle du Bitcoin et des autres monnaies virtuelles est plus qu'incertaine au-delà même de la volatilité des cours. Certains pays comme la Russie et la Chine sont clairement hostiles à son usage. Certes, nul ne peut interdire les données de circuler, mais la conversion du Bitcoin en devises réelles s'avère difficile. En l'état, il est donc plus sage d'attendre quelques mois que la situation se clarifie avant de se lancer sur ces nouveaux marchés.</p>	<p>La monnaie est un instrument vieux d'au moins 5 000 ans, qui a connu de multiples formes au cours l'évolution de l'usage du Bitcoin de l'histoire. Le mot pécuniaire, du latin pecus, bétail), la première apparition fut les monnaies-marchandises constituées de métaux précieux (or, argent, bronze...). Leur valeur provenait de la rareté du métal. Elles étaient d'abord évaluées sous forme de pesées, en Égypte notamment, puis comptées chez les Grecs. Contrairement aux lettres de change, la monnaie fiduciaire a une vocation universelle : elle s'adresse à l'ensemble de la population, qui peut l'échanger librement et à valeur constante sur tout le territoire. Quelques monnaies complémentaires se sont toutefois distinguées par leur efficacité au cours de l'histoire. Voyons le cas emblématique du franc WIR, une institution bancaire suisse qui émet sa propre monnaie. [...]</p>
--	---	---	---	--	--	--	--

<p>Enquête e-cigarette avril-mai 2014 #20</p>	<p>Au cours des entretiens avec tous les scientifiques que nous avons interrogés : e-cigarette moins nocive que la nicotine. Or, de l'avis de certains experts, il n'existe "théoriquement aucun changement chimique entre la 'vapeur' et l'e-liquide".</p>		<p>Calcul très poussé à l'appui du document pour calculer le prix de fabrication total p.73. Chiffres et statistiques de la cigarette électronique en France. Portrait des différents lobbies avec citations de leurs positionnements. Devant ce brouhaha, les pouvoirs publics semblent incapables d'adopter une position claire et cela à l'échelle mondiale. Le Brésil, le Canada, Israël et la Thaïlande l'interdisent par exemple totalement. Composant principal de la plupart des liquides pour e-cigarette est le propylène glycol (propane-1,2-diol), un liquide incolore et inodore issu de la pétrochimie. Il est omniprésent dans l'industrie avec plus d'un million de tonnes produites par an. Signalétique sur les différents produits Contrairement aux deux produits précédents, la nicotine est un alcaloïde classé comme poison mortel. Il doit donc être impérativement étiqueté "Très toxique" et "Dangereux pour l'environnement" .[...]</p>	<p>Schémas et composants analysés et décortiqués. La puissance de l'atomiseur qui produit la vapeur est directement liée à sa résistance. Nous avons d'ailleurs déjà largement expliqué cette formule dans notre initiation à l'électronique. « Puissance P est égale à la tension de la batterie U au carré divisée par la résistance... » La capacité de la batterie au lithium embarquée dans les e-cigarettes peut varier énormément : de moins de 100 mA h pour les plus petits modèles à plus de 3 000 mA h pour les barreaux de chaise.</p>	<p>Vrai prix d'une e-cigarette : nous avons pu obtenir la liste des ingrédients directement du fabricant chinois. En fin de compte, ces hésitations des agences sanitaires ont toutes la même origine : le recul est encore trop faible pour que les scientifiques disposent de données fiables et nombreuses quant au risque sanitaire exact. Le principe de précaution inciterait à patienter quelques années de plus, le temps qu'un volume conséquent d'études soit publié, mais voilà : les ravages du tabac sont tels que si une solution crédible existe réellement, il est moralement délicat de l'interdire purement et simplement. Une régulation devient pourtant de plus en plus pressante à mesure que le nombre de vapoteurs augmente. Lobbies puissants et agressif p.79</p>	<p>Tout d'abord, il convenait de s'assurer que le dosage de la nicotine était bien conforme à celui figurant sur l'étiquette. Pour chaque produit confrontation de la composition annoncée et des résultats en pourcentage de nicotine présent dans le mélange est en revanche tout à fait correct : 1,74 % mesuré pour 1,8 % annoncé. Pour le reste, Halo ne communique pas sur la composition exacte de ses produits.</p>	<p>L'histoire débute en 1963 aux États-Unis lorsque Herbert Gilbert, gros fumeur, invente un dispositif sans combustion et sans tabac cherchant à imiter une cigarette avec de la vapeur aromatisée. Un brevet est déposé en 1965, mais le produit n'est finalement jamais commercialisé. Historique complet. Une fois la technologie perfectionnée et les e-liquides parfaitement au point, les ventes décollent lentement à partir de 2009 pour exploser à partir de 2012.</p>
<p>Historique box internet mai-avril 2014 #20</p>			<p>Idem supports de stockage</p>	<p>Idem supports de stockage</p>			<p>Idem supports de stockage</p>

<p>Enquête vie privée janvier- février 2015 #23</p>		<p>Pour la science, nous avons scanné les 3 072 IP du DSLAM sur lequel était connectée la box de notre labo. Nous y avons trouvé de multiples accès : système d'alarme Somfy, NAS divers et surtout une trentaine de webcams dont 9 non protégées. L'une d'elles permettait d'afficher les 16 caméras d'une résidence (voir ci-contre), une autre donnait directement sur le comptoir de la pharmacie du coin. Pour peu, il aurait presque été possible d'y lire les codes de Carte Bleue des clients ! Nous avons également pu accéder sans mot de passe à deux caméras situées chez des particuliers. Bref, vous l'aurez compris, si vous devez connecter un équipement tel qu'une webcam ou un NAS à Internet, prenez grand soin de sécuriser son accès à l'aide d'un mot de passe sérieux. Guide pratique : comment créer un aspirateur à données pas à pas [...]</p>	<p>Avec un PC doté du GPU le plus puissant du moment, un mot de passe composé uniquement de 8 caractères minuscules "sautera" en 20 secondes maximum. Ajoutez-y des chiffres et il faudra 5 minutes. Des majuscules ? 6 heures. Tous les caractères spéciaux d'un clavier standard ? 5 jours. Les dernières techniques de hacking (combinant dictionnaires, statistiques et probabilités) viennent à bout de 75 % d'entre eux en moins de 24 h. La meilleure solution en définitive ? Une phrase incluant des informations personnelles ("Monchiens'appelleR0x0r!") ou, mieux, une combinaison de 16 caractères aléatoires couplée à une banque de mots de passe (voir page 56). Fin 2014, un chercheur a pu démontrer que les clés de cryptage utilisées – en théorie quasiment inviolables – pouvaient souffrir d'une vulnérabilité importante. [...]</p>	<p>Schéma explicatif du guide pratique p.45. 4 cas pratiques avec démonstration du vol de données, documents ou photos à l'appui, et origine de la fuite. P.53 Trois cas typiques de sites (dont deux de presse, jeuxvideo.com et le moindre !) avec le nombre de traqueurs chiffrés et identifiés</p>	<p>Si la NSA américaine s'est récemment fait prendre la main dans le sac, la DGSE française, le GCHQ britannique ou encore le Mossad israélien auraient tout aussi bien pu subir le même genre de déballage au sujet de leurs propres techniques d'espionnage des télécommunications. Et il en va de même pour la plupart des pays civilisés : tous mènent des activités souterraines similaires à grande échelle pour défendre leurs intérêts et, affaire Snowden ou pas, ils continueront à l'avenir. Peu d'internautes sont conscients que Yahoo, Google, Facebook et consorts en savent désormais bien plus sur eux, leur famille, leurs amis et leurs habitudes que la NSA n'en saura jamais. L'objectif final ? Vous vendre des produits ou des services, vous faire passer un message, vous connaître dans les moindres détails et plus si affinités. Une bonne partie des fuites de données personnelles provient des mécanismes mis en place par les constructeurs pour rendre la configuration des équipements plus simple. [...]</p>	<p>Ne comptez pas sur le mythe qui prétend que "le compteur bloque le CPL" : c'est faux dans la grande majorité des cas. Si vous utilisez le WPS avec une autre méthode d'authentification (par exemple l'appui sur un bouton physique), vous vous dites probablement que vous ne risquez rien. Erreur. Le choix d'implémenter telle ou telle méthode d'authentification est du ressort du fabricant, MAIS la norme WPS exige qu'il soit possible d'appairer un appareil par code PIN dans tous les cas ! Démystifions tout de suite une idée reçue : les VPN ne vous offriront pas l'impunité sur Internet. D'abord, un VPN ne vous rend pas invisible : les serveurs vont détecter une adresse Windows gère de base tous les types de VPN. IP (celle du VPN, pas celle de votre FAI), un navigateur (habituellement le vôtre) et des traces seront sûrement stockées par le site que vous visitez, même si elles ne sont pas liées directement à vous. Les données qui transitent par le tunnel sont en principe encodées... mais certains services disposent d'une clé "secrète" capable de déchiffrer le trafic de tous les utilisateurs. [...]</p>	<p>En 2012, une faille qui permettait de limiter le nombre de combinaisons en brute-force à seulement 11 000 possibilités avait déjà été découverte. Plus récemment (septembre dernier), une autre vulnérabilité est apparue : elle permet d'accélérer encore la procédure sur certaines bornes Wi-Fi et de "cracker" le code PIN en une seule tentative. Le cookie a longtemps fait office de solution idéale : il s'agit d'un petit fichier persistant écrit sur votre PC par votre navigateur sur ordre d'un site web et contenant un identifiant unique. Tellement efficace que le législateur a décidé d'y mettre un frein à cause des brèches évidentes concernant la vie privée justement. Les cookies restent malgré tout largement utilisés aujourd'hui et leur nombre a même explosé en 2013. On en trouve parfois près d'une centaine par site ! Ils ne demeurent toutefois qu'un outil parmi d'autres. [...]</p>
---	--	---	---	--	---	---	--

<p>Historique flops mobilités janvier-février 2015 #23</p>			<p>Idem supports de stockage</p>	<p>Idem supports de stockage</p>			<p>Idem supports de stockage</p>
<p>Compteurs linky avril-mai 2016 #28</p>	<p>Selon Marc Boillot, ex-responsable du projet Linky chez ERDF, il est ainsi de la responsabilité du distributeur d'effectuer un délestage partiel (par réduction de puissance) ou total (coupure) chez certains usagers afin de permettre au plus grand nombre de conserver un minimum d'alimentation électrique en cas de blackout imminent. Sans l'ombre d'un doute, l'aspect le plus fascinant du compteur Linky réside dans la psychose qu'il génère auprès d'un nombre croissant de concitoyens et même d'élus ou de politiques. Nous en avons rencontré quelques-uns au cours de notre enquête et nous pouvons l'affirmer : il ne s'agit (pour la plupart) ni d'illuminés ni de simples d'esprit. [...]</p>	<p>Investigation technique : La mesure du courant en elle-même ne présente aucune particularité notable. Elle est réalisée par un shunt (qui génère une tension proportionnelle à un courant) connecté à un composant tout-en-un qui effectue les calculs de puissance nécessaires. L'ensemble offre une précision de classe 1 (1 %) après étalonnage. Linky va donc utiliser du CPL pour communiquer avec un concentrateur positionné sur un poste de transformation d'ERDF. Chaque concentrateur supportera en moyenne une centaine de compteurs. Il sera équipé d'une puce GSM afin de remonter les données à un centre de traitement national via le réseau GPRS classique (utilisé par les téléphones mobiles).</p>	<p>Côté production, EDF assure toujours l'exploitation de l'écrasante majorité des sources d'électricité comme les centrales nucléaires ou les barrages. Cette énergie est ensuite acheminée jusqu'aux grandes métropoles par RTE (Réseau de transport d'électricité) grâce aux lignes haute tension, puis distribuée à l'échelle locale par ERDF (Électricité Réseau Distribution France) avant d'être vendue aux clients par un fournisseur d'électricité (Engie, Direct Énergie... et bien sûr EDF). L'énergie ne peut être stockée à grande échelle : elle doit être produite au moment où elle est consommée. Les ballons d'eau chaude qui s'activent dans toute la France au même moment ne seront bientôt plus une solution efficace pour lisser la consommation ; ils devront d'ici peu fonctionner par intermittence, lorsque le vent souffle ou que le soleil brille. [...]</p>	<p>pp.70-71 Investissements délibérés d'ERDF entre 1980 et 2010, financement du projet Linky sur 20 ans. Pour ce test, nous avons pu dégager plusieurs compteurs monophasés de production type G1 et G3. Décortiquage point par point du compteur Linky et calcul de son coût de revient. Couches de communication p.75</p>	<p>Démocratisation de la voiture électrique : les énormes pics de consommation qu'elle génère pourraient facilement faire flancher toute l'infrastructure actuelle. Ces chiffres cachent de fortes disparités en fonction des départements : 31 minutes en 2010 à Paris par exemple contre... plus de 12 heures dans le Loir-et-Cher. Malgré les millions de compteurs bientôt installés, ERDF a refusé de nous fournir un exemplaire afin que nous puissions analyser ses entrailles. "Secret industriel", paraît-il. Il demeure toutefois un goût d'inachevé dans la conception de Linky. Si le compteur peut communiquer avec ERDF en utilisant le CPL, il reste incapable de transmettre – sans fil – ses informations directement au client. Campagne de communication et de lobbying parfaitement orchestrée repose sur la même poignée d'individus. [...]</p>	<p>Contrairement à ce qu'affirment ses détracteurs, cette somme ne sera probablement pas répercutée sur la facture des clients, car les bénéfices de l'opération semblent crédibles. Les gains estimés se chiffrent tout de même aux alentours de 1,9 Md€, qui correspondent à une baisse réaliste de la fraude de 30 % en 2021. i économie il y a, du fait d'une "prise de conscience écologique", elle ne sera que minime. ERDF insiste aussi sur d'autres effets théoriques qui pourraient effectivement avoir une incidence sur la baisse de la facture. Les effets thermiques des basses fréquences sont donc quasiment nuls, même à des puissances colossales. N'importe où en France, un usager recevra donc probablement un rayonnement électromagnétique plus important en provenance de cet émetteur que du CPL de son compteur Linky... Mais il y a mieux encore. Les marchands de peur parlent sans cesse du rayonnement "toxique" de Linky, en insistant sur le caractère "non blindé" du réseau d'ERDF. [...]</p>	<p>Jusqu'à présent, les différents acteurs parvenaient à s'en sortir en se basant sur deux paramètres fondamentaux : d'un côté, le caractère constant de l'énergie fournie par les centrales nucléaires (plus de 75 % de la production totale) et de l'autre, le système incitatif "heures pleines/heures creuses" (HP/HC) qui permet de répartir les besoins en électricité sur 24 heures. Entre 1995 et 2005, le budget d'investissement dit "délibéré" (qui inclut la modernisation et le renforcement du réseau) s'est ainsi effondré de 2,5 milliards d'euros à 750 millions par an. Et les chiffres sont implacables : entre 2002 et 2013, la durée des pannes d'électricité (hors événements climatiques) imputables à ERDF est passée de 43 à 82 minutes en moyenne annuelle ! [...]</p>

Historique Creative labs avril-mai 2016 #28			Idem supports de stockage, mais avec plus d'espace accordé à l'humour	Idem supports de stockage			Idem supports de stockage
Dossier consommation avril-mai 2016 #28	William Holt, n°3 et CEO d'Intel, a ainsi déclaré que tout le R&D d'Intel – en particulier les recherches liées aux propriétés quantiques de la matière – était désormais focalisé sur la réduction de la consommation... au détriment des performances pures.		FAQ (réponses à des questions de consommateurs), vulgarisation technique : La puissance consommée par une puce, quelle qu'elle soit, se définit par la formule suivante [...]	Énormément de tests et de graphiques à toutes les pages pour calculer la consommation d'énergie et ce qui consomme le plus. Étiquetées sur les produits pour montrer combien ils consomment par an	Box sont celles qui gaspillent le plus ! Nos FAI auraient-ils quelque chose à se reprocher, eux qui faisaient pourtant l'éloge des économies d'énergie lors de la sortie de leurs nouvelles Box ? C'est ce que nous avons cherché à savoir. Et nous n'avons pas été déçus. Ex. : Bravo Orange ! La PS4 consomme environ 140 W dans les jeux les plus gourmands comme Far Cry 4. Pour lire un DVD ou un Blu-ray, elle aspire 90 W (alors qu'il en faut à peine 10 sur une platine dédiée). Au repos, elle atteint tout de même les 77 W, à peine plus qu'en veille "normale" (71 W - 94 €/an).		Intel fut le premier à rentrer tout droit dans le "mur thermique" dès 2005 avec les Pentium 4 ; les CPU étaient alors devenus des gouffres de puissance qui auraient exigé des centaines de watts pour fonctionner. Cinq ans plus tard (en 2010), c'est au tour de Nvidia de le percuter de plein fouet avec ses GPU "Fermi", dont certains modèles consommaient plus de 300 watts.



<p>Arnaques en ligne avril-mai 2017 #32</p>	<p>Nous avons également reçu des témoignages affirmant que certains hôteliers laxistes n'hésitaient pas à imprimer sur papier les coordonnées bancaires de leurs clients pour les glisser dans un bon vieux dossier de réservation</p>	<p>Le journaliste total ne reculant devant aucun sacrifice, nous avons décidé de nous faire arnaquer sciemment sur le célèbre site de vente entre particuliers. Pour notre premier essai, nous tenterons d'acheter un iPhone (véritable appeau à escrocs). Nous avons tenté l'expérience. Après avoir commandé trois modèles sur eBay (deux FireWire, un composite) pour la somme astronomique de 4,43 euros au total, nous avons laissé une évaluation négative aux vendeurs, en indiquant que les produits ne fonctionnaient pas. Le résultat ? Six messages (dont quatre du même) demandant de la remplacer par un avis positif en échange d'un remboursement ou de l'envoi d'un nouvel adaptateur. Jean Bonneaud a 55 ans, parfois plus, parfois moins, il vit à Andard et travaille chez Monsanto. Physiquement, il ressemble à José Bové. [...]</p>	<p>L'Observatoire de la sécurité des cartes de paiement (OSCP) publie annuellement des statistiques sur la fraude aux cartes bancaires. Son dernier rapport, daté de 2016, porte sur l'année 2015. Le montant de la fraude des cartes françaises se situait alors à 0,07 % des transactions en montant, soit 416 millions d'euros, en hausse constante depuis 2010. Plusieurs moyens permettent en effet de récupérer discrètement les précieux sésames (numéros de cartes de crédit, identifiants d'accès aux sites bancaires, etc.) à l'insu de leurs propriétaires légitimes. D'abord, les nombreuses failles de sécurité qui apparaissent sans cesse dans les logiciels et sur Internet peuvent être exploitées par des pirates talentueux à des fins très lucratives. Tour d'horizon des moyens de paiement. Le chèque reste un produit encore très utilisé en France – 13 % des paiements en 2014, en diminution constante –, Si malgré tout vous récupérez de faux billets, n'essayez pas de les refilez en douce : leur mise en circulation est punie de 10 ans d'emprisonnement et 150 000 euros d'amende. [...]</p>	<p>Évolution du montant de la fraude sur les transactions. Captures d'écran des mails et des messages d'arnaque. Étude de Review-meta.com et captures d'écran de faux avis</p>	<p>Notre conseil quand un acheteur vous propose un paiement en mandat cash, Western Union ou carte PCS : stoppez immédiatement la discussion, vous perdez votre temps. Cette technique fonctionne également en cas de piratage de votre boîte mail. Étape 1 : récupérer le mot de passe d'une boîte mail via un listing. Étape 2 : gagner accès à un compte d'e-commerce susceptible de contenir une carte bancaire préenregistrée (comme Amazon). Étape 3 : passer commande puis supprimer l'e-mail de la boîte afin que le propriétaire ne se rende compte de rien. Étape 4 : récupérer l'e-mail du transporteur pour modifier la livraison, puis le supprimer. Étape 5 : profit. Voici quelques réflexes à avoir pour éviter de se faire arnaquer lorsque vous vendez un objet. Premièrement, fuyez les personnes qui vous envoient un SMS en vous demandant de les recontacter par courriel : cette méthode implique généralement que l'acheteur se trouve à l'étranger et vient d'une protection du site LeBonCoin (vous devez répondre depuis une connexion dotée d'une adresse IP française). [...]</p>	<p>L'écrasante majorité des "pirates" sont peu doués techniquement et restent purement opportunistes : ils se contentent de diffuser à grande échelle un malware chargé d'infecter le plus grand nombre de machines vulnérables possible à l'aide des bonnes vieilles techniques ancestrales. À ce stade, vous vous dites probablement que si vous respectez les bonnes pratiques en matière de mots de passe et que votre PC ne ressemble pas à un nid à malwares, vous voilà à l'abri. Erreur. Contrairement aux idées reçues, la modération sur LeBonCoin reste plutôt efficace : le 27 février, en nous concentrant sur une catégorie précise, nous avons dénombéré 95 annonces qui rentraient dans nos critères d'arnaqes probables au fur et à mesure de la journée. Sur les 95, 71 avaient été postées entre 2 h et 8 h du matin. En milieu de soirée (22 h), elles étaient toutes désactivées par la modération du site. Les filtres a posteriori semblent donc plutôt efficaces, même si certaines arnaques passent évidemment entre les mailles du filet.</p>	<p>Les derniers chiffres officiels publiés en 2015 montraient une hausse vertigineuse des débits frauduleux. Les techniques archaïques consistaient par exemple à appeler au téléphone un quidam en se faisant passer pour un supérieur hiérarchique ou un "responsable informatique", afin de lui demander ses codes d'accès ou son numéro de carte bancaire. On parlait alors de social engineering (ingénierie sociale). Puis, au début des années 2000, la méthode a évolué : à l'aide de faux e-mails ou d'un site web contrefait imitant une autorité de confiance, l'escroc cherche à récupérer les données privées convoitées. Ce phishing reste toujours largement utilisé aujourd'hui, même si de nouvelles techniques bien plus raffinées ont fait leur apparition. À partir de 2007, plus de 50 % des foyers français disposent d'une connexion à Internet à leur domicile. [...]</p>
---	--	---	---	--	--	---	---

Historique IBM avril-mai 2017 #32			Idem supports de stockage, ajouts de "le saviez-vous ?"	Frise chronologique, mais peu d'approfondissement			Idem supports de stockage
Historique réalité virtuelle octobre-novembre 2018 #38			Idem supports de stockage, ajouts de "le saviez-vous ?"	Frise chronologique, mais peu d'approfondissement			Idem supports de stockage
Les assistants vocaux : à quoi ça sert ? Octobre-novembre 2018 #38		Tests détaillés et investigation technique des appareils			Le premier point, le plus important : n'espérez pas un Jarvis à la maison. Ils sont bêtes. Ils ne peuvent pas intervenir à n'importe quel moment, ne comprennent pas réellement le langage naturel et n'ont aucune intelligence. Installer un assistant vocal à la maison consiste littéralement à placer un micro qui vous écoute en permanence. Amazon et Google gardent en mémoire toutes les conversations enregistrées et les résultats sont accessibles dans les applications sous forme de textes ou d'audio alors que chez Apple, il n'y a aucun moyen d'obtenir l'historique.	Si une personne vous vend ces appareils comme une révolution, soyons clairs : elle se trompe. La presse généraliste peut tomber dans les pièges de Google ou Amazon par méconnaissance du sujet ou parce que la société doit promouvoir une intégration inutile dans un des assistants, mais ils ne révolutionnent rien. L'assistant semble généralement bien comprendre au sens littéral du terme (il transcrit vos paroles fidèlement), mais n'arrive pas à comprendre le sens de votre question. Nous l'avons vérifié – les appareils communiquent peu.	
Choisir un PC portable sans baratin octobre-novembre 2018 #38			Portables ARM Les premiers sont des modèles d'entrée de gamme vendus aux alentours de 300 euros et basés sur des SoC faiblards comme le RockChip RK 3399 (qu'on trouve par exemple dans l'Asus Chromebook Flip). [...]		Le processeur se met ensuite à 100 % de charge <sup>[1]</sup> en permanence et rend le portable quasi inutilisable dans la foulée. Tous les portables à moins de 300 euros sont dans le même cas : en l'espace. En fait, l'arnaque est ailleurs. [...]	Comme personne ne peut prétendre réellement tester les milliers de déclinaisons disponibles, il convient de spéculer sur les performances en fonction des composants présents. À composants identiques, deux modèles peuvent en effet offrir des performances bien différentes. [...]	



<p>Cigarette électronique tombée dans les vapes juillet-août 2019 #41</p>			<p>Selon l'organisme Santé Publique France, près d'un million de Français ont fumé leur dernière cigarette entre 2016 et 2017, dont 30 % en s'aidant d'une cigarette électronique. Les liquides contenant déjà de la nicotine, le manque physique provoqué par l'absence de cette substance disparaît. Vapoter permet notamment d'arrêter de respirer toutes sortes de substances toxiques trouvées dans la fumée de cigarette, à commencer par l'arsenic, l'ammoniac, le goudron ou l'acétone. En outre, l'absence de combustion dans une cigarette électronique signifie également qu'on évite le monoxyde de carbone, entre autres composés toxiques. La plus récente sur le sujet, publiée dans le Journal of the American College of Cardiology, tend à montrer une légère augmentation des risques cardiovasculaires lors de l'inhalation de certains arômes contenus dans les liquides. Les atomiseurs sont la partie la plus importante de votre cigarette électronique, puisque c'est là que l'essentiel a lieu. [...]</p>	<p>Caractéristiques techniques des 4 vapeuses testées</p>		<p>Pour l'heure, aucune étude n'a démontré de potentiels risques de cancer liés à l'utilisation des substances contenues dans les liquides à vapoter. Tout d'abord, la quantité de nicotine contenue dans une fiole doit systématiquement être indiquée en évidence sur l'étiquette. Le dosage va de 0 mg/ml à 20 mg/ml, le maximum autorisé par la loi. alors qu'un flacon de 10 ml coûte 5 à 6 euros en moyenne, le faire vous-même reviendra près de deux fois moins cher</p>	
---	--	--	---	---	--	--	--

<p>Wish joom que valent les produits high tech chinois ? <b>Juillet-août 2019 #41</b></p>		<p>Sur la page d'accueil, vous trouverez différents produits avec des réductions étonnantes (plus de 75 %, souvent 90 %), la plupart du temps un mélange de produits high-tech et d'images racoleuses à base de lingerie. Six tests d'envois. Tests techniques de produits (clés USB) sur la première carte (GTX 960), le nom du GPU a été caché, et le PCB dispose de quatre puces de mémoire, avec deux emplacements libres. Sur la seconde, le marquage du GPU n'a pas été effacé (il s'agit bien d'un GF116) et elle intègre 4 puces de RAM, mais sans emplacements libres. Comme vous vous en doutez, les cartes ne contiennent que 1 Go de RAM (4× 256 Mo) sur un bus 128 bits (4× 32 bits), ce qui pose des problèmes dans les jeux.</p>	<p>Joom, plus récent et d'origine russe, reprend à peu près les mêmes codes et le même fonctionnement au départ, mais avec quelques différences que nous allons détailler. La société, fondée en 2017, veut devenir le numéro 2 du marché français à terme. Vous trouverez des « AirPods » vendus moins de 10 € quand Apple demande 180 €, un smartphone à 35 € au lieu de 500 €, des cartes microSD de 512 Go à moins de 20 €, etc. Dans un cas typique, le vendeur va mutualiser ses envois pour remplir un container au départ de la Chine : votre carte microSD dans son emballage compact va être envoyée « gratuitement » (plus exactement, le prix de l'envoi est intégré d'office dans celui de vente) ou pour un tarif symbolique alors que la personne qui va commander un gros objet (une trottinette électrique, pour rester dans l'actualité) payera les frais d'envoi nécessaires... Et en partie les vôtres. Habituellement, un envoi de ce type prend une vingtaine de jours pour se retrouver dans votre boîte aux lettres, entre le voyage en train et les déplacements. [...]</p>	<p>Étiquettes des colis tests p.85</p>	<p>Wish donne des prix hors TVA... et ne facture jamais cette dernière (voir page suivante). Deuxièmement, elle fait payer automatiquement des frais d'envoi, même s'ils sont assez faibles (de l'ordre de quelques euros). Ne pensez pas qu'il s'agit vraiment d'une bonne chose : ils vendent la même camelote. Il faut être direct, et nous le répéterons : vous n'allez pas acheter des produits que vous pourriez trouver en France. Vous allez acheter des produits de très mauvaise qualité (voire inutilisables) qui valent le prix demandé, c'est-à-dire rien. Mais dans la pratique, la majorité de la trentaine de commandes est bonne pour la poubelle et les nombreux retours que vous pourrez trouver sur Internet montrent que nous ne sommes pas un cas isolé. Plus étonnant, certains colis font un détour par des endroits inattendus, comme le Cambodge ou les Philippines. Il s'agit d'une astuce qui permet de réduire les frais de port. Pour résumer, un envoi d'un pays à un autre implique des frais terminaux, qui sont payés par le réseau postal du pays d'expédition au réseau de celui d'arrivée, pour le déplacement dans ce dernier. [...]</p>	<p>Elle joue aussi, évidemment, sur l'imaginaire collectif, sur le fait que beaucoup pensent qu'acheter un produit en Chine supprime les intermédiaires et donc qu'il est possible d'obtenir une réduction substantielle en commandant à la source. Beaucoup de produits portent un macaron quantité limitée, et il ne s'agit pas que d'une astuce pour vous inciter à acheter rapidement : lors de nos achats, nous avons découvert que beaucoup de pages disparaissaient réellement rapidement. Ne tombez pas dans le piège : sans même se poser la question de la qualité des produits, n'importe quelle personne avec un peu de jugeote peut se rendre compte que les prix annoncés sont irréalistes et que le smartphone en photo ci-contre ne vaut pas réellement 824 €. Joom semble plus honnête sur les prix barrés, avec des réductions qui semblent plus faibles et des prix d'origine moins irréalistes. Vous pouvez penser qu'ils aident des travailleurs chinois à se passer des intermédiaires pour réduire les tarifs, mais ce n'est pas le cas. Cette idée, au demeurant assez raciste, est fautive. Premièrement, les travailleurs chinois reçoivent des salaires de plus en plus élevés, au moins au niveau de ceux des pays de l'Est. [...]</p>	
---	--	---	--	--	--	--	--

5. IG	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
<p>Quand le jeu vidéo inventa la roue... (IG 4 Thierry Falcoz 2009) pp.30-41</p>	<p>p.41 point de vue des concepteurs de NFS Shift + d'un spécialiste du volant. Efforts pour que le joueur soit vraiment le pilote, première fois qu'on en a matérialisé un.</p>		<p>P.32 Discours généraliste sur la voiture, qui s'est imposée dans tous les compartiments de nos vies. Séries télé, dessins animés, etc. Qui la mettent en scène. Look et objectif de Gran trak 10. Steve Wozniak, cofondateur d'Apple, est fan malgré le volant qui marche mal. Données sur chaque jeu (ex. 12 circuits dans Sprint 2 p.34). P.35 ce sont bel et bien les avancées technos des constructeurs de bornes d'arcade plus que les innovations de gameplay qui ont marqué les 70's. p.36 Studios français qui se sont distingués dans le genre. p.38 140 voitures authentiques dans Gran Turismo. Il est notoire que le développeur a, à l'époque, de grandes difficultés à travailler avec l'industrie automobile. p.39 Mini panorama des jeux de courses 'aujourd'hui et de leurs possibilités riches. L'avenir du genre est tout tracé. Deux bouquins + renvoi vers d'autres articles dans le numéro. p.40 NFS Shift retranscrit la vitesse avec une profusion d'effets</p>			<p>p.40 Prendre le volant d'une Audi R8 génère autrement plus de sensations que les maigres efforts du meilleur des volants à retour de force. Difficile d'oublier que l'on a plus de 110.000 euros et 420 chevaux au bout du pied. P.41 Peu importe les dégâts que votre bolide encaisse, il filera à 300 km/h avec la même précision.</p>	<p>p.32 Gran trak 10, premier jeu à mettre en scène une voiture (1974 par Atari). Idée du jeu germe dès 1972 dans l'esprit de Nolan Bushnell, après le relatif échec de Computer Space. Fondateurs d'Atari ont été perturbés par Pong, jeu prend du retard. Premier jeu à utiliser une ROM et ce que ça permet. Géniteur d'un genre et pourtant succès relatif. p.33 avancée technique parallèle à celle des grands constructeurs pionniers, qui se livre une guerre technologique sans merci. Autres titres, premier jeu de course qui reprennent le modèle de gran trak 10. Indy 800 propose de jouer à 8 en arcade. Bras de fer sur base de variations de Gameplay qui semblent ajd minimes. Chronologie de jeux année par année. P.34 jeu death race inspiré du film qui a provoqué un tollé lors de sa sortie aux US. Il faudra attendre 20 ans pour qu'un autre jeu de voiture provoque autant d'indignation. Sprint 2 Premier jeu d'arcade avec un microprocesseur. Nouveautés amenées par chaque jeu. Sprint 2 maintes fois copié. P.35 Esthétique vectorielle popularisée l'année suivante. Pole position d'abord proposé à Midway. Borne à trois écrans, concept sera repris 15 ans plus tard. [...]</p>

<p>Distribution digitale : l'avenir du jeu PC ? (IG 4 Bounthavy Suvilay 2009) pp.64-71</p>	<p>p.66 Francis Ingrand, à la tête du jeu vidéo chez Nexway : éditeurs sont réfractaires. Jean Vahl de Metaboli : location offre des revenus qui s'additionnent aux ventes dématérialisées. Crise accélère le passage au démat. Bien sûr, personne n'a voulu donner de chiffres exacts ou parler concrètement des accords. P.68 révolution se fera sur la durée. Espérances sur la croissance future et prévisions à la baisse. 15 ans devant nous avant le tout digital, pas la mort des boutiques.. [...]</p>		<p>P.64 Pour le moment, distribution digitale reste marginale et ne représente que 5% (Wedbush Morgan). P.65 20 millions d'utilisateurs et 800 titres différents. Outre-Atlantique, concurrents venus d'autres secteurs. Jeux de vélo marchent bien en Italie, mais mal en Angleterre. Services qui proposent de louer des jeux, comme Metaboli. Tout semble indiquer que le digital est l'avenir de la distribution. P.66 Zoom sur Nexway, vente de jeux représente 1/3 du chiffre d'affaires (idem pour chaque acteur). Avantages financiers du démat. Contrats publicitaires avec des FAI. Panorama des options de mise en avant. Idem pour options de sécurité. P.67 miser sur la simplicité du service, avec option pour avoir un CD [...]</p>			<p>P.64 Petit développeur, Valve aurait pu faire comme tout le monde, mais ils sont décidés de créer leur plateforme. 2002, Steam est un outil pour télécharger des patches pour leurs jeux. Création de Valve, rachat de WON, Steam devient un acteur incontournable. P.65 Montrer que Steam laisse une place aux indés. P.69 Historique complet de CD Projekt par l'intermédiaire de Kukawski.</p>
<p>Les écoles de jeu vidéo (IG 4, Caproal Casse-pompons, 2009) pp.72-77</p>	<p>p.72 Villedieu du SNJV : 50e de formation et professionnels n'encitent que 4 ou 5 spontanément, il faut que ça soit + lisible. Cahier des charges du SNJV. P.73 rencontres tous les trimestres. Fondateur de l'Enjmin : on a mis six ans à se stabiliser. Studios réagissent à court terme? Didier Quentin Supinfogames : crise a rendu difficile la recherche de stage, mais tous nos élèves ont trouvé du travail. On va passer de 1500 salariés dans le JV à 3000 dans un futur proche. Ergonomistes sont ceux qui se casent le mieux. P.74 profil recherché ? [...]</p>		<p>P.73 Métiers les plus en vogue : informaticiens, car plus hauts salaires, puis game designers. JV FR emploie environ 2500 personnes. Enjmin en discussion pour une spécialisation marketing. Pp.74 et suivantes : panorama des formations retenues, exemples de projet et photos. Mini historique à chaque fois. Aspect pratique : le dossier à préparer, les périodes de sélection... Enjlin = publique et gratuite, autres formations demandent en moyenne 5000 euros. P.75 Enquête du SNJV, complétée par les entretiens du journaliste p.76 liste d'autres formations pas uniquement spécialisées dans le JV.</p>		<p>P.72 à côté d'écoles spécialisées plutôt renommées pullulent des cursus pas terrible.p.73 certaines formations deviennent obsolètes en quelques mois. Marché évolue trop vite et personne n'est capable de l'anticiper un an à l'avance. P.77 Manque de moyens, difficile de trouver des intervenants de l'industrie qui ont le temps de donner des cours.</p>	

<p>Flashion victime, le business des jeux presque gratuits (IG 4 Bounthavy 2009) pp.82-97</p>	<p>Rencontre avec trois acteurs : retour sur l'historique des sociétés (première question systématique), avis sur Prizee, les modèles économiques, nombres d'employés et méthodes d'organisation, moteur utilisé, etc. Demande d'avis sur les polémiques "casuals" Que pensez-vous de... Temps pour développer un jeu, etc. questions intra-JV côtoient les demandes de positionnement sur des sujets "polémiques" p.93 n'êtes vous pas inquiet pour votre version DSiware ?</p>		<p>P.82 Comparaison avec contraintes de l'industrie des consoles et réseau de diffusion très large. Différentes possibilités : Flashlisencegame.com ou mettre des pubs soi-même pendant les loadings et espérer que les créateurs viennent à vous. Chiffres Miniclip.com. Processus de newgrounds, manière dont croît le trafic (500 000 visiteurs par jour annoncés). Chiffres sur Kongreate. P.84 public de prizee, ce sont les femmes de 25 à 55 ans qui sont les plus actives. Micropaiements ont généré 13 millions de chiffre d'affaires en 2007. King.com, là aussi temps de jeu limité et appât du gain. [...]</p>		<p>P.82 Contrairement à ce que l'on pourrait croire, rien n'est gratuit sur la toile. Portail qui vit des bannières. En sponsorisant des jeux, mécènes ramènent du trafic sur leur propre site. P.83 Publicité en ligne permet de faire des rentrées non négligeables. Générer suffisamment de trafic pour que pub soit rentable. Contenus multimédias pour capter l'attention et éviter que vous alliez ailleurs. P.84 cadeaux qui attirent les foules. [...]</p>		<p>P.82 Historique de flash, lancé en 1996. Mini historique miniclip.com. P.83 Date de création de newgrounds, succès d'alien hominid, même équipe pour castle crashers. P.84 historique de prizee, création de l'entreprise. P.85 blablalnd, là encore un projet de self made man, création de SARL. Retracer l'historique des 3 firmes interrogées.</p>
<p>Namco bandai : éternel second couteau ? (IG 4 Bounthavy 2009) pp.124-135</p>			<p>P.127 focus sur un développeur, l'inventeur de Pac man et son inspiration. P.129 chiffres de Gundam et son développement. Focus sur plusieurs séries : Soulcalibur p.130, tekken p.131... p.131 Catalogue de 30 000 jeux, reste un incontournable de l'arcade aujourd'hui. Mais récession et nécessité de se tourner vers d'autres sources : fermeture de 63 centres et perte de 30 milliards de yens. P.133 Investissement de Namco dans des jeux mobiles. Mini analyse : stratégie pour toucher à la sensibilité des joueurs occidentaux. Focus sur Tales of et Keita Takahashi</p>				<p>p.126 Avant de fusionner en une seule entité, Namco et Bandai étaient déjà deux poids lourds de l'industrie du divertissement. Fin des années 90, Namco avait même envisagé un rapprochement avec sega. Avant, vendait carrousel. Exploite licences Disney. Premiers jeux puis succès avec pac man. p.127 Galaxian pour concurrencer Space invader, puis Xevious (innovations proposées). Moyen de faire apparaître un message caché dans Xevious. P.128 premières voix synthétisées. Premier jeu de course à proposer un tour supplémentaire quand on récolte suffisamment de drapeaux. Six "premiers" à la suite, pas dans l'ordre chronologique ! [...]</p>

<p>Les indés : Nadéo (IG 4 Thierry Falcoz et Bounthavy 2009) pp.136-143</p>	<p>p.136 Raisons de l'embauche chez Duran, explosion de la bulle internet. Paumés, on s'est appuyés sur la techno. P.137 Limite dans le développement graphique les amène à un jeu de course par blocs. Réserves sur le prototype de puzzle. P.138 je me suis aperçu que tout le monde voulait faire la course. P.140 Nouvelle couche d'itw du même gars : expliquer le succès, nombre et avis sur circuits créés, nombre de développeurs... Effets de la crise p.142. Enjeu des publicités. P.143 il y a donc un art dans le jeu vidéo ?</p>		<p>P.138 Communauté ne cesse de croître et aujourd'hui univers Trackmania est riche (et fait des émules). P.139 Nadeo a conservé une échelle humaine : 12 ou 13 personnes. Record de Trackmania p.139.</p>				<p>P.136 Récit de l'arrivée dans le JV Florent Castelnerac, naissance d'une vocation pour le jeu vidéo. Développement de la branche JV d'une société d'effets spéciaux. Recrutement des camarades du club amateur, proposition de Pascal... p.137 Accueil glacial du projet précédent Trackmania, n'avait alors rien d'original. Lancement de défis en interne. p.138 Rencontre de focus change tout (mini-historique de l'éditeur)</p>
<p>Might and magic : l'incroyable outsider (Julien Pirou 2009 IG 4) pp.146-157</p>	<p>Neuf pages d'interviews avec trois créatifs d'Ubisoft. Raisons d'acquisition de la licence. Pourquoi avoir commencé avec un spin-off ? Pourquoi choix d'un studio externe et comment ça s'est passé ? Moments de tensions et négociation. Comment fans ont-ils accueilli le jeu ? Choix d'illustrateurs. Raisons de Dark Messiah. Travail avec Arkane. Leçons tirées de l'échec de Dark Messiah ? Puis les projets futurs. Révélation Might and magic 6</p>				<p>P.149 en changeant de monde, n'avez-vous pas eu peur que les fans ne retrouvent plus ce qui faisait l'identité de Might and magic ? P.151 vision particulière, était-ce recherché ? P.156 en quoi clash of heroes n'est il pas juste une déclinaison mercantile ? Look animé et risque de s'aliéner une partie de la franchise ?</p>		<p>P.146 première saga. Secrets de cette réussite ? Découverte du joueur au fil des épisodes (et surprises scénaristiques dévoilées). King's bounty en 1990, puis naissance du spin-off qui fait de l'ombre à la saga principale. Aspect SF occulté puis revient ) la charge dans l'épisode IV. Affaire Might and magic online. 3DO préfère faire travailler sur des suites à répétition plus rentable, modèle se répète. Spin-off mauvais cités. Licence tombe dans les mains d'Ubisoft. Décision d'en refaire une licence forte et de faire table rase du passé. Série a démontré qu'elle avait la peau dure</p>

<p>Les origines de Mario Kart (Casse-pompons 2009 IG 4) pp.178-181</p>			<p>Mini-analyse de comment la série reprend la mythologie Mario p.179. Chiffres de vente, succès dans Edge. P.181 CTR ressemble à un plagiat du premier MK. Chiffres de MK DS et Wii</p>			<p>P.178 occupe la pole position depuis sa sortie initiale en 1992, et + que jamais d'actualité avec le casual gaming. Idée initiale : mode multi pour F-Zero. Raison du découpage de l'écran en deux. P.179 à l'origine pas dans l'univers de Mario, mais a permis ensuite de bâtir un nouveau gameplay. [...]</p>
<p>Saga Pokémon (IG 4 Marc Pétronille 2009) pp.204-209</p>			<p>Citation de Tajiri issue de... Pix n'love, que Pétronille édite. P.204. p.205 rapide focus sur les films et les produits dérivés. P.206 chiffres record, accords avec KFC, etc. Pokémon jeu le plus vendu de l'année en 1999 + chiffres. Chronique de Jacques Attali dans l'express en 2000. Chiffres des produits dérivés p.207 Mini-analyse : pokémon est-il politiquement correct ? P.207 Stéphane Bole de Nintendo France : rupture de stock puis analyses pour expliquer le succès auprès des enfants (interview récupérée dans Le Monde). P.208 Avis de Tisseron et Singly. Mini-analyse des valeurs de solidarité de Pokémon. [...]</p>			<p>P.204 Nintendo reçoit les éloges, mais concept de Pokémon est l'oeuvre d'une seule personne, Satoshi Tajiri. Petit portrait. Récit de sa vocation. P.205 succès fulgurant au Japon. Invasion des pokémons savamment orchestrée aux USA face au scepticisme de Nintendo of America p.206. p.207 En 2000, projets dérivés rapportent plus que le jeu original. Entraîne du racket et détourne des devoirs scolaires p.208</p>

<p>Lucas Arts un nouvel Espoir (IG 4 Julien Pirou 2009) pp.232-243</p>			<p>p.237 Inspirations de Monkey Island. Philosophie qui permet de se différencier de Sierra : on ne peut pas mourir. P.241 direction artistique de Bill Tiller évoque les films de Tim Burton. P.242 Inspiration de Grim Fandango, sa réception dans paris match. . Réception critique et publique de différents titres, liste de jeux star wars en demi-teinte. p.243 Deux sources en bibliographie</p>				<p>P.233 Dans les années 1990, était synonyme de qualité, depuis a perdu de sa superbe. Dernier E3 a redoré son blason en montrant une volonté de renouer avec ses origines. P.234 succès des ordinateurs qui incite Lucas à créer une branche, contact avec Atari. Noms complets de l'équipe, profil d'un des programmeurs. Mot d'ordre de Lucas arts et retrait des inspirations Star wars de leur premier jeu. Prouesse technique et leak expliquent son succès p.235. Se retrouve ensuite dans les jeux suivants de Lucas arts. Représentation proto 3D de Labyrinthe et suggestions de l'auteur Douglas Adams pour Labyrinthe. P.236 Maniac Mansion et naissance du point n click. Création du système SCUMM qui est au coeur des jeux d'aventure des années 1990. Première fois que Lucas édite lui- même. P.237 arrivée de Sam &amp; Max, qui deviennent les mascottes officielles. Indiana Jones et monkey island. [...]</p>
--	--	--	--	--	--	--	--



<p>Prince of persia - les sables envoûtants (Julien Pirou IG 8 mai 2010) pp.36-45)</p>	<p>Interview intra)cycle du développeur du nouvel opus</p>		<p>P.36 écrit de Mechner dans son journal à la date de 1985 (comment y a-t-il eu accès ?) puis en 1986, révèle des négociations tendues. Lien vers le journal de Mechner</p>	<p>p.37 notes de croquis de Jordan Mechner, montrent sa passion du cinéma</p>			<p>P.36 Aventure prince of persia commence 1985, grâce au succès de Karateka de Mechner. Driplôme de psycho, rejoint l'éditeur Broderbund, inspiration du projet Baghdad. Procédé de la rotoscopie. Doutes, car rêve de travailler dans le cinéma, rejoint le studio, producteur qui renomme. P.38 retrouve la motivation, jeu encore différent de ce qu'il sera, tout le monde prend conscience que ça pourrait devenir un hit. P.39 Marché de l'Apple 2 s'effondre, ventes catastrophiques et il faudra attendre les portages. POP 2 est excellent, mais POP 3D, développé sans Mechner, se plante, franchise enterrée et Borderbund racheté. P.39 idée de reprendre la mécanique du temps qui s'écoule, Ubisoft contacte Mechner.</p>
<p>Lineage jamais deux sans trois (Sylvain Trinel IG 8 Mai 2010) pp.60-66)</p>			<p>Tour d'horizon du contenu intra-JV pp.60-61 : classes, maps... Calqué sur jeux blizzard. P.62 Loin d'être mort, fait toujours autant d'émules. Nombre de joueurs et comparaison. Quelques patches. P.64 focus sur le système de Karma. Levelling très laborieux : présence de bots. p.65 focus sur le crafting</p>				<p>P.60 à l'heure du premier Lineage, le pari est risqué, car internet peu installé dans les foyers. .62 Lineage 2, nouveau moteur graphique. Au départ dispo uniquement en Europe. P.63 Coopération entre les joueurs pour que l'économie devienne stable. Feature à laquelle joueurs s'intéressent peu. P.65 on a appris en 2006 que les développeurs étaient victimes d'une fuite du code source.</p>

<p>Un marché très sérieux (Caporal casse-pompons IG 8 pp.86-91)</p>	<p>p.86 Origine remonterait à la guerre froide avec Tennis for two, selon Julian Alvarez. America's Army est le premier représentant de la génération actuelle. P.89 jeux en rapport avec des corps de métiers pour appâter les futurs apprenants. Organisateur du concours de l'Esia : il ne faut pas des compétences en programmation, mais de qualités d'analyse stratégique. P.90 jeu ne remplace pas ce qui existe, c'est un outil supplémentaire pour communiquer et former. Fondateur KTM : résultats triplent d'une année sur l'autre. Faire comprendre aux nouveaux employés de la BNP comment fonctionne le réseau bancaire. [...]</p>		<p>P.86 rapide définition du serious games, quelques exemples de moteurs, de genres de jeux, et qui ça intéresse. America's Army recoupe les trois dimensions et permet de se rendre compte de la force de frappe des serious games. Typologie par deux chercheurs de Poitiers p.87. Exemple pour chaque catégorie. P.88 Pulse, coût de 10 millions de dollars, s'est imposé comme le plus cher des serious games. Chercheurs sont passés à la pratique avec un jeu pour la région midi pyrénéennes. Concours de l'Esia, principe et récompense. Après 4 ans de Serious game, KTM Advance a 60% de son chiffre d'affaires qui vient de là. P.91 chiffres d'une étude. Serious games expo de Lyon regroupe... e-virtuose dans le Nord pas de Calais. Appel à projets de Kiscusko-Morizet. Zoom sur un lauréat particulièrement remarqué</p>				<p>P.86 on peut même remonter plus loin, en 1955, jeu de l'OTAN. Pour rappel, nous sommes 10 ans avant space war et 20 ans avant Pong !</p>
<p>Motion capture - comment vendre une réduction des effectifs (Corbaux IG 8 Mai 2010) pp.102-107</p>			<p>P.102 Rappel du principe de la suspension d'incrédulité. Concepts de Coleridge et Genette, horizon d'attente. Aristote et la mimesis. Volonté de faire crédible. P.103 25 images par seconde, 1500 images pour une minute, vous comprenez pourquoi l'animation prend du temps. Techniques p.104. Ce que permet la motion capture de différent. Vulgarisation scientifique et technique du processus. P.105 travail de l'animateur, découpage des séquences. Dans un long-métrage d'animation, un animateur produit deux secondes par semaine. [...]</p>	<p>Différents aperçus du processus et des logiciels</p>		<p>P.106 Animateurs s'élèvent contre le concert de louanges de cette technique. Exemples de raté ? Unreal ou Call of Duty. Gears of War, acteurs curieusement proportionnés à cause de capteurs mal placés. P.107 Animer, c'est réinterpréter. Dans un mauvais JV, démarches sont identiques pour tous les personnages. Quand c'est bien fait, le public ne dit rien, quand ce n'est pas le cas, il c'est qu'il ne regarde qu'une scène d'animation</p>	<p>p.103 Autrefois, dans l'animation 2D, il fallait dessiner à la main toutes les images composant le mouvement. Certaines choses s'automatisent avec l'arrivée de la 3D. P.104 Rotoscopie du cinéma d'animation, dont Blanche-Neige est l'exemple le plus connu. Dès 1915 avec les Fleischer</p>

<p>Blizzard : histoire d'un ouragan (Caporal IG 8 Mai 2010) pp.118-127</p>			<p>P.120 signification du nom de la société selon Allen. P.121 100.000 exemplaires de Warcraft le premier mois, parenté avec Dune 2. p.121 focus sur le film Warcraft, rumeurs et réponse (pas vérifiée) de Blizzard à Uwe boll. Warcraft 2 bat des records de vente. Chiffres de vente de chaque jeu énumérés à l'aune de la politique de blizzard (when it's done). P.123 compétition en Corée. P.125 Talent de blizzard c'est de magnifier ce qu'il se fait ailleurs. Mini-analyse qui explique le succès : jeux simples et profonds. Itw au site Judgehype. Jeux peu exigeants, basse définition. P.126 nombreux chiffres sur le nombre d'employés, les ventes, les comptes. Ludographie p.127</p>				<p>P.119 Avant de devenir une machine à gagner des millions, la société s'appelait Silicon &amp; Synapse et vivait en adaptant des jeux sur consoles, pas dans un garage, mais presque. P.120 récit très rapide et simple de l'association de deux étudiants. S'amuser en créant des jeux. D'après leurs récits, ambiance familiale et passionnée, ne se sont pas versés de salaire. Rumeur prétend qu'ils se sont bien rattrapés depuis....Sous-traitance pour Interplay puis propres projets, cités rapidement. Puis s'endettent, difficultés à payer les employés. Offre de rachat refusée. P.121 nouveau proprio débarrasse des contraintes financières. Priorités de Warcraft 2. p.122 Rencontre avec le créateur de Diablo et compréhension de l'intérêt du multijoueurs. Principe du when it's done qui guide Diablo 2. p.123 Fitch vit dans les locaux pendant 6 mois, Starcraft devient le hit que l'on sait. P.124 Vente à Havas puis à Vivendi (vous suivez ?). À partir du succès de starcraft, bases de la machine à fric sont posées, vont exploiter ces trois licences. Ajout de Warcraft 3 qui fait la différence p.126. Révolution qu'incarne WoW pour tout l'univers jeu vidé : MMO fait figure d'Eldorado et bien des concurrents s'y bruleront les ailes. Organisation stratégique de la blizzcon. Rachat par Activision</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Final Fantasy les coulisses d'une saga (Bruno IG 8 mai 2010) pp.184-191</p>			<p>p.186 Très rapides infos sur la carrière de l'équipe de développement (ex. Uematsu a travaillé dans la publicité). Encart sur les autres jeux squaresoft. P.187 différences avec Dragon quest, ventes sont bonnes. Encart sur Sakaguchi. Idem sur Gebelli p.188. Sens du cadrage et mise en scène de FF V. Mini-analyse rapide des points forts de chaque FF.p.189 reprise d'une itw de 2007 sur les intentions initiales. Idem encart Nomura p.190. Zoom sur la localisation de FF. Pour les plus curieux, vidéo de FF VII facilement trouvable sur le net. P.191 c'est dans cet épisode que sakaguchi se livre le plus. Message en filigrane imprégné de shintoïsme. Style manga facilite l'exportation. Démentir une rumeur, mais des années après.</p>				<p>P.186 Création de Squaresoft, son objectif est de pénétrer le marché du JV, recrute des étudiants. Premier jeu imaginé par Sakaguchi. Révèle ses ambitions. Récit très rapide, un an = une ligne. 1986 prise d'indépendance mais soucis de trésorerie. Sorties de plusieurs clones, ventes pas fameuses. C'est dans ce contexte que naît FF. p.187 pensé pour famicom disk mais doit migrer vers support cartouche suite à des déboires obscurs avec Nintendo, soucis de copyright a priori en cause. Rapide citation de ce que les deux autres épisodes apportent, ce qu'il faut en retenir, départ d'un dev iranien. P.188 deux épisodes sont prévus, mais un seul survit, l'autre, mystère, il semble aux oubliettes. Ce qu'il faut retenir de FF IV. Sakaguchi devient vice-président de Square. FF V enfonce le clou.Nomura émerge, a fait ses débuts en tant débuteur sur FF IV. Un paragraphe sur FF VI, noms qu'on retiendra par la suite. P.189 développement de FF VII mis en standby et nombreuses idées de gampelay bifurquent vers chrono trigger. Personnage de sorcière gardé pour FF VIII. 32 bits remplacent les 16 bits, sakaguchi investit dans la silicon graphics. P.190 FF VII a des ambitions à la hausse. Nintendo fait deux erreurs qui lui coûtent cher =&gt; explique pourquoi FF VII sort sur PlayStation. [...]</p>
--	--	--	---	--	--	--	---

<p>Wonder Boy (Bruno IG 8 mai 2010) pp.210-217</p>			<p>P.210 Wonder boy est un jeu de plateformes basique, semble trouver son inspiration dans Pac Land? Description de la formule. Épisode de la SG souvent oublié des rétrospectives parce qu'exclu japonaise. P.211 Meijin star du gaming japonais qui adapte Wonder boy. P.122 différentes versions du nouvel opus et accords de sega avec éditeurs occidentaux. Encarts sur chaque jeu de la saga, clones et focus sur le Brésil. Listing exhaustif p.217. p.214 Deuw wonder boy 3 et on comprend qu'ils sont liés (génériques de fin)</p>				<p>P.210 On a tendance à croire que Wonder boy a été créé par Sega, alors qu'on le doit au studio Escape. Deux parties signent un contrat rapidement. Ce qui rend caduque une autre certitude séculaire : la version arcade n'est en aucun cas la première à voir le jour. Vitesse du scrolling assez inédite pour l'époque, même si ce n'est pas Sonic, qui débarque 5 ans plus tard. P.211 décision de porter le titre dans les salles d'arcade, et c'est ça qui va rendre la série célèbre. Améliorations de cette version puis portage très fidèle. Décision bizarroïde de nom. Studio s'allie à Hudson pour porter le jeu sur NES en dépit des droits détenus par Sega. p.212 Nishizawa satisfait par le plébiscite de Wonderboy, mais veut aller plus loin, impressionné par Wizardry. 1er jump action RPG de l'histoire. P.213 Même stratagème pour porter le titre sur pc Engine. Permet d'expliquer que la série a plusieurs figures ! Bordel sans nom continue avec le 3e opus, fans auraient préféré une suite RPG. trop peu de filiations avec la série. Encore un des nombreux mystères à mettre au crédit de Sega. Différentes versions au Japon et en occident. Aux USA, soft renie toute appartenance à la série originale et se nomme dragon's curse</p>
--	--	--	---	--	--	--	---

<p>Shoot 'em up (Julien Pirou IG 8 mai 2010) pp.236-245</p>			<p>P.238 inspiration de la guerre des mondes. Space invaders plus gros succès du jeu d'arcade. C'est un phénomène culturel : artiste français qui en reprend les spirites, Terry pratchett y fait référence, etc. P.239 focus sur le 'cute 'em up et liste de titres. P.241 focus très complet sur le sous-genre du rail shooter et ses différents représentants. P.243 nombreux exemples de run n gun. Focus sur robotron et ses nombreux clones. p.245 focus hagiographique sur Ikaruga, réalisé par une équipe de 4 personnes</p>			<p>P.237 un des genres les plus anciens du jeu vidéo. P.238 on peut retracer ses origines depuis le début des années 1960 avec la création de Spacewar. Tomoshiro, tout juste diplômé. Tirer sur des vaisseaux spatiaux, trop gourmand en ressources graphiques. P.239 clone en 1979 par Namco. Représente une avancée technique importante dans le jeu d'arcade. Mais 1980 encore plus grande avancée avec jeu américain, defender. invention du scrolling horizontal. Historique chronologique de plusieurs jeux et leurs ajouts au genre. p.240 Avec Xevious, shoot'em up se trouve une vocation de démo technique. Gradius, R-Type et ses chemins à apprendre par coeur. p.241 Thunder force 2 et ses liens avec gradius et R-type. p.242 milieu des années 80, vaisseau devient has been. Commando est un pionnier de la mouvance action. P.244 réorientation vers la danmaku, et le développeur à qui on la doit. Citation de nombreux titres et mise en exergue de la réception des fans. p.245 Radiant silvergun et son inspiration de neon genesis evangelion</p>
---	--	--	--	--	--	--

<p>Halo 4 triple interview (Bouthavy IG 23 décembre 2012) pp.32-39</p>	<p>p.34 Leur laisser expliquer leur vision artistique et parfois leur tendre le micro ("parlez-nous des nouveaux ennemis"). P.35 L'autre grande nouveauté...</p>				<p>p.32 Malgré la fatigue et les nuits sans beaucoup de sommeil, ils restent confiants. P.38 tension de la période de bouclage</p>	<p>p.32 Y a-t-il encore des mystères à découvrir dans Halo 4 ? Les fans seraient-ils en mesure de deviner ce qu'il va se passer sur la planète Requiem ? P.33 Sommes-nous condamnés à jouer Master Chief ? Comment ne pas savoir si vous n'êtes pas allés trop loin dans les modifications ? P.36 Rien d'innovant dans votre FPS. [...]</p>	<p>p.32 Quand Halo est sorti, tout était nouveau. P.34 Regard analytique sur l'impression que laisse la première trilogie. Pourquoi imposer une histoire officielle ?</p>
<p>Rencontre avec Sébastien Pellicano de Milestone ( Pierre-Alexandre Conte IG 23 décembre 2012) pp.88-91</p>	<p>p.88 sur quoi portaient ces retours ? P.89 Précisément ? (insiste avec une seconde question) p.89 Comment s'est passé le travail avec les pilotes ? Et les sessions de jeu ? P.90 Comment rester fidèle ? Intra-cycle : quel est la cible, qu'est-ce qui caractérise ?</p>						<p>P.88 WRC 2 décevant à bien des égards. Qu'avez-vous retenu de cette expérience ? À quoi étaient dus les défauts ?</p>
<p>Rencontre avec François Claustres, co-fondateur de JVC (Bouthavy IG 23 décembre 2012) pp.122-126</p>	<p>p.123 Regrettez-vous d'être parti de Jeuxvideo.com ? P.124 Regard sur l'état de l'e-commerce actuel. Avis sur démat et hi-media. P.126 D'accord avec le rachat ? Autres projets ?</p>						<p>P.122 Comment avez-vous rencontré vos deux associés ? Pour quelle raison s'être tourné vers internet alors que c'était balbutiant ? Outils de travail et supports très différents. P.123 Quels étaient les objectifs et pourquoi avoir vendu le site ? P.126 Comment a rencontré Ageod ?</p>

<p>Free to p(l)ay - le grand avenir du micropaiement (Bounthavy IG 23 décembre 2012) pp.130-138</p>	<p>p.133 selon Rob Jones, façon d'aborder le free to play est générationnelle : mes enfants ont une attitude différente. P.135 Bastien mercier de hi-media indique que les paiements non bancaires restent une source de revenus non négligeable. Chiffres. P.136 Bastien Mercier rappelle que tous les pays ne sont pas équipés de la même façon. Afrique du Sud. Si vous faites un jeu master card, vous passez à côté de 50% de la population. Au Portugal, différent. Comparaison France Italie. CB n'est pas la solution en Belgique. Savoir jouer avec ces spécificités propres à chaque territoire. P.136 Little fish, du forum City social, nous a indiqué qu'il avait consacré 15h à rédiger son guide (lien).</p>		<p>P.130 fin 2011, majorité des joueurs de DarkOrbit ne paient pas, mais une minorité a dépensé 1000€ en 4 jours. ISFE, enquête de cet été : free to play représente 50% du jeu vidéo. Somme moyenne dépensée, + chiffres du Wall Street Journal. Avenir semble tout tracé pour le FTP sur smartphones p.131. Tour d'horizon des free to play dans les différents genres. RPG qui coûtent un demi-million, mais rapportent beaucoup plus, 3,5 millions de joueurs s'adonnent aux jeux d'Inno Games. p.132 prix des différents DLC consoles. P.133 mini-analyse : version mobile de NBA est une façon d'occuper le terrain. Temps après lequel acheteurs dépensent de l'argent réel. Comparaison avec jeux causals. p.134 192 millions générés lors deux premiers trimestres 2012 par les FB credits. Hi-media crée son propre portail avec d'autres solutions. Audience de jvc et proportion qui passe par lui. P.135 frais liés aux paiements numériques sont conséquent. Avenir reste radieux, car bancarisation loin d'être optimale à travers le globe. Chiffres world of tank. P.136 différents profils de joueurs. Il suffit de parcourir les forums pour voir fleurir les stratégies et les documents de partage. p.137 différents moyens de gagner de l'argent virtuel et chiffres dévoilés par Aaon Rubenson</p>		<p>P.132 Cela n'a l'air de rien, mais en achetant de la monnaie virtuelle vous oubliez la vraie valeur de l'argent, surtout avec les promos. Exemple avec mass effect : différences entre les prix sur différents sites. P.133 Zoom sur le système Uplay : il serait étonnant qu'on ne puisse pas un jour les acheter en euros. P.134 Techniques "salami" du domaine informatique. P.134 Facebook fait miroiter la masse considérable de clients potentiels, mais, en instaurant les FB credits, prennent une commission de 30%. Hi-media cherche à maîtriser toute la chaîne. P.135 à chaque étape, intermédiaires prennent une commission. Selon les contrats, il existe des commissions fixes et des pourcentages sur la transaction. Pour un SMS à 3€, 30% de la valeur hors taxe reste chez l'opérateur alors que la technologie est amorcée depuis des années. [...]</p>		<p>P.130 il y a cinq ans, étaient uniquement présents dans les MMO, aujourd'hui, freemium et autres termes incarnent l'avenir du jeu vidéo. P.133 FIFA et les sims se déclinent depuis longtemps sur smartphone. P.137 Adresse aux développeurs : FTP ne s'improvise pas</p>
---	---	--	---	--	--	--	--



<p>Les indés : Intellysurf (Bounthavy IG 23 décembre 2012) pp.150-153</p>	<p>p.150 Face au turnover important de sa clientèle très volatile, la petite équipe d'une dizaine de personnes cherche à fidéliser les joueurs et conquérir de nouveaux territoires grâce à des graphismes en 3D. Êtes-vous surfeur ? Combien êtes-vous aujourd'hui ? Pourquoi avoir réalisé un jeu en ligne ? Pourquoi le changement de flash à Unity p.151 ? Qui sont vos joueurs p.152. p.153 Certains de vos mini-jeux ne sont pas terribles, pourquoi était-il important de les garder ?</p>						<p>P.150 Comment s'est créé la société ? En 2006 j'ai eu l'opportunité de réaliser ce rêve. Première version du jeu à trois personnes. P.152 évolution du nombre de joueurs. Aviez-vous pensé aux paiements en ligne depuis le début ?</p>
<p>De l'art de se faire des cheveux (Pierre Le Pivain IG 23 décembre 2012) pp.170-177</p>			<p>P.170 Si on veut savoir pourquoi le cheveu est compliqué à modéliser, il faut se pencher sur leur mécanique. Vulgarisation scientifique sur la composition du cheveu. Deux particularités physiques. L'arrivée de l'eau dans les cheveux a tendance à saturer leur coloration naturelle. P.171 modélisation des cheveux dans le jeu vidéo reste tributaire des procédés technologiques dominants à un moment donné. P.172 zones d'ombre et de brillance utilisées dans les jeux tels que Street Fighter et King of fighter. explications de l'intérêt du choix des cheveux en 3D. Rendu composé essentiellement de volumes simplifiés p.173 Cheveux de lara croft. p.174 plusieurs symboles forts sont en effet portés par les cheveux... Pas un hasard si possibilité de se distinguer par sa coiffure a été exploitée très tôt. [...]</p>				<p>P.171 Ainsi, pendant très longtemps, les procédés graphiques pour modéliser les cheveux se sont appuyés sur l'art du pixel, pour ensuite passer à la 3D. Mario utilise un subterfuge pour éviter aux équipes de travailler sur sa coiffure. Trop complexe et trop gourmand en ressource. Pendant longtemps, jusqu'aux premiers Fallout, masse informe, improbable chapeau monochrome. Amélioration du niveau de pixel, dès 1980 jeu qui suggère le mouvement du perso par la chevelure. Idem Outrun.p.172 tentatives de modélisation de modèles vivants, comme dans Mortal combat. Numérisation disparaîtra devant le rouleau compresseur de la 3D [...]</p>

<p>Gay(mer) pride : homosexualité et jeu vidéo (Erwan Higuinen IG 23 décembre 2012) pp.184-189</p>	<p>Fondateur de Gaygamer.org p.185. Stéréotypes à but comique. Problème quand c'est la seule manière dont nous sommes représentés. P.188 suite de l'itw : j'aime les jeux avec des personnages féminins forts. P.189 Héros gay apparaîtrait d'abord dans un jeu indépendant. Sous-culture à l'intérieur d'une sous-culture</p>		<p>P.184 Point commun entre Fable, Mass Effect, GTA et les Sims ? Tous se sont essayés à la représentation des persos gays ou lesbiens. Mâle blanc hétéro sur un forum qui se plaint quand un partenaire masculin lui fait des avances dans Dragon age 2. À ses yeux, homosexualité est dégoûtante. Pétition d'un homosexuel pour licencier le scénariste, car véhiculerait clichés sur les homos. Insultes homophobes pleuvent sur le Xbox live. Sites des joueurs LGBT pour se retrouver se multiplient (exemples). P.187 Comparaison avec les jeux Rockstar, mais le héros demeure hétéro. Mots de Molyneux sur le mariage gay dans Fable. Si le but d'un RPG est de jouer un rôle, pourquoi ne pourrait-il pas être éloigné de celui du joueur ? Zoom sur Top 20. p.188 Intérêt des personnages entre deux sexes comme Birdo. Citatio de The Escapist sur Sheik. p.189 Proposition de Lydia sung : triple A dont on comprend petit à petit que le héros est gay (cf. last of us 2 !!)</p>			<p>P.184 en décembre 1998, Fallout 2 autorisait le mariage gay. Et dans le vrai monde, il a fallu attendre l'an 2000 aux pays bas ! Trois anciens jeux qui ont perdu des éléments ouvertement gays de peur de choquer l'Europe et les USA. Cela fait des années qu'on trouve des personnages gays dans les JV p.185. Il y avait déjà des gays au cinéma muet. Longue liste de jeux (en texte continu) avec années précisées. P.186 Choses commencent à changer autour de l'an 2000. Autres exemples. Sims comme exemple pivot, dans lequel l'égalité des droits devient totale. Première figure homo de Star Wars. Idem évolution de Mass Effect.</p>
<p>Outcast (Julien Pirou IG 23 décembre 2012) pp.224-229</p>			<p>P.224 contenu des différents jeux du studio. Thème plagié par un groupe de metal puis retiré des rééditions. P.226 réception hagiographique de Outcast, journalistes ne réalisent pas que c'est le studio qui a commis un mauvais jeu avant. Focus sur le scénario. P.227 Bande-son et doublage... p.228 Contenu du jeu, présentation de ses "idées géniales" p.229 ventes décevantes. guide touristique d'outcast</p>			<p>P.224 continue d'influencer la production actuelle du JV. Histoire d'appel software, studio de développement belge. Jeux sortis dans l'ordre chronologique. P.225 monde de l'arcade en déclin, rencontre avec techno du Voxel et comment s'assurer qu'elle est viable. P.227 influence des leçons de No respect. p.229 Chaos autour d'outcast 2, départ d'Yves Grolet et rachat du studio</p>

<p>Lemmings coulisses et mise au vert (Regis Monterrin IG 23 décembre 2012) pp.242-247</p>	<p>p.242 Interview de Mike Dailly... ou reprise d'un entretien existant par ailleurs ? P.245 téléphone n'arrêtait pas de sonner. P.246 Thomas Mittelmayer se souvient de cet épisode (lemmings sur commodore).</p>		<p>P.244 Premiers niveaux dirigistes, mais richesse vient ensuite des multiples possibilités pour finir les niveaux. Décors issus de jeux de Psygnosis. Frère de Johnson qui s'occupe des musiques, souhaite utiliser celle de Mission impossible, mais sous licence. Apport des bruitages, voix réalisée par la mère des frères. P.245 réception du jeu. Encadré sur les différents épisodes.</p>			<p>P.242 Tendance actuelle est aux personnages bodybuildés, mais il y a plus de vingt ans, les développeurs devaient faire des concessions techniques. Expérimentations avec le logiciel Paint. Intervention de l'animateur dans la foulée, idée du patron du studio et comment elle évolue. P.243 Projet qui leur échappe, du coup décident de faire Lemmings. Débats en interne autour des couleurs, en lien avec les limitations graphiques de l'époque. Décision de design finale vient d'une envie de multiplateformes ! Historique de DMA Design. P.244 Pendant ce temps, autres versions avancent bien et outils développés en interne. Grand succès amène add-on puis suite. p.246 Fonctionnalité reprise de la version arcade, qui n'a finalement jamais vu le jour</p>
<p>The last of us : rencontre avec Christophe Balestra (Yann IG 26 juin 2013) pp.20-27</p>	<p>p.21 de quelle manière l'expérience d'Uncharted vous a-t-elle servi lors du développement ? Réfléchi aux sources de lumière naturelle. Ce qui est dur dans le monde du jeu vidéo, c'est de devoir montrer son produit alors qu'il est encore en train d'être développé. P.22 Comment expliquer faible présence des acteurs ? Budgets par les mêmes, acteurs doivent s'investir plus. Cadre réaliste comme condition requise pour la relation crédible entre les personnages. P.23 Inspirations de cette relation [...]</p>		<p>P.23 Western dépeignent souvent une image romantique de la conquête de l'ouest alors que période d'extrême violence. Avez-vous cherché à exprimer ça dans TLOU ? Réfute la filiation avec le survival ?</p>		<p>P.20 Développement de last of us après uncharted 2 s'explique-t-il par la crainte de s'enfermer dans une série ? Clin d'oeil ou continuité dans Uncharted 3 ? P.21 Ressemblance avec Ellen Page (ajd Elliot) a-t-elle un lien avec Beyond two souls. P.24 Tendre vers le film interactif ? p.26 Voulez-vous renforcer le sentiment de n'être jamais en sécurité ?p.27 Envisagé d'en faire une suite ? On verra.</p>	

<p>FF XIV rencontre avec Naoki Yoshida (John IG 26 juin 2013) pp.68-71</p>	<p>p.68 micro-tendu, mais forme de défiance : quels sont vos arguments pour faire revenir les joueurs ? P.69 Pourquoi vous être obstinés ? En 25 ans, licence n'a jamais connu d'échec, nous ne voulions pas qu'il soit notre première erreur de parcours. P.70 possible de surpasser FF XI ? P.71 Comment expliquer le manque de popularité au Japon ? Comment parvenez-vous à superviser le développement ? Je ne dors pas beaucoup !</p>					<p>P.69 suffira-t-il à redonner confiance dans la licence en général ? Il nous faudra encore faire des efforts sur le long terme p.70 Modèle économique payant n'est-il pas risqué ?</p>	
<p>IGF 2013 : un nouveau réalisme (Michi-Hiro Tamaï IG 26 juin 2013) pp.84-89</p>	<p>p.85 Hofmeier, auteur de Cart life, sorte de Ken Loach du jeu vidéo Rien n'oblige le jeu vidéo à être plus dur à la fin. P.86 Son parcours : la précarité de l'emploi, je connais. Anna Anthropy, jeux ont encore des progrès à faire pour représenter la diversité. Forme la plus adaptée à mon propos. P.87 Dév de Kentucky Route Zero rassuré par ces choix de thèmes introspectifs. P.88 Inspirations et processus de création. Intérêt du compositeur pour le son lo-fi. p.89 Dév de 140 commente le rapprochement opéré par le journaliste. Gens sont épuisés quand ils arrivent vers la fin</p>	<p>p.87 Ont marqué les esprits sur place, développeurs présents sur le salon les citent</p>	<p>p.84 Sur le fond comme la forme, la sélection 2013 a marqué. Le pixel noir et blanc laisse place à des productions plus originales (3 exemples et lien avec un courant esthétique). P.85 thèmes introspectifs, réception de prix majeurs. L'Amérique d'en bas n'avait jamais eu droit à un jeu vidéo. On joue un immigré ukrainien fraîchement débarqué aux USA. Rêve américain piétiné avec autant de force que dans GTA IV. p.86 répétitivité entache le jeu, mais sert le propos. Dys4ia d'Anna Anthropy, pas moins marquant, histoire vraie de changement de sexe. P.87 Sorti depuis un an Dys4ia a déjà influencé d'autres jeux. Mini-analyse de deux jeux du dév (retour sur un ancien, du "salon des refusés"). P.88 Synthèse des outsiders. P.89 Description de 140. Rapprochement avec la peinture cubiste du début du XXe</p>				

<p>Où sont les femmes (Erwan Higuinen IG 26 juin 2013) pp.90-95</p>	<p>p.91 Jehanne Rousseau : il est évident que j'ai vécu des situations spécifiquement liées à mon sexe. Si tu y arrives, c'est qu'ils veulent tous te baiser, voire qu'ils l'ont fait, c'est assez abject. Long bloc de discours direct : en conclusion, on doit faire ses preuves plus que les hommes. Jane Jensen Sierra On line : jamais eu le sentiment que mon sexe était un problème. Mais ce serait peut-être le cas si je travaillais sur des shooters, et Sierra a été cofondé par une femme. Robin Hunicke a connu aussi un environnement protégé du sexisme p.92 dans l'ensemble, barrière à l'entrée est aujourd'hui plus basse qu'à toute autre époque. Exemples inspirants de femmes qui ont créé leur société. Présidente de Women in games : manque de femmes admis dans l'industrie depuis seulement deux ou trois ans. Industrie a compris l'enjeu financier à s'adresser aux femmes, il faut la frapper au portefeuille pour qu'elle change. Marketing idiot des jeux pour filles. p.93 pleure quand elle réalise qu'elle n'est plus la seule à mener ce combat. Horaires extravagants, reste d'importants progrès à accomplir. Cyril Georin de l'Isart : et à l'école ? P.94 Nécessité de diversifier son réservoir de candidatures. [...]</p>		<p>P.90 il paraît que la moitié des joueurs sont des joueuses. Chiffres varient selon les critères et pays, mais évolution générale ne souffre aucune contestation. En dépit des clichés, pas seulement grâce au Sims ou Léa passion. Étude de 2005 de l'IGDA : 11,5% la part de femme dans sociétés anglophones. 30% de scénaristes, mais 5% de programmeuses. Selon Skillset, leur proportion a diminué au RU. Hommes gagnent plus (toujours selon l'IGDA). P.91 Reprise itw site web Vintage et Gamasutra. P.93 Industrie du JV comme une caricature du monde professionnel. p.95 Zoom sur lapis et interview de sa conceptrice</p>				<p>P.91 Carol Shaw, une pionnière, ses jeux majeurs pour l'Atari. Lien avec Dona Bailey, qui donne naissance à Centipede. Roberta Williams de Sierra. Zoom sur 3 pionnières et leur parcours. P.92 Toute première conférence sur le sujet à la GDC en 1992 et livre en 2003. p.93 Chemin parcouru vingt ans plus tard</p>
---	--	--	--	--	--	--	---

<p>Les inédits : Nexon (Bounthavy IG 26 juin 2013) pp.114-117</p>	<p>p.127 Holger Zimmerman (associate director) : essays de proposer des jeux avec des niches différentes. Considèrent que le MMO sur navigateur ont plus à craindre que les MMO avec installation de client. Toutes ces plateformes seront à moyen terme complémentaires.</p>		<p>P.124 Jeu a été traduit et exploité au Japon, en Amérique, en France... Monétisé par microtransactions, donc Nexon pionnier de ce modèle éco. Comparaison avec NC soft : jeux plus casual. Maple story, Nombre d'utilisateurs, produits dérivés et principe. P.125 Selon les rumeurs sans doute bien alimentées par le service com de Nexon, 25% de la population coréenne aurait joué à ce titre. P.126 6 chiffres qui "font rêver les marketeux" . 60e de titres dans 100e de pays. 3.000 employés à travers le monde, siège déplacé de la Corée au Japon. Travail d'adaptation important. On cherche à réaliser des jeux moins typés pour qu'ils soient plus populaires en occident. Expansion vers l'ouest liée à la saturation en Asie. Baisse du nombre de joueurs actifs par mois. [...]</p>			<p>P.114 Société avait fait parler d'elle l'an dernier en se proposant de racheter EA et Valve. En 2012, a acquis 15% de NC Soft, son principal concurrent. Tout commence en Corée avec une BD à succès . 1994 société créée pour adapter la série en un JV multijoueur qui sort en 1996. En 2010, entre dans livre des records comme MMO dont exploitation a été la plus longue. Cybercafés sont légion en Corée, ce qui explique le succès de la société. Corée avait restreint l'importation après guerre (jusqu'en 2004). Protectionnisme qui a permis de dvlper les jeux en ligne. NCsoft se développe dans ce contexte. P.115 autres jeux par la suite et leur exportation. Partenariats avec l'occident.</p>
<p>Du plateau dans mon jeu vidéo (Raphaël Lucas IG 26 juin 2013) pp.146-152</p>	<p>p.151 Jean-Karl Tupin-Bron : la plupart du temps, la conception de jeux de plateau est au programme des écoles de jeu vidéo. Pas mal de mécaniques ludiques peuvent s'appliquer sur plusieurs supports à la fois. Clairement une base commune. Rapprochement entre chi fou mi et Fire Emblem. (très long bloc de discours direct). Avantage du design de jeux de plateau : ne nécessite pas de moyens techniques. p.153 Engouement logique du point de vue de la jouabilité</p>		<p>King's game, variante des échecs sur 1666 cases. Premier essai commercial à HG Wells en 1913. Beaucoup d'éléments utilisés dans les jeux vidéo actuels sont déjà présents dans ces jeux de plateau de l'époque. P.147 Chaque genre évolue de son côté mais conservent tous les fondamentaux du wargame. Un coup d'oeil aux publications des années 80. Jeux &amp; stratégie fait mention du jeu vidéo dès le numéro 17. Vocabulaire des critiques de jeux d'aventure emploie des termes de jeux de plateau et de rôle, tandis que les jeux d'action sont analysés à l'aune de critères plus superficiels. P.149 Contraintes des codes établis, inviolables. [...]</p>			<p>P.146 remonter à 1954 et à la sortie de Tactics, le premier succès de type simulation commerciale de conflits armés. Jusque là, n'était représenté que par des jeux commerciaux créés pour les états- majors et l'entraînement des officiers. Créateur fonde avalon hill et multiplie les sorties. P.147 lancement de donjons et dragons, qui devient une inspiration immédiate pour les premiers CRPG. Mécaniques de jeux de plateau ont construit et défini certains genres. P.149 CRPG conservent le tour par tour. Présence de la 3D isométrique ("choix visuel cohérent"). [...]</p>

<p>La musique dans le jeu vidéo (Jean-Pierre Abidal IG 26 juin 2013) pp.164-169</p>			<p>P.165 Quelques titres et musiques marquants. Encadrés sur différentes consoles et jeux. P.167 grands noms de la musique qui participent à des OST de jeux. P.168 Net regorge de mix réalisés par des amateurs éclairés.</p>			<p>P.164 hyper rapide : alors que les 1ers ordinateurs datent des années 70, ce n'est que dans les années 80 que les premiers jeux vidéo dignes de ce nom ont vu le jour. Machines ne cherchaient pas l'esthétisme, mais l'efficacité. Prince of persia n'a rien perdu de sa superbe. Parallèle avec l'arcade, explique la présence du son par l'appât du gain. P.165 premiers PC dans les salons peuvent émettre des sons. Attribue la révolution de la musique électronique dans son ensemble aux demomakers. P.166 limitations techniques. Arrivée de Sony transforme notre perception. Changement introduit par le téléchargement de contenu.</p>
<p>Interplay : trente ans et quelques hits (Cyrille Baron IG 26 juin 2013) pp.202-209</p>			<p>P.203 explication du parser. Jeu injouable quand parser pas bon. Performant à l'aune des critères du moment. P.204 Tass Times tranche avec le style médiéval fantastique. Mini-portrait de Michael Cranford. P.205 Mini-analyse de Wasteland. Jeux LotR. Focus très complet sur Planescape Torment.</p>			<p>P.202 c'est avec l'appel 2 offert pour ses 15 ans que Brian Fargo découvre l'informatique en 1977. 1er jeu en 1981 chez Saber software. Ressort en 87, aujourd'hui jouable en abandonware. Éditeur qui fait faillite, fargo aime s'entourer d'anciens collègues. P.203 Interplay travaille même sur des logiciels pour l'armée américaine. Activision leur propose 100.000 dollars pour créer des jeux textuels. Outil figolé pour sortir deux jeux en 84. p.204 fameux the bard's tale, adapté sur toutes les machines. Éléments inédits même si inspirés de donjons et dragons, car EA n'a pas les droits. P.205 vont prendre une place grandissante dans le coeur des joueurs. [...]</p>

<p>Panzer Dragoon : le septième ciel selon Sega (Bruno IG 26 juin 2013) pp.220-225</p>			<p>P.220 rapprochement entre le premier panzer dragoon et Starfox et en quoi il innove. Abordons le scénario, anecdotique dans d'autres titres du genre, mais prend ici une toute autre dimension. P.221 rapprochements avec Jean Giraud. Système de lock décrit en profondeur ("sensations"). P.222 inspiration des têtes pensantes. P.223 innovations du nouvel épisode. P.225 meilleur épisode de la série et un des meilleurs rpg de l'ère 32 bits. Encarts sur chaque jeu</p>				<p>P.220 claqué technique de panzer dragoon alors que la console existe depuis trois mois. P.222 En 1996, même équipe accouche de Panzer dragoon zwei. Basculement dans le rpg : il fallait s'y attendre p.223 p.225 dissolution de la team andromeda, on leur doit jet set radio et panzer dragoon orta.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

6. JV	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérifier	Déterrer
<p>Dématérialisé : les clés russes font trembler les éditeurs (Corentin Lamy, n°1, 2013)</p>	<p>3 questions à Simon Ducoulombien, cofondateur de DL Compare. Comment déterminez-vous si un site est fiable ou pas ? Tous les sites se fournissent-ils dans les pays de l'Est ? Même un site « pro » comme Green Man Gaming ? Et est-ce sans danger ? Il y a eu des arnaques. Comme avec Guild Wars 2 et ses clés achetées avec des cartes volées. Mais ces magasins ont tendance à disparaître. La communauté PC est bien renseignée, les nouvelles vont vite et les arnaqueurs ne font pas long feu.</p>		<p>P.75 Cerise sur le gâteau : la TVA est en Russie généralement assez faible, sinon nulle. Le nom qui revient le plus souvent est sans aucun doute Green Man Gaming. Basé en Grande-Bretagne et proposant un système de vente de jeux dématérialisés (en fait, la possibilité de les désactiver en échange de bons de réduction), le site, depuis cet été, s'est définitivement placé sur la carte mentale des amateurs de bons plans grâce à une série de soldes et de bundles velus. 6 commandements de l'acheteur p.76 L'avenir proche semble être rose pour les vendeurs de clés et leurs clients. Avec l'arrivée de la nouvelle génération de consoles et leur transition progressive vers davantage de dématérialisation, les clés pas chères pourraient se frayer un chemin jusque dans nos salons. Du moins jusqu'au 1er janvier 2015, date à laquelle entrera en vigueur une directive européenne sur la TVA et le commerce électronique. [...]</p>	<p>Pour illustrer les différences de prix selon les boutiques, nous avons étudié les offres sur les principales plateformes de téléchargement, de GamesPlanet (un vendeur «classique» de versions dématérialisées) et la meilleure offre proposée pour chacun des jeux selon un comparateur de vendeurs de clés p.75</p>	<p>Le but recherché par les éditeurs et l'intérêt trouver par certains petits malins. P.74. en envoyant (par mail) les codes des jeux plutôt que de livrer les boîtes, ces vendeurs évitent de payer la taxe d'importation. Éditeurs voient ces pratiques d'un très mauvais œil. ils se réservent le droit de bannir de leur service ou de retirer la licence d'utilisation aux gamers russophiles. Une punition tout à fait légitime, mais très rarement appliquée. [...]</p>	<p>p.75 les « clés russes » peuvent aussi bien être polonaises ou ukrainiennes. En fait, elles peuvent même être britanniques : c'est ce que propose le site Green Man Gaming, qui obtient ses rabais autrement. C'est en Russie et dans l'Est lointain qu'on trouve les meilleurs prix. Sans danger ? Pas si vite. Les sites référant ce genre de fournisseurs s'assurent généralement de leur fiabilité, mais le risque zéro n'existe pas. EST-CE LÉGAL ? Il semblerait bien que oui. Ou en tout cas, revendeurs comme acheteurs bénéficient jusqu'ici d'un certain flou juridique. [...]</p>	<p>2011, des boutiques auraient ainsi volé puis revendu des clés Origin pour Battlefield 3. Clés qu'Electronic Arts aurait du coup bannies de son service en ligne, au grand dam de ceux qui les avaient achetées. En 2013, les développeurs du jeu indé Natural Selection 2 ont également banni 341 clés achetées frauduleusement, en expliquant la manip' : ces clés avaient été payées avec des cartes bleues volées avant d'être revendues à des boutiques en ligne.</p>



<p>Aux origines de GTA (n°1, 2013)</p>			<p>Il y a une phrase qui permet de comprendre qui est Dave Jones : quand Edge lui a demandé, il y a quelques années, quel jeu il aurait aimé avoir créé, lui qui avait inventé Grand Theft Auto, la franchise la plus iconique du jeu vidéo moderne, il a répondu : « Tetris ». C'est-à-dire le jeu pur, réduit à sa seule mécanique, dépouillé de tout élément non essentiel. Références de Dave Jones p.85 Mini-analyse de Menace, le premier jeu de Jones. p.87 « C'était comme avoir le jeu entier contre soi », avait expliqué Jones. Le risque d'humanisation est encore réduit par l'adoption de la vue d'avion, totalement anti-subjective. On se voit de haut et on joue à distance, quasiment à la manière d'un enfant qui domine ses jouets. C'est, en 1997, un mode de représentation déjà archaïque, et c'est un choix qui en dit long sur la perception que DMA avait de son jeu. À l'époque, jeux privilégient la 3D. Dans une déclaration remontant à l'époque de la sortie du jeu, un Jones assez fourbe décrivait GTA comme un « simple Pac-Man » où les piétons étaient « les points du labyrinthe » et où la police représentait « les fantômes ». Max Clifford est le plus grand publiciste anglais, capable de faire placer sur n'importe quelle couverture les histoires les plus débiles pour vendre du papier et faire parler de ses clients. Court métrage des frères Houser est un manifeste. Comparaison avec Crackdown</p>		<p>En réalité, les politiciens, les lords outrés à la chambre et les journaux activés par Clifford étaient complices, leur indignation était fabriquée. Pas un instant ils n'avaient pris au sérieux la dangerosité civile de ces trois pixels qui se courraient après. Il s'agissait d'un scandale monté de toutes pièces pour rouler dans la farine la société civile. Et DMA avec, par la même occasion : DMA, qui croyait avoir été génialement naturellement corrosif. Qui avait cru être devenu une force subversive nouvelle, un coup de pied de biche « dans l'hypocrisie politicienne », les premiers punks du jeu vidéo. En réalité, ils avaient simplement été instrumentalisés, eux aussi, par l'un des leaders mondiaux de l'édition et de la communication.</p>	<p>Sam Houser apparaît dans le manuel de GTA comme « BMG chief whip », le maître fouet de Bertelsmann Music Group : il est producteur exécutif – il semble donc peu plausible qu'il ait été impliqué dans l'écriture du jeu comme on le lit parfois. Il paraît probable qu'une personne comme Jones ait mal vécu d'avoir été le jouet d'un empire des médias et d'un publiciste sans scrupules. D'avoir été le pion d'un groupe (Bertelsmann) qui, après avoir été le principal éditeur et diffuseur de la propagande nazie avant et pendant la Seconde Guerre mondiale, est aujourd'hui à travers sa fondation</p>	<p>Sauf qu'avant GTA III, avant le GTA façon Sam et Dan Houser, il y avait Dave Jones. On ne peut pas imaginer de transition plus antithétique que celle qu'a connue la série en passant de ses mains à celles des deux frangins de Rockstar. P.84 C'est transparent dès les débuts de Jones et de sa boîte, DMA Design, qu'il fonde en 1987 à Dundee (en Écosse). Il a commencé avec Menace (1988), un shoot'em up sur Amiga codé la nuit – le jour il étudiait –, inspiré de Salamander et de Gradius avec leurs boss à points faibles. L'année suivante, il enchaîne avec un autre shoot, Blood Money, croisement hardcore de Mr. Heli et Forgotten Worlds. Possibilité de choisir son niveau montre bien qu'il se moque de la narration. À la mi-90, Psygnosis décide de mettre le paquet sur le CD-Rom, qui ne sert alors qu'à stocker de la cinématique... La nouvelle frontière, c'est le film interactif, ou le jeu cinématographique, on ne sait plus trop bien. Ça, Jones n'en veut pas. P.86 Nintendo leur passe commande pour un jeu, et Body Harvest démarre sur une idée simple: véhicules contre insectes géants. DMA pond un jeu de tir [...]</p>
--	--	--	---	--	---	---	---

<p>Zelda II the adventure of link (Sylvain Tastet, JV n°13, novembre 2014)</p>			<p>P.225 Jeu s'intègre bel et bien à la chronologie de la série. Description et analyse du contenu. P.227 Différences entre version Nes et Famicom Disc System. Itw d'Aonuma à Game Informer en 2011. Regrets du Miyamoto (reprise itw Kotaku). P.229 Trois jeux qui s'inspirent de Zelda 2</p>			<p>P.223 Fabrication du famicom disk system et ses particularités. Arrivage du premier Zelda, adapté au système de sauvegarde. P.224 À l'époque, Zelda n'était pas le phénomène qu'il est devenu et parler d'esprit zelda est anachronique. Vus de 2014, choix semblent étranges, mais s'expliquent avec de la réflexion + p.225 Miyamoto alors accaparée par SMB 3, étonnamment, Zelda II a servi de modèle à ocarina of time. P.226 Avec le temps, Hyrule est devenu un parc d'attraction à explorer, trop balisé [...]</p>
<p>D'arena à Skyrim l'anniversaire oublié des Elder Scrolls (Corentin Lamy, n°5, 2014)</p>	<p>p.8 : je n'ai jamais interviewé autant de développeurs que pour préparer cet article. Citations des dévs dans le corps du texte, souvent courtes. P.10 On ne s'étonne pas que Ted Peterson nous explique... p.11 on pensait qu'on allait faire faillite. Mark Jones p.12 se souvient de l'urgence et du dernier moment. P.13 critiques faites à arena et manière dont les dévs les transforment en évolutions de Daggerfall. Regrets des dévs (feature pour importer ses personnages). P.16 le dév l'assure : rachat par Zenimax n'a rien fait perdre de l'indépendance. P.17 Rolston va jusqu'à soutenir aid que Xbox était la principale plateforme de développement. P.18 [...]</p>		<p>Promesse initiale d'Arena, p.5 de la notice. L'apprentissage au fur et à mesure se sent dans la construction du jeu Terminator (derniers niveaux sont plus beaux que les premiers, p.9). Références de Bethesda. P.12 noms des bêta-testeurs deviennent des noms de divinités. P.13 liste des idées supprimées, fascinante d'ambition, serait trop longue à détailler. P.14 personnes qui citent daggerfall comme une référence. Magazine Joystick annonce morrowind dès juin 1997 p.15. p.16 composition de Zenimax et ce qu'il acquerra. Lynda carter au casting de skyrim, parce que femme de Robert altman patron de zenimax p.16 Influences morrowind</p>	<p>Photo d'époque de l'équipe de dév, carte qui ne bougera pas, décors fixes peints à la main des premières versions. P.13 comparaison des deux jaquettes de Daggerfall</p>		<p>L'histoire commence en 1986, à la création de Bethesda (p.9). 12 personnes en 1993, beaucoup de juniors. Méthode : "improvisent" les jeux. P.10 bordel à l'époque chez Bethesda. Explication du nom alors qu'il n'y a plus d'arène dans le jeu. Seulement 3000 copies commandées (p.11). Sans le savoir, la petite équipe vient de trouver l'ADN des Elder Scrolls. Départ de Laskshman (et suite du parcours vite fait). Premier choix de morrowind pour la suite puis réorientation daggerfall p.12. Mélange des techniques graphiques au détriment de la cohérence. Développement épique et yeux plus gros que le ventre. [...]</p>

<p>Clan wars, le Deus Ex auquel vous n'avez jamais joué (Corentin Lamy, n°12, 2014)</p>	<p>5 interviews (mais pas citées dans l'article)</p>		<p>Héritage du premier Deus Ex que Clan wars doit honorer. P.33 rejouer au jeu final et analyser son rythme étrange, ses nombreux conduits d'aération façon gryère. De la liberté sans jamais desserrer les dents. p.34 Anecdote sur un auteur de scénario en commun qui a aussi prêté sa voix à un ingénieur informatique du premier Deus Ex. Plus de détail sur le scénario potentiel de deus ex 3 sur ce site p.35</p>	<p>Différents artworks préparatoires d'époque et sélection d'éléments baroques du jeu</p>	<p>p.31 Ce sera le seul contact qu'aura l'équipe avec Warren Spector. P.31 jour où tout a basculé : Invisible war fait un flop et le jeu doit se débarrasser de la licence Deus ex. Nom snowblind imposé et les équipes ne l'aiment pas. P.32 tous les éléments bâclés à la va-vite par manque de temps à cause de cette décision. Attendent que le directeur créatif quitte la boîte pour ressortir leurs idées du carton. [...]</p>	<p>P.29 L'histoire de Deus ex 3 n'a pas commencé dans les frimas canadiens, mais 10 ans plus tôt ! Différences entre les deux équipes de Crystal dynamics (Soul reaver 2 et Whiplash). Envies de l'équipe de Blood omen 2. Paix laissée aux équipes par les patrons d'Eidos. 2 projets qui n'aboutiront pas, carton du moment c'est Halo. P.30 Licence Deus Ex, team RDC voit ça comme une opportunité de prendre de la hauteur. P.34 la presse ne lui pardonne pas de s'être appelé un jour Deus ex, pourtant c'est un shooter consoles solide. Eidos Montréal n'a probablement jamais entendu parler de Clan Wars p.35.</p>
<p>Le jour où Nintendo a dit fuck (Sylvain Tastet, n°16 février 2015)</p>	<p>pp.38-39 : passage d'itw propre (?) sur la philosophie de Seavor. Pp.39-40 : la vérité c'est que j'ai essayé de choquer autant de personnes que possible. P.40 Voilà comment nous démarquions (second degré et papier toilette). P.42 itw de Seavor en long bloc pour râler sur le capitalisme, parallèle fait avec la personnalité de Conker</p>		<p>Reprise d'interview par EuroGamer du dév à l'origine de la mutation p.38. p.40 reprise interview de Shawn Pile. P.43 Mini analyse de la philosophie de gameplay (actions contextuelles) au prisme des envies de Seavor. Autres détails à savourer</p>	<p>La carrière de Conker en 3 jeux et dates</p>		<p>E3 1997, à l'époque Rare est au sommet de son art. Twelve tales, projet de l'époque et la copie du style made in Nintendo qu'il propose. P.38 Seavor n'a pas inventé le personnage de Conker : il est Conker. Reprise d'une itw de 2013 pour identifier ce qui provient de reliquats. Rapport de Seavor à la direction et confrontation avec Nintendo p.39. Suite annulée de Conker lors du rachat par Microsoft. P.40 à l'époque Seavor est surpris de la bénédiction de Nintendo. 83 jours pour réparer les bugs relevés pendant 7 jours de beta test par Nintendo</p>

<p>De metroid à super metroid l'invention du metroid-vania (Sylvain Tastet, n°20, juin 2015)</p>			<p>P.239-240 mini analyse du "dark" de l'écran-titre de Metroid et contraste avec univers mignons. Inspiration du film Alien. P.241 Interview Sakamoto auprès de revogamers.net, Yoshio par IGN. P.241 Igarashi revendique s'inspirer de Zelda plus que de Metroid (GDC 2014). P.244 Propos repris du guide officiel des jeux sortis au Japon. P.245 Science de dissémination des objets et comparaison avec jeux modernes</p>	<p>p.243 Découpage de 30 secondes de Metroid. P.245 Chronologie abrégée</p>		<p>P.240 présence de la famicom disk system et enjeu de la faire connaître. P.241 L'épique ne sait pas ou elle va, mais ne peut pas faire machine arrière. Contraintes matérielles (mémoire de la console) expliquent la présence du rayon givrant. P.244 Super Metroid ne sort pas en 1993 comme prévu, mais en février 1994. Périodes de crunch intensif. Se souvient être à peine rentré chez lui (Sakamoto). L'échec Other M</p>
<p>Sega Saturn, la fin d'un règne (Corentin Lamy, n°19, mai 2015)</p>			<p>Huit jeux Genesis dans le top 10 des jeux les plus vendus en mars 1994. p.189 Blanche au Japon, la Saturn est déclinée en noir en Occident. Sa taille imposante s'explique par un choix curieux : celui d'intégrer le bloc alimentation directement à la console. p.190 Comme le dira Steve Palmer, responsable de la NBA Jam : pour programmer sur Saturn, il faut comprendre la machine. P.191 Discours à l'E3 en 1995. p.191 Des accessoires très accessoires. P.192 chiffres de vente de l'époque et comparaisons. P.193 Une saturn pour jouer à quoi. P.194 L'E3 1997 sera celui de toutes les bourdes. p.195 Rapprochement entre dernier jeu Saturn et anniversaire de pearl harbor</p>			<p>1993 est donc l'année de sega p.187. Sortie de Mortal Kombat, 5% du marché dominé par Nintendo, et après Noël 1993, 55% des joueurs américains jouent sur une console Sega. Le succès de Kalinske tape un peu sur les nerfs de Sega japon. P.188 à l'époque Sony entend bien distribuer largement des licences d'exploitation aux développeurs tiers. So, y se retrouve donc avec une extension CD sans console sur les bras p.189 Du coup, quand Kalinske vient frapper chez Sony, on lui déroule le tapis rouge..Quand Nayakama, le big boss, convoque tout le département Recherche et Développement et leur passe le savon du siècle. La vingtaine de chercheurs de la "Away Team" ont un an, et pas un mois de plus [...]</p>

<p>L'âge d'or des jeux Disney (Corentin Lamy, n°22, septembre 2015)</p>			<p>Citation Florent Gorges, l'histoire de Nintendo, p.88. Liste des droits récupérés par Capcom p.89 p.90 Master system de sega s'est très bien vendue en Europe, mais est virtuellement inconnue aux USA.          Clause de non-concurrence empêche Capcom de porter ses jeux sur des consoles Sega. p.93 citation de quelques jeux Capcom Sega mineurs. P.93 Films qui dépassent deux fois de suite le record de recettes de blanche neige.</p>				<p>Bataille rangée sans pitié a commencé en 1989 p.88.          Carton de mega man 2 surprend un peu tout le monde et créateur de la série quitte l'équipe avant la fin du dev de Megaman 3.          Licences Disney ont eu leur place au Japon après la WWII, mais n'y sont plus populaires dans les années 1970. Mais Capcom veut surtout conquérir l'occident. P.89 il faut se souvenir qu'en 70-80, la popularité des films animés Disney a pris du plomb dans l'aile. À l'inverse, séries restent longtemps à la télé. Duck tales, coup d'essai et coup de maître.          Compilation de mini-jeux à la traîne. La petite sirène : jeu adapté d'un film plus d'un an avant la sortie de ce dernier. P.90 Trois mois plus tôt, autre prétendant : Sega. Conclut son propre deal avec la firme, ce qui donne Castle of illusion. [...]</p>
<p>À la recherche du jeu vidéo français (n°28, mars 2016)</p>	<p>p.31 Comment exister depuis la France ? Question posée à une dizaine d'acteurs de l'industrie. Casting exposé p.33. Qu'est-ce que le JV français pour ces personnes (discours direct à la chaîne). Serait d'abord une affaire d'héritage, mais french touch inventée pour avoir des subsides du gouvernement. Détails franchouillards inconscients, particularismes diversifiés. P.34 Création de Spiders a coïncidé avec fin de nombreuses grosses boîtes. [...]</p>	<p>p.38 Reportage à Montpellier : ici, pas de salle de réunion, mais un large choix de cafés au coin de la rue. Le né dans leur écran, dizaine de personnes avec ambiance studieuse. Majorité des studios se situent dans des appartements utilisés comme des bureaux. [...]</p>	<p>p.38, aujourd'hui, la plupart des indés montpelliérains sont passés par Ubisoft avant de se lancer en solo. Parcours de quelques personnes du Studio visité. Importance du chômage dans la ville de Montpellier, et meilleurs éléments formés sur place partent à l'étranger. Différents modes de financement. P.41 neuf personnages clés du jeu vidéo français. Prix, années, mini CV. Vincent Bolloré dedans ! p.43 Rouen dans un jeu japonais ou Cahors dans un jeu brésilien. P.44 références de Cage. p.45 celles de Sébastien Renard qui a développé white night</p>		<p>Confronter l'idée reçue de French Touch à ce qu'en pensent les créateurs français. P.34 Saurait-on même à quoi ressemble un jeu français ? Et si le jeu français était un rouage du jeu occidental ? P.35 Qualité des formations françaises. P.36 L'état fait des efforts. P.37 JV français n'a pas vraiment d'influence dans le monde p.41 Tour sur le site [...]</p>	<p>p.31 A une époque on a voulu labelliser des JV french touch, aujourd'hui personne ne revendique une touche française. P.32 Il y a une époque où on pouvait vivre une vie de gamer accomplie en ne jouant qu'à des jeux français. 2000 : ces boîtes trop tournées vers l'intérieur ferment, sauf Ubisoft et quantic qui ont survécu. P.38 Que se passe-t-il à Montpellier ? [...]</p>	

<p>Portrait Bruno Berthier (Kévin Bitterlin, n°28, mars 2016)</p>	<p>p.16 Rituel "nuit jeu vidéo" de Bruno Berthier avec ses potes. Pratiques de jeu éclectiques, égrène avec empressement les oeuvres de manière désordonnée. Différence de ton quand on parle de son travail. Comparaison entre comment il jouait à Monkey Island avec un dico et sa pratique avec ses patients, amener le scolaire sans en avoir l'air. À 30 ans je ne me sentais pas capable d'utiliser les jeux vidéo de manière professionnelle. P.18 Souci de protéger le patient, ce que permettent les Sims (accès aux valeurs familiales). Ajout du mode coop de portal 2 et son intérêt. Partage des résultats sur son blog et idées de jeux à utiliser dans le futur</p>			<p>p.16 mini chronologie en 5 dates et ses 5 jeux cultes p.17</p>		<p>Détourner le jeu vidéo de son objectif initial comme un outil pédagogique, Bruno y pense depuis l'adolescence. Rien d'évident à devenir psychologue. Présentation d'une école de commerce : j'ai su que je ne ferais jamais ça. Récit de sa vocation, diplôme puis premiers pas professionnels. Annoncer à un patient qu'il connaît Counter Strike et lui demander sa map préférée a changé quelque chose. Six ans pour mûrir son idée d'introduire le JV. p.18 décline en observant sa fille jouer aux Sims. Prise de conscience du potentiel de Minecraft</p>
<p>L'amerzone et la bande dessinée devint jeu vidéo (Kévin Bitterlin, n°34, octobre 2016)</p>	<p>Longue interview de Sokal. "J'ai toujours été passionné par les ordinateurs" p.64 Michel Bams, chargé de marketing : les ordinateurs faisaient peur à l'époque. Sokal se fait insulter par les parents sur les salons p.65 : parallèle entre jv perçu comme violent et dévaluation symbolique de la BD p.66 Notre meilleur public c'étaient les femmes de ménage. P.67 Sokal s'indigne qu'on lui demande d'ajouter du game design . [...]</p>		<p>Éléments d'analyse de la mise en scène au service d'une valorisation du jeu, de son caractère narratif unique p.63. Bio de Sokal p.64. p.67 Interview de Sokal par JeuxActu en 2008. Inspirations de Sokal (Herzog). Joystick n'attribuera pas de note</p>	<p>Mini-focus chronologique sur 4 précurseurs du walking sim p.65. p.68 artworks d'époque (sans légende)</p>		<p>Vu de 2016, on ne peut pas s'empêcher de faire un parallèle entre le scénario de l'Amerzone et la manière dont le jeu a été développé (p.64). Nous sommes au tout début de l'âge du multimédia. Tâtonnements de sokal avec le numérique. P.65 à l'époque, décision pas anodine. P.66 Casterman coupe les vivres et l'éditeur Microfolie tombe amoureux du projet et le reprend. P.69 Partie du développement délocalisée chez Loricels. Et Microfolie dépose le bilan ! Quête d'un nouvel éditeur. Encadré sur la création d'un programme pour simuler les particules... [...]</p>

<p>Dans les coulisses de Legacy of Kain, l'histoire d'une malédiction (Kévin Bitterlin, n°39, mars 2017)</p>			<p>Particularité du premier jeu de Silicon Knights p.74 Historique rapide de ce qu'ils amènent d'original. Reprise d'une interview de Gamasutra. Documents repris par Mama Robotnic sur NeoGaf. Références de Shakespeare à Clint eastwood p.75. Jeronimo Barrera présent à l'époque, aujourd'hui vice-président de Rockstar. Interview à Game Informer en 2013.</p>		<p>P.75 En se plongeant dans les documents d'époque, on se rend compte que les relations ont été tendues très rapidement. P.76 La police a du intervenir tellement le ton montait (repris d'une autre itw). Succès, donc équipe se congratulent dans un monde idéal. La réalité est toute autre : Crystal a confié la distribution à Activision, et les royalties de Silicon fondent comme neige au soleil (un quart des revenus au lieu de la moitié). Et sa suite devra être développée par Crystal. [...]</p>	<p>P.74 Retour à l'orée des années 1990, avec Denis Dayack, fondateur de Silicon Knights. À la même période, Crystal dynamics a le vent en poupe. Engagement de scouts pour repérer des titres prometteurs, rencontrent Dyack sur un salon. P.75 décision de l'inspiration "Zelda" du jeu. Réorientation vers la PlayStation en accord avec Crystal. Accord où prêtent des développeurs à Silicon et cession de la propriété intellectuelle en contrepartie. Cette version de l'histoire est celle que retiendra la cour de justice californienne des années plus tard p.76. Legacy of Kain brille sur les salons, paraît prometteur. P.77 histoire de Raziel en lien avec Amy Hennig (et parcours de cette dernière). P.78 Malgré tout, deux équipes continuent de travailler ensemble. Crise éclate pour de bon quand Crystal annonce leur suite. Silicon englué dans les procédures juridiques, qui l'empêche de créer des jeux. En 1998, Silicon signe un partenariat avec Nintendo, donc impossible de sortir un titre sur une console pas construite par eux. P.79 projet too human proposé à Nintendo, mais Wii pas assez puissante. [...]</p>
--	--	--	--	--	--	---



<p>"J'aime dire démerde-toi au joueur" (Yann François, n°40, avril 2017)</p>	<p>Deux heures d'entretien avec Raynal. Encore une fois, ancrage débute par une contextualisation dans l'actu (mi-mars, termine 2Dark, développement le plus éprouvant de sa carrière) p.119. Jeux vidéo sont un refuge pour moi. P.120 jamais d'idée précise quand je commence un jeu mais ensemble foutraque. P.124 je plains Mikami. [...]</p>		<p>Inspirations d'Alone in the dark p.120 (juste une légende d'une ligne). P.121 Manière dont il inspire Resident Evil. P.122 Différence entre les codes du cinéma et du jeu vidéo. Raisons de la difficulté élevée, acte d'auteur. P.123 Idem, goût du JV de Raynal (n'aime pas les JV comptables) se retrouve dans l'oeuvre finale. P.124 thématiques en filigrane de Little big Adventure. Ludographie image par image et dates</p>		<p>J'avais des idées pour la suite, le directeur m'a dit "tu ne changes trois fois rien et on en vendra quand même des camions", je n'ai pas pu p.122. p.123 Infogrames se calme vite du plagiat de Resident Evil... "Je te laisse deviner comment ils ont géré la chose". [...]</p>	<p>Mentalité d'éternel insatisfait (lien avec 2Dark) qui remonte aux aurores p.119. Bricoleur depuis qu'il sait marcher, cache sa timidité en inventant des jeux. Déjà une signature dans ses protos de l'époque.p.120 moment où il a eu le dé clic. Vend son premier jeu à 80 clients de la boutique de son père. Éditeurs qui le débauchent avant son service militaire, va chez Infogrames à Lyon, car a peur de Paris. [...]</p>
<p>Cliff Bleszinski rockstar repentie (Yann François, n°44, septembre 2017)</p>	<p>p.138 Interview en deux temps pour qu'elle devienne satisfaisante p.139 Sensation de voir une idée se matérialiser à l'écran est devenue une drogue pour moi. Culpabilité du décès de son père. P.130 Premiers graphismes et expérimentations, ne maîtrise pas le C++. p.142 Manière dont lui vient l'inspiration de Jazz Jackrabbit et inspiration de départ. Décision d'aller à contre-courant du modèle de Doom. Méthode de la contre-programmation. Posture par rapport à Romero et Carmack. P.144 Pendant longtemps j'étais jaloux. À nouveau, contre-programmation et alliance de deux jeux fétiches pour créer Gears of war. p.145 on se moquait du jeu pour ses dialogues théâtraux, mais c'est ce que les gens retiennent aujourd'hui. Image toxique de la masculinité. Façon de venger mon passé de gamin harcelé, doppelganger. P.146 Tout me manquait, envie d'y revenir. On ne peut rien faire sans être comparé à Overwatch. [...]</p>		<p>p.147 Ludographie sélective</p>			<p>Né en 1975 à Boston, aime passer du temps en forêt (voulait être spécialiste en reptiles) p.139. Place pour l'anecdote : on y trouvait des magazines pornos. Découverte de Mario bros à 6 ans. Publication dans Nintendo power (high score) crée l'étincelle du JV comme obsession professionnelle (romancé). Impact du décès de son père. Changement de vie. P.140 Bullies donnent envie de faire du théâtre, explique son aisance. Rencontre avec Sweeney et création d'Epic. Jeu qui se plante, mais qualités qui plaisent au patron, devient game designer à 18 ans. Recrutement d'un programmeur des Pays-Bas. P.142 Epic passe à la vitesse supérieure. P.143 Proposition de Kojima et pourquoi il l'a refusée. P.144 Déménagement d'Epic p.145 [...]</p>



<p>Autopsie de la N-Gage la stratégie de l'échec (Yann François, n°41, mai 2017)</p>	<p>p.196 commentaires de Douglas Alves, journaliste spé hardware aux premières loges. P.198 Ancienne attachée de presse qui se souvient du message clé. Souvenir d'une conférence à Londres aux contours flous. P.202 causes selon les deux sources</p>		<p>P.197 Hespoo, petite ville finlandaise en périphérie d'Helsinki, peut s'enorgueillir de sa forêt de conifères et du siège social de Nokia. P.198 Caractéristiques techniques de l'époque et comparaison avec l'époque. P.199 accumulation des cartons rouges techniques dans la presse + florilège de memes p.201. p.202 comparaison avec GBA p.203 Jeux à retenir</p>			<p>P.197 Nokia détient un tiers du marché mondial en 2001. Développé en 1997 par l'ingénieur Taneli Armanto, Sake est le remake d'un classique le l'aracde 70's. Place du jeu portable trustée par Nintendo. Projet de la Red Jade d'Ericsson, resté mort-né p.196. p.199 jeux de lancement, ambitions de l'époque, investissement dans campagne marketing. P.200 Nokia fait amende honorable : vente de 2 millions d'exemplaires alors que les prévisions annonçaient le triple. p.202 Difficile d'expliquer une telle débandade à partir d'un seul facteur déterminant</p>
<p>Battle royale, pourquoi le monde en est dingue (Yann François et Kévin Bitterlin, n°53, juin 2018)</p>	<p>p.35 Brice Roy : il y a une dimension ludique dans le roman et le film Battle Royale. P.36 PikaPowner, streamer : jeu qui a su être mis en valeur, effet boule de neige. P.37 Roy : proncuoe de l'entonnoir, sacrée charge existentielle. Long bloc de discours direct : déterminisme contrebalancé par la liberté d'action. Dépouille d'un joueur est une carte d'identité qui reflète l'ensemble de ses choix. Joueurs chinois qui portaient le même t-shirt rouge pour s'épargner entre eux, jamais vu ça dans un autre shooter. Comparaison entre PUBG et Fortnite, même base de gameplay, mais visions opposées du JV. p.38 [...]</p>		<p>P.35 Plusieurs chiffres : CA d'Epic, nombre de joueurs de PUBG. P.36 Nos confrères de Pixels font remonter la source du Battle Royale à Bomberman. On trouve aussi dans d'autres genres, comme l'automobile et Street Race. Analyse des forces de PUBG. Chinois représentent 40% de sa base de joueurs p.38. Battle Royale n'a jamais été une marque déposée, la preuve viennent d'annoncer un départ en croisade juridique. P.39 Quatre éléments clés de la recette. P.42 Battle royale n'est pas un succès acquis d'avance, mais reste affaire de bouche à oreille. Le top 10 va en laisser plusieurs sur le carreau. Jeu SOS avec l'apparition de Snoop dog en stream p.43 qui a ramené 80.000 . Genres différents (déjà dit, redite). P.44 exemple de Battlerite qui confirme l'obligation d'un mode battle royale pour rester dans l'air du temps. [...]</p>	<p>C'est sous l'impulsion de Célia Hodent, thésarde en psychologie qui dirigeait jusqu'il y a peu le bureau "expérience utilisateur", que Fortnite a été réfléchi pour devenir cet appeau à joueurs. P.40 Le jeu ne requiert pas d'entrer obligatoirement le cryptogramme d'une carte bleue, pas même pour des achats de plusieurs dizaines d'euros. Pour rester à la mode, il faut passer à la caisse, machine de guerre marketing et commerciale.</p>		<p>La battle royal est née sur un Ring de boxe p.35. Il faut attendre 1999 pour que le terme prenne une tout autre tournure, avec le roman japonais. Alors qu'il passe sa vie sur DayZ, Brendan Greene a l'idée d'appliquer un principe similaire à une compétition à grande échelle. Débauché par Sony, nouveau mod tellement populaire qu'il éclipse l'original. Son association avec Blue Hole, l'explosion de PUBG, la tentative d'Epic en parallèle. P.36 Autrefois nommé last man standing, ce concept a fait les beaux jours de nombreux fps multi. P.42 Pensée émue pour The culling, titre en 2016 qui</p>

							<p>était précurseur. P.43 quelques mois plus tard, Darwin project tentait sa chance. Conversion en catastrophe au free to play = mort programmée sur le moyen terme</p>
<p>Unreal, ou la guerre des moteurs 3D (Sylvain Tastet, n°53, juin 2018)</p>			<p>p.85 En 2018, meilleur représentant de l'Unreal Engine est sans doute Fortnite, mais de Dishonored à Mass Effect, etc. Nombreuses licences y ont recours. Même PUBG, ennemi juré de Fortnite, tourne sous ce moteur, c'est dire s'il est incontournable. P.86 "Voilà donc le jeu le plus attendu du monde" lance Joystick en ouverture de son test. Deux fois la même reprise de l'interview de Cliffy B dans le même numéro ! p.87 Verdict sur Unreal dans la presse spé. "Un moteur c'est quoi ?" =&gt; reprise de Wikipédia. P.88 reprise interview de Tim Sweeney par Gamasutra. Autre reprise de Wikipédia. P.89 Monsieur Pomme de Terre de Joystick trouve ça grotesque. Postmortem du jeu par Reinhart. Focus sur deux moteurs et leurs jeux notables</p>	<p>pp.92-93 12 jeux et leur moteur</p>			<p>P.85 À une époque où les développeurs ne jureraient que par les accélérateurs 3D, cartes TNT et autres Voodoo 3DFX, et où le joueur commun se retrouvait pris en tenaille entre les normes OpenGL et Direct3D, l'Unreal Engine s'est imposé et a gagné la guerre des moteurs. Description ésotérique et poétique des lans de l'époque. Convoquer la nostalgie &gt; donner de l'info. P.86 Américaine puritaine regarde d'un mauvais oeil ces jeux pleins de nazis. À compter de Doom, tout jeu ID software devient un événement. Citation d'un membre d'ID Oublié ("Dieu devrait nous poursuivre"). Il y a 20 ans déjà, éditorialiste soulignait l'emprise d'ID sur le marché du FPS. p.87 juin 1997 murs de la forteresse ID se lézardent. Au fil des mois, plusieurs abandons de Id pour le moteur d'Epic. p.88 Comment Tim Sweeney a créé un moteur en temps réel sur base d'un malentendu. P.89 Recrutement d'un modeur par Epic qui aide à corriger le jeu. P.90 Sûr de son code et gonflé d'hubris, en 1998, Epix Games</p>

							transforme sun unreal pour en faire un opposant à Quake III, comme en 2018 il a changé son Fortnite pour aller chasser sur les terres de PUBG. Critique et joueurs peinent à départager les 2 jeux. Atouts et faiblesses de l'un et l'autre. [...]
Comment le pixel est revenu à la mode (Sylvain Tastet et Yann François, n°57, novembre 2018)	<p>p.38 interview Théophile Loaec : pixel art comme point d'entrée idéal pour faire du jeu vidéo. Plus obligé de te confirmer aux contraintes de l'époque. Kargl Lagadec, directeur artistique, explique son approche minimaliste (long bloc de discours direct). P.39 Klas Benjaminsson réellement interviewé, côté less is more de ces oeuvres. Aspect nostalgie, mais c'est surtout devenu une fin en soi. Sur Steam, lassitude du pixel art. Premiers commentaires sur Black Future 88 disaient "ils font ça parce qu'ils ont la flemme de faire autre chose". P.41 besoin de s'entraîner et d'expérimenter jour après jour. P.42 Alexandre Muttoni, discours direct en mode "reportage" d'un petit cours en accéléré. Explique le choix du pixel art. Outils qu'il utilise. Questions qu'il "faut se poser" Abandon de certaines techniques au profit d'autres. Panorama des approches et des paramètres. Contours en pixel perfect "salopés" à l'intérieur. P.44 pousse à s'enfermer dans une sorte d'autisme. [...]</p>	<p>p.42 Greffée au PC portable qui ronronne, la tablette graphique fait briller un canevas vierge, qu'une main leste et cramponnée au stylo s'empresse de noircir de petits carrés alignés sagement en quinconce. Exemples montrés par l'artiste p.43. p.44 la séance se termine avec un petit défi : transformer la photo d'un journaliste en pixel art. 5 minutes chrono</p>	<p>p.34 Citation 3615 Usul, brève recherche sur Steam des tags pixel art, pixel artist comme Gustavo Viselner. 8 millions de pixels pour un god of war en 4K. P.35 post du développeur black reynolds sur le renoncement au pixel art : "artistes utilisent les outils de leur époque". Petit lexique de trois termes. P.36 reprise interview de Douglas Alves dans Bits. P.34 reprise itw Justin Davis sur IGN en 2014. p.38 compte Pixel Daillies sur Twitter, site nicepixels.se. Reprise du discours de l'auteur. Zombie night terror et de ses hommages à Romero. Fool, Paul Robertson, Waneella, artistes incontournables du pixel art. p.39 Se retrouve aussi en peinture et en clip (plusieurs exemples). Règles esthétiques vues comme incontournables, comme le pixel perfect</p>	<p>p.37 Évolution de Mario à travers les âges en 10 étapes de pixels. Pp.40-41 différents styles de pixel art. P.45 personnages abandonnés de la version finale. Pp.46-47 4 types de maîtres et les exemples</p>		<p>P.34 Dans l'imaginaire collectif, minimalisme rétro teinté de nostalgie. Autant le dire tout de suite : rien n'est faux. P.35 Si Pixel art est revenu à la mode, il a longtemps été le stigmate le plus visible des lacunes technologiques de son temps. P.36 sur le net, disputes pour savoir si c'est Super meat boy ou Fez le précurseur, mais il ne faut pas oublier que, malgré la 3D, les jeux 2D n'ont pas disparu</p>	<p>p.34 À cause du balayage imposé par les canons à photons de l'époque, Pixels apparaissaient moins carré que flous. Pas le choix de composer avec des pixels en petit nombre. P.35 machine après machine, nombre de pixels n'a cessé d'augmenter. Pixel a souffert de l'arrivée des nouvelles technos. Coup de gueule de Seb de Joystick sur Monkey Island 3 ("rendez-nous nos sprites baveux"). P.36 Avec la 3D, l'industrie se rend compte qu'elle a mieux à faire. Quand monsieur tout le monde glisse un téléphone dans sa poche dans les années 2000, l'histoire s'est répétée. P.37 Plus que l'industrie indé, c'est le mobile qui a donné une nouvelle vie aux pixels. Mini-focus sur la neo-geo. P.38 Si on remonte aux temps anciens, pixel s'inscrit dans une longue tradition de la forme géométrique employée comme vecteur d'expression. Reconnaissance tardive du pixel art p.38.</p>

<p>Xenogears vingt ans après, retour sur un jeu charnière du RPG japonais (Pierre Maugein, n°57, novembre 2018)</p>			<p>Livre officiel Xenosaga Official Design Materials p.85. Références du créateur. Interview pour le site officiel de Sony en 2003. p.86 Iwata asks. Reprise itw à Siliconera. P.87 place très faible laissée au jeu xenogears en lui-même, juste un encadré ! P.88 itw dengeki playstation. Comparaison avec FF VII. p.89 Titus 12, projet avorté. Article de Gamespot en juin 1999. Itw donnée à definicogamer</p>			<p>P.85 révélation de Takhashi dans les années 1970, rencontre avec un prêtre. 22 ans, décide de répondre à une offre d'emploi dans le jeu vidéo. Récit de sa carrière, de ses motivations et déceptions. P.86 bienveillance de sakaguchi. Évolution de Takahashi au sein de Square, peaufinent un embryon de scénario. Histoire du développement et clin d'oeil de FF VII à Xeno. [...]</p>
<p>De pacman à Sekiro, l'histoire de la difficulté dans le jeu vidéo (JV n°64, juin 2019)</p>	<p>p.39 intérêt de la difficulté selon Jonathan Penot, game designer freelance. Et avis de Brice Roy, encore lui ! Difficulté comme forme de thérapie existentielle. P.40 Types de difficultés ont des axes interdépendants. Penot explique la méthode du Rational Game Design. Trois grandes familles de challenge et adaptation à la physiologie des joueurs (temps de réaction de l'oeil humain appris par le Code de la route). Mais procédé empirique. A interrogé Juul également p.39. [...]</p>		<p>P.31 mini panorama des arguments sur Twitter en faveur ou défaveur du mode facile de Sekiro. P.32 difficulté serait inexorablement liée au média, même si elle peut prendre plusieurs formes. Jeux dont la difficulté change en fonction du pays où est vendu. P.34 Ghost n goblins provoque le joueur en lui disant qu'il doit refaire le jeu dans une difficulté accrue. Conditions d'émergence de la difficulté : vient aussi de soucis de maniabilité, etc. Jeux qui font de la difficulté leur unique horizon, opposition de deux philosophies (Dark souls ou modif artificielles). Difficulté n'est admise que quand elle participe à une vision d'auteur. [...]</p>			<p>P.31 Début avril, débat fait rage sur Twitter autour de Sekiro et la difficulté. P.33 Au début corollaire du jeu arcade et du mode de financement, puis cette approche reste sur consoles. Titres qui marquent l'histoire pour leur difficulté intense. P.34 première difficulté modulaire. Nintendo ne sort pas un jeu en Europe à cause de sa difficulté. Difficulté n'est plus imposée, mais peut être recherchée par le joueur. P.35 arrivée des jeux familiaux. p.38 Transformation de la difficulté en un langage avec sa grammaire</p>
<p>Sport et esports, plus proches que jamais (JV n°64, Héloïse Linossier, juin 2019)</p>	<p>p.50 Itw Stéphane Morel : pourquoi ce choix ? Proactivité. P.51 Objectif : rajeunir le public attiré (Clément Menjou-Marcadet de l'ACO. Résultats de Roland Garros en 2018 et réussite.FFT : rester du côté du Tennis. Expliquer le choix de l'ACO d'imposer le volant, en lien avec leurs valeurs.p.52 interview joueur</p>		<p>P.50 BeIn me tout en oeuvre pour brouiller la frontière entre foot réel et virtuel. Pourtant il faut bien comprendre que sport réel et virtuel sont des concurrents directs. FFF, FIFA ou NBA ont toutes préféré prendre les devants et se lier à du contenu e-sport. Roland garros et Le Mans finales virtuelles en parallèle des réelles. P.51 Open d'Australie explose toutes les barrières en</p>			<p>P.50 en novembre 2018, équipe allemande perd un contrat de sponsoring de 15 ans avec McDo, qui veut se tourner vers l'e-sport. P.51 ACO qui veut faire son propre projet après avoir hébergé la finale organisée par Microsoft. P.51 Gran Turismo academy entre</p>

	français pour appuyer son portrait. Son analyse du réalisme des jeux actuels . Fabien Piffet : besoin d'une famille qui puisse soutenir économiquement pour être pilote réel. Gaëtan Paletou : avantages pour se préparer des jeux vidéo de simulation. Prédications et regrets de la fermeture d'esprit des investisseurs p.53 Trois questions à Stéphane Fillastre, mises en exergue à part [...]		proposant un tournoi fortnite au coeur du Melbourne park. p.52 portrait rapide d'un jeune joueur français et de son parcours, ses tentatives successives. 250 000 euros d'investissement pour une saison de karting. 400 structures sportives e-sport selon RedEye				2008 et 2016 voyait s'affronter des joueurs du monde entier, place dans une section sportive de Nissan à la clé. McLaren également, pilote virtuel qui se glisse sur la piste réelle et gagne. p.52 Secteur en crise depuis quelques années
Second life, l'immortel monde virtuel (JV n°65, Héloïse Linossier, juillet 2019)	p.84 Soudoplatoff explique les trois raisons pour lesquelles le jeu a fonctionné à l'époque. Et l'échec : ont voulu proposer des solutions à la fois aux entreprises et aux particuliers. P.85 ce ne sont pas des Français qui ont construit l'endroit, mais des résidents admiratifs de sa culture fantasmée. Effet placebo. Personnes qui s'imaginent une nouvelle famille, font du roleplay. Tu sais quand tu te connectes, jamais quand tu te déconnectes. Alarme pour ne pas oublier d'aller chercher ma fille. Bulle de perfection : ne jamais rencontrer quelqu'un en vrai. 60 à 80 euros par mois. Blogueuse-influenceuse. Paiement en linden\$, jusqu'à 800 euros par mois. P.86 Wu hao nous narre son inscription depuis Shanghai. Tout est plus facile dans SL. En jouant a acquis un esprit plus créatif. Danny, a passé la moitié de sa vie dans Second life. A créé des scripts utiles aux résidents. Passage rapide à l'école 42 puis se forme en autodidacte. Développeur web, prend des commandes de résidents pour gagner de l'argent supplémentaire. [...]	p.82 Le jeu nous a attribué un personnage par défaut (+ description). P.83 deux personnages nous accueillent. Se veut un paradis sur terre. Description des lieux. Malgré les mises à jour récentes, 3D reste bloquée dans les années 2000. Activités loufoques, création au centre de tout. Bar de plage vide, aucun joueur en vue. P.84 Séverine alias Vera se propose de guider nos premiers pas (description) . P.85 Découverte de plusieurs lieux reconstitués. Ambiance musicale rêveuse. Danny montre ses projets en cours p.87. Tombe au hasard sur une fête, danseur payé pour animer la soirée	p.83 le terme métavers apparait pour la première fois dans le roman historique Le Samourai Virtuzl de Neal Stephenson. Puis habbo et second life donnent vie au prototype. On atteint difficilement le pic des 50.000. p.85 lecture de forum qui conseillent de ne jamais rencontrer quelqu'un en vrai. Cathédrale construite en 2008 qui est menacée de disparition. Mémoires au bataclan réplique de notre dame ou les gens se sont rassemblés lors de l'incendie. Chiffres de 2008. p.87 interview de Stéphane Desnault dans les colonnes du Monde.				P.82 Sorti en 2003 et semblait avoir une mort annoncée, mais pourtant des milliers d'utilisateurs continuent de le parcourir. Vaguement connu pour ses scandales. P.83 Millions de joueurs se sont envolés tandis que les scandales éclataient et que Facebook explosait. En 2007, c'était l'effervescence. Universités y donne des cours dématérialisés, l'Oréal y fait des entretiens d'embauches et U2 s'y produit. Partis ouvrent bureaux de campagne. P.84 en 2006, le polytechnicien Serge Soudoplatoff s'érige en spécialiste des mondes virtuels. P.84 Groupe d'analystes qui prédit qu'en 2010 une personne sur deux aura son avatar dans le jeu. Réunions pros d'IBM. Première grève dans second life. Déjà à la fin des années 2000 plusieurs personnes avaient pris SL très au sérieux [...]

7. Pixels	Interroger	Fouiller	Rechercher	Montrer	Révéler	Vérier	Déterrer
<p>Ce que les jeux vidéo ont appris au nouveau ministre des Finances de Grèce Audureau et Leloup janvier 2015</p>			<p>Dans de nombreux jeux créés ou distribués par Valve, il existe en effet des « économies parallèles », fonctionnant en circuit semi-fermé : les joueurs peuvent acheter, vendre, échanger des objets ou des tenues personnalisées par exemple. Le fonctionnement de ces minimarchés et la manière de les équilibrer – ou non – ne sont pas des choses simples. L'entreprise a besoin d'un économiste de haut niveau pour théoriser leur fonctionnement – et, incidemment, trouver la manière de les exploiter au mieux sans frustrer les joueurs...Reprise d'un unique post de blog. En outre, Team Fortress 2 et de manière générale la plate-forme Steam ont un autre avantage : il permettent d'observer une société économique dans ce qu'elle a de plus proche des théories libérales d'Adam Smith, c'est-à-dire basée sur le troc, avec des conventions sociales minimales. Reprise entretien auprès de Reason</p>				<p>Tout a commencé par « un étrange e-mail », un soir de 2012 (reprise post sur un blog de Valve). Gabe Newell ignore bien sûr que l'économiste grec deviendra le ministre des Finances d'un très improbable – à l'époque – gouvernement à la gauche de la gauche. Yanis Varoufakis hésite. Il ne connaît rien aux jeux vidéo, mais il s'y connaît en théorie des jeux – un concept qui existe en économie comme en sociologie et en informatique et qui consiste à prévoir de la meilleure manière possible les actions et décisions d'un tiers. Il a même écrit un livre de référence sur le sujet au début des années 1990. L'un de ses premiers travaux consiste, à peine une semaine après son entrée, à modéliser l'économie du jeu de tir Team Fortress 2, et notamment la manière dont le cours des objets que s'échangent les joueurs converge – ou non – vers un point d'équilibre.</p>

<p>L'étrange trajectoire d'« Iraqi Warfare », le jeu vidéo permettant d'incarner l'État islamique Audureau et Zerrouky février 2015</p>		<p>Sur le forum, le jeune homme est calme, courtois, parfois drôle. Il se montre également patient et très déterminé face aux obstacles techniques qu'il rencontre. Rien ne permet d'affirmer qu'il agit par sympathie pour l'État islamique : il confine d'ailleurs la faction djihadiste à la case « opfor », qui désigne les ennemis dans le jargon militaire, ainsi que dans Arma 3. Un certain pragmatisme domine, illustré par ce commentaire sur le forum officiel du jeu : « Nous nous passionnons pour un simulateur de massacre massif, tout est d'un mauvais goût total. Et, honnêtement, j'ai du mal à imaginer un meilleur tas d'abrutis que l'EI comme méchants virtuels. »</p>	<p>« C'est indéniable, il y a de quoi se poser des questions sur ce mod. »  Sur le forum officiel d'Arma 3, un jeu vidéo de simulation militaire très populaire sur PC, les joueurs s'interrogent sur « Iraqi Warfare », une déclinaison de leur jeu favori. Pour le Daily Mail, tabloïd anglais qui a lancé l'alerte, il ne fait aucun doute : « des islamistes distribuent un simulateur de combat afin de recruter des enfants et de jeunes hommes ». Le jeu, précise le média anglophone, aurait été « modifié par les djihadistes pour y intégrer l'État islamique ». Ces mods répondent à une attente forte de réalisme de la part des joueurs. À partir de sa distribution en janvier 2015, le mod « Middle East Conflict » sera même le plus téléchargé sur le site spécialisé Armaholic, grâce à ses nombreuses unités allant du Hamas à l'État islamique en passant par les Talibans, l'armée syrienne, le Hezbollah et Al-Qaida. Manifestement très investi, Marve_XT n'hésite pas à citer une demi-douzaine de sources différentes pour appuyer l'authenticité de ses unités peshmergas. Contacté par Le Monde.fr, l'auteur du mod n'a, à l'heure où nous publions, toujours pas répondu à nos sollicitations.</p>		<p>Une hypothèse contestée par les amateurs d'Arma. Les mods du jeu permettent d'incarner n'importe quelle faction, quel que soit l'univers choisi, insistent les commentateurs sur les forums officiels du jeu. Dans son mod, on retrouve ainsi des armes et engins spécifiques au « théâtre irakien », dont l'hélicoptère d'attaque russe Mi-28, en cours de livraison depuis cet été aux forces de Bagdad ; les véhicules de transport Humvee de couleur sable sont bien ceux des forces terrestres irakiennes régulières, quand les noires relèvent des forces spéciales. Ces dernières arborent même parfois l'insigne du 36e bataillon de commandos sur leurs portières : une unité bien réelle qui affronte l'EI à Fallouja...</p>	<p>Les premières versions d'« Iraqi Warfare » datent du début du mois d'août 2014. Le califat islamique a été autoproclamé cinq semaines plus tôt, et un nouveau venu sur les forums officiels d'Arma 3 vient demander des conseils pour modéliser des soldats et véhicules. Cet apprenti « moddeur » répond au pseudonyme de Marven_2099. De ce qu'il laisse transparaître, il est passionné de jeux d'action, d'Assassin's Creed Unity à Killer Instinct, et fêru d'informatique. Plusieurs versions différentes d'« Iraqi Warfare » voient le jour entre septembre et octobre. De novembre à janvier, Marve_XT assure un service de dépannage sur le forum. Son mod s'installe parfois difficilement, mais il rencontre un joli succès d'estime ; et son auteur, de nombreuses félicitations pour le travail accompli. [...]</p>
---	--	---	--	--	---	---



<p>De Caterpillar à Hollywood, le riche parcours du designer de jeux Ru Weerasuriya Audureau février 2020</p>	<p>« J'ai eu la chance de grandir avec les chaînes françaises, je me souviens des dessins animés du mercredi matin au Club Dorothée, qu'on enregistrtrait pour les regarder l'après-midi : Dragon Ball, Bioman, Goldorak... Toutes ces séries qui nous ont fait rêver, c'est à l'origine de ma carrière », analyse-t-il d'une voix douce et enthousiaste. Pourquoi Karakteka le marque. Mon esprit était... pffff, s'extasie-t-il en mimant une explosion. Rien qu'en repensant aux animations du prince, j'en ai des frissons. » Mais plutôt que graphiste créateur de jeux, il se rêve peintre, puis architecte. Il opte finalement pour le design automobile. « J'étais passionné de voitures, j'allais chaque année au salon de Genève, je rêvais de faire ce métier », se souvient-il.</p>				<p>Il y avait cette idée extraordinaire qu'on peut faire n'importe quoi, qu'on peut bosser aussi longtemps qu'on le veut, pour voir jusqu'où on peut aller, essayer si ça colle au jeu. On commençait à 10h du mat' et on dessinait jusqu'à 2-3 heures du mat', en passant par la case fast food tous les soirs. J'ai gardé à l'idée qu'il n'y avait pas de limite. »</p>	<p>Né en 1974 à Combo au Sri Lanka, Ru Weerasuriya déménage avec ses parents à l'âge de 3 ans à Genève, où il passe toute son enfance, quand éclatent des émeutes dans son pays natal. En Suisse, il grandit dans un environnement polyglotte. Sa mère lui parle cingalais, son père anglais, ses amis sont italiens et lui apprend l'allemand à l'école. Quant à la télévision, c'est en français qu'il la regarde. Il joue alors à Elemental Chase, Zaxxon, ou encore Galaga, des titres rudimentaires, mais populaires en arcade au début des années 1980, puis à Street Fighter. Début 1996, l'antenne européenne de l'Art Center annonce sa fermeture. L'école propose aux étudiants de rester en Suisse ou de finir leur année à la maison-mère, à Pasadena, en Californie. Ru n'a guère plus de 22 ans quand Rodis-Jamero les invite à venir chez lui à San Francisco. [...]</p>
---	---	--	--	--	---	---



<p>NX, Ultra 64, Nitro... Petite histoire de Nintendo à travers ses noms de code Audureau mars 2015</p>	<p>« Le “N” renvoie probablement à Nintendo, et quant au “X” il y a deux possibilités, décrypte Florent Gorges, auteur de trois volumes de L'Histoire de Nintendo, aux éditions Omaké Books, qu'il a fondées. Soit c'est le “X” de l'anonymat, et il sert à entretenir le mystère, soit c'est le “x” de “box”, et il confirme les soupçons d'une Nintendo Box, qui engloberait tous les services et les jeux de la marque. » « Pour l'anecdote, en interne, les gens n'y croyaient pas du tout, et les employés de Nintendo la surnommaient “DameGame” — dame signifiant “naze”, en japonais », explique Florent Gorges. [...]</p>					<p>L'histoire du nom de la NES, la première commercialisée en Occident, est à elle seule un poème. La machine sort d'abord au Japon en 1983, en pleine période de démocratisation des premiers ordinateurs personnels familiaux. La firme de Kyoto hésite entre Game Computer et Computer Video Games, avant d'opter pour Family Computer (« ordinateur de famille »), abrégé en Famicom. Le jeu vidéo est donné comme mort par les observateurs de l'époque, et, pour convaincre les magasins de distribuer sa machine, le Japonais la rebaptise Nintendo Entertainment System (NES), en l'assortissant de gadgets comme un robot et un pistolet. [...]</p>
<p>Battlefield Hardline, le jeu vidéo policier de l'après-Ferguson Audureau mars 2015</p>	<p>« L'élément qui nous a définitivement convaincus, ça a été Ferguson », raconte la Française Yara Khoury, productrice du jeu au sein du studio américain Visceral Games. « Quand les émeutes ont éclaté, notre première réaction, ça a été “oh merde”. Et on s'est demandé comment gérer ça de manière professionnelle, sensible, tout en restant amusants », poursuit la productrice. Nous faisons des œuvres de divertissement, on peut les associer à des séries télé, mais nous avons aussi une responsabilité morale », veut croire la productrice du jeu - tout en rappelant que si l'environnement se veut politique, le jeu, lui, ne l'est pas.</p>	<p>Attaque "reportage dans le jeu" : « C'est de la brutalité policière, merde ! Je connais mes droits ! » Brix est face contre terre, la joue pressée contre les mégots qui jonchent le macadam, les deux bras croisés dans le dos. Au-dessus de lui, Mendoza, officier de police américano-cubain aux méthodes brutales. [...]</p>	<p>Désormais, un délinquant qui se rend ne craint plus pour sa vie. Mieux, le joueur marque des points lorsqu'il interpelle des suspects sans faire usage de son arme, et reçoit même une récompense virtuelle lorsqu'il procède à dix arrestations « propres ». Loin des blockbusters récents Assassin's Creed Unity, Far Cry 4 ou encore The Order 1886, les assassinats ne rapportent aucun point. Et chaque fusillade représente déjà un petit échec, celui d'avoir perdu le contrôle de la situation. Certains semblent reconnaître le héros, et réciproquement. Dans la banlieue pauvre où commence le jeu, policiers et dealers sont les deux fils d'une même maille, celle d'un tissu urbain alternatif, avec ses codes, ses familiarités, ses tensions et ses dérapages.</p>			<p>Quand les événements ont lieu, le jeu est déjà en projet depuis deux ans et demi. Son thème est à l'époque celui d'un jeu de tir matiné d'infiltration, avec un mode de narration issu des séries télé, que ce soit pour son cadre (la Floride) ou pour son scénario (une enquête au sein d'une filière de stupéfiants). Son approche se veut alors réaliste : le joueur débute avec un Taser, et il peut choisir de tuer ses ennemis ou de sortir son insigne et de les menotter. « Avant Ferguson, le jeu prévoyait encore la possibilité d'abattre les délinquants lors d'une arrestation. On se posait la question : veut-on vraiment laisser au joueur le choix de tuer quelqu'un qui se rend ? », explique Yara Khoury. Le choc de Ferguson les convainc d'opter pour une approche plus morale, et l'équipe procède à quelques modifications.</p>

<p>Les objets connectés, entre aubaine économique et casse-tête juridique Audureau avril 2015</p>	<p>6 sources « L'Internet des objets va générer des données, beaucoup de données, notamment personnelles, ce qui explique que les grands groupes américains investissent beaucoup dans ce domaine, explique Samuel Ropert, consultant pour IDATE. Le but est de collecter de plus en plus de données, afin d'offrir de nouveaux services et de les monnayer. » « Quand vous avez un objet qui est connecté, vous restez au plus près du consommateur. Vous pouvez lui offrir un meilleur service après-vente, mieux le fidéliser, lui offrir de meilleurs services », détaille Roberto Siagri, président du fournisseur de systèmes embarqués italien Eurotech. « Les données, c'est comme le vin, il faut savoir les stocker au bon endroit, et elles prennent de la valeur avec le temps, affirme M. Siagri. Mais contrairement au vin dont il ne reste rien une fois que vous avez ouvert la bouteille et bu, les données, elles restent. » « Si je sais que pendant 50 jours en été il pleut, je sais qu'il faudra que je propose des recettes adaptées au temps qu'il fait, que ça ne sert à rien que je propose des salades, même si nous sommes en été », détaille Xavier Boidevezi, directeur de développement pour la marque d'électroménager SEB. [...]</p>		<p>À terme, 80 milliards d'objets connectés devraient être en circulation en 2020, selon les prospections du cabinet IDATE. nombreux sont les objets concernés par cette grande révolution, qui verra le moindre meuble intégrer un identifiant unique sur le réseau, lui permettant de communiquer avec d'autres objets afin d'offrir des services au consommateur. La plateforme américaine ThingWorx a défini six niveaux différents dans l'utilisation des données collectées. Au niveau le plus bas, elles servent uniquement à vérifier à distance qu'un produit est utilisé et fonctionne convenablement. Au niveau supérieur, les données permettent d'évaluer quelle utilisation est faite du produit ; puis, un étage au-dessus, de jauger si les efforts et les dépenses de conception du constructeur sont en rapport avec son usage final. « À qui appartiennent ces données ? C'est très important de le savoir », pointe Mario Campolargo, de la Commission européenne. Un certain flottement règne. « Les données appartiennent au constructeur de l'objet connecté », affirme Roberto Siagri d'Eurotech lors d'une conférence. « Pour les données personnelles, ce sont des extensions de la personne et elles lui appartiennent », nuance Jean-Baptiste Chaniel, avocat chez Adamas, dans une autre. En France, les données de santé sont protégées par la CNIL et leur stockage en ligne doit répondre aux normes cryptographiques les plus élevées, ce qui n'est pas le cas pour les autres types de données. Théoriquement, un hébergeur est tenu de se conformer aux lois du pays où elles ont été recueillies. [...]</p>	<p>Pourquoi un client se détourne-t-il d'une marque ? Quels sont les comportements annonciateurs ? Comment les en dissuader en amont ? Autant d'enjeux auxquels la collecte de données et l'analyse prédictive doivent permettre d'apporter des réponses. « Une source de valeur infinie pour l'industriel », relève Patrice Ravaud, et l'opportunité de développer des produits pensés à partir du consommateur. L'un des objectifs est notamment d'éliminer les fonctions voire les produits qui ne servent plus à rien, à partir d'une meilleure compréhension de l'utilisateur, voire, dans les niveaux d'intégration les plus élevés, de penser la conception d'un nouveau produit ou d'un nouveau service entièrement depuis les données collectées. « On peut arriver à capter n'importe quelle donnée : dans l'automobile, on capte le comportement de conduite, à quel moment on accélère, on freine, etc. On peut en déduire si c'est un comportement à risque. [...]</p>		
---	---	--	---	---	--	--

<p>Pourquoi l'État va subventionner des jeux vidéo violents Audureau avril 2015</p>	<p>« Tout le monde est d'accord, mais pour des raisons un peu obscures, cela avance trop doucement » déplore Guillaume de Fondaumière, président du syndicat national du jeu vidéo et le directeur du studio Quantic Dream. Ce dernier rappelle que sous la pression de son industrie, le Québec a récemment relevé son dispositif de soutien aux jeux vidéo par un crédit d'impôt à 37,5 %. « Le système de classification français des films est l'un des moins sévères au monde, épingle Guillaume de Fondaumière, alors que le PEGI, qui est un organisme paneuropéen, est ajusté sur les critères des pays les plus stricts, en l'occurrence l'Islande. »</p>		<p>Le gouvernement est sur le point d'élargir le dispositif de crédit d'impôt aux « jeux vidéo spécifiquement destinés à un public d'adultes et qui sont commercialisés comme tels, sous réserve du caractère significatif de leur contribution au développement et à la diversité de la création française et européenne ». Concrètement, les jeux vidéo français étiquetés « + 18 » par l'organisme de classification européen, le PEGI, pourront désormais bénéficier d'une prise en charge de leurs coûts de développement à hauteur de 20 % de ceux-ci. Des titres comme Dishonored (développé par les Français d'Arkane Studios), Heavy Rain (Quantic Dream), ou encore ZombiU (Ubisoft Montpellier) auraient été concernés si la mesure avait été en place au moment de leur développement. De GTA V à Assassin's Creed Unity en passant par Watch Dogs, sept des jeux vidéo les plus vendus en France en 2014 (en valeur) sont estampillés « PEGI 18 », selon un rapport du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (Sell), et ceux-ci représentent un tiers des ventes au total. Selon le classement hebdomadaire du Sell, les meilleures ventes actuelles sont une fois encore réalisées par des titres réservés aux adultes (GTA V, Mortal Combat X) ou aux plus de 16 ans (Bloodborne), seuls les meilleurs titres Nintendo et PS Vita faisant exception.</p>		<p>Les jeux vidéo porno-graphiques ou d'une violence jugée extrême, à partir d'un système de malus, ne rentreront pas dans le cadre de nouvelle version du crédit d'impôt. La violence sera motif de retrait de point lorsqu'elle présentera, selon le décret, un caractère « disproportionné et gratuit » ou « cru et détaillé dans un environnement visuellement réaliste ». Il serait exagéré de réduire l'ensemble de la production estampillée « +18 » à ces cas extrêmes. ZombiU est avant tout un simple jeu de zombie, Mortal Combat patauge depuis longtemps dans l'humour gore, et des jeux de guerre d'apparence bas du front cachent parfois de vraies réflexions pacifistes, comme Spec Ops : The Line. Le système de classification des jeux vidéo est beaucoup plus sévère que celui des films. [...]</p>	<p>fait suite à deux amendements votés en décembre 2013 et dont l'industrie attend toujours la mise en application. La France, qui comptait à la fin des années 1990 parmi les principaux producteurs mondiaux de jeux vidéo, a depuis reculé au huitième rang, tandis que le Québec drainait les talents hexagonaux, jusqu'à s'imposer aujourd'hui comme la plus grosse usine à blockbusters du monde. Le Québec a bâti son industrie sur une politique fiscale agressive. C'est la raison pour laquelle la France a mis en place un système similaire, quoique de moindre ampleur, en 2007. [...]</p>
---	--	--	--	--	--	---

<p>Le jeu vidéo, une production bien plus sévèrement contrôlée que le cinéma Audureau et Vaudano mai 2015</p>			<p>Plus de la moitié des jeux qui sortent chaque année sont au moins déconseillés aux enfants de moins de 12 ans par le système européen PEGI (Pan European Game Information), qui fait référence dans le domaine. À l'inverse, plus de 90 % des films qui sortent dans les salles de cinéma françaises bénéficient du visa « tous publics » du Centre national du Cinéma (CNC). C'est le Centre national du cinéma (CNC) qui accorde leurs visas d'exploitation aux films diffusés dans les cinémas français. Il s'agit d'un établissement public, dont la commission de classification est composée de personnalités d'horizons divers (professionnels, associatifs, fonctionnaires, étudiants...) nommés par le ministère de la Culture. C'est un modèle de régulation publique.</p> <p>Les jeux vidéo sont au contraire "autorégulés" par l'industrie. La classification européenne PEGI est la propriété privée du lobby européen du "logiciel interactif", l'IFSE. censure très rare, appliquée deux fois ces vingt dernières années). En France, la très récente loi sur la simplification du droit (article 22) a pour la première fois officiellement reconnu le système PEGI. Le Royaume-Uni a décidé de rendre la classification PEGI contraignante depuis 2012. les responsables des cinémas qui ne font pas respecter les interdictions - 12, - 16 + ou - 18 sont passibles d'une amende de 1 500 à 3 000 euros.</p>	<p>Cinq graphiques et appui sur un autre article ayant analysé 193 jeux. Il est surprenant de constater combien la classification du jeu est souvent plus sévère que celle du film dont il s'inspire. Appui d'Alexis Blanchet</p>		<p>Ainsi, un jeu où un personnage « gagne un avantage en utilisant le tabac ou l'alcool » ou prononce une seule fois le juron « fuck » ou l'injure « cocksucker » se voit automatiquement étiqueté « moins de 16 ans ». À l'inverse, Le Discours d'un Roi de Tom Hooper (2010) est étiqueté « tous publics » malgré les bordées d'injures prononcées par Colin Firth. Tout sévère qu'il soit, le système PEGI ne semble pas vraiment embêter les éditeurs de jeux vidéo. Les administrateurs du système admettent ouvertement ne pas pouvoir jouer à l'ensemble du jeu.</p>	
---	--	--	---	---	--	---	--

<p>Que sont les MOBA, ces jeux vidéo compétitifs qui captivent des dizaines de millions de joueurs ? Audureau juin 2015</p>			<p>Définition la plus claire possible. À l'air large, mais en réalité très restrictif. En fait, le jeu a acquis une telle célébrité dans la communauté des joueurs PC assidus qu'il a même une chanson qui lui est dédiée, « DotA », signée en 2006 de l'artiste suédois Basshunter.</p> <p>Particularités de Lol. League of Legends est aujourd'hui non seulement le MOBA le plus joué, mais également le jeu ordinateur le plus joué tout court, si l'on en croit les chiffres de Riot, son éditeur, qui revendiquait 27 millions de joueurs quotidiens début 2014.</p> <p>Les facteurs d'explication sont nombreux. D'un strict point de vue économique, le modèle freemium rend le jeu accessible à des territoires entiers qui ont grandi avec un marché pirate, ne jurent que par le gratuit (Russie, Amérique latine), mais sont souvent clients de jeux compétitifs. Sur les dix tournois de jeux vidéo les mieux dotés, neuf concernaient des MOBA, avec un record ébouriffant de dix millions de dollars de prix pour l'édition 2014 de The International, compétition sur Dota 2 organisée par la société qui en possède désormais les droits, l'américain Valve.</p>			<p>À noter que certains joueurs rejettent l'appellation « MOBA », qui a été introduite par l'éditeur de League of Legends, et préfèrent parler soit de « DotA-like », du nom du premier grand succès du genre, soit de « ARTS », acronyme barbare pour « jeu d'action/stratégie en temps réel » On retrouve des idées similaires dans le titre Herzog Zwei, antique jeu de stratégie de 1989 sur Megadrive.</p> <p>Mais c'est véritablement « Aeon of the Strife », une carte amateur développée pour StarCraft, en 1998, puis portée et sophistiquée sur Warcraft III sous le nom de Defense of the Ancients (ou DotA), en 2003, qui a lancé le genre, ou en tout cas son ambassadeur majeur, DotA.. Histoire atypique de Dota. DotA étant né de la cuisine de Warcraft, avec Heroes of the Storm, un DotA-like reprenant une partie de l'univers de Warcraft, la boucle de l'histoire du MOBA est enfin bouclée.</p>
---	--	--	--	--	--	--

<p>Derrière le jeu vidéo Hatred, une micro-communauté misanthrope et provocatrice Audureau juin 2015</p>		<p>« J'ai toujours voulu mourir dans la violence. C'est l'heure de la vengeance, aucune vie de mérite d'être sauvée, et je vais en envoyer dans la tombe autant que je peux ». Dès sa cinématique d'ouverture, Hatred (« haine » en anglais) pose le ton : il est misanthrope, cynique, ultraviolent et provocateur. « Nous ne sommes pas sectaires. Nous tuons toutes les races sur un pied d'égalité », rebondit fièrement l'un des membres du studio sur son forum. Qui sont-ils ? Sur le forum officiel du jeu, réservé aux inscrits, certains amateurs de ce simulateur de massacre se présentent entre eux. Après s'être spontanément présenté comme opposé « aux maîtres sionistes » [sic], un autre lui répond : « Pour moi, Hatred est un jeu longtemps attendu, qui représente une part de nous qui est souvent dissimulée ou ignorée. [...]</p>	<p>Le jour de sa sortie, le 1er juin, le jeu des Polonais de Destructive Creations a reçu un accueil favorable. Malgré son principe, Hatred a été temporairement n° 1 des ventes sur la principale plateforme de vente de jeux vidéo en ligne, Steam. Quant à l'inspiration principale de Hatred, « il s'agit du premier Postal, bien sûr » les jeux « Adults Only » y sont désormais proscrits, privant le jeu d'une visibilité importante sur l'un des sites les plus influents auprès des consommateurs. Facebook a également supprimé la page du studio. Enfin, en Allemagne comme en Australie, Hatred a été tout simplement interdit, et sa distribution en boutiques en France est hautement improbable. Selon le site Steamcharts, au plus fort, Hatred a enregistré 3 000 joueurs quotidiens depuis sa sortie, mais le chiffre est redescendu à 600, trois jours après. Avis sur jeuxvideo.com</p>		<p>Hatred est avant tout l'œuvre d'un studio aux idées politiques suspectes. Fin 2014, son concepteur, Jaroslaw Zielinski, se défendait auprès du site Polygon de toute sympathie pour un groupe néonazi polonais, la Polska Liga Obrony. Une allégation « foutrement ridicule », selon lui, mais appuyée par son abonnement à la page Facebook du groupe. Jaroslaw Zielinski tentait alors de se justifier en prétendant y trouver « des informations que les autres médias ne voulaient pas donner ou montrer ». Hatred a également reçu le soutien des supporters les plus extrêmes du GamerGate, cette nébuleuse de joueurs antiféministes qui s'est illustrée en harcelant et menaçant de mort plusieurs créateurs, surtout des créatrices, de jeux vidéo depuis août 2014. Le studio polonais n'a lui-même jamais caché sa sympathie pour le GamerGate. [...]</p>		<p>À la différence des années 1990, les pouvoirs publics et les éditeurs ont mis en place des politiques de contrôle, justement en réaction à des jeux comme Doom, Mortal Kombat, ou encore Nightrap. Ils ont abouti à la mise en place de l'ESRB, l'organisme américain de classification des jeux vidéo, qui a interdit la distribution de Hatred aux mineurs.</p>
--	--	--	---	--	---	--	--

<p>E-fanorona, la fierté de l'île Rouge Audureau juillet 2015</p>	<p>« L'intelligence artificielle du fanorona est assez complexe à réaliser », souligne Ny Andry Andriamanjato, ancien conseiller technique auprès du ministère de la Jeunesse et des Loisirs et chef de projet sur le jeu. « On fait tous de la marque blanche, et de temps en temps on se permet des folies. E-fanorona était une folie du patron », résume Ny Andry Andriamanjato. Le studio Lomay travaille ainsi sur un projet intitulé GazKar, un jeu de courses de voitures qui met en scène essentiellement la ville d'Antananarivo, les paysages ruraux et les sites touristiques de Madagascar. « Le projet est né de la perception que rares sont les jeux vidéo qui mettent en scène le paysage malgache », explique Tsilavina Razafinirina, cofondateur du studio. Les titres bien malgaches et bien aux couleurs de Madagascar sont encore en cours, car faire un jeu nécessite du temps et c'est récemment que nous avons décidé de ne plus faire que ça » [...]</p>		<p>Depuis la rue Pasteur Rabary Ankadivato, à Antananarivo, une petite équipe de quelques personnes a lancé, en mai 2014, E-fanorona, adaptation sur smartphones d'un jeu de plateau traditionnel malgache. Ici, point de modélisation en trois dimensions complexe, d'animations sophistiquées ou de prouesses graphiques dignes d'un blockbuster occidental, mais une simple image en 2D fixe avec des pions en mouvement. L'industrie malgache, encore embryonnaire, reste pour l'instant spécialisée dans les jeux à faibles coûts. Particularité du jeu. Les jeunes créateurs malgaches doivent relever de nombreux défis pour exister, et la plupart vivent de la sous-traitance, soit pour des services Web, soit pour des petits jeux de commande distribués sur iPhone et Android par des labels étrangers, français le plus souvent, sous des noms génériques. Ils s'appellent My Planet My Territory, Fantasy Air Battle, ou encore Pumpky's Halloween et Pumpky's Christmas, tous sur smartphones. [...]</p>				<p>Tout un symbole pour la jeune industrie malgache, qui multiplie les projets et les sociétés depuis le début des années 2010, mais a dû, jusqu'à présent, annuler la plupart. À l'image de Faithful World, le premier grand studio de l'île, fondé par M. Andriamanjato en février 2011, et dont l'unique projet abouti sera un sympathique jeu de réflexion conçu pour un concours de développement international. E-fanorona a entamé son discret tour du monde. Créé à Madagascar, il a été présenté, en février, au Festival international des jeux de Cannes, puis au 16e Salon culture &amp; jeux mathématiques de Paris, en mai, et enfin au championnat d'Île-de-France d'échecs en juin.</p>
---	--	--	--	--	--	--	---



<p>À la rencontre du GamerGate, le mouvement libertarien qui veut défendre ses jeux vidéo Audureau juillet 2015</p>	<p>« La récupération politique, je suis contre », persifle un jeune informaticien habillé en look psychobilly, banane à l'ancienne et tutoiement facile. « Je suis antiraciste à 200 %, je soutiens l'action antifasciste française depuis mes 14 ans » Ce soir-là, un grand blond « de catégorie socioprofessionnelle supérieure », comme il se décrit de manière mystérieuse, était ainsi venu spécialement de Belgique pour rencontrer Vox Day et échanger avec lui sur ses thèses sur « l'évolution sociosexuelle », sans le moindre intérêt pour les jeux vidéo. « Il y a beaucoup de gens ici à qui je ne fais pas confiance », prévient Jack, un métis japonais et guadeloupéen de 18 ans, très impliqué dans l'organisation du GamerGate. « Je suis de gauche, je lis Libération et je vote écologiste », explique ainsi Sébastien, informaticien de 30 ans, qui se dit « contre la limitation de l'expression dans le jeu vidéo » Polo blanc sur un pantalon rouge, un appareil photo en bandoulière, Franck, 25 ans, à la recherche d'un emploi dans le cinéma, cite quant à lui le Canard Enchaîné et France inter comme sources d'informations, et improvise du Desproges quand on l'interroge sur ses idées [...]</p>	<p>Paris, Gare de Lyon, sur les coups de 22 heures. Un verre à la main, une quarantaine de clients d'une brasserie sans prestige se tassent sagement sur le trottoir. Trois hommes se tiennent face à eux. Veste noire sur tee-shirt noir, l'écrivain Theodore Beale, dit Vox Day, prend la parole. « Nous sommes les premiers depuis des décennies à nous opposer aux Social Justice Warriors [terme péjoratif décrivant les militants féministes et LGBT]. Je suis de droite, vous êtes peut-être de gauche, mais nous nous battons ensemble. Vous n'êtes pas seuls », déclame-t-il. Dans l'assistance, on lève ses verres d'un air un peu gêné. Des antifascistes aux suprémacistes en passant par les écologistes, les ultralibéraux, les socialistes et les apolitiques, il y avait de tous les bords politiques, jusqu'aux plus extrêmes, ce samedi 11 juillet [...]</p>	<p>Vox Day, programmeur de jeux vidéo, écrivain de science-fiction connu pour ses écrits suprémacistes, et pour avoir qualifié une consœur noire de « demi-sauvage » – propos qu'il a réitérés samedi au Monde. Leur ennemie jurée s'appelle Anita Sarkeesian, blogueuse et militante féministe à la rigueur scientifique contestable, mais qui a eu le mérite de porter aux yeux de tous la question du sexisme latent dans les jeux vidéo. À bien des égards, le GamerGate est issu de la même culture qu'Anonymous. Il vient des mêmes forums, prend la même forme d'un hacktivisme teinté d'anarchisme rigolard et de pratiques de harcèlement ; ses valeurs horizontalistes et libertaires sont proches, mais avec une teinte libertarienne plus prononcée et un noyau masculiniste inédit.</p>		<p>Si le mouvement est né sur Internet, la rencontre a été organisée par des personnalités comme Milo Yiannopoulos, journaliste britannique néoconservateur à la répartie facile, Mike Cernovitch, blogueur et écrivain masculiniste, et surtout Theodore Beale, allié à Vox Day, l'écrivain suprémaciste. Trois idéologues arrivés en cours de route, et tentant de détourner le mouvement à leur profit. Nombre des participants réunis ce soir sont parfaitement anglophones et bercés de la culture des forums anonymes comme Reddit ou 4chan. Au nom de la lutte contre la collusion médiatique, un Italien a ainsi passé plusieurs mois à littéralement fichier tous les journalistes de jeux vidéo américains, et leurs liens amicaux ou amoureux dans l'industrie. « Je ne juge pas, je donne juste au lecteur le moyen de le faire », croit-il bon d'ajouter, tout en demandant, non sans ironie, à rester anonyme.</p>	<p>Le GamerGate, mouvement de joueurs de jeux vidéo proches de l'extrême droite ? Ses sympathisants appellent à une lecture plus nuancée que celle qu'en font beaucoup de ses opposants. Ils citent des sondages – sans valeur scientifique – conduits au sein du mouvement selon lesquels la majorité de ses sympathisants se déclareraient de gauche. Si le discours est construit chez certains, il est très décousu chez d'autres. « Je ne me considère pas vraiment comme quelqu'un de très politique, je pense juste qu'il ne faut pas accepter de chèque quand on teste un jeu vidéo » explique confusément Reece, un Anglais de 20 ans, étudiant en sécurité informatique, venu spécialement de Leicester (Royaume-Uni) pour l'événement.</p>	<p>Ce mouvement de joueurs de jeux vidéo est né aux États-Unis à l'été 2014. Une développeuse de jeux indépendante, Zoe Quinn, est accusée publiquement par son ex-petit ami de l'avoir trompé avec un journaliste spécialisé dans les jeux vidéo, messages privés à l'appui. Elle subit alors une violente campagne de harcèlement par certains internautes qui l'accusent de coucher pour promouvoir son jeu. En réponse, la presse vidéoludique prend la défense de la développeuse et souligne dans plusieurs tribunes la misogynie du milieu gamer et de l'industrie des jeux vidéo. En réaction à ces accusations, les joueurs se rassemblent derrière l'étiquette GamerGate. Le mouvement est né.</p>
---	--	--	--	--	--	---	--



<p>Le Marche ou crève du jeu vidéo indépendant Audureau août 2015</p>	<p>Joint par Le Monde, un responsable d'un studio français indépendant, tenu à l'anonymat par un accord de confidentialité avec son éditeur, faisait état d'un pic soudain de 20 % de remboursements en juin, et d'un taux de retour oscillant autour de 15 % depuis, contre presque zéro auparavant. « Mais je préfère toujours ça à une note négative », philosophe-t-il.</p>		<p>Début juin, Valve, l'entreprise derrière la principale boutique en ligne sur PC, Steam, a modifié sa politique de remboursement : désormais, les joueurs peuvent récupérer leur argent si les deux premières heures d'un jeu ne les ont pas convaincus. Le 11 août, Sony a introduit la possibilité de voter pour le jeu que les abonnés au programme « PlayStation + » souhaitent télécharger gratuitement. Et le 18 août, Justin Bailey, du studio Double Fine (Broken Age), a lancé Fig, une plateforme de financement participatif sur le modèle de Kickstarter, mais offrant un intérêt sur les ventes. N'ont rien d'anodin, pourrait voir disparaître les petits indés. Selon des chiffres du site d'analyse SteamSpy, les ventes moyennes pour un jeu sur la plateforme de Valve seraient de 32 000 unités, avec des disparités énormes. Créateur du jeu salué par la critique The Next Penelope, le game designer Aurélien Regard explique sur Tumblr n'avoir vendu que 4 200 unités du titre depuis son lancement, là où certains jeux indépendants sortis au début des années 2010 ont dépassé le million. L'explication est commune à la plupart des plateformes de jeu vidéo des années 2010 : le marché est saturé. Sur Steam, l'offre a explosé (moins de 300 sorties en 2011, plus de 1 500 pour la seule période de janvier à août 2015, selon PC Gamer), au point de devenir un enfer pour la survie d'un produit hors circuit. [...]</p>	<p>Tweet Delahaye et graphique Ico partners (reprises) la proportion d'échecs, en hausse continue, atteint désormais 82 %</p>	<p>Pour les studios indépendants et les développeurs en solo, la situation n'a jamais été aussi critique qu'en 2015. Si, dans leur ensemble, les ventes de jeux indépendants progressent, elles sont beaucoup plus émietées, en raison de la saturation du marché, notamment sur Steam. le système mis en place, et la limite des deux heures, met aussi en péril toute une vague de jeux indés contemplatifs, parfois extrêmement bien finis, mais pensés comme des expériences artistiques courtes, à l'image de Gone Home. Cette nouvelle politique permet désormais, de fait, d'en profiter sans avoir à payer les auteurs.</p>		
---	---	--	---	---	---	--	--

<p>Neymar, Griezmann, Messi... Comment les sportifs atterrissent sur les jaquettes de FIFA et PES Audureau septembre 2015.</p>	<p>Rien d'étonnant pour Sébastien Belencontre, qui gère l'image d'Antoine Griezmann. « Antoine [Griezmann] est sur la jaquette de FIFA 16, mais rien ne dit qu'il sera sur la jaquette de FIFA 17. Les éditeurs de jeux s'engagent rarement sur la durée, à part sur des champions de la stature de Messi ou de Ronaldo, qui peuvent se permettre d'avoir une année de "moins bien" sans que cela remette en question leur aura. Les autres sont soumis à des contrats portant sur une seule édition du jeu. » « Jusqu'à présent, il n'y avait pas vraiment de réflexion derrière le choix du footballeur sur la jaquette, explique Adam Bhatti, responsable produit chez Konami Europe. Mais pour PES 2015, nous avons voulu nous focaliser sur les étoiles montantes. Mario Götze, par exemple, a été une prise de risque volontaire. Par chance, il a marqué le but vainqueur en finale de Coupe du monde ! [lors de la rencontre Allemagne-Argentine au Mondial 2014] » Par deux fois, Konami n'a pas souhaité répondre à nos questions sur le montant de ces accords. [...]</p>						<p>Il y a les habitués des jaquettes. Lionel Messi figure ainsi chaque année sur une boîte, notamment celles de FIFA, dont il assure la promotion depuis cinq ans. Cristiano Ronaldo, apparu quant à lui sur PES 2008, y est resté jusqu'à 2014. Et puis, il y a les étoiles filantes, comme Guillaume Hoarau et Steve Mandanda, fugacement apparus sur celle de FIFA 10, ou Eden Hazard, sur FIFA 15. Côté Electronic Arts (EA), c'est moins le potentiel du joueur que sa popularité locale qui est recherchée. L'éditeur américain a un modèle auquel Konami a renoncé depuis la doublette Messi-Gourcuff sur PES 2010 : une star internationale commune à la jaquette de tous les pays – à nouveau Messi –, et un sportif à la dimension locale.</p>
<p>La corniche dans les jeux vidéo : plus qu'un bout de décor, un art du vertige Audureau octobre 2015</p>	<p>Trois chercheurs (Alexis Blanchet, Mathieu Tricot, Antonin Congy) livrent leur analyse</p>		<p>Corniches, gouttières, rebords de falaise, poutres ou promontoires en tous genres... Comme Lara Croft dans Tomb Raider, comme Arno ou Altaïr dans Assassin's Creed, Nathan Drake fait partie de cette génération de héros funambules [...]</p>				<p>Le rebord, longtemps, a été une simple arête au fonctionnement binaire. Impossible de s'y accrocher : elle marquait juste le début ou la fin d'une plate-forme. [...]</p>

<p>Activision, grand habitué de l'exagération Audureau octobre 2015</p>					<p>Mais les 500 millions de dollars de Destiny correspondent à un plan de développement d'une décennie, comprenant non pas seulement un, mais quatre titres dans la série, comme l'a révélé le contrat entre les deux sociétés, qui a fuité sur Internet. Selon les termes de celui-ci, Bungie, le studio de production, a touché d'Activision 10 millions de dollars entre 2010 et 2013, les 4 années correspondant au développement du jeu initial.</p>	<p>Jeudi 8 octobre, à trois semaines de l'ouverture de la Paris Games Week, l'éditeur américain Activision a annoncé dans un communiqué un « line-up » – une sélection de jeux accessibles au public – « historique ». Le géant américain de l'édition ne présentera pourtant que 4 titres différents : les jeux de tir Call of Duty : Black Ops III et Destiny : Le Roi des corrompus, le jeu d'aventure pour enfants Skylanders SuperChargés et le jeu musical Guitar Hero Live. Il n'a par ailleurs rien d'original. Côté en Bourse, Activision a en fait pour stratégie d'annoncer un record à chaque communication – et ce, coûte que coûte, en choisissant le périmètre qui l'arrange, comme le nombre de jours de commercialisation, le type de support ou même la marque de console. [...]</p>	<p>Le 10 octobre 2013, l'éditeur communiquait sur un autre « line-up exceptionnel » qui comportait (déjà) Call of Duty Ghosts, Destiny, et Skylanders SWAP Force, soit les mêmes séries. Elles étaient également présentes lors de l'édition 2014. En fait, seul Guitar Hero n'a jamais été montré à la Paris Games Week, mais tout simplement parce que le plus grand salon français de jeu vidéo n'existait pas encore en 2010, quand est sorti le dernier épisode, Guitar Hero : Warriors of Rock. Il était en revanche présent au Micromania Game Show, son prédécesseur en termes de dates et d'importance. Fin 2014, Call of Duty : Advanced Warfare a ainsi été présenté comme le jeu le plus streamé au monde, mais « sur console » et « sur la semaine de lancement », et avec 1,5 million de visionnages pour une partie sur Twitch (plate-forme de streaming et de VOD de jeux vidéo) [...]</p>
---	--	--	--	--	---	--	--

<p>Dans les coulisses d'Ubisoft, « l'Airbus du jeu vidéo » William Audureau octobre 2015</p>	<p>« L'annonce [de Vivendi] ne change rien à notre position. Ubisoft est une société qui est mondialement reconnue pour sa créativité. C'est notre modèle, nous ne voulons pas le mettre en danger, et c'est pourquoi nous voulons conserver notre indépendance » expliquait, jeudi 22 octobre, un porte-parole de la société au Monde. Si Michel Ancel en est souvent présenté comme la tête pensante, le Monégasque renvoie les compliments à un éternel homme de l'ombre d'Ubisoft, Serge Hascoët, son grand manitou créatif. « C'est le véritable Miyamoto français » confie-t-il, en référence au père de Mario et Zelda. « Il était concepteur en chef, avait beaucoup étudié le jeu vidéo japonais et apportait une expertise que l'on n'avait pas forcément encore. » « Il n'y a aucune autre boîte de jeu vidéo au monde qui ait ainsi une division entière qui décide de l'orientation du jeu vidéo à long terme », relève un ancien d'Ubisoft. Assassin's Creed représente aujourd'hui un tiers du chiffre d'affaires annuel de l'entreprise, un pilier essentiel qu'Ubisoft entend exploiter encore de nombreuses années. [...]</p>		<p>Ubisoft emploie près de 10 000 personnes dans le monde, dont pas moins de 80 % dans la création. Il s'agit de la deuxième plus grosse force de production de tous les éditeurs de jeux vidéo en termes d'effectifs. Aucune autre entreprise du secteur n'a autant mondialisé son appareil de production. Le groupe est présent dans 30 pays, à travers 30 studios qui mettent leur travail en commun. Un jeu comme Assassin's Creed Syndicate, par exemple, a été piloté par Ubisoft Québec, mais a nécessité la collaboration de dix autres studios à travers le monde, comme Ancey, Bucarest, Kiev, Montpellier, Montréal, Shanghai, Singapour, Sofia et Toronto. « C'est un planning de projet hallucinant », expliquait Thomas Painçon, directeur marketing d'Ubisoft pour la zone Europe et le Moyen-Orient, au site spécialisé Gamekult en 2013. « Sans rire, cela s'inspire d'Airbus » (reprise Gamekult). Cela ne s'est pas toujours fait sans casse : initialement prévu en 2013, Watch Dogs a été reporté au dernier moment de six mois, malgré l'embauche en catastrophe de centaines d'intervenants supplémentaires pour le finir. Quant aux récents Assassin's Creed, ils trahissent par leurs innombrables petits bugs le manque de temps et de finition dont souffrent les projets. Ce contrôle quasi familial a pour l'instant permis à la licence de se décliner en livres et bandes dessinées sans perdre de sa cohérence. Il pourrait être remis en cause par un rachat de Vivendi.</p>		<p>Ainsi c'est au sein de l'édito qu'a été décrété vers le milieu des années 2000 que l'avenir était aux jeux en monde ouvert, comme Far Cry, Watch Dogs, Assassin's Creed. Organisation mondialisée, tour de contrôle omniprésente, latitude créative et cadences infernales... Le modèle Ubisoft fonctionne sur le fil. « Ceux qui viennent d'autres entreprises ont du mal à s'adapter à ce chaos organique », sourit-on du côté de Montréal. « Chaque jeu à son producteur exécutif. Mais chez Ubi, on dit que le producteur exécutif d'Assassin's Creed, c'est Yves Guillemot lui-même », s'amuse-t-on dans les couloirs. Quitte parfois à créer des tensions : le très exigeant président d'Ubisoft comprend mal la lassitude naissante des joueurs et de ses propres équipes face à l'omniprésence de la série depuis sept ans.</p>	
--	---	--	---	--	--	--

<p>Jeux vidéo : l'infographie du gouvernement qui multiplie les approximations Audureau novembre 2015</p>			<p>Rien qu'à elles seules, les quatre sociétés françaises cotées en bourse (Ubisoft, Gameloft, Big Ben et Focus) ont déclaré 1,9 milliard d'euros de chiffre d'affaires en tout sur leur dernière année fiscale. Cela fait aussi du jeu vidéo la première industrie culturelle, et non la deuxième, en termes de production. En effet, si le livre se vend plus au niveau national, leurs éditeurs sont en revanche moins tournés vers l'exportation, et n'ont généré que 2,7 milliards en 2013 selon le Syndicat national du livre. Peu d'études indépendantes existent sur la question des pays de jeu vidéo les plus attractifs. En 2013, le Wall Street Journal s'était essayé à un classement des pays européens les plus attractifs en matière de start-up technologiques en se basant sur le ratio entre capital investisseurs et habitant. La France y était arrivée septième, loin derrière l'Irlande, la Suède et le Royaume-Uni</p>	<p>Slides commentées de l'infographie : Ce que dit l'infographie puis pourquoi ce n'est pas clair / faux. Graphique Marché et industrie du livre et du jeu vidéo en France</p>	<p>L'infographie « Le jeu vidéo : une chance pour la France » a surtout réussi à accumuler affirmations floues, chiffres sortis de leur contexte et statistiques biaisées. Le chiffre de 3,8 milliards donné par le gouvernement pour le marché du jeu vidéo est assez largement au-dessus de celui que donne le Syndicat des éditeurs de loisir électronique (Sell), qui est de 2,7 milliards, en s'appuyant sur Gfk et leurs propres estimations internes. Ce que génère à l'international la production française. Le chiffre est repris de l'édition 2015 du baromètre annuel de l'industrie du jeu vidéo en France. Premier biais méthodologique majeur : les sondés sont tous... des entreprises nationales. Le nombre d'emplois potentiels créés selon les entreprises interrogées est de 371 pour seulement 30 suppressions sur l'année 2015, écrite à partir de données arrêtées au 1er juillet 2015. [...]</p>	
---	--	--	--	--	--	--

<p>La répression des fraudes s'intéresse à la publicité déguisée chez les youtubeurs William Audureau décembre 2015</p>	<p>Ces réflexions sont en cours à la Direction générale de la consommation, de la concurrence et de la répression des fraudes [DGCCRF], qui les intègre dans les enquêtes sur ces sujets », confirme au Monde le cabinet de Martine Pinville, secrétaire d'État La DGCCRF a été amenée à connaître cette problématique par le biais des billets de blogs sponsorisés, mais dont les auteurs "oubliaient" de mentionner qu'ils avaient été payés pour faire la promotion du produit ou du service en question » La DGGRF devra toutefois réussir à établir deux points pour que l'infraction soit caractérisée. « Outre la question de rétribution par la marque, il est nécessaire de démontrer en quoi le consommateur moyen et raisonnablement avisé est susceptible d'être trompé ou induit en erreur vis-à-vis de l'information qui lui a été transmise. »</p>		<p>D'un point de vue juridique, l'autorité de la répression des fraudes s'appuie dans ses réflexions sur l'article L. 121-1 du code de la consommation concernant les pratiques commerciales trompeuses L'audience des youtubeurs est principalement composée de mineurs. La loi prévoit jusqu'à 300 000 euros d'amende et deux années d'emprisonnement. L'article L. 121-1 peut être également utilisé, si l'auteur de la publicité ou la personne pour le compte de laquelle elle est mise en œuvre n'est pas clairement identifiable.</p>			
<p>Les jeux vidéo se féminisent ... Partiellement Audureau décembre 2015</p>	<p>« Quand j'ai décidé de faire Gynophobia, j'étais bien conscient que le thème était provocateur, mais j'aimais tellement l'idée que j'ai décidé de le réaliser quand même. [...] Je suis favorable à la liberté d'expression, et j'estime que celle-ci doit inclure la liberté d'offenser », explique par courriel au Monde son auteur, le jeune Ukrainien Andrii Vintsevych reprenant à son compte un argumentaire classique des antiféministes, tout en se défendant de toute misogynie :</p>		<p>En 2015, non seulement les idées féministes ont progressé dans le milieu geek, mais même les grosses cylindrées de l'industrie (Assassin's Creed Syndicate, Call of Duty : Black Ops 3 et FIFA 16) se sont engagées sur la voie de la parité, fût-ce de manière encore embryonnaire. La superproduction annuelle d'Ubisoft, Assassin's Creed, propose pour la première fois de choisir entre un héros et une héroïne. Exemple de Call of duty et reprise interview IGN. Autoreprise exemple de FIFA. Reprise Gamerant. Reprise Financial Post. Parallèle avec Hatred (cf. plus haut) Selon une récente</p>			<p>Rappel Gamergate : paragraphes se ressemblent, mais pas le même texte que plus haut. L'industrie du jeu vidéo évolue depuis le début des années 2010, influencée, notamment, par les vidéos critiques de la blogueuse féministe Anita Sarkeesian et les créations du studio Bioware. Ce dernier est notamment à l'origine de Mass Effect, saga de jeu de rôle space opera, une des premières à proposer le choix du sexe et de l'orientation sexuelle.</p>

	<p>« La femme aux gros seins dans la première version, c'était à cause d'une limitation de budget, j'avais trouvé ce modèle tout fait. Depuis je l'ai refait avec une femme aux seins normaux. »</p> <p>Autoreprise « On ne se pose pas la question pour un livre ou un film. J'ai trouvé ce débat vraiment déplacé. Quelle est la meilleure façon de raconter une histoire ? Pour nous, c'était Maxine », exposait Raoul Barbet, coréalisateur du jeu, interrogé par Le Monde en début d'année.</p>		<p>étude, 49 % des Américains jouent, mais seuls 10 % se définissent comme « gamers ». Et à en croire les débats en ligne, seule une frange de ces 10 % se reconnaît dans le combat politique du mouvement. Nouvelle génération d'héroïnes en 2015. Reprise The Marysue. Même les éditeurs japonais, pourtant peu concernés par les débats jusqu'à présent, commencent à ajuster le tir – quoique très timidement.</p> <p>Capcom, qui communique depuis plusieurs mois sur la sortie en 2016 Street Fighter V et ses combattantes aux formes pulpeuses et aux poses suggestives, a discrètement modifié certains cadrages trop voyeurs dans ses bandes-annonces. Les partisans du GamerGate, comme le site NicheGamer, ont aussitôt dénoncé une « censure ».</p>			
<p>Plongée dans l'Awesome Games Done Quick, le « Téléthon » du jeu vidéo Audureau janvier 2016</p>	<p>« L'#AGDQ2016 c'est une drogue. Je me retrouve à zieuter un speedrun sur BlastCorps N64 » - un jeu de seconde catégorie sorti il y a près de 20 ans, s'étonne MonsieurBlu, un père de famille de 36 ans, dont 24 passés à jouer. C'est comme binge watcher une série sur Netflix » - s'avaler une série entière d'affilée - explique-t-il. « Sur sa chaîne personnelle, c'est le champion de foot de son quartier. Là, c'est les Jeux Olympiques », compare MonsieurBlu, qui suit l'AGDQ depuis 2012. « Le chat américain est ma semaine de bonheur », s'enthousiasme Florian, alias Ppito56, sur Twitter. « On dirait un générateur de mots à partir de l'audio et l'image. Ce sont tous des puits à trolls », corrobore Hadrian</p>	<p>Vendredi par exemple, une vingtaine de sessions étaient au programme, d'une durée s'étalant de 8 minutes à 2 h 20 selon la longueur des jeux et la difficulté de la tâche. Entre chaque « run », une pause d'à peine quelques minutes seulement.</p> <p>« Sans les deux contrôleurs, il n'est pas possible d'exploiter certains bugs du jeu ; mais si on ne gère pas soi-même les deux personnages, on laisse l'ordinateur diriger le second, or son intelligence artificielle n'est pas fiable du tout », explique Yagamo, les doigts tendus sur la manette. [...]</p>	<p>Tweets qui montrent que les spectateurs adaptent leurs horaires à l'événement. Chacun y va aussi de ses petites astuces. Les commentaires en direct rivalisent de n'importe quoi. « Le barbu est un dieu ! » « Indépendance pour les USA ! », « Brûlez le lol », etc. Les références aux phrases cultes de jeux sont courantes, immédiatement déformées, à l'image du « Do a barrel roll » (« fais un tonneau ! ») de Star Fox 64, aussitôt détourné en « Do a egg roll »</p>			<p>Née en 2010 sous le nom de Classic Games Done Quick (il avait réuni 10 500 \$ pour l'organisation CARE), l'AGDQ a pris en quelques éditions seulement une importance impressionnante. L'an passé, ce Téléthon en jeu vidéo a permis de récolter 1,5 million de dollars pour Médecins sans frontières, avec des dons de 39 \$ en moyenne. Depuis sa création, sa chaîne sur Twitch, une plateforme de diffusion en ligne, a cumulé pas moins de 98 millions de visionnages.</p>

<p>Vitality-Millennium : comment est né le « PSG-OM » de l'e-sport Audureau janvier 2016</p>	<p>5 ou 6 sources, cadrer l'avant-match. « Sur un match franco-français, c'est exceptionnel », s'enthousiasme Nicolas Maurer, responsable de développement Vitality. Pour Fabien Devide, alias Néo, manager de la même équipe, « c'est un peu semblable à un PSG-OM, en moins virulent et moins exacerbé ». « On a été les premiers à lier un club à une webTV, cela permettait aux joueurs d'avoir des revenus supplémentaires en présentant leurs parties dans des vidéos », explique Rémy Chanson, alias Llewellys, aujourd'hui directeur e-sport de la structure. « Millennium a amené le professionnalisme sur consoles. Nous, on était en retard, ça nous a servi, reconnaît Néo, mais ils ont une mauvaise réputation parce qu'ils ont l'habitude d'acheter des joueurs voire des équipes toutes faites plutôt que de bâtir les leurs. » « L'Auxerre du jeu vidéo, le petit club autodidacte qui monte petit à petit, c'est une comparaison qui tenait jusqu'à il y a un mois, corrige Llewellys. Ils ont acheté le nom d'une équipe de League of Legends, c'est comme s'ils achetaient une licence qui participait à la NBA. C'est le plus gros investissement qu'ait jamais fait un club français sur League of Legends. [...]</p>						<p>À l'échelle de l'e-sport, Millennium est un dinosaure. Née sous la forme d'une guilde du jeu de rôle en ligne Dark Age of Camelot en 2000, la structure commence à participer à des tournois vers 2005. Surtout, grâce à YouTube puis Twitch, une plateforme de streaming de jeux vidéo, le club d'origine marseillaise développe un modèle économique en avance sur son temps. Il y a quatre ans, son ancien club, Epsilon, réussit à battre Millennium lors d'une LAN, une compétition en réseau. Un exploit pour cette petite association aux moyens artisanaux. C'est à la suite de cette désillusion qu'en 2013, Fabien Devide construit son propre club, Vitality, en essayant d'entrée de le doter de structures plus professionnelles. « Je l'ai construit comme une solution à Millennium, qui était l'ogre français », détaille-t-il. En en reprenant, au passage, le modèle économique.</p>
--	---	--	--	--	--	--	---



<p>Le grand imbroglio des chiffres du marché du jeu vidéo Audureau février 2016</p>			<p>Selon les propres chiffres du SELL, fondés sur le panel de l'institut GFK et sur ses estimations internes, le chiffre d'affaires du jeu vidéo en France s'élèverait à 2,87 milliards d'euros en 2015, contre 2,62 milliards annoncés en 2014, soit une croissance de 9,54 %. Mais mardi 9 février, le syndicat a annoncé officiellement une hausse de seulement 6 %. C'est le sens de la tribune publiée par Pierre Forest, président de la plate-forme Gamesplanet, qui évoque « un parti pris maladroit », et « une vision tronquée du marché du marché du jeu vidéo », dont « une part énorme [...] n'est pas mesurée ». Selon les journalistes présents sur place, le syndicat justifie la différence par de nouvelles données plus précises sur les ventes en dématérialisé, dont il n'est en mesure de livrer que des estimations. Le SELL est confronté à la difficulté de mettre des chiffres précis sur un marché éclaté et, surtout, présent sur ordinateur et smartphone. Or le syndicat français, historiquement venu des consoles, et son institut partenaire, GFK, spécialiste des ventes physiques, n'ont qu'une visibilité très limitée sur des plateformes comme Steam, l'AppStore, ou encore Google Play, pourtant leaders de la distribution de jeux vidéo au format numérique.</p>	<p>Évolution du chiffre d'affaires réel et annoncé du jeu vidéo en France Le SELL communique depuis trois ans sur des chiffres arrondis à la hausse, masquant par exemple le léger rétrécissement du marché en 2013. Le chiffre de 2014 a été réévalué après coup à 2,72 milliards. Croissance du marché du jeu vidéo selon les différents chiffres communiqués. Détail de l'évolution du marché du jeu vidéo en France</p>	<p>Le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (SELL), principal syndicat des éditeurs, communique année après année des chiffres qui ne sont pas cohérents avec ceux des éditions précédentes. Sans même prendre en compte la récente révision des ventes de jeux en 2014, des incohérences se glissent entre, d'un côté, le chiffre global annoncé pour le niveau du marché, et de l'autre, les sous-totaux liés à ses composantes (consoles, jeux, mobiles, accessoires). Cette année, cependant, et pour la première fois depuis l'existence de son étude de marché publique, « L'essentiel du jeu vidéo », le chiffre d'affaires total annoncé pour 2015 correspond bel et bien à la somme exacte des différents segments du marché (consoles, jeux, mobiles et accessoires), et non à un arrondi.</p>	<p>Le chiffre officiel donné pour 2013 (2,554 milliards d'euros) avait notamment été gonflé de près de 150 millions. Il avait permis d'afficher une croissance positive (de l'ordre de 5 %) au lieu d'un recul. Interrogé l'an dernier par Le Monde, Jean-Claude Ghinozzi, l'actuel président du SELL, qui n'était pas en poste à l'époque, avait évoqué « une erreur d'arrondi ».</p>
---	--	--	---	---	---	--

<p>Jeux vidéo : le désarroi des hackers face à Denuvo, la protection qui leur tient tête Audureau février 2016</p>		<p>Sorti le 1er décembre, plus connu sous son titre international de Just Cause 3, est aujourd'hui au centre des préoccupations de la scène pirate. Plus de deux mois après sa sortie, celui-ci n'a toujours pas été piraté, se désespère la section de Reddit sur les « hackings » en cours, CrackStatus, aux sons du mot-clé « mort à Denuvo ». Le groupe chinois 3DM, très investi dans le piratage du jeu, s'est inquiété au début de janvier de la complexité grandissante des systèmes antipiratage, se demandant même si, d'ici deux ans, « les jeux gratuits à jouer n'auront pas disparu ».</p>	<p>Dans un message en chinois posté sur son forum, et traduit en anglais par le site TorrentFreak, le collectif chinois a annoncé suspendre, à partir du 8 février, ses activités de piratage, et voir l'impact qu'aura leur décision sur la bonne santé de l'industrie du jeu vidéo. « À partir du Nouvel An chinois, 3DM ne piratera plus le moindre jeu vidéo monojoueur. [...] Nous verrons dans un an si les ventes légales de jeux vidéo ont progressé. » La déclaration de 3DM, l'un des deux plus célèbres groupes de la scène pirate, avec les Italiens de CPY, est une réponse à la multiplication des jeux vidéo PC équipés de Denuvo Anti-Tamper Technology, un logiciel antipiratage contre lequel les hackers peinent à trouver la parade. Contrairement aux verrous numériques classiques (appelés « DRM »), celui-ci empêche directement les modifications du fichier. Depuis, le logiciel de Denuvo s'est étendu à d'autres grosses productions sur PC, comme Metal Gear Solid V, FIFA 16, Star Wars Battlefront, et prochainement Rise of the Tomb Raider et Far Cry Primal, en se complexifiant à chaque fois. 3DM avait été le premier à réussir à casser sa sécurité sur Lords of the Fallen, mais uniquement sous certaines versions de Windows, et au bout d'un mois, alors que les ventes d'un jeu vidéo se concentrent généralement sur ses trois premières semaines. [...]</p>			
--	--	--	--	--	--	--

<p>Pourquoi les jeux vidéo indépendants coûtent-ils de plus en plus cher ? Audureau mars 2016</p>	<p>Le budget est plus élevé, 4 à 5 fois plus élevé que nos précédents titres », tous sur mobile, confie Éméric Thoa, cofondateur du studio. « C'est l'ambition initiale, le pitch et la démo qui ont permis de réunir ce budget. » Dans ce contexte ultraconcurrentiel, monter en gamme peut être salvateur. « C'est une stratégie pour sortir du lot parmi les 1 000 jeux "indés" qui sortent par an », confirme Éméric Thoa. « Pour moi c'est une super chose, ça permet d'avoir des jeux qui gardent leur côté audacieux, créatif, unique (le trait caractéristique de l'indé), mais avec quand même une réalisation suffisamment bonne pour que ça ne s'adresse pas qu'à un petit nombre de curieux ».</p>		<p>En 2008, Jonathan Blow a confié que le développement de Braid lui avait coûté 180 000 euros. Une fortune pour un homme seul, mais une misère pour un jeu vidéo. À titre de comparaison, Leslie Benzies, producteur de Grand Theft Auto IV, avançait dans les colonnes de Times Online le chiffre de « 100 millions de dollars à peu près » pour le développement du blockbuster de RockStar. Sept ans plus tard, la scène indépendante ne concurrence pas encore les géants de la console, mais leur budget n'en a pas moins explosé. The Witness, son second jeu, est désormais entièrement en trois dimensions, et donc plus long et coûteux à développer. Jonathan Blow, devenu entre-temps millionnaire, tablait en 2014 sur un budget prévisionnel de 3 à 4 millions de dollars. Reprise infos du marché ou crève du jv indépendant.</p>				<p>Depuis quelques années, à rebours des tendances lourdes du jeu vidéo à gros budget, la scène « indé » a remis en avant la créativité. Profitant du tremplin ouvert par les jeunes plates-formes de téléchargement de la Xbox 360 et de la PlayStation 3, des succès imprévus ont émergé, souvent à bas prix. Braid, jeu de plate-forme cérébral et narratif, brassant des thèmes inattendus comme l'amour, l'irréparable, la bombe atomique. Fez, vertigineux jeu d'exploration dans un espace tournant sur lui-même. Thomas was Alone, autre jeu de plate-forme à la fois drôle, réflexif et émouvant, avec sa galerie de carrés et rectangles colorés à la personnalité différente. Et tant d'autres. Un processus d'embourgeoisement qui est ancien ; aussi ancien que le jeu vidéo. [...]</p>
<p>Mamies joueuses, épées en mousse et maillots floqués : une journée à la Gamers Assembly, la fête annuelle de l'e-sport Audureau mars 2016</p>	<p>« C'est vraiment comme du foot, du volley ou du hockey, on vient voir des parties, c'est la dimension sportive. Et rencontrer des joueurs », explique Pierre-Jean, 27 ans, en recherche d'emploi. Bruno, 28 ans, dessinateur en bâtiment, son acolyte, est lui originaire de Poitiers, il vient voir des joueurs connus jouer à Hearthstone, le jeu de cartes de Blizzard, et soutenir ceux qu'il connaît par Internet ou Twitch. Tous n'y trouvent pas forcément leur compte. Ainsi de Pascal, 53 ans, qui « s'emmerde », selon ses propres mots, assis sur une chaise au milieu de l'espace grand public. « Je suis là depuis 9 heures, j'ai eu le temps de faire le tour trois fois [...]</p>	<p>« Robert ! Robert ! » Sur la scène principale, samedi 26 mars, la foule encourage de tout son coffre les septuagénaires qui se démènent dans l'épreuve de bowling à reconnaissance de mouvement qui avait fait sensation il y a dix ans, Wii Sports sur Wii. [...]</p>					<p>Née en 2000 à quelques kilomètres de la capitale viennoise, la Gamers Assembly s'est imposée en une quinzaine d'années comme l'un des rendez-vous majeurs du jeu vidéo français. D'abord pour ses compétitions en réseau, qui opposent par rangées de vingt environ 1 800 passionnés, pour la plupart âgés de 16 à 25 ans, sur des jeux de stratégie ou de tir comme League of Legends ou Counter-Strike Global Offensive.</p>

<p>Absurde, créatif et débauché : dix ans après, « Second Life » est toujours bien vivant Morgane Tual avril 2016</p>	<p>« Ici, on cherche l'unité, l'amitié, certains couchent ensemble lol. Il y a de tout. Second Life peut être un jeu pour toi. Ou alors une seconde vie. C'est toi qui décides. « Quand je suis arrivé sur Second Life, je me moquais des gens. Je trouvais qu'ils prenaient tout ce bordel bien trop sérieusement. J'ai vu des gens entretenir des relations, j'ai assisté à des mariages, et je me disais "LOOOSERS". Mais des gens m'ont fait entrer dans leur famille, et j'ai adoré, tous ces gens, toujours quelque chose à faire... » Âgée d'une cinquantaine d'années de l'autre côté de l'écran, Patty travaille dans une mairie près de Calais. « Quand j'ai débarqué sur SL, ça m'a fort déplu. Il y avait des mecs à poil qui couraient partout ! Je me suis déconnectée. Mais SL faisait le buzz, alors j'y suis retournée, et j'ai fini par me prendre au jeu. » « Pour moi, c'est entre Facebook et la réalité : ce n'est pas un jeu, c'est surtout un réseau d'amis, dont certains le sont devenus dans la vraie vie. » Il y a une importante communauté de personnes handicapées ou isolées ici, à qui cela permet d'avoir un semblant de vie. Certains trouvent leur sexualité ici. [...]</p>	<p>Le sable blanc, le bruit des vagues et une vieille carcasse de bateau. Une femme est assise sur un muret, vêtue d'un jean et d'un soutien-gorge noirs, silencieuse. Près d'elle, une indication « ne pas déranger ». Message reçu, j'évite de m'approcher. De toute façon, encore engourdie, je ne parviens pas encore à me déplacer à ma guise sur cette plage abandonnée. Je réussis toutefois à me retourner : c'est soudain une cité futuriste qui s'élève à quelques centaines de mètres, rompant avec la tranquillité du rivage. À peine le temps de déambuler dans les lieux qu'un homme brun s'approche, vêtu d'une chemise à carreaux. Maisons à colombages, chemins de terre et poules en plein air : on dirait celui d'Astérix, mais la chanson de Barry White en toile de fond jure avec le paysage – tout comme le look de « hipster » de mon hôte [...]</p>	<p>De nombreux événements musicaux sont ainsi organisés dans Second Life. Des concerts géants reproduisant ceux des stars sont recréés presque à l'identique : mise en scène, éclairage et chorégraphies à l'appui, comme avec Madonna ou Mylène Famer. D'autres événements culturels sont proposés par des utilisateurs, comme cette visite guidée et spectaculaire de Notre-Dame-de-Paris sur un nuage. « L'an dernier, les utilisateurs ont échangé 60 millions de dollars issus de l'économie virtuelle » Anshe Chung est ainsi devenue, en 2006, la première millionnaire de Second Life, grâce à ses investissements immobiliers.</p>	<p>Captures d'écran pour illustrer le reportage.</p>	<p>Le sexe est omniprésent dans le jeu. Si certains espaces ne sont accessibles – officiellement – qu'aux joueurs de plus de 18 ans, des publicités pour des services sexuels pullulent dans Second Life. Le jeu est ainsi devenu une porte d'entrée vers des échanges érotiques payants par voix ou par webcam. Second Life est aussi le lieu où s'expriment les fantasmes interdits : certains avatars s'adonnent ainsi à la pédophilie ou la zoophilie. Toute une économie existe ainsi dans Second Life. De nombreux créateurs vendent comme elle ce qu'ils fabriquent : vêtements, objets, avatars, bâtiments. Certains sont même devenus agents immobiliers, et sous-louent des espaces qu'ils ont aménagés et qu'ils font connaître grâce à de petites annonces. Toutes ces transactions financières constituent le modèle économique de Linden Lab, qui prélève un pourcentage sur chacune d'entre elles.</p>	<p>Second Life a été lancé en 2003 par l'entreprise américaine Linden Lab. Le concept tient dans son nom : proposer une « seconde vie » aux joueurs, qui peuvent y incarner qui ils veulent, en personnalisant à volonté leur avatar, et mener tout un tas d'activités. Entre 2006 et 2007, le jeu explose, fait la Une des médias et attire de nombreux curieux. Second Life est tellement à la mode que les marques s'y installent, tout comme certains partis politiques français qui s'en servent de plateforme de communication, en vue de l'élection présidentielle de 2007. L'agence de presse Reuters y ouvre même un bureau doté d'un envoyé spécial permanent. Mais le soufflé retombe vite, au point qu'en 2010, Linden Lab licencie un tiers de ses effectifs. Aujourd'hui, l'entreprise revendique tout de même 900 000 personnes se connectant par mois au jeu. Et, même si le nombre d'utilisateurs s'est largement étioilé, ceux qui restent sont extrêmement actifs.</p>
---	---	--	---	--	---	---

<p>Les « over-clockers », l'informatique que pied au plancher Audureau avril 2016</p>	<p>« Il y a des processeurs qui peuvent monter à 300 voire 400 °C, et après ils explosent. Le plus jeune ce jour-là, Jakub, un Tchèque de 16 ans s'y est converti depuis six mois par fascination pour les effets de l'overclocking, qui le faisaient sortir du virtuel. « C'est amusant, je vois le résultat de mes actions dans le monde réel, ce qui n'est pas le cas dans les jeux vidéo, auxquels je joue beaucoup moins maintenant », admet-il. Pour d'autres, ils ont glissé involontairement dans l'overclocking en espérant faire des économies. « Je jouais au jeu vidéo, je voulais les meilleures performances possibles, mais je n'avais pas les moyens d'acheter du meilleur matériel, à la base c'est venu de ça », raconte Damien, 23 ans, aujourd'hui premier Français en ligue Extreme, la catégorie de compétition la plus élevée. « Petit, j'aimais bien assembler des Meccano, je ne sais pas s'il y a une continuité. « On peut en vivre, payé par des sponsors. Parfois vous avez des soutiens matériels, des fois vous êtes payés. Ici, la moitié sont des professionnels. « L'eau, ce n'est pas marrant, c'était vraiment juste pour la performance. C'est en me mettant aux compétitions que je me suis mis à l'azote. Il y a le plaisir de retrouver des sensations, c'est fun » [...]</p>	<p>Arnaud Gonzalez, dit Niuulh, lâche l'information d'un ton désinvolte, une bonbonne portable d'azote liquide à la main. Un grand jet glacial s'évapore dans une épaisse vapeur gris clair des boyaux de son ordinateur à cœur ouvert. Comme lui, ils étaient un peu plus d'une vingtaine, méticuleusement séparés du reste de la salle, à occuper le hall rouge de la Gamers Assembly, le grand rassemblement de sportifs du jeu vidéo qui s'est tenu du 26 au 28 mars à Poitiers. Cela n'empêche pas les autres overclockers du jour de continuer à jouer aux inoffensifs savants fous avec leurs ordinateurs et leurs extincteurs en tout genre. Dans son coin en bout de table, Niuulh esquisse un nouveau sourire pétillant. Son processeur surchauffe, c'est l'heure de ressortir l'azote.</p>	<p>Entre pratique sportive et ingénierie informatique de l'extrême, l'overclocking compte plusieurs catégories de classement en compétition, selon le type de refroidissement autorisé. Les néophytes débutent avec des moyens classiques : ventilateur, aérien ou, plus sophistiqué, eau. Le but est à chaque fois le même : surcadrer le processeur, c'est-à-dire lui faire dépasser sa vitesse de fonctionnement théorique, tout en tenant la surchauffe en bride. Les pratiquants ont leur site dédié, HWbot, qui suit leurs résultats et les compare. Ils disposent aussi de logiciels de mesure – une quarantaine, la plupart empruntés à des industries gourmandes en ressources, comme l'animation 3D ou le jeu vidéo. Et même des sponsors, souvent des fournisseurs de composants, ainsi que quelques professionnels. En montant en grade, les overclockers découvrent de nouveaux outils de refroidissement plus efficaces et plus gratifiants, comme la glace carbonique. Mais leur eldorado, c'est l'azote liquide - 196 °C sous pression, qu'ils utilisent comme un extincteur pour maintenir leur bolide informatique à 40 °C. Mais aussi ses hommages potaches, comme l'inattendu cocktail pastis azote, immortalisé dans une vidéo de 2008.</p>				
---	---	---	--	--	--	--	--

<p>Dans l'ombre d'« Uncharted 4 », le défi du jeu vidéo « made in Madagascar » Audureau mai 2016</p>	<p>4 sources. « Le jeu vidéo Uncharted 4 ne met pas vraiment Madagascar en valeur, ils se sont inspirés du décor, mais ne parlent pas vraiment du pays, tranche Matthieu Rabehaja, cofondateur du studio malgache Lomay Technology. Mais la qualité graphique reste fidèle. Nous avons pu retrouver certains endroits familiers au premier coup d'œil, comme les maisons typiques et le palais du Premier ministre, le marché, avec les tarifs en monnaie locale, les taxis, la couleur, etc. » « Nous avons fait énormément de recherches pour tenter de reproduire l'environnement de Madagascar de la manière la plus réaliste possible, en utilisant toute la puissance de la PlayStation 4 », expliquait, en avril, Ricky Cambier, lead designer du studio Naughty Dog, de passage à Paris. « Et il y a des jeunes de 20 ans à 22 ans qui arrivent, petit à petit, et qui sont prometteurs dans des corps de métier qui étaient jusque-là très marginaux, comme concepteur de jeu, graphiste, programmeur » « C'est justement ce pourquoi nous sommes dans un âge d'or du jeu vidéo, s'amuse Ricky Cambier, à qui Pixels a fait découvrir e-Fanorona. [...]</p>		<p>Au niveau international, l'île Rouge est toute petite. Avec 1,3 To de données téléchargées chaque semaine sur la plateforme de jeu Steam, soit 128 fois moins que l'Afrique du Sud, elle se situe modestement dans le top 5 des principaux marchés d'Afrique subsaharienne. Cela n'empêche pas l'industrie locale d'avoir donné naissance à quelques titres : Box, en 2012, un sympathique casse-tête conçu dans le cadre d'un concours international organisé par le magazine anglais Edge. Ou e-Fanorona, une adaptation numérique d'un jeu de stratégie traditionnel, qui est, depuis, apparu dans plusieurs salons et foires consacrés aux jeux mathématiques et de plateau. Et une petite douzaine d'applications ludiques rudimentaires, comme Slap Mosquitoes, un petit jeu d'adresse coloré pour smartphones. Autant de titres confidentiels, mais qui témoignent des frémissements d'un jeu vidéo malgache. À leur décharge, le climat des affaires à Madagascar ne favorise guère les initiatives. Principal grief : l'absence de structure légale pour les transactions dématérialisées. « Comme il n'y a pas de loi sur le commerce électronique, aucun système de paiement n'est valable depuis Mada. Contrairement à la Pologne ou à l'Ukraine, à la culture nationale écrite abondante, Madagascar reste empreinte de culture orale – un handicap, dans une industrie aussi visuelle et internationale que celle du jeu vidéo. « Nous n'avons pas un héritage énorme, que ce soit dans le cinéma, la musique, la peinture, etc. Rien sur quoi nous pouvons nous reposer. [...]</p>			<p>Pendant longtemps, l'idée de produire des jeux malgaches paraissait impossible. « Historiquement, nous étions un pays socialiste, jusqu'en 1991, avec des relations très étroites avec l'URSS, rappelle Ny Andry Andriamanjato, issu d'une lignée d'hommes politiques et conseiller technique au ministère de la Jeunesse et des Loisirs de 2009 à 2011. Dans le cas du jeu vidéo, nous pouvons dire que nous étions du mauvais côté du rideau de fer. Le retard entre Madagascar et l'Afrique du Sud me semble être sensiblement le même que celui entre l'Est et l'Ouest de l'Europe. » Et de rappeler que dans un pays où jusqu'à la fin des années 1980, le port de chaussures était encore un luxe, le jeu vidéo était « le cadet des soucis » de la population. Mais à partir des années 1990, les plus nantis jouent à la NES de Nintendo, ou à de vieux Atari, ou encore à des clones taïwanais et leurs cartouches à soi-disant 350 jeux en un. [...]</p>
--	--	--	--	--	--	---

<p>Jeux vidéo : « "Dragon Quest", c'est le vieux livre poussièreux sur lequel on souffle » Audureau mai 2016</p>	<p>Trois sources dont Yuji Hori. Yuji Hori Méconnu en Occident, il est une star au Japon, où « en termes de notoriété, le Steven Spielberg du jeu vidéo c'est [lui] », relève le journaliste spécialisé Chris Kohler dans Power-Up, (Brady Games, 2004, en anglais), un ouvrage consacré à l'influence de l'industrie japonaise. reprise entretien : Comme de nombreux créateurs nippons nés dans les années 1950, Yuji Horii s'était d'abord rêvé en dessinateur de BD : « Je lisais beaucoup de mangas et de comics quand j'étais enfant, je voulais devenir moi-même mangaka. J'ai lu tous les plus fameux, ceux d'Osamu Tezuka notamment. » Son premier titre est un jeu de tennis, Love Match Tennis. « À l'époque les jeux vidéo étaient très limités techniquement, donc il n'y avait pas vraiment d'histoire », explique-t-il. « Tout en se réclamant d'Ultima et de Wizardry, son projet est de livrer un titre aussi accessible que possible. Les mécaniques de combat, de progression ou les représentations des inspirations américaines sont respectées, mais simplifiées à l'extrême », relève Raphaël Lucas [...]</p>		<p>En 1989, dans un entretien croisé avec Yuji Horii, le créateur vedette de Mario et de Zelda, Shigeru Miyamoto fait même cette confidence surprenante : bien que numéro un mondial du jeu vidéo, Nintendo ne peut pas lancer la production de son prochain jeu quand il le souhaite. « (...) Les usines ne peuvent pas nous en fabriquer. Ils doivent d'abord produire des tonnes de Dragon Quest. Et de préciser : Quand un Dragon Quest sort, c'est comme si l'année était finie [pour la concurrence]. » Aujourd'hui, même si sa notoriété reste essentiellement japonaise, Dragon Quest est devenu une franchise mondiale qui s'est écoulée à plus de 53 millions d'exemplaires en tout, dont 4,5 millions pour Dragon Quest IX sur Nintendo DS, le plus vendu de la saga. On lui doit par exemple l'idée de capturer des monstres pour les enrôler, une idée apparue dans Dragon Quest V en 1992, quatre ans avant que Pokémon n'en fasse son fonds de commerce. Ou encore de naviguer à travers la carte en bateau, (Dragon Quest II, 1987), de voir le jour et la nuit passer sur le monde (Dragon Quest III, 1988), ou encore de se marier (Dragon Quest V, 1995), à contre-courant de l'industrie.</p>				<p>Dragon Quest, sorti le 27 mai 1986, a été, avant d'être un dessin animé, le premier grand jeu de rôle japonais sur consoles, celui qui allait influencer Final Fantasy, les Tales of ou encore Breath of Fire. Il demeure l'épisode fondateur d'une des sagas les plus anciennes et les plus vénérées du jeu vidéo. C'est alors qu'il fait la découverte de deux jeux américains, Ultima et Wizardry, les deux premières adaptations informatiques de jeux de rôle à la Donjons &amp; Dragons. À quelques mois de sa sortie sur la Famicom, la Nintendo japonaise, le jeu bénéficie d'un coup de pouce majeur. Le rédacteur en chef de Shonen Jump, la revue qui édite notamment le manga phénomène Dragon Ball, convainc son dessinateur, Akira Toriyama, d'assumer les illustrations de Dragon Quest, en échange de contenu inédit dans son magazine, comme des chroniques de Yuji Horii ou des photographies exclusives. Résultat, le jeu connaît un succès phénoménal. [...]</p>
--	--	--	---	--	--	--	---



<p>Au salon E3 du jeu vidéo, l'ombre de la tuerie d'Orlando Audureau et Leloup juin 2016</p>	<p>« Bien sûr, nous nous sommes posé la question », explique un cadre de Microsoft, qui organise chaque année une gigantesque conférence au Galen Center, une salle de 10 000 places dans le centre de Los Angeles. « Quand on s'en prend à la manière de vivre des Occidentaux, alors le jeu vidéo peut être une cible », analyse Julie Chalmette, directrice de Bethesda France « Mais ce n'est pas juste notre événement qui est impacté, c'est tout le salon. C'est un E3 sous tension », a déclaré Mme Chalmette. « Il y a des messages qu'on n'a vraiment pas envie de donner en ce moment », explique Mme Chalmette.</p>	<p>La même scène s'est répétée de conférence en conférence, dans un petit monde du jeu vidéo habitué à faire la fête durant cette grand-messe. « Chez Nintendo, nous cherchons à faire sourire nos amis. Mais cette année, l'actualité est triste », a dit Reginald Fils-Aimé, le directeur de Nintendo aux États-Unis. Il a demandé une minute de silence, au début de la présentation du constructeur japonais, à la mémoire des victimes du Pulse, mais aussi de Christina Grimmie. « Je voudrais prendre un moment qui va vous paraître un peu incongru et peut-être mettre mal à l'aise certains d'entre vous. Il n'y a pas de manière simple de le faire, mais il nous est apparu avec force qu'il fallait le faire, s'est justifiée l'actrice et animatrice américaine Ashia Tyler. Tout le monde ici, à Ubisoft, veut exprimer ses profondes condoléances aux familles des victimes d'Orlando [...]</p>	<p>Cette jeune chanteuse, abattue le 10 juin, alors qu'elle se produisait à Orlando, est décédée le 11 à l'hôpital, la veille de l'attentat perpétré par Omar Mateen. Elle devait participer à l'E3. Ailleurs, pour les conférences de Bethesda ou d'Electronic Arts, les spectateurs ont dû passer aux détecteurs de métaux – des dispositifs déjà prévus avant la tuerie, mais les fouilles ont été renforcées pour certaines des conférences, entraînant parfois des retards. Sans virer à la psychose, l'ambiance était notablement plus lourde que lors de précédentes éditions. L'explosion d'un feu d'artifice, peu avant le début de la conférence de Bethesda, a ainsi fait sursauter une bonne partie de l'assistance. Pourtant, cette édition de l'E3 comptait un faible nombre de jeux de tir réalistes. Ces derniers étaient quasiment tous situés dans des univers de science-fiction ou de zombies. Même le prochain Call of Duty, la licence phare des jeux de guerre, a abandonné les conflits contemporains pour proposer une aventure dans l'espace, tandis que Battlefield 1 campe un conflit du XXe siècle, la Première Guerre mondiale. « Tous les parents, et toutes les personnes qui veulent faire entendre leur voix dans ce pays doivent réfléchir à la manière dont nous voulons faire évoluer notre culture, et agir », a réagi Reginald Fils-Aimé dans le Washington Times. Sur Twitter, Cliff Bleszinski, créateur du jeu de tir Gears of War et fervent défenseur de lois plus strictes sur la vente d'armes, a été apostrophé par un internaute qui l'accusait de tenir un double discours, alors qu'il présente cette semaine un nouveau jeu de tir appelé Law Breakers (« Les hors-la-loi »). [...]</p>				
--	---	---	--	--	--	--	--



<p>La gazette du Salon du jeu vidéo de l'E3 : l'envers du décor Audureau juin 2016</p>	<p>4 sources « L'E3, c'est mon douzième d'affilée, j'adore ça, cette excitation propre à ce salon », confie un vétéran du secteur. Contraint comme tant d'autres à ne pas pouvoir s'exprimer en son nom propre, il relève néanmoins le changement de population au Convention Center de Los Angeles : journalistes des pays de l'Est, d'Asie du Sud-Est et des monarchies arabes sont en nette hausse cette année, compensant l'absence de nombreux médias généralistes occidentaux. « Ubisoft ? Non, je ne connais pas vraiment. Je suis venu pour mon fils, on s'est fait un petit plaisir, ce n'était pas trop cher », explique Danny, 47 ans, agriculteur de métier. C'est vrai que c'est assez étonnant, on voit des gens avec des sacs à dos de fan venir récolter des goodies, en plein milieu des costumes cravates, ça fait un peu foire à la saucisse », convient un professionnel qui découvre l'événement et s'attendait à un public plus homogène. « C'est un E3 plus apaisé, préfère retenir Hugues Ouvrard, président de Xbox France. On peut circuler, s'entendre parler, c'est agréable. »</p>	<p>La fatigue se lit sur tous les visages. Sur le stand d'un grand constructeur, les cernes tirés de certains témoignent que la nuit a été courte. Pour les médias présents sur place, les journées commencent souvent à 6 heures du matin pour se finir sur les coups de minuit, le temps de rédiger les articles. Et les rendez-vous qui s'enchaînent, les queues à rallonge, les allées et venues dans le brouhaha d'un salon étalé sur deux halls différents ne font que rajouter à la fatigue générale. Là, un démonstrateur dispose de 20 à 30 minutes pour convaincre une dizaine d'observateurs des promesses de son jeu, à partir d'une version intermédiaire. Non sans les commentaires omniprésents – et parfois agaçants – de démonstrateurs zélés, de l'animatrice</p>	<p>Si l'E3 est régulièrement annoncé sur le déclin, il ne désemplit pas. Il amorce en revanche sa mue progressive, passant d'un salon professionnel à un événement grand public, comme l'est la Paris Games Week en France. Il y a aussi des moments d'improvisation totale, comme le créateur Warren Spector montrant ses fesses il y a quelques années pour illustrer un problème de caméra.</p>	<p>Et puis, il y a l'interview, ce moment qui résume à lui seul la manière dont fonctionne cette industrie. Jusqu'à 5 minutes avant celle-ci, il n'est pas rare d'ignorer jusqu'à l'identité et la fonction de son interlocuteur. Dans le jeu vidéo, on cale des interviews sur des jeux, non sur des personnes, à quelques exceptions près. Les professionnels passionnés ne manquent pourtant pas, mais dans un secteur régi par de grands groupes internationaux à la communication ultracontrôlée, ceux-ci ont presque pour unique fonction de servir de relais du message officiel. Ainsi, il n'est pas rare que les porte-parole attitrés aient à apprendre par cœur 50 questions-réponses types, avec pour mission de systématiquement ramener les questions des journalistes aux réponses validées en amont.</p>	<p>Poussant des cris de joie feints à chaque action réussie au professionnelle vous jurant découvrir en même temps que vous un passage secret sur un jeu qu'il commente en boucle depuis 48 heures. La prise en main d'un jeu de combat répond-elle à une pratique très codifiée, en trois manches : permettre au journaliste de vaincre dans la première, et le gratifier d'un « vous êtes extrêmement doué ! », après avoir passé 90 secondes à n'appuyer sur aucun bouton ; remporter la seconde manche en sortant une pluie de coups spéciaux ultraspectaculaires, parce qu'il faut bien montrer la marge de progression du joueur et se détendre un peu ; le laisser gagner la troisième manche, mais de peu, afin que le journaliste reparte de la démonstration avec un sentiment gratifiant.</p>	<p>[...]</p>
--	---	---	--	--	--	--------------

<p>À Paris, dans les pas des dresseurs de Pokémon Alexis Orsini et Florent Bascoul juillet 2016</p>	<p>La version bleue, avec Carapuce, c'est la base ! », s'exclame Benjamin, 25 ans, en promenade près de la pyramide du Louvre avec deux amis, avant d'ajouter : « J'ai téléchargé le jeu il y a une semaine pour retrouver les 150 Pokémon originaux. » « Les filles ont souvent du mal à comprendre le délire, mais elles trouvent ça mignon ! » « Ce que j'apprécie, c'est tout ce que le jeu permet de découvrir. Il ne met pas seulement en valeur des monuments : l'autre jour, je suis tombée sur de superbes graffitis le long du canal à Bondy. » Certains, comme Kevin, Adrien, Jennifer et Emilie, sont venus d'Essonne dans l'espoir de progresser plus rapidement à Paris : « Il paraît qu'il y a beaucoup plus de Pokéstop [des points géolocalisés qui permettent de récupérer des objets] ici, alors on est venus tester, en commençant par le jardin du Luxembourg, puisque c'est censé être un lieu propice à la capture de Pokémon » « Je profite de mes courses à pied pour capturer des Pokémon, ce qui fait qu'elles durent deux heures et demie maintenant... Mais la meilleure technique, ça reste le vélo, puisqu'on peut s'arrêter facilement tout en parcourant de grandes distances » [...]</p>	<p>Au milieu des touristes occupés à multiplier les selfies devant la tour Eiffel, sur l'esplanade du Trocadéro, certains visiteurs vaquent à des occupations bien différentes. Regard rivé sur leur smartphone, allure décidée, cris d'excitation (« ça vibre, je pense que c'est lui », « Evoli n'a pas intérêt à fuir », « yes, je l'ai eu ! ») : aucun doute, ce sont des joueurs de Pokémon Go, le jeu phénomène qui a conquis les États-Unis et la quasi-totalité de l'Europe depuis son lancement au mois de juillet. En ce début d'après-midi, Juliette, 27 ans, s'est donnée jusqu'à 18 heures pour trouver Excelangue dans le jardin du Luxembourg. Sur le Pont-Neuf, Sulliman, 18 ans, utilise justement un chargeur mobile en pleine partie de Pokémon Go. [...]</p>		<p>De très nombreuses photos pour illustrer les situations dans l'espace public</p>			
---	--	--	--	---	--	--	--

<p>Dans les coulisses d'un jeu vidéo en pleine phase finale de bouclage Audureau juillet 2016</p>	<p>4 sources « Gold Master Candidate 1. C'est-à-dire que c'est le moment où l'on envoie [au constructeur de la console] une version que l'on pense être celle qui va shipper [être commercialisée] » détaille dans le vocabulaire très anglicisé de l'industrie Dinga Bakaba, concepteur en chef des mécaniques du jeu. « Ça arrive de le foirer, et c'est la hantise. C'est énormément d'efforts pour soumettre une version. Il faut vraiment s'organiser à l'avance pour ne pas arriver en retard ni la foirer. » « La pression monte, résume Romuald Capron, producteur du jeu. C'est un mélange d'excitation par rapport à la campagne de communication, qui s'accélère, et les réactions très positives des joueurs – c'est la partie motivante – et la partie stressante, l'obligation de finir le jeu le plus vite possible, avec le moins de bugs et le meilleur taux d'affichage. » « Dans chacune des phases, il y a des problématiques complètement différentes. Mais il y a un point commun, on passe son temps à résoudre des problèmes ! Dans le premier cas, c'est "qu'est-ce qu'on va pouvoir faire ici ?" ; dans le suivant, c'est "Raaah, c'est nul, comment on peut rendre ça bien ?" ; dans le troisième cas, c'est "ce n'est pas encore parfait, comment on peut faire pour l'améliorer ?" [...]</p>	<p>Le ton est décontracté, mais il garde les yeux rivés à ses écrans. Laurent, responsable informatique, est à l'image du studio lyonnais Arkane en ce mercredi 13 juillet : en pleine course contre le temps. Dans le bureau vitré du responsable opérationnel du studio, un grand tableau blanc où sont notées les semaines, assorties d'annotations sibyllines. À la fin de l'été, trois lettres et un chiffre : « GMCI » Les développeurs n'hésitent pas à immortaliser les plus cocasses : des personnages dont la tête n'est pas attachée au reste du corps, d'autres qui se contorsionnent à 180 degrés pour fixer le regard de l'avatar du joueur au lieu de tourner leur buste, ou encore des chevelures qui deviennent roses lorsqu'ils passent derrière une vitre [...]</p>	<p>Cette phase de bouclage fait aujourd'hui partie de la vie classique d'un projet de jeu vidéo. L'industrie a même développé tout un vocabulaire interne pour schématiser la gestation d'un titre. D'abord la vertical slice (ou « tranche verticale »), dans le premier tiers du projet, un aperçu jouable donnant une idée du produit fini à l'éditeur et au reste de l'équipe. Puis la mise au point de la version alpha, sorte de maquette du jeu dans laquelle tous les éléments sont placés, même de manière rudimentaire, et qui permet enfin de visualiser l'expérience dans son ensemble. « Globalement, tout est dedans dans un état ou dans un autre. C'est-à-dire que parfois, un objet n'y est pas, mais il est signalé par un "ici il y aura ça" », simplifie Dinga Bakaba. À l'alpha succède la bêta, une mouture raffinée, polie, avec des ajouts ça et là pour relever la sauce et arriver à une expérience plus convaincante, plus amusante. Et enfin la fameuse course au gold, la version définitive, nettoyée de ses dernières imperfections, celle qui sera imprimée sur DVD, cartouche ou Blu-ray.</p>				
---	---	--	--	--	--	--	--

<p>Gamer-Gate, « Alt-Right » : sur Internet, les liens troubles entre deux mouvements sulfureux Audureau août 2016</p>		<p>Sur le forum KotakuInAction, l'un d'eux, sous le pseudonyme d'Arkene, énumère ainsi les points de convergence et de divergence entre l'Alt-Right, telle que définie par un article du Guardian du 25 août, et sa propre vision du monde. Il récuse tout penchant pour le suprémacisme blanc, sympathie pour Vladimir Poutine, le transhumanisme, Dieu, ainsi que tout rejet de principe de l'égalitarisme, du libéralisme et de Hillary Clinton, autant de caractéristiques de l'Alt-Right. Surfant sur une ligne ambiguë, les forums proches du GamerGate se désolidarisent « des trolls racistes », condamnent les insultes envers Leslie Jones ainsi que le piratage de photos intimes. Sans toutefois s'empêcher de critiquer l'actrice, tour à tour pour sa naïveté, sa position victimaire, ou tout simplement, son militantisme antiraciste.</p>	<p>Le premier est une nébuleuse de joueurs de jeux vidéo aux idées violemment antiféministes, accusés de mener des campagnes de harcèlement en ligne. Le second est un courant politique prônant le nationalisme blanc et la séparation des races, et qui a trouvé un important écho sur les forums anglophones les moins modérés. Le 24 août, Hillary Clinton monte au créneau pour dénoncer l'entourage de son adversaire, « une frange de paranoïaques ». « Dites-moi avec qui vous marchez, je vous dirai qui vous êtes. Nous savons qui est Trump », épingle-t-elle. Le lendemain, Brianna Wu, développeuse de jeu vidéo aussi connue pour ses prises de position féministes que pour son opposition au GamerGate, associe publiquement les deux. Ce rapprochement, les sympathisants du GamerGate le contestent. Ils sont nombreux à y voir une nouvelle manière de diaboliser leur mouvement, à l'image de l'un des rédacteurs du site Nichegamer. « L'Alt-Right est un mouvement né des bords jeunes, subversifs et underground de l'Internet, se gargarise l'un des sites phares du mouvement, Breitbart. 4chan et 8chan sont des hubs de l'activité Alt-Right. Pendant des années, les membres de ces forums – politiques et non-politiques – ont régalié grâce à des farces juvéniles qui attirent l'attention. Bien avant l'Alt-Right, les "4channers" ont transformé la provocation des médias nationaux en spécialité. ». Reprise du reportage de 2015, propos de Voxday. [...]</p>	<p>Inventaire des tweets des deux "camps". We learned from #gamerGate</p>		<p>Cela n'empêche pas le mouvement en ligne de se retrouver dans de nombreuses caractéristiques de l'Alt-Right, comme le goût du « lol » (l'humour pour l'humour), mais aussi la haine du féminisme, du mouvement antiraciste Black Lives Matter, du politiquement correct (et donc du film Ghostbusters, devenu emblématique de cette tension), ainsi que l'aversion pour l'islam, et le dédain pour les médias et l'université. De fait, en dehors du plan des idées, les liens entre les deux mouvements existent bel et bien. Liens de proximité, d'abord : #GamerGate et #AltRight sont par exemple deux sections d'un même forum, 8chan, et si rien n'indique que les participants de l'un se retrouvent également sur l'autre, ils partagent au moins l'esprit du site. [...].</p>	<p>Sur le papier, l'Alt-Right et le GamerGate sont deux mouvements bien distincts. Si le premier date de la fin des années 2000, il puise son idéologie dans divers mouvements réactionnaires comme le Tea Party, le suprémacisme blanc, de la Nouvelle Droite française, courant d'extrême droite des années 1970, et s'appuie sur une nouvelle génération ultracontestataire, née de l'ébullition de forums peu ou pas modérés comme 8chan. De son côté, le GamerGate est né sur Twitter, Reddit et 4chan à l'été 2014, en réaction aux accusations de misogynie portées par les médias spécialisés, suite au harcèlement d'une développeuse de jeux indépendante. Officiellement apolitique, il se nourrit de l'histoire d'un secteur, celle du jeu vidéo, marquée depuis le début des années 2010 par une succession de scandales liés à la représentation des femmes et la déontologie à géométrie variable de la presse spécialisée [...]</p>
--	--	--	---	---	--	---	---

<p>« No Man's Sky », « The Last Guardian », « FFXV » : pourquoi les jeux vidéo sortent souvent en retard  Corentin Lamy  septembre 2016</p>	<p>4 sources. Pour les reports de plusieurs années, en général, la raison est aussi simple que radicale : « c'est que le marché ou le studio n'est pas prêt », résume William David, développeur de Seasons After Fall. Bitterlin : « C'est une époque où les jeux occidentaux ont pris l'ascendant technologique au moment de la génération PS3, ce qui a créé une forme de gêne. Certains jeux japonais sont sortis quand même et ont accusé le coup par rapport à la concurrence, mais d'autres développeurs ont préféré bosser en amont sur la techno, quitte à ne rien sortir pendant des années. » Yara Khoury « Il serait très présomptueux de penser que les créateurs ont une quelconque idée du temps que va prendre le développement de leur jeu. Nos idées ne se réalisent jamais tel qu'on les avait prévues : il y a une vraie difficulté à travailler avec une date de sortie. » Richard Brunois « Chez nous, les studios ont un très grand pouvoir, voire tous les pouvoirs. Les temps ont bien changé. Les joueurs sont bien informés, on ne peut plus sortir un jeu "moyen". Un jeu à moitié terminé ne se vend pas. Si un studio pense qu'il a besoin de temps, c'est lui qui décide. Mais attention : à un moment donné, il faut savoir s'arrêter aussi, mettre fin à un projet. »</p>		<p>Ainsi, Persona 5, initialement annoncé pour l'hiver 2014 (et finalement sorti le 15 septembre, au Japon du moins). The Last Guardian, montré pour la première fois en 2009. Ou Final Fantasy XV, imaginé dès 2006. Leur point commun ? Tous prévus pour la PlayStation 3, ils sortiront finalement sur PS4. Loin de ces hibernatus du jeu vidéo, il y a le report de quelques jours. Celui causé par les problèmes d'approvisionnement, les erreurs de fabrication, les boîtes qu'il faut réimprimer au dernier moment. Plus problématique : le processus d'approbation, qui voit les gros constructeurs s'assurer que les jeux qu'on leur soumet ne souffrent pas de problèmes techniques majeurs. Et puis, entre ces deux extrêmes, il y a les retards qui se comptent en semaine, voire en mois, de loin les plus courants. C'est le cas du South Park d'Ubisoft, de No Man's Sky ou du prochain Zelda, Breath of the Wild. Yara Khoury, productrice des Dead Space ou de Battlefield Hardline, l'explique par les cycles de production toujours plus longs. C'est paradoxalement le piège qui guette les studios bénéficiant d'une indépendance financière, du fait d'un succès précédent ou d'une campagne de financement participative triomphale : la tentation de repousser une sortie, dans l'espoir forcément vain d'accoucher un jour de l'œuvre parfaite.</p>		<p>Le cœur du problème, c'est donc la date de sortie. Fixée souvent très en avance, sans garantie qu'elle sera respectée, elle a pourtant plus d'un intérêt pour le marketing, qui peut s'appuyer dessus pour faire monter l'attente, permettre des précommandes, et surtout, dicter son rythme aux concurrents. Mais le report d'une date de sortie n'a rien d'une fatalité : par miracle, certains jeux sortent à l'heure. Ce miracle a un nom : le « crunch ». Un mal endémique devenu norme dans l'industrie, ces semaines où les développeurs doublent leurs heures de travail, oublient leur week-end et leur famille, pour tenter de boucler à temps – ou du moins sortir un patch correctif dès le jour de la sortie. Théoriquement réservées aux quinze derniers jours d'un développement, les périodes de « crunch » peuvent s'étendre sur plusieurs mois, quand ce n'est pas sur l'ensemble de la production. Une solution aux reports à répétition, certes, mais qui tient autant de la bénédiction que de la malédiction.</p>		
---	--	--	--	--	--	--	--

<p>Harcèlement, menaces et poursuites judiciaires : la fin du « pire studio de jeu vidéo de tous les temps » Corentin Lamy octobre 2016</p>	<p>Contactés par Le Monde le 5 octobre, ni Jim Sterling ni les frères Romine n'ont pour le moment donné suite à nos sollicitations.</p>		<p>Débuté le 30 septembre, James Romine explique le 4 octobre, dans une interview au site TechRaptor, devoir abandonner les poursuites : « Digital Homicide a été attaqué de toutes parts. Le studio n'existe plus. » Il faut dire que la campagne de financement participatif lancée en mars n'aura récolté à ce jour que... 450 dollars, soit 405 euros. Les jeux de Digital Homicide sont unanimement considérés comme extrêmement mauvais : sur l'agrégateur de notes Metacritic, Devils Share, pourtant le titre le mieux noté du studio, ne récolte qu'un score pour le moins timoré de 3,2/10. « Nous ne sommes pas de sales types cherchant à censurer les joueurs. Si des gens n'aiment pas nos jeux, ils peuvent laisser une mauvaise critique et demander un remboursement – on ne leur en voudra pas » semble presque s'excuser James Romine, dans son interview à TechRaptor. Captures d'écran à l'appui, des joueurs actifs sur les forums de Reddit ou de Steam assurent ainsi que Digital Homicide achète des votes contre des jeux gratuits.</p>		<p>Si les frères Romine se défendent en assurant qu'ils ont derrière eux une communauté de fans, leurs détracteurs expliquent que la plupart ne lancent pas les jeux Digital Homicide pour y jouer, mais uniquement pour débloquer des « cartes Steam ». Des récompenses virtuelles que l'on gagne en laissant tourner des jeux deux ou trois heures. Dans la mesure où les jeux Digital Homicide ne coûtent jamais plus de 1 dollar pièce, on imagine sans peine que certains aient ainsi pu rentrer dans leurs frais. D'autant que sur son site, le studio propose une compilation de quatorze jeux pour... 99 centimes. Des consommateurs qui ne le leur rendent pas vraiment : leur jeu le plus pratiqué, Krog Wars, un clone de l'antique Space Invaders, ne comptait que 54 joueurs connectés [...]</p>	<p>Tout avait commencé en novembre 2014, quand le vidéaste et influent critique de jeu vidéo Jim Sterling avait sorti le studio américain de l'anonymat en entreprenant de démolir consciencieusement son deuxième jeu, The Slaughtering Grounds. L'histoire aurait pu s'arrêter là si James et Robert Romine, les deux frères responsables du jeu tant décrié, n'étaient pas montés au créneau en répondant à Sterling par une vidéo particulièrement insultante remettant en cause son professionnalisme. Le ton monte, et de bataille entre le critique (qui n'hésite pas à qualifier Digital Homicide de « pire studio de jeu vidéo de tous les temps ») et les développeurs, l'affaire dégénère en guerre totale. En mars 2016, Digital Homicide attaque en justice Jim Sterling pour diffamation, réclamant 10 millions de dollars, et lance dans le même temps une campagne de financement participatif pour payer ses frais de justice. [...]</p>
---	---	--	---	--	---	---

<p>Ubisoft- Vivendi : les enjeux d'une assemblée générale sous haute tension Audureau septembre 2016</p>	<p>« Un bras de fer boursier de cette intensité, c'est rarissime ! C'est une vraie pièce de théâtre, avec de nouveaux acteurs imprévus qui font irruption en plein acte. » Charles-Louis Planade, analyste chez Midcap Partners, ne cache pas la fébrilité et l'excitation qui ont gagné tous les observateurs du combat entre Vivendi et Ubisoft.</p>		<p>À la surprise générale, Vivendi, qui avait exprimé son souhait d'être représenté au conseil d'administration, n'avait pas déposé de résolution en amont de l'AG. Mais l'homme d'affaires breton peut toujours le faire en introduisant une résolution en ce sens en cours d'assemblée, ce jour, transformant alors les actionnaires présents en arbitres. Les dernières tendances, rapporte Reuters, sont toutefois à un statu quo, Vivendi cherchant l'apaisement après un an de bras de fer très médiatique. Selon les dernières déclarations publiques (qui peuvent être inférieures à la réalité si d'autres transactions ont eu lieu depuis), les frères Guillemot détiennent 13,22 % des titres et 19,18 % des droits de vote. Vivendi, de son côté, possède actuellement 22,8 % du capital, et 20,2 % des droits de vote. Le rapport de force est donc extrêmement équilibré, et laisse une importance cruciale aux autres actionnaires, qui se partagent plus de 60 % des droits de vote restants. La tendance semble être à un soutien à Ubisoft. L'éditeur français a procédé à plusieurs émissions et rachats de titres, encourageant notamment ses propres employés à entrer à son capital depuis 2015. Résultat, les salariés de l'entreprise détiennent désormais 4 % de celle-ci. Reprise Bloomberg. À court terme, elles seraient nulles : contrairement à une émission de télévision, un jeu coûte plusieurs millions d'euros et met des années à être produit, ce qui rend peu probable l'annulation ou le changement de direction de projets en cours. [...]</p>				<p>Vincent Bolloré est même coutumier des raids boursiers inachevés, comme avec Bouygues en 1999. Si Vivendi vendait ses parts aujourd'hui, le groupe réaliserait de toute façon une importante plus-value, liée à l'évolution du cours de l'action Ubisoft, qui a doublé en un an.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

<p>Optimiste, l'industrie du jeu vidéo en France reste néanmoins fragile Lamy novembre 2016</p>	<p>« L'industrie du jeu vidéo est traditionnellement dominée par la création, mais de plus en plus d'entreprises se lancent dans l'édition », se félicite Julien Villedieu, délégué général du SNJV. « Il faut plus de femmes en position de direction, rappelle Axelle Lemaire. Pas simplement pour une question de représentation, mais aussi pour participer à la diversité de la création. »</p>		<p>Un secteur en pleine croissance, qui embauche et qui a foi en l'avenir : c'est ce que dit, à propos du jeu vidéo français, le rapport résolument optimiste remis jeudi 24 novembre à Axelle Lemaire, secrétaire d'État chargée du numérique et de l'innovation, par le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). Symboliquement, la cérémonie a eu lieu au dernier étage du studio parisien Amplitude, société de développement florissante rachetée par le grand groupe informatique japonais Sega cet été. Les soixante employés travaillent actuellement sur Endless Space 2, leur quatrième titre. La première bonne nouvelle concerne l'emploi : la création, en 2016, de 750 équivalents temps plein, soit une moyenne d'un poste par entreprise. Les entreprises, à 62,1 %, pensent voir leur chiffre d'affaires augmenter dans les douze prochains mois, et 51 % d'entre elles devraient recruter en 2017, avec 44 % de CDI. Seuls 3,9 % envisagent de réduire la voilure. Pour autant, tout n'est pas rose dans l'industrie du jeu vidéo en 2016. Ainsi, le marché français reste essentiellement tourné vers lui-même : seulement 42,6 % des chiffres d'affaires des studios sont réalisés à l'international, alors même qu'il s'agit d'un secteur ultramondialisé, à la production largement dématérialisée, qui ne connaît que peu de frontières physiques. Le chiffre d'affaires moyen des entreprises interrogées serait en baisse de 13,2 % : une érosion que le SNJV explique cependant par la multiplication de microentreprises, qui font mathématiquement baisser la moyenne.</p>		<p>Les entreprises vieilles de plus de cinq ans ne représenteraient plus que 38,8 % de celles du secteur, contre 44,5 % en 2015. Plus inquiétant : elles n'emploieraient, dans leur ensemble, que 58,5 % de CDI, contre 70,4 % en 2014. Une précarisation qui se fait souvent au profit des contrats de free-lances ou de prestataires.</p>		
---	--	--	--	--	---	--	--



<p>Arcade, néon et « Club Dorothée » : la nouvelle vague du jeu vidéo français Audureau décembre 2016</p>	<p>« C'est vrai qu'on y retrouve un style visuel ultracoloré, avec des violets très assumés, un style de jeu assez rapide, avec peu de narration, peu de noirceur », résume Khao, 37 ans, codéveloppeur de Last Fight (Piranaking, 2016). Quand l'industrie française répond à une demande linguistique de jeux en français, dans les années 1983 à 1987, il en ressort des thématiques très locales : des jeux d'enquête policière dans la veine du polar français, ou encore des jeux politiques » résume Alexis Blanchet. L'arcade nous a fait accepter qu'un camembert jaune pouvait gober une pastille pour pouvoir manger des fantômes, il n'y a pas besoin de justification », glisse Fabien Delpiano, le concepteur du jeu. Tous regrettent un certain âge d'or du jeu vidéo, marqué par le style arcade, nerveux, et la prédominance des productions japonaises. « On a le regret des petits jeux malins, rapides, très réactifs et sans bla-bla », résume Fabien Delpiano. Reprise : « Ce que j'aimais dans [le jeu de course futuriste de 1990] F-Zero, c'est quand je n'avais presque plus de vie et que je ne savais pas si j'allais remporter la course ou exploser. Je ne voulais pas d'un jeu sans tension, sans risque, où on est premier tout le temps », confiait-il au Monde au moment de sa sortie. [...]</p>		<p>Ils sont aujourd'hui au jeu vidéo ce que les Daft Punk ont été à la musique : une nouvelle vague ancrée dans une culture de trentenaires, dans l'âge électronique et la mondialisation des imaginaires. Plus qu'une « French Touch », c'est une nouvelle école, que l'on pourrait baptiser « French Wave ». Portés par l'influence d'auteurs de SF et de fantastique comme Lovecraft, Moebius ou Jodorowsky, ils font même rayonner la France dans le monde. À leur manière, le suédois Hotline Miami (Devolver Digital, 2012), le finlandais Resogun (Sony, 2013) ou encore le canadien Far Cry : Blood Dragon (2013) ont eux aussi payé leur tribut à l'esthétique des années 1980. Mais l'ADN de la French Wave est différent, plus japonisant. The Last Fight s'inspire aussi bien de Piège de Cristal (1988) que de l'esthétique manga. Furi pioche autant dans les premiers films de Steven Spielberg et Ridley Scott que dans le character design japonais. Et Shiness (Focus Home Interactive, sortie prévue en 2017) mêle dans un même élan les inspirations de Naruto, de Street Fighter et de Zelda.</p>			<p>Les prémises de cette nouvelle vague remontent au petit jeu dématérialisé Arkedo Series 01 : JUMP, développé par Arkedo en 2009. Mais le mouvement a vraiment pris son envol ces deux dernières années, en s'émancipant à la fois du simple « retrogaming », et du carcan de l'héritage franco-français. Mais la « French Touch », terme contesté s'il en est, n'est pas homogène. Alone in the Dark (Infogrames, 1992), Another World (Delphine Software, 1991) ou encore Flashback (du même éditeur, 1992) cassent ce premier schéma.</p>
---	--	--	--	--	--	--

<p>Jeux vidéo : le phénomène Nintendo NES expliqué en chiffres Audureau novembre 2016</p>			<p>Avec près de 2 millions de ventes en France, la NES n'est pas la console la plus vendue de l'histoire : la PlayStation 4 a déjà dépassé ce cap à Noël 2015. Mais remise dans le contexte des années 1980, où jamais avant elle une machine n'avait dépassé les 350 000 unités écoulées, il s'agit d'une performance stratosphérique. D'autant plus qu'elle fait suite à presque quatre années de désert commercial quasi total, le marché ayant été décrété mort et enterré depuis l'avènement des microordinateurs. Au total, la NES est la 10e console la plus vendue tous constructeurs et toutes époques confondus. Ses 61,9 millions d'exemplaires ont notamment été largement dépassés par la Game Boy (118,7 millions), la Nintendo DS (154 millions) et la PlayStation 2 (157,7 millions). Encore une fois, ces chiffres méritent d'être remis dans leur contexte : la population de joueurs est bien plus faible dans les années 1980 que dans les années 2000, où deux générations successives ont désormais grandi avec le jeu vidéo. Les jeux de la NES comptabilisent par ailleurs de nombreux records. Avec 3 millions d'unités écoulées, Mike Tyson's Punch Out !! est le plus grand succès pour un jeu de boxe, selon le Guinness Book 2011. Super Mario Bros. (40,24 millions hors rééditions selon Nintendo) a longtemps été considéré comme le jeu le plus vendu de l'histoire, avant d'être détrôné par Wii Sports (82,79). Toutes suites et jeux dérivés confondus, les aventures du plombier restent la franchise la plus écoulée au monde. [...]</p>	<p>Ventes de consoles des années 1980 en France La NES est la première à avoir dépassé le seuil du million de foyers équipés. (NB : Les chiffres de la Colecovision (1982) et de la Super Cassette Vision (1984), sortis durant la crise, ne sont pas connus.) Source : CBS-La Revue du jeu (PV, AVCS, MI) ; Gfk- Les cahiers de la Playhistoire (NES, MS) Ventes de consoles de salon Nintendo Exception de la Wii mise à part, la NES représente l'âge d'or commercial du constructeur japonais. Séries nées sur NES les plus vendues Les jeux d'aventure et de rôle nés sur NES ont connu une carrière au long cours - même si la série la plus porteuse reste celle des Super Mario Bros.. (Entre parenthèses, classement toutes consoles confondus) Évolution du nombre de jeux édités sur NES en Occident, par pays d'origine [...]</p>		<p>Le succès à l'international de la NES a par ailleurs eu une influence considérable sur l'industrie. Alors que de nombreux acteurs américains s'étaient détournés du secteur ou s'étaient tournés vers le microordinateur au moment de la crise du milieu des années 1980, la console de Nintendo a réveillé des vocations. Des éditeurs célèbres comme Activision, Electronic Arts et même Ubisoft ont notamment publié sur la machine 8-bits, qui leur a servi de marchepied pour se relancer sur le marché de la console. Hors éditeurs japonais, ils composent aujourd'hui le top 3 mondial du secteur.</p>
---	--	--	--	---	--	---

<p>Obscur et mystérieux, le tout premier brevet de jeu vidéo fête ses 70 ans Audureau janvier 2017</p>	<p>4 sources. Peut-on parler à proprement parler de jeu vidéo ? Certains ne préfèrent pas. « Ce n'est pas parce que cela ressemble à un jeu vidéo qu'il s'agit de la même technologie. C'est un jeu sur un écran cathodique, mais il ne génère pas de signal vidéo », alerte David Winter. Mark J. P. Wolf « C'était très compliqué, il n'y avait que le brevet lui-même sur lequel s'appuyer. Je n'ai pas pu trouver la moindre description de première main du prototype ni de témoignage à son propos, rien. Du coup, ce fut une entrée très courte. » « Si nous trouvions des reliques d'époque [du CRT Amusement Device], il est certain que cela nous intéresserait de les exposer », abonde Jon-Paul Dyson, directeur du Centre international pour l'histoire des jeux électroniques au Strong National Museum of Play de New York. Et d'ajouter sur un ton impatient : « Je n'ai jamais entendu parler d'un prototype disponible, mais si vous en avez connaissance d'un, j'adorerais parler à la personne, quelle qu'elle soit ! » William Brantley, qui fut le collègue de Thomas T. Goldsmith à partir de 1966 à l'université de Furnam, se rappelle toutefois que ce dernier lui avait montré un type d'équipement comparable. [...]</p>		<p>C'est un obscur brevet, tamponné du 25 janvier 1947. Rien que cela, et cela suffit : car cette date fait de lui le plus vieux projet de jeu vidéo documenté et connu. De nos jours, plus une seule chronologie du jeu vidéo ne fait l'économie d'une mention pour ce plus vieil embryon vidéoludique. En 1947, le mot jeu vidéo n'existe pas encore, mais dans un charabia juridico-technique, le document décrit déjà un point lumineux figurant un missile, et que l'utilisateur déplace de manière à lui faire atteindre un dessin d'avion préalablement collé sur l'écran. Cette documentation famélique explique pourquoi ce maillon historique essentiel est quasi absent de toutes les expositions et musées vidéoludiques qui champignonnent aux quatre coins du monde, au contraire d'autres ancêtres comme Spacewar! (1962) ou Tennis for Two (1958), dont de multiples répliques fidèles ont pu être construites pour leur redonner vie. Thomas T. Goldsmith est mort en 2009 des suites d'un accident domestique, à l'âge de 99 ans.</p>		<p>Le brevet ne fait aucune mention de son design, et les photos de l'appareil qui circulent sur Internet semblent pour la plupart erronées : elles représentent non pas un prototype du CRT Amusement Device, mais un ordinateur PDP-1, celui qui était utilisé pour un jeu ultérieur, Spacewar!.</p>	<p>Ce lointain jour de janvier 1947, le constructeur de télévision et télédiffuseur américain DuMont dépose une demande de brevet aux deux noms de Thomas T. Goldsmith et Estle Ray Mann pour un Cathode-Ray Tube Amusement Device, littéralement, un « appareil de divertissement sur écran à tubes » Déposé en janvier 1947, probablement conçu en 1946, imaginé au sortir de la Seconde Guerre mondiale, le CRT Amusement Device apparaît à bien des égards comme le point zéro d'une industrie dont le chiffre d'affaires mondial était estimé à près de 100 milliards de dollars en 2016. « Je n'avais jamais rien entendu de tel. Tom avait modifié le fonctionnement électronique d'un écran à tube noir et blanc pour permettre à un joueur de déplacer le point lumineux avec la molette de voltage [...]. Il y avait une cible qui était superposée à l'écran. [...]</p>
--	--	--	---	--	--	--

<p>Kickstarter en voie d'essoufflement janvier 2017 Lamy</p>	<p>Le Français Pins, illustrateur et développeur du jeu Tiny &amp; Tall : Gleipnir, est l'un de ceux qui en ont fait les frais. « Au début, lancer une campagne Kickstarter constituait en soi une actualité. Aujourd'hui, il est attendu, de le faire. Il y a besoin d'autre chose, à mon avis d'une notoriété de base, d'une communauté déjà prête à soutenir. C'est très injuste, bien sûr, puisqu'il est rare que les génies soient également de bons commerciaux, mais il faut comprendre aussi l'aspect dissuasif du barrage constant de sollicitations », analyse-t-il. « Au final, je suis très content que ça se soit passé ainsi. Le jeu a trouvé un éditeur ; ce qui me permet de le travailler beaucoup plus, de prendre mon temps et d'obtenir un résultat dont je suis vraiment fier. Il y a parfois du très bon aux anciennes méthodes. Kickstarter n'est pas l'alpha et l'oméga du financement d'un projet de jeu. »</p>		<p>Plus fort du phénomène Broken Age, au deuxième trimestre 2012, même les « petits » projets, ceux qui décrochent moins de 1 million de dollars, peuvent compter, en moyenne, sur un revenu de 100 000 dollars chacun. Contre 16 000 dollars seulement quelques semaines plus tôt. Peut-être sont-ils allés voir du côté de la concurrence, et notamment de Fig, plate-forme uniquement spécialisée dans le jeu vidéo, et qui a pu collecter 8 millions de dollars en 2016 – pas si éloigné des 14,6 millions du vétéran Kickstarter.</p>	<p>D'après les calculs de Pixels (rendus possibles grâce aux données compilées par l'utilisateur du forum de CanardPC.com, Julien « Catel » Dupire) en 2016, elle n'aura permis de récolter « que » 14,6 millions de dollars (13,71 millions d'euros) pour financer des projets de jeux – soit une baisse de quasi deux tiers depuis l'exercice 2015 et ses 40 millions de dollars. Problème plus pressant, les « petits » développeurs, ceux qui décrochent moins de 1 million de dollars (soit plus de 98 % des jeux financés), voient depuis bientôt cinq ans leur revenu moyen décroître – et quasi sans discontinuer. De fait, de 100 000 dollars récoltés en moyenne au deuxième trimestre 2012, les « petits » projets à moins de 1 million de dollars tombent à 41 000 dollars en 2014. [...]</p>		<p>Si la société n'a pas communiqué de chiffres ces deux dernières années, ceux des années précédentes montraient pourtant une progression constante de l'investissement des internautes : + 260 % en 2011, + 222 % en 2012, + 50 % en 2013 et + 10 % en 2014. c'est la fin d'un âge d'or débuté en 2012. En mars de cette année-là, le projet Broken Age, réalisé par la star des années 1990, Tim Schafer (Monkey Island, Grim Fandango, etc.) obtient le soutien de plus de 80 000 internautes, pour un montant inattendu de 3,3 millions de dollars, contre 400 000 dollars demandés. De 800 000 dollars récoltés pour la création de jeux vidéo en 2011, on passe à 37,2 millions en 2012. Les années 2013 et 2015 atteindront des niveaux similaires. En 2014, ils se font rares. Et puis, après une fugace reprise durant l'été 2015 (portée par le succès des campagnes de Bloodstained et Shennmue III), ils disparaissent de nouveau en 2016.</p>
--	--	--	--	---	--	---

<p>Profession : « reporter en chef » pour un jeu vidéo Audureau mars 2017</p>	<p>Une seule source longuement exploitée « Pour tout dire, ça me désole un peu. Mon travail est d’aller à la rencontre des gens, et au fond de moi ça m’inquiète, car c’est important qu’on puisse continuer à le faire correctement. » « Je ne vais pas dire que je suis surpris, ce n’est pas la première fois que cela arrive dans le jeu vidéo, et je peux comprendre la réaction par rapport à l’image du pays et aux conséquences sur le tourisme. Dans un monde idéal, j’aimerais n’offusquer personne, mais ça reste une œuvre de fiction et j’aimerais que les gens fassent la part des choses, soupire Tommy François. Cela ira mieux quand ils verront le travail monstrueux que l’on a mis à retranscrire le monde. » Sous ses ordres, entre cinquante et quatre-vingts spécialistes aux profils hétéroclites – réalisateurs, photographes, chercheurs, journalistes – lui-même est un ancien de la chaîne Game One - tous portés sur la documentation et le reportage de terrain. Reprise ancien entretien. Tu peux passer trois ans sur Wikipédia, tu ne me raconteras pas les dix secondes de l’arrivée à l’aéroport, à sentir des odeurs différentes, à voir des couleurs différentes, des voitures différentes, etc. » [...]</p>	<p>À l’entrée de l’open space du siège créatif d’Ubisoft à Montreuil, en plein passage, ouvert à toutes les allées et venues. Un bureau non conventionnel, à hauteur de buste et sans chaise, à la manière des comptoirs de café – « les derniers hubs sociaux », glisse-t-il avec malice. Ce n’est pas tant que l’homme est ouvert sur le monde – binational, il l’est de nature – c’est que son appétit de rencontre et de connaissance est palpable.</p>	<p>Nous nous réservons le droit de faire usage de toutes les actions légales » contre ce jeu, qui présente la Bolivie « comme un pays de “narcos” », a déclaré le ministre de l’Intérieur à l’issue de cet entretien. Son métier ne consiste pas à rester scotché à des lignes de code derrière un écran, mais à aider Ubisoft à documenter les univers que l’éditeur français retranscrit dans ses jeux mondes. Il apporte le surplus d’âme et de crédibilité à des superproductions qui peuvent dépasser la centaine de millions d’euros de budget. Le poste de Tommy François a longtemps été unique dans le monde du jeu vidéo. La plupart des autres éditeurs se contentent souvent de travailler à partir de sources indirectes : banque de photos, sites Web, livres...</p>	<p>Exemple : le célèbre niveau de Tchernobyl dans Call of Duty : Modern Warfare. « Pour connaître les gens qui ont fait ce niveau, je sais qu’ils n’y sont pas allés, ils ont travaillé uniquement sur de la doc. Tout ça, c’est du décor. » Il est parti durant une dizaine de jours avec neuf hommes en Bolivie, répartis en deux équipes qui ont suivi un itinéraire différent. L’un était centré sur la drogue et l’action des militaires, et suivait les routes de l’Amazonie avec les Gajas ; l’autre était plus anthropologique, ponctué de rencontres avec les peuples indigènes et de découverte de leur mythologie, sur le plateau amazonien. Dans la réalité, les contrôles des policiers des stupéfiants boliviens pour démanteler les laboratoires ne se concentrent pas sur la cocaïne elle-même, mais sur ses 27 composants chimiques, car ils prennent plus de place à bouger, a-t-il appris au cours de ce périple. . . [...]</p>		
---	---	---	--	--	--	--

<p>« Mass Effect », la saga qui fait évoluer la représentation LGBT dans les jeux vidéo Lamy mars 2017</p>	<p>5 sources dont 1 de Bioware « Mass Effect, ce n'est pas des histoires de guerre : c'est des histoires de tolérance, d'acceptation, de courage et d'entraide », résume Lisa Durel, administratrice d'un site de fans de la série, Mass Effect France. Selon elle, les aventures du (ou de la, selon le choix du joueur) Commandant Shepard, qui tente de sauver la galaxie contre une menace alien, sont tout sauf originales. Ni révolutionnaires. « Mais là où Bioware est très fort, c'est qu'ils arrivent à créer des histoires secondaires, des romances. » « Quand tu rencontres un joueur de Mass Effect pour la première fois, le mec ou la meuf va te demander "qui est-ce que tu as romancé ?" », s'amuse Lisa. Comprendre : « Avec qui tu es sorti ? Avec qui tu as couché ? » « On croit très fortement que la meilleure manière de raconter une histoire, c'est via les relations entre personnages, confirme Fabrice Condominas, producteur des deux derniers Mass Effect. Parce que nos jeux sont basés sur le choix, ça provoque une complexité énorme, mais c'est ce qui fait notre force. Dans l'industrie actuelle, c'est un peu de la folie ! » BioWare a écouté les retours des joueurs », raconte Nicolas Domingue [...]</p>		<p>Pour les joueurs proches du mouvement antiféministe Gamergate, tout est prétexte à s'en prendre, pêle-mêle, aux développeuses, à EA et, surtout, à Bioware. Car le studio canadien, responsable de certains des jeux de rôle les plus respectés des vingt dernières années, s'est rendu coupable d'un crime impardonnable à leurs yeux : mettre en scène quelques personnages gays et transgenres. Parce que le futur dépeint ici est celui d'une société post-homophobie, où l'humanité a dépassé depuis longtemps ses divisions. Certains reprochent à Mass Effect et Dragon Age une lecture très sage et monogame des relations humaines, où il n'existe ni tromperie ni « coup d'un soir ». Un monde où le joueur constitue l'unique horizon amoureux d'un parterre de partenaires potentiels aux allures de harem. Un monde où l'acte sexuel est souvent très prude, voire un peu ridicule (les joueurs rient encore de la scène de douche en maillot de bain de Mass Effect 3). Surtout, on lui reproche souvent le sexe présenté comme but ultime d'une relation bloquée au point mort une fois l'acte consommé. Comme si le sexe était une « récompense », comme un bon score à la fin d'un niveau. Des défauts que les développeurs disent avoir essayé de corriger dans Mass Effect Andromeda, même si les premiers retours de joueurs (le jeu est disponible aux États-Unis depuis le 21 mars) incitent à la prudence.</p>			<p>Des personnes du même sexe qui s'aiment à bord d'un vaisseau spatial : un brûlot politique ? Fabrice Condominas nuance : « Il n'y avait au départ aucune volonté de notre part d'en faire un acte politique : c'était juste du bon sens. Ce qu'il s'est passé, c'est que des gens nous ont ouvertement attaqués là-dessus, souvent des groupes chrétiens d'extrême droite. De facto, ils ont fait de nous un acte politique. » « Mass Effect est jeu éminemment politisé et militant », défend Lisa Durel. C'est aussi ce que rapporte Théo, qui explique avoir fait son éducation amoureuse et sexuelle avec les jeux vidéo et Internet. « Il n'y a pas encore de romance possible avec des personnages trans, et on ne peut pas en incarner non plus », souligne Nicolas Domingue [...]</p>	<p>Dès 1998 et le premier jeu de rôle de Bioware, le très culte Baldur's Gate, le joueur peut « romancer » d'autres personnages. Mais cela reste encore un détail à la marge de l'aventure. Après Baldur's Gate, en préparant son nouveau titre, Neverwinter Nights (2002), l'équipe décide d'aller à la rencontre de ses joueurs, et, audace pour l'époque, de ses joueuses. L'auteur de Mass Effect - A la conquête des étoiles situe le premier personnage homosexuel de la galaxie Bioware à 2003 à la sortie de Knights of the Old Republic, jeu de rôle situé dans l'univers de Star Wars. En 2009, Dragon Age Origins propose deux romances avec des personnages bisexuels, mais Mass Effect 2 (2010), encore une fois, demeure assez timide. Pour Nicolas Domingue, « les femmes pouvaient avoir des flirts avec un ou deux personnages féminins, mais ils ne comptaient pas comme de "vraies" romances ». [...]</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>« Fiscal Kombat », le jeu où Jean-Luc Mélenchon secoue Christine Lagarde et Emmanuel Macron Lamy avril 2017</p>	<p>« Au départ, on n'était que quelques dizaines. On s'est rencontrés sur le forum 18-25 de Jeuxvideo.com : c'est là qu'est née l'idée du serveur Discord », se souvient Miidnight, co-administrateur du serveur et coordinateur du projet Fiscal Kombat. « Même si depuis ce n'est plus du tout l'esprit » « Quand quelqu'un veut nous aider et a des compétences, on essaye de l'intégrer dans le projet : c'est comme ça que le Discord fonctionne, c'est très collaboratif. » Noyau de « 100 ou 200 personnes actives » a aussi donné vie à d'autres initiatives : les sites Laec.fr (une version interactive du programme du candidat) et Melenchonouimais.fr, l'hébergeur d'images Melenshack.fr, la plate-forme d'appel Mélenphone, ou encore une radio, tous imaginés et développés par des bénévoles. « Le profil type, c'est très largement des sympathisants, mais rarement des militants qui font du porte-à-porte. La plupart n'étaient même pas forcément politisés avant. »</p>	<p>Inspiré autant par le jeu Mortal Kombat que par Kung Fury, film pop à l'esthétique rétro, Fiscal Kombat met en scène un Jean-Luc Mélenchon de pixels décidé à secouer les « oligarques », de Christine Lagarde, la directrice générale du Fonds monétaire international, à Pierre Gattaz, le président du Medef, en passant par Jérôme Cahuzac, l'ancien ministre délégué au budget, pour leur faire les poches et financer les mesures de son programme. Sa grande idée, c'est sa dimension participative et pédagogique : les scores de tous les joueurs s'additionnent, remplissant peu à peu une cagnotte. Palier après palier, les joueurs financent ainsi les différentes mesures du candidat. De quelques dizaines d'utilisateurs il y a quatre mois, ils seraient désormais près de 10 000 à passer au moins une fois par semaine sur le serveur [...]</p>				<p>À écouter un peu trop distraitemment Jean-Luc Mélenchon, qui ne manque pas de rappeler l'existence de Fiscal Kombat dans les médias ou sur sa chaîne YouTube, on pourrait croire que le jeu est un produit dérivé officiel, développé et financé par l'équipe de campagne du candidat de La France insoumise. Fiscal Kombat est pourtant né loin du QG de campagne de Jean-Luc Mélenchon, sur le serveur Discord Les Insoumis, salle de chat en ligne où se retrouvent, depuis décembre 2016 et de façon informelle, des sympathisants du candidat.</p>	
--	--	---	--	--	--	--	--



<p>Tomohiro Nishikado, le créateur méconnu du légendaire « Space Invaders » Lamy et Audureau avril 2017</p>	<p>« Les composants étaient tellement onéreux à l'époque que j'étais restreint dans les possibilités graphiques. C'est amusant de voir des artistes revenir au style de cette période, où les moyens d'expression étaient tellement réduits. Et en tant que créateur, je suis honoré », confie-t-il à Pixels lors d'une rencontre mi-avril, « Je ne ramènerais jamais mes histoires de travail à la maison et elle, de son côté, ne me posait pas vraiment de question dessus. Je n'étais pas sûr que ça l'intéresserait, donc je n'ai jamais vraiment eu l'occasion de lui en parler. Ce qui est drôle, c'est qu'elle l'a découvert de son côté, elle est tombée sur un article sur les dix ans de "Space Invaders" dans lequel je répondais à des questions et apparaissais en photo, elle m'a demandé ce que je faisais là, je lui ai dit que j'avais créé le jeu. Elle a eu du mal à me croire ! » Seule source, beaucoup exploitée</p>	<p>La rencontre a lieu à Paris à la Fondation EDF, quelques minutes avant que l'exposition « Game, le jeu vidéo à travers le temps » n'ouvre ses portes au public. Par souci de tranquillité, l'entretien se poursuivra au plus impersonnel troisième étage du bâtiment. Le très discret Japonais s'éclipse tandis que des dizaines d'adeptes nostalgiques du jeu vidéo d'antan investissent les lieux, sans se douter un instant que l'un de ses créateurs les plus influents et historiques se trouve qu'à quelques mètres de là. Le reconnaissent-ils seulement ?</p>	<p>Pong et Breakout s'appuient sur une même brique d'interaction : déplacer latéralement un rectangle pour rattraper et renvoyer un point blanc. Breakout casse la symétrie de Pong en introduisant ce mur de briques qui le rapproche d'une sorte de balle au mur. Avec Space Invaders, Tomohiro Nishikado va plus loin, il remplace le mur de briques par un mur d'ennemis, et dote ceux-ci, comme le rectangle, d'une fonction de tir, ainsi que d'un mouvement de balancier pour compliquer la tâche. Et voilà un jeu de balle au mur remplacé en bataille dissymétrique.</p>				<p>Que la sortie de Space Invaders soit une date de l'histoire du jeu vidéo, il n'est guère permis d'en douter. Sorti en 1978, le célèbre jeu de tir a lancé la mode des jeux spatiaux, introduit des idées aussi fondamentales que le hi score, et mis le pied à l'étrier de la création de jeu vidéo au Japon, à une époque où les États-Unis semblent détenir un monopole inattaquable. La discrétion de Tomohiro Nishikado est le reflet d'une époque où le jeu vidéo était encore le fait d'ingénieurs et d'électroniciens, bien loin du prestige des créateurs d'aujourd'hui. Diplômé en 1963 de l'université d'électronique de Tokyo, ce passionné de bricolage se retrouve rapidement à imaginer, dans l'entreprise Taito, des machines de divertissement basées sur de l'électromécanique – le type de machines à sous populaires dans les fêtes foraines et les bars dans les années 1960. Mais rien qui n'affiche de pixels sur un écran de type télévision : le jeu vidéo n'existe pas encore. [...]</p>
---	---	--	---	--	--	--	--



<p>Les gardiens de la mémoire du jeu vidéo Audureau mai 2017</p>	<p>3 sources, les 3 intervenants de la conférence. « Une culture mérite une mémoire. Dans trente, soixante, cent ans, on se demandera comment ces jeux étaient créés. C'est maintenant qu'il faut commencer », assène, d'un ton convaincu, Bertrand Brocard. Philippe Dubois est ingénieur. Il est né en 1972, comme la première console et le premier micro-ordinateur de l'histoire, et a grandi avec eux. « Je joue depuis mes six ans. Le jeu vidéo fait partie de ma vie. J'ai voulu un jour préserver ma mémoire et la mémoire des gens » Fondateur de l'une des premières entreprises de création française, Cobrasoft, il estime de son devoir d'être là pour donner du contexte aux historiens du jeu vidéo quand ceux-ci s'y intéresseront. « On a tous un peu plus de 60 ans, nous, les vétérans de l'industrie. On a encore un peu de mémoire, mais ça baisse », prévient-il avec humour. « Eux, c'est le jeu vidéo, moi, c'est la conservation du patrimoine, mais nous sommes tous animés par la passion », rebondit Louise Fauduet « Nous ne recevons strictement aucune subvention, raison pour laquelle nous sommes si actifs », explique l'ingénieur.</p>	<p>À ses côtés, vendredi 12 mai, dans le cadre d'une conférence du Videogame Economics Forum d'Angoulême, Louise Fauduet, cheffe du service multimédia de la Bibliothèque nationale de France (BNF) et Philippe Dubois, président de l'association MO5, à la riche collection de vieux jeux, ordinateurs et consoles. Chaque objet vidéoludique est protégé par un emballage spécifique. Et la bibliothèque ne s'intéresse pas qu'aux jeux physiques. Le service multimédia dispose d'un robot chargé de copier à la chaîne les CD de jeux vidéo, en vue de numériser l'intégralité de la collection. En tout, ce sont deux cents mètres linéaires d'archives des époques de Cobrasoft et d'Infogrames, son entreprise suivante, qui sont à disposition pour consultation.</p>	<p>Mieux, cette association bénévole qui compte parmi ses membres d'honneur quelques-uns des plus grands noms mondiaux du jeu vidéo, comme Alexei Pajitnov (Tetris), Hideo Kojima (Metal Gear Solid) ou encore Éric Chahi (Another World), est allée exposer au Canada et au Japon. Elle joue un rôle institutionnel au niveau international, aux côtés d'acteurs étrangers majeurs, comme le prestigieux Computerspiele Museum de Berlin. Musée suisse de l'informatique et du jeu vidéo, le musée Bolo, qui a lancé lundi 15 mai une collecte de dons pour éviter de fermer. Des financements, Louise Fauduet en a, elle. Elle dispose d'un cadre juridique favorable : le dépôt légal du jeu vidéo existe depuis 1992, et, à ce titre, chaque éditeur est tenu d'envoyer une version de chaque sortie à la bibliothèque François-Mitterrand. Mais tous ne se respectent pas la règle, et l'institution ne dispose guère de moyen de pression pour contraindre de grandes multinationales.</p>			<p>De Novembre 2011 à juillet 2012, MO5 a fourni toute la collection de l'exposition Game Story au Grand-Palais, à Paris, dont le succès fut à l'initiative de nombreuses manifestations similaires. Elle est depuis régulièrement appelée pour participer aux événements permettant de faire connaître l'histoire du média, de l'exposition Museogame, aux 30 ans d'Ubisoft, en passant par les salons Geekopolis et la Paris Games Week. Bertrand Brocard a, quant à lui, mis deux décennies avant de créer son conservatoire national. À l'origine il visait une ambitieuse cité internationale du jeu vidéo, avortée faute de soutien politique. « On connaît tous les difficultés d'un projet de musée du jeu vidéo », soupire-t-il. Ses archives ont dormi durant des années dans un sous-sol dijonnais, avant de ressusciter à Chalon-sur-Saône.</p>
--	---	--	--	--	--	---

<p>Jeux vidéo : dans les coulisses de « Crash Bandicoot », icône des années 1990 Audureau juin 2017</p>	<p>« Nous avons trouvé en librairie un livre sur les marsupiaux tasmaniens, et bien sûr il y avait des hérissons, des échidnés, des tigres de Tasmanie », énumère Jason Rubin, évoquant tout autant d'espèces devenues des héros de jeux vidéo. « Et bien sûr, il y avait des "bandicoots" [péramélidé] et des wombats. Personne n'avait utilisé de wombat, on s'est dit que c'était un nom cool, et on est parti là-dessus. » D'ailleurs, le premier niveau finalisé dans Crash Bandicoot, Heavy Machinery, se joue en plan de coupe, en vue de côté, à l'ancienne. « Il était entièrement modélisé et rendu en 3D, mais la caméra suivait l'action de côté comme dans un jeu de plate-forme traditionnel. » À une époque où les codes de la 3D n'ont pas encore été formalisés, Naughty Dog joue la sécurité. « C'était dans l'ensemble un retour aux valeurs sûres, comme le niveau employant le même type de techniques de base que Donkey Kong Country », admet Andy Gavin. Peu à peu, ils enrichissent l'aventure de plusieurs autres angles, dosés et cadrés avec précision. Cette recette fera son succès, explique Jason Rubin. « D'abord, le personnage débutait l'aventure face à l'écran. [...]</p>		<p>« Cela fait des années qu'on nous demande "quand est-ce que Crash va revenir ?", et aujourd'hui nous pouvons enfin répondre à cette question. Activision est fier de fêter le 20e anniversaire de ce personnage iconique en le faisant revivre de façon à ce qu'il plaise aux fans incondtionnels, mais aussi à la nouvelle génération de joueurs », expliquait en 2016 Éric Hirshberg, PDG d'Activision Publishing, dans un communiqué officialisant son retour. Le péramélidé fut pourtant l'un des personnages les plus emblématiques de l'ère de la PlayStation, avec 11,5 millions de titres vendus en trois ans. « Ayant intensément étudié les jeux d'arcade (eh oui, en 1994, ils étaient encore dans le coup), nous n'avons pas pu nous empêcher de remarquer que deux ou trois des genres dominants avaient vraiment entamé la transition vers la 3D en temps réel », raconte Andy Gavin sur son blog personnel. « Ils voulaient donner naissance à un personnage iconique. Ils nous disaient que ce jeu allait faire sensation, et qu'ils voulaient quelque chose d'aussi iconique que Mario et Sonic », se rappelle Charles Zembillas dans un très long making of sur le site spécialisé Polygon. Crash Bandicoot bénéficie à sa sortie en août 1996 d'une campagne de publicité décalée, avec un acteur costumé plutôt qu'un dessin animé, et un pitch atypique. Au Japon, au contraire, le design du jeu est retravaillé pour paraître plus « kawai », plus mignon. Certains de ses auteurs ont depuis grimpé les échelons dans l'industrie. Mark Cerny, superviseur du projet chez Universal Games, a été l'architecte de la PlayStation 4. [...]</p>			<p>Lorsque le projet germe au milieu des années 1990, rien ne laisse présager de cette performance. Naughty Dog est encore un studio quasi amateur composé de deux amis d'enfance, Andy Gavin et Jason Rubin, qui vivote depuis 1985 avec des jeux d'action de seconde zone comme Keef the Thief (Commodore 64, 1989), Rings of Power (Mega Drive, 1991), ou Way of the Warrior (3DO, 1994), un émule du jeu de combat à la mode, Mortal Kombat. Mais ces jeunes autodidactes remarquent qu'une transition technologique est en cours – celle du passage aux jeux en trois dimensions – et qu'elle leur offre l'occasion de se positionner. Depuis 1991 et la sortie de Sonic the Hedgehog, les développeurs occidentaux ne jurent plus que par cette formule toute faite : un avatar animalier, un univers cartoon et des niveaux sous forme de parcours d'obstacles. En cette année 1994, un titre fait sensation : Donkey Kong Country, des Anglais de Rare. [...]</p>
---	---	--	---	--	--	---

<p>Jeux vidéo : Il y a un risque que le chinois Tencent rafle tout, s'il le veut (entretien) Audureau juillet 2017</p>	<p>Jeux français qui fonctionnent en chine. Explication du boom La première raison, c'est que beaucoup plus d'entreprises font l'effort de localiser les jeux en chinois. La seconde, c'est l'usure du free-to-play. On sent une envie de jouer un peu à autre chose. La troisième, c'est Steam qui commence à se faire une petite place en Chine. On voit aussi des youtubeurs chinois qui donnent envie à leur audience d'essayer des titres différents de ce qu'on leur sert depuis dix ans. Leur pouvoir d'achat grimpe. Là où le premium marche le plus, c'est dans les pays développés. On se retrouve en Chine avec des dizaines de millions de joueurs qui n'ont plus de problème avec l'idée de payer pour jouer. Il faut tout de même diviser les prix par trois. Ce que l'on vend 10 euros ici, il sera à l'équivalent de 3,50 euros en Chine. Mais il y a un risque que Tencent rafle tout s'il a envie de tout rafler, qu'il acquière une position ultra-dominante au niveau mondial, et impose ses vues éditoriales et ses envies. Selon vous, à quel horizon le rapport de forces peut-il basculer au niveau mondial ? Le prochain jeu de Riot, l'éditeur de League of Legends, jeu le plus joué en Occident et aujourd'hui propriété de Tencent, pourrait-il donner un avantage décisif ?</p>		<p>La Chine représente 30 % des ventes de jeux payants de votre entreprise. Au Salon de l'E3, en juin dernier, le PDG Wangyuan, Xianming Meng, évoquait au contraire la fin d'un complexe d'infériorité. Il n'y a pas eu de progrès ?</p>		<p>Tencent va-t-il concurrencer les Occidentaux en chine ? Si l'on regarde ce qu'ils sont en train de faire, oui. Ils développent actuellement leur propre client de type Steam [la principale plate-forme mondiale de distribution de jeux ordinateurs] pour la Chine, WeGame. Ils prennent des participations de l'ordre de 5-10 % dans plein d'entreprises occidentales, comme [l'éditeur suédois] Paradox. Cela va leur permettre d'inciter ces derniers, le moment venu, à publier en priorité sur leur plate-forme. Si j'étais le PDG de Tencent, c'est ce que je ferais : j'ai une position sur la Chine, j'investis dans des développeurs occidentaux pour les distribuer en Chine dans un premier temps, et à un moment donné j'ouvre à l'Occident, avec des moyens et des exclusivités. C'était exactement le modèle de Steam au départ. C'est vrai. [...]</p>		
--	---	--	---	--	--	--	--

<p>La Suisse, pays des jeux vidéo déjantés, et plus si affinités Audureau août 2017</p>	<p>6 sources « L’an dernier, dans les vingt meilleurs jeux de la GamesCom [en Allemagne], huit étaient suisses. Sans trop en rajouter, il y a des signes qui sont encourageants », se réjouit David Javet, chercheur en études japonaises à l’université de Lausanne et coordinateur de la scène indé en Romandie. « L’avenir est radieux » à partir du moment où Steam, iOS, Android Market apparaissent, cela facilite l’accès au marché du jeu vidéo. On a assisté à une démocratisation. Ce n’est pas propre à la Suisse, mais la Suisse a réagi de manière originale », souligne Yannick Rochat, chercheur au GameLab de Lausanne (UNIL) et organisateur de la soirée. « On a une culture du design de la simplicité et de la pureté qui est très répandue en Suisse, et qu’on retrouve en jeu vidéo, dans le graphisme comme dans l’ergonomie », relève Gabriel Sonderegger, directeur artistique du studio Sunnyside Games. Pour Gaël Hurlimann, journaliste et responsable réseaux sociaux au Temps, Dreii en est l’étendard parfait. « C’est un peu la fonte Helvetica du jeu vidéo » [...]</p>		<p>Le puzzle « le plus cool du monde » ? Suisse. Le jeu « le plus “what the fuck” du siècle » ? Suisse. Oh, et le simulateur de tracteurs qui cartonne en Europe depuis quelques années ? Suisse aussi. Avec un succès d’estime crescendo, les productions helvétiques raflent de plus en plus de prix dans les salons étrangers, comme au Stunfest de Rennes en 2016, avec le subjuguant Don’t Kill Her. La production se caractérise par des œuvres très atypiques, souvent monochromes, décalées et provocatrices, qui détonnent même au milieu du paysage pourtant bien foutu du jeu vidéo indépendant. À l’image de Kind of Soccer (2014), jeu de football dont l’unique but est de viser l’arbitre. De First Strike (2014) et The Firm (2016), respectivement satires de l’arme nucléaire et du monde de la finance. Ou du conceptuel Dreii et du phallique et loufoque Plug &amp; Play, très remarqués des youtubeurs. Le sens de l’épuration, c’est l’autre caractéristique de cet héritage. Derrière le mastodonte de la simulation agricole Farming Simulator – 10 millions de ventes mondiales depuis 2011 rien que sur PC et consoles – de nouveaux titres ambitieux réussissent à percer, à leur échelle. Comme le jeu en réalité augmentée Opticale (2016), volontiers surnommé « le Pokémon Go suisse », qui a dû suspendre sa communication en 2016, surpris par son propre succès.</p>				<p>Ce début de reconnaissance sur la scène internationale, voilà qui aurait paru hautement improbable il y a vingt ans, quand les programmeurs helvétiques, pour la plupart, étaient partagés entre la « demoscene » zurichoise, spécialiste d’expérimentations techniques underground non commercialisées, et le Smaky, ordinateur national dont les quelques jeux rudimentaires, comme Train, Toto s’amuse et Blupi explorateur n’ont jamais été diffusés hors des frontières de la confédération. Longtemps, les talents nationaux ont dû choisir de s’exiler pour briller. Ainsi du concepteur des jeux pour smartphones à succès Hitman GO et Tomb Raider GO, Daniel Lutz, au Canada, au Danemark, ou de l’illustrateur de World of Warcraft, puis responsable artistique de God of War PSP et The Order 1889, Ru Weesaruya, aux États-Unis. Et puis est arrivée la révolution de la dématérialisation et des boutiques de jeux en accès quasi libre. [...]</p>
---	--	--	---	--	--	--	--

<p>L'étrange humiliation publique d'un journaliste américain spécialisé dans le jeu vidéo septembre 2017 Audureau et Lamy</p>			<p>« Les journalistes jeux vidéo sont incroyablement nuls manette en main. C'en est douloureux à regarder. Comment s'imaginent-ils être qualifiés pour écrire sur les jeux vidéo ? » Le tweet est signé d'un journaliste du site américain The Daily Caller, Ian Miles Cheong. Posté le 2 septembre, il a déjà été retweeté près de 10 000 fois et a lancé une nouvelle remise en question de la légitimité de la presse spécialisée anglo-saxonne.</p> <p>L'article de Dean Takahashi et le tweet de Ian Miles Cheong ont suscité de nombreuses et très différentes réactions. Sur Twitter, de nombreux joueurs ironisent sur les compétences du journaliste, le rapprochant du test vidéo de Doom en 2016 par le site Polygon, objet récurrent de l'ire du GamerGate. Sur YouTube, les commentaires sous la vidéo sont eux aussi invariablement incendiaires. « Ces gens se prétendent critiques de jeu vidéo professionnel », affirme KnightWolfSky, à l'unisson d'un Edgarector interpellant le public : « Ce sont ces gens qui rédigent les critiques de jeu vidéo professionnelles ! Pensez-y ! », oubliant tous deux que Dean Takahashi ne se prétend pas critique de jeu vidéo. Frustration aussi côté créateurs. En France, la journaliste du Figaro Chloé Woitier a pris sa défense. « Dean Takahashi n'est peut-être pas un pro de la manette, mais c'est un des meilleurs journalistes JV US en termes de... journalisme pur et dur. » Miniblob, aujourd'hui chez Factornews, considère toutefois qu'il « jette un poil le discrédit sur la profession quand même ».</p>			<p>La diatribe, violente, occulte toutefois certains éléments. Tout d'abord, en tant qu'ancien du Wall Street Journal, Dean Takahashi n'a vraiment pas le profil des testeurs vidéo contre lesquels s'insurge Ian Miles Cheong : c'est avant tout un spécialiste de l'économie du jeu vidéo, comme l'illustrent ses articles. Il est d'ailleurs reconnu dans les milieux pour son important réseau professionnel. Il a notamment signé un livre, Opening the Xbox (traduit sous le titre Au cœur de la Xbox chez Pix'n Love), sur la genèse industrielle de la console de Microsoft. De son côté, Ian Miles Cheong n'est pas non plus un observateur comme les autres. Ce commentateur très volubile sur Twitter a activement pris part aux débats en ligne sur la représentation des femmes dans le jeu vidéo. [...]</p>	<p>Celle-ci avait déjà été accusée en 2012, lors d'un épisode surnommé le « DoritosGate », de manquer d'indépendance vis-à-vis des entreprises dont elle traite. Deux ans plus tard, sur fond de « Gamergate », une partie d'Internet lui reprochait de défendre des idées politiques de gauche.</p>
---	--	--	--	--	--	---	--

<p>Jeux vidéo : dans quels pays utilise-t-on le plus la plate-forme Steam ? Audureau et Breteau octobre 2017</p>			<p>À chaque instant, c'est entre 8 millions et 15 millions de joueurs qui sont connectés en simultanés sur Steam, la plate-forme de distribution numérique de l'entreprise américaine Valve. À cela, trois pistes d'explication : d'une part un niveau de vie aisé, qui facilite l'investissement dans de l'équipement de jeu ; ensuite l'avantage de la maîtrise de l'anglais comme langue maternelle ou seconde, alors que la plate-forme américaine propose quantité de jeux non traduits ; enfin, la culture du jeu sur ordinateur, très présente historiquement dans les pays du Nord, à l'inverse du jeu sur console ou mobile. À noter également que Steam ne représente pas la totalité du marché du jeu vidéo sur ordinateurs. Des phénomènes commerciaux comme League of Legends (plus de 100 millions d'utilisateurs) ou Fortnite (10 millions) ne sont pas présents sur son catalogue ; et dans certains pays, comme la Chine, il n'est qu'un acteur minoritaire face à des géants locaux comme WeGame, la plate-forme de Tencent aux 200 millions d'utilisateurs.</p>	<p>Sans surprise, c'est dans les pays les plus peuplés que l'on retrouve le plus grand nombre d'utilisateurs (39 millions sur les deux dernières semaines aux États-Unis, 25 millions en Russie, 24 millions en Chine, 14 millions au Brésil...). Mais si l'on rapporte le nombre de clients actifs à la population générale dans chaque pays – un calcul simple et plus pertinent pour mesurer la pénétration d'un service – il ressort que les pays scandinaves et anglo-saxons sont les plus fervents joueurs. Scandinavie, Canada et Australie en tête des joueurs sur Steam. Cette carte représente la proportion de joueurs actifs sur Steam pour 10 000 habitants. Plus la couleur est foncée, plus la proportion est importante.</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Dans la tête de Milo Yiannopoulos, super-méchant d'Internet et soldat utile de l'alt-right américaine Audureau octobre 2017</p>			<p>Mails révélés par Buzzfeed. L'échange est autoritaire. En premier, Steve Bannon, directeur du site d'extrême droite Breitbart et futur conseiller de Donald Trump durant sa campagne électorale. Son interlocuteur, Milo Yiannopoulos, ancien journaliste spécialiste des nouvelles technologies devenu l'un des polémistes les plus sulfureux, mais aussi les plus vénérés par une frange de la jeunesse – il vient par exemple d'écrire un article racoleur et misogynne : « Le contrôle des naissances rend les femmes laides et folles ». Steve Bannon souhaite que celui-ci traite davantage de la menace que représentent à ses yeux l'islam et les migrants pour la civilisation occidentale. Le GamerGate, ce mouvement de joueurs de jeux vidéo autoproclamés apolitiques qui s'opposent à la diffusion du féminisme dans les médias ? Il s'en est fait le héraut, lui qui encore un an plus tôt ne montrait à l'endroit des gameurs que dédain et ennui. L'homme, à l'ironie superbe, à la trajectoire sinueuse et à la répartie facile, n'a jamais été aisé à classer. Il a écrit des articles homophobes, publié des allusions racistes sur Twitter, mais se défend d'être l'un ou l'autre – il a épousé en 2016 un homme noir. « Cette structure, analyse BuzzFeed, a isolé la chefferie de Breitbart des savants de 4chan et des vétérans du GamerGate travaillant pour Yiannopoulos. Et cela lui a donné une équipe loyale envers lui plus qu'envers Breitbart. » Quelle est la clé de cette aura ? L'homme sait jouer avec les lignes. [...]</p>	<p>L'examen des e-mails révélés par BuzzFeed montre de cet homme-clé de la diffusion en ligne des thèses d'extrême droite une image ambiguë, celle d'un employé narcissique et ambitieux, et prêt à servir n'importe quelle idéologie revendiquée par sa direction pourvu que cela profite à son image et sa carrière. BuzzFeed relate l'épisode, central, de la rédaction de son guide de l'alt-right pour Breitbart. D'un côté, Milo Yiannopoulos fraie avec de nombreuses figures de l'extrême droite en ligne, à l'image de Weev, le fondateur du site néonazi DailyStormer. C'est à eux, entre autres, qu'au printemps 2016 il envoie une série d'e-mails informels pour leur demander de lui « balancer du jus de cerveau » sur l'alt-right. À travers des articles misogynes ou homophobes, le jeune homme s'amuse à provoquer, sans qu'il soit toujours possible d'y distinguer ce qui relève du goût du défi et des convictions profondes. [...]</p>	<p>En février 2016, Steve Bannon le compare à Greg Gutfeld, un des éditorialistes de Fox News. Quelques semaines plus tard, le stratège politique de Donald Trump invite son protégé au Festival de Cannes et le présente en personne à ses donateurs, la riche famille Mercer. « Je mesure la chance que j'ai, lui répond Yiannopoulos, le 20 mai. Je vais continuer à travailler dur, que vous gagniez de l'argent – et remportiez la guerre ! Merci de m'avoir emmené cette semaine et pour la confiance que vous placez en moi, chef. La gauche ne va pas voir venir ce qui va lui arriver. » « Contente-toi d'être toi-même. On va bâtir une équipe autour de toi », lui répond Steve Bannon. À l'été, l'ancien journaliste technologies est désormais la star de Breitbart et la vedette d'un show télé itinérant. [...]</p>
--	--	--	---	---	--

<p>Les pionniers du jeu de rôle en ligne font de la résistance Lamy octobre 2017</p>	<p>5 sources. Parce que, tout simplement, on n'aurait pas fait mieux depuis. Pour Michael, 33 ans, qui pratique La Quatrième Prophétie depuis le tout début, c'est avant tout un parfum de liberté, loin de l'expérience plus calibrée, plus guidée aussi, que l'on trouve ailleurs : « La liberté, entre autres, de voler des objets dans les sacs des joueurs, de les tuer et s'emparer d'objets difficilement acquis. » Mais aussi « le fait que le jeu ne soit pas du tout instancié [découpé en zones indépendantes] : si vous voulez affronter un boss, vous le faites à vos risques et périls, sachant que n'importe qui peut arriver à n'importe quel moment ». Olivier, 31 ans, ne peut qu'abonder. Lui a commencé à jouer à La Quatrième Prophétie « assez tard » selon ses termes, soit tout de même en 2000-2001. D'abord seul, puis sur les serveurs américains où il s'investit au point de contribuer à créer du contenu sur des serveurs personnalisables. « Les principes restent encore à ce jour inédits : la liberté totale de création de personnages sans classe prédéfinie, et la variété des styles de jeu proposés par les différents serveurs ». « Je n'aime pas les MMO d'aujourd'hui : des animations qui flashent dans tous les sens, des combinaisons à faire avec les touches du clavier... [...] »</p>	<p>La scène se passe fin septembre, à Londres, à deux pas de la fameuse centrale électrique de Battersea, rendue célèbre par l'album Animals de Pink Floyd. Il y a un zoo à proximité, mais devant la salle de conférence Battersea Évolution, on ne croquera ni moutons ni cochons. En fait d'animaux, il faudra aller chercher du côté d'une étonnante autruche en feutre servant de monture à une jeune femme, de monstres peu accommodants et de sortes d'arbres qui marchent. Pour le reste, la population locale est essentiellement composée de gens en T-shirt de jeu vidéo, jeunes, moins jeunes, voire, pour certains, assez âgés. Ils se mettent en rang devant la salle, discutent, rient, se serrent dans les bras parfois. [...]</p>				<p>Qui s'en souvient ? À une époque, le monde du jeu de rôle massivement multijoueur (MMORPG, ou MMO) était une sorte d'eldorado, ou, c'est selon, un Far West. Un domaine en tout cas où tout restait à inventer. Dans le sillage d'Ultima Online, qui a fêté ses vingt ans dans l'indifférence générale le mois dernier, les jeux vidéo commençaient alors à réunir des milliers de joueurs dans des univers fantastiques peuplés de chevaliers et de dragons. Préhistoriques aujourd'hui, ces premières tentatives paraissent à l'époque révolutionnaires et expérimentales. Et puis en 2004 est arrivé World of Warcraft (WoW). Le jeu de Blizzard a sifflé la fin de la récréation, fixant les règles du genre et signifiant son entrée dans l'ère du grand public. Les pionniers ont alors vu leurs serveurs désertés tandis que les joueurs convergeaient vers le géant WoW. Quelques-uns, pourtant, ont survécu. [...]</p>
--	--	--	--	--	--	--



<p>Jeux-video.com : les coulisses du forum « 18-25 » racontées par les modérateurs Lamy novembre 2017</p>	<p>4 sources, dont 2 confidentielles « Je n'avais jamais vu l'administration à ce point secouée et réactive à une affaire. Il était temps, à vrai dire. » Thomas, 28 ans, est l'un des dix modérateurs bénévoles du forum « Blabla 18-25 ans » de Jeuxvideo.com. Webedia ne souhaitant pas communiquer sur ces nouvelles mesures, c'est vers les modérateurs du « 18-25 » que Le Monde s'est tourné pour connaître les coulisses de ce revirement. « Les explications sont restées floues », raconte Mickaël, 23 ans, le vétéran de l'équipe. « Chez Webedia, ils ont été de grosses billes sur le coup, y va plus franchement Nicolas (prénom modifié), 22 ans. On n'a eu des informations que jeudi soir, après une journée entière de censure durant laquelle les utilisateurs étaient perdus – et nous aussi. » « De ce que j'ai entendu, les CDD courent jusqu'au 31 décembre », croit savoir Nicolas. Qui ne sait pas s'ils seront prolongés à cette issue. « L'un des administrateurs est pour, semble-t-il presque regretter. Mais si les contrats sont prolongés, les bénévoles comme moi n'auront plus trop de raison d'être. » « Nous réclamions de meilleurs outils depuis longtemps », poursuit-il. Pour les modérateurs bénévoles, ce n'est pas leur bonne volonté qu'il faut mettre en cause, mais l'évolution trop rapide des forums. [...]</p>	<p>Mais la brutalité paye : dans une certaine mesure, l'ordre semble être aujourd'hui à peu près revenu sur le forum « 18-25 » de Jeuxvideo.com. Si l'on y trouve encore des messages misogynes et des blagues plus que douteuses, les appels au harcèlement semblent, pour le moment, contenus.</p>	<p>Pour certains, le basculement est à chercher du côté de l'explosion de ce forum hétéroclite en plusieurs sections, par catégories d'âges. Dans leur coin, certains usagers du « 15-18 » dans un premier temps, puis du « 18-25 » quand ils eurent grandi, ont commencé à se prendre pour l'équivalent français de 4chan, forum américain protéiforme et anonyme où naît parfois le meilleur de l'humour sur Internet... et souvent le pire des comportements.</p>	<p>Il aura pourtant fallu attendre, au lendemain du lundi 30 octobre, les campagnes de harcèlement à l'encontre de militants féministes et de la journaliste Nadia Daam (autrice d'une chronique sur Europe 1 décrivant le forum comme la « poubelle à déchets non recyclables d'Internet »), ainsi que le départ d'annonceurs comme Sofinco et Spotify (« en solidarité avec les personnes harcelées »), pour que le géant des médias se décide à agir. Mercredi 8 novembre, les forums ferment ainsi leurs portes pendant une dizaine d'heures. Pour quoi faire ? Mystère. Le lendemain, à leur retour en ligne, ils faisaient l'objet d'une modération à l'intransigeance et à la sévérité jusque-là inédites. Tous racontent l'histoire de mesures prises dans la précipitation. Les modérateurs bénévoles du « 18-25 » auraient été prévenus le jour même, par un simple message privé. Dans la nuit, une équipe de modérateurs salariés (aussi appelés « administrateurs ») est entrée en action. [...]</p>	<p>« En 2004, la seule chose possible de faire était de supprimer un message », se souvient Thomas. À l'époque, il est surtout question sur les forums de parler de jeux vidéo, ou de commenter les derniers articles des journalistes de Jeuxvideo.com. « Puis, avec le temps, les gens se sont ouverts au dialogue pour parler des problèmes du quotidien, ainsi que des loisirs », se rappelle Julien (prénom modifié), modérateur suisse de 24 ans. Car tandis que Jeuxvideo.com grossissait et que son jeune public grandissait, l'esprit a changé. Elle est loin, l'époque où tous les âges se côtoyaient sur l'unique forum « Blabla », et qu'un seul modérateur suffisait amplement à contenir les rares et assez sages débordements.</p>
---	---	--	--	---	---

<p>Handicap : le jeu vidéo, une échapatoire encore difficile d'accès Audureau 06/12/17</p>	<p>6 sources « Il joue à FIFA en ligne, et il est très bon, raconte Hugues Ouvrard, directeur de Xbox France. Il a cette phrase incroyable : « Quand je gagne une partie, ça équivaut à dix ans de thérapie. » « En ligne, on oublie souvent qui est la personne en face, quel est son âge, son sexe... et ses capacités. J'ai découvert un monde », reprend Hugues Ouvrard, qui a fait la rencontre de Hichem sur les réseaux sociaux. Hichem a perdu l'usage de ses mains en raison d'une infirmité motrice générale. Ses parents lui ont appris à lire et à écrire avec un ordinateur de jeu Amiga personnalisé pour ses besoins. Aujourd'hui, il joue en utilisant son talon et ses orteils sur une manette d'arcade en carton construite par son père, à des jeux aussi complexes que FIFA, Injustice, ou Call of Duty. Flavien Gelly, auteur de la chaîne YouTube Just One Hand et présent ce jour-là, est lui atteint d'une atrophie congénitale du bras gauche. Il a débuté le jeu vidéo dès son plus jeune âge, à l'hôpital, avec une Mega Drive et un stick arcade qu'il utilisait directement au niveau de l'épaule. Il a fini ainsi Power Rangers, son premier jeu. [...]</p>		<p>En France, selon des chiffres de l'Insee de 2015, ce sont pas moins de 12 millions de Français sur 65 millions qui sont concernés, dont 80 % par un handicap invisible, qu'il soit visuel, cognitif ou moteur. Parmi eux, de très nombreux joueurs. Et ces joueurs sont loin d'être mauvais. Handi, un Youtubeur possédant deux moignons, joue lui à des jeux compétitifs comme Counter-Strike et Assetto Corsa avec du matériel adapté, et il brille par son niveau. Game Lover, une association de joueurs issus d'un foyer de personnes en situation de handicap mental a mis au point un système d'évaluation des titres en fonction des catégories de handicaps. Ces dernières années, de nombreux jeux affichent leurs efforts, à la suite d'une loi américaine passée en 2010 sous Barack Obama, obligeant les contenus numériques à se conformer à certains critères d'accessibilité – une loi qui, par ricochet, concerne les produits importés en France. De plus en plus de jeux vidéo proposent ainsi un mode pour les joueurs daltoniens, comme Overwatch ou The Division. Uncharted 4 intègre une option permettant de gérer la caméra et le personnage avec un même bouton, pour favoriser les joueurs en situation de handicap cognitif. La question de l'accessibilité peut même devenir une source de créativité pour les développeurs. En 2012, trois étudiants ont imaginé Evil Blind Mutant Monster Attack, un jeu opposant un joueur sans le son et un joueur sans image. Jérôme Dupire en sourit encore. « C'était un titre accessible à tous. Et les aveugles mettaient des roustes aux autres. »</p>				
--	---	--	--	--	--	--	--

<p>Quantic Dream, un fleuron du jeu vidéo français aux méthodes de management contestées Audureau 15/01/18</p>	<p>Les deux patrons se disent « très surpris », « choqués » et « indignés » par ces accusations. Longuement interrogés au début de janvier dans les locaux de leur entreprise, les deux dirigeants évoquent les « élucubrations » d'anciens salariés « frustrés » qui n'ont jamais fait remonter leurs problèmes. Proches de la direction, les délégués du personnel décrivent de leur côté une entreprise bien organisée, fonctionnelle où les employés s'épanouissent. Interrogée par Le Monde, Mediapart et Canard PC, la direction qualifie l'affaire des photomontages d'« épiphénomène », liée à des inimitiés entre services. Pour les plaignants, il s'agit plutôt de l'expression directe d'un problème plus général, celui d'une culture d'entreprise dysfonctionnelle et toxique. Pro et anti-s'accordent tous à décrire une ambiance très informelle, décontractée, où le tutoiement et l'humour potache sont la norme. Dans la salle de réunion, où Le Monde l'a rencontré, David Cage jure à deux reprises que « n'est pas un vestiaire de rugby ». David Cage est décrit par de nombreux témoins comme « pas particulièrement subtil » [...]</p>		<p>Sa personnalité phare, David Cage, est surnommée par L'Express « le Godard du pixel ». Son plus grand succès, Heavy Rain, s'est écoulé à 5,3 millions d'exemplaires. David Cage d'honneur 2014, et son directeur général délégué, Guillaume Juppé de Fondaumière, médaille de l'ordre du mérite 2008, par ailleurs cofondateur et ancien président du Syndicat national du jeu vidéo. Dans le double open space de cette entreprise fondée en 1997, 180 personnes travaillent ensemble, dont 83 % d'hommes, selon les chiffres de l'entreprise. L'ancienneté moyenne est de sept ans, certains sont là depuis dix ou vingt ans, et n'ont jamais connu d'autre entreprise.elon des documents internes auxquels Le Monde a eu accès, il s'est autolicencié le 30 septembre 2016 pour « mésentente avec la direction », pour se réengager le lendemain à un autre poste, empochant au passage plus de 60 000 euros d'indemnités. Selon un enregistrement audio qu'a pu écouter Le Monde, il s'agissait pour lui de changer de statut afin de pouvoir bénéficier de l'assurance-chômage s'il est un jour congédié de l'entreprise.</p>		<p>Quantic Dream, studio de création parisien spécialisé dans les aventures cinématographiques, est décrit par une quinzaine d'ex et actuels salariés interrogés par Le Monde comme une société caractérisée par une culture d'entreprise toxique, une direction aux propos et attitudes déplacés, des employés sous-considérés, des charges de travail écrasantes et des pratiques contractuelles douteuses. Selon des informations du Monde, qu'ont également obtenues Mediapart et Canard PC, cinq anciens collaborateurs ont porté plainte au printemps 2017 contre et l'un de ses salariés pour des photomontages dégradants. Le parquet de Paris a retenu la qualification d'« injures non publiques envers particulier ». La Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL), l'inspection du travail et le Défenseur des droits ont également été saisis. Les plus choquants présentent les collaborateurs de dans des positions sexuelles, affublés de codes homophobes ou sexistes [...]</p>	<p>David Cage et Guillaume de Fondaumière l'assurent, ils n'avaient pas eu connaissance avant ce mois de février 2017 des images les plus offensantes, seulement « de choses qui étaient rigolotes ou plus ou moins drôles ». Ils étaient pourtant en copie de tous les e-mails collectifs renvoyant vers le dossier contenant les photomontages, et recevaient les caricatures les concernant. Dans un e-mail du 27 février 2017, que Le Monde a pu consulter, Guillaume de Fondaumière reconnaît lui-même que ces montages, « jamais de très bon goût », existent depuis « des années ». En pièce jointe, le visage de David Cage posé sur un corps de caniche. Du « huitième degré », estime-t-il alors. Juste derrière lui, sur un tableau, a été dessiné un phallus dont les testicules lâchent un pet.</p> <p>Tout commence en février 2017, lorsque, après avoir reçu un e-mail collectif illustré d'une photo truquée le mettant en scène, le responsable informatique consulte pour la première fois un important dossier stocké en accès libre sur le serveur de l'entreprise, et contenant six cents photomontages dégradants de salariés. Ceux-ci, que Le Monde a pu consulter, datent pour les plus anciens de 2013. À la suite de cette découverte, cinq salariés, dont trois des membres de son équipe, portent plainte. Le principal auteur des images, un délégué du personnel, a depuis reçu un avertissement de sa direction et a fait l'objet d'un rappel à la loi par la justice. Les dirigeants de Quantic ont par ailleurs diffusé une charte de bonne conduite, et après le départ du responsable informatique, ont porté plainte contre X pour vol de données auprès de la brigade d'enquête sur les fraudes aux technologies de l'information. [...]</p>
--	---	--	---	--	--	--

<p>Première grève dans l'industrie du jeu vidéo française depuis sept ans Lamy et Audureau 15/02/18</p>	<p>Les salariés grévistes espéraient que la situation se réglerait en ce début d'année. « On attendait nos fiches de salaire de janvier pour considérer que les négociations [entamées il y a bientôt un an et demi, avec le soutien d'un avocat] étaient terminées », ont expliqué les salariés grévistes, réunis jeudi dans un pub à deux pas des locaux d'Eugen Systems. Las, dans les bulletins qu'ils découvrent finalement mercredi, les ajustements réalisés (et justifiés par courrier) par la direction ne sont pas suffisants à leurs yeux. « Les heures de paie apparaissent enfin, mais les salaires bruts ont diminué d'autant », rit jaune un des grévistes. Ce qui a déclenché la grève. Celle des salariés d'Eugen Systems risque d'ailleurs, ils le reconnaissent eux-mêmes, de ne pas durer plus de quelques jours. « Ceux qui ont repris le travail aujourd'hui sont convoqués un par un dans le bureau du patron », croient-ils savoir. « Ils savent que maintenant que le jeu est sorti, on n'a plus de moyen de pression. Mais on fait grève pour montrer jusqu'où on est prêts à aller. Ce qu'il nous faut maintenant, c'est encourager les gens à mettre leurs reproches par écrit, de façon à pouvoir aller aux Prud'hommes ».</p>		<p>Dans un communiqué relayé jeudi par le jeune Syndicat des travailleurs et travailleuses du jeu vidéo (STJV), fondé à l'automne dernier à l'initiative notamment d'un noyau de salariés d'Eugen Systems, les grévistes disent en être arrivés à ce mode d'action du fait du manque d'écoute de la direction. Selon eux, les entorses au droit du travail se sont même multipliées à mesure que les salariés mécontents faisaient remonter leurs griefs. La direction d'Eugen Systems a publié jeudi dans la soirée un communiqué assurant « [respecter] parfaitement les minima de salaires pour l'ensemble des employés, et [réaliser] en tout état de cause des régularisations lorsque cela était nécessaire ». Elle reconnaît, entre autres, des erreurs sur les fiches de paie de deux salariés, erreurs « qui [seront] bien évidemment corrigées sur la paie de février 2018 ». Les cas de grève sont rares dans l'industrie du jeu vidéo, en dépit de manquements récurrents au droit du travail, notamment en termes d'heures supplémentaires non rémunérées et de surcharge intensive de travail – le fameux « crunch ». La dernière grève dans le secteur remontait à 2011, au sein du studio lyonnais Eden Games. Les salariés protestaient alors contre un plan social visant 51 employés sur 80.</p>		<p>Vingt et un salariés sur la cinquantaine d'employés que compte l'entreprise de jeu vidéo Eugen Systems ont entamé une grève mercredi 14 février. Ils étaient encore une dizaine ce jeudi 15 février. Les grévistes dénoncent des « atteintes à [leurs] droits », comme des salaires inférieurs aux minimums légaux, des heures supplémentaires non comptabilisées et non rémunérées, ou encore des retards de paiement. Certains accusent par ailleurs la direction de leur avoir sciemment fait parvenir leurs bulletins de salaire le 14 février, avec deux semaines de retard, afin de ne pas perturber la sortie du dernier jeu d'Eugen Systems</p>		
---	---	--	---	--	--	--	--

<p>Après la vidéo et la musique, l'avenir du jeu vidéo promis au streaming Audureau 06/02/18</p>	<p>5 sources. « Pour 15 euros par mois, on donne accès à 200 jeux. C'est honnête », vise 300 000 utilisateurs en France d'ici à 2020. « D'ici trois ou quatre ans, cela représentera 50 % du marché », pronostique Thomas Grellier, directeur associé et cofondateur de l'École de management des industries créatives (EMIC). Même les éditeurs pour l'instant absents de ce type d'offre y réfléchissent, à l'image du puissant éditeur français Ubisoft, qui possède déjà sa propre plateforme de distribution dématérialisée, Uplay. « Le streaming a un potentiel important de "nouvelle démocratisation" du jeu vidéo, confirme Emmanuel Carré, porte-parole d'Ubisoft, et notre rôle est d'être là où les joueurs sont. » Elle est encore marginale, « mais il y a deux ans, c'était inexistant », rappelle Cédric Lagarrigue, son président. La musique et la vidéo ont connu la crise, elles ont été obligées de changer de modèle économique. Le jeu vidéo, lui, est en plein pic », assure Thomas Grellier. « Pour que les consommateurs en profitent, il faut du haut débit, et tout le monde n'est pas encore assez équipé, notamment aux États-Unis. Mais on est dans les starting-blocks », explique Hugues Ouvrard, président de Xbox France.</p>		<p>Les raisons sont également techniques : la taille des fichiers informatiques, l'attachement des consommateurs à la qualité de la définition d'image et l'importance cruciale du temps de réaction ont également fait du jeu vidéo un des produits les plus techniquement exigeants à transvaser en streaming. Sony a misé dès 2012 sur le streaming en rachetant l'entreprise Gaikai, et attendu 2017 pour lancer en France une première offre commerciale, le PS Now, aux allures de ballon d'essai. Les gérants de boutiques spécialisées, qui se rémunèrent principalement sur la revente de jeux d'occasion, ont bien compris les dangers de ce type d'offre : en Autriche et en Angleterre, plusieurs magasins ont décidé en janvier de boycotter la Xbox One, après l'intégration des nouveautés dans le Game Pass de Microsoft. Le nerf de la guerre ? Le catalogue. Le monde du streaming repose sur un modèle économique radicalement différent de la vente classique à l'unité, celui du pool split. Le chiffre d'affaires global généré par les abonnements est reversé pour partie au propriétaire du service pour couvrir ses frais de fonctionnement (marketing, serveurs, etc.), pour l'autre aux détenteurs des droits, généralement en fonction du nombre de minutes jouées. [...]</p>		<p>Blacknut a recruté 1 000 abonnés en France en quinze jours. Ni Sony ni Microsoft ne communiquent de chiffres, mais l'éditeur indépendant français Focus Home Interactive, qui fait 60 % de son chiffre d'affaires avec le dématérialisé, observe que l'offre de streaming de Sony représente désormais « une part non négligeable, et que l'on voit monter » de ses revenus. Cela permet de réaliser le rêve des éditeurs, qui est de se passer du retail, ce qui augmente immédiatement la marge de 30 à 40 % La possibilité, en passant, de tuer le marché de l'occasion, qui dérange tant les éditeurs. À terme, leurs concurrents ne s'appellent plus forcément Nintendo ou Apple, mais Amazon et Facebook, qui ont multiplié ces dernières années les investissements en matière de jeux vidéo. « C'est excitant en ce moment parce qu'il y a beaucoup de mouvement. On assiste à une course pour être le premier, mais d'ici deux ou trois ans, il y aura déjà des morts », prévient Oscar Barda. [...]</p>		
--	---	--	--	--	--	--	--

<p>Addiction, violence, droit du travail... l'industrie du jeu vidéo attaquée sur plusieurs fronts Audureau et Lamy 07/03/18</p>			<p>S'appuyant sur une contre-expertise de 36 experts internationaux en santé mentale, qui évoquent « d'authentiques risques de diagnostics abusifs », les principaux représentants mondiaux de l'industrie du jeu vidéo ont exhorté au début de mars l'OMS à revenir sur sa décision, évoquant une « classification controversée et non démontrée ». Après la tuerie du 14 février dans un lycée de Parkland, en Floride, et alors que le débat sur le port des armes à feu fait rage aux États-Unis, Donald Trump a suggéré un lien entre tueries de masse et jeux vidéo et films violents. « Je vois de plus en plus de gens dire que la violence des jeux vidéo a une influence sur les jeunes », a-t-il dit le 22 février lors d'une discussion informelle diffusée par CNN. « Les jeux vidéo ne sont clairement pas le problème, s'est défendu lundi 5 mars le Syndicat américain des éditeurs de jeu vidéo. Ce sont des loisirs distribués et consommés dans le monde entier, mais les États-Unis connaissent un niveau de violence plus haut que celui de n'importe quelle nation. » Donald Trump doit rencontrer jeudi 8 mars les représentants de l'industrie pour évoquer son idée de système de classification par âge – qui, dans les faits, existe déjà depuis 1994. Les joueurs avaient calculé qu'il leur faudrait environ 2 100 dollars d'achats de lootboxes ou 4 528 heures de jeu pour débloquer tout le contenu du titre. « Un casino en ligne avec un décor Star Wars », a critiqué Chris Lee, élu démocrate d'Hawaï, qui est devenu en février le premier État américain à étudier un projet de loi sur la question. [...]</p>			<p>Si certaines obsessions vieilles des années 1990 refont surface de manière inattendue, comme les questions de la violence et de l'addiction, d'autres s'inscrivent dans les évolutions économiques et sociétales récentes, que ce soit sur les nouveaux modèles de monétisation ou de la gestion humaine au sein des entreprises.</p>
--	--	--	--	--	--	--

<p>Le STJV, le syndicat qui bouscule l'industrie du jeu vidéo française Audureau 16/03/18</p>	<p>Ce mouvement social n'a, pour l'instant, toujours pas d'issue en vue. « Aucun gréviste ne veut la fermeture du studio, on défend notre métier passion et on veut être respecté dans notre métier passion », explique un syndiqué. Côté politique, les actions soutenues par ce syndicat encore très artisanal ont permis de mettre la problématique du droit du travail au programme du jeune groupe d'étude parlementaire sur le jeu vidéo (GEJV), lancé début mars par le député (LRM) Denis Massegli. « Après six mois, le bilan est globalement positif, on a réussi à faire entendre la voix des salariés », se félicite un syndiqué de la première heure. Le STJV entend, désormais, aider les professionnels du jeu vidéo d'autres pays à s'organiser à leur tour. Quand on a vu le CDI projet, on a tout de suite vu les dégâts que cela ferait dans notre industrie, qui est déjà très précaire », explique l'un des membres fondateurs, qui a requis l'anonymat. « Ce qui m'a décidé, ce sont les ordonnances Macron, confirme Gautier Knittel, un des rares à assumer publiquement son engagement. Plus rien ne me protégeait moi, ma famille, mes projets. Si tout devait désormais se négocier par accord de branche, alors il fallait un syndicat. » [...]</p>		<p>Le STJV compterait entre 30 et 70 adhérents, selon les sources. Un chiffre loin d'être représentatif du secteur, qui compte environ 5 000 salariés. Malgré cela, il pèse : par son rôle de mise en relation, il a contribué à la publication de plusieurs enquêtes sur les conditions de travail dans l'industrie ces derniers mois. L'émergence du STJV a reconfiguré le petit paysage politique de l'industrie. Au mois de février, le SNJV avait déclaré vouloir identifier « les bonnes pratiques en matière de gestion managériale » et « les freins à l'épanouissement des collaborateurs ». Un chantier cohérent pour ce syndicat, qui a fait de longue date la lutte contre la fuite des cerveaux et le maintien de l'emploi en France une de ses priorités. L'entreprise Ubisoft, après avoir été très critiquée en interne au début des années 2000, fait aujourd'hui figure de bonne élève française en matière d'environnement de travail et de respect du cadre législatif. Plusieurs entreprises cherchent aussi à se mettre en conformité avec la loi de manière proactive.</p>		<p>L'apparition du STJV n'a pas fait que des ravis. Le député Les Républicains Sébastien Leclerc, proche de la direction d'Eugen, qui a interpellé le ministre du Travail, Muriel Pénicaud, sur son existence, voit dans son action une « contestation plus large contre la politique sociale initiée par le gouvernement » et le compare à un « parti politique anarchiste ». Le STJV et lui ont toutefois des positions peu conciliables. « Le SELL et le SNJV sont des organismes de lobbying, ce sont nos Medef, et ils font du très bon travail pour obtenir des conventions. Mais je n'attends rien d'eux pour nous défendre », estime Gautier Knittel. M. Knittel regrette que les dirigeants des principales entreprises critiquées fassent la sourde oreille : « L'attitude d'Eugen [Systems] est suicidaire, Quantic Dream fait du damage control en essayant de montrer une autre image, mais en interne, rien n'a changé. »</p>	<p>De son côté, Lévan Sardjevë-ladzë relève avec étonnement que les statuts du STJV s'opposent à toute « organisation basée sur la propriété lucrative », ou que certains de ses membres puissent, en réunion, déclarer que « les patrons vivent du boulot des autres ». Bref, les options politiques du syndicat des travailleurs inquiètent : « La quasi-totalité des créateurs indépendants que j'ai pu rencontrer, aussi bien patrons que salariés, ont été assez étonnés de cette rhétorique paléomarxiste qui semble totalement déconnectée du réel. J'ai le sentiment que certains apportent de mauvaises réponses à de bonnes questions. » Des patrons qui exploitent leurs salariés, je ne dis pas que ça n'existe pas, mais franchement ils sont minoritaires dans la masse », minimise Patrick Pligersdorfer, dirigeant de Cyanide [...]</p>	
---	---	--	---	--	---	---	--



<p>André, Raymonde et les autres... stars seniors des championnats de jeux vidéo Lamy 10/04/18</p>	<p>Raymonde est la star du circuit. Pour elle comme pour la plupart des compétiteurs, tout a commencé par une formation à l'utilisation des tablettes informatiques, dispensée par Silver Geek, en partenariat avec les jeunes volontaires de l'association Unis-Cité. De fil en aiguille, elle s'est retrouvée manette en main, devant une console Nintendo Wii. Convaincue, elle a ensuite poussé son mari à s'y mettre. Aujourd'hui, six coupes et deux médailles trônent fièrement chez le couple de Poitiers. « Au départ, ils sont un peu timides, nous raconte l'une des volontaires. Ils pensent que les jeux vidéo, ce n'est pas pour eux, ou qu'on va les juger. Certains restent longtemps sur le pas de la porte avant de se décider. » Un autre utilisateur dissipe le doute : les commentaires sont bien « plein d'amour » pour cette compétition atypique et ces joueurs pas comme les autres.</p>	<p>André se saisit de la manette de jeu. Le regard vissé à l'écran, il s'appuie sur l'accoudoir de sa chaise et se penche, avec un trésor de précaution, vers la droite. André a 94 ans, mais les gestes sont précis. Il ramène doucement le bras vers l'arrière, puis s'immobilise. Il retient son souffle. Soudain, d'un geste sec, il donne un coup net vers l'avant. Sur sa télévision, dont l'image est retransmise sur écran géant, la boule de bowling virtuelle s'élançait vers les quilles. Strike ! Dans la salle, le public exulte. On se lève, on crie, on applaudit. Quelques rangs derrière, un sonore et vibrant : « Je t'aime, André ! » Nous sommes à la Gamers Assembly, la plus grande et plus ancienne « LAN party » de France. Un week-end (celui du 31 mars) durant lequel 2 100 joueurs se réunissent à Poitiers pour brancher leur PC [...]</p>	<p>Moyenne d'âge des participants : 72 ans. Et puis il y a l'épreuve de bowling de Wii Sports. Un jeu sorti en 2006, et dont la popularité auprès du public gameur traditionnel s'est depuis longtemps essoufflée. Sauf auprès d'une niche inattendue, celle que l'on trouve... dans les maisons de retraite, où ce jeu simple permet autant de garder la forme que de sociabiliser. Chaque année, la Gamers Assembly accueille le Trophée des seniors organisé par l'association Silver Geek, lors duquel s'affrontent les champions régionaux de la discipline. Parmi les commentaires des internautes (l'événement est retransmis en direct sur Internet), où l'on use et abuse d'un jargon technique plaisamment décalé, quelqu'un s'étonne même de la gentillesse et du respect qui règnent. Sont-ils sincères, ou l'effet d'une modération sévère ?</p>				
--	---	---	---	--	--	--	--



<p>Steam dissimule les profils de ses utilisateurs ... et ses chiffres de vente Lamy 12/04/18</p>	<p>Interrogé par Pixels, M. Galyonkin confirme ne pas avoir été informé en amont de la décision de Valve. Il a également tenté de contacter l'entreprise – sans succès pour le moment.</p>		<p>« Steam Spy se fondait sur cette information, jusqu'ici visible par défaut, et ne pourra désormais plus fonctionner », a annoncé ce site sur Twitter. Jusqu'ici, si l'option pour cacher sa liste de jeux était disponible dans les paramètres de confidentialité de Steam, elle n'était pas cochée par défaut, et rares étaient les joueurs à s'en soucier. Résultat : en se servant de ces données disponibles gratuitement et librement, M. Galyonkin avait mis au point avec Steam Spy un outil précieux, capable d'estimer avec une grande précision les chiffres de vente de chacun des 20 000 jeux disponibles sur Steam – soit l'immense majorité des jeux vidéo sur ordinateur. Si le site est toujours en ligne, il ne propose désormais que des chiffres antérieurs au 11 avril. Reprise Games Industry. Dans une séance de questions/réponses sur Discord avec les abonnés de Steam Spy, M. Galyonkin a également expliqué pouvoir contourner les nouvelles règles de confidentialité de Steam grâce à une technologie d'apprentissage automatique, de façon à continuer de proposer des estimations des chiffres de vente. Mais la marge d'erreur serait à son sens beaucoup trop importante (« de l'ordre de 50 000 à 200 000 exemplaires ») pour que les chiffres soient pertinents.</p>		<p>Cet outil, lancé en 2015, est rapidement devenu indispensable dans une industrie qui communique très peu sur les chiffres de vente des jeux dématérialisés. Ce genre de données est habituellement réservé aux entreprises capables de s'offrir des études de marché coûtant, selon M. Galyonkin « entre 50 000 et 100 000 dollars ». Il trouve curieux que seules les listes des jeux des utilisateurs soient désormais privées, et pas d'autres informations personnelles, telles que les listes d'amis.</p>		
---	--	--	--	--	---	--	--

<p>Célia Hodent, la psychologue française derrière le succès du jeu vidéo Fortnite Audureau 11/05/18</p>	<p>Cette ancienne d'Ubisoft a été durant quatre ans directrice de l'expérience utilisateur au sein d'Epic Games, la société américaine derrière le jeu à succès. S'assurer que les joueurs comprennent le message d'un jeu, se familiarisent facilement avec celui-ci, s'y sentent à l'aise et en ressortent satisfaits, pavant ainsi la voie à sa popularité, c'est son métier, ou pour ainsi dire, sa science. « Le jeu ne prévoyait pas ça. C'est ce que l'on appelle une fausse affordance : l'objet fait croire qu'il propose une fonction qu'il ne propose pas », explique-t-elle. « Le plus difficile, ce n'est pas de régler le problème. C'est de régler le bon problème. » L'ancienne directrice UX donne un autre exemple de reproche adressé par les testeurs : la vitesse de collecte de matériaux était jugée trop lente, sur le prototype. « Mais est-ce que collecter des matériaux prend vraiment beaucoup de temps, ou est-ce l'impression que le jeu donne ? », donne-t-elle comme exemple de questions que son équipe se pose. Commence alors un travail d'« enquête policière », comme elle le définit, pour trouver le cœur du problème. Ses tests utilisateurs montrent que le mode plaît beaucoup. [...]</p>		<p>Déjà 45 millions de joueurs se sont créés un compte pour tenter de terminer derniers survivants des matchs à mort à 100 participants de Fortnite Battle Royale. Dans le jeu vidéo, l'UX, ou expérience utilisateur, à même son vocabulaire dédié, essentiellement anglophone, qui brasse des notions en apparence barbares comme l'affordance (la capacité d'un objet interactif à exprimer visuellement ce à quoi il sert), l'usability (la facilité avec laquelle on parvient à l'utiliser en situation, ou utilisabilité) ou encore l'engage-ability (la faculté d'un jeu à faire en sorte que son joueur s'y investisse). Autrice du livre de référence sur le sujet, The Gamer's Brain : How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design (2017, non traduit</p>		<p>Ce que l'on sait moins, c'est que derrière le succès de Fortnite se cache une Française de 40 ans, Célia Hodent, dont l'outil de prédilection détonne dans le monde très technique de la programmation de jeu : la psychologie. À la tête d'une équipe de huit personnes – psychologues, statisticiens, analystes, coordinateur –, elle veille à systématiquement confronter le projet au regard extérieur et traquer dans le détail le moindre décrochage d'attention de ses gameurs cobayes. « On ne les interroge pas de manière générale sur ce qu'ils pensent du jeu, mais plutôt des questions extrêmement précises, de type : cette icône, que veut-elle dire ? L'objectif, c'était quoi ? On veut s'assurer qu'ils ont compris. Celui-ci a été développé en deux mois seulement, estime-t-elle, par une équipe d'Unreal Tournament qui s'était prise de passion pour Playerunknown's Battlegrounds, le jeu qui a popularisé le genre en 2017. [...]</p>	<p>Célia Hodent a débuté au sein d'Ubisoft en 2008. « Je faisais des formations avec les équipes de développement pour leur expliquer comment fonctionne le cerveau humain », se souvient-elle. Après une expérience à Ubisoft Montréal, puis chez LucasArts, elle signe à Epic Games en 2013. Cette société de Caroline du Nord d'environ 200 têtes travaille, désormais, depuis un an sur un projet ambitieux mêlant jeu de tir avec progression du joueur, à la manière de Borderlands, et construction, à la façon de Minecraft. Un projet qui verra quatre ans à voir le jour, mais s'est depuis imposé dans tous les collèges et les lycées : Fortnite. À l'arrivée de Célia Hodent, les trois idées fondatrices du jeu sont déjà posées : de l'exploration (scavenging), de la construction (building) et de l'artisanat (crafting). [...]</p>
--	--	--	--	--	--	---

<p>Jeu vidéo : Cliff Bleszinski, l'arroseur arrosé de Fortnite Audureau 16/05/18</p>			<p>Communiqué « Il y a quatre ans, j'ai entrepris de fonder un studio de classe mondiale et d'embaucher quelques-uns des plus grands talents de l'industrie. Ils ont travaillé sans relâche pour offrir des produits de qualité et, même si nous avons eu des bons et de mauvais moments, nous nous sommes amusés à le faire. » Pour nombre de joueurs, son nom n'évoquera rien. Dans l'industrie, Cliff Bleszinski est pourtant une sommité, à qui l'on doit notamment deux des plus grands succès des années 2000, la série de jeux de tir compétitifs survoltés Unreal Tournament, et les jeux d'action hollywoodiens subtilement mélancoliques, les Gears of War. Discours aux game awards. Dans une note à ses collègues rendue publique par Epic Games, celui qui a rejoint le secteur à l'âge de 16 ans évoque le besoin de souffler. Durant deux ans, la star des jeux de tir testostéronés se mue en intérimaire de luxe. Si l'on en croit le site Mobygames, il devient testeur, producteur associé, ou encore simple conseiller pour nombre de jeux plus ou moins mineurs, comme The Cave, Rad Rodgers : World One, Direction, ou encore #IDARB. Auto-reprise interview du Monde. Mais en dépit d'une esthétique colorée et de possibilités de mouvements très permissives — Forbes y voit « une bonne alternative à Fortnite », Polygon un titre qui « fait des choses que PUBG et Fortnite ne font pas » — l'ultime projet de Boss Key Productions peine à trouver son public. Le tsunami Fortnite est en effet déjà lancé grâce à son propre mode battle royale. [...]</p>		<p>En coulisses, pourtant, les raisons semblent tout autres. En 2016, l'intéressé donne une version très différente dans un podcast pour le site spécialisé IGN. « À l'époque, il y avait une mentalité "Gears a été un coup de pot", vous voyez, et je pouvais présenter n'importe quelle idée à l'entreprise, et j'avais systématiquement quelqu'un dans mon bureau qui me disait "je ne suis pas preneur". » Devenu « créativement frustré », il profite de l'entrée au capital du géant du Web chinois, Tencent, en juin 2012, pour décamper.</p>	<p>En 2011, alors qu'il travaillait comme directeur de conception chez Epic, c'est lui qui dévoile au grand public l'existence de ce jeu de tir atypique, dans un discours fondateur sur le plateau des Video Game Awards, un show américain annuel mêlant récompenses et annonces de nouveaux projets. Durant quelques mois, c'est lui qui sert de porte-parole à cet ambitieux projet, qui a l'objectif de concilier l'ADN d'Epic Games, entreprise de jeu vidéo de Caroline du Nord tournée vers les jeux de tir, avec l'envie de réaliser un jeu de survie coloré, inspiré par le phénomène du moment, Minecraft, et l'esthétique cartoon de S.O.S. Fantômes. Mais alors que Fortnite s'engage dans un développement marathon — il lui faudra six ans pour voir le jour —, Cliffy B., qui a assisté à sa naissance de loin, décide de quitter l'entreprise après y avoir travaillé une vingtaine d'années. [...]</p>
--	--	--	--	--	---	--

<p>E3 : quand les experts en géographie virtuelle enquêtent sur « The Elder Scrolls VI » Lamy 13/06/18</p>		<p>sur Twitter, Discord, Reddit, les méninges des amateurs les plus érudits se sont immédiatement mises en branle. Arena, Morrowind, Skyrim... Certains de ces fins connaisseurs de la série jouent aux Elder Scrolls depuis bientôt vingt-cinq ans. Ils en connaissent les moindres détails, sont capables de réciter des pans entiers des jeux par cœur. Mais, toujours sur Reddit, un autre utilisateur, Tobiaslize, a découvert un détail qui pourrait tout changer : la présence d'un imposant cratère, sur la gauche du paysage. Et puis, il y a eu déjà eu, par le passé un autre épisode de la série des Elder Scrolls à s'être déroulé à cheval entre Hauteroche et Lenclume, sur les pourtours de la baie d'Illiac [...]</p>	<p>Tout a commencé par une question innocente, une simple discussion sur un serveur de discussion Discord consacré à Daggerfall (1996), le deuxième épisode de la série. « Ça ressemble éventuellement au Val-Boisé », suggère Nehluxhes, qui croit reconnaître la partie la plus nordique de cette province où vivent, dans la fiction des Elder Scrolls, les elfes des bois. « Le Val-Boisé ? Avec des ruines d'une forteresse ? Alors que l'utilisation de la pierre est interdite par le Pacte vert ? Et pourquoi pas le Marais noir tant qu'on y est ? », rétorque, goguenard, Robert, alias le Rieur. Si la région que l'on aperçoit dans la vidéo ne semble pas assez aride pour rappeler les vastes déserts d'Alki'r, rien n'interdit de penser qu'il s'agisse des recoins plus tempérés de la province, tels que Gavaudon et les pics de la Queue-du-Dragon. « Ou, au contraire, la presque île dans l'anse de la mer des Perles, dont on ignore tout », gamberge encore l'm howling at the moon. « On ne voit pas le bout, c'est donc une côte majeure de Tamriel [le continent de fiction où se déroulent les Elder Scrolls]. On voit aussi la mer à perte de vue, ce qui signifie que ce n'est pas une rivière, ou l'extrémité d'une île. » Pour lui, cela ne laisse que trois possibilités : la côte nord de Hauteroche, le trépas des Cognées au sud de Lenclume, ou la baie d'Illiaque, la mer qui sépare les deux provinces.</p>			<p>Le Pacte vert, c'est cet accord passé entre les elfes des bois et leur divinité, Y'ffre. Celui-ci leur assure, en effet, sa protection, mais en échange, les Bosmers se sont engagés à ne pas « nuire au Vert », c'est-à-dire à ne pas exploiter la nature, le métal et – croit se souvenir le Rieur – la pierre. Dans ces conditions, impossible pour eux de bâtir le genre de bâtiments que l'on aperçoit dans cette bande-annonce. Fausse piste, donc. Si le soleil n'est pas visible dans la bande-annonce, les ombres trahissent sa direction : il est à droite, vers la mer. L'est, ou l'ouest est donc par là. Ce qui signifie que la côte suit logiquement un axe nord-sud. Ce qui élimine d'office le trépas des Cognées. Alors, en fin de compte, Hauteroche ou Lenclume ? Impossible en l'état actuel de nos connaissances (et surtout, de celles des fans de la série) de trancher.</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Fusillade à Jacksonville : une tragédie inédite pour le monde du jeu vidéo Audureau 27/08/18</p>			<p>L'auteur présumé, David Katz, figurait lui-même parmi les inscrits à ce championnat de Madden NFL 19, une simulation de football américain très populaire aux États-Unis. Dans un communiqué publié dans la nuit, l'éditeur américain du jeu, Electronic Arts, a condamné fermement un « acte de violence absurde », et exprimé ses condoléances aux familles des victimes. « Nous sommes tous ici dévastés par cet événement horrible » a rajouté l'entreprise. Sur les réseaux sociaux, de nombreux joueurs et joueuses s'inquiétaient d'ailleurs dans la nuit que la tragédie de Jacksonville puisse susciter de nouvelles associations morbides entre leur loisir et des massacres avec armes à feu. À l'image de ce message d'Analynn Dang, responsable communauté de l'équipe d'e-sport L.A. Gladiators, et partagé plus de 10 000 fois. Dans l'industrie, d'autres préféraient souligner le problème de l'accès aux armes aux États-Unis. « Un jour très triste pour nous autres joueurs et membres de l'industrie du jeu vidéo. Plein d'amour et de force à ceux qui sont touchés. J'espère sincèrement que les gens se mobiliseront et demanderont que l'on change nos lois. Le pouvoir de la communauté des gameurs peut avoir une énorme influence, je le sais », s'est ému Aaron Greenberg, responsable marketing chez Microsoft.</p>			<p>Pour le monde du jeu vidéo, davantage habitué à figurer du côté des accusés que des victimes, c'est en effet une tragédie inédite. En 2015, deux jeunes hommes de 18 et 27 ans avaient bien exprimé leur intention de commettre une tuerie lors des championnats du monde annuels du jeu Pokémon, armés d'un fusil à pompe de calibre .12, d'un fusil d'assaut AR-15, de plusieurs centaines de cartouches de munitions et d'un couteau de chasse, retrouvés dans leur véhicule. Mais leurs messages avaient attiré l'attention des forces de l'ordre, et la police de Boston avait pu les arrêter avant qu'ils passent à l'acte. Par le théâtre de la fusillade (un tournoi de jeu vidéo), par la thématique du championnat (un simple jeu de sport) autant que par le profil du tueur présumé (un participant à ce tournoi), cet événement ne ressemble en fait à aucun précédent. [...]</p>
---	--	--	--	--	--	---

<p>Faute de bons jeux « Sonic », les fans développent les leurs Lamy 29/08/18</p>	<p>2 sources ceux-ci, confus, pour retrouver le frisson des jeux qu'ils ont tant aimés, n'ont alors pas d'autre choix... que de les développer eux-mêmes. C'est du moins la théorie de Ryan Bloom, fondateur de la SAGE, qui explique ainsi l'extraordinaire vivacité des jeux Sonic « amateurs » — tandis que les jeux amateurs Super Mario par exemple, peut-être parce que Nintendo prend davantage soin de ses fans, ont moins de succès. « Les fans ont tendance à chercher à produire eux-mêmes ce que les créateurs ne leur fournissent pas, ou plus, explique M. Bloom. C'est pour ça que tant de "fanfictions" [des récits d'amateur dérivés d'une œuvre] fantasment des couples qui n'existent pas dans les œuvres originales. » n Langley, créateur de la plate-forme Sonic Fan Games HQ (SFGHQ), se souvient de l'année 1998 : « À l'époque, les logiciels Klik &amp; Play et Click &amp; Create sont devenus populaires. Ils ont permis à des créateurs de commencer à dessiner leurs propres personnages. » Sollicité par Le Monde le 7 août afin de connaître la position de l'entreprise sur le sujet, Sega n'a pas donné suite.</p>		<p>Pêle-mêle, on parle d'un remake de Sonic Chaos, initialement sorti sur Master System en 1993 ; de Sonic Z-treme, un nouvel épisode pour Saturn, une console du siècle dernier ; ou encore de Petit Hedgehog, curieux jeu ultrarétro au pixel art délicieux. Ce n'est pas tout : les annonces devraient continuer de pleuvoir jusqu'au 1er septembre. Quel statut légal pour ces jeux amateurs ? Officiellement, ils sont illégaux, se réappropriant sans l'autorisation expresse de Sega les personnages et l'univers d'une de ses séries. Pourtant, dans le cas de Sonic, Sega semble se montrer moins intransigeant. Comme s'il était établi que la parodie, le détournement, l'hommage et la réappropriation faisaient partie du patrimoine génétique de l'icône geek. Pourtant, certains jeux au départ conçus comme des « fan games » Sonic, ont connu une carrière commerciale, troquant le hérisson contre des héros originaux. Spark the Electric Jester est par exemple sorti sur la boutique en ligne Steam en 2017, et il suffit d'en voir une image pour y deviner son ascendance « sonicienne ». Idem pour Freedom Planet, initialement sorti sur PC en 2014, et qui a connu un tel succès qu'il sera disponible sur Switch à compter du 30 août et aura, si tout va bien, une suite. Reconnaissance ultime : Sega est même allé jusqu'à débaucher des créateurs au départ amateurs pour développer les versions smartphone des premiers épisodes de la saga. [...]</p>				<p>L'histoire de ces jeux amateurs est celle d'un déraillement : celui de la série Sonic, qui, depuis 1994 et le dernier grand « classique » de la série, Sonic &amp; Knuckles, s'égare. Depuis, Sega essaie de se renouveler, avec plus ou moins de succès, multipliant les incartades (dans le jeu plate-forme en 3D, dans le jeu de course, dans les comics ou les dessins animés), gagnant de nouveaux fans à chaque fois, mais en perdant d'autres dans la manœuvre. Ryan Langley leur offre cet espace, avec SFGHQ, qui, avec les années, s'impose comme la référence pour les jeux amateurs. Je me souviens d'une guerre qui a éclaté quand un certain N8Dawg a donné l'autorisation à quelques personnes seulement de réutiliser ses dessins. Très vite, utiliser ou pas ses graphismes est devenu un véritable marqueur au sein de la communauté. C'était un cauchemar. » [...]</p>
---	--	--	---	--	--	--	--

<p>Y a-t-il vraiment « cinq millions de consommateurs d'e-sport » en France ? Lamy 27/09/18</p>	<p>Selon l'association, il s'agit, en effet, de « l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo ». France e-sports distingue, cependant, les consommateurs des joueurs : les e-sportifs pratiquants, eux, seraient 931 000 en France en 2018. Un chiffre là aussi important (et en hausse de 10 % depuis 2016), qui mélange aussi bien la très faible minorité de joueurs professionnels vivant de la compétition et ceux qui, au cours de l'année écoulée, se sont simplement frottés au moins une fois à d'autres joueurs lors d'une partie « avec enjeu ». « L'idée est surtout de dire qu'un amateur d'e-sport est surtout une personne normale », rétorque Stéphan Euthine, président de France e-sports, qui dit vouloir casser les stéréotypes. « L'e-sport est un vrai événement social : cette étude est un outil qui nous permet de le prouver et va nous permettre de répondre à la demande des pratiquants en matière de subventions, d'appuyer nos demandes face aux pouvoirs publics. » France e-sports reconnaît toutefois un bémol, un cliché qui se vérifie encore en 2018 : 28 % seulement des consommateurs d'e-sport sont des femmes. [...]</p>		<p>Près d'un Français sur dix regarde ou assiste à des compétitions d'e-sport. Un Français sur dix, ou presque, qui suivraient des matchs endiablés de jeux vidéo tels que League of Legends, Call of Duty ou FIFA. C'est le résultat d'une enquête présentée mercredi 26 septembre à Mounir Mahjoubi, secrétaire d'État au numérique. Mené par Médiamétrie, le baromètre a été commandé par France e-sports, une association regroupant des acteurs du sport électronique, des organisateurs d'événements e-sportifs (Webedia), et le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (SELL), principal représentant des intérêts commerciaux du secteur du jeu vidéo en France. Selon Médiamétrie, près de la moitié (49 %) est âgée de 35 ans ou plus, et près d'un tiers appartient à une catégorie socioprofessionnelle favorisée — et est, donc, dotée du pouvoir d'achat qui va avec. 5,5 millions de Français adeptes des sports électroniques : des chiffres spectaculaires, quatre fois supérieurs à ce qu'annonçait une étude relayée en 2016 par l'agence française pour le jeu vidéo.</p>			<p>Ainsi, n'importe quel Français ayant fait la démarche de regarder, au moins une fois au cours des douze derniers mois, plusieurs joueurs s'affrontant sur un jeu vidéo, est considéré de facto par l'étude comme un consommateur d'e-sport. Un enjeu là aussi à comprendre au sens large : il s'agit aussi bien, dans certains rares cas, d'enjeux financiers, que, plus généralement, d'un simple classement permettant de comparer son niveau à celui d'autres joueurs mondiaux. ces 931 000 joueurs identifiés comme e-sportifs pratiquants ne correspondent pas tout à fait au cliché que le hobby véhicule</p>	
---	--	--	---	--	--	--	--

<p>Les zones d'ombre de l'application du Pass culture aux jeux vidéo Audureau et Leloup 07/09/18</p>	<p>Du côté du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), on se félicite que le jeu vidéo n'ait pas été oublié. « On est très favorable à ce pass, c'est intéressant et c'est une très bonne chose que l'on reconnaisse le jeu vidéo comme un objet culturel », applaudit Lévan Sardjevéladzé, son président. « C'est un secteur que l'on voulait valoriser, parce que c'est un champion français », explique-t-on dans l'entourage de la ministre. Contacté par Le Monde, le SNJV reconnaissait sa surprise, d'autres pistes ayant été évoquées, comme un choix défini par l'Académie des professionnels du jeu vidéo, un projet de Césars vidéoludiques actuellement l'étude. De son côté, Julien Villedieu, directeur délégué du syndicat, assure qu'« il n'y a pas d'intention de favoriser les jeux français, la seule contrainte est de s'inscrire et de se référencer sur la plate-forme de test ». Rue de Valois, on reconnaît que l'idée de Françoise Nyssen est plutôt de valoriser la « créativité exceptionnelle des indépendants » « L'enjeu sera double, d'abord de ne pas cannibaliser les autres secteurs, comme les arts vivants, parce qu'on sait que les jeux vidéo sont très populaires, ensuite d'avoir aussi bien des références très commerciales que des jeux découvertes ».</p>		<p>Chaque année, environ 800 000 jeunes de 18 ans se verront remettre l'équivalent de 500 euros à dépenser dans différents domaines culturels. Le dispositif sera testé cet automne auprès de 10 000 jeunes, avant d'être étendu à l'intégralité de la classe d'âge dans le courant de 2019. L'article 92 du traité déclare incompatibles avec le marché commun, dans la mesure où elles affectent les échanges entre États membres, les aides accordées par les États ou au moyen des ressources d'État sous quelque forme que ce soit, qui faussent ou menacent de fausser la concurrence, en favorisant certaines entreprises ou certaines productions. Cette notion d'aide requiert donc l'analyse de trois éléments fondamentaux : l'utilisation de ressources d'État ; la distorsion de la concurrence ; et l'affectation des échanges.</p>			<p>Les modalités de son application au jeu vidéo restent toutefois encore floues. Quant aux jeux concernés, d'abord. Au début du mois de septembre, le ministère de la Culture communiquait sur des productions financées par le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), un mécanisme de soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée à la production française. En l'état, cette aide à la culture fondée sur un critère d'éligibilité nationale pourrait être interprétée comme une mesure protectionniste contraire au traité de Rome. Du côté du ministère, on reconnaît qu'il existe un « sujet », sur lequel planchent actuellement des juristes. Une des solutions évoquées Rue de Valois pourrait être de se conformer à tous les critères d'attribution du FAVJ [...]</p>	
--	---	--	---	--	--	---	--



<p>La difficile question de la charge de travail dans l'industrie du jeu vidéo Audureau 18/10/18</p>			<p>Premier problème, le jeu vidéo reste un secteur jeune. Suffisamment jeune, en tout cas, pour que les pionniers d'hier soient les dirigeants d'aujourd'hui. Nombre d'autodidactes géniaux apparus dans les années 1980 ou 1990 sont en charge d'importants studios — sans avoir été initialement formés à la gestion d'équipe. Or le monde de la manette est une industrie de prototype. Chaque projet suppose de repartir de presque zéro pour bâtir un monde entier avec ses niveaux, ses personnages, ses règles et son moteur physique — la partie informatique calculant mouvements, forces et interactions. La multiplication ces dernières années de lucratives écoles de jeux vidéo privées, comme encore Gaming Campus, à Lyon, récemment, n'a fait qu'aggraver le problème. Développer un jeu coûtait en moyenne 500 000 euros dans les années 1990. Les superproductions se facturent aujourd'hui en dizaines, voire centaines en millions d'euros : environ 260 millions pour GTA V, en 2013. Plusieurs éditeurs se sont par ailleurs organisés pour lisser leurs rythmes de production et rationaliser la prise de risque financière. C'est le cas des licences sportives annuelles, comme FIFA ou Tour de France, qu'ils développent chaque année sur une base déjà existante, avec des prévisions de vente assez fiables, permettant d'adapter plus facilement les effectifs et les charges de travail aux besoins. [...]</p>	<p>En 2018, l'industrie du jeu vidéo se targue de peser désormais plus que celle du cinéma — ce qui est exact, à condition d'inclure les consoles et d'exclure l'exploitation des films en Blu-Ray et VOD. Mais elle demeure un secteur éprouvant, marqué par un turnover important de ses salariés et de nombreuses reconversions dans l'animation ou l'informatique, loin de l'image d'industrie de rêve qu'elle renvoie. Semaines de soixante, quatre-vingts, voire cent heures ; management chaotique ; faibles salaires... un peu partout, les mêmes travers se retrouvent. Ce n'est pas un hasard : ils sont intimement liés à la structure même de l'industrie du jeu vidéo, et à la concentration de cinq spécificités. Les tensions peuvent être d'autant plus rudes que certains cumulent les casquettes de créatif en chef et de manager, quitte à mélanger ce qui requiert de la passion et ce qui appelle de la réserve. [...]</p>	<p>Pourtant, les mauvaises conditions de travail ne sont pas une fatalité dans l'industrie. Selon tous les témoignages recueillis par Le Monde, l'éditeur Ubisoft, autrefois très critiqué pour sa gestion des employés, fait désormais figure de modèle. À défaut d'offrir des salaires élevés ou des perspectives d'évolution hiérarchique importantes, elle est régulièrement citée pour son attention à la diversité, à l'épanouissement de ses salariés et à la décence de ses horaires de travail hebdomadaire. Jason Schreier rapporte, lui, que le développement de Spider-Man, la récente superproduction des Américains Insomniac Games sortie sur PlayStation 4, en septembre, a connu « un cycle de production sain, relativement sans "crunch" ».</p>	<p>Depuis déjà deux décennies, souvent anonymement, des salariés ou épouses de salariés d'Ubisoft (en 1999), d'Electronic Arts (en 2004) puis de Rockstar San Diego (en 2010) ont tenté de tirer la sonnette d'alarme, en vain. L'industrie du jeu vidéo est historiquement hit-driven, c'est-à-dire qu'elle repose sur le succès commercial de quelques titres, et que celui-ci n'est jamais acquis par avance. Les bonnes ventes d'un projet à sa sortie ne garantissent pas nécessairement celles de sa suite, comme l'ont prouvé Watchdogs 2 et Titanfall 2. Sur LA Noire, de Rockstar, ils avaient été une centaine à avoir découvert leur absence dans les crédits de fin (reprise Eurogamer).</p>
--	--	--	--	---	--	--

<p>« Red Dead Redemption 2 » et la culture du secret de Rockstar Games Audureau 25/10/18</p>	<p>Pour Benoît Deniau, qui a monté l'antenne française de Take Two et travaillé avec Sam Houser à son arrivée, cette culture du secret est intimement liée au passé de ce dernier dans l'industrie de la musique. « Il a appris le marketing avec des groupes comme Gorillaz, et l'idée qu'un album pouvait sortir dans la surprise la plus totale, sans que personne ne sache qu'il était en projet ». « Je pense que chez nous ça vient de la "mauvaise expérience" des frères Houser avec les médias lors des divers procès et affaires qu'ils ont eus, et récemment le documentaire de la BBC [diffusé en 2015, il avait été publiquement critiqué par Rockstar] les a encore plus renfrognés, je pense. C'en est parfois flippant », témoigne un employé de l'entreprise interrogé par Le Monde.</p>		<p>Le 15 octobre, Dan Houser déclenchait involontairement la polémique en évoquant des semaines de cent heures. Le lendemain, Le Monde témoignait des surcharges de travail, de l'ambiance toxique et du peu de considération pour les employés des studios, notamment à Rockstar Lincoln, en Angleterre. Le 23 octobre, le site américain Kotaku publiait à son tour une enquête accablante, basée sur près d'une centaine de témoignages, attestant de l'attachement sincère de nombreux salariés à la marque autant que d'un management par le chantage et de rythmes professionnels toxiques pour la santé familiale et psychique. Rockstar ne s'est par exemple jamais déplacé au Salon mondial annuel du jeu vidéo à Los Angeles, l'E3. Selon les frères Houser, leurs jeux n'ont pas besoin de ça. À l'image de ce simple "R*" de son logo, Rockstar est une marque qui aime autant être au centre des attentions que cultiver le mystère et se faire désirer. Cela fait d'elle un label atypique dans le jeu vidéo, et la première entreprise à s'être approprié le jeu de la viralité sur les réseaux sociaux. Très récemment, Dan Houser a réitéré son attachement à cette politique, qu'il estime bénéfique à l'utilisateur des productions. « Sam et moi en parlons beaucoup, et c'est juste que les jeux restent quelque chose de magique », explique-t-il dans un portrait de GQ. Comme le relève le journaliste américain Jason Schreier, spécialiste des conditions de travail dans l'industrie du travail, « si les jeux sont perçus par les fans comme étant "faits par des elfes", alors les employés seront toujours remplaçables ». [...]</p>			<p>C'est la plus grave crise à laquelle ait jamais été confronté Rockstar Games, ce label mythique créé en 1998 par Sam Houser. Jusqu'à présent, cet ancien producteur de musique, maestro de la communication, avait réussi à faire de la marque une référence mondiale du jeu vidéo, et une compagnie nourrissant les fantasmes. En 2007, c'est par une simple bande-annonce sur YouTube qu'elle annonce GTA IV, à une époque où il était encore de coutume d'annoncer les jeux dans la presse spécialisée. En 2016, elle officialise le développement de Red Dead Redemption 2 d'un simple Tweet montrant un R noir sur fond rouge. Retweeté 100 000 fois, il suffira à faire bondir l'action de la maison-mère, Take Two, à Wall Street. En dépit des tribunes se plaignant anonymement, dès le début des années 2010, de conditions de travail parfois éreintantes les Houser n'avaient jusqu'à présent jamais dérogé à leur manière de communiquer.</p>
--	---	--	--	--	--	---

<p>« 11-11 : Memories Retold » : un jeu vidéo peut-il montrer l'horreur de la Grande Guerre ? Lamy 07/11/18</p>	<p>Peut-on s'amuser avec un sujet aussi grave que la Première Guerre mondiale ? « C'est vraiment une question qu'on s'est posée tout le temps ». Yoan Fanise explique s'être documenté grâce à la littérature, aux poèmes d'époque. « Olivier [Derivière, le compositeur], je l'ai abreuvé de poèmes d'Apollinaire. » Lui, dont la famille a été touchée par la guerre de 1914-1918, évoque les cartes postales qu'il a retrouvées chez sa grand-mère. Il y a découvert l'histoire de son arrière-grand-père : gazé pendant les combats, il ne surviva que quelques années à la guerre. Le temps de se lancer à la recherche de son frère, disparu au front. Il y a cette carte écrite en 1922 : « Suis arrivé à bon port, mais las. Ai fait faire exhumation. Je n'ai plus aucun doute. « C'est le moment que je préfère du jeu. Un moment très simple. Il revient de la guerre. Il a changé dans sa tête. Tout a changé. Je demande à cet historien ce que Kurt pourrait répondre à sa fille. Il hésite, et me dit "il ne dirait rien. Justement, il ne répondrait pas, parce que c'est trop fort". » « Ce qui nous a beaucoup surpris au cours de nos recherches, expliquent les scénaristes britanniques Stephen Long et Iain Sharkey, c'est que la réalité était très différente de celle que décrivent les films hollywoodiens. [...]</p>		<p>11-11 Memories Retold raconte la Grande Guerre, de deux points de vue : celui d'un photographe canadien, Harry, et celui d'un ingénieur allemand, Kurt. Pour restituer leurs deux histoires, les créateurs du jeu ont donc consulté deux historiens, un Anglais et un Allemand. Ainsi, l'historien retoque certaines des idées ou intuitions de M. Fanise, comme lors de cette scène où Kurt, de retour du front, où il était parti chercher son fils, est confronté aux questions insistantes de sa fille. Pour 11-11 : Memories Retold, le studio de Montpellier Digixart Entertainment a collaboré avec le studio britannique Aardman Animations. Aux manettes des délicieux films Wallace et Gromit, ils sont aussi responsables de l'aspect graphique pour le moins radical de 11-11 : Memories Retold, préférant, à une représentation photoréaliste, une approche qui rappelle les peintures impressionnistes.</p>				
---	---	--	--	--	--	--	--

<p>Jeux vidéo : le paradoxe de la Dreamcast, flop commercial, mais console culte de Sega Audureau et Lamy 27/11/18</p>	<p>5 sources « J'ai du mal à m'expliquer tout ce ramdam sur Shenmue, alors qu'il s'est très mal vendu », dit tout sourire Jeremy Goldstein, responsable produit chez Sega France de 2000 à 2001. On a même fait un tour des États-Unis en deux cents étapes pour faire découvrir la machine », se remémore avec fierté Heather Kashner, alors directrice des opérations de communication de Sega États-Unis. Mais pour François Garnier, rédacteur en chef du magazine officiel Dreamcast, la carte maîtresse de la console était son modem 56 k intégré. Pour la première fois, une machine est conçue avec le jeu en ligne en tête. « Sur console, Phantasy Star Online a été le premier jeu massivement multijoueur », se souvient-il. Les raisons sont diverses. Pour commencer, le concept d'une console connectée ne correspond pas à la réalité du marché, à une époque où les offres Internet illimitées grand public n'existent pas encore. « Quake 3 Arena marchait parfaitement, sans la moindre latence, mais le budget en connexion ruinait des familles », se souvient M. Goldstein. [...]</p>		<p>Dans un premier temps, cela fonctionne : avec près de 100 millions de dollars de chiffre d'affaires aux États-Unis, elle réalise le meilleur lancement de la jeune histoire des consoles. La Dreamcast a alors déjà l'air d'une console du XXIe siècle : c'est la seule machine 128 bits du marché, dotée d'un processeur, de capacités graphiques incomparablement supérieures, d'un système d'exploitation Windows CE avant-gardistes, et de graphismes incomparablement plus fins, à l'instar de ce qui se fait de mieux en salles d'arcade. Une console, c'est avant tout des jeux. Sonic Adventures, au lancement, est le seul visage familier d'un catalogue qui se remplit rapidement de productions d'une rare audace. Outre les très attendues nouvelles aventures de Sonic (dont la Saturn avait été privée), la console comptait sur quelques titres forts, comme les Crazy Taxi qui permettent de retrouver le fun des salles d'arcade, ou encore un des meilleurs jeux de rôle de cette génération de consoles, Skies of Arcadia. Rapprochement entre Shenmue et Red Dead. L'échec commercial de la Dreamcast ne l'a pas empêché d'influencer considérablement le jeu vidéo des années 2000, et même 2010. À l'image du visual memory unit (VMU) : une unité de sauvegarde qui s'enclenchait dans la manette, mais possédait son propre écran et ses propres boutons, pour pouvoir être amenée n'importe où.</p>	<p>6 vidéos illustratives</p>		<p>Shenmue est à l'image de la console Dreamcast, sortie il y a vingt ans au Japon : devenu culte dans l'histoire du jeu vidéo, même si, en vérité, pas grand monde n'y a joué. C'est l'histoire paradoxale d'une machine au logo en forme de spirale orange, qui a à la fois inspiré le jeu vidéo moderne, jusqu'à Red Dead Redemption 2, et précipité son constructeur, Sega, hors de la course aux consoles. À force de soldes, elle s'est écoulée en tout à 9,3 millions d'unités — trois fois moins que la Nintendo 64, pourtant déjà considérée comme un semi-échec. Quand la Dreamcast arrive sur le marché japonais, en 1998, Sega, le fabricant de la Megadrive (sortie en 1988 au Japon), n'est déjà plus le chien fou de l'industrie, le challenger prêt à gober tout cru Nintendo — ou du moins, à tenter de le faire. Le colossal gadin de sa console suivante, la Saturn, sortie en 1995, oblige le constructeur américano-japonais à tourner la page le plus rapidement possible. [...]</p>
--	--	--	--	-------------------------------	--	--

<p>13 novembre : rescapés de l'attaque au Bataclan, ils se reconstruisent avec le jeu vidéo 13/11/18 Audureau</p>	<p>Aujourd'hui, il loue ces jeux vidéo qui l'ont aidé à « canaliser les mauvaises énergies ». Il est loin d'être le seul rescapé dans ce cas. « On a vu des choses moches, la laideur du monde », abonde Éric, un autre survivant du Bataclan, interrogé par Le Monde. « Je ne peux pas fuir l'attentat, car je vis tous les jours avec et j'en aurai des séquelles à vie. Mais j'ai eu à disposition l'échappatoire du jeu vidéo et ça m'a clairement aidé. » « C'est l'un des meilleurs médias pour avoir une activité qui soulage l'esprit », confirme Vanessa Lalo, psychologue spécialisée dans les pratiques numériques innovantes, tout en soulignant la nécessité d'un accompagnement : « Le jeu vidéo ne peut pas être cathartique à 100 %. » Plusieurs rescapés de la salle de concert estiment que leur pratique a participé à leur sauver la vie lors de l'attentat, qui a fait 90 morts en plus des 3 terroristes. « Je pense que du moment où j'ai entendu les éclats de tir, j'ai compris ce qui se passait », assure ainsi Kevin, 37 ans, chercheur en sciences et ancien joueur de jeux de tir en compétitions. Il estime avoir su s'enfuir au moment le plus opportun. Ce genre de témoignage n'étonne pas la psychologue Vanessa Lalo. Face à l'insomnie, il allume Metal Gear Solid V : Phantom Pain, un jeu déconseillé aux mineurs. [...]</p>		<p>Le 13 novembre 2015, la moyenne d'âge des victimes était de 35 ans. La génération frappée par les attentats de Paris est celle qui a grandi avec les premières consoles. Également celle à qui on répétait, enfant, que leur loisir rendait violent. Les études sur le sujet sont rares, mais Vanessa Lalo rappelle que des simulateurs de guerre en réalité virtuelle sont utilisés aux États-Unis pour aider les vétérans de l'US Army souffrant de stress post-traumatique. En 2010, une étude portant sur Tetris avait déjà prouvé le caractère bénéfique des jeux vidéo pour bloquer la résurgence de souvenirs post-traumatiques.</p>				
---	---	--	--	--	--	--	--

<p>Jeu vidéo : à la rencontre des « scouts », les petites mains des simulations de football Audureau 09/12/18</p>	<p>D'où la nécessité d'un maillage fin. C'est ainsi que Matthieu Grelaud, ex-arbitre et supporter du Chamois Niortais, a intégré la communauté des éditeurs de FIFA en 2016 pour superviser Niort, son club de cœur. « Comme je suis un ancien du club de Niort, quand j'ai besoin d'infos, je sais où les trouver », se félicite-t-il. Depuis, il a élargi son suivi à Orléans et Châteauroux, qui n'avaient plus de superviseur dédié. Un club formateur comme Nantes possède, par exemple, un effectif d'une trentaine de footballeurs dans FIFA, contre près d'une centaine dans Football Manager 2019 avec la réserve et les jeunes, pointe Ludovic Soulard. Rapports officiels de la fédération, presse locale, forums de supporters... Pour documenter les clubs qu'ils connaissent moins bien, les sources sont variées et la débrouille de rigueur. Quand ils le peuvent, rien ne remplace le terrain. « J'y vais le week-end, pour mettre à jour les blessés, les suspendus, les équipes types, les jeunes joueurs qui montent dans le groupe pro, les transferts », énumère Matthieu Grelaud. [...]</p>	<p>Emiliano Sala, meilleur buteur de la Ligue 1, catapulte le ballon d'une tête puissante dans les filets de Steve Mandanda, le gardien marseillais. Dans les tribunes du stade de la Beaujoire, mercredi 5 décembre à Nantes, un homme aux épais cheveux en chignon exulte, avant de rapidement s'asseoir, presque gêné. Ludovic Soulard est supporter des Canaris, c'est vrai, mais il est aussi avant tout contributeur à la base de données de Football Manager, l'une des plus célèbres simulations de gestion de club de football. « Je regarde beaucoup l'attitude, le placement, si les joueurs jouent vers l'avant... Le genre de petites choses qu'on ne voit pas trop à la télévision. » Ce soir-là, il note sur son petit calepin le nom des tireurs de coup franc, analyse l'agencement du triangle formé par les trois milieux de terrain [...]</p>	<p>Pour ces géants, suivre au plus près chaque équipe est devenu obligatoire, ne serait-ce qu'en cas de transfert surprise. « Il y a toujours un joueur de seconde division suisse qui se fait acheter au dernier jour du mercato. Et tout ce que vous savez de lui, c'est son nom, sa date de naissance et son rôle – et ça ne va pas plus loin que : il est milieu. Or il faut avoir ce joueur dans le jeu », racontait à la chaîne sportive ESPN en 2016 Michael Müller-Möhring, le responsable mondial de la base de données de FIFA 17 et suivants. Electronic Arts revendique aujourd'hui un réseau de 9 000 éditeurs dans le monde. En France, ils sont environ une trentaine pour couvrir la Ligue 1 et la Ligue 2, dont certains en « poste » depuis près de dix ans, encadrés par deux managers de division basés à Berlin, dans les locaux d'EA Europe, pour mettre la base de données à jour chaque semaine. Mais impossible de le faire pour tous, tant les critères pris en compte sont nombreux dans le jeu de gestion de SEGA : trente à quarante par sportif, dont la constance, l'adaptabilité, l'excentricité ou encore le professionnalisme, tous notés sur 20.</p>	<p>Comme une soixantaine de férus en France, il suit chaque semaine avec une méticulosité impressionnante les résultats des clubs dont il a la responsabilité, et attribue dans la gigantesque base de données du jeu des notes, critère par critère, qui vont définir le comportement des footballeurs virtuels et les mettre à jour régulièrement. Un travail de l'ombre, celui de « scout », que l'on retrouve aujourd'hui dans la plupart des jeux de football, de Football Manager 2019 à FIFA 19 en passant par Pro Evolution Soccer 2019, et définissent le réalisme autant que l'équilibre de ces jeux. Ôté Football Manager, ils sont à peu près autant pour deux mises à jour annuelles seulement, mais sur un spectre plus large : le jeu de gestion de SEGA couvre également la Nationale 1 et Nationale 2 et ne se limite pas aux joueurs pros. Tout le sel de la série consiste d'ailleurs à repérer les perles de moins de 20 ans avant leur éclosion. [...]</p>	
---	--	---	---	---	--

<p>Les créateurs du jeu « Fortnite » lancent l'Epic Games Store, la boutique qui fait de l'œil aux déçus de Steam 06/12/18 Lamy</p>	<p>4 sources. Surtout, le lancement de l'Epic Games Store arrive à point nommé : depuis quelques semaines, la colère monte chez les développeurs indépendants, qui trouvent que le service rendu par la plate-forme Steam, toute puissante, n'est plus à la hauteur. « L'hégémonie de Steam, qui flirte avec les 85 % de parts de marché sur le PC n'est bonne pour personne », regrette ainsi Julien Villedieu, s'il se méfie des effets d'annonce d'Epic Games (« personne n'est dupe : on a déjà vu par le passé des éditeurs revenir » sur ce genre d'annonce), M. Villedieu se félicite, comme tous les studios, de l'arrivée d'un nouvel acteur sur le marché. Qui dit nouvelle plate-forme dit moins de concurrence, résume Anthony Jauneaud, scénariste freelance. Le site est moins chargé, les sorties se voient davantage, les jeux existent plus longtemps. Sur le court terme, c'est une bonne chose. » e. David Elahee, développeur de Double Kick Heroes au sein du studio Headbang Club, se demande si le service que propose Steam en vaut encore la chandelle. « Le trafic naturel promis n'est plus du tout ce qu'il était. Avant, Valve prenait 30 % et amenait 90 % de la plus-value. [...]</p>		<p>'Epic Games Store a-t-il une chance de faire vaciller le quasi-monopole de Steam ? Il peut en tout cas compter sur l'incroyable popularité de la locomotive Fortnite et sur ses plus de deux cents millions de joueurs. Une clientèle réputée jeune, monomaniacque, qui ne joue souvent aujourd'hui qu'à Fortnite, mais va mûrir et, c'est du moins l'espoir des développeurs, se tourner un jour vers d'autres jeux – si possible, les leurs. Ensuite, il y a la promesse d'une répartition des revenus extrêmement avantageuse pour les créateurs : 88 % du prix de vente de leurs jeux reviennent ainsi aux studios et aux éditeurs, bien loin des 70 % de Steam. « D'après notre analyse, taquine Epic Games, les boutiques en ligne, qui prennent 30 %, font 300 % à 400 % de bénéfice. Même avec 12 %, notre boutique sera profitable. » Rami Ismail, développeur pour le studio néerlandais Vlambeer et l'une des figures les plus respectées du milieu du jeu vidéo indépendant, résume sur Twitter : « Je suis incroyablement reconnaissant à Steam d'avoir tant fait pour le jeu vidéo indépendant lors de la décennie passée. Mais, cela dit, il est temps pour eux de faire face à une véritable concurrence. » D'autres, comme le Britannique Terry Cavanagh, ont rappelé que d'autres choix que Steam existent déjà. Comme la discrète boutique Itch.io, bien connue des développeurs, moins du grand public, et qui, elle, ne prélève par défaut que 10 % des revenus des créateurs.</p>	<p>Car l'époque où une présence sur les rayonnages virtuels de Steam suffisait à toucher un large public est révolue. Comme la plate-forme refuse d'effectuer la moindre sélection sur les titres proposés — depuis septembre, elle accepte même les jeux pornographiques —, l'offre explose : chaque mois, environ mille nouveaux jeux y sont publiés. Sauf quelques rares exceptions, seuls les très gros jeux, édités par de très grosses entreprises, arrivent à se démarquer dans ce flot continu de sorties. Indéchiffrable, et d'autant plus hostile aux petites productions que, depuis la mi-octobre et un changement dans les algorithmes de mise en avant de Steam, les indépendants sont encore moins visibles que par le passé. Ce sont les développeurs britanniques Simon Roth et Jake Barquette qui ont tiré le signal d'alarme. En octobre, Steam « a fait quelque chose qui a tué la fréquentation des pages des jeux indépendants ». [...]</p>	<p>Officiellement, le bug a été corrigé dès le 19 octobre. Mélanie Christin, développeuse de Transformice, n'y croit pas. Encore aujourd'hui, selon elle, le trafic des pages Steam « a abruptement baissé de plus de 50 % sans raison apparente ». Son homologue Thomas Altenburger de Flying Oak Games parle même d'une baisse de visibilité de 85 % pour son jeu NeuroVoider. Une tentative, selon lui, de donner plus de visibilité aux gros jeux, au détriment des œuvres plus confidentielles.</p>	
---	--	--	--	---	--	--



<p>Nintendo annonce deux millions de Switch vendues en France Lamy 10/01/19</p>	<p>Philippe Lavoué, directeur de Nintendo France, qui reconnaît que « Noël était un peu compliqué pour les partenaires, les boutiques spécialisées et les hypermarchés ». Sans citer le mouvement des « gilets jaunes », devant la presse réunie mercredi 9 janvier, il rappelle que les dernières semaines de l'année, traditionnellement les plus propices à l'industrie du jeu vidéo, ont donné lieu à des blocages et à des fermetures de magasins qui ont pu être préjudiciables à Nintendo. « Tous nos jeux sortis à la fin de l'année ont dépassé la barre des 400 000 exemplaires vendus », selon M. Lavoué. Au point qu'il considère « fort possible » que la Switch, mi-console de salon (on peut y jouer sur sa télévision), mi-console portable (elle est équipée d'un écran qui permet d'y jouer n'importe où), puisse connaître un destin comparable non pas à celui de la Wii, mais à celui des gammes de consoles DS puis 3DS, qui en sont à quatorze ans d'exploitation, pour 17 millions de machines vendues en France.</p>		<p>1,1 million de Switch écoulées en 2018 (pour un total de 2 millions depuis son lancement en mars 2017), et dix jeux parmi les plus gros succès de l'année : la dernière console Nintendo, la machine de jeux la plus vendue en France l'année passée, va bien, selon les chiffres fournis par le constructeur. Parmi les vingt meilleures ventes de l'année dans l'Hexagone, dix sortent des studios de Nintendo. Mario Kart 8 Deluxe, troisième meilleure vente de l'année, est devenu le premier jeu Switch à dépassé le million d'exemplaires vendus en France. Dans le reste du classement, des jeux nouveaux (Super Mario Party, Pokémon Let's Go, Super Smash Bros. Ultimate, pourtant sorti quatre semaines seulement avant la fin de l'année), une réédition d'un jeu initialement sorti en 2014 sur Wii U (Donkey Kong Country : Tropical Freeze), ainsi que des jeux Switch disponibles depuis 2017 et qui continuent de se vendre malgré tout (Super Mario Odyssey, Splatoon 2, The Legend of Zelda, 1-2-Switch). La 3DS, à ce sujet, l'autre machine actuellement commercialisée par Nintendo, montre cependant des signes d'essoufflement : 254 000 exemplaires ont été vendus en France en 2018, contre 507 000 en 2017. Un chiffre en revanche est connu, et fait grincer des dents : celui du (trop grand ?) nombre de sorties, qui ferait de la boutique en ligne de Nintendo une véritable jungle pour les développeurs. À titre d'exemple, 117 jeux, de qualité très variable, y sont sortis le mois dernier.</p>			<p>Pas de trace en revanche de Nintendo Labo, l'étrange jeu-jouet hybride lancé en grande pompe en avril 2018 (et considéré par « Pixels » comme l'un des meilleurs jeux de l'année), cruellement absent des classements des meilleures ventes 2018. « Ce n'est pas une déception du tout, se défend Philippe Lavoué. Pour nous, c'est davantage un jouet qu'un jeu vidéo, et la volumétrie de Nintendo Labo en ferait un des meilleurs jouets », si on comparait ce kit interactif de jouets en carton, selon lui, au Monopoly par exemple. Seuls deux jeux Nintendo pour 3DS figurent actuellement au planning : Mario &amp; Luigi : Voyage au Centre de Bowser (prévu pour le 25 janvier) et Kirby : Au fil de la grande aventure (8 mars), deux rééditions de titres déjà sortis sur d'autres supports. [...]</p>	
---	---	--	---	--	--	---	--



<p>Forcément non violents ? Forcément français ? Le point sur les jeux vidéo du Pass culture Lamy 06/02/19</p>	<p>Interrogé par Le Monde, Julien Villedieu, délégué général du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), estime qu'il s'agit de « jouer le jeu », parce que « le jeu vidéo devait absolument figurer dans l'offre du Pass culture ». Il n'exclut cependant pas que les modalités du partenariat entre les développeurs de jeux vidéo français et le ministère de la Culture soient réévaluées à l'issue de la période d'expérimentation.</p>		<p>vendredi 1er février, 10 000 jeunes Français ont reçu un courriel leur confirmant qu'ils allaient bientôt se voir remettre l'équivalent de 500 euros à dépenser en produits et événements culturels, via un catalogue en ligne proposé par le ministère de la Culture. Si personne n'a encore vu la fameuse application Pass culture (les candidats retenus doivent désormais faire parvenir au ministère divers justificatifs), des voix se sont déjà élevées pour protester contre certains de ses aspects. Celui qui fait le plus polémique : la possibilité, pour ces 10 000 jeunes (et, bientôt, pour les 800 000 Français de 18 ans) de s'acheter des jeux vidéo. Ainsi, si des studios comme le lyonnais Arkane et le parisien Amplitude ne peuvent pas prétendre au FAJV, car les capitaux sont extraeuropéens (respectivement américains et japonais), ils satisfont en revanche aux critères du CIJV, qui exige simplement des studios qu'ils payent leurs impôts en France. Le CNC a en effet établi cinq critères permettant de juger du degré de violence d'un jeu : ceux remplissant quatre voire cinq de ces critères sont exclus des aides. La « gratuité » de la violence, son caractère « cru », « incontournable », le fait qu'elle soit « encouragée » ou « quantitativement accentuée » sont les cinq données prises en compte. Aussi, même un très hypothétique GTA développé en France ne pourrait probablement pas être proposé dans le cadre du Pass culture. On peut même imaginer que certains y mettent de leur poche : générer une « clé », c'est-à-dire un code à usage unique permettant de télécharger un jeu, n'est pas gratuit sur toutes les plates-formes. [...]</p>			<p>6 questions sur le pass culture, "Pixels trie le vrai du faux". Il existe un plafond de 200 euros pour les biens « numériques ». Les jeux vidéo « physiques », disponibles en boutique, sont exclus de la formule. Seuls sont disponibles les jeux en téléchargement. Le Pass culture est alimenté sur la base du volontariat. Ce sont les développeurs et les éditeurs qui doivent faire la démarche de proposer leurs jeux, en quantité limitée s'ils le souhaitent. Seul éditeur majeur dans les starting-blocks, Ubisoft compte y proposer les jeux Soldats Inconnus et Steep. Des jeux mobiles vont également être disponibles, à l'image de Slashrun, Birdy Party et Celsius Hero. On va également trouver dès les premiers jours un logiciel Code la route par Anuman, une initiation à la création de jeux vidéo (Arcadémie) [...]</p>	
--	--	--	---	--	--	---	--

<p>Jeu vidéo : l'histoire oubliée de « The Elder Scrolls : Arena », pionnier d'une saga culte Lamy 29/03/19</p>			<p>Scénariste sur Arena, considéré comme l'un des trois pères de la série avec le producteur Vijay Lakshman et le programmeur Julian LeFay (de son vrai nom Julian Jensen, leader du groupe et personnage atypique responsable notamment de disques d'électro danoise). L'histoire est simple, et inspirée du Sang des héros, de David Peoples (plus connu pour sa contribution aux scénarios de Blade Runner et de L'Armée des douze singes) : celle d'un empereur qui organise des combats sanglants pour satisfaire les appétits de ses ouailles. Le joueur, à la tête d'une équipe de gladiateurs, y parcourt le monde, allant de ville en ville afin de se frotter aux équipes locales. Aujourd'hui, Arena paraît désespérément vide. À vrai dire, c'était déjà le cas dans les années 1990. Ses personnages sont interchangeable, et il n'y a pas grand-chose à faire dans sa centaine de villes qui sentent bon le copier-coller. C'est simple : le succès critique et public des épisodes « récents » est tel qu'il a fini par faire oublier celui des épisodes d'origine. D'ailleurs en 2018, dans le long documentaire hagiographique que consacre la chaîne YouTube Noclip à Bethesda, seules cinq petites minutes sont consacrées à Arena et Daggerfall. Surtout, les noms de leurs créateurs, qui n'apparaissent pas à l'écran, sont évacués en une phrase. Tous deux, en revanche, ne cachent pas leur déception de voir la série s'écarter de leurs ambitions initiales. Pour Julian LeFay, il y a d'abord un problème d'échelle. « Dans Oblivion, on peut traverser la province en quinze ou vingt minutes maximum. J'ai des parcs près de chez moi plus grands que ça ! » [...]</p>		<p>Leurs témoignages, il faut aller les rechercher dans des interviews-fleuves données en 2017 et 2018 au site Indigo Gaming. Julian LeFay explique ainsi avoir claqué la porte de Bethesda Softworks au tout début du développement de Morrowind, ne pouvant plus supporter les conditions de travail de l'époque, qu'il présente comme détestables. Un peu amer, il ajoute : « Les idées de base [des nouveaux jeux] restent les miennes, même s'ils les ont améliorées. Je ne leur enlève aucun mérite, ils ont fait un formidable travail, mais eux se font des milliards alors que moi je ne touche rien. » Avant de confesser : « Je ne suis pas un businessman. »</p>	<p>25 ans, ou à peu près. En réalité, la date du 25 mars n'est apparue que récemment dans les communiqués de Bethesda, à l'occasion du 20e anniversaire de la série, en 2014. Les dix ans avaient eux été célébrés, un 5 mars. Et à vrai dire, Bethesda publiait déjà des correctifs pour Arena, le premier épisode de la série, dès le mois de... février 1994, un mois avant sa supposée sortie ! « Je suis désolé, je ne me souviens pas de la date de sortie officielle », avouait l'Américain Ted Peterson en 2014 dans les colonnes du magazine JV. Autreprise</p>	<p>D'autant que quand ce jeu bizarre arrive en boutique, pas grand monde ne l'attend. Bethesda n'est pas encore le poids lourd de l'édition (Skyrim, Fallout 76, Dishonored, les derniers Doom...) dont chaque jeu est attendu comme un événement. C'est même la première fois que l'ancien petit studio de la Côte est, fondé par des anciens de l'industrie du cinéma, s'attaque à ce genre de chantier. Alors, seuls 3 000 exemplaires trouvent dans un premier temps le chemin des boutiques spécialisées. L'équipe visait initialement une sortie en novembre 1993, mais a raté la fenêtre de Noël. La raison de ce retard : l'Arena sur lequel a travaillé Bethesda Softworks pendant des mois n'a pas grand-chose à voir avec celui qui est finalement sorti en boutique. Ce n'était pas l'idée de départ. [...]</p>
---	--	--	--	--	--	--	---

<p>Jade Raymond, recrue majeure de Google pour sa stratégie jeu vidéo Audureau 14/03/19</p>	<p>3 sources « Dans l'optique de construire une plate-forme, il est préférable d'avoir quelqu'un qui connaît bien le marché, ses audiences et motivations, le contenu qui leur correspond, et les boîtes qui savent ou peuvent le faire », précise Yara Khoury, productrice chez Riot Games et elle-même ancienne d'Electronic Arts. « Avoir quelqu'un de son calibre au comité exécutif de Google va les aider dans leur stratégie jeu vidéo, quoiqu'il se passe !, s'enthousiasme Mark DeLoura, patron de Level Up Games qui l'a côtoyée à Ubisoft, interrogé par Le Monde. « La question que beaucoup d'entre nous se pose, c'est : vont-ils réussir à faire bon usage de ses superpouvoirs évidents, créer des équipes, les faire grandir, accoucher de jeux haut de gamme attrayants ? » « Ils sont proactifs. L'objectif [de la conférence] c'est de faire le buzz auprès des consommateurs et surtout de remplir le catalogue. Là où Epic était sorti de nulle part, avait préparé sa plate-forme et approché les développeurs en secret, Google fait du teasing public. Ils voient peut-être plus gros », suggère Olivier Penot, chef de projet chez Seaven Studio et directeur des jeux consoles chez Plug In Digital.</p>		<p>Jade Raymond est une des figures les plus connues de l'industrie. En plus de vingt ans de carrière, elle a supervisé plusieurs jeux ou séries aussi majeures que Assassin's Creed, The Sims Online, Plants vs Zombies, Splinter Cell, Star Wars et Watch Dogs. Elle a aussi fondé deux studios de plusieurs centaines de personnes, Ubisoft Toronto et EA Motive Studios, tous deux au Canada, terre de prédilection des jeux vidéo à grand budget. L'embauche de Jade Raymond semble acter de la volonté de Google de développer une filière de création interne, sur le modèle de ce que Nintendo, Sony ou encore Microsoft ont fait par le passé. Mais son rôle pourrait être plus large encore. Le site Kotaku révélait en janvier 2019, selon au moins trois sources concordantes, que l'adaptation des aventures de la famille Skywalker développée dans les studios d'Electronic Arts, à Vancouver, avait selon toute vraisemblance été annulée, et que Jade Raymond, qui supervisait le projet jusque-là, avait été remerciée et remplacée en octobre 2018. À la manière d'Epic Games, l'éditeur de Fortnite, qui a lancé sa propre plate-forme fin 2018, Google est dans une phase d'acquisition de catalogue et a déjà approché plusieurs studios et éditeurs pour, entre autres, acquérir des exclusivités.</p>				<p>Diplômée de sciences appliquées et d'informatique, elle débute comme responsable software chez Sony Online Entertainment, où elle travaille sur les jeux de société interactifs Jeopardy Online et Trivial Pursuit avant de superviser The Sims Online chez Electronic Arts. Mais c'est Ubisoft qui lui fait accéder à la notoriété. En juin 2004, elle rejoint le studio Ubisoft Montréal en qualité de productrice exécutive. Elle supervise la création d'Assassin's Creed, la nouvelle poule aux œufs d'or d'Ubisoft. Le thème et le concept du jeu vient de l'imagination de Patrice Désilets, et c'est elle qui constitue l'équipe, suit l'avancement du projet, et le mène jusqu'à bon port. Citation de l'époque de Jade Remond. Elle a par la suite fondé EA Motive Studios et supervisé la stratégie d'Electronic Arts pour les séries Plants vs Zombies HD et Star Wars. Avec moins de réussite sur ce dernier</p>
---	---	--	---	--	--	--	--

<p>Plongée dans Roblox, la plate-forme de jeu vidéo qui veut conquérir vos enfants 10/04/19 Audureau</p>	<p>« Roblox, c'est une institution à la maison ! » Didier Nizard a 39 ans. Il est le père de trois enfants de respectivement 10, 7 et 4 ans. Tous les trois sont tombés les uns après les autres dans cette plate-forme Internet regorgeant de jeux vidéo pour enfants, conçus par la communauté. « Ils ont commencé parce qu'une nounou avait Roblox sur son téléphone, elle l'a montré à la grande, qui s'est mise à jouer, puis l'a ensuite montré à ses frères, et c'était parti. » « Il s'est rendu compte que ce qui intéressait le plus les enfants, c'était de jouer avec les possibilités ouvertes par ces programmes », relate Chris Misner, PDG de Roblox International. Nassu, 18 ans, a fait sa découverte dès 2009, un peu par hasard. « A l'époque, j'étais fan du dessin animé Beyblade, je cherchais un jeu flash Beyblade sur Internet, il y en avait un sur Roblox, et voilà ! À 10 ans, Inès joue ainsi à des jeux de gestion de parc d'attractions, ou depuis peu, à un jeu d'enquête dans laquelle elle peut collaborer avec ses frères, chacun se connectant depuis un appareil différent. « Si vous pensez à Temple Thieves, un jeu français dans lequel vous traversez un temple avec trois autres joueurs en temps réel, l'un a une Xbox, l'autre un PC, un Android, c'est très compliqué à mettre en place techniquement pour l'entreprise. [...]</p>	<p>L'abondant catalogue regorge de productions souvent simplistes, partageant une esthétique cubique très reconnaissable, et il faut rarement plus d'une ou deux heures pour en faire le tour. À la manière de YouTube ou de Minecraft, Roblox devient un grand bazar à productions, des plus rudimentaires et rococo aux plus raffinées. Pour quelques poignées de Robux, certains créateurs font toutefois preuve de cynisme en allant aux productions les plus faciles, les plus addictives pour des enfants. Ainsi des nombreux « cookies clickers », des titres simplistes reposant sur une interaction répétitive et gratifiante. La plate-forme est aussi sujette aux modes, à l'image des récents « battle royale » inspirés du célèbre Fortnite.</p>	<p>ils sont aujourd'hui 90 millions à s'amuser chaque mois sur cette plate-forme américaine aux petits airs de YouTube ludique, selon les chiffres de la compagnie, qui entend bien continuer à recruter. Pour la première fois depuis sa création en 2014, elle a été entièrement traduite en français (ainsi qu'en allemand), en avril. Une manière pour elle de briser la barrière linguistique de l'anglais et de se développer en Europe, actuellement son second marché, derrière l'Amérique du Nord. Peu médiatique, Roblox se fait vite une place sur Internet grâce à une fonctionnalité dans l'air du temps : la possibilité pour les utilisateurs de créer leur propre petit jeu sommaire et de le mettre à la disposition des autres usagers. Sur le même principe que MySpace, Facebook ou YouTube, Roblox est basé sur la collaboration et l'échange de contenus. « Aujourd'hui, ce qui fait le succès d'un service, ce n'est plus ce qu'on y consomme, mais ce que l'on y produit, c'est ce qui a fait la popularité de Minecraft et de Roblox », soulignait, en novembre 2017, Joost van Dreunen, fondateur de la société d'analyse Super Data, lors d'une conférence à Paris. Cette année-là, Roblox Corp. était déjà, avait-il calculé, le troisième éditeur de jeux vidéo le plus populaire sur YouTube, avec plus de 90 millions de spectateurs uniques sur une semaine, seulement devancé par les géants Tencent (League of Legends) et Microsoft (Minecraft). « C'est stable, on ne le voit pas mourir, il marche et continue de bien marcher », observe Raphaël, 27 ans, alias Darkheaven sur une chaîne YouTube spécialisée dans Roblox, Azndark Production. [...]</p>	<p>Roblox n'a pas toujours bonne réputation. Depuis plus de dix ans, elle est réputée attirer les prédateurs sexuels. Une affirmation « non prouvée », selon le site de vérification Snopes, mais qui a la vie dure, alimentée par de nombreuses vidéos YouTube de dialogues ou de comportements virtuels inadaptés, ou de prétendues expérimentations sociales déplacées. « Cela reste des on-dit, mais il y a un fait : ce ne sont que des enfants, et beaucoup de jeunes qui sont très innocents, disent bonjour, donnent leurs coordonnées, etc. », recontextualise Raphaël, qui s'est déjà fait pirater deux fois son compte.</p>	<p>L'idée de Roblox est née en 2004. A son origine, David Baszucki, un ingénieur et entrepreneur américain spécialiste des programmes interactifs de vulgarisation de la physique. En 2004, Baszucki lance Dynablocks, une sorte de jeu de Lego en 3D rudimentaire, qui sert de prototype au Roblox que l'on connaît. Conscient de cette réputation, Roblox s'est mis en conformité en 2009 avec le Children's Online Privacy Protection Act, de 1998, une loi américaine de protection de l'enfance sur Internet, en introduisant la possibilité pour les parents de désactiver le logiciel de tchat. Aujourd'hui, elle met également en avant sa collaboration avec des associations européennes spécialisées, comme e-Enfance en France.</p>
--	--	---	--	--	---

<p>Notre-Dame de Paris : les reconstitutions en 3D peuvent aider à la reconstruction 16/04/19 Audureau</p>	<p>« Le rôle de la 3D, c'est de transmettre aux générations futures ce qu'on a peur de ne pas pouvoir transmettre en l'état », explique Yves Ubelmann, président d'Iconem. « Nous travaillons surtout dans les pays en crise, Syrie, Irak, Afghanistan... On ne s'attendait pas à ce que cela puisse se passer avec Notre-Dame à Paris », déplore-t-il, même si Iconem n'a pas réalisé de projets propres à la cathédrale. « On a fait un scan 3D de l'intégralité de son enveloppe, sauf la façade côté parvis, qui n'était pas concernée par ces rénovations, explique son président, Denis Lachaud. Ces entreprises sont spécialistes dans la mise en place d'échafaudages et la rénovation de toiture et de couverture, elles demandent un scan très précis pour avoir une connaissance exhaustive du bâtiment, bien placer les échafaudages, connaître les types de place qu'il faut produire, etc. » « C'est tout simplement un télémètre, mais au lieu de prendre un point toutes les secondes avec votre main qui tremble, il en prendra deux millions avec une précision millimétrique, en calculant les angles horizontaux et verticaux », détaille Denis Lachaud [...]</p>		<p>Beaucoup de joueurs de jeux vidéo se sont émus de voir flamber ce qui a été, pour eux, un terrain de jeu grandeur nature : en 2014, l'éditeur français Ubisoft avait en effet reconstitué de manière libre le Paris du XVIIIe siècle dans le jeu d'action Assassin's Creed Unity, et avait fait de Notre-Dame le cœur vibrant de l'aventure. Plus de 10 millions de joueurs ont visité virtuellement la cathédrale, et même posé le pied sur cette toiture ravagée, sur cette flèche effondrée. En hommage, ils étaient nombreux, après l'incendie, à partager leurs souvenirs de partie, ou à s'y replonger en diffusant sur la plate-forme vidéo Twitch leur exploration nostalgique d'une Notre-Dame de pixels, toujours debout quand son modèle se calcinait. Bien d'autres entreprises de reconstitution numérique de Notre-Dame existent par ailleurs. Moins connues, plus précises, elles pourraient offrir un matériau de premier plan pour aider à reconstituer certaines parties détruites de Notre-Dame de Paris. Heureusement pour Notre-Dame de Paris, sa notoriété lui a valu d'autres projets qui eux sont allés à leur terme. Targo, une start-up française, a par exemple capturé en 3D et à 360° les parties de son architecture fermées au public, comme son toit, pour les besoins d'un documentaire en partenariat avec Historia. Aux États-Unis, l'université de Vassar, dans l'État de New York, héberge une très impressionnante vue 3D et interactive de l'intérieur du monument. [...]</p>		<p>Si le jeu vidéo Assassin's Creed Unity s'est naturellement invité dans les conversations du grand public, il ne va pas, concrètement, servir aux prochains architectes de la rénovation de Notre-Dame, pour de nombreuses raisons - en premier lieu le manque de précision architecturale.</p>	
--	---	--	---	--	---	--

<p>Jeux vidéo : un groupe de recherche pointe la précarité des professionnels du secteur en France Audureau 28/05/19</p>	<p>On essaie de ne pas seulement s'intéresser aux success stories, mais aussi aux gens qui ont des trajectoires plus particulières », prévient Vinciane Zabban. « Il y a un point qui revient beaucoup, souligne Hovig Ter Minassian, maître de conférences à Tours et coprésentateur du projet, c'est la question de la précarité. Un discours que l'on retrouve aussi bien du côté des travailleurs que chez les gens en poste à responsabilité, comme en 2016 le directeur délégué du Syndicat national du jeu vidéo [SNJV, syndicat patronal], Julien Villedieu ». « Chez les gens qu'on a interviewés, il y a une contradiction entre une sorte d'appel du devoir, l'envie de développer des jeux, et la réalité d'un métier qui est mal payé, dans lequel on ne fait pas de vieux os », poursuit Hovig Ter Minassian. L'industrie française du jeu vidéo n'est pas le géant que certains imaginent, selon lui : « La réalité est qu'il s'agit d'un secteur qui compte très peu d'emplois. Entre 3 000 et 5 000 emplois en France, un chiffre qui reste stable entre 2012 et 2017. » L'autre trait majeur de cette industrie, c'est sa difficulté à retenir les seniors. « On a des gens qui décident de quitter le secteur, ce qui explique sa jeunesse, détaille Hovig Ter Minassian. [...]</p>		<p>Tel est le premier constat de Territoires et trajectoires professionnelles dans l'industrie du jeu vidéo (Tetris), un groupe de recherche en sciences sociales initié en 2016 par le laboratoire de sciences du jeu de l'université Paris-XIII. Le groupe a présenté ses premiers travaux jeudi 23 mai à la Maison de la recherche de la Sorbonne Nouvelle, à Paris. Selon une enquête du Syndicat des travailleurs du jeu vidéo (STJV), 77 % des professionnels ont moins de 40 ans, une proportion cohérente avec les 44 % de 25-34 ans relevés par l'enquête de l'Indépendant Game Developers Association, toutes les deux effectuées en 2018. Le dernier volet de l'étude de Tetris porte sur la mobilité. De nombreux aspirants sont conscients que leur avenir se joue peut-être à l'étranger : plus de 65 % citent le Canada et les États-Unis comme destinations futures possibles – mais très peu l'Europe de l'Est, où pourtant l'industrie manque de personnes qualifiées. Exemple de trajectoire mixte cité par Tetris : Arthur, Lyonnais de 33 ans, qui a débuté comme game master autodidacte chez Blizzard, en Irlande, puis s'est formé à Cannes, a travaillé ensuite à Barcelone chez Digital Chocolate, une boîte moyenne rachetée par Ubisoft. Il obtient un poste à Paris, ce qui l'arrange, car sa petite amie est en France, mais frustré par l'absence de poste à responsabilité, il démissionne pour la rejoindre à Lyon. Embauché à Ivory Tower, un studio d'Ubisoft spécialisé dans les jeux de voitures, il s'ennuie, et finit par monter sa propre structure. [...]</p>		<p>Vendre la perspective de vivre de sa passion du jeu vidéo est un « business lucratif », relève Vinciane Zabban, du Tetris. Hovig Ter Minassian évoque, lui, « une cohorte toujours plus nombreuse d'étudiants qui arrivent sur le marché de l'emploi du jeu vidéo chaque année ». « Une des questions qui se pose avec la multiplication des formations, continue la maître de conférences en sciences du jeu, c'est l'idée que la saturation du marché de l'emploi va pousser à de mauvaises conditions de travail : les jeunes diplômés sont très contents d'arriver et acceptent des conditions problématiques. Mais il faut nuancer, ils ne sont pas naïfs. » Ces dernières années, de nombreuses enquêtes de presse ont mis en lumière la toxicité des environnements professionnels de plusieurs champions de l'industrie. Ce sont aujourd'hui les entreprises que les étudiants écartent le plus volontiers de leurs choix de carrière, selon un sondage établi par Tetris [...]</p>	<p>Ce dernier explique cependant au Monde ne pas se souvenir avoir tenu un tel discours. Contacté par Le Monde, le SNJV conteste cette présentation : « Si on se projette à court, moyen et long termes, quelles seront les industries qui vont grandir, et dans lesquelles la France va devenir performante ? Il est admis que le jeu vidéo en fait partie. On est à 85 % de CDI, aucune autre industrie créative ne fait mieux. Il faut regarder l'évolution, et la tendance est très positive, grâce au crédit d'impôt », précise Julien Villedieu, directeur délégué du SNJV. Il évoque des effectifs désormais supérieurs à 6 000 personnes, en hausse de plus de 20 % par an depuis 2015. Julien Villedieu préfère y voir un phénomène naturel [...]</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--



<p>Jeu vidéo : le service Stadia de Google a encore des progrès à faire pour convaincre les joueurs Audureau 07/06/19</p>			<p>Sur au moins deux plans, Google aura réussi son pari. Le premier est de se positionner comme un acteur légitime d'un secteur très codifié. En recrutant largement parmi des vétérans du secteur (Phil Harrison, Jade Raymond), en se calant dans les grands moments de la vie médiatique du jeu vidéo (vidéoconférence à la Nintendo, annonces en amont de l'E3) et en mettant en avant des suites de séries historiques (Baldur's Gate III) et des partenaires bien implantés (Ubisoft, Electronic Arts, Rockstar, Activision Blizzard...), Stadia s'est d'ores et déjà placé non en rupture, mais en continuité avec l'industrie. La seconde victoire est celle de l'attention. Bien sûr, il est plus aisé de s'appeler Google que Shadow ou Blacknuts, deux pionniers français moins connus du « cloud gaming », quand on veut attirer à soi la lumière. Mais sa communication en plusieurs temps – annonce en mars, détails du lancement en juin – rythme déjà cette année d'actualité du secteur. Et l'E3 qui s'ouvre devrait être riche en nouvelles annonces sur la plateforme du géant du Web.</p> <p>Au point, quasi miraculeux, d'occulter médiatiquement le no 1 des consoles de salon, Sony, exceptionnellement absent de cet E3. La « pro », lancée en novembre à 10 euros par mois, assurera un accès au service dans les meilleures conditions techniques avec un accès gratuit à un jeu, Destiny 2. La « base », attendue en 2020, sera, elle, accessible sans abonnement et permettra de jouer en nuage dans des conditions standard. [...]</p>			<p>Google peine à faire passer un message compréhensible avec Stadia. À l'issue de sa vidéoconférence, de nombreux internautes avaient ainsi compris de travers le fonctionnement de son offre et ses implications, et difficile de ne pas blâmer Google lui-même. Difficile de comprendre à quoi servira un abonnement ne donnant aucun accès total à un catalogue. C'était ce sur quoi Google était attendu, mais les probables réticences des éditeurs l'ont obligé à revenir à un modèle mixte, finalement plus proche des services PlayStation Plus et Xbox Live Gold : pour 10 euros par mois, l'abonné achète le droit à des réductions et quelques offres découverte temporaires, pas plus. Nombre de ces jeux sont d'excellente qualité, et la promesse d'y jouer aussi bien sur téléviseur que dans son navigateur souffre peu de comparaisons [...]</p>	
---	--	--	---	--	--	--	--

<p>Ce que les 352 jeux vidéo présentés au salon E3 disent de l'état de l'industrie Audureau 17/06/19</p>			<p>C'était un « E3 de transition », comme aiment à le rappeler les connaisseurs. La raison tient à l'annonce de deux nouveaux services, Stadia et sa trentaine de titres prévus au lancement, et le nouvel abonnement Xbox Game Pass pour PC et son catalogue de 115 jeux, pour la plupart sortis ces cinq dernières années. A ces deux effets d'annonce, il faut ajouter un phénomène plus structurel, celui de la mode des désormais fameux « game as a service », des titres pensés pour une exploitation commerciale longue durée, à grand renfort d'événements e-sportifs, de contenu additionnel et d'extensions en tout genre. À l'image de Fornite, Fallout 76, Apex Legends ou encore Tom Clancy's Rainbow Six, 27 titres de ce genre, souvent parmi les plus médiatiques, ont été mis sous le feu des projecteurs de l'E3, plusieurs mois ou années après leur lancement initial. À l'inverse, 127 jeux, extensions ou contenus supplémentaires, soit 35 % de la production du salon, sont calés en... juin 2019, le mois même de l'événement. L'absence de Sony du salon, pour la première fois de son histoire, ne s'est pas concrétisée par l'absence de jeux PlayStation 4, au contraire. Près d'un jeu présenté sur deux tournait sur sa console. Quels sont les genres à la mode ? Les jeux de rôle auront été particulièrement à la fête cette année, avec cinq Final Fantasy, Cyberpunk 2077, un portage de The Witcher 3 : Wild Hunt sur Switch et l'annonce de la suite de The Legend of Zelda : Breath of the Wild. Répartition des jeux de l'E3 2019 par genre. [...]</p>	<p>Liste interactive complète. Répartition des jeux abordés par année de lancement initiale ou prévue L'E3 2019 a été marqué par la place importante des rééditions, des intégrations de jeux récents dans de nouvelles offres, et par la présentation de jeux ou extensions amenés à être commercialisés à court ou moyen terme. 124 des 165 nouvelles franchises viennent du monde indé – et 69 jeux sur 97, si l'on écarte les titres pré-2019 inclus dans les offres Stadia et Xbox Game Pass. Un chiffre à opposer à la production des grands éditeurs, composée à plus de 50 % de suites, de rééditions et de nouveaux contenus pour des titres déjà existants. Répartition des annonces par type de projet. Nombre de jeux présentés par support de jeu (hors PC) Répartition des jeux abordés à l'E3 2019 par pays. Répartition des types de jeu par pays</p>		<p>Le nombre est élevé. À titre de comparaison, en 2008, l'E3 ne dépassait pas les 200 projets présentés, selon un calcul de l'époque réalisé par Jeux vidéo magazine Enfin, à l'inverse de la cuvée 2018, où des superproductions au long cours comme The Elder Scrolls VI ou Beyond Good &amp; Evil 2 renvoyaient vers un avenir lointain – et une probable sortie à la décennie prochaine –, cette fois-ci pas un seul titre n'a été explicitement associé à une sortie en 2021 ou au-delà Quant à la réalité virtuelle, elle est passée de mode après avoir affolé le salon en 2016 et 2017.</p>
--	--	--	---	---	--	--



<p>Kazuko Shibuya, la reine des pixels des premiers « Final Fantasy » Audureau 09/07/19</p>	<p>Mon travail, raconte-t-elle avec modestie, était de mettre en pixels les dessins extraordinaires de Yoshitaka Amano » « Ses dessins étaient extrêmement complexes, je devais les simplifier, mais je lui ai dit de ne surtout pas se brider pour ça », explique-t-elle. « Moi, je ne triche pas ! », écarte-t-elle en référence à la célèbre moustache de Mario, née de l'impossibilité de dessiner une bouche à une époque où la définition d'image est encore trop sommaire. « J'ai toujours fait en sorte de pouvoir dessiner tous les détails », se félicite-t-elle. C'est ce que je dis aujourd'hui aux petits jeunes. Marche ! Regarde autour de toi ! Tout est inspiration, ce n'est pas qu'Internet, c'est les cinq sens. » De ces six épisodes de Final Fantasy, et des nombreuses nuits de travail, notamment en période de bouclage, à traquer les derniers bugs, elle veut toutefois retenir le positif, et notamment ces moments de communion presque éthérés, en fin de projet, quand le sommeil manque. « En allant aux toilettes, j'ai vu Sakaguchi jouer dans son coin, sur un projecteur, et je n'ai pas eu envie de revenir à mon poste. [...]</p>		<p>Depuis son premier épisode en 1987, Kazuko Shibuya est la graphiste attitrée de la vénérée série de jeux de rôle Final Fantasy, et notamment des six premiers, ceux en deux dimensions. Sa spécialité, c'est le « pixel art », le dessin sous forme de pixels, qui a connu son âge d'or au début des années 1990. Artiste japonais mêlant peaux diaphanes, esthétique gothique et peinture à l'aquarelle. Kazuko Shibuya se présente volontiers comme une exécutante, une petite main – à cette époque, l'industrie du jeu de rôle japonais recrute volontiers des peintures, comme Akira Toriyama (Dragon Ball), côté Dragon Quest. Mais aujourd'hui, il y a plein de femmes chez Square Enix », pointe-t-elle. À son niveau de responsabilité et d'ancienneté, elle reste malgré tout une exception.</p>				<p>Son travail est longtemps resté dans l'ombre, alors que la plupart de ses collègues de cette époque sont devenus des sommités du jeu vidéo (Hironobu Sakaguchi au scénario, Nobuo Uematsu à la musique, Yoshitaka Amano aux illustrations...). Kazuko Shibuya, elle, n'apparaissait même pas dans les crédits. Mais au milieu des années 1980, après un stage qui la laisse sur sa faim, c'est la jeune société japonaise de jeux vidéo Square qui parvient à la débaucher à la sortie de ses études. Tandis que Yoshitaka Amano drape le programme d'illustrations amples, lyriques et vénéneuses, elle les traduit en mosaïques minimalistes en prise avec les limites technologiques des consoles de l'époque. La collaboration avec les programmeurs de l'équipe n'est pas toujours évidente. [...]</p>
---	--	--	---	--	--	--	--

<p>Industrie du jeu vidéo : des comportements violents et abusifs contre des femmes dénoncés Lamy et Szadkowski 30/08/19</p>	<p>Interrogée par Le Monde, Nathalie Lawhead a précisé de son côté, mercredi 28 août, ne pas vouloir porter plainte après l'accusation de viol postée sur son blog : « Cela s'est passé il y a plus de dix ans, dans un pays étranger. Personne ne m'a crue à l'époque. Cela m'a bouffée pendant longtemps et je ne me sens aujourd'hui pas assez forte pour me lancer là-dedans. » Elle ajoute ne pas avoir cherché à contacter Jeremy Soule avant de publier son texte : « Je ne lui ai plus parlé depuis cette époque, j'ai tout fait pour l'éviter. (...) Mon intention était avant tout d'alerter les gens sur les dangers de cette personne. Je suis contente que ce post ait autant circulé, je pense que cela peut aider les femmes à être en sécurité maintenant. » Le Monde a tenté d'obtenir des réactions de Jeremy Soule sur les deux accusations portées contre lui, sans avoir obtenu de réponse au moment de la publication de ces lignes. Contacté par Le Monde, il n'a pas répondu à nos questions sur le sujet.</p>		<p>Tout a commencé avec la publication, lundi 26 août, d'un long texte de la développeuse indépendante et artiste américaine Nathalie Lawhead. Sur son blog, elle accuse un compositeur renommé de musiques de jeux vidéo, Jeremy Soule, de l'avoir violée en 2008, alors qu'elle travaillait avec lui sur un projet de jeu vidéo à Vancouver. Son texte évoque longuement les difficultés rencontrées par la suite dans sa carrière, qu'elle lie à l'influence de l'homme qu'elle accuse. Depuis plus de vingt ans, Jeremy Soule est l'un des compositeurs de musiques de jeux vidéo les plus en vue du secteur, notamment connu pour avoir créé les bandes-son des séries Elder Scrolls (Skyrim) et Guild Wars. Interrogé par le site spécialisé Kotaku, le compositeur a démenti les faits : « Ces accusations, qui datent de onze ans, sont fausses. Je suis choqué et attristé par ces déclarations scandaleuses. » Selon l'enquête menée par Kotaku, une seconde femme, la chanteuse Aerialie Brighton, a porté à son tour des accusations sur Facebook à l'encontre de Jeremy Soule après lecture du texte de Nathalie Lawhead. La chanteuse y indique que le compositeur lui a envoyé, en 2014, une vidéo de lui en train de se masturber. « Quand je lui ai répondu que je voulais simplement d'une relation professionnelle, il m'a bloquée et a mis fin à un projet sur lequel j'étais censée travailler », a-t-elle précisé à Kotaku. Dans la journée du mardi 27 août, sa page Facebook et son compte Twitter, qui rassemblaient des dizaines de milliers de fans, ont été désactivés. [...]</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>Play-Station 4, Switch, Xbox One : quelle console a le meilleur catalogue de classiques ? Audureau 05/09/19</p>			<p>Résumé des annonces du Nintendo direct. Ce que William en retient. Il ne s'agit pas d'une sélection parfaite. Par nature, elle tend à surreprésenter les productions très visibles et médiatisées. Les jeux indépendants y sont à l'inverse sous-représentés, ainsi que les titres de moins de deux ans. Fortnite, Undertale, Red Dead Redemption 2, Celeste ou encore Return of the Obra Dinn n'y figurent pas, par exemple. En revanche, The Witcher III et The Legend of Zelda : Breath of the Wild y figurent. Le constructeur japonais profite également de la commercialisation ces dernières années de plusieurs rééditions de grands classiques : les Kingdom Hearts, les Bioshock, le duo Ico/Shadow of the Colosseus, GTA : Vice City ou l'arrivée de Red Dead Redemption dans son service de jeu par abonnement.</p>	<p>Liste des 100 jeux vidéo indémodables faisant le plus consensus. Pour ce faire, nous avons agrégé 25 sélections des meilleurs jeux vidéo de l'histoire réalisée par la presse internationale ces cinq dernières années, en comptabilisant ceux qui revenaient le plus souvent et les mieux classés. Il en ressort une sélection dominée par le trio The Legend of Zelda : Ocarina of Time, Metal Gear Solid, Resident Evil 4, et qui se clôt par Sonic the Hedgehog 2, Super Mario World 2 : Yoshi's Island et Sid Meier's Civilization IV. (liste exhaustive dans l'article) Xbox One pour en profiter. En tout, elle couvre 40 % de cette liste d'or.</p>	<p>Premier constat : non, la très populaire Switch n'a pas le plus grand catalogue des classiques du jeu vidéo. Avec 31 titres couverts sur 100, elle arrive même en troisième et dernière position, derrière la PlayStation 4 de Sony et la Xbox One de Microsoft. À cela, deux raisons. D'une part, le nombre de productions Nintendo, notamment sur Nintendo 64, GameCube et Wii, qui n'y ont pas été encore rééditées : on y cherchera en vain Super Mario 64, Sunshine ou Galaxy, tout comme The Legend of Zelda : Ocarina of Time ou Wind Waker. Un pas en arrière pour Nintendo, alors que la Wii U offrait un accès à la plupart de ces jeux. D'autre part, la console de Nintendo est boudée par le très influent éditeur américain Rockstar, alors que ses séries Grand Theft Auto et Red Dead Redemption sont plébiscitées. [...]</p>
--	--	--	--	--	--

<p>L'Atlantide des jeux vidéo perdus à jamais (ou presque) Audureau 07/08/19</p>	<p>La plupart des titres touchés le sont pour des raisons contractuelles. « Les jeux retirés le sont pour des raisons de droit souvent liées à des propriétés intellectuelles, détaille pour Le Monde Cédric Laguarrigue, ancien président de l'éditeur français Focus. Les grands concédants utilisent souvent des durées proches de ce qu'ils font dans d'autres licensing »</p>		<p>1 contre 100 Live, Alan Wake, Amazing Spider-Man, Avatar : Legends of the Arena, Castle of Illusion starring Mickey Mouse, Darkspore, Dark Souls : Prepare to Die, Deadpool, Lego : Lord of the Rings, The Legend of Korra, The Wolf Among Us... Ces dernières années, subrepticement, des dizaines et même des centaines de jeux ont été retirés du jour au lendemain d'une ou plusieurs boutiques en ligne – et souvent sans que l'éditeur prenne le soin d'en faire l'annonce. Le site PC Gamer cite notamment les exemples de Dark Souls : Prepare to Die et de l'édition originale de Skyrim, tous deux éclipsés dans les moteurs de recherche par des moutures mises à jour. Plus incongru, le créateur de Flappy Bird l'a de lui-même retiré de l'AppStore, dépassé par son propre succès – créant ainsi un improbable marché noir de personnes revendant leur iPad avec le jeu installé dessus. Enfin, de manière plus marginale, certains jeux sont retirés pour des raisons politiques ou morales. Le studio taïwanais Red Candle Games a ainsi dû « délister » le jeu d'horreur Devotion, car une discrète référence à Winnie l'ourson, surnom moqueur attribué au président chinois Xi Jinping, lui a valu un tombereau de notes négatives de la part d'utilisateurs chinois. // Gamekult En mai 2019, la cessation d'activité de Telltale, le prestigieux studio américain à l'origine de The Walking Dead, The Wolf Among Us, des adaptations de Game of Thrones, Batman ou encore Minecraft en jeux narratifs interactifs, a provoqué leur disparition de certaines plates-formes, comme GOG. [...].</p>		<p>Certains ont rapidement refait surface ; d'autres, jamais, les rendant parfois impossibles à télécharger, même si vous les aviez achetés. Il s'agit, comme l'écrivait de manière provocatrice le magazine Wired en 2015, d'un « rappel qu'en dématérialisé, vous ne faites que louer les jeux ». Selon les cas, les accords y expirent entre quatre à quinze ans après leur entrée en vigueur. Et si les versions en boîte perdurent, les versions dématérialisées, elles, vivent avec une perpétuelle épée de Damoclès au-dessus de leurs gigaoctets. Secret des affaires oblige, rares sont les majors du jeu vidéo à communiquer lorsque de tels contrats expirent. Plus rarement, il arrive que ce soit l'éditeur qui choisisse lui-même de supprimer, ou au moins de rendre moins visible un jeu. Il s'agit alors d'un choix conscient, consistant à valoriser une réédition plus récente, jugée plus réussie, ou tout simplement vendue plus cher. [...]</p>		<p>Ainsi, de nombreux joueurs sont tombés des nues quand Teenage Mutant Ninja Turtles : Mutants in Manhattan a été retiré des différentes boutiques en ligne – Steam, PlayStation Store, Xbox Store – au début de 2017, à peine sept mois après son lancement. Il fallait alors revenir au 7 février 2013 pour retrouver l'annonce publique d'un « accord mondial pluriannuel » signé entre Nickelodeon et Activision, portant sur la licence Tortues Ninja en général, et qui, manifestement, ne courait que sur quatre ans. Parfois, c'est un problème de licence portant sur un détail du jeu – le plus souvent musical – qui peut amener à le retirer tout entier des boutiques en ligne. C'est ce qui est arrivé à Grand Theft Auto IV en avril 2018, dix ans après sa sortie. [...]</p>
--	--	--	--	--	---	--	---

<p>« Untitled Goose Game », ou comment une oie est devenue la nouvelle vedette du jeu vidéo Audureau 09/10/19</p>	<p>Pour Mathieu Triclot, philosophe de la manette, la production australienne renvoie directement à l'esprit comique des films muets de Buster Keaton et Charlie Chaplin. « Cela fonctionne de la même façon, avec des tableaux qui s'enchaînent, des scènes d'arroseur arrosé, un personnage qui se déplace de manière un peu ralentie, un peu empêchée. Il y a une dimension burlesque. » « On est dans du superflu, avec les ailes, le cri, etc. "Le rire, c'est de la mécanique plaquée sur du vivant", disait Bergson. On est là-dedans. » « C'est reposant et les joueurs ont l'impression d'être dans un univers bac à sable où ils peuvent agir comme ils le veulent, ce qui n'est pas le cas dans la vraie vie. C'est une façon de retrouver le contrôle du récit » « C'est un jeu "family friendly" : les parents ne peuvent pas le rejeter, car il n'y a pas de meurtres, d'armes, etc. ; les féministes ne peuvent pas dire qu'il y ait un quelconque patriarcat caché ; les enseignants ne peuvent pas le décrier comme étant une forme d'enseignement de la violence ou tout autre argument sur le caractère néfaste des jeux vidéo... Même les végans ne peuvent rien dire dessus », argumente Bounthavy Suvilay. [...]</p>		<p>Le bien nommé Untitled Goose Game (« le jeu de l'oie sans titre »), qui caracole en tête des ventes sur Switch, aux États-Unis et en Grande-Bretagne, est actuellement deuxième en France, tout juste devancé par un certain Zelda. Ce jeu de l'oie sans dé ni plateau s'est mû en phénomène Internet, objet de nombreux mêmes, et s'est également invité dans les médias grand public, de France Inter à Courrier International en passant par BFM-TV et Télérama. Et puis, il y a le plaisir de défier sur les réseaux sociaux cette oie, présentée avec humour comme un démon perfide ou encore un monstre sanguinaire, quelque part entre le vélociraptor de basse-cour, un fourbe assassin palmé, ou pire, un xénomorphe à bec jaune. Les jeux vidéo où l'on incarne une oie se comptent sur les doigts d'une palme : une mère couveuse dans l'ancestral The Lost Eggs of Gertie Goose, un robot à bec dans l'obscurissime Star Goose, et c'est à peu près tout.</p>		<p>Bien sûr, il ne s'agit pas d'une simulation très réaliste, déclare Anick Abourachid, ornithologue au Muséum d'histoire naturelle de Paris. « C'est un oiseau plutôt exclusif, qui s'apprivoise bien. On peut avoir une oie domestique qui suit son propriétaire et est très amicale ! Certes, si quelqu'un a une oie dans son jardin, un voleur va avoir beaucoup de mal à rentrer, mais je ne pense pas que le jeu soit basé sur la réalité. » Agatha Liévin-Bazin, docteure en éthologie, émet également des réserves. « L'oie est toute seule dans le jeu, ce qui est un peu fantaisiste : en général les oies avancent par deux. Une oie seule qui fait la loi, c'est peu probable ! » Mais rien n'interdit de croire qu'une oie puisse être aussi calculatrice. « On s'intéresse aux perroquets et aux corbeaux depuis trente ans » [...]</p>	
---	--	--	--	--	---	--

<p>Le créateur de jeux vidéo Ilya Yanovich questionne les dérives policières Audureau 18/09/19</p>	<p>« Pour être honnête, nous ne savons pas du tout si les autorités sont au courant de ce que nous faisons, ni s'ils y prêtent attention », déclare Ilya Yanovich, le fondateur et directeur créatif de ce petit studio à l'origine de la corrosive série This is the Police. Dans ce contexte, « personne ne veut investir dans un jeu indépendant narratif sur PC », constate Ilya Yanovich. La police est une armée qui est supposée protéger les citoyens et les civils. Mais comment peut-on être sûr qu'elle fera usage de ses armes à bon escient ? », s'inquiète-t-il. Son grand-père n'était pas corrompu, assure-t-il. Mais il se plaignait de l'ivrognerie qui sévissait chez ses subordonnées – un mal répandu en URSS, mais particulièrement problématique chez des représentants des forces de l'ordre. Son histoire, il le sait, dépasse très largement le cadre de cette simple inspiration biographique. Au plus profond, elle est avant tout politique. « La corruption guette toute personne qui se retrouve en situation de pouvoir, qu'il s'agisse d'un policier ou d'un élu du peuple », constate-t-il. En revanche, il n'a pas de mots assez durs contre la répression dont ont été victimes certains « gilets jaunes ». « Je ne peux imaginer une situation – ou alors vraiment extrême – où la violence policière s'impose. [...]</p>	<p>Dimanche 15 septembre, aux environs de 19 h 45. La nuit commence à descendre ses longs volets bleu pétrole sur l'architecture stalinienne de Minsk, la capitale de la Biélorussie. Au rez-de-chaussée d'une barre d'immeuble carrelée de jaune et de vert, sur vingt étages, trois hommes se préparent un café, le plus noir possible, pour repousser le sommeil. Ils s'appêtent à passer les heures qui viennent à traquer les derniers bugs de Rebel Cops, leur troisième jeu vidéo, qui doit sortir le 17 septembre.</p>	<p>La capitale du pays possède un important pôle technologique, mais il est dominé par la multinationale du jeu en ligne Wargaming (éditeur de World of Tanks), et le très lucratif secteur du jeu mobile et d'applications pour smartphones. Pour leur premier jet, Weappy s'est inspiré de productions aussi radicalement différentes que le jeu de stratégie historique anglais Total War, le jeu d'enquête judiciaire japonais Phoenix Wright et la satire administrative américaine Papers, Please. Pour le deuxième opus, sorti en 2018, ils ont ajouté une strate, du combat tactique au tour par tour à la X-Com, désormais au centre dans Rebel Cops. Pour l'instant, ce mélange des genres leur a souri, avec plusieurs centaines de milliers d'exemplaires vendus. Une question loin d'être anodine en Biélorussie, l'ex-pays de l'URSS au ratio le plus élevé d'officiers de police/habitants (15 pour 1 000 personnes, près du double de la Russie) en se remémorant l'une des plus grandes répressions récentes en Biélorussie. C'était en 2010, lors du simulacre de réélection du président Alexandre Loukachenko, en poste depuis vingt-cinq ans, avec plus de 80 % des voix. Une centaine d'opposants avaient alors été arrêtés de manière arbitraire par la police antiémeute.</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>Entre conscience verte et course à la puissance, l'industrie du jeu vidéo en pleine contradiction Audureau 09/10/19</p>	<p>« Cela fait plusieurs années que les grandes firmes intègrent la conscience environnementale à leur fonctionnement, en recyclant leurs produits, en plaçant des composts dans leurs cafétérias, en recourant à des navettes électriques pour les déplacements sur leurs campus, etc. », souligne Kate Edwards, présidente de l'International Game Developers Association (IGDA) de 2012 à 2017 et consultante pour l'industrie. « De ce point de vue, ils sont conscients du problème et actifs. » « Je me souviens qu'il y a encore dix ou quinze ans, le changement climatique était un sujet qui faisait fuir. C'est désormais une préoccupation tellement majeure que plein de jeux s'en emparent », se félicite Brian Allgeier, chargé des questions d'inclusivité au studio américain Insomniac (Marvel's Spider-Man). « Je ne peux pas dire si nous ferons un jeu qui en parle, mais je peux vous dire que nous y sommes très sensibles », précise-t-il, énumérant toutes les petites mesures prises à leur niveau, comme éteindre les ordinateurs et le courant la nuit. Cette contradiction est encore rarement soulevée dans les discussions actuelles. [...]</p>		<p>Officiellement, l'industrie n'a jamais été aussi consciente des enjeux environnementaux. En marge du sommet des Nations unies pour le climat du 22 septembre, le président de Sony Interactive, Jim Ryan, a signé un texte dans lequel il s'engage pour un jeu vidéo plus écologique, aux côtés d'une vingtaine d'entreprises centrales du secteur – parmi lesquelles Microsoft, Google, Twitch ou encore Ubisoft. L'initiative, répondant au nom de Playing for the Planet, a pour objectif de réduire l'empreinte carbone du secteur. Si l'industrie peut encore assumer cette posture contradictoire, c'est parce que les études précises sur son impact sont rares. Tout juste sait-on que le marché des consoles génère à lui seul 37 millions de tonnes de gaz à effet de serre, soit environ 10 % de l'industrie du numérique, et que ce chiffre est susceptible d'exploser avec le streaming.</p>	<p>Chez le français Ubisoft, par exemple, les verres en plastique ont disparu, un service de responsabilité sociétale et environnementale a été créé, un séminaire vert a été organisé, le kilométrage moyen des employés et leurs déplacements à l'étranger sont monitorés, une étude sur l'impact écologique du secteur a été commanditée. « On ne va pas vers des jeux qui consomment moins. On fait du triple A, et ça continue dans ce sens-là », regrette un cadre d'Ubisoft. Pour le reste, la complexité des modèles de production et le caractère de plus en plus immatériel du jeu vidéo – téléchargement, streaming – le protègent souvent des questions. « Même en interne, poser la question de l'impact du streaming est délicat, on ne peut pas le faire sans pincettes », reconnaît un employé d'Ubisoft, tout en admettant que s'en détourner pourrait être économiquement suicidaire.</p>	<p>Plusieurs sources professionnelles le confirment au Monde : on s'oriente vers un nouveau saut de puissance. Le problème est que ces initiatives pèsent peu face au cœur d'activité de ces entreprises : la production et la création de superproductions du jeu vidéo. Pas question par exemple de renoncer au streaming, jugé stratégique en dépit des inquiétudes environnementales qu'il suscite, ni aux vastes jeux d'aventure en monde ouvert, qui assurent des revenus réguliers à l'entreprise malgré leur gourmandise énergétique.</p>
--	--	--	--	---	---



<p>Et maintenant, quel avenir pour l'e-sport en France ? Audureau 14/11/19</p>	<p>« C'était très innovant, et en termes de spectacularisation des événements l'e-sport n'a rien à envier au sport, voire le sport a des choses à apprendre de l'e-sport », se félicite Nicolas Besombes, maître de conférences en Staps et vice-président du syndicat France Esports. « La couverture médiatique a été extrêmement bénéfique ; l'événement a entraîné en parallèle des réflexions de la part des pouvoirs publics sur les enjeux économiques de l'e-sport et l'accueil de grands événements ; et accru sa popularité et sa notoriété. C'est un terreau très favorable pour les cinq prochaines années », résume M. Besombes. Des perspectives qui font rêver du côté des financiers, convaincus que l'érosion des audiences télévisées du baseball et du football américain sont l'indice que l'avenir du sport sera électronique.</p>	<p>Dimanche 10 novembre, devant environ 15 000 personnes, l'AccorHotels Arena a été le théâtre de la victoire 3 manches à 0 des Chinois de FunPlus Phoenix contre les Européens de G2 Esports. Le cadre : l'ultime rencontre du Championnat du monde de League of Legends, la plus importante compétition de jeu vidéo. À défaut de suspense, cette finale a en effet été un succès dans les grandes largeurs. Le public français, fiévreux et fair-play, a été à la hauteur de sa réputation de meilleur public d'e-sport ; Noi et Chips aux commentaires ont enflammé Bercy ; et l'impressionnant spectacle d'ouverture mêlant images virtuelles et chanteurs réels a rappelé que le monde du jeu vidéo s'y connaît en matière de divertissement. [...]</p>	<p>Avec 1,75 million de spectateurs sur la plateforme de diffusion de vidéo en direct Twitch – surpassant la désormais célèbre « éclipse » de Fortnite – et plus de 3,9 millions de téléspectateurs simultanés au global, hors retransmissions télévisées et hors territoire chinois, elle a battu le record de l'événement e-sportif le plus regardé de l'histoire. Côté médiatique, la finale a eu l'honneur d'une chronique enthousiaste de BFM dans sa rubrique « Culture Geek » ; FranceTV a pour la première fois diffusé l'événement sur sa plate-forme Internet, tandis que le quotidien L'Equipe, qui a recruté son premier journaliste spécialisé e-sport à temps plein en mars, a consacré un supplément entier au phénomène et à la finale dans son édition du 8 novembre. De son côté, Tokyo accueillera du 22 au 24 juillet un tournoi préolympique organisé par Intel, sur les jeux Street Fighter V et Rocket League, tandis que Paris se bat pour accueillir une nouvelle compétition internationale majeure, comme une coupe du monde Fortnite, et envisage à son tour un tournoi de type olympique pour 2024. Signe de ce climat d'optimisme, cette année, les trois plus grosses écuries européennes – la structure française Vitality, l'allemande G2 Esports et l'anglaise Fnatic – ont réalisé des levées d'investissements de respectivement 14, 16 et 17 millions d'euros, tandis que l'acteur américain Will Smith a investi 46 millions de dollars dans l'équipe sud-coréenne Gen.G. À mesure qu'il grandit et sort de son vase clos, l'e-sport va également être confronté à un regard plus critique, celui de la société. [...]</p>		<p>Mais il a également sa face sombre, et notamment le sexisme et la toxicité qui touche une partie de sa communauté. L'éditeur du jeu Riot n'en fait pas mystère dans le documentaire qu'il a coproduit sur Netflix. « Une part de cette toxicité vient de l'aspect compétitif, estime Nicolo, son PDG, interrogé par Le Monde en octobre. Surtout en équipes. Quand on perd, le cerveau humain préfère accuser l'autre que de se remettre en question. Et puis, l'anonymat en ligne n'aide pas. » Même les athlètes e-sportifs célèbres sont concernés. Ces dernières semaines, Sardoche, un commentateur indépendant très suivi sur Twitch, a été temporairement banni de la plateforme en raison du comportement autodestructeur affiché durant ses directs. Mickaël Maruin, dit « Mickalow », joueur professionnel de Fortnite pour l'équipe française Team Vitality, a, lui, été sanctionné par la plateforme vidéo d'Amazon après une plaisanterie raciste [...]</p>	<p>Mais si l'e-sport s'inspire beaucoup du sport, il a encore du chemin à parcourir pour se rendre aussi accessible, et rivaliser avec les audiences de ses plus grands événements – et le 1,12 milliard de téléspectateurs revendiqué par la FIFA pour la finale de la Coupe du monde 2018. Si League of Legends peut s'appuyer sur un socle exceptionnel de plus de 100 millions de joueurs mensuels, la complexité de son action, l'aridité de la mise en scène télévisuelle et l'omniprésence des anglicismes et du jargon chez les commentateurs demeurent pour l'instant des freins à sa démocratisation. Et comme le relevait Le Monde en 2016, et comme l'ont encore confirmé les déboires récents d'Activision Blizzard, les chiffres d'audience du secteur sont souvent gonflés. [...]</p>	
--	---	---	--	--	---	--	--



<p>Au marathon « Bourg-la-Run », trois jours pour terminer 80 jeux vidéo et récolter 30 000 euros Lamy 14/11/19</p>	<p>« C'est un pote qui m'a parlé du speedrun, je me suis mis sur un petit jeu que j'étais seul à "speedrunner", Leaf Me Alone ». Aujourd'hui, Bourg-la-Run est une des vitrines d'une association, Le French Restream, dont l'essentiel des activités se fait en ligne. Leur spécialité : rediffuser, « restreamer », et surtout commenter en français et en direct les plus grands événements du « speedrun » international. C'est grâce à eux que l'on peut suivre en français, tous les six mois, l'Awesome Games Done Quick, qui est à Bourg-la-Run ce que les Jeux olympiques sont aux championnats de France d'athlétisme. « Pas le genre de jeu qu'on a l'habitude de voir "runner" », se félicite Gaétan Young, qui concocte la programmation chaque année en panachant grands classiques et titres plus pointus. C'est lui, le régional de l'étape, le Réginaburgien comme il faut dire, et l'organisateur de l'événement. Lui qui, en 2014, à 21 ans et encore étudiant en école d'ingénieur, a organisé le prototype de ce qui allait devenir Bourg-la-Run en déménageant, l'année suivante, à Bourg-la-Reine</p>	<p>Il est 16 h 30, et la cloche sonne pour la dernière fois de la journée à l'école République de Bourg-la-Reine (Hauts-de-Seine). Pourtant, en ce lundi 11 novembre, on ne dénombre pas beaucoup d'enfants à courir ou à jouer dans les couloirs. Profitant de ce week-end à rallonge, ce sont plutôt des 20-30 ans qui ont investi les locaux. Cette cinquième édition a réuni quatre-vingts joueurs, ou plutôt quatre-vingts speedrunners [littéralement « coureurs de vitesse », en anglais], chacun expert d'un jeu vidéo et capable de le terminer en un temps record : qu'il s'agisse de l'antique Castlevania sur NES, terminé en un peu plus de douze minutes, ou du tout récent remake de Resident Evil 2, bouclé en moins d'une heure. Parmi les spectateurs du direct vidéo sur Twitch, Mitacoula a fait mine de s'offusquer [...]</p>	<p>Le retentissement du spectacle, qui s'est étalé sur trois jours, a dépassé de loin les limites de Bourg-la-Reine, son école, sa petite salle aux 84 places assises. Les performances diffusées en direct sur Twitch ont été suivies à chaque instant par près de 10 000 spectateurs. Et en tout, les « runners », animateurs, commentateurs et spectateurs, ont recueilli plus de 30 712 euros de dons pendant ces trois jours, au profit de l'Institut du cerveau et de la moelle épinière.</p>				
---	--	--	---	--	--	--	--

## B. Guides d'entretien

### 1) Canevas général

#### a) Première version (2017)

##### Parcours

- Quelles études avez-vous faites ? Vous destinez-vous au journalisme de jeu vidéo ?
- Comment êtes-vous arrivé au journalisme de jeu vidéo ? Par quel(s) titre(s) êtes-vous passé ?
- Avez-vous la carte de presse ? Si oui, depuis quand ? A-t-elle été délicate à obtenir en tant que journaliste spécialisé en jeu vidéo ?
- Quel est votre statut professionnel (salarié, pigiste...) ? Par quel(s) autre(s) statut(s) êtes-vous passé ?

##### Réflexivité et rapport au journalisme

- Quels médias de presse généraliste lisez-vous actuellement ? Quels médias lisiez-vous auparavant ?
- Depuis quand lisez-vous la presse de jeu vidéo ?
- Aviez-vous des modèles dans la presse, au sens général ? Et actuellement ?
- Avez-vous un intérêt particulier pour le journalisme d'investigation ?
- Le terme « journalisme d'investigation » peut-il être selon vous relié à la presse jeu vidéo ?
- La pratique de l'enquête est-elle selon vous pertinente au sein de l'écosystème actuel de la presse jeu vidéo ?
- Avez-vous le sentiment de vous impliquer davantage dans votre travail journalistique lorsque vous réalisez un travail de temps long, par rapport à vos collègues ?

##### Pratiques

- Estimez-vous gagner suffisamment votre vie grâce au journalisme de jeu vidéo ?
- Comment se passe la genèse d'un papier d'enquête dans votre rédaction ? Est-ce le fruit d'initiatives personnelles ou davantage une réponse à une volonté éditoriale du journal ?
- Combien de temps dure le processus d'enquête en général ?
- (Pour ceux qui ont réalisé des ouvrages) Comment se passe le financement de votre ouvrage d'enquête ? Recevez-vous une avance ? Vous arrive-t-il de travailler sur votre ouvrage durant vos heures à la rédaction ?
- Quels types de sources convoquez-vous lors de votre travail d'enquête ? Vous arrive-t-il de reprendre des entretiens provenant d'autres médias ? Dans quelle proportion ? Le cas échéant, avez-vous le sentiment que cette reprise s'inscrit dans une pratique de l'enquête ? Pourquoi ?
- Quels rapports entretenez-vous avec votre employeur durant le processus d'enquête ? Lui faites-vous des rapports réguliers ?
- Identifiez-vous un ou plusieurs autres journaliste(s) de jeu vidéo que vous définiriez comme pratiquant l'investigation ?

#### b) Ajouts motivés par le codage axial (2018)

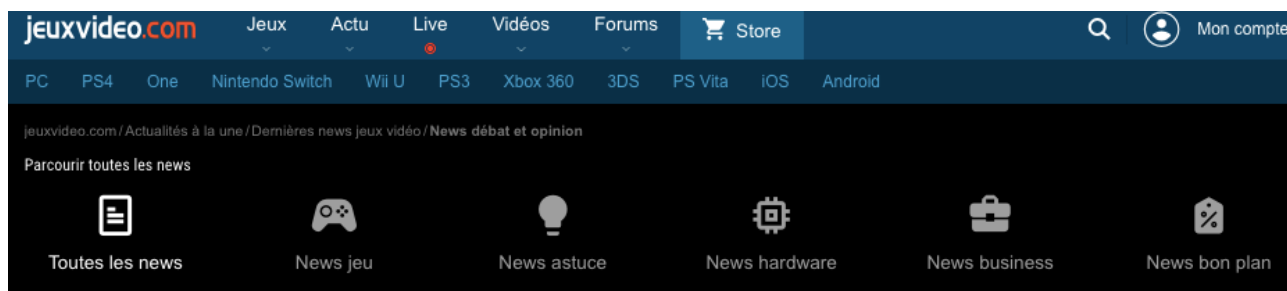
- Avez-vous le sentiment que votre pratique de l'enquête est empreinte d'une dimension ludique ? Vous permet-elle de prolonger votre expérience de joueur ? Est-il possible, à l'inverse, d'enquêter en jouant aux jeux vidéo ?
- Selon vous, que peuvent retirer les joueurs de la lecture d'enquêtes journalistiques sur le jeu vidéo ? Et vous, qu'y cherchez-vous ? Quelle est la finalité d'enquêter sur les coulisses d'un jeu ?
- Comment vivez-vous l'enquête et qu'est-ce qui la motive ? Qu'est-ce qui fait que vous vous intéressez à un sujet au départ ? Y voyez-vous un moyen d'enrichir votre propre connaissance de la sphère vidéoludique ?
- Travaillez-vous sur plusieurs sujets simultanément ? Le cas échéant, cela vient-il d'un souhait de votre part ou d'une nécessité ? Est-ce frustrant ou idéal ?
- Devez-vous parfois mettre de côté votre processus d'enquête au profit de l'actualité vidéoludique ?
- D'où proviennent les techniques que vous pratiquez dans le cadre du processus d'enquête (apprentissage académique/sur le terrain/auprès de confrères...) ? Avez-vous le sentiment qu'elles pourraient être applicables à un autre milieu que le jeu vidéo ? Et à une presse généraliste ?
- Avez-vous le sentiment de mobiliser suffisamment de sources dans votre travail d'enquête ? Disposez-vous de suffisamment de temps pour traiter en profondeur les thématiques abordées ?

## 2. Pistes spécifiques élaborées pour la seconde vague d'entretiens (2019)

Pour cette seconde séquence, le guide d'entretien ci-dessus reste une matrice pertinente, mais nous avons souhaité préparer des questions supplémentaires pour chaque informateur, dans l'optique de creuser des hypothèses posées durant notre première période de codage axial (mars-mai 2018).

### a) Loïc Ralet

- Dans une interview, vous expliquez que vous vous destiniez au journalisme politique. Vous avez également étudié l'histoire. Avez-vous le sentiment que ces éléments de votre parcours se retrouvent dans votre pratique actuelle ?
- Les News « Débat et opinion », que vous signez régulièrement ont très peu de visibilité sur *Jeuxvideo.com*. Par exemple, elles ne sont pas répertoriées dans le bandeau supérieur « parcourir toutes les News » (voir ci-dessous). Quelle est la visibilité de ces news, et que pouvez-vous dire de leur audience ? À quel point ces variables semblent-elles liées ? Sont-elles une entrave à l'envie de traiter certains sujets ? Ressentez-vous un manque de visibilité et, le cas échéant, vous frustre-t-il ?



- De même, votre reportage sur « Jeux vidéo et handicap » est répertorié comme un « News business » ? Pourquoi cette catégorie ? Vous reconnaissez-vous dans cette classification ?
- Qu'implique la position de « leader » de *Jeuxvideo.com* en termes de positionnement ? Comment vos articles « approfondis » s'inscrivent-ils dans le modèle économique gratuit ?
- Les éditos et billets ne sont pas des enquêtes à proprement parler, mais nécessitent-ils à votre sens des techniques d'enquête ? Avez-vous le sentiment d'enquêter lorsque vous travaillez à leur conception ?
- Concernant votre ouvrage sur Halo et Bungie, avez-vous le sentiment d'investiguer lorsque vous révélez les coulisses de la conception du jeu ? Le livre comporte des éléments de portrait. S'intègrent-ils dans la communication officielle ? Est-ce un ouvrage de journaliste ou de fan ? Vous sentez-vous contraint de dévoiler des faits « à charge » ?
- À partir de quel moment vous sentez-vous dans l'enquête ? Décortiquer une étude – et donc ne pas se baser sur la communication officielle d'un éditeur – est-il un autre type de tâche que la News routinière ? Cela implique-t-il une autre relation aux faits et à l'information ?
- Considérez-vous votre article « Une journée à la rencontre des joueurs nippons » comme de l'enquête ? Pourquoi ?
- La spécialisation Xbox vous permet-elle certaines opportunités rédactionnelles (en termes d'idées de sujet ou de propositions) ? Je pense notamment à l'ouvrage chez Third Éditions.

### b) Patrick Hellio

- Vous avez commencé votre carrière dans la presse dite « professionnelle » (le *Journal Interactif des Loisirs*). Identifiez-vous des différences entre vos pratiques de journaliste pour cette revue et celles d'aujourd'hui ?
- Vous communiquez très régulièrement votre intérêt pour les jeux d'aventure. Votre passion pour ce genre se retrouve dans vos articles, par exemple dans votre rencontre avec les développeurs de *Life is Strange*. Est-il indispensable d'avoir joué au jeu pour produire ce type d'entretien ? Avez-vous le sentiment d'adopter une posture de fan, ou plutôt de journaliste ? Au cours du texte, vous marquez ostensiblement vos préférences entre deux tendances de *gameplay* : l'enquête vous semble-t-elle compatible avec la critique ? Avez-vous le sentiment d'enquêter dans ces moments-là ?
- Quel apport les informations que vous collectez ont-elles sur l'expérience du joueur, à votre sens, et par extension sur votre propre expérience ? Votre texte est-il construit avec la chronologie de l'interview, à l'aune de votre ressenti de journaliste croisé avec celui du joueur rencontrant les auteurs des œuvres qui l'animent ?
- Dans certains articles, vous vous contentez d'une ou deux sources ? Cela vous semble-t-il suffisant pour présenter votre travail comme de l'enquête ? Avez-vous le sentiment de réaliser du journalisme d'investigation ?
- Beaucoup de vos contributions à *Gamekult Premium* « rebondissent » sur l'actualité. À quel point cet élément déclencheur est-il capital pour vous ? Pourriez-vous envisager de travailler sur une thématique dénuée de lien avec un événement récent ?

- Dans votre article sur les coulisses du doublage, vous confessez de pas savoir si la voix française du personnage de Cartman a augmenté ou non son tarif. Est-ce quelque chose que vous auriez aimé vérifier ? Le cas échéant, qu'est-ce qui vous en a empêché ?
- Vous interviewez dans votre article la même source que dans le « In dev with » de *Gamekult* sur la localisation. Cela crée-t-il à votre sens un problème de diversité des sources ? Faut-il en déduire que ce contact vous a été transmis par la rédaction ?
- Considérez-vous votre livre officiel sur l'histoire d'Ubisoft comme un travail de journaliste ?

#### c) Corentin Lamy

- Comment vous est venue l'envie de créer JV ? Vous avez déjà expliqué que l'arrêt de *Joystick* a été l'élément déclencheur, mais est-ce que, personnellement, vous vous sentiez déjà frustré avant, pendant votre travail à *Joystick* ? D'où vous est venue cette envie de réaliser des sujets « de fond » ? Est-ce que vous considérez avoir réalisé des sujets de fond pour *Joystick* ? Si non, pourquoi ? Était-ce impossible ou simplement hors de votre ligne de mire ?
- Vous résumiez récemment sur Twitter votre ligne éditoriale de manière humoristique : « Je me renseigne sur les trucs pas clairs qui m'intéressent et je le résume dans un article ». À quel point avez-vous réellement le sentiment que votre intérêt personnel guide vos choix professionnels ? Qu'est-ce qui vous motive à vous pencher sur une thématique ? Comment voyez-vous les lecteurs de « Pixels », et en quoi cette perception influence-t-elle vos choix ?
- Pourquoi avoir réalisé une critique de *Red Dead Redemption 2* en live, pendant cinq jours ?
- Quelle est la finalité de votre article sur *Memories 11-11* ? Vous y parlez des influences des auteurs, de leurs inspirations en termes de peinture, etc. Est-ce que votre texte s'adresse aux gens qui ont joué au jeu pour mieux le comprendre ou, au contraire, à ceux qui n'y ont pas joué pour leur donner envie ? Cherchez-vous à démontrer quelque chose à propos du caractère artistique du jeu vidéo ? Lui-même, aviez-vous joué à ce jeu ? Était-ce nécessaire pour réaliser cet article ?
- Comment vous situez-vous par rapport l'investigation sur *Quantic Dream* de votre collègue William Audureau ? Auriez-vous aimé l'aider à enquêter ? Le cas échéant, qu'est-ce qui vous en a empêché ? Le manque de temps ? Vous ne vous en sentiez pas capable ? Même question pour le crunch chez Rockstar.
- Dans votre interview de Philippe Lavoué, vous vous montrez particulièrement provocateur. Quelles différences entre cet article et une news publiée sur un site de jeu vidéo traditionnel ? Pourquoi reprendre cette annonce-là parmi toutes celles qui fusent sur une journée ? Comment est arrivé ce réflexe de questionner une annonce plutôt que de la relayer simplement ?
- Vos articles sur *Lemond.fr* sont catégorisés comme des « comptes-rendus », y compris lorsqu'ils ressemblent à des enquêtes (« Ingérence russe dans l'élection américaine » ou « Polémique au sujet d'un financement public d'un tournoi de jeu vidéo organisé par Webedia »). Comment vous situez-vous par rapport à cette appellation ? Même question pour « factuel ».
- Quelle est la finalité de vos « parodies de notes » ? Est-ce ça qui vous permet d'appeler vos articles « critique » et non « test » ? Est-ce une distinction importante (déjà présente, en un sens, dans *JV*) ? Les critiques ne font pas intervenir de discours des créateurs. Ce choix vient-il d'un manque de temps ou d'une volonté éditoriale ?
- Considérez-vous votre podcast sur *Joystick* comme de l'enquête ?
- Qu'est-ce qui vous mène à traiter une thématique aussi spécifique que le motif de l'île dans les jeux vidéo ?

#### d) Julie Le Baron

- Vous ne venez pas du tout du jeu vidéo. Comment expliquez-vous votre arrivée à *Canard PC* ? Quels profils recherchaient-ils, et aviez-vous le sentiment de correspondre à leurs attentes ?
- Êtes-vous à l'initiative de sujets « péri-jeu vidéo », comme l'utilisation du médium dans les centres de santé mentale ? Quelle place y a-t-il dans le magazine pour ce genre de sujets, périphériques à l'actualité ?
- L'émission *Canard PC* semble constituer une occasion de prolonger vos sujets « écrits » en plateau, de les paraphraser, de les commenter. Vous sentez-vous à l'aise dans cet exercice ? Êtes-vous rémunérée pour participer à ces à-côtés de la revue ?
- Considérez-vous votre dossier sur les « jeux clickbait » comme de l'enquête ? Beaucoup des jeux que vous traitez ont disparu aujourd'hui. Est-ce préjudiciable ? Vous sentez-vous animée par la volonté de dévoiler des travers qui auraient été cachés ? Vos révélations découlent-elles du délai de réalisation de l'article ? A-t-il été confectionné sur le long terme ?
- Vous avez consulté des documents en ligne pour votre enquête sur Erik Estavillo. Les avez-vous achetés vous-même ? À quel point l'apport de ces documents vous semble-t-il essentiel à vos recherches initiales ?
- Dans votre article sur le jeu vidéo en prison, la présence du jeu vidéo semble presque un prétexte tant il est absent de votre narration. Cette optique généraliste vient-elle de votre formation, à votre sens ? Vous considérez-vous malgré tout comme une journaliste spécialisée ?
- Vous rendez beaucoup compte de vos interactions avec les acteurs de l'industrie. Est-ce par souci de transparence ? S'agit-il d'un levier pour rendre votre article plus vivant ? D'un embrayeur de narration ?

- Lorsque vous reprenez un article de vos confrères de *Rock, Paper, Shotgun*, vous vérifiez les informations qu'ils transmettent. Ce processus de vérification est-il systématique chez vous ? Vous semble-t-il consubstantiel de votre démarche journalistique ?
- Vous écrivez dans un article « le journalisme d'investigation a ses limites » pour expliquer votre réticence à dépenser votre propre argent dans l'optique de débusquer des arnaques en ligne. Ces « limites » sont-elles uniquement financières ? En identifiez-vous d'autres ? Estimez-vous que vous disposez de suffisamment de budget à *Canard PC* pour réaliser des enquêtes ou du journalisme d'investigation ?

e) *Héloïse Linossier*

- Vous êtes sortie de l'école de journalisme il y a peu. Avez-vous le sentiment d'appliquer ce que vous avez appris en école du journalisme au sein des différents médias spécialisés avec lesquels vous collaborez ?
- Identifiez-vous des différences entre l'enquête sur le sport et celle sur l'e-sport ? Est-il aisé d'enquêter sur l'e-sport ? Le fait que le milieu reste assez nouveau est-il un avantage ? Vous prédestiniez-vous à une telle spécialisation ? Certains observateurs considèrent l'e-sport comme un phénomène passager. Y avez-vous songé ? Envisagez-vous déjà une reconversion . ? Votre travail demande-t-il davantage de connaissances en sport qu'en jeu vidéo ?
- Vous déployez énormément de chiffres dans vos articles. S'agit-il d'une volonté de la rédaction en chef ou d'un objectif propre ? Est-ce un héritage de votre apprentissage en école ? Parvenez-vous à vérifier tous vos chiffres, ou préférez-vous les communiquer même sans en être certaine, dans l'optique de transmettre un ordre de grandeur aux lecteurs ?
- Vous publiez un dossier par numéro de *JV*. Est-ce un choix personnel ou une limitation émanant de la rédaction en chef ? Si vous aviez la possibilité d'en réaliser davantage, le feriez-vous ? Est-ce une pratique rentable ?
- Vous avez enquêté sur le dopage à l'Adderall. Avez-vous lu l'article de *Gamekult Premium* sur le même sujet, publié en 2015 ?
- Dans votre enquête pour *Numerama*, vous dédiez votre premier paragraphe à une contextualisation détaillée du secteur du jeu vidéo, avec de nombreux chiffres. Cette description vient-elle d'une demande de *Numerama* ? Vous seriez-vous montrée aussi généraliste dans un article pour *JV* ?
- Vous protégez vos sources (changement de prénom). Lorsque vous vous inscrivez dans cette démarche, avez-vous le sentiment de pratiquer du journalisme d'investigation ?
- Vous avez tenté de contacter Activision, un éditeur majeur de l'industrie vidéoludique. Était-ce complexe ?
- *Libération* présente un de vos articles en tant qu'« enquête ». Vous reconnaissez-vous dans cette appellation ? Le cas échéant, qu'est-ce qui fait de cet article une enquête, à votre sens ?
- Vous faites preuve de spécialisation au prisme des sujets que vous abordez, mais vos travaux semblent rester empreints d'une vocation généraliste, ou en tout cas d'un souci de rester accessible. Cela découle-t-il d'un objectif personnel ? Vos textes sont-ils relus par des néophytes ?
- Vous établissez dans vos enquêtes une alternance entre les personnes de l'industrie, les joueurs/joueuses et les scientifiques. Vous montrez-vous systématiquement vigilante à l'égard de cet équilibre ? Pourquoi ?

### 3. *Questionnaires complémentaires conçus pour Presse Start (2019-2020)*

Conçus en collaboration avec Yves Breem (association MO5.com), ces guides d'entretien nous ont servi à collecter certaines informations utiles à notre recherche, en marge des vérifications opérées à dessein de parachever notre ouvrage (Breem et Krywicki, 2020).

a) *Questions générales*

- Avant de travailler pour la presse vidéoludique, quels médias lisiez-vous ? Étiez-vous ce qu'on appelle « un passionné » qui rêvait de travailler pour cette presse, ou vous y êtes-vous retrouvé par hasard ?
- Quel est votre parcours (études, âge auquel vous avez commencé, titres de presse) ?
- Estimez-vous avoir connu l'« âge d'or » ? Si oui, racontez-le en quelques mots.
- À l'époque (quand vous avez commencé à travailler dans la presse jeu vidéo), vous considériez-vous « journaliste » ? Pourquoi ? Par la suite, cette vision a-t-elle changé ?
- Avez-vous travaillé pour Edicorp/Future France/Yellow Media/M.E.R.7 ? Avez-vous une opinion concernant ces sociétés ? Peut-on vraiment les considérer comme les seuls responsables du déclin de la presse vidéoludique papier ?
- Quand vous avez commencé à travailler dans cette presse, considériez-vous votre situation comme précaire ? Cette vision a-t-elle changé avec le temps ?
- Avez-vous envisagé ou entrepris une ou plusieurs reconversion(s) professionnelles ? Lesquelles, et ont-elles un lien avec votre carrière de journaliste spécialisé ?
- Estimez-vous la presse jeu vidéo d'aujourd'hui plus qualitative que lorsque vous avez commencé à y travailler ?

b) *Questions spécifiques*

- **Julien Chièze** : à 16 ans, quand vous travailliez pour *Joypad*, receviez-vous du matériel en guise de salaire ?
- **Cyrille Baron** (ou autre personne de *Joystick*) : pouvez-vous nous en dire plus sur les « nuit des news » ? Y avait-il vraiment de l'alcool, de la drogue et autres abus ?
- **Ancien de Joystick Hebdo** : Certains joueurs ont-ils été repérés et recrutés par des éditeurs de jeux vidéo suite à la publication de leurs tips dans le magazine ?
- **Anciens de Joystick/Canard PC** (1997) : vous souvenez-vous d'une rumeur concernant l'achat d'une bonne note par Electronic Arts pour le jeu *Dungeon Keeper* dans *Joystick* ? Cette rumeur était-elle fondée ? Avez-vous une idée de sa provenance ?
- **Anciens de l'âge d'or** (1995-2001) : Y avait-il des tournois de jeux vidéo interrédactions ? De manière plus globale, ressentiez-vous une forte rivalité entre les rédactions concurrentes ? Comment se négociaient les exclusivités et la primauté sur certains tests ou infos ? Ces négociations impliquaient-elles de l'argent ?
- **Stéphane Lavoisard** : Pourquoi avoir arrêté *CD Consoles* en octobre 1999 ?
- **Ancien de Hachette Digital Presse** : Pouvez-vous nous donner un ordre d'idée de la rémunération (à la page) de l'époque ?
- **Ancien de Hachette Digital Presse** : Future est-elle bien allée voir HDP courant 2001 pour lui revendre *PC Jeux* ? La société a-t-elle cherché à revendre d'autres magazines au passage ?
- **Brice N'Guessan** : comment se fait-il que les éditeurs de presse de l'époque soient majoritairement passés à côté d'internet ?
- **Didier Canou** (ou autre ancien de **Génération 4** en 2002) : Corposa disposait-elle d'articles parus dans la presse jeu vidéo allemande grâce à son accord avec Computec ?
- **Ancien de PC Team** : Comment expliquer la disparition du magazine ? La faute incombe-t-elle à Future ?
- **Anciens ayant connu la fin de l'âge d'or** : Les conclusions des études *marketing* sur lesquelles se basaient les éditeurs de presse se révélaient souvent peu fiables. Pourquoi, selon vous ?
- **Japan Culture Presse** : le magazine *Arkadia* fonctionnait-il bien ?
- **Corentin Lamy** : LMBO (qui deviendra M.E.R.7) souhaitait-elle initialement reprendre uniquement *JVN.com*, et donc laisser les titres papier de Yellow Media de côté ? Quel était le nom du nouveau directeur de la publication de *Joystick*, qui semblait tant prêt à changer les choses ?
- **Ancien de Xbox 360 officiel/Future** : Comment se fait-il que le magazine Xbox 360 ait été prolongé et non les magazines officiels Nintendo et PlayStation ?
- **Anciens qui ont connu la fin de M.E.R.7** : Les détenteurs de la société ont-ils vraiment essayé de la sauver de la liquidation judiciaire en octobre 2012 ? A-t-elle investi 500 millions d'€ avant d'abandonner, pour éviter de perdre plus d'argent ?
- **Canard PC/Ivan Gaudé** : *Canard PC* a-t-il bien racheté un listing d'anciens abonnés de *Joystick* à la mort du magazine ? Est-ce que l'opération a bien fonctionné ?
- **Omake Books** : annoncer « Le journal de l'e-sport » trois mois à l'avance, était-ce, avec le recul, une erreur stratégique ?
- **The Game/JV** : les deux magazines comptaient-ils à peu près le même nombre de lecteurs ?
- **Journalistes actuels** : comment se situent les salaires, par rapport au SMIC ?

c) *Christophe Collet et Jean-Kléber Lauret*

- Selon mes sources, au moment de la reprise de Yellow Media par M.E.R.7, certains responsables auraient donné énormément de liberté aux journalistes, en essayant de relancer la qualité des titres phares comme *Joystick*. Avez-vous également ressenti cette dynamique ? Le cas échéant, cette volonté venait-elle de Jean-François Morisse ou de plus haut dans la hiérarchie ? La nouvelle direction croyait-elle en ces magazines papier, ou était-elle surtout intéressée par le site *JVN* ?
- Comment qualifieriez-vous vos relations avec vos supérieurs de l'époque ? Les commerciaux et la communication détenaient-ils le dernier mot ?
- Certains articles semblaient repris d'un magazine à l'autre au sein de Yellow Media et M.E.R.7, voire publiés tels quels sur le site de *Jeux Vidéo Magazine*. Que pensez-vous de cette pratique ? Quel sentiment provoquait-elle chez les journalistes concernés ?
- Comment est né et s'est développé le « pôle de production de contenu » au sein de M.E.R.7 ? Avec le recul, l'expérience était-elle concluante ?
- Pouvez-vous décrire la manière dont se définissait la ligne éditoriale de *PC Jeux* ? Et celle de *Video Gamer* aujourd'hui ? Comment expliquer le bond en termes d'ambitions éditoriales de *Joypad* et *Joystick* en 2011-2012 ?
- Ivan Gaudé dit de Future France qu'ils étaient des « vendeurs de yoghourts ». Comment vous situez-vous par rapport à cette appellation peu flatteuse ?
- Aujourd'hui, vous travaillez toujours pour la presse vidéoludique, respectivement sur support papier et en ligne. Avez-vous le sentiment que le secteur s'est transformé depuis votre expérience au sein de M.E.R.7 ?

d) *Marc Andersen*

- Comment a commencé Sipress ? De quels milieux provenaient vos trois associés ? Étaient-ce des amis à vous ? Connaissaient-ils bien la presse ? Vous veniez du milieu du show-business : comment expliquer un tel changement de secteur ?
- Estimez-vous avoir connu un "âge d'or" de la presse jeu vidéo ? Si oui, pouvez-vous le dater approximativement et expliquer pourquoi en quelques mots ?
- Vous expliquez dans le podcast *Joystick* que la création de sociétés dédiées à vos magazines (Sumo Éditions, Mega Press...) vient d'un refus de vos associés de publier des magazines dédiés à une seule console. Pourriez-vous développer plus précisément ce qui les freinait ? Et pour *Joypad*, qui était un généraliste, pourquoi avoir créé Giga Press ? Y avait-il d'autres raisons (fiscalité avantageuse, indépendance d'apparence entre les revues...) ?
- Avec le recul, comment qualifieriez-vous la concurrence entre *Joystick* et les autres revues des années 1990 (Gen 4, Consoles +...) ?
- Si j'ai bien compris le podcast *Joystick*, Cyber Press Publishing a été créé par Michel Desangles, et non par vous-même. Mais vous avez obtenu rapidement d'importantes responsabilités au sein de cette société, en créant le magazine *Ciné Live*. Comment l'expliquer ? Vous vous entendiez particulièrement bien avec Michel Desangles ? Comment votre place dans Cyber Press Publishing a-t-elle évolué ?
- Quelle était votre implication dans *Playmag* ?
- Avec le recul, comment qualifiez-vous l'aventure Cyber Press Publishing (qui, si je suis bien informé, a vu sa liquidation judiciaire prononcée en juin 2007), en comparaison avec celle de Sipress ? La concurrence de Future/Yellow Media/M.E.R.7 vous a-t-elle été fatale ?
- D'après le livre de Jean-Marc Demoly, après Cyber Press, vous auriez « vendu de la publicité en Afrique pour le compte des pages jaunes. Aujourd'hui [vous possédez] plusieurs restaurants dans le sud de la France [que vous gérez] avec [votre] fils ». Confirmez-vous ces informations ?
- Avez-vous un avis/un regard à partager sur la presse jeu vidéo actuelle ?

e) *Michel Desangles*

- Nous avons essayé de retracer votre parcours : *Hebdogiciel*, puis *Joystick* et, au moment du départ de Marc Andersen, la création de Cyber Press Publishing. Mais, avant cela, êtes-vous passé par d'autres titres de presse ? Avez-vous fait des études en rapport avec le journalisme ? Comment êtes-vous entré dans *Hebdogiciel* ?
- Quelle était votre volonté initiale, avec Cyber Press Publishing ? Le jeu vidéo d'abord (avec *Playmag*), ou de la presse spécialisée de manière plus générale (nous avons constaté une diversification, avec *Ciné Live*, *Auto Live*...) ? Pourquoi avoir autant misé sur les magazines de soluces (« La bible des jeux vidéo »...) ?
- Comment résumeriez-vous l'aventure *Playmag* ? Il nous semble que le DVD a été assez important dans son ADN, à la manière d'autres magazines de Cyber Press. À quel point la confection de ce DVD était-elle importante pour vous et vos équipes, en comparaison avec celle du magazine papier ?
- Si nos informations sont exactes, vous avez revendu vos parts dans Cyber Press Publishing à Marc Andersen. Pourriez-vous nous dire quand et pourquoi ? Qu'avez-vous fait ensuite ?
- Avez-vous un avis sur la presse vidéoludique actuelle ?

#### 4. *Échanges ciblés avec nos informateurs ayant quitté la presse vidéoludique*

a) *Nicolas Turcev*

- Lors de notre dernier entretien, vous considérez le jeu vidéo comme un point d'entrée, avec un objectif d'intégrer la Presse quotidienne généraliste, nationale ou régionale. Qu'en est-il aujourd'hui, trois ans et demi plus tard ?
- Qu'est-ce qui vous a mené à *Livres Hebdo* ? La saisie pragmatique d'une opportunité d'alternance ou un ras-le-bol du jeu vidéo ? Les deux ? Vous restez dans un secteur de la presse spécialisée, donc contraire à votre vocation d'intégrer la presse généraliste. S'agit-il d'un choix par dépit ?
- Identifiez-vous une continuité entre *Gamekult* et *Livres Hebdo* ? Y a-t-il une place pour l'enquête dans la presse spécialisée, à votre sens ? Avez-vous le sentiment d'avoir abandonné la spécialisation vidéoludique, ou la mettez-vous simplement en pause ?
- Quelles pistes professionnelles envisagez-vous aujourd'hui ? Votre regard sur la place de l'enquête au sein du journalisme vidéoludique a-t-il changé ?

b) *Loïc Ralet*

- Vous avez quitté le journalisme pour l'industrie vidéoludique, en tant que communicant. Maintenant que vous vous retrouvez au chômage, quelles suites envisagez-vous pour votre carrière ? Auriez-vous envie de revenir au journalisme de jeu vidéo ? La collaboration temporaire avec un éminent acteur de l'industrie compromet-elle cette perspective ? Songez-vous à un autre secteur ?
- Votre expérience de journaliste et vos techniques d'enquête vous ont-elles servies en tant que communicantes ? Est-ce que l'enquête journalistique vous a manqué ?
- Lors de notre dernier entretien, vous m'aviez parlé de plusieurs sujets d'enquête en préparation que je n'ai jamais vu émerger ensuite. Pouvez-vous m'expliquer cette absence de concrétisation ? Vous a-t-elle frustré ?
- Votre point de vue vis-à-vis de la présence de l'enquête dans le secteur vidéoludique a-t-il changé depuis votre passage « de l'autre côté de la barrière » ?

c) *Corentin Lamy*

- Votre arrivée à la chefferie de « Pixels » résulte-t-elle d'une opportunité qui s'est présentée, ou découle-t-elle d'un ras-le-bol du jeu vidéo ?
- Considérez-vous votre spécialisation vidéoludique comme « en pause » ? Le fait que vous continuez d'en parler ailleurs que dans *Le Monde* (dans ZQSD, sur Twitter...) vous suffit-il d'un point de vue personnel ?
- Vous voyez-vous revenir au jeu vidéo après avoir « goûté » à ce nouveau poste ?
- À quel point votre pratique actuelle vous semble-t-elle différente de votre quotidien en tant que journaliste spécialisé ?

d) *Cécile Fléchon*

- Contrairement à vos confrères (Sébastien Delahaye, Samuel Demeulemeester), vous n'avez pas publié de billet d'adieu au moment de votre départ de *Canard PC*. Pourquoi ? Pourriez-vous me résumer les raisons qui vous ont poussé à partir ?
- Après votre départ, vous avez réalisé deux enquêtes pour *Gamekult* en tant que pigiste. Auriez-vous souhaité poursuivre cette collaboration ? Pourquoi ? Identifiez-vous des différences entre votre pratique en tant que pigiste « à l'unité » pour *Gamekult* et celle chez *Canard PC*, où vous étiez rémunérée au forfait ?
- Aujourd'hui, avez-vous fait une croix sur l'enquête et/ou le jeu vidéo ? Avez-vous retrouvé dans vos ateliers d'écriture une forme de plaisir professionnel que vous aviez perdu en travaillant sur le jeu vidéo ?
- Vous êtes récemment devenue communicante pour un éditeur de jeux vidéo. Que vous apporte personnellement cette nouvelle fonction ? Identifiez-vous des liens entre cette nouvelle pratique et votre passé de journaliste ?

## C. Retranscription des entretiens principaux

Les entretiens sont présentés par ordre alphabétique (nom de famille des informateurs). Nos interventions sont inscrites en gras ; celles de nos informateurs en corps simple. Ces derniers ont chacun eu l'occasion de relire leur(s) entretien(s) et d'indiquer si certains passages devaient rester confidentiels. Ces demandes de modifications se sont révélées très rares et toujours mineures. Dans la grande majorité des cas, l'intégralité des retranscriptions a été conservée. Enfin, chaque entretien est précédé d'une très brève biographie (certaines ont été reprises de *Presse Start* ; Breem et Krywicki, 2020).

### 1. *Daniel « Kamui » Andreyev*

Il a étudié le japonais et écrit pour *Animeland* avant de faire ses armes dans les médias vidéoludiques comme spécialiste du Japon (notamment à *Consoles+*). Aujourd'hui, il est pigiste pour *Slate*, *Le Monde* « Pixels » et *Gamekult*. Il présente le podcast « MDR » et de nombreuses émissions du « Robotics Podcast Universe ». Il a également rédigé un ouvrage sur la série *Dragon Quest* pour Third Éditions.

21 décembre 2017 – Logiciel de vidéoconférence

**Quel est votre parcours ? Comment en êtes-vous venu à être journaliste dans le jeu vidéo ? Avez-vous fait des études et, si oui, lesquelles ?**

J'ai fait des études de Japonais. Comme assez souvent, j'allais dire, dans le milieu du jeu vidéo. Je dis « assez souvent », mais en fait je n'en connais pas beaucoup. Il y a eu Greg, aussi. J'ai fait du japonais, mais je suis devenu journaliste...



Pas par hasard, mais c'est-à-dire que j'écrivais de mon côté et la passion m'est venue en travaillant, en fait, en travaillant presque en amateur. Et de mon côté ensuite on m'a proposé assez vite de travailler. J'avais un blog... ça ne s'appelait pas un blog, en fait, on disait « des sites ».

### **Vous écriviez sur le jeu vidéo japonais ou d'autres sujets ?**

J'écrivais sur le jeu vidéo japonais. Ouais, c'était mon dada, j'étais spécialisé Japon, d'où les études de Japonais. Et voilà, c'est à peu près de tout de ce côté-là, en fait. C'est arrivé très simplement : un jour, on m'a proposé de travailler dans la presse et j'ai accepté. Au début, je me disais « qu'est-ce que je vais faire dans la presse ? » et puis j'y ai pris goût.

### **Quel magazine vous a fait cette proposition ?**

C'était *Player One*, mais avant je travaillais dès 1997 pour le magazine qui s'appelle *Animeland*, qui est un magazine pionnier de Japanimation en France. Et, du coup, dans ce magazine pionnier je parlais de Japanim' et, très vite, j'ai commencé à parler de jeu vidéo, qui était ma première grande passion, en fait, avant la Japanim. Et j'ai commencé à travailler pour *Player One* en 1998, quand *Player One* s'est fermé ensuite j'ai travaillé pour *Dreamcast Magazine*, j'ai travaillé pour *Consoles +*... Voilà, j'ai travaillé pour la presse, presque non-stop. Il y a juste eu une ou deux années où je ne travaillais pas. Et ensuite *Gamekult*, j'ai travaillé un tout petit temps à *Gameblog*, j'ai travaillé à *Slate* et là je me suis diversifié. Je n'ai pas fait que des jeux vidéo, maintenant je fais beaucoup de cinéma, *pop culture* et tout ça, c'est plutôt ma came. Dernièrement, j'ai une spécialité très particulière dans les comédies françaises. Je viens de finir mon top des pires comédies françaises [pour *Slate.fr*], il sera publié demain.

### **Vous écriviez dans la rubrique « Japon » ou pas spécifiquement ?**

J'écrivais dans la rubrique Japon, en général on me contactait pour faire du Japon et du Japon, et puis au fur et à mesure je me suis un peu diversifié, évidemment. Mais ouais, c'était ma première spécialité, et surtout, c'était ma première envie. Même à l'époque, les places étaient chères. Il y avait des gens qui ne voulaient pas me laisser faire d'autres trucs. Pas de manière vindicative, mais c'était leur pré gardé, quoi. C'est toujours un peu chargé, les places de testeurs, etc.

### **Vous participiez à la vie de la rédaction, à cette époque ?**

Ouais, en plus c'était quelque chose que j'aimais bien, l'esprit de rédac', être avec les gens. À *Player One*, j'y allais beaucoup beaucoup, pas tous les jours, mais presque. J'y restais jusqu'à très tard et j'aimais bien ça, même si je n'avais pas l'obligation de le faire. J'aimais bien ça.

### **Vous vous différenciez petit à petit dans les types d'articles, vous vous mettez à faire des tests ?**

Oui. Beaucoup de tests et, j'y reviendrai après, mais, ce n'est pas que les tests soient une frustration, mais c'est pas forcément le truc le plus intéressant.

### **Pourriez-vous développer ?**

C'est presque une vision moderne que j'en ai, c'est-à-dire que je trouve que le test induit une part de frustration. Il y a un cycle, dans le jeu vidéo, d'en parler dans les *news*, de faire parfois des *previews*, enfin, vous voyez le schéma, quoi, c'est « news, previews, test » et puis basta. Et le jeu n'existe plus après et moi, ce qui m'intéresse, c'est d'en parler, du jeu vidéo. Et c'est un des plus gros reproches, je trouve, qu'on pourrait faire à la presse classique : dès que c'est sorti, les gens n'en parlent plus alors que ça continue pendant très longtemps, le jeu continue d'exister et en plus il change en cours de route, de plus en plus avec le temps, avec les fonctions en ligne, les mises à jour et surtout l'engouement du public parfois les choses changent. Du coup, voilà, je trouve que le schéma commercial du jeu vidéo, en tout cas pour la presse jeu vidéo, est... pas ennuyeux, mais toujours très linéaire, quoi. Et moi, ce qui m'intéresse, c'est de parler des choses, et quand je veux parler d'un truc un mois après on me dit « ah, c'est sorti de l'actu ». Alors que non, c'est pas comme le cinéma où le truc sort de salle, il continue, en fait. Mais ça, je vous dis ça, c'était en 1997, ça fait vingt ans, voilà, c'est mes constatations avec le recul.

### **Comment se passe le passage vers internet, pour vous ? Est-ce compliqué ou naturel ?**

C'est le même métier. La seule chose c'est qu'une fois que c'est écrit en papier, c'est gravé dans le marbre et on n'y revient plus alors que le web, on peut toujours revenir, faire des mises à jour... Le côté web est moins définitif. D'ailleurs, le travail est peut-être moins soigné – c'est faux, hein, dans l'absolu, parce qu'on peut aussi faire du travail pas soigné en presse écrite, mais en tout cas on se dit « on a une deuxième chance de se rattraper » : par exemple dans les grandes rédactions web généralistes, il n'y a pas de Secrétaire de Rédaction (SR), en fait. En général c'est les journalistes qui font les SR et ils font l'économie de SR parce qu'ils se disent « on va pouvoir corriger après ».

### **Et pour vous personnellement ? Les deux supports ont-ils coexisté ?**

Il fut un temps, et je crois que j'étais un des rares, où j'écrivais à la fois pour le papier et le web, je crois que c'était *Gamekult*, à l'époque. J'avais une période où les deux coexistaient et j'essayais de ne pas faire les mêmes articles, surtout. Parfois, les gens vous demandent deux fois la même chose et moi je faisais « oh non », je ne peux pas mettre deux fois mon énergie, personnellement, ce n'était pas possible pour moi de remettre la même patate, j'étais lassé. C'est rare de pouvoir trouver deux angles différents sur un même truc.

### **Par exemple, on vous demandait de tester deux fois le même jeu, une fois pour le papier et une fois pour le web ?**

Oui, oui. Ça m'est déjà arrivé qu'on me demande et les occurrences où je l'ai fait sont très très rares par rapport à toutes celles où j'ai refusé, là, il y en a des dizaines, par contre. Ce n'est pas très intelligent financièrement, ça, je vous le dis, mais par contre humainement ce n'est pas intéressant de refaire les mêmes choses ou d'en reparler.

### **Quand on vous contacte pour travailler sur le web, est-ce encore dans le même créneau (l'actualité du jeu vidéo japonais) ?**

Oui, surtout à cette époque-là, c'était le même créneau. Après, j'ai commencé à parler d'autres trucs, mais à l'époque du début du web, c'était le même créneau.

### **Quand et comment a commencé cette diversification dont vous parlez ?**

Je n'ai jamais caché que je j'avais d'autres passions. Par exemple, je suis un gros mordu de *comics* depuis toujours, mais mordu, mordu, et en plus j'ai mes obsessions personnelles : je ne suis pas un complétiste mais j'essaie d'avoir une espèce de... je ne sais pas comment le dire modestement, une espèce de savoir encyclopédique. C'est-à-dire que, au fur et à mesure du temps, j'accumule les données. Et du coup, en *comics*, je suis très calé et au fur et à mesure j'ai développé un peu la même chose pour le cinéma et j'adore ça, en fait, j'adore d'autres choses que le jeu vidéo. Cela ne veut pas dire que j'aime moins le jeu vidéo, mais j'adore plein d'autres choses. Et, à force d'écrire dessus de manière personnelle, j'ai été identifié comme un mec qui parle de ça. Par exemple, la première année où j'ai fait mon top de la comédie, c'était il y a sept ans, les gens ont fait « wow, qu'est-ce qu'il se passe ? Le gars regarde toutes les comédies qui sont sorties cette année, il nous fait un top, ce n'est pas possible ». Et maintenant c'est devenu un truc régulier, je suis le seul gars assez fou pour faire ça, de se taper plus de cinquante films régulièrement dans l'année et d'en parler. Donc ouais je me suis diversifié au fur et à mesure, pareil pour les films où on me demandait de parler beaucoup de *blockbuster*, puis aussi des autres. Et puis, graduellement, j'y suis venu. Et puis il y a eu l'avènement des podcasts, où, là, c'est vraiment un espace de liberté pour moi, où je peux parler de tout, où je peux parler de bouquin, de comédies... Dans le dernier podcast qu'on a fait, même si on s'en est moqués, on a parlé du dernier bouquin de Jean-Louis Debré, quoi. Et c'était une belle poilade. Donc je me suis diversifié au fur et à mesure, ouais.

### **Est-ce que ces podcasts sont réalisés bénévolement ?**

Pas tous. Par exemple, *MDR* [un podcast sur les comédies françaises,] n'est pas bénévole. Mais tous les autres le sont : ils n'ont, pour l'instant, pas de mode de financement. Ils sont gratuits et sans possibilité de financer [ce qui a changé depuis l'entretien, avec la création d'un *Patreon*]. *MDR*, il y a un mec qui s'occupe de la technique, il y a un studio d'enregistrement, les gens sont payés pour y participer... C'est un autre délire.

### **Est-ce que ces à-côtés bénévoles vous ouvrent parfois certaines portes professionnelles ?**

Par exemple, *MDR*, on m'a contacté précisément parce que j'étais calé en comédies françaises. Le top des comédies était passé de « chez moi », de mon blog, à *Slate* : on m'a proposé de faire la même chose, mais payé. Ils m'ont dit « pourquoi tu ne le ferais pas pour nous ? » C'est comme ça que je suis arrivé à *Slate* la première fois puis j'ai eu d'autres articles, par exemple un article – on vient de m'en parler hier – sur les Jeux Olympiques de Sotchi vus par la télé russe parce que je suis russe, l'occasion était trop belle.

### **Donc certaines activités réalisées par envie ou passion vous ont amené vers des activités similaires avec de la rémunération.**

Oui, alors, je veux juste dire un truc sur la rémunération : j'ai eu cinq années vraiment très compliquées en termes de rémunération, c'est-à-dire que je faisais des mois à 200 ou 300 euros, et je ne pleurniche pas là-dessus, c'est juste un choix délibéré. J'ai eu des décès dans la famille et tout ça, et du coup j'ai décidé de lever le pied. Je me suis posé la question de ce que je voulais : est-ce que c'est travailler dans une redac' tout le temps à plein temps, est-ce que je veux changer de métier ? Je me suis posé pas mal de questions. Et c'est pour ça que j'ai suivi cette voie durant ces dernières années.

### **Depuis quand êtes-vous pigiste ? À *Player One*, vous étiez salarié ?**

En France, un pigiste est toujours salarié. Déjà, quand j'étais à *Animeland*, j'étais salarié. C'est le seul truc que je peux vous dire : c'est un statut qui est assez protégé, en tout cas en France. Je n'en ai jamais abusé, il n'y a pas manière d'en abuser, en plus : quoi qu'il arrive, le pigiste est toujours en position de faiblesse. On reste à la merci des employeurs et tout ça. C'est une position pas très agréable d'être pigiste, en fait. Surtout aujourd'hui, en fait, où c'est vraiment très concurrentiel, toutes les rédacs, même les plus grandes, vous disent « désolé, on n'a pas le budget ». Il faut avoir plusieurs cordes à son arc et les jeunes qui arrivent sur le créneau je leur dis « mais vraiment, ce n'est vraiment pas la peine quoi ». Ce n'est pas un truc dont on vit, quoi, il faut faire ça à côté ou avoir un plan B ou faire autre chose.

### **Vous faites de la traduction, vous, par exemple ?**

Non, j'en faisais il y a très longtemps. Enfin, pas très longtemps... Il y a sept ans, quoi. Je n'ai plus l'envie de faire de la traduction, du coup je fais de l'écriture, maintenant. Je fais toujours la presse, mais je fais de l'écriture puis je prépare mon *Patreon* qui me permettrait quand même de souffler financièrement pour les podcasts et puis voilà, c'est à peu près tout. Mais voilà, ça m'a permis d'avoir cinq années vraiment lentes, mais où je me suis vraiment posé la question de ce que je voulais faire.

### **Venons-en à votre ouvrage *La Légende Dragon Quest*. Comment se passe le premier contact avec l'éditeur, Third Editions ? Est-ce eux qui vous ont proposé le projet ?**

Pour Third, c'est clairement eux qui m'ont proposé : « est-ce que ça t'intéresse de faire un bouquin sur *Dragon Quest* ? » Et j'ai dit « ouais, plutôt », et en même temps, quand ils m'ont proposé je me suis demandé « mais qui ça intéresse, un bouquin *Dragon Quest* ? » Je veux dire, je vois les bouquins *Final Fantasy*, je vois très bien qui ça peut intéresser en France, il y a un public financier pour *Final Fantasy*. Pour *Dragon Quest*, qui va le lire, qui ça intéresse ? Finalement, quand on gratte un peu la croûte, en fait, ce qui intéresse avec *Dragon Quest*, c'est le phénomène de société dans un pays distant comme le Japon. Et comment c'est un jeu qui a changé la société japonaise. Et du coup, en réfléchissant à tout ce qu'on pouvait faire et dire sur le Japon, c'est comme ça que je m'y suis mis.

### **Vous aviez déjà écrit des ouvrages auparavant ?**

Non, mais je viens d'une famille d'écrivain, figurez-vous. Et vraiment, Leonid Andreyev est un des cadors de la littérature russe. Et du coup, à un moment je me suis dit « bon ben c'est le moment de m'y mettre, c'est mon tour ». Et maintenant, d'ailleurs, j'ai déjà un deuxième bouquin de prévu en avril.

### **Vous voyez cela davantage comme un travail d'écrivain que comme un travail de journaliste ?**

Non, pour mon bouquin *Dragon Quest*, j'ai vraiment fait un boulot de journaliste. Même si pour moi le bouquin doit être une œuvre littéraire : il doit être bien écrit, agréable à lire, et surtout, et ça, c'est le plus important et c'est dans cette optique-là que j'ai toujours fait mes articles... Enfin, pas toujours, mais quand je me suis remis en question et que j'ai remis en question mon propre style, je dirais que c'était il y a sept ans, peut-être. Il y a sept ou huit ans, je me suis dit « on peut faire tellement de choses avec le journalisme et je ne le fais pas, c'est trop con ». Et du coup, c'est donner du plaisir aux gens, c'est de parler à leur intimité, d'essayer d'évoquer des choses, de mieux écrire, tout simplement. Et ça c'était vraiment dans l'optique d'un bouquin, parce que les bouquins de jeu vidéo, en général, enfin pas en général, mais il y en a beaucoup qui, soit ils font du factuel, soit ils font du trop factuel c'est-à-dire c'est du Wikipédia, etc. Et moi je voulais quand même que ce soit quelque chose où on apprend beaucoup de choses sur un phénomène donné, sur le Japon, expliquer pourquoi c'était devenu un phénomène, mais je voulais aussi que ce soit super bien écrit, c'était mon ambition, en tout cas, et que ça donne du plaisir aux gens. Les gens qui m'ont dit « je l'ai lu d'une traite », c'est quelque chose que j'apprécie.

### **Donc vous avez poussé plus loin votre écriture ?**

Je ne sais pas si le mot c'est « poussé plus loin » parce que je traite toujours mes articles... J'écris toujours comme si ça allait être le dernier. C'est un réflexe de mec qui a travaillé dans des rédactions qui se sont arrêtées. Je me dis toujours « et si c'était ton dernier ? Il faut que tu mettes toute la patate ! » On n'est pas là pour faire chier les gens, c'est mon *leitmotiv*. Donc j'ai écrit dans la même optique. Mais, après, un livre ne s'écrit pas de la même manière qu'un article.

### **Mais vous avez le sentiment de produire un effort similaire pour un livre que pour un article ?**

J'ai l'impression qu'il y a beaucoup de choses en commun, oui. Après, c'est deux démarches différentes, mais il y a quand même beaucoup de choses en commun.

### **Pouvez-vous m'expliquer en quoi cela constitue un travail journalistique ?**

Quand j'écris un article et quand j'écris un bouquin – je vais expliquer un peu les deux – j'ai toujours en tête le début et la fin. Je sais ce que je veux raconter au début... Par exemple, de tous les articles que vous lirez de moi, pour les bouquins c'est un peu différent, mais dans les articles que vous verrez de moi, vous ne verrez jamais un truc qui vous dit « après 6 ans de développement, TrayerTech » - j'invente un truc – « a mis en vente Cold Plasma 3, un jeu que tout le monde attend »... Enfin, genre, un truc super bateau, quoi. Je ne ferai jamais, jamais, jamais une intro comme ça, je déteste ça [...]. Dès les premières lignes, j'essayerai toujours d'accrocher le lecteur, et ça, c'est ma démarche personnelle : j'essayerai de vendre ce qu'il se passe, de raconter là où on va. Je pense que chaque article – et donc chaque chapitre – est un projet et on doit happer le lecteur dès le début.

### **J'imagine que vous ne pouviez pas faire ça à l'époque de *Player One* ?**

Non. Non, et surtout, je ne le savais pas. Je n'en avais pas seulement l'envie et je ne le savais pas et peut-être que, au fond de moi, comme je n'avais pas la maîtrise, peut-être que c'est quelque chose qui ne m'intéressait pas, et à tort. Et je vois les gens qui réagissent contre aujourd'hui, et peut-être qu'ils ne sont pas prêts non plus, comme je n'étais pas prêt à l'époque. Le bouleversement, pour moi, ça a été le *New Game Journalism*, qui est un mouvement qui a été lancé, je ne sais pas si vous êtes au courant...

### **... Par Kieron Gillen en 2004, oui.**

Kieron Gillen, que j'ai rencontré l'année dernière. J'ai un portrait que je dois finir de lui, d'ailleurs. Il est absolument adorable, mais il est perché, il sait où il va, dans la vie. Il a écrit le *New Game Journalism*, qui est le manifeste, et il y a beaucoup de gens... enfin beaucoup de gens, pas tant que ça, qui s'y réfèrent. Je pense par exemple au mec qui a fait ma préface, qui s'appelle Richard Stanton, c'est une des plus belles plumes du jeu vidéo. Il y a un truc qui s'est passé avec le *New Game Journalism*, et c'est avant, déjà, avant le *New Game Journalism*, et c'est le moment où je me suis à relire, pas du journalisme forcément Gonzo, mais des mecs qui écrivent des nouvelles, qui écrivent des essais et qui sont à la fois journalistes et auteurs, et je me suis dit « ouais, il y a tellement de possibilités pour faire ça » et je crois que je déclic a été aussi... Je lisais Martin Amis à l'époque, qui est un écrivain, et aussi un journaliste à l'occasion, d'ailleurs, il y a une compilation de ses articles et de ses essais qui vient de sortir en France. C'est un Anglais, mais maintenant il habite aux États-Unis. Et c'est en le lisant que j'ai eu le déclic, je me suis dit « putain, mais tout ce qu'on peut faire avec le matériel qu'on a, quoi ». C'est dingue, en fait, les possibilités qu'on a pour toucher les gens, pour leur dire des choses et pour les intéresser, pour leur donner du plaisir du lecteur. Évidemment, ça ne passe pas... C'est ce que me disait Kieron Gillen, il y a toujours les mecs qui réagissent genre « Ha ha, *New Game Journalism* », dès le début, il y a des gens qui ne sont pas du tout sensibles à ça [...]. Mais ce n'est pas ce qui m'intéresse en tant qu'auteur et ce n'est pas ce qui m'intéresse en tant que... Qu'est-ce qu'on a envie de donner aux gens, quoi ? Est-ce que c'est ça que j'ai envie de donner aux gens ? Ben, non.

### **Est-ce rare qu'on en parle dans le milieu de la presse jeu vidéo ?**

En tout cas moi je suis vraiment *New Game Journalism*, c'est vraiment un truc qui a vraiment compté pour moi. Et moi j'ai un ami qui écrivait dans *Joypad*, il s'appelle Tristan [Ducluzeau], et lui il était vraiment dans le *New Game Journalism*, et un jour je le lisais et je me suis dit « ouah, c'est vraiment ça qu'il faut faire, quoi ! Pourquoi je ne fais pas ça ? » Et c'était il y a dix ans, quoi. Il écrivait divinement bien. Il y a un problème aussi à ça : du coup, ma production est devenue beaucoup plus faible. En tant que nombre, mon débit est devenu beaucoup plus faible. C'est plus de travail. Quand je vois les tests de jeux vidéo ils ne sont vraiment pas toujours bien écrits et peut-être que ça intéresse des gens, mais moi ce n'est pas du tout ma came. Moi ce que j'aime faire, en tout cas, ce que j'aime produire, prend plus de temps et je pense que mon bouquin m'a pris plus de temps que ce que ça aurait dû. Je suis devenu lent avec le temps, c'est ce que je voulais dire.

### **Votre ami Tristan, vous le considérez comme étant dans le *New Game Journalism* sans qu'il ait lu le manifeste, si je comprends bien.**

Oui, c'était un précurseur en France. Le nom *New Game Journalism* était loin d'exister, encore. Il écrivait dans *Joypad* et dans *Chronic'art*, on peut encore retrouver ses articles. C'est le mec qui a tout compris sur comment écrire sur le jeu vidéo. Maintenant, il ne travaille plus du tout dans la presse. Il est de l'autre côté, il travaille dans le jeu vidéo. Et c'est dommage parce que j'adorais son style, j'adore ce mec.

### **Pour revenir à votre ouvrage, vous me disiez que chaque chapitre est un projet... ?**

Chaque chapitre a une idée de base, une thématique. Et du coup, une fois qu'on a la thématique, on sait de quoi on parle globalement. Après je connaissais le début, je connaissais la fin et après il fallait trouver les faits, pour moi. Et moi, je suis un gros collectionneur de Fax, de bouquins, de machins comme ça... Et je me suis plongé dans la documentation. Je me suis replongé dans les interviews que j'ai réalisées moi-même, dans les autres interviews, je me suis replongé dans les bouquins... Donc c'était l'accumulation de données, en plus j'ai plutôt une bonne mémoire donc je savais vraiment où

chercher. Donc j'avais vraiment beaucoup, beaucoup, beaucoup, beaucoup de documents. En plus, par exemple, Dragon Quest, il y en a eu beaucoup chez Nintendo, donc chez Nintendo il y a beaucoup de données parce qu'il y a les interviews, les Iwata asks, beaucoup de documents... à partir de tous ces faits, c'est des angles, des idées, des paragraphes... Et chaque chapitre était un peu basé là-dessus. Au bout d'un moment, je me disais, « ah ok, il faut que je parle de ça, et de ça, et de ça ». Cela a l'air très organisé comme je le dis, mais dans les faits c'est beaucoup moins organisé. En ensuite ça, fait un chapitre. Et le but, c'est d'arriver au point que je m'étais fixé.

### **Dans quel registre du travail journalistique se trouve-t-on, d'après vous ?**

C'est-à-dire, « registre » ?

### **S'agit-il d'enquête, d'investigation, d'articles « société »... ?**

Alors, c'est particulier. Mon bouquin est particulier parce qu'il y a beaucoup de papiers qui étaient très « social », où j'ai rencontré des joueurs japonais, où je parlais de mon expérience vis-à-vis du Japon... Et là on est dans le purement social et narratif. À chaque fois, de toute manière, le résultat était narratif. Je raconte quelque chose, quand même. Je raconte quelque chose sur le jeu et je ne raconte pas *le jeu*, en fait. Pas toujours, en tout cas. Je sais que beaucoup de bouquins de jeu vidéo font ça, c'est-à-dire que mon livre n'est pas un almanach ; il y a un personnage qui s'appelle Torneko, qui est commerçant : je ne suis pas là pour faire son profil psychologique. Je ne fais pas de choses, dans mon bouquin, que le joueur peut trouver lui-même. C'est-à-dire qu'il y aura toujours un intérêt à retourner au jeu, je ne suis pas là pour lui raconter l'histoire, pour lui raconter les twists... Je suis là pour lui dire pourquoi le jeu est important. Et d'ailleurs, c'est à mon intérêt primordial : je ne sais pas si les gens sont intéressés par *Dragon Quest*, donc il faut que je leur explique pourquoi c'est intéressant. C'est ça ma démarche, en fait.

Donc du coup, ouais, sociétal, mais il y a des passages d'enquête, en fait. Il y a des passages où il a fallu prendre de la documentation au Japon. Je pense à un chapitre qui parle de Koichi Sugiyama, le musicien de Dragon Quest, qui n'est pas un néonazi, mais un révisionniste, quoi. Et du coup on rentre dans un autre registre et du coup il a fallu enquêter sur tout ce qu'il a dit, tout ce qu'il a proféré comme phrase. Évidemment, on sort complètement du cadre du bouquin de jeu vidéo classique, puisque ce ne sont jamais des thèmes qui sont abordés, ce genre de trucs, sauf quand il s'agit de parler de la portée de *Wolfenstein* sur l'imaginaire des enfants. Enfin, je caricature, mais c'est un peu ça. Et du coup, il y a certains chapitres qui sont d'un autre registre.

### **Dans le registre de l'enquête, c'est bien ça ?**

Oui.

### **Et vous faites la distinction avec « investigation » ? Ou, pour vous, ce sont des synonymes ?**

Je fais les deux. Pour moi, ce qui compte, c'est quand même le travail fini, en fait. Je ne me suis jamais posé en tant que « investigation » et « investigation », ce serait vraiment le survendre, en fait. Parce que ce n'est pas comme si j'avais crapahuté au Japon pendant trois mois à la recherche du document introuvable, quoi. Je ne suis pas allé à la recherche de Toriyama parce que je savais que c'était impossible. Je ne sais pas si vous connaissez, je ne sais pas si vous avez lu mon ouvrage ou pas...

### **On a un fonds d'ouvrage sur le jeu vidéo à l'université. Pour l'instant, j'en ai lu des passages, je ne l'ai pas encore lu en entier.**

Et d'ailleurs, à quoi ça va servir tout ce que je raconte, là ?

### **Certains passages sont susceptibles d'être utilisés dans un article sur les livres de journalistes qui fait suite à une communication à l'Université de Lausanne, où j'ai par exemple parlé de l'ouvrage d'Oscar Lemaire sur Zelda.**

Ah, eh bien je sais qu'Oscar, il a complètement une démarche différente de moi. Par exemple, il n'a pas du tout une démarche littéraire, il a une démarche purement factuelle et je sais que comment il fonctionne – il m'a raconté – il accumule les *facts*, les données, il les fout dans un fichier doc et au bout d'un moment il les entremêle avec du texte. C'est comme ça qu'il me l'a raconté, je ne sais pas s'il l'a raconté comme ça, mais on discute souvent de nos boulots respectifs, lui et moi.

### **D'autres passages peuvent être cités dans ma thèse pour illustrer des épisodes, par exemple, typiquement, le *New Game Journalism*...**

Ah ben voilà, le *New Game Journalism*, je le lie au plaisir de lecture et j'espère que vous lirez mon article sur le *New Game Journalism*, j'espère que ce sera *Le Monde* qui va le publier. Je vais le faire cet hiver, maintenant que j'ai fini mes bouquins.

**La question de l'investigation m'intéresse également et me semble d'actualité, étant donné que *Canard PC* vient de lancer un partenariat avec *Mediapart*. Pensez-vous qu'il y ait de l'investigation dans la presse jeu vidéo ?**

Alors moi je le sais parce que j'ai des amis qui bossent là-dedans, par exemple William Audureau, je sais qu'il fait beaucoup d'enquête, je sais qu'il a des enquêtes en cours et ça, c'est pour son journal, pour *Le Monde*, pour lequel je travaille de temps en temps. Et l'enquête, la différence avec l'enquête et l'article pur, pour moi, c'est que l'enquête, il faut la voir quand même sur le long terme, c'est quelque chose qui prend du temps, c'est un dossier, et moi je ne pourrais pas me permettre d'enquêter comme ça sur quelque chose, sans budget, à froid, moi il faut que je travaille à dessein, quoi. Et le truc où William est avantagé, c'est quand même qu'il travaille dans une rédaction qui, en plus, soutient ses efforts d'enquête. *Gamekult*, par exemple, je ne sais pas si je débarque et je leur dis « ben je veux faire une enquête sur ça, est-ce que vous me financez ? », je ne sais pas s'ils auraient les sous pour le faire. L'envie, peut-être, mais les sous, je ne sais pas. J'ai fait un gros article d'enquête il y a très longtemps, enfin pas si longtemps que ça, sur le quartier République. Ça, c'est mon gros truc chez *Gamekult*. Et c'est un peu l'article – c'est ce que m'a dit ensuite Yukishiro – qui a ensuite lancé l'offre *Premium* avant l'heure, c'est-à-dire montrer ce que ça voulait dire d'être *Premium* et de payer pour avoir des services et de payer pour avoir des articles de qualité. Et c'est celui-là qu'il a utilisé comme plate-forme de lancement.

**Et qu'est-ce qui fait que c'est de l'enquête, cet article sur République ?**

Ah ben j'ai enquêté parce que je suis allé voir tous les protagonistes, je suis rentré en contact avec tous les protagonistes. L'enquête aussi, c'est un peu le mot, mais il induit qu'on trouve des choses, quoi. Et clairement, j'ai trouvé des choses. Après, il y a un truc assez génial c'est que, à l'époque, les mecs ils n'étaient vraiment pas contents de cet article et ils disaient « ouais, mais nous, on sait tout ça ». Et en fait c'est faux en fait tout le monde ne sait pas tout ça, c'est pas parce qu'il y a un petit groupe de gens qui sait quelque chose que justement ce n'est pas une enquête et que ça n'en fait pas un travail d'enquête. Là, c'était vraiment un travail 100% enquête, d'ailleurs payé en conséquence, j'ai envie de dire. Parce qu'ils ont très bien compris que c'est une démarche qui prend plus de temps qu'un test et que j'avais besoin de temps pour le faire. Là c'est clairement un pur travail d'enquête. Et alors il y a un truc qui en tant que journaliste est récurrent, c'est-à-dire que quand les gens ne sont pas contents d'un article, ils vous comparent, et ça, c'est systématique, à *Voici*. Dès que quelqu'un n'est pas content de votre article, il dit « ah, mais c'est *Voici* ». C'est incroyable et je l'ai eu pour cet article-là, et ça, ce qu'il faut comprendre, c'est que vous avez fait votre travail, à ce moment-là. C'est que vous êtes allé au fond du sujet. Quand quelqu'un est énervé et qu'il vous sort ça, c'est comme les gens qui vous traitent de « bobo » : ça veut dire que je t'ai vraiment énervé et que j'ai bien fait. Mais c'est juste par expérience de journaliste que je vois ça.

**Donc vous identifiez une distinction en termes de temps, en termes de faits – on met en évidence quelque chose qui n'est pas forcément su par tout le monde – et aussi une distinction financière, puisque vous dites que ça coûte de l'argent... ?**

Non, non, pas forcément puisqu'on peut toujours faire du boulot pas cher, enfin il y a toujours ce genre de trucs. On peut payer une enquête pour le prix d'une femme de ménage, pour reprendre la vieille expression française qui est purement dégueulasse. Ce n'est pas la distinction financière le plus important, c'est le temps qu'on y met. Une enquête, ça ne se fait jamais vite. Et c'est le point commun avec un bouquin, d'ailleurs. Et après c'est le temps qu'on y met, le temps qu'on y consacre. Il y a aussi la notion de temps, plus que l'argent. Et c'est ça qui fait le distinguo. Quand je vois mon pote William qui fait son truc, l'article dont il m'a parlé ça fait un mois ou deux mois qu'il m'en a parlé et je sais qu'il n'est pas sorti encore, donc ça prend du temps. On interroge des gens, parfois des gens qui sont mis en cause alors il faut les réinterroger, voilà ce qu'on m'a dit ça et ça et ça, et qu'est-ce que vous voulez dire, qu'est-ce que vous avez à répondre là-dessus ?

**Pour revenir à l'ouvrage, vous me dites « il n'y a rien que le joueur peut trouver lui-même »...**

Ah pour moi, la qualité d'un bouquin de jeux vidéo, ouais, ça fait partie du truc. Je vais me répéter, mais si c'est pour raconter l'histoire, le twist et parler des personnages et de ce qu'ils vont raconter... On peut faire de l'analyse, ça, c'est intéressant. Mais j'ai une tendance à croire, et surtout pour le cas de *Dragon Quest* en particulier, que les personnages n'ont pas besoin d'être analysés. C'est quand même des histoires très très simples, c'est des personnages très très simples. Et c'est là où ça recoupe le *New Game Journalism* : ce n'est pas ce que les personnages vous racontent qui est le plus intéressant, c'est la réaction des par rapport à ce qui nous est raconté. C'est quelque chose de très simple et fondamental et du coup c'est comment les gens réagissent, pourquoi *Dragon Quest 5* ou *6* ont marqué les gens, pourquoi ils ont tous marqué les gens à un moment donné et pourquoi *Dragon Quest* plutôt qu'un autre, quoi.

**Est-ce ça qui en fait un travail journalistique, le fait que le joueur ne pourrait pas le trouver lui-même en parcourant les jeux ?**

Ouais. Il y a déjà cette notion-là, que les jeux c'est la base, mais que le bouquin apporte un nouvel éclairage ou quelque chose, et surtout que le bouquin apporte un plaisir supplémentaire, en fait. Il invite à redécouvrir, à mon sens hein, c'est mon ambition, je ne suis pas le lecteur dans ce cas-là. Mon ambition, c'est que les gens y reviennent et s'y replongent. J'ai une amie qui m'a dit « j'ai fini ton bouquin d'une traite », c'est adorable et « écoute je me suis remis à *Dragon Quest 5*, tu m'as trop donné envie d'y rejouer », ben voilà, mission accomplie sur ce truc-là. Mon but, ce n'était pas de lui apporter ma vision sur « est-ce que ce n'est pas l'histoire du *Roi Lion* revisitée par les Japonais ? ». Ben non, ce n'est pas ça mon taf. C'est de lui expliquer pourquoi c'est important et pourquoi c'est important qu'elle y joue.

**L'inverse de ça, ce serait une soluce, qui serait à 100% dans le jeu ? Est-ce qu'une soluce c'est un travail journalistique ?**

Je ne sais pas, je n'ai pas fait beaucoup de soluces dans ma vie. Je n'ai jamais aimé les soluces. J'ai fait celle de *Final Fantasy VIII*, au tout début de ma carrière j'ai clairement compris que c'est quelque chose qui ne m'intéressait pas, en fait. Ça ne m'intéresse pas de dire aux gens comment terminer un jeu, en fait. Il y a des gens qui sont faits pour ça. Et puis de toute manière, maintenant, les solutions sont souvent faites en amont par les éditeurs, ce n'est pas intéressant, pour moi. Je ne me suis jamais posé la question en termes de solution, et en plus les bouquins de solution japonais, je m'en suis servi pour mon bouquin, ils ne sont pas intéressants.

**Mais ils faisaient partie de vos sources.**

Ah oui, bien sûr, les bouquins officiels, c'est toujours intéressant de relire : d'abord, d'avoir une documentation rapide. « Ah, je cherche tel truc, telle donnée, tel machin », j'ai toujours les bouquins de soluces, mais les bouquins de soluce japonais ils sont quand même vraiment mastocs. Parfois ils sont en deux volumes, il y a le bouquin des donjons et le bouquin de l'aventure elle-même, c'est du gros matos. Et donc, quand même, ça m'a servi, mais ce n'est pas de la rédaction. En termes d'écriture, c'est... c'est... je ne sais pas comment dire ça poliment. C'est cristallin, on va dire, il n'y a pas de style, pas d'envie. Voilà, c'est comme un test de jeu vidéo qui vous parle des graphismes, de l'animation et du son quoi, ce n'est pas très intéressant.

**Avez-vous réalisé des interviews spécifiquement pour le bouquin ?**

Heu, non. J'ai fait des interviews en me disant, au moment où je faisais le bouquin, « ah ça pourra me servir », mais je n'en ai pas fait en me disant... Ah, si, j'en ai quand même fait. J'en ai quand même fait parce que j'ai rencontré des joueurs japonais et ça m'intéressait. Mais j'entendais en termes de *staff*, des gens qui travaillent sur *Dragon Quest*, je n'en ai pas fait spécifiquement. Et alors après y'a les trucs avec mes sources confidentielles [...] et tout ça ben eux évidemment il y a eu des formes d'interviews d'eux, mais elles sont complètement informelles et elles n'apparaissent pas en tant que telles, quoi. Je ne vais pas nommer « selon une source bidule ».

**La protection des sources est donc également un élément important.**

Ah ben surtout quand elle concerne des gens qui travaillent au centre de la société ou qui sont liés d'une manière ou d'une autre à la société et qui ne veulent surtout pas avoir leur nom cité, et je le respecte totalement, quoi. Évidemment, je serais vraiment le roi des cons si je faisais ça.

**Et donc vous avez rencontré des joueurs japonais pour le bien du bouquin ou ces rencontres se sont faites davantage par hasard ?**

Non, c'est par hasard, oui. Celle à laquelle je pense c'est complètement par hasard. C'est des gens rencontrés à l'occasion d'une sortie de jeu, c'est des gens... Le plus fou, je crois, et je ne sais même pas si j'en parle dans le bouquin dans ces termes-là, mais c'est quelqu'un que j'ai croisé en montagne dans une randonnée, quoi. Et le mec m'a dit, « vous faites quoi ? », je dis *Dragon Quest* et évidemment les gens connaissent. Le mec il m'a alpagué là-dessus et on en a parlé. J'ai vu un gamin jouer à *Dragon Quest* dans une famille où j'étais de passage, et du coup j'ai demandé au gamin son impression et qu'est-ce que ça lui faisait, tout ça.

**Vous me disiez que l'ouvrage avait pris plus de temps que ce qu'il aurait dû prendre. Vous vouliez parler de la rentabilité financière ?**

Ah ben, ne me lancez pas sur la rentabilité : évidemment, un bouquin, ce n'est pas rentable à faire. Pour moi, en tout cas, parce que je n'ai pas été très rapide. Et puis quand c'est le premier, on est désorganisé. Là je vous ai dit, le deuxième il est déjà fini, ce n'est pas un bouquin de jeu vidéo. Ce n'est pas du tout du tout rentable, en fait. Et surtout, en plus, c'était agglutinant. J'ai fait un bouquin trop court au début et on m'a dit « il faut nous en rajouter une couche parce que nous on fait des bouquins longs » et à ce moment-là où ils m'ont dit ça, il y avait *Dragon Quest 11* qui manquait, donc c'était l'occasion d'en faire plus, et en plus ça m'a permis de voir mon travail déjà fini, et de voir ce qu'on pouvait faire encore,

trouver d'autres angles, et qu'est-ce qu'on pouvait améliorer. Et du coup il y a eu deux temporalités dans le bouquin, c'est-à-dire quand je l'ai fini la première fois en Avril-Mai et quand je l'ai reterminé en septembre. Alors, évidemment, c'est deux fois plus de taf sur un taf très très long, mais en termes de bouquin je pense que c'était vraiment bien, la meilleure solution pour avoir un produit de qualité.

### **Mais, évidemment, vous n'avez pas eu de rallonge financière pour retravailler votre copie ?**

Ah non, clairement pas. Mais c'est l'à-côté du boulot pour l'instant le plus réjouissant et ce n'est pas gagner de l'argent, même si gagner de l'argent et le peu qu'on gagne, c'est déjà bien, mais le plus cool c'est de rencontrer les lecteurs. Et j'ai eu l'occasion de rencontrer beaucoup de lecteurs, dont certains qui me lisent depuis vingt piges, quoi. Et c'était très touchant, j'ai eu des rencontres vraiment très intéressantes, très touchantes. Moi j'ai été un lecteur du *Nouvel Obs* quand j'étais petit, et j'avais les plumes que j'aimais bien déjà très très jeunes, et quand je les ai rencontrées, c'est toujours un gros plaisir pour moi. Et du coup, je me suis dit « merde, sans m'en rendre compte, j'ai été un peu la plume préférée de certaines personnes, suffisamment pour qu'ils se déplacent pour me le dire et fassent la queue dans le froid en plein hiver » et ça m'a touché.

## **2. William Audureau**

En parallèle de ses études de philosophie, il pige pour *Nintendo*, *Le Magazine Officiel* à partir de 2002, puis devient chef de rubrique à *Jeux Vidéo Magazine* en 2006. Après un licenciement en 2008, William collabore à quelques titres (*01. net*, *SVM*, *Gamekult*...), publie des ouvrages d'histoire du jeu vidéo, et est embauché au service « Pixels » du journal *Le Monde* en août 2014. En février 2020, il quitte « Pixels » pour « Les Décodateurs ».

a) 19 janvier 2018 - Téléphone

### **Quel est votre parcours ? Comment en êtes-vous venu à faire du journalisme de jeu vidéo ?**

Vous voulez une version courte ou longue ?

### **La version longue me convient. On peut démarrer à vos études. Vous destiniez-vous déjà au journalisme de jeu vidéo ?**

Je peux préciser, même si ça n'a absolument aucune valeur universitaire ni quoi que ce soit, que j'avais lancé un magazine quand j'étais au collège. Et que donc on peut dire que j'avais déjà un peu ça dans le sang. Je me souviens même qu'il y en a eu deux, un qui s'appelait SnakleMag, qui a eu cinq numéros, et un CoolMag, un titre très années 1990, qui en avait un seul. Je sais qu'ils existent encore quelque part, d'ailleurs. Et dans lesquels il y avait beaucoup de bande dessinée et de jeu vidéo. Je pense qu'à l'époque, si on me demandait mon métier, je voulais faire Kids magazine. Après, journaliste a toujours été une de mes options de métier, de carrière. Il y en a eu plusieurs : professeur de philosophie, [passage inaudible], critique cinéma, il me semble aussi... En tout cas, journaliste faisait partie des choix. En sachant que j'ai commencé mes études, par contre, je n'avais pas de métier précis en tête. Je n'ai pas fait d'école de journalisme, par exemple. J'ai commencé par une prépa Sciences Po. Je n'ai pas vraiment fait les concours derrière, enfin j'ai fait celui de Sciences Po Paris, mais en ne faisant pas grand-chose pour l'avoir. Par contre, j'ai découvert la philo à ce moment-là, vraiment. J'avais déjà beaucoup aimé en terminale, mais on va dire que j'ai eu un second coup de foudre et j'ai fait des études de philo pendant quatre ans. Et en parallèle, je me suis remis à écrire sur le jeu vidéo à un moment où j'avais complètement laissé tomber. Et en fait, ce sont surtout des raisons familiales qui m'ont fait écrire sur le jeu vidéo. C'est tout simplement que j'ai un frère qui a sept ans de moins que moi. J'avais quitté le foyer familial et voilà, entre quelqu'un de 12 ans et quelqu'un qui en a 19, c'était un sujet de conversation qu'il pouvait y avoir. Si je lui parlais de mes amours ou que je lui parlais de philo, forcément, ce n'était pas trop son truc. Lui comme il était à fond dans les jeux vidéo à ce moment-là je me suis mis à m'y réintéresser. Et comme j'ai un peu tendance à faire toujours les choses très entièrement, je me suis retrouvé à m'inscrire sur des forums, à commenter des choses sur un blog, enfin un site amateur plutôt, qui s'appelait « Bel For Gamers » et qui a été rebaptisé For Gamers. Le fondateur m'a proposé d'écrire bénévolement. J'ai commencé à écrire bénévolement. Et par coup de chance – on était, je crois, en 2001 ou 2002 – il y a Julien Van de Steene (alias Milouse de *Player One*) qui montait un magazine dédié à Nintendo, qui est tombé sur un article que j'ai écrit, qui lui a plu. Et il m'a proposé qu'on se voie. Et c'est comme ça que j'ai commencé à piger dans la presse jeu vidéo, avec un côté un peu accidentel. Et à ce moment-là, c'était très clairement... Moi, ça me servait à financer mes études de philosophie, en fait.

### **Il s'agissait donc de Nintendo, le magazine officiel ?**

Oui, tout à fait. C'est 2002, du coup, le lancement du *Gamecube*, j'ai eu mon premier article publié à ce moment-là, dans le premier numéro. Donc j'ai continué en piges, comme ça, pendant 4 ans, jusqu'en 2006. En 2006 j'avais eu ma maîtrise, c'était juste l'année où il y avait eu le basculement vers le master, et c'était un peu absurde parce que ça me faisait



recommencer la même année. En tout cas, c'était le même programme qui était copié-collé de la maîtrise au master 2 donc ce n'était pas très intéressant. J'ai été pris dans un master 2 pro, et là j'ai eu un choix à faire : soit je pouvais partir dans un master 2 pro de sémiologie et communication, soit je pouvais répondre favorablement au poste de chef de rubriques actu que me proposait Julien à *Jeux vidéo magazine*, qu'il avait rejoint quelques mois plus tôt. Et on était en 2006, j'avais 24 ans, je me suis dit qu'un poste de chef de rubrique à 24 ans, c'était une expérience qui était valorisable. Donc j'ai dit oui sans trop réfléchir au fait que, dans le jeu vidéo, c'est très dur de vieillir et que c'était un choix qui n'était au final pas très longtermiste. Mais donc j'ai dit oui et je me suis retrouvé en CDI, dans le jeu vidéo, en 2006.

### **Vous êtes passé de pigiste à chef de rubrique ?**

Tout à fait. J'ai fait entretemps quelques piges, je ne vais pas forcément en faire l'article, mais j'ai fait quelques piges à gauche à droite, dans la presse cinéma, dans un magazine qui s'appelait *Score*, dans un magazine jeunesse centré sur le jeu vidéo qui s'appelait *Kid Paddle*... J'ai fait quelques trucs à gauche à droite, mais qui étaient assez mineurs, dans une époque où c'était mon gagne-pain. Et c'était une époque où, pigiste, ça pouvait encore rapporter très convenablement quand on est quelqu'un qui travaille vite, ce qui a toujours été plutôt mon cas. Ensuite, pour essayer d'aller un peu plus vite, j'ai travaillé pendant deux ans à *Jeux Vidéo Magazine*. C'était extrêmement instructif puisque j'ai appris le métier de journaliste vraiment sur le tas. Essentiellement en lisant *Capital*, le magazine *Capital*, qui me servait de référence dans la manière de présenter les sujets, de créer des angles sur les sujets sur des thématiques qui pouvaient ne pas être très grand public. Puisque parler d'un grand PDG ou parler d'une boîte de yaourts, dans l'absolu, ce n'est pas très sexy. Mais c'est vrai que c'est un magazine – je ne le lis plus, mais quand je le lisais – qui était très très fort pour intéresser le lecteur à des sujets qui étaient à la base très sélectifs. Et du coup j'ai beaucoup appris en le lisant, sur la manière dont on peut éditer les sujets, dont on peut les angler, etc.

### **Vous êtes-vous inspiré de *Capital* pour le bien de ce poste de chef de rubrique ou cette référence lui préexistait-elle ?**

Non, ça ne préexistait pas. En tout cas ce magazine-là, très clairement, j'ai commencé à le lire alors que j'étais en poste. J'ai appris son existence, en tout cas je connaissais l'émission, mais je ne lisais pas du tout cette revue. C'est Julien qui m'en a parlé en me disant « c'est très bien, ce qu'ils font », justement en matière de présentation et de choix des sujets, et du coup j'ai commencé à le lire. Et effectivement, j'ai trouvé ça très intéressant, très habile.

Je suis resté environ deux ans à *Jeux Vidéo Magazine*. Je gérais 20 à 50 pages par mois, j'avais un poste de chef de rubriques actu, mais en fait assez rapidement je me suis mis à gérer les dossiers également. J'étais celui que Julien consultait pour la couverture, j'étais un petit peu le numéro 2, ce qui était très intéressant pour voir un peu comment un magazine se fait de haut et en interne. Et ce qui a été très pratique par la suite, quand je suis redevenu pigiste, parce que je savais exactement quelles étaient les attentes de mon rédacteur en chef. J'ai été licencié fin 2008 suite à une sordide affaire de publicité, on va dire une pression d'Ubisoft sur la direction après un article que j'avais commandé et qui n'a pas plu à Ubisoft... J'ai eu de la chance, car j'ai pu rebondir immédiatement à *Sciences & Vie Multimédia (SVM)*. Alors, c'était un poste de simple rédacteur donc je perdais un peu le côté gestion, mais ça me permettait de faire un peu des sujets plus vastes. Ça devait être en mars 2008, de mémoire. J'y suis resté jusqu'à la liquidation de Volnay, qui éditait le magazine, qui a été racheté par le groupe Next radio, qui appartient à *BFM TV* et à *01.net*. Moi je fais partie de ceux qui ont été licenciés parce que je n'avais pas d'enfant, j'étais celui qui avait le moins d'ancienneté, c'était tout à fait normal. Par contre, à *SVM*, il y avait une solidarité très très forte entre journalistes et ceux qui ont été embauchés par *01.net* ont poussé pour que je sois aussi embauché par *01.net*. Donc je me suis retrouvé à un poste qui n'était pas celui de mon choix, mais qui me permettait de suivre mon équipe. C'est comme ça que je me suis retrouvé pendant un an, qui a été clairement le pire de toute ma vie professionnelle, journaliste photo à *01.net* et mon métier consistait à tester des appareils photo, essentiellement. Très souvent des appareils photo bas de gamme, ce n'était pas très intéressant, c'était très déprimant.

### **Aviez-vous des connaissances ou des affinités avec ce domaine ?**

Disons que j'avais déjà un petit écrit, j'avais déjà fait des tests d'appareils photo sur *SVM* mais ce n'était pas ma passion, quoi. Je le faisais parce que, bon, il fallait le faire. Et j'ai dû écrire quelque chose comme trois tests d'appareils photo. Je ne sais pas, ou dix. Bon, ce n'était pas énorme. Dans l'absolu, c'était un moment où ça m'intéressait de ne pas faire que du jeu vidéo, donc c'était intéressant d'élargir un peu mon spectre. Mais je ne m'attendais pas à ne faire que de la photo. Et là, le jeu vidéo m'a pas mal manqué. Au bout d'un an, *01.net* a lancé une chaîne jeux vidéo sur laquelle j'ai basculé. J'y suis resté un an. Là, le souci, c'est que la manière de travailler ne m'intéressait pas beaucoup. C'est quelque chose qu'on retrouve beaucoup sur le web. Très clairement, il y avait une pression de l'audience et une approche du journalisme qui n'était pas très stimulante. Essentiellement, ce qu'on me demandait, c'était de suivre l'actualité sur Google News, de voir les articles qui étaient bien référencés, de voir les sujets qui étaient bien référencés, et d'écrire sur ces sujets. C'est ce que beaucoup de gens continuent à faire encore aujourd'hui. Donc je vais prendre un exemple que j'ai en tête parce qu'il est récent : je vais sur Google News, je regarde la page « jeux vidéo », je vois que Quantic Dream, tout le monde en parle, ben je vais faire un article sur Quantic Dream pour dire la même chose que tout le monde. Là, pour le coup, venant de la philosophie, j'ai beaucoup déprimé intellectuellement sur le fait qu'il y avait très peu d'exigence, d'investigation, de travail de sources... C'est le moment où, justement parce que je m'ennuyais terriblement, j'ai commencé à écrire en

parallèle mon livre sur l'histoire de Mario, qui était un livre d'historien, un petit peu. Et puis, au bout d'un moment, comme les audiences ne m'intéressaient pas tellement... aller à l'actu plus générale m'intéressait, mais il n'y avait pas de place, l'ambiance n'était pas terrible, j'allais être papa... donc j'ai démissionné. Alors je ne sais pas à quel moment devenir papa et démissionner deviennent compatible, mais, dans ma tête, ça l'était. Dans le sens où j'étais professionnellement déprimé et je ne voulais pas devenir papa d'un enfant qui aurait un papa professionnellement déprimé. Donc ça a été une décision assez risquée que j'ai longtemps failli regretter.

Donc à ce moment-là on est début 2011. Début 2011, il y a aussi des raisons familiales, derrière, mais c'est encore autre chose. Mais oui, j'ai démissionné en juin 2011 et j'ai fait derrière beaucoup de piges pour *Gamekult*, qui justement était à la recherche de profil de journalistes d'investigation dans la limite de ce que peut être un journaliste d'investigation sur le jeu vidéo et sans réelle formation de journaliste d'investigation, mais en tout cas ils cherchaient des articles à valeur ajoutée et c'était exactement ce que je voulais faire. Ça m'a permis également d'être papa en travaillant à domicile, ce qui était très agréable. Et en même temps j'ai repris les études et j'ai fait un master 2 d'histoire économique.

### **La recherche de pigistes par *Gamekult* était-elle formulée en ces termes (« journaliste d'investigation ») ?**

Je ne crois pas que ça a été précisé comme ça. C'est moi qui les ai contactés et la première chose que je leur ai proposée c'était un test de Pro Cycling Manager, parce que j'adore le cyclisme et que je sais très bien qu'il n'y a pas grand monde qui connaît le cyclisme et qui connaît la série, du coup je savais que ça pouvait les intéresser. Et ensuite il s'est trouvé qu'eux étaient demandeurs d'articles à valeur ajoutée. Je crois que c'est Thomas Cusseau qui a suggéré à Poischich, à Gaël, l'idée que je puisse écrire sur le crunch dans le jeu vidéo, qui a été l'un de mes premiers articles depuis longtemps que j'ai écrit en cherchant à contacter par moi-même des gens dans le jeu vidéo, sans passer par des attachés de presse. Ce qui était à la fois très libérateur et très formateur. Donc j'ai pigé chez *Gamekult* pendant 3 ans, j'ai pigé un tout petit peu pour *01.net*, c'est les moments où j'aurais bien aimé revenir et ça ne s'est jamais fait. J'ai donc fait un an de master 2 en histoire économique, j'ai fait une année et demie de Japonais à l'INALCO, écrit un livre sur Miyamoto – donc du coup j'ai écrit deux livres pendant ces trois ans, et puis au moment où j'arrivais en fin de droits, j'ai eu deux opportunités qui se sont présentées. Une à *Clubic*, à Lyon, où je m'apprêtais à déménager, et qui me semblait correspondre plus à mon profil, et une au *Monde*, où on m'avait dit très clairement que j'avais un profil trop spécialiste et pas assez généraliste, et j'ai dû arriver avec tous les articles non-jeu vidéo que j'avais écrit dans ma vie pour prouver que j'étais un journaliste jeu vidéo qu'ils pouvaient embaucher, c'était assez rigolo. Et en fin de compte, j'ai été pris au *Monde*, officiellement en août 2014, pile au moment où j'arrivais à court de droit pour le chômage. Et ensuite, je n'ai pas bougé, je suis au *Monde* depuis.

### **Vous-même, vous vous considérez comme un journaliste spécialisé, comme un journaliste tout court... ?**

Les deux. Je suis *de facto* un journaliste spécialisé et je sais très bien qu'il y a des sujets que je peux traiter en une demi-heure là où un journaliste non spécialisé le traiterait en deux jours. Et ça, ça ne s'invente pas, c'est purement le fait d'une spécialisation. Après, je me considère aussi comme un journaliste au sens où... Déjà, je me considère comme un journaliste par opposition à testeur, parce qu'il y a plein de sujets qui m'intéressent, qui n'ont rien à voir avec le jeu vidéo et sur lesquels j'espère pouvoir considérer que je peux aussi être compétent, même si je ne les écrirais pas forcément aussi vite. Ça m'est déjà arrivé d'écrire sur le cyclisme, d'ailleurs, au *Monde*, j'ai couvert des sujets société, donc ça, ce n'est pas très amusant, mais j'ai écrit sur le thatchérisme et le salafisme, j'ai également fait un reportage gastronomique, donc des sujets complètement différents et je suis très content de pouvoir le faire. Donc journaliste spécialisé, de fait, mais aussi journaliste généraliste.

### **Simple question technique : quand vous écrivez sur de tels sujets, ce n'est pas publié sur « Pixels », mais ça ne pose pas de problème, vous pouvez être publié dans d'autres sections du site du *Monde* ?**

Oui. Par exemple j'ai beaucoup écrit aussi sur les *fake news*. J'ai travaillé avec les Décodeurs, aussi. Donc oui en général ces sujets-là ne sont pas sur Pixels, même si certains peuvent l'être. Ce ne sont pas des sujets directement sur le jeu vidéo, mais ça reste quand même très proche, avec des sujets sur le cinéma populaire comme Star Wars, ou l'animation avec Les Chevaliers du Zodiaque, bon, c'est des sujets assez connexes donc c'est très Pixels. Peut-être que la meilleure illustration c'est un sujet que j'ai publié il n'y a pas longtemps sur la langue de Yoda. Qui a été publié sur Pixels, qui s'accroche une sortie commerciale d'un film populaire qui appartient à la culture que l'on appelle, un peu par raccourci, la culture « geek ». Et en fait c'était essentiellement une excuse pour parler de linguistique, parce que je suis passionné de linguistique. Et ça a été publié sur Pixels alors qu'en fait, c'était un sujet sur les langues.

### **Vous bénéficiez donc d'une grande liberté dans vos choix de sujets à *Pixels* ?**

Oui, très clairement.

### **Avez-vous déjà ressenti cette liberté lors de votre travail pour d'autres titres de presse ?**

J'ai envie de dire que quand j'étais à *Jeux Vidéo Magazine*, l'avantage c'est que j'avais une vision générale des deux rubriques que je supervisais et très souvent comme il fallait remplir un magazine chaque mois, j'étais encouragé à trouver

des idées de sujets. Alors, il a pu arriver que Julien me dise « non » sur tel ou tel sujet qu'il a trouvé trop curieux, je sais qu'il n'aimait pas trop les sujets *pop culture* (je me souviens qu'une fois j'ai voulu faire un article comparant Samus et Master Chief). La culture populaire, il n'était pas très à l'aise avec ça, je ne sais plus si ça a été publié ou pas. Mais le poste faisait qu'il fallait que j'aie des idées de sujets, de toute façon, donc j'étais encouragé. À *01.net*, ce n'était pas le cas du tout. De fait, comme il y avait une course à l'audience, on écrivait sur ce qui était lu. À *Gamekult*, il fallait que je sois force de proposition. Et c'était vital en tant que pigiste puisque en tant que pigiste, surtout dans les années 2010, on vient rarement te chercher. Les budgets sont faibles et il y a plein de pigistes qui se battent donc il faut arriver avec des sujets à proposer. La limite c'était que moi j'avais plein d'idées de sujets, mais que par contre *Gamekult* n'avait pas les fonds pour tous les prendre. Donc ça devait être sélectionné. Pixels de ce point de vue-là, c'est la première rubrique où je peux mettre à profit à la fois l'appétence que je peux avoir pour une variété de sujets... Via le fait que, étant en interne, personne ne va m'empêcher : ça ne coûte absolument à personne que j'écrive. On a plutôt tendance à me demander d'en faire moins, mais bon, c'est plutôt personnel, ça, parce que j'ai tendance à écrire beaucoup.

**Vous mentionnez des articles qui, dans *Jeux Vidéo Magazine*, sortaient du cadre habituel « news », « preview », « tests ». Dans quelle rubrique étaient-ils publiés ?**

Il faudrait que je les regarde... Il y avait un truc qui était très amusant c'est que c'était un magazine imprimé. Et un magazine imprimé, il y a une charte graphique, il y a une maquette qui est préétablie, donc il y a un cadre. Et ce cadre ne fournit pas toujours la latitude nécessaire pour faire ce qu'on veut. Donc il y a vraiment plusieurs fois où on essaie de jouer avec le cadre existant pour essayer de faire rentrer des angles, mais petit à petit, on le faisait. En fait, c'est un truc tout bête : quand je suis arrivé, on titrait avec le nom du jeu. Le titre, c'était le nom du jeu. Mais ce n'est pas un titre d'article. Un article, s'il est anglé, il doit vous parler d'un truc en particulier. Est-ce qu'on va vous parler d'un jeu parce qu'il cartonne ? Parce qu'il est le premier à mettre en scène – je dis n'importe quoi – une héroïne qui aurait été écrite par une scénariste ? En fait, on ne se posait pas trop la question. On ne se pose pas trop la question, je trouve, dans la presse jeu vidéo, de pourquoi on écrit sur un sujet. La manière dont c'est structuré, et ça je le vois, d'ailleurs : on est sollicité par des éditeurs ; on reçoit des communiqués de presse des éditeurs et il y a l'impression que, ben en fait, il faut qu'on écrive sur ce qu'on reçoit. Il y a un côté très vertical.

Alors là, ce que je décris, c'est une réalité telle que je l'ai vécue entre 2006 et 2008. Un moment où la presse papier demeurait très importante, même si sur le déclin, pour les éditeurs. Et beaucoup de sites fonctionnent encore comme ça (même si la vidéo a un petit peu changé les choses). Mais en tout cas, oui, voilà, il y avait cette impression que le sujet, en fait, c'était l'éditeur qui le choisissait. C'est lui qui maîtrise le calendrier, l'accès à la formation. Et ensuite, toi, ta petite liberté, c'est d'apprécier ou pas le jeu. Et c'est quand même mieux si tu l'apprécies. Je caricature un petit peu, mais la manière dont la presse est structurée depuis les années 1990, c'est quand même beaucoup comme ça. Alors que, ben, par exemple, le fait d'aller faire des portraits de joueurs, c'est une liberté qui est immense, qu'on peut s'autoriser quand on est journaliste de jeu vidéo, qui permet d'approcher la question complètement autrement, par le biais du vécu, de l'anecdote, du côté humain. Un contrepied complet du « journalisme produit » que les éditeurs poussent. J'ai l'impression que je ne réponds pas du tout à votre question. Mais pour essayer d'abrégé, il fallait rentrer des articles plus humains dans le cadre « news – previews – tests » de *Jeux Vidéo Magazine*. Au final, c'est surtout la rubrique « dossiers » qui elle était complètement libre qui nous a de plus en plus permis de faire des choses plus originales. Typiquement, c'est un dossier sur lequel moi j'ai perdu en partie mon boulot, puisque je sais qu'il est mal passé, c'est quand on a fait un dossier « ce qu'on nous cache sur la Wii », le titre était très agressif, mais c'était vraiment un dossier qui, pour le coup, était produit, mais ce n'était pas un test – la Wii était déjà dans le commerce depuis un an et demi et elle cartonnait – mais c'était parler des problèmes techniques de la Wii, de ses publicités qui enjolivaient complètement ce qu'elle est capable de faire... C'était en parler un petit peu autrement. Tout comme on aurait pu faire un article sur les compétitions de Wii Bowling. Des portraits de papys et mamys qui jouent à Wii Bowling, ça aurait été drôle aussi. C'est un autre exemple de ce qu'il est possible de faire, de ce que j'étais content qu'on puisse faire dans *Jeux vidéo magazine*, parfois, malgré la maquette et la culture d'entreprise de *Jeux Vidéo Magazine* et de Future France.

**Quand vous dites « il fallait rentrer des articles plus humains », pouvez-vous préciser ? De qui venait cette impulsion ?**

J'ai dit « il fallait » ? Je me suis mal exprimé. On pensait, Julien et moi, qu'il en fallait. C'était un vrai choix de notre part que d'essayer de rendre le magazine plus vivant, plus attrayant.

**Est-ce ce type d'articles que vous qualifiez de « à valeur ajoutée » ?**

Alors, il y a plein de types d'articles à valeur ajoutée. Ça, c'est juste un type. Ce que j'appelle un article à valeur ajoutée, dans l'absolu, ce n'est pas très compliqué. Même si je ne suis pas sûr de parvenir à le définir de manière simple. C'est un article qui apporte quelque chose. Il y a plein de manières d'apporter quelque chose : ça peut être de l'analyse, des infos exclusives, un angle original, une présentation qu'on n'a jamais vu, purement stylistique... Mais c'est l'article qui fait que le lecteur va avoir l'impression d'avoir appris quelque chose ou en tout cas d'avoir bénéficié de sa lecture. Et c'est aussi les articles qui te permettent de te distinguer de tes concurrents, tout simplement. Les articles à valeur ajoutée, c'est bien simple : ils sont indispensables à partir du moment où tu rentres dans une économie concurrentielle où certains

médias ne font plus payer l'information. Donc en fait, c'est une question de valeur journalistique, mais également de valeur peçue. Il faut que la personne qui lise l'article ait intimement, instinctivement, l'impression qu'elle comprend pourquoi elle a payé pour cet article. En l'occurrence, c'était vrai pour un magazine, puisqu'un magazine est payant, même si *Jeux Vidéo Magazine* n'était pas très cher. C'est vrai aussi pour un article payant en ligne. Là, par exemple, j'ai fait une enquête sur Quantic Dream, il se trouve que l'article était mis en payant ; il y a une logique à dire « voilà, il y a deux mois d'enquête, il y a des informations qui sont exclusives, ce sont des révélations », donc cet article-là, il est à valeur ajoutée. Littéralement, quand tu crées de l'information, c'est que tu ajoutes quelque chose.

### **Certains internautes sur les réseaux sociaux vous reprochent que l'article soit payant. Qu'en pensez-vous ?**

Très honnêtement, c'était un choix qui ne m'appartenait pas. À titre personnel, je dis bien à titre personnel, moi j'aurais bien voulu qu'il soit gratuit pour deux raisons : j'avais envie que... Tout simplement, quand on a travaillé deux mois sur un sujet, on a envie que la diffusion du résultat ne soit pas limitée par l'aspect payant. La deuxième chose c'est que, sur un sujet aussi *touchy*, ça me semble important que les lecteurs aient l'intégralité des informations, pour ne pas faire d'amalgame. J'ai vu par exemple que, aux États-Unis, c'est essentiellement par le biais de la traduction incomplète d'EuroGamer que l'information a circulé, il n'y a pas grand monde qui est retourné voir *Le Monde*, comme c'est payant, parce que personne ne s'est dit « tiens, je vais prendre un abonnement payant sur un site qui est en langue étrangère », et du coup ben le souci c'est qu'il y a des erreurs d'interprétations qui commencent à circuler. Si l'article avait été entièrement gratuit, il y a beaucoup de personnes, je pense, qui auraient pu se faire un portrait complet de l'article lui-même. Après, il y a des logiques économiques, des logiques éditoriales, ça s'entend complètement qu'on dise aussi à un moment donné « ben oui, deux mois de travail sur un scoop qui est repris à l'international, peut-être qu'on peut décréter que cet article-là, il coûtera deux euros ». Ce sont des choix qui ne m'appartiennent pas. En tout cas, ce qui est certain, c'est que mettre cet article derrière un *paywall*... Là en l'occurrence, de fait, la question ne se pose pas trop, vu que ce sont des informations exclusives. Mais, par exemple, ça aurait été complètement absurde de faire un article sur l'annonce de Nintendo Labo – je suis en train de me dire que cet interview paraîtra très datée lorsque vous l'utiliserez. Nintendo Labo, si tu fais un article pour dire, « voilà, voici ce que c'est », c'est informatif, mais il n'y a aucune valeur ajoutée : tu écris juste ce que Nintendo a annoncé et la même chose que tout le monde. L'article à valeur ajoutée, ce serait d'expliquer quelle est la logique de Nintendo derrière, ou de faire une rétrospective des accessoires un peu loufoques, ou ça serait de faire un reportage ou une enquête sur la manière dont ces cartons, ces accessoires de jeu atypiques sont produits... Créer de l'info, de l'intelligence, de la compréhension, apporter quelque chose. Ajouter de la valeur – j'ai l'impression d'être dans une pub.

### **D'après ce que vous me dites, l'investigation est un des moyens de créer de la valeur ajoutée. Est-il aisé de publier de l'investigation dans la presse jeu vidéo, selon vous ?**

C'est marrant que vous me posiez la question parce que j'en discutais pas plus tard que ce matin avec un journaliste d'*El Pais* qui se posait la question. [Passage sur la vie personnelle de l'informateur qui me prévient qu'il faudra peut-être interrompre l'entretien prématurément] Est-ce qu'on peut faire de l'investigation sur le jeu vidéo ? Oui, mais c'est dur. Oui, mais tout le jeu vidéo est structuré pour que ça n'existe pas. Le journalisme d'investigation, je n'ai pas d'article qui me vient en tête, pourtant il y en a eu. En fait, déjà, il y a un malentendu. On est tellement élevés, dans la culture jeu vidéo, à penser que tout tourne autour du produit que, ce qui a longtemps servi de scoop et d'investigation dans la presse jeu vidéo, c'était d'obtenir des *leaks* ou des informations sur la sortie, sur le concept d'une console avant qu'elle soit annoncée. Et je pense que ça en dit très très long sur le malentendu de ce secteur. Où, il ne faut pas se leurrer, hein, les journalistes sont tous conscients que les éditeurs tirent leur couverture à eux. Mais autant on peut être capable d'identifier l'éditeur en face comme un interlocuteur qui a des intérêts très spécifiques et vis-à-vis duquel il faut être, d'une certaine manière, méfiant – en tout cas, il faut avoir conscience qu'il est là pour vendre sa tambouille – autant on ne pense pas au fait que les éditeurs ont réussi à mettre en place une espèce de structure de pensée dans laquelle tout tourne autour de la question du produit. Ça, je pense que c'est un héritage de la presse des années 1990, quand les premières cellules de Relations Presse vraiment efficaces se sont mises en place, à partir du moment où les couvertures des [magazines de] jeux vidéo ont cessé d'être des couvertures centrées sur les joueurs ou des dessins de presse, mais de plus en plus des illustrations de jeux à venir. C'est le moment aussi où le triptyque news previews tests, qui à lui seul résume tout ce malentendu, s'est imposé. Cette obsession du produit, qui est une obsession complètement irréflectée. C'est-à-dire que quand on arrive dans [cette] presse on ne se pose même pas la question de ce dont on va parler. C'est une évidence, on va parler de produits commerciaux qui sont toujours déjà là. Cette formule journalistique est toujours déjà là. Et du coup, créer de l'investigation dans la presse jeu vidéo, ça impose une narration de qualité, de penser son article sans l'éditeur, de le réaliser parfois non seulement sans l'éditeur, mais contre l'éditeur, ça peut arriver. Parfois sur des sujets qui ne regardent même aucun éditeur. Et c'est justement le deuxième point : penser que, en fait, il n'y a pas que du produit. En fait, on peut parler de faits sociétaux, d'humain, on peut s'interroger sur, pourquoi pas, les magouilles financières. En fait, il n'y a pas un seul sujet que la presse quotidienne ne traite qui ne puisse pas être traité par la presse jeu vidéo. Parce que, comme tout média culturel, le jeu vidéo recouvre une variété assez incroyable de domaines. Parce que, il est concerné par l'économie, par le sport, il touche à l'animation, il est concerné par les technologies, par l'informatique, par l'économie de l'innovation, il est également concerné par le droit social, par les questions de mixité, de représentation... À partir du moment où on a dit que le jeu pouvait être un miroir de la société, ça veut dire qu'il faut accepter de prendre le miroir

pour tout ce qu'il reflète et pas juste pour l'objet de consommation. Et une partie de la question « est-ce qu'il peut y avoir de l'investigation dans la presse jeu vidéo » repose, je pense, sur la simple prise de conscience qu'on peut parler de jeu vidéo autrement qu'en parlant du produit jeu vidéo.

Ensuite, il y a la troisième étape qui se pose qui est « est-ce qu'on est armés, en tant que journalistes de jeu vidéo, pour faire de l'enquête ? ». Là, on est très peu armés, par manque de culture journalistique. L'essentiel des journalistes, dans le jeu vidéo, n'ont pas fait de formation journalistique. On est peu armés parce qu'il y a une culture d'entreprise qui n'est souvent pas journalistique non plus. En tout cas, de mon expérience, à *Jeux Vidéo Magazine*, à Future France, c'était catastrophique. Nous sommes des supports publicitaires avant tout et on doit capter l'attention. On ne nous demande pas, nous, de faire de la grande presse. Et puis on est limités également par le fait que les éditeurs sont extrêmement professionnalisés, avec des cellules de communication très bien structurées, très puissantes, à la fois en termes de hiérarchie et de financement. Avec, souvent, beaucoup plus de réseau que les journalistes, puisqu'il y a souvent aussi ce problème générationnel : journaliste jeu vidéo, il n'y en a pas beaucoup qui durent longtemps. En général, on fait 5-10 ans, quand on y arrive on est tout jeune, on est presque toujours en position de faiblesse face à un éditeur qui est rompu à la gestion de journalistes, qui lui est dans le métier depuis 10, 20 ans, parfois 30, même si ça, c'est quand même plus rare. Qui, pour le coup, a un important réseau. Donc il y a un déséquilibre structurel qui est incroyable. Et puis, rajouté à ça que la plupart des médias, financièrement, dépendent des éditeurs, que les revenus directs des lecteurs s'effondrent, bon, ben... À part *Canard PC*, à part *Gamekult* qui a un modèle hybride qui repose en partie sur le payant [court passage inaudible], Webedia, qui dépend entièrement des annonceurs n'a aucun intérêt à se mettre mal avec les annonceurs, donc du coup, forcément, les journalistes ont une liberté limitée. C'est du journalisme contrôlé, ce n'est sûrement pas du journalisme d'investigation.

Et puis, ajoutez à ça que la presse ne se porte pas très bien. Or, l'investigation, ça demande du temps. Ce temps-là, il faut le payer. Où trouve-t-on les budgets ? Je trouve ça génial que *Canard PC* puisse faire de l'investigation. C'est génial et salvateur. C'est dommage que... J'aimerais qu'ils aient beaucoup plus d'écho que ce qu'ils ont parce que ça devrait servir de modèle à tout journaliste qui débute dans la presse jeu vidéo. Des journalistes qui débutent, il y en a toujours plein et ce qui manque, pour prendre un terme qu'on a beaucoup entendu sur des questions féministes, c'est des modèles, des *role model*. Je me permets juste de corriger, si ça doit être publié : le *role model* dans la pensée féministe n'est quand même pas du tout la même chose que le modèle auquel je pense, qui est quand même plus une question de culture d'entreprise et tout simplement de personnes qui puissent inspirer. Mais ce n'est pas une inspiration au sens où tu as envie de t'identifier à lui ou au sens où il te renvoie une image positive de toi-même qui fait que tu te sens en capacité de rêver à un certain poste, ce qui pour le coup est le *role model* tel que défini – ou en tout cas tel que je pense le comprendre – dans le féminisme. Là non, c'est juste tout simplement qu'il n'y a pas de modèle, il n'y a pas grand monde pour t'enseigner les bases du journalisme, pas grand monde pour te dire « ben en fait le jeu vidéo, on peut vraiment écrire dessus et voilà à quoi ça ressemble ». Et en fait, je pense que c'est encore plus traître que ça : il y a toujours eu des journalistes généralistes qui ont écrit sur le jeu vidéo, mais ils n'étaient pas forcément lus parce qu'ils étaient dans la presse généraliste et que, quand tu as 12 ans, tu ne lis pas le *Figaro*, tu lis les magazines spécialisés, tu regardes des Youtubers. Les Youtubers, eux, ne lisent pas forcément le *Figaro*. Enfin, bref, il y a une transmission de savoir-faire qui n'existe pas.

### **Avez-vous dû négocier pour vous mettre à enquêter à long terme sur Quantic Dream ?**

Ah, mais moi, je suis dans... alors, je n'ai pas eu du tout à négocier. Je sais que je suis un journaliste qui est chanceux, parce que je suis dans un média qui est reconnu, ou il y a une culture d'entreprise, une culture journalistique qui n'est plus à démontrer. Moi, j'ai vraiment appris énormément de choses lors de cette enquête, justement parce que j'ai pu travailler avec des journalistes qui sont habitués au journalisme d'investigation. Moi, le degré de lecture, y compris juridique, c'est des trucs dont je n'ai jamais pu bénéficier et je ne vois pas où j'aurais pu en bénéficier, à part peut-être à *Libération* ou au *Figaro*. De ce point de vue là, c'est royal. Pour moi, c'est *terra incognita* complète de faire ce genre d'enquête sur le jeu vidéo. On n'est pas habitués à ça, dans notre secteur. De ce point de vue là, je ne suis pas un journaliste expérimenté, je me suis retrouvé, au contraire, dans la position du débutant complet. Et le fait d'être avec des personnes qui, au contraire, sont très habituées à ça ont une vraie expérience à partager, c'est génial. Là, pour le coup, il y a une transmission qui existe. Et c'est aussi ça qui me rend, à titre personnel, un peu fou, les retours de blogueurs et de Youtubers qui se permettent d'écrire que tout est bidon de A à Z, c'est d'une bêtise affligeante. Ces gens n'ont même pas le moindre début de soupçon d'idée à la fois de la quantité de travail et du degré d'exigence qui s'est placé derrière ce genre d'enquête. Là, il se trouve que c'est moi qui l'aie signée. Mais c'est vrai pour toutes les enquêtes de ce type qui sont réalisées dans des quotidiens qui ont une culture journalistique forte. Je dis *Le Monde* parce que je travaille au *Monde*, mais le *New York Times*, c'est pareil, *The Guardian*, c'est pareil. Là, on est vraiment dans la posture la plus crasse, une espèce de posture anti-médias, c'est... bon. Ça fait partie des trucs les plus démoralisants.

### **Cette transmission et la culture journalistique de votre journal a-t-elle, selon vous, amélioré votre façon de travailler depuis vos premiers articles sur le crunch pour Gamekult ?**

Oui, tout à fait. J'ai appris plein de choses. Des règles déontologiques auxquelles je n'avais jamais eu l'occasion de me former : comment ont travaillé avec l'anonymat, à partir de combien de sources on accepte de publier l'information. Ça, la question de la source, je peux vous dire que quand le jeu vidéo, je ne l'ai pas vue souvent posée. On a un rapport à la rumeur qui est quand même plus que léger. Et puis, comme on est, depuis l'explosion de la presse sur internet, dans une

course à l'audience, publier une rumeur ne sera jamais pénalisant pour un site de jeux vidéo qui fonctionne à l'audience. *Gameblog* l'a très bien compris : ils ne se posent pas la question de savoir si c'est vrai ou faux. Pour eux il suffit de dire que ce n'est qu'une rumeur, pourvu que ce soit une rumeur qui soit un petit peu aguichante, ça suffit. Après, ceci dit, je voudrais quand même nuancer ce que j'ai pu dire. Je n'ai pas de journaliste de jeu vidéo qui m'ait marqué pour l'investigation, mais ça ne veut pas dire que je n'ai pas des journalistes jeu vidéo dont j'ai apprécié le travail, loin s'en faut. Un de mes plus grands souvenirs de la presse jeu vidéo, par exemple, c'est un dossier Bomberman dans *Player One*. Ça devait être en 1993, je pense, je sais qu'on voit Bomberman en couverture. Je ne sais pas si vous connaissez. C'est un dossier qui doit faire six ou huit pages et qui raconte un tournoi de Bomberman à la rédaction. Et ça reste encore aujourd'hui pour moi un exemple parfait de ce qu'on peut faire. C'était extrêmement drôle à lire, c'était décalé, on était – pour reprendre un peu la terminologie « tricotienne » - on était plus du côté du « play » que du « game », c'était génial. Et en plus, à lire, c'était un régal. Donc, ce genre de choses, elles ont existé.

### **Et ça, vous considérez ça comme du journalisme aussi ?**

Ah, heu... Pourquoi pas ? Si, ça reste du journalisme, c'est une manière de raconter les choses. Alors, pour le coup ça reste... On reste centrés autour d'un produit, mais même en parlant d'un produit on réussit à en parler de manière décalée. Et d'ailleurs sur Pixels on a un jour fait un article qui devait s'appeler, quelque chose comme « une soirée pizza autour de Megaman », la référence très claire de cet article dans ma tête, c'était ce papier sur Bomberman. Et l'idée, c'était vraiment : « ok, on va parler du jeu, mais en fait on va plutôt parler de ce qui se dit autour du jeu ». Introduire un petit peu de réalité, de l'humain, parler de ce que le jeu génère comme atmosphère, comme échange... Ben en fait ça en dit long. Regarder le jeu de l'autre côté de l'écran.

### **Trouvez-vous qu'en 1993 cette démarche était précurseuse ?**

Ben, j'ai envie de dire oui et non parce que, alors c'était assez rare dans mon souvenir, mais, mais... *Player One* avait quand même assez souvent des papiers assez courts, mais un petit peu décalés. Souvent, c'était juste une page – deux pages, mais pourquoi pas, ça leur est arrivé de faire des reportages dans des studios, un petit peu d'interviews, parfois des portraits... Des formats journalistiques un petit peu... Pas révolutionnaires, mais qui existent et puis surtout, l'histoire de la presse jeu vidéo, c'est surtout une heu... Alors je ne sais pas si je peux parler d'une chute de qualité, mais c'est très clairement à partir des années 1990 et de *Consoles* + qu'il y a un verrouillage de la presse par les éditeurs. Quand je dis « verrouillage », ce n'est pas le sens où c'étaient les éditeurs qui contrôlaient ce qui était écrit, mais ce sont les éditeurs qui, par le jeu des exclus, par le jeu des avant-premières, par le jeu des couvertures exclusives à pousser, dans leur communication, par ailleurs, à pousser le triptyque news – preview – tests. En fait, dans l'absolu, ce ne sont rien d'autre que des temps dans la communication de l'éditeur : l'annonce, l'envoi d'une version non finie et puis l'envoi du jeu dans la commercialisation. Mais ça correspond au temps de vie d'un projet et de la communication. Et par ailleurs – je suis désolé, c'est très décousu – au sein de Future, il n'y avait pas une culture d'entreprise journalistique, ça c'est clair, ce qui n'empêche pas certaines personnes d'avoir des appétences pour le journalisme. Ce qui s'est passé c'est que Julien et moi on a été licenciés de Future. Et je trouve que c'est très intéressant, que ça en dit beaucoup. Parce qu'on venait de faire du journalisme... Pas d'investigation, mais en tout cas un journalisme qui ne soit plus de révérence vis-à-vis des éditeurs. Notre idée, c'était que *Jeux Vidéo Magazine* ça devait être le 60 millions de consommateurs du jeu vidéo. C'était comme ça, c'était l'image qu'on avait en tête. Ce qui suppose d'être intransigeant. Ça ne veut pas dire qu'il faut être systématiquement cassant (ce n'était pas le cas), mais ça autorisait certains articles... Celui sur la Wii, dont j'ai parlé tout à l'heure. Moi aussi, l'article sur lequel j'ai été licencié, là aussi, était très révélateur des tensions entre ce que nous on voulait faire en toute liberté et le carcan imposé par les éditeurs. Le jeu en question, c'était Prince of Persia, la version 2008. Les previews avaient été un peu négatives. En tout cas, mitigées. Et Ubisoft, voyant ça, avait pris la décision de ne pas envoyer les versions tests aux magazines à temps pour qu'ils puissent le tester le mois de sa commercialisation. L'objectif, c'était d'éviter de risquer des notes décevantes pour nuire à un jeu qui était commercialement stratégique pour eux. Ce faisant, plein de magazines, du coup, n'ont pas parlé de Prince of Persia le mois où il sortait, et c'était partie gagnée pour Ubisoft. Nous on a essayé de raisonner de manière complètement inversée en disant « nous, on sort à telle date, les trois premières semaines, quels sont les jeux importants ? Ok, il y a Prince of Persia qui sort. Nous n'avons pas le test, mais nous avons un devoir d'information. Comment on peut donner un avis pertinent au consommateur sans avoir le test ? ». Ce qu'on a fait, c'est qu'on a mis, dans les pages actus (et pas dans les tests), on a fait une espèce de... ben c'est quasiment une espèce de micro-trottoir du journalisme, mais on est allés voir des journalistes qui avaient déjà joué au jeu pour voir ce qu'ils en pensait. Ça nous permettait à nous de pouvoir donner une multitude d'avis, en précisant bien que ce n'était pas définitif. Le titre avait été « Prince of Persia, un jeu qui divise », et c'est vrai parce que certains le trouvaient très bien et d'autres très limité. On était quelque part, oui, c'était pas loin de la revue de presse. Mais surtout, ça nous permettait de donner une information et un avis aux lecteurs, aux consommateurs auxquels on s'adressait. Et ça, ça a été très très mal perçu à la publication puisqu'Ubisoft, qui était dragué à l'époque par Future, qui espérait récupérer un budget publicité, leur a envoyé un petit mail : « ah ouais, c'est comme ça que vous espérez récupérer notre budget publicité ? » Et on a été licencié, le motif a été incroyable, c'était parce qu'on a « nuit aux intérêts commerciaux d'un partenaire de l'entreprise », c'est vraiment fou. Mais là on en l'occurrence on a eu vraiment le cas, super intéressant, en tout cas très parlant, de différences d'intérêts entre la presse et des éditeurs, mais en fait la seule manière pour nous de

casser la communication de l'éditeur et d'assumer notre rôle c'était de casser notre propre structure en inventant une revue de presse dans les pages actus pour combler le vide qui allait apparaître en tests.

## **Il s'agissait davantage d'une question de « devoir » (vous parlez de « rôle »), plus que de coller à l'actualité et d'être fidèle à l'agenda ?**

Ah ben oui, à partir du moment où on se définit comme *60 millions de consommateurs* du jeu vidéo, ce qu'on attend de nous, ou en tout cas la mission qu'on se donne, c'est de donner les clés pour que le joueur choisisse. De ce point de vue là, on faisait du journalisme de produit, en tout cas on l'assumait comme tel, mais du journalisme de produit qui soit pertinent et indépendant. Ce qui était un peu signe d'ivresse de notre part au sein de cette société.

## **Passons à vos ouvrages. Vous avez écrit « L'histoire de Mario » pour vous, au départ ? Cela ne vient pas d'une demande de Pix'n'love ?**

L'histoire de ce bouquin, c'est qu'il y a un précédent bouquin que j'ai fait, qui est sorti fin 2009, je crois. Quand j'étais à *SVM* j'ai supervisé une espèce de revue qui s'appelait *Les Cahiers du jeu vidéo*, c'était le n°2, c'était un numéro entièrement consacré au football, que je n'oserais absolument pas relire tellement je verrais les incroyables erreurs d'édition et de structuration que j'ai pu faire. En fait, je le considérais beaucoup trop comme un magazine et par ailleurs je n'étais pas du tout assez au point journalistiquement. Mais en tout cas ça a été ma première expérience avec Pix'n'love, j'avais été recommandé par un ami qui avait lancé la collection. C'est un truc qui était très mineur, il n'en avait pas vendu beaucoup. Pour l'anecdote, je crois qu'ils me doivent pour cette année en droits d'auteur sur le bouquin quelque chose comme 1,5 €... Ou 6,5 €, voilà. Mes droits d'auteur ça fera un Mac Do. Et encore, Mc Do, c'est plus cher maintenant... Donc j'étais déjà en contact avec Pix'n'love. Après, il n'y a eu aucune commande de leur part. C'est moi qui avais envie de retravailler avec le maquettiste de *Jeux Vidéo Magazine*, qui est un pote, et j'avais une idée de collection : des « Monsieur-Madame » du jeu vidéo. Un format un peu entre « Qui est-ce ? » et « Monsieur-Madame ». Le but c'était de raconter l'histoire d'un personnage un peu iconique, de manière extrêmement visuelle en jouant sur la maquette. On a commencé des trucs qui étaient vraiment très cool, un jour je les montrerai. Le gros souci... Il y avait même un plan commercial pour moi, c'était de les vendre à Micromania pour qu'ils en fassent un plus-produit, ce qui aurait pu être assez rigolo. Là où j'ai été assez naïf, c'est que chaque éditeur a ses droits sur son personnage et que tous ne réagissaient pas de la même façon. On avait commencé avec deux numéros zéro qui étaient Mario et Sonic. Ce qui est assez amusant, c'est que les deux éditeurs ont réagi de manière radicalement inverse : Sonic, Sega a voulu en faire un livre officiel, ce qu'il est devenu. Le bouquin « L'histoire de Sonic » de Pix'n'Love, il vient de là. Donc c'est vraiment un beau livre, avec des interviews officielles exclusives, des trucs comme ça. Et à l'inverse, Nintendo a refusé catégoriquement. Alors, je ne sais plus s'ils ont menacé de procès, mais en tout cas ils ont fait savoir « hors de question d'utiliser Mario », ce qui fait qu'il y a toute une version non publiée qui existe, hein, qui était purement visuelle. Du coup, il a fallu faire marche arrière et je me suis dit « il y a un truc qu'ils ne peuvent pas nous interdire de faire, c'est un bouquin en noir et blanc, qui ne soit pas illustré, ou très très peu, et qui relève d'un vrai travail de recherche ». Et puis, comme c'était justement le moment à *01.net* où je déprimais un petit peu intellectuellement, je me rappelais que j'avais adoré faire de la recherche lorsque j'étais en mémoire de maîtrise, je me suis dit « ben, écoute, je vais faire de la recherche historique sur Mario » et puis c'est comme ça que le bouquin est né.

## **Donc l'« aridité » de la forme vient d'un refus de Nintendo ?**

Tout à fait, tout à fait. Au début, moi j'avais pensé la collection comme des objets très pop. Alors attention, hein, ça ne devait pas être un beau livre non plus. Là c'est Sega qui a poussé. Moi, à la base, j'imaginai vraiment... C'était des « Monsieur-Madame ».

b) 7 février 2018 – Téléphone

## **Lors de notre dernier entretien, vous aviez commencé à me parler de l'Histoire de Mario, dont la forme est née d'un conflit avec Nintendo à propos de leurs droits sur leur personnage. Comment se passe la suite de l'édition et la réorientation du projet ?**

J'avais déjà eu des contacts avec Pix pour *Les cahiers du jeu vidéo* consacré au football. C'était, si ma mémoire est bonne, en 2009. Je n'ai plus forcément la mémoire extrêmement fraîche sur la manière dont je l'ai proposé. J'ai dû en parler à Florent Gorges ou à Marc Pétronille. C'est une maison d'édition qui est encore assez jeune et assez preneuse de projets. Assez naïve, comme moi, je pense, pour ne pas avoir anticipé le problème de droits qui se posait.

## **Le problème de droits se posait même avec un livre en noir et blanc, sans presque aucune illustration ?**

Alors, oui, non... Disons que moi je leur ai vendu la collection. Et c'est une fois qu'on s'est avancé sur les deux premiers numéros, qui devaient être un galop d'essai... D'ailleurs, c'est assez dommage parce qu'il y a des maquettes très rigolotes qui se sont perdues. Je les ai encore quelque part. J'ai travaillé avec l'ancien maquettiste de *Jeux vidéo magazine* qui est

un pote et qui a fait des choses vraiment très chouettes. Mais du coup, c'était beaucoup trop visuel, donc ça a été abandonné. Je ne me souviens plus exactement le moment où il a été question de basculer le bouquin, qui était au début en format très magazine, vers de la recherche pure et dure. Ce genre de décision est prise rarement de manière brutale. Je me souviens en tout cas assez nettement avoir dû entièrement réécrire le bouquin, ce qui m'a pris beaucoup plus de temps que si j'étais reparti de zéro. Il fallait changer de style, il fallait changer de construction, ce qui explique d'ailleurs les énormes problèmes de structure que la version finale du livre peut avoir. J'ai été aussi pris par le plaisir de la recherche. Alors je ne peux plus vous dire aujourd'hui de manière formelle que je me suis dit « tiens, il faut que je fasse un livre qui s'apparente davantage à un essai historique pour le sauver » et je me suis engagé dans de la recherche ou si c'est en faisant de la recherche que je me suis dit « ah tiens, mais en fait il y a plein de choses à creuser. Et si je basculais sur un format, que c'était historique ». Je pense que c'était un mélange des deux. Je ne suis pas sûr que ça vous avance beaucoup. Non, ça a été progressif.

**Comment définiriez-vous la posture que vous avez eue en réalisant ce livre ? Était-ce une posture d'historien ?**

Ah, ha ha. Excellente question. Excellente question. Heuu... Excellente question...

**Est-ce que c'est plus un livre d'historien que de journaliste ?**

Ben, c'était une posture un petit peu mixte, très clairement. Les réflexes, très clairement, je les avais hérités de mon mémoire de maîtrise en histoire de la philosophie, où c'est là que j'avais appris à travailler sur les archives, à travailler tout simplement avec une approche historique. Donc j'avais les réflexes, un goût pour la recherche. Il y a une posture, en tout cas une continuité très claire de ce côté-là, surtout que c'est quelque chose qui m'a manqué. Après, il y a également la volonté de ne pas forcément écrire une histoire structurée, mais de raconter aussi la dimension anecdotique de l'histoire de Mario. Ça, j'ai envie de dire que c'est une approche un peu éditoriale que j'ai naturellement empruntée parce que c'était celle de Pix'n Love et qu'elle est plaisante à lire, même si aller raconter que tel personnage est nommé ainsi ou ainsi parce que c'est le nom japonais d'un plat coréen, on n'est pas dans la grande analyse historique. Mais en tout cas il y avait les deux. Il y avait les deux. Et puis, forcément aussi ça dépend du matériel sur lequel tu travailles. Le matériel t'informe. Je m'étais donné en tout cas une certaine liberté, je me souviens d'un chapitre qui est consacré aux niveaux perdus de Super Mario Bros. Là tu travailles sur un matériel à la fois informatique, non public en tant que tel, qui est assez insaisissable, pour lequel tu n'as quasiment pas de notes d'intention, pas d'archives... Tu es vraiment sur quelque chose d'assez insaisissable sur lequel je n'aurais pas forcément moi-même travaillé avant. Est-ce qu'on est encore dans une approche d'historien quand on commence à faire quasiment du rétro-engineering intellectuel de conception de jeu ? Je ne sais pas. Je ne sais pas, je n'ai pas de réponse à ça. Pour répondre juste de manière globale, je pense que c'est une approche assez pragmatique, historienne quand le matériel me le permettait et que le sujet s'y prêtait, plus journalistique à d'autres moments. Le bouquin est assez souple vu que, dès le départ c'était un livre qui n'était pas prévu sous cette forme-là, ce n'était pas problématique outre mesure d'adopter une approche un petit peu touche-à-tout. Perdu pour perdu, je pouvais bien changer de style à chaque phrase.

**Pour « Sur les traces de Miyamoto », la genèse a-t-elle été différente ? L'initiative venait-elle de l'éditeur ?**

Je pense que la quasi-totalité des bouquins que j'ai écrits viennent d'initiatives de ma part. J'ai à titre personnel beaucoup de mal à me motiver à travailler sur les commandes. Surtout quand c'est un bouquin, c'est-à-dire quelque chose que tu ne fais normalement pas sur ton temps de travail, mais sur ton temps personnel, même si à l'époque, étant *freelance*, la question se posait différemment. Il me semble que, pour Miyamoto – vous retrouverez ça dans les archives – j'avais l'idée de l'intégrer au départ dans la collection des Grands Noms du Jeu Vidéo de Pix'n Love, mais de ne pas faire l'erreur de Mario et d'anticiper dès le départ que Nintendo pourrait chercher à nous embêter juridiquement, et que faire un format, le format sans image, était beaucoup plus simple et beaucoup plus rassurant juridiquement.

**Si on compare « Sur les traces de Miyamoto » à « L'histoire de Mario », y a-t-il une différence en matière de posture ou de genre entre les deux ouvrages, selon vous ?**

Oui, très clairement. Très clairement. Il y a des points communs évidents. Sur certains chapitres, qui relèvent du rétro engineering intellectuel – je dis intellectuel parce que, techniquement, ce n'est pas littéralement du rétro engineering, mais ça consistait à analyser la construction des produits, à partir des produits finis, et retrouver le chemin, faire l'exercice inverse. Il y avait une volonté nette de faire quelque chose d'un peu plus écrit, d'un peu plus personnel aussi. On est assez clairement, pendant une large partie du bouquin, sur du récit de voyage. Et ça, il me semble que c'était souhaité assez tôt dans la mesure où c'est un livre qui a commencé par un voyage au Japon et ensuite seulement le livre a été écrit. Je n'ai pas fait le voyage au dernier moment. Donc le voyage et ses souvenirs ont nourri l'écriture.

**En termes de techniques employées, étaient-elles davantage journalistiques que de recherche ?**

Est-ce que c'étaient plus des techniques de journalistes... Oui, sans doute. Pour remettre un petit peu en contexte, il y a un projet intermédiaire qui s'est intercalé qui est un mémoire de master 2 en histoire économique sur les consoles de jeux



vidéo dans les années 1970, leur système de production et leur lien avec le développement de l'économie mondialisée. En tout cas, avec la troisième mondialisation. Qui est un livre pour lequel j'ai exclusivement travaillé – enfin, pas exclusivement, mais en énorme partie – sur de la base de données et quelques archives des années 1970, mais surtout sur de la base de données de vieilles consoles assez obscures. C'est un livre qui est rempli de chiffres, de tableaux... – je dis livre parce qu'il a été édité en livre derrière – en tout cas, c'est quelque chose qui est assez aride, extrêmement universitaire. Et Miyamoto arrive derrière et forcément, c'était aussi une respiration. Il y avait l'envie de faire quelque chose qui soit plus aérien, plus... Avec plus de chair, qui soit plus incarné.

### **On est dans le portrait, l'enquête... ?**

Heu, oui, c'est de l'enquête biographique. Je dirais que c'est de l'enquête biographique mâtinée de récit de voyage. Après, j'aimerais vous dire que je réfléchis de manière nette avant chaque projet, mais ce serait mentir. La coloration était nette : il s'agissait vraiment de trancher avec la mondialisation, de faire quelque chose d'assez écrit, de plus littéraire. Et sans renoncer à être de fait un livre historique, à ce que ne soit pas du tout un livre universitaire.

### **Mais cela reste tout de même un livre de journaliste ou vous avez l'impression de ranger cette posture au placard lorsque vous écrivez des ouvrages ?**

Heu... Vous savez, moi je n'ai pas une formation de journaliste. J'ai une formation qui est beaucoup plus universitaire, mais j'ai toujours fait de la presse. Je me suis toujours senti un petit peu les fesses entre deux chaises entre le journalisme et l'université. J'ai notamment l'intention de faire une thèse à l'université, je n'en ai jamais fait même si ça fait des années que je travaille dessus, je n'ai jamais été dans la posture de quelqu'un dont le journalisme serait la formation initiale et qui s'est dit « tiens, je vais faire du journalisme sur un sujet historique ». À l'inverse, il y a bien des fois où j'écris des articles en me disant « je fais de la recherche universitaire express formulée de manière très grand public ». Entre les deux, moi je vois surtout une différence de degré. Il y a énormément de points communs. Alors, évidemment, le temps de la recherche n'est pas du tout le temps journalistique, il y a des exigences de formes, les exigences académiques sont tout à fait différentes. Mais il y a quand même une base commune qui est à la fois le souhait de créer de l'information – c'est marrant, parce que je parlais de valeur ajoutée la dernière fois, mais ça, c'est également ce qu'on attend d'une bonne thèse : une thèse qui n'a fait que confirmer des recherches déjà existantes, on va rarement lui prêter beaucoup d'attention. L'intérêt de la recherche c'est quand ça permet d'ouvrir le champ, d'avancer de nouvelles hypothèses... Il faut que ça serve, d'une manière ou d'une autre. Le journalisme aussi. Les deux sont quand même très obsédés par la question de la source et de la vérification, même si interviennent encore une fois des constructions intellectuelles qui sont très différentes. En tout cas, en général, quand j'écris, je profite un petit peu du fait que ce soit des livres qui existent dans un entre-deux, ou plutôt qui ne sont attachés clairement à aucune obédience pour emprunter un peu le style qui me paraît le plus naturel ou le plus agréable au moment où j'écris. Ce qui fait que ça peut être plus journalistique ou plus académique, mais ça peut aussi bien varier d'un livre à l'autre que d'un chapitre à l'autre.

### **Vous dites que vous avez parfois l'impression, en tant que journaliste, de faire de la « recherche académique express ». D'où vient cette impression, selon vous ? De votre démarche, plutôt des sources que vous convoquez... ?**

Typiquement, là, j'ai passé la semaine dernière quelques jours à Chalon-sur-Saône pour faire un reportage sur les premiers jeux vidéo français. Et l'idée derrière, qui est de documenter cette époque, d'interroger les gens qui sont là pendant qu'ils sont encore vivants, on est sur une démarche qui est très historique. En tout cas, qui est très consciente d'une historicité. Après, la forme n'est pas du tout académique. Je n'ai pas non plus le temps, dans ce genre de reportage, d'aller forcément recroiser tout ce que chaque personne affirme. Typiquement – c'est marrant parce qu'hier j'étais au séminaire de Carl Therrien, alors je suis désolé, je fais une parenthèse, bon courage à vous pour dérusher tout ça : par exemple, je trouve ça très bien qu'un journaliste assiste à un séminaire universitaire. Je trouve ça très bien parce que je le fais et que je m'envoie des fleurs en disant ça, mais dans l'absolu, dans l'absolu c'est extrêmement enrichissant, c'est un matériel extrêmement précieux et il y a une part de l'exercice qui consiste à réussir synthétiser et rendre digeste pour le grand public des recherches qui dans l'absolu n'intéressent pas que le monde académique.

Ceci étant dit, j'essaie de revenir en arrière sur ce que je disais juste avant. Je veux bien que vous me le rappeliez, d'ailleurs, parce que j'ai déjà oublié. Ah oui, j'étais à Chalon-sur-Saône. Oui, voilà. Durant le – je suis désolé, c'est très décousu. Hier, lorsque j'étais à la conférence-séminaire de Carl Therrien, Carl Therrien raconte à un moment donné les problèmes qu'il a rencontrés pour dater la sortie de la PC Engine, qui est en 1988, mais, d'une source à l'autre, avril à décembre. Et donc ça peut paraître très pointilleux pour beaucoup de personnes, mais, pour lui, il explique que c'est très important dans une démarche historique, de savoir précisément quand un produit est sorti. Lorsque je suis à Chalon et que Jacques Birssé, le créateur du premier jeu vidéo français, en tout cas, à ce stade, celui que l'on connaît comme étant le premier jeu vidéo français, m'explique qu'il a fait le jeu en un an, que le jeu a été commercialisé en décembre 1981 et qu'il s'inspire de Donkey Kong... Là on est face à des contradictions, c'est des choses qui ne tiennent pas, il y a forcément quelque part dans sa démarche quelque chose qui cloche, puisque Donkey Kong est lancé en 1981, dans la deuxième partie de l'année. Donc, soit son jeu a été lancé plus tard, soit il a été développé beaucoup plus vite que ce dont il se rappelle, sachant qu'un an c'est assez long pour un jeu d'arcade à l'époque. Et là, effectivement, on est confronté à des problèmes de mémoire et le temps universitaire permettrait sûrement d'aller creuser cette question qui va paraître

extrêmement anecdotique à des lecteurs d'un journal grand public. Dans l'article, il est très probable que je m'en sorte avec une galipette pour expliquer que c'est ce dont lui se souvient, sans m'engager moi, alors que, ça aurait été dans le cadre d'une publication académique, bon ben, j'aurais pris plusieurs jours voire semaines de plus pour mettre ça au clair. J'espère que ça répond à la question et j'espère que vous vous souvenez de la question, parce que moi, pas du tout.

### **Donc il y a une mission de vulgarisation dans la posture de journaliste pour vous et c'est en ça que...**

Là, c'est très personnel. Je ne pense pas que tous les journalistes raisonnent de la même façon. En tout cas, je ne peux pas m'exprimer pour eux. Là, pour le coup, c'est vraiment lié à mon histoire personnelle, au fait d'avoir goûté au plaisir de la recherche, d'avoir aimé ça et d'avoir dû m'en détourner à un moment où, pour moi, la voie la plus normale par rapport à ce que j'aimais faire, ça aurait été de faire un doctorat en philosophie ou en histoire de la philosophie.

### **Pour revenir à vos ouvrages « L'histoire de Mario » et « Sur les traces de Miyamoto », qu'est-ce que les informations qu'ils délivrent vont amener aux lecteurs ?**

Alors, c'est une excellente question, je vous remercie de me l'avoir posée. D'autant plus que... Je suis où, là ? J'ai réussi à me perdre ? Ah oui, j'ai réussi à me perdre. Bon, très bien. Il fait tout blanc, c'est pour ça. Je suis perdu quand c'est tout blanc.

Alors, je pense qu'il y a deux choses... Trois choses différentes. Et j'en trouverai bien une quatrième d'ici à ce que je les aie listées. Il y a le plaisir de la lecture. Qu'on ne peut pas écarter, et ça c'est la déformation professionnelle qui parle. Alors, le problème c'est que je n'ai pas de formation pour faire des livres très longs, donc je n'ai pas l'assurance ni les techniques pour faire un livre qui soit intéressant sur la longueur, mais en tout cas il y a l'espoir ou la conscience que ça serait bien d'y tendre. Il y a la dimension purement historique. Je publie en livre, en général, si et seulement si j'ai l'impression qu'il apporte des informations nouvelles. Là, pour Miyamoto, il était évident que j'avais accès à des documents qui avaient une valeur réelle d'un point de vue biographique, comme ses travaux universitaires. Pour Mario il y avait une mise en contexte très importante, dans les deux cas, il y a cette valeur-là [passage inaudible]. C'est le moment où on sait qu'on ne s'adresse pas uniquement à des lecteurs estivaux, ceux qui vont lire des bouquins sur un transat, au bord de la piscine, et qui veulent juste passer un bon moment, mais aussi à des confrères, comme Florent Gorges, qui était celui qui me relisait et qui a mis le niveau assez haut en termes de publication d'informations historiques inédites sur le jeu vidéo. Et puis, dans la mesure où un livre est amené à rester, autant qu'il justifie sa persistance par un contenu un peu solide. Le troisième élément, là je pense qu'il est plus propre au jeu vidéo, c'est un plaisir un peu coupable qui est celui de la time capsule. C'est celui de se replonger dans une époque, d'en reconvoquer les figures en même temps qu'on essaie d'en expliquer un petit peu les logiques. C'est quelque chose qui était très présent pour moi aussi bien pour « L'histoire de Mario » que pour Miyamoto. Il s'agissait un petit peu de m'expliquer, adulte, mes icônes d'enfant et d'essayer de remettre en contexte toutes les logiques industrielles, médiatiques, culturelles, économiques, qui ont fait que j'ai grandi avec ces deux figures-là et pas avec d'autres. Et en fait, je n'ai pas de quatrième, pour l'instant. Mais je suis sûr que ça va venir après. Et, juste pour rajouter : je dis que c'est propre au jeu vidéo parce que c'est un milieu qui est très nostalgique, de manière générale. C'est un produit qui reste historiquement une activité ludique offerte aux enfants, avec une capacité de ressouvenir vers la trentaine dont on a pu mesurer plus que largement les effets cette dernière décennie.

### **Vous parliez la dernière fois d'une industrie très liée au produit, y compris les articles qui la concernent. Est-ce que de réaliser un ouvrage sur un créateur rapproche le travail du produit ou l'en éloigne ?**

Heu... Si le produit définit ici les jeux, on s'en... C'est difficile à dire. On s'éloigne du produit commercial fini, ça, c'est certain. Et on le considère sous un jour complètement nouveau. On le considère à la fois comme ce qu'il aurait pu être et qu'il n'est pas devenu et on le considère pour ce qu'il représente du contexte qui l'a vu naître. Ça, par définition, c'est quelque chose qu'un jeu n'emporte pas avec lui. Ça serait très amusant, d'ailleurs. Il pourrait y avoir une logique d'édition, dans le jeu vidéo, comparable à ce qui se fait en littérature où un produit commercial est vendu en parallèle avec une notice, un paratexte, expliquant le contexte dans lequel le jeu est sorti, ce qu'il représente, les enjeux de l'époque... C'est quelque chose qui n'existe pas trop dans le jeu vidéo. En tout cas, c'est s'intéresser à un paratexte qui n'existait pas à l'époque.

### **Ça aussi, vous pensez que c'est une dimension qui peut intéresser le lecteur ? Savoir ce que le jeu aurait pu être et qu'il n'est finalement pas.**

Après, je... Je suis très honnête, parfois je m'embarque dans des trucs qui m'intéressent moi et puis, il y a un moment, ma conscience me dit que ce n'est pas parce que ça m'intéresse moi que ça va intéresser le lecteur. Donc des fois je vais enchaîner un chapitre qui est très personnel avec un chapitre qui me semble peut-être plus concernant pour un public plus large. Je me dis « tiens on va raconter des anecdotes, là, les anecdotes c'est toujours cool, c'est toujours rigolo ». Cela peut arriver. En tout cas, je ne suis pas quelqu'un de très conscient et ça se retrouve dans mes bouquins. Dans l'histoire de Miyamoto, il y a notamment quelque chose qui me fait beaucoup rire. J'aurais dû travailler là-dessus – je n'ai pas réussi, manifestement. C'est qu'il n'y a pas d'unité de style, dans le livre. Plus on avance dans le bouquin, plus je me permets des trucs un peu « yolo ». Je crois me souvenir d'un début de chapitre sur Popeye et les power up qui vire de

manière quasiment assumée à la fin alors que le début du bouquin est écrit très premier degré, un peu lyrique. Je... J'aimerais vous dire qu'il y a une espèce d'unité dans ce que je produis, mais je serais moi-même incapable de la respecter.

**Oui, le premier chapitre commence comme un reportage avec une description. Vous vous trouvez dans le train, il y a une description du paysage...**

Tout à fait. Alors, il faut voir aussi que, là aussi, le matériel informe également le livre, dans la mesure où il est possible d'aller faire un reportage dans les lieux où Miyamoto a grandi, mais rentrer dans les locaux de Nintendo, ça, ce n'est pas possible. Donc très clairement, arrivé face aux 3/5ème du livre, il y a des moments où je ne peux plus user du récit de voyage pour raconter cette histoire, puisque je n'ai plus accès physiquement aux lieux qui m'intéressent. Donc tout le travail d'immersion que j'ai fait depuis des années, je suis obligé d'aller le chercher ailleurs. Dans des films d'époques, dans des interviews d'époque... Et m'accrocher d'une certaine manière à des espèces de points de détail. Donc ça change un petit peu le contrat de départ dû... Mais alors, forcément, une fois que ce contrat-là est rompu, la tentation d'écrire n'importe quoi ou des trucs un petit peu comiques et que je contrôle moins.

**Passons à autre chose : la place de Pixels dans la rédaction du Monde. On a parlé de votre latitude, de la transmission qu'il pouvait y avoir avec d'autres journalistes pratiquant l'investigation. Ce dialogue, cette transmission, c'est de l'ordre de l'exceptionnel ou il y a une vraie interaction continue ?**

Non, je dirais que ce sont plutôt par à-coups, c'est le sujet qui fait la collaboration, rarement l'inverse. C'est une bonne rédaction dans laquelle il y a des solidarités entre services, mais il y a aussi des logiques à la fois générationnelles et de production qui font que certains services sont moins amenés à se parler que d'autres. Pour donner un exemple vraiment tout bête : la plupart des services ont des horaires vraiment très différents. Le service dédié au print, au journal lui-même, finit en général de travailler aux alentours de midi, puisque le bouclage est le matin. Ceux qui sont sur le web essaient de couvrir au maximum la journée en général, mais du coup ce sont des shifts qui vont par exemple de 5h du matin à 14h, de 14h à 23h... Et puis il y a les services dédiés principalement au web comme les Décodeurs et Pixels qui, eux, ont des horaires plus classiques, à savoir du 9-18, pour aller vite. Et du coup, juste ça, ça fait qu'il est beaucoup plus facile pour nous d'aller parler aux Décodeurs qu'au service économie, qui est dédié vraiment au journal. Donc c'est vraiment un souci d'organisation interne. Ensuite, comme je vous le disais, il y a la question générationnelle. Dans les services dédiés au web, on est sur une moyenne d'âge qui est relativement homogène. On est sur du 25-35 ans, majoritairement. Alors qu'on est sur une moyenne d'âge plus âgée dans les étages – je dis les étages parce que, quand je suis arrivé au Monde, les services web étaient au troisième et les autres services – ceux du journal – étaient dans des étages au-dessus, donc tu avais une représentation presque physique de cette séparation, ça a changé par la suite. Du coup, la transmission générationnelle est limitée, dans la mesure où on n'a pas accès tout le temps aux journalistes les plus expérimentés. Mais quand un sujet le permet, il est possible de s'organiser. Mais de ce point de vue là, on n'est pas dans une continuité.

**Lorsque vous réalisez des projets qui sortent de l'ordinaire, comme « Consoles pix », par exemple, comment réagissent les confrères d'autres services ? Le voient-ils passer, le mettent-ils en valeur ? Ou restent-ils plutôt indifférents ?**

Ça, c'est marrant, parce que je n'ai jamais fait de calcul, mais on voit, sur Twitter, par exemple, les services qui retweetent le plus nos articles, et ça peut aller dans l'autre sens. Il y a des questions purement personnelles parce que ce sont des comptes personnels. Par exemple, c'est assez rare que le service politique aille partager nos articles, pour des raisons qui, pour le coup, ne sont pas purement générationnelles, c'est aussi tout simplement que, quand on a des followers qui sont majoritairement intéressés par la politique, qui est une chose très sérieuse dans ce sens, je ne sais pas si poster du jeu vidéo, par exemple, ne risque pas de brouiller le message ou d'avoir un coût en matière de crédibilité. On sait que, en France, ce sont des questions qui peuvent se poser. Même si les questions « cyber-sécurité » « vie en ligne », elles, peuvent être partagées, car il y a des liens plus directs avec la politique. À l'inverse, la rubrique sport, qui est à peu près à notre niveau, en tout cas au même niveau que le jeu vidéo en termes de crédit, peut partager allégrement nos articles, sans qu'il y ait le moindre coût. En fait, c'est bien simple : ça se traduit également dans le ton des articles. Si vous regardez, ça n'existe pas un article politique qui soit écrit de manière un peu drôle. Ce n'est pas ce qu'on en attend, c'est l'un des piliers du journal, on ne fait pas du lolilol sur des politiques ni sur la politique. Peu sur la politique internationale, même si Donald Trump passe ses journées à nous tenter. Et au contraire il y a des services qui ont beaucoup plus de liberté de ton et ils sont presque là pour ça, aussi, pour apporter un petit peu de légèreté dans un journal ou un site qui peut-être serait un peu trop lourds si tout n'y était que sérieux. Ça va être la rubrique Big Brother, ça va être Pixels et ça va être le sport. Les lives du sport sont notoirement humoristiques et appréciés pour ça. Donc, pour un journaliste des sports, partager Consoles Pix, il n'y a aucun coût en crédibilité. Au contraire, il y a presque une liberté éditoriale dans la liberté de ton. Après, c'est partagé également... Pour revenir sur Consoles Pix, je sais qu'il a été partagé par pas mal de journalistes des Décodeurs. Dont on est assez proches, ou ils ont peut-être juste trouvé ça drôle. Ça a été partagé également par la rédaction en chef, qui a, je pense, trouvé le format amusant.

**Consoles Pix, c'était donc « votre délire » ? Vous vous êtes dit « on va le faire parce qu'on peut le faire » ?**

Tout à fait ! Là, ça fait vraiment partie d'un des plaisirs de la presse en ligne. Comme on n'est pas limité par la place – c'est-à-dire qu'on n'est pas comme un journal qui a un nombre donné de pages et il y a des pages d'une taille donnée : on n'est pas limité par la place. On a en plus des outils qui nous permettent de faire des choses un petit peu créatives, des fois. Au sein même de *Pixels*, on est l'un des seuls services à avoir un graphiste – ce qui pour le coup, dans le cas de Consoles Pix, était indispensable. Donc on avait les outils, la liberté, le seuil de publication. Il ne manquait plus qu'on soit juste assez idiots pour le faire, et ça tombe bien, on est assez idiots pour le faire.

**Quand j'évoque l'interaction avec les autres services, vous me parlez uniquement de partages sur les réseaux sociaux...**

Oui, de ceux que je peux voir, en tout cas.

**Donc il n'y a pas ou peu d'interactions physiques, d'encouragements ou de retours « in real life » ?**

De retours sur les articles spécifiquement ? Alors, ça arrive de temps en temps d'avoir des retours, mais c'est rare, c'est rare. Cédric [nom inaudible] qui était à l'économie, une fois, m'a fait un retour, j'étais très étonné. Mais, des fois, c'est un bon signe, ça veut dire que ton article a réussi à intéresser les gens que tu n'intéresses pas forcément d'habitude. Je me souviens que j'avais fait un reportage sur ces gens qui essaient de battre des records de cadence avec leurs ordinateurs et qui, pour ça, jouent avec de l'azote liquide pour le refroidir, ce qui donne une espèce de discipline informatique complètement folle visuellement. C'est matériellement et littéralement explosif. Du coup, j'avais fait un article dessus. J'oublie le nom de cette discipline, ça me reviendra... Ah, l'overclocking, voilà. C'était un article sur l'overclocking à la Gamer's assembly de Poitiers. Et je sais que cet article avait fasciné beaucoup de monde, notamment des personnes qui ne suivent pas du tout le jeu vidéo, mais pour qui c'était extrêmement exotique et fascinant. Et voilà, le chef de service économie qui, à ma connaissance, ne lit pas trop nos articles – attendez, est-ce qu'il était à l'économie à l'époque... Je dis peut-être une bêtise sur son service. Mais en tout cas, c'était très clairement quelqu'un avec qui je n'avais aucune interaction sociale, en tout cas sur les articles, qui a posté pour dire « fascinant article »... Donc là, dans ces cas-là, c'est un indicateur qu'on a un sujet qui nous a permis d'élargir les possibles. Que ce soit un collègue ou pas. Mais les interactions sociales de ce type, dans l'absolu, sont relativement rares, notamment parce que tout le monde est un petit peu le nez dans ses sujets. C'est un petit peu des logiques de services, hein, ce n'est pas une équipe homogène, mais plein de petites équipes, de petits clochers. Donc ça arrive d'avoir des retours de ce type mais ce n'est pas quotidien du tout.

**D'accord. Mais *Pixels* n'est pas plus à part qu'un autre service ?**

Ben, disons que ça arrive encore, des fois, que des gens viennent pour nous demander si on peut réparer leur ordinateur. Ils pensent qu'on est le service informatique. Ça arrive. Je ne dirais pas qu'on est le service le plus compris du *Monde*, notamment de toutes les générations du journal, parce qu'on est sur des sujets qui sont un peu générationnels, un peu segmentant. Forcément, quand on fait un sujet sur Thor, soit les gens ne comprennent pas, soit ça fait fantasmer. Ça fait partie, un peu, des concepts de *Pixels*. Et puis le nom même de *Pixels* ne dit pas vraiment le sujet. C'est un indice. C'est une rubrique qui parle de l'actualité numérique, au sens très large. C'est évidemment moins parlant que « sport », où on sait immédiatement de quoi on va parler.

**Et certains sujets, comme vous me le racontiez avec l'article sur la langue de Yoda, vont parler de linguistique.**

Oui, tout à fait. Pour le coup, on accroche un de nous au côté culturel. On a notamment, entre guillemets, un pacte de non-agression avec la rubrique culture sur le cinéma. On leur laisse les critiques de cinéma, y compris des œuvres de la culture pop, et nous on se réserve le droit de faire tout ce qui relève des angles communautaires ou culture web. Je plaisantais récemment avec une collègue : pour savoir si un article est pour *Pixels* ou pas, c'est « est-ce qu'il y a un GIF de ton sujet ? S'il y a un GIF, c'est un sujet *Pixels* ! ». La question s'est posée très récemment avec le retrait de Kazuo Hirai de ses fonctions de président de Sony : c'est un sujet qui est très éco, et en même temps c'est une figure de la culture internet. L'article, qui a été pour le coup une commande de éco, jongle entre les deux et parle aussi bien de bénéfiques opérationnels nets que de GIF. Un grand écart.

**Donc il y a des commandes des autres services ?**

Ça peut arriver, oui. On peut avoir une organisation un peu en euclidienne, forcément, comme on est nombreux, avec des contraintes de publication très différentes et des découpages qui ne sont pas automatiques, parfois. Par définition, si on a quelqu'un qui est spécialisé en économie, un service pour l'économie, un service qui est dans tout ce qui est numérique, et qui du coup va traiter de l'économie du jeu vidéo, on a un service de nuit, qui du coup va traiter de ce qu'il se passe la nuit, forcément, il y a des chevauchements. Donc une grande partie du travail, plutôt une petite partie, plus exactement, consiste à se synchroniser.

**Dans ce cas-là, le journaliste de *Pixels* travaille-t-il en autonome ou il se fait relire par quelqu'un du service économie ?**

On ne se fait pas relire. Là, en général, c'est des questions de sensibilité personnelle et d'expertise. Si j'écris sur un sujet sur lequel je ne suis pas très à l'aise, je vais peut-être demander des contacts ou la relecture de quelqu'un qui est spécialiste. Si c'est un sujet jeu vidéo, en général, c'est plus le contraire. Il m'est arrivé qu'on me demande des contacts. Là, c'est de la solidarité classique entre collègues.

**Donc ce n'est pas parce que c'est une commande du service économique que la façon de travailler est différente ?**

Non. Ce sont des cas qui restent assez rares.

### 3. Sébastien « Netsabes » Delahaye

Il fait partie des pionniers du journalisme jeu vidéo en ligne, notamment grâce à ses innombrables articles pour *NoFrag*. Il s'est également distingué dans le domaine de l'entrepreneuriat en créant plusieurs sociétés dans le secteur du web. Il sévit ensuite plusieurs années dans les colonnes de *Canard PC*, où il co-signe « Crunch investigation », avant de quitter le métier pour devenir documentaliste de presse.

a) 20 octobre 2017 – Téléphone

**Quelles études avez-vous faites, si vous en avez fait ?**

C'est compliqué. J'ai fait un an d'école d'informatique que j'ai abandonné assez vite. Après, j'ai fait une maîtrise de LEA Anglais-Allemand, pour la traduction, et un DESS d'ingénierie multilingue.

**Donc vous ne vous destiniez pas au journalisme ?**

Pas en études, en tout cas. Puisque, depuis avant mes études, j'écrivais sur le Net. J'ai commencé à écrire en 1999, je crois, j'ai eu mon premier travail payé en 2000 et en 2002 on a monté *Nofrag* avec des copains, donc voilà.

**En 1999, c'était quels types de sites internet ?**

C'était des sites complètement amateurs. À l'époque, j'avais 18 ans, j'étais encore un ado. C'était des sites PC quelque chose, jeux vidéo quelque chose, c'était des trucs très basiques, simplistes, sans intérêt historique.

**Et par la suite, comment en venez-vous au journalisme ?**

Avec *Nofrag*, un site de jeux vidéo à la base sur les FPS, ça a bien marché, on a d'abord fait une association pour avoir une structure sociale puis, deux ans plus tard, on a fait une SARL. Ça ne marchait pas trop mal au début...

**Avant d'aller plus loin, pouvez-vous me parler un peu du projet qu'était *Nofrag* ? Y avait-il une ligne éditoriale ou s'agissait-il « simplement » de parler de FPS ?**

En fait, à la base, il faut se rappeler que ça a été créé en 2001. Et que c'est un site qui a été créé sur le modèle des sites de jeux vidéo de 2001, c'est-à-dire que c'est des « *fluid news* » où il y a tout sur la *home*, il n'y a pas de *homepage* comme on en a aujourd'hui. Donc c'est de l'actualité brute. Et la différence que *Nofrag* avait à cette époque-là par rapport aux sites américains qui faisaient ça, c'est qu'on avait un angle : on aime les FPS, on est des joueurs et donc on est honnêtes. Et on rigole. Et c'était ça, à la base, *Nofrag*, une sorte de gros blog avant que le mot « blog » n'existe. Et ça a évolué plus sérieusement par après mais pas trop non plus, en fait. C'est toujours resté très léger en termes de structure et de ton.

**C'était donc une volonté dès le départ de rester sérieux ?**

Oui, on peut dire que c'était une volonté *a posteriori*. En fait, on est très paresseux. Donc surtout on voulait faire notre truc dans notre coin sans que personne ne nous embête, on faisait ce qui nous plaisait et voilà. Il n'y avait pas vraiment de réflexion, à l'époque, sur ce qu'on faisait.

**Et donc, le site fonctionne bien ?**

Ça fonctionne bien. Pendant mes études en DESS on devait faire un stage. Il se trouve qu'au même moment, *Nofrag* a ouvert un bar à Paris, qui s'appelait « Chez Wat », qui était un bar à jeux de plateau. Ça a duré un an, c'était en 2005 – 2006. Et là-bas, j'avais croisé un journaliste de *Libération* qui s'appelle Erwan Cario, qui était très sympathique. Et je l'ai recroisé à un concert par hasard en septembre 2006, en fait. Il me dit qu'il vient d'ouvrir *Ecrans.fr*, la rubrique jeux vidéo et culture de *Libé*, qu'il cherche du monde, moi je lui dis que je cherche un stage. Donc le lendemain je commence là-bas.

Donc c'était très simple. Et j'ai passé deux ans et demi à *Libé*, d'abord en stage et puis en CDD multiples, parce que ce n'était pas un employeur modèle. Et c'était assez cool, j'ai appris beaucoup de choses là-bas. Beaucoup plus que... Enfin des trucs bien plus utiles pour moi que ce que j'ai appris à la fac.

**Comment s'est passé le passage d'un site relativement amateur avec un angle précis à une rubrique, certes spécialisée, mais dans un média généraliste ? Était-ce différent ?**

C'était très très différent. J'avais une chance, qui était que Erwan n'était pas journaliste à la base mais informaticien, donc il a été formé sur le tas par des journalistes. Du coup, il m'a formé comme eux l'ont formé et du coup j'ai pu assez vite rentrer dans le moule de *Libé*, qui était des articles qui sont à la fois synthétiques, profonds et en même temps très généralistes. Ce n'était pas toujours très satisfaisant pour du jeu vidéo. Parce que, quand tu as 1.800 signes pour décrire de façon très généraliste Mario Kart, bon, on ne parle pas beaucoup de jeu vidéo. Mais c'était intéressant. Ce qui était cool, c'était qu'il n'y avait pas que du jeu vidéo. *Ecrans*, c'était cinéma, DVD, internet (culture internet, surtout), podcast et compagnie. Donc il y avait pas que le jeu vidéo, ça permettait de faire autre chose. Parce qu'après cinq ou six ans, ne parler que de jeu vidéo, on s'en lassait un petit peu.

**Donc vous restez deux ans et demi à *Libé* ?**

Oui, en parallèle de monter une autre SARL avec des copains. Pour le site web qui s'appelle aujourd'hui « Dans ton chat », qui est un site d'humour potache. À la base, c'était BashFR, créé par Cieplicki, on était devenus potes avec un site qui s'appelait « DS in Paris », un regroupement de joueurs DS à Paris. Toutes les semaines on jouait ensemble, en se retrouvant dans un parc ou sur les quais de Seine, on jouait avec plein de monde. Donc voilà, on a sympathisé, on a créé une boîte. On a récupéré BashFR comme ça, on l'a renommé quand on a fait le livre en même temps. Et ça s'est mal terminé parce qu'on s'est disputés tous ensemble. Aujourd'hui, c'est toujours Rémi qui s'occupe du site. J'avais envie de faire ça plus sérieusement que *Libé* à ce moment-là, donc j'ai quitté *Libé* pour ça. Ce qui, *a posteriori*, n'était pas une super idée puisque ça a duré moins d'un an.

**Vous vous êtes alors retrouvé au chômage ?**

Je n'étais pas exactement au chômage, puisque j'avais toujours *Nofrag* à côté pour me filer des revenus, et j'ai fait un peu de traduction, puisque j'avais quand même un diplôme pour ça, donc autant s'en servir. Donc j'avais des revenus mais j'ai moins fait de jeux vidéo, à part *Nofrag*, pendant un ou deux ans, je ne sais plus.

***Nofrag* en était où, à ce moment-là ?**

Début 2004, c'était devenu une SARL donc on avait de la pub. La SARL était là pour mettre de la pub. On n'a jamais fait de modèle économique, en fait. On était tous actionnaires de la SARL et on se payait en dividendes une fois par mois. Quand il y avait beaucoup de pub, c'était très rentable. Quand il n'y en avait pas beaucoup, ça ne nous coûtait rien. Ça marchait assez bien. *Nofrag*, ça a toujours été un truc super simple, il n'y a jamais eu de réflexion sur quoi que ce soit. Avec l'autre fondateur qui est Nicolas Roux, « Docteur Loser », on s'entendait très bien, on était beaucoup sur la même longueur d'onde. Finalement, on communiquait assez peu, ce qui est bizarre à dire, mais comme on pensait souvent la même chose, il y avait peu de débats. Donc c'est un truc qui a continué tout seul, finalement. On faisait des news, on faisait des tests, voilà. Il y avait toujours de l'actu FPS donc on avance.

**À *Libération*, est-ce que vous deviez mettre en œuvre des techniques différentes de celles que requérait *Nofrag* ? Par exemple, aller sur le terrain... ?**

Alors, non, parce qu'il n'y a pas de budget à *Libération*. Non, non, on a fait sûrement plus d'enquêtes à *Libé* qu'à *Nofrag* mais c'était des enquêtes soit par téléphone soit par internet. Je crois que le truc le plus sérieux que j'ai fait c'était pendant mon premier stage, lors de la fermeture de *Gameloft* en France, et on avait appelé les délégués du personnel, les syndicats, *Gameloft* et compagnie pour avoir un article à peu près complet. J'y pense maintenant, car je suis en train de faire un truc aujourd'hui sur le même sujet. Mais la partie *Ecrans* de *Libération* c'était un petit peu comme les sites pop-culture qu'il y a aujourd'hui dans le web français, c'est-à-dire des trucs assez légers, pas très poussés.

**Donc quand vous dites « le truc le plus sérieux que j'ai fait », vous voulez dire que pour les autres papiers, la plupart du temps, vous ne passiez pas de coups de fil ?**

Ah oui, c'était quand même beaucoup un média de critique de produits culturels. Les reportages et les dossiers étaient assez rares.

**Revenons à votre départ de *Libé*. C'est après ça que, progressivement, vous arrivez à *Canard PC* ?**

En 2010, j'ai un copain qui m'appelle et qui me dit « ça te dirait de bosser pour *Canard PC* ? » Je dis pourquoi pas. Ce n'était pas *Canard PC* directement, c'était pour créer un spin-off qui s'appellerait *Canard Consoles*. On monte un dossier, on recrute des pigistes potentiels, on écrit des papiers, on monte un projet de magazine avec un budget et tout. On le présente à *Canard PC*, ils nous rient au nez (honnêtement, c'était nul).

### **Avez-vous rendez-vous ? Omar Boulon ?**

C'était lui le rédac' chef mais ce n'était pas lui qui décidait de ça. C'est des décisions stratégiques qui sont au-dessus de lui. C'était déjà Ivan Gaudé, à l'époque, et Jérôme Darnaudet, qui était le patron de Presse Non-Stop. Ils ne nous disent pas à l'époque que c'est de la merde, ils nous le diront après, quand on sera embauchés là-bas. Mais ils nous disent que ce n'est pas possible. En revanche, si on veut faire du web, ils sont en train de monter un ring de sites, comme dans les années 1990, et si on a un projet de site, ils veulent bien nous aider. Donc on fait un site qui s'appelle *Barre de vie*, qui va exister un an, à peu près, qu'on lance en mai 2011, je crois bien, et qui est beaucoup moins orienté actu. Le principe, c'est d'avoir deux articles par jour sur le site qui sont soit un test, soit un dossier, soit une interview. Là, pour le coup, c'était plus poussé, plus recherché, c'était pour montrer qu'on faisait autre chose que des articles de jeu vidéo normal.

### **Pour clarifier, c'est vous qui proposez le projet *Canard Consoles* ?**

Oui, parce qu'on pensait qu'ils étaient en recherche d'un magazine spin-off. Donc on a monté le dossier avec des amis.

### **En quoi les articles de *Barre de vie* étaient plus poussés ?**

Il n'y avait pas de news donc c'était soit du gros travail de recherches, soit des post-mortem de jeux, des interviews assez longues... C'est des trucs qu'on ne faisait pas avant, ni moi sur *Nofrag* ni Pipo dans la presse papier généraliste jeu vidéo type *Jeuxvidéo magazine*. Donc, pour nous, c'est super intéressant, parce qu'on apprend à faire des choses qu'on ne faisait pas avant.

### **Quand vous parlez d'interview, vous voulez dire des interviews de développeurs ?**

Oui, notamment. C'était au moment de l'explosion de la scène indé donc on parlait beaucoup avec eux. À l'époque où Valve parlait encore à la presse, on avait quelques infos de Valve, des trucs comme ça.

### **Avez-vous des exemples de dossiers ?**

Pour moi, le meilleur exemple, c'est ce qui est devenu mon livre ensuite, qui était l'histoire de *Call of Duty*. L'histoire du bouquin, c'est qu'on a d'abord fait un dossier sur *Barre de vie*, qui était assez long pour un dossier, puisqu'il faisait 20.000 signes, puis on l'a publié en version très allongée dans une version iPad de *Canard PC*, puis c'est devenu un livre.

### **Comment s'est passé le processus de ce travail ? À quel moment avez-vous décidé d'écrire un dossier sur cette histoire ?**

Là, pour le coup, c'était une question d'actu puisque c'était l'époque (juin 2011) où le procès commençait à arriver et, l'idée, c'était d'expliquer ce que c'était que cette affaire.

### **Donc il y avait quand même un ancrage « actu » ?**

Dans ce cas-là, oui, mais sinon pas forcément. Dans le cas de plusieurs dossiers, il n'y en avait pas du tout. Là c'est juste qu'on a vu que le procès arrivait et qu'on se disait que ça serait bien d'expliquer d'où ça venait, c'était aussi simple que ça.

### **Et vous aviez déjà ces connaissances préalablement ?**

L'avantage de passer dix ans à écrire des news tous les jours, c'est que tu connais l'actu. Tu as vu passer les trucs au fil des ans, tu sais ce qui s'est passé en 2004 ou avant, tu te rappelles des acteurs différents de l'histoire... Par nécessité, tu as une vraie connaissance de tous les trucs. Je ne sais plus compter mais je crois que sur *Nofrag* j'ai fait 25.000 news. Ça fait beaucoup de trucs mais, en même temps, c'était beaucoup de trucs qui se répétaient. Du coup, ça rentre dans la tête au fil du temps. Donc je connaissais ce qui s'était passé, je me rappelais d'événements en 2004, donc il y avait beaucoup de choses qui étaient faciles à retrouver pour faire une timeline cohérente et claire de l'affaire.

### **Vos collègues de *Barre de vie* trouvaient le sujet intéressant aussi ?**

À *Barre de vie* on était deux, Pipomantis et moi, et le fonctionnement était à peu près le même que sur *Nofrag*, c'est-à-dire qu'on faisait un peu ce qu'on voulait, plus sérieusement que sur *Nofrag* mais pas non plus avec une réflexion

monstrueuse. Ça restait un truc fait dans nos appartements, tranquillement... Mais c'était avant tout... On le faisait parce que ça nous faisait plaisir de faire quelque chose qu'on ne faisait pas avant, mais c'était surtout un gros CV pour *Canard PC*. Donc il y avait une envie de montrer qu'on faisait un truc qui était différent de ce que faisait tout le reste du monde, c'était aussi important.

### **D'autres médias parlaient de cette affaire ?**

J'ai beaucoup cherché d'articles sur cette affaire lorsque j'ai travaillé sur le bouquin par la suite. *A posteriori* il y avait une seule personne qui s'intéressait vraiment à l'affaire aux US, qui est Patrick Klepek. Qui a écrit dessus sur le site *Iup*, notamment. Mais il n'y a jamais eu d'article long qui retrace tout le truc depuis 2001 jusqu'à 2011. Il y avait toujours le contexte de l'époque, par exemple « voilà, ils ont été virés, il s'est passé tel truc » mais il n'y avait jamais vraiment d'articles longs qui ont retracé toute l'affaire.

**Mais ça c'est quelque chose que vous avez constaté *a posteriori*, à l'époque vous n'étiez pas dans une réflexion de « on va parler de quelque chose de différent » ; c'était plutôt « c'est dans l'actualité et en plus je connais bien l'affaire », si je comprends bien.**

Oui, c'est ça.

### **Avez-vous la carte de presse, et si oui depuis quand ?**

Je l'ai depuis l'an dernier ou l'année d'avant. Normalement, on doit la demander dès qu'on entre à *Canard PC*. Je suis très paresseux, donc j'ai attendu que ça soit vraiment indispensable, parce qu'après Ivan se fâchait. J'aurais pu la demander à *Libé* aussi, je ne l'ai jamais fait non plus. J'ai eu plein de job de piges au fil des ans, j'aurais pu demander plein de fois la carte de presse et j'ai toujours eu la flemme de le faire. Parce que je ne gagnais franchement pas assez pour que ça soit intéressant.

### **Vous avez eu des piges hors jeu vidéo et numérique ?**

Oui, après *Libé* et même au début des années 2000 où le web marchait bien commercialement, c'était la première fois que j'écrivais pour des sites et que c'était payé. Ça n'a pas duré longtemps mais ça m'a rapporté de l'argent.

### **Et votre statut ?**

À *Libé*, c'était des CDD. *Barre de vie*, c'était complètement amateur, il n'y avait pas de structure. En fait, on ne l'avait pas prévu comme un site sur le long terme, *Barre de vie*. On fait ça pour rester en contact avec *Canard PC* dans leur réseau de sites, si ça marche et qu'ils sont intéressés par nous, ben on va chez eux, sinon, ben, on cherche du vrai travail ensuite. C'était l'idée du truc. Parce que, moi, j'étais à *NoFrag* en même temps, je n'avais pas envie de faire deux sites sur le long terme en simultané. Je ne me rappelle plus si on s'était fixé une limite de temps après laquelle laisser tomber ou pas.

### **Et comment se passe votre recrutement à *Canard PC* ?**

Donc on a fait deux ou trois articles par jour sur le site, sauf le week-end, jusqu'à la rentrée, à peu près. En août, je suis allé à la Gamescom pour *Barre de vie* à mes frais. Là bas, je croise Boulon qui me dit qu'on va sûrement nous proposer un job à la rentrée, donc ça, c'était cool. En fait, ça prend un peu plus de temps parce que c'est mi-octobre que Ivan nous rappelle pour, pour le coup, faire une nouvelle formule de *Canard PC* avec de la console dedans. Donc on reste estampillés « consoles », alors qu'on avait fait beaucoup d'autres choses sur *Barre de vie*. Mais on entre à *Canard PC*, ce qui est cool. On dit oui tout de suite, évidemment, on n'est pas idiots.

### **Donc finalement, l'idée de « Canard consoles » que vous aviez amenée, ça semble les avoir travaillés...**

Oui, oui. Ils étaient à une époque où la presse papier de l'époque (Jeux vidéo magazine, Consoles +, Joypad...), tout ça était en train de péricliter et de fermer. Parce que Yellow media, ou Future, je ne sais plus, enfin la structure de l'époque était en liquidation et il y avait un espace qui s'ouvrait pour un truc plus généraliste que le PC. Sans être non plus grand public, ça reste un magazine spécialisé. Mais ils voyaient une possibilité pour eux de toucher un public plus large que ce qu'ils avaient avant.

En fait c'était l'« encart console », comme un mini-magazine séparé de *Canard PC*, à la fin. Donc on avait une qualité d'écriture qui devait être moins fixe que dans *Canard PC*. On devait avoir un ton... Le ton, ils nous ont laissés assez libres. C'est-à-dire qu'on devait essayer de trouver notre propre façon d'écrire sur un ton léger comme chez *Canard PC*, mais sans nous imposer un modèle d'humour comme le leur. Il y a eu deux-trois numéros au début où on était très encadrés, nos papiers ont été entièrement réécrits parce qu'on n'avait pas encore le niveau pour leurs standards. Et puis,



en fin d'année, on avait plus ou moins *Canard PC* pour nous tout seuls. On avait le champ libre pour faire ce qu'on voulait dedans. On était indépendants, on fournissait tous les quinze jours seize pages de contenus à *Canard PC*.

### **Y avait-il déjà de l'humour sur *Barre de vie* ?**

Oui, pas dans le ton *Canard PC*. Il y en avait sur *NoFrag*, il y en avait forcément sur *Barre de vie*, ça allait ensemble. Pipó est pas quelqu'un de très sérieux dans son approche de l'écriture, pas dans le sens où il est je m'en foutiste mais il écrit des trucs drôles. Donc forcément il y avait de l'humour sur *Barre de vie* mais ce n'était pas encore celui de *Canard PC*.

### **Parce que, dans votre ouvrage, le ton est très factuel. Les traces d'humour ont-elles été effacées ?**

Ça, c'était complètement volontaire. Le but du ton était de faire un truc qui soit indiscutable, qu'il n'y ait rien qui rentre entre l'énoncé des faits et la façon dont ils sont perçus. Je ne voulais pas qu'il y ait de doutes ou d'incompréhensions, parce qu'il y a plein de trucs qui sont chiantes et compliqués et parfois un peu flous, et plus tu rajoutes de strates ou de l'humour ou des sous-entendus au-dessus, plus ça dilue l'information et ça ne marche pas pour moi, en fait.

### **Diriez-vous qu'il s'agit d'un ouvrage d'investigation ?**

Non, c'est un exposé de dix ans d'affaires entre deux grosses boîtes. Ce n'est pas de l'investigation dans le sens où je n'ai jamais eu accès aux personnes qui sont les acteurs de cette affaire. Je ne suis jamais allé sur le terrain non plus. J'ai fait beaucoup de recherches sur le web ou par téléphone, essentiellement sur le web, mais ça s'est arrêté là. C'est un bouquin dont je connais bien les limites, qui sont que c'est la vérité jusqu'à un certain point qui est impossible à connaître.

### **Ces limites vous frustrer-elles ?**

Je sais que je ne pouvais pas aller plus loin. Ce n'est pas grave.

### **Y aurait-il eu matière à réaliser sur cette affaire une investigation, dans le sens où vous l'entendez, c'est-à-dire en ayant accès aux acteurs et en allant sur le terrain ?**

Dans un univers où on n'est pas dans l'industrie du jeu vidéo, donc où il n'y a pas de « NDA » partout, où les gens peuvent parler, même en off – ce qui n'existe pas dans l'industrie du jeu vidéo, hein, le off – dans un univers où on pourrait le faire, il y a complètement moyen. C'est une des histoires les plus fabuleuses de l'industrie, il y a tous les documents qui sont publics, quasiment, donc on a toute la base, dont on sait qu'elle existe et est vraie, tout ce qui nous manque, c'est les gens qui parlent.

### **Vous dites que « le off n'existe pas dans l'industrie du jeu vidéo » ?**

Il y a des gens qui vont parler, quand tu les croises dans un bar et que tu discutes, bien sûr qu'ils vont te dire des choses en off, et ça, c'est cool. Mais le « off » au sens journalistique du terme, comme dans la presse politique où le off est un instrument de communication, ça, ça n'existe pas dans le jeu vidéo. Dans le sens où, dans la presse politique par exemple, le « on » c'est M. Macron a dit, le off c'est toujours Macron qui parle mais c'est « une source de l'Élysée ». Ça, ça n'existe pas, ce n'est pas possible. Personne ne va jamais faire volontairement une déclaration en « off ». Alors que c'est une tactique de communication qui est très fréquente ailleurs.

### **D'ailleurs, à *Canard PC*, vous êtes plusieurs à fréquenter des gens de l'industrie. Vous ne pouvez donc pas écrire ce qu'ils vous racontent. C'est aussi votre cas ?**

C'est compliqué. En fait, on pourrait écrire si on pouvait vérifier les propos. Le truc, c'est que pour les vérifier, il faut pouvoir dire comment on les connaît, donc ce n'est pas simple... En fait je suis en plein dedans parce qu'on est sur un gros dossier pour 2018 sur lequel on est en train de bosser, et il y a plein de trucs dont on sait qu'on n'est pas censés les savoir, donc on veut enquêter dessus mais on ne peut pas puisqu'on ne peut pas dire qu'on sait ces choses-là, puisqu'on n'est pas censés les savoir... Donc c'est un peu chiant pour bosser. Et on sait que dès qu'on explique sur quoi on bosse, on sait que 100% des interlocuteurs nous ferment la porte. C'est souvent très compliqué.

### **Donc il y a une dimension de protection des sources. Vous ne pouvez pas dire sur quoi vous travaillez, sinon on risque de remonter aux personnes qui vous ont donné l'information ?**

Oui. Dans ce cas-là précis, en tout cas, oui. Soyons très clairs : dans l'industrie du jeu vidéo, tous les employés qui travaillent sur des jeux vidéo triple A signent un contrat qui dit qu'ils ne pourront jamais parler à la presse. Même à un extérieur ils ne peuvent pas dire sur quoi ils bossent. Sur *LinkedIn*, ils ne peuvent pas dire sur quoi ils bossent... Tant que

le projet n'est pas annoncé, le jeu n'existe pas. Donc, c'est très compliqué de parler en dehors des canaux de communication officiels.

**Mais ça reste faisable, preuve en est le dossier sur lequel vous êtes en train de travailler.**

C'est faisable, mais c'est tellement rare que c'est... Quand j'étais à *Libération*, j'ai pu voir comment fonctionnaient les autres industries culturelles, par exemple le cinéma où le « on » est constant, le « off » est constant, il n'y a pas de *Non-Disclosure Agreement*, ça n'existe quasiment pas, les projets sont annoncés alors qu'ils n'ont même pas commencé, les gens communiquent dessus dès le départ... Le cas du jeu vidéo est très particulier pour la communication, donc, c'est très frustrant.

**Est-ce que ce dossier sur lequel vous êtes en train de travailler vous diriez que c'est de l'investigation ou qu'on s'en approche ?**

Oh oui, complètement ! C'est un dossier sur le long terme, on a prévu six mois de boulot dessus. On travaille avec toute la rédaction généraliste, etc. donc c'est un truc sérieux, carré, on va aller voir plein de studios différents, faire des interviews... Il y a un vrai travail journalistique « normal » (rires). Mais il faut prendre énormément de temps pour pouvoir protéger le sujet le plus longtemps possible avant les interviews parce qu'on sait que, dès qu'on commence, ça va être la merde. Je fais très attention à ne pas dire sur quoi c'est durant cet entretien.

**Ce dossier vient-il d'une volonté de la rédaction en chef ou davantage de l'équipe ?**

C'est un dossier qu'on voulait faire depuis très longtemps et qu'on n'avait pas eu l'occasion de faire avant parce que ça demande un travail monstrueux – comme je dis, on a prévu six mois de taf. Ce n'était pas un truc qu'on pouvait faire avant. À *Canard PC*, les dossiers, c'est des trucs qui sont traditionnellement prévus... pas comme des bouche-trous mais... Il y a deux choses : les dossiers qu'on veut faire, qui viennent d'une personne qui dit « il faudrait en parler, c'est intéressant », etc. Il y a les dossiers qui sont plus en lien avec l'actualité, par exemple la prochaine couv' de *Canard PC*, c'est les *lootboxes*. Et il y a les dossiers qu'on voudrait faire mais qui demandent beaucoup de temps, et dans ce cas-là on est dans une organisation et dans un rythme de taf qui fait que, jusqu'à septembre, ce n'était pas possible de prévoir ça. Là, on s'est un peu organisés pour prévoir des dossiers en amont et pas d'un numéro à l'autre, mais avant c'était impossible, même si on voulait le faire depuis très longtemps. Mais en même temps c'est un truc qui est poussé par Ivan, qui est intéressé par le sujet depuis très longtemps, et par un hasard de l'actualité, qui est un mec qui nous a contactés sur le sujet. Donc il y a un ensemble de facteurs qui fait qu'on bosse dessus, on est un peu obligés.

**Donc vous n'avez jamais sorti un dossier de cette ampleur jusqu'alors ?**

Oh non, pour l'instant, tous les dossiers qu'on a faits c'était des dossiers qui... Qui pouvaient prendre du temps, hein, je me souviens de celui sur les youtubeurs d'il y a trois-quatre ans, qui avait pris un mois à faire, il me semble. Donc il y a des trucs bien faits qui prennent du temps, mais il y a aussi des dossiers qui sont faits dans l'urgence parce qu'on n'a pas de sujet de couv', que c'est une période creuse et qu'il faut remplir le magazine... Et là c'est un dossier à la fois qu'on veut faire, qui est intéressant, qui est un gros travail et qu'on peut faire, donc on le fait.

**Donc sous une même appellation, on retrouve des contenus qui sont faits en deux semaines et certains qui vont prendre plusieurs mois ?**

Oui.

**Et dans un dossier comme celui que vous avez réalisé à propos de *Patreon*, ça aussi c'est un dossier qui a pris du temps, non ?**

Alors, ça, ça a pris trois mois. Mais ça a commencé de manière bizarre, parce que j'étais malade chez moi pendant quinze jours. Chez moi, je n'ai pas d'ordinateur, je n'ai pas de télé, je ne peux pas jouer. Donc je suis inutile à la rédaction quand je suis chez moi. Donc je me suis dit que j'allais chercher des idées de trucs qui m'intéresseraient à faire. Je pense que j'avais vu un article sur les gros sites de financement participatif et il n'y avait pas *Patreon*. Je me suis dit « c'est bizarre » et j'ai commencé à trouver un site de statistiques de *Patreon* mais c'était très imprécis. Je pense que ce n'était pas par jeu, par genre... Et donc comme j'avais de la fièvre, j'ai commencé un Excel regroupant des *Patreon* de jeux vidéo. Et donc ça m'a pris trois mois de le compléter en classant par types de jeux et en dégageant tout ce qui n'est pas jeu vidéo. Ce n'était pas une bonne idée, ça a pris trop de temps pour un truc qui n'était pas super intéressant mais c'était un travail très long.

**Pourquoi considérez-vous que ce n'était pas intéressant ?**

En fait, autant je suis content de l'Excel qui est sorti du truc qui montre bien l'évolution de *Patreon* en 2016, notamment par rapport aux autres sites, qui montre l'explosion du nombre d'utilisateurs et des sommes qui sont en jeu, autant l'article que j'ai fait en parallèle n'a pas vraiment de problématique, du coup je ne réponds à aucune question et... Il n'est pas très réussi.

### **Il s'agit uniquement de votre ressenti personnel ou vous basez cet avis sur des retours ?**

Non, c'est personnel. J'ai passé vraiment beaucoup de temps sur le fichier Excel, l'interview et tous les trucs autour de l'article et j'ai écrit l'article un petit peu en catastrophe, toujours sans savoir vraiment ce que je voulais en faire.

### **Cette méthode systémique du fichier Excel qui relève presque du Data journalisme, c'est nouveau pour vous ?**

Non, j'ai fait beaucoup... enfin, beaucoup... Pour tous les trucs qui ne sont pas de la pure critique de jeu vidéo... Non, recommençons. Quand j'écris sur le jeu vidéo classique, je ne prends jamais de notes et je laisse parler mon cœur, en un sens. C'est du ressenti, de l'analyse et je n'ai pas besoin de me baser sur des notes. Quand je fais un dossier, une interview ou un truc plus long, je prends énormément de notes, je note tout ce que je peux. Des trucs avec des chiffres, beaucoup d'Excel, pour avoir une vue la plus large possible de ce que je sais. À partir de là, je peux sortir une problématique. Parfois ça marche, parfois ça ne marche pas, comme sur *Patreon*, mais j'essaie de faire un éventail le plus large possible de ce que je peux faire. Là, sur le dossier qu'on est en train de faire pour 2018, je dois avoir déjà une base de 20.000 signes qui raconte plein de choses diverses, mais c'est énormément de taf de préparation qui ne sera jamais écrit dans le dossier ensuite, mais qui me sert à moi et aux autres personnes qui travaillent sur le dossier.

### **Depuis combien de temps appliquez-vous cette méthode ? C'était déjà le cas quand vous avez fait le dossier pour *Barre de vie* ?**

Ouais. À l'époque, c'était plus basique parce que c'était une des premières fois que je faisais ça mais, oui, j'avais ma liste de toutes les URL que j'utilisais dans un coin, c'était la même chose.

### **Vous avez développé ça seul ou ça vous vient d'un journaliste de *Libé* ?**

Heu, je ne peux pas vous dire... Je ne pense qpas u'on ait fait ça à *Libé* mais ça fait un peu loin pour moi.

### **Ce n'est pas une méthodologie que tout *Canard PC* partage ?**

Non, mais on ne fait pas beaucoup de dossiers, enfin, on est peu à faire des dossiers à *Canard PC*. Après, il y en a qui prennent beaucoup de notes pour tout. Moi je le fais juste quand j'ai besoin d'avoir l'esprit clair sur un sujet particulier, quand je bosse sur quelque chose de plus touffu.

### **Toujours sur le dossier *Patreon*, le choix de mettre l'Excel en accès libre pour les lecteurs, c'était une volonté de votre part ?**

Oui, oui. Je n'en avais pas parlé à Ivan ou à Ambroise. Ça me paraissait... à partir du moment où j'ai fait une ressource qui était nouvelle et potentiellement utile ça me paraissait normal de la partager.

### **Pour que ça puisse éventuellement servir à d'autres personnes ?**

Oui.

### **Peut-être aussi parce que ça montre l'ampleur de votre travail ?**

C'est un compagnon pour les gens qui sont intéressés par le sujet. Je ne sais pas si on peut mesurer l'ampleur du truc en voyant l'Excel. On voit la liste d'URL et les chiffres mais, ça, c'est 10% du taf puisque le vrai taf c'était d'ouvrir tous les projets sur *Patreon* et de voir si c'était des jeux vidéo ou pas. Sur cet Excel, 60% viennent d'un site de stats sur *Patreon* dont j'ai acheté les données.

### **Ces frais vous ont-ils été remboursés par la rédaction ?**

Non. Encore une fois je suis très paresseux donc les notes de frais, je n'y pense pas.

### **Quand vous dites que vous laissez parler votre cœur face au jeu vidéo classique, dans votre test de *Destiny 2* vous vous exprimez comme si vous étiez le développeur/éditeur et vous parlez du faible nombre de nouveautés. À quel moment cette idée vous vient dans le processus du test ?**

Je ne pense pas tellement à ce que j'écris avant d'écrire. Ce qui n'est pas très sérieux, mais bon. La base du truc c'est qu'il y avait la couv' « Destiny 1.5 » il y a quelques mois. Le jeu était effectivement Destiny 1.5. Donc tant qu'à parler d'une mise à jour, autant faire un patchlog. Donc voilà, c'est un patchlog. Donc c'était effectivement le but, et de faire un truc qui soit un peu drôle et pas juste un truc qui soit... Le problème des jeux à cinq ou six sur dix dans *Canard PC*, ce n'est pas que ce soit des jeux fondamentalement mauvais, c'est juste que c'est des jeux qui sont chiant. Donc écrire sur un jeu chiant, ce n'est pas très intéressant. Autant faire un article amusant, quitte à traiter le jeu sans l'ouvrir en deux, et il y a des trucs qui restent pas désagréables dans ces jeux-là, donc autant les rappeler. Même si ce ne sont pas des jeux très intéressants.

### **Mais ce ne vous est donc pas venu en jouant ?**

Ben, c'était dès l'annonce du jeu que j'ai vu que ça serait Destiny 1.5 ! Et il y a des trucs que j'avais déjà mis en preview et que je n'ai plus mis dans le test, je ne sais plus, je mélange les articles, mais il y a des morceaux du premier jeu qui ont été mis dans le deux. Il y a des passages du 2 qui étaient dans le trailer de Destiny 1.

### **Identifiez-vous de l'enquête ou de l'investigation dans la presse jeu vidéo, hormis *Canard PC* ?**

En fait, je lis assez peu la presse, jeu vidéo, voire pas du tout. Aux USA, il y avait Patrick Klepek, qui écrivait dans *Vice* et dans *Waypoint* aujourd'hui, je crois, qui faisait beaucoup ça. En France, je ne sais pas trop. Si, *Gamekult* en fait de temps en temps. Aux USA, il y avait *Kotaku*, Jason Schreier, qui fait beaucoup de trucs intéressants. Même si son livre, qui vient de sortir, est un peu décevant. C'est lui qui a fait toute l'investigation sur Destiny 1 et 2. Et là, il a sorti un livre sur douze ou treize histoires de développement de l'industrie, généralement des triple A, mais c'est très généraliste, donc assez décevant.

### **Qu'est-ce que vous auriez aimé voir dans ce livre qui n'y figure pas ?**

En fait, ce sont des histoires assez courtes et qui, sans le vouloir, je pense qu'il n'y a pas de volonté particulière, tournent toutes autour du *crunch* comme un truc indispensable à la production du jeu vidéo et à son succès. Et je trouve ça très nocif. Parce que ce n'est pas forcément vrai : il y a plein de jeux qui crunchent et qui se plantent complètement. Il manque une distance, je pense, par rapport à ça dans le livre. Et comme c'est assez généraliste, il manque beaucoup d'éléments qui sont dans ses articles pour *Kotaku*, sur Destiny, par exemple. Il manque de subtilité et de profondeur en fait, voilà.

### **Parce qu'il ne s'intéresse pas à un jeu en particulier ?**

Parce que je pense qu'il cherche à toucher un public qui ne connaît pas forcément le jeu vidéo et que, du coup, il omet des détails qui, même s'ils sont peut-être techniques, ne sont pas superflus. Ça donne l'impression que toutes ces histoires se ressemblent et que, quand il y a un problème, il n'est pas si grave. Alors que Destiny, qui est un... Enfin, je vais beaucoup utiliser Destiny, parce que c'est la suite de l'affaire Call of Duty, à mon sens, c'est une production qui a énormément de problèmes. Le premier a un an de retard, le deuxième a deux ans de retard. Ce sont des productions qui sont ridicules, enfin, ce sont des délais qui sont absurdes pour des productions qui ont 500 personnes. Et c'est résumé beaucoup, beaucoup trop simplement, je pense.

### **Jason Schreier a donc accès à des déclarations de personnes de l'industrie ?**

Lui il a accès à... On a tous accès à des gens qui nous parlent un petit peu ; lui il a accès à des gens qui lui parlent un petit peu de chez Bungie. Et d'autres personnes. Il a aussi pu, pour son livre, visiter les studios, en dehors des cycles de communication, ce qui est assez rare. Je ne sais pas si cela conditionne ou pas le contenu des livres, mais voilà. Mais oui, il a pu rencontrer des gens, parler avec des gens et du coup avoir un truc qui n'est pas juste l'histoire officielle de ces jeux.

### **Ce qui est une valeur ajoutée certaine ?**

Oui, c'est une victoire, déjà, par rapport au reste de la presse.

### **Pour revenir aux francophones, vous avez cité *Gamekult*. Est-ce que vous suivez ça de loin ou vous lisez avec intérêt ?**

De très loin, vraiment, je lis très peu la presse. Parce que je n'ai pas des masses de temps. Du coup, quand on m'envoie un article, je le lis, sinon je ne vais pas naturellement sur des sites, en fait.

### **Et quand vous étiez adolescent, vous lisiez la presse de jeu vidéo ?**

Oui, je lisais *Génération 4* et *Joystick*. Surtout *Joystick*, en fait, parce que *Gen 4* avec déjà un ton qui était... Je ne sais pas, trop familier ? C'est bizarre de dire ça quand on écrit à *Canard PC* mais, je ne sais pas, il y avait un truc qui ne collait pas.

### **Il y avait des journalistes qui vous plaisaient particulièrement, à l'époque, dans *Joystick* ?**

Non... En fait, je voyais les noms mais je n'avais pas... Je ne m'identifiais pas particulièrement à eux.

### **Pour revenir sur votre travail actuel, vous m'avez dit que la durée du processus d'enquête était variable.**

Oui. Par exemple, pour *Patreon*, il n'y avait rien, donc j'ai tout fait, en fait. Donc ça a pris beaucoup de temps. Le bouquin *Call of Duty* a pris beaucoup de temps aussi, pour beaucoup de raisons différentes. J'en ai déjà parlé tout à l'heure mais le *process* c'est qu'on a fait l'article sur *Barre de vie* ; puis il y a eu une version *Ipad* de *Canard PC* qui s'appelait *Canard Consoles*, qui était la rubrique consoles de *Canard PC*, plus du contenu additionnel tous les quinze jours sur *Ipad*. Ça n'a pas duré longtemps hein, ça a duré six mois. Et on a écrit un feuilleton *Call of Duty* dedans. Et là c'était cinq fois dix mille signes, je crois, donc déjà deux fois et demie plus long que l'original. J'avais refait des recherches, il y avait des nouveautés par rapport à deux ans plus tôt. C'était plus complet, plus intéressant, mieux illustré, etc. Un an plus tard, Ivan a proposé de faire un livre et là j'ai tout refait de zéro pour écrire à peu près la même chose en un peu plus long. Mais en faisant des recherches plus approfondies, plus sérieuses. En vérifiant autant que possible tout ce que je pouvais. J'ai dépensé une fortune en documents de justice sur le site du gouvernement américain. Puisqu'il faut payer pour les acheter. Enfin, les consulter. Et il y a un document qui n'était jamais sorti avant qui était un truc sur *Medal of Honor*. Enfin, il y a deux ou trois trucs qui sont vraiment nouveaux. Et il y avait, sur ce bouquin-là, un truc qui m'a beaucoup frustré : j'en ai coupé la moitié parce que ça n'avait aucun intérêt.

### **Pourtant, c'est un ouvrage qui est très court...**

Du coup, oui. Mais, à la base, il était deux fois plus long.

### **Ces passages coupés étaient rébarbatifs à lire ?**

Non, en fait... Dans le livre, je ne sais pas si vous vous rappelez, il y a un passage sur Activision qui essaie de racheter Id Software. Pour moi, ça, c'est le moment clé du FPS dans tout. C'est ce qui décide de ce que deviennent les FPS après 2004. Parce que, si Activision avait racheté Id software, il n'y aurait pas eu *Call of Duty Modern Warfare*, *Black ops* et compagnie. On aurait eu *Doom Warfare* et *Doom Black ops*, hein, mais ça aurait été un autre type de FPS par un autre type de développeur, ça n'aurait été pas le jeu vidéo qu'on a aujourd'hui. Et le but de cette première partie, c'était d'explorer, en disant, entre 1994 et 2004, la première décennie du FPS, et ensuite la partie qui est sortie, qui est la décennie après 2004. Mais voilà, faire les dix premières années du FPS, ce n'était pas vraiment dans le sujet et il y a beaucoup de noms différents, de trucs différents qui viennent de tous les sens. Ce n'est pas super intéressant.

### **Mais c'est un travail que vous avez néanmoins entrepris ?**

C'est un travail que j'ai fait qui, comme le bouquin, vient beaucoup de ce que je faisais sur *Nofrag* avant. C'était beaucoup de trucs que je connaissais déjà que j'ai révérifiés, que j'ai recherchés et que j'ai retrouvés, mais ce n'était pas... Voilà, c'est un travail qui a été fait entièrement et qui a été coupé entièrement. Je m'en suis servi ensuite dans des autopsies de *Duke Nukem*, de *Prey*, de trucs comme ça, plus tard. Mais les 60.000 signes que ça faisait, tels quels, sont disparus.

### **Comment avez-vous été rémunéré pour ce livre ?**

Par une prime sur mon salaire. J'avais déjà eu une prime pour ce que j'avais fait avant dans le magazine *Ipad*, donc il y a eu une deuxième prime.

### **Cette prime vous paraît-elle satisfaisante par rapport au temps investi ?**

Non, enfin, c'est compliqué. Je suis content du livre donc, même si aujourd'hui il est un peu vieux et il y aurait des trucs à retoucher dedans, ce qu'on ne peut pas faire parce que leur logiciel [d'Amazon books] est pourri, mais je suis content du livre, donc je suis content de l'avoir fait, je l'aurais probablement fait d'une façon ou d'une autre soit dans le magazine soit comme ça, de toute façon. J'aurais préféré être mieux payé mais en même temps, bon, je suis payé donc c'est déjà cool quand tu es journaliste. Et puis, surtout, j'ai été mieux payé que si c'était une commission sur les ventes, parce que je ne pense pas qu'il ait fait un profit, le livre. Donc dans l'absolu, ça va. Parce que le livre, juste pour être clair, c'est 600 ventes. Donc il n'y a pas de quoi faire le fier, quoi.

### **C'est pourtant un travail que vous semblez avoir réalisé avec beaucoup de sérieux, sur un sujet qui témoigne de l'histoire du FPS d'aujourd'hui.**

Je suis mal placé pour analyser le truc parce que c'est personnel mais je pense que c'est une question de format par rapport au public de *Canard PC*. Le kindle, ce n'est pas forcément un truc où les gens vont chercher des livres de jeux vidéo, je ne sais pas...

**Et en même temps, vous n'aviez pas le volume pour en faire un « beau livre » comme celui d'Izual sur *Fallout***

Non, ni la motivation de mon côté, parce que, au bout d'un moment, j'en avais marre de bosser sur Call of à ce moment-là. Ivan m'a proposé de faire un livre un an plus tard, je crois, ou six mois plus tard, de le faire en physique. Je n'étais pas vraiment intéressé parce que je n'avais pas envie de rebosser sur le truc.

**Ce format vous paraissait-il être une bonne idée, à l'époque ?**

Ben, je ne voyais pas vraiment comment faire autrement. Il y a d'autres boutiques que Amazon. On a essayé [une autre boutique,] mais c'était un enfer administratif. On n'a pas essayé, à l'époque, Apple, mais je ne sais pas si ça aurait marché non plus. Je ne sais pas, honnêtement. On aurait pu essayer un PDF en vente sur le site mais ça aurait sans doute été piraté à mort... Je ne sais pas, je ne suis pas un grand analyste de consommation.

**Est-ce important pour vous de savoir quand votre travail devient de l'enquête, voire de l'investigation ? Ces catégories vous importent-elles ?**

En fait, dès que je fais autre chose que du pur jeu, c'est que c'est un truc qui m'intéresse, généralement, donc ça me prend beaucoup de temps. Mon processus de travail, généralement, c'est que je passe beaucoup de temps à faire des choses (des notes ou des documents, des trucs comme ça) avant d'écrire. Et ça me prend un temps monstrueux. Je pourrais faire les choses autrement hein, je pourrais écrire directement et ça ne serait pas forcément écrit très très différemment, mais ce serait un peu moins précis, j'en serais moins content et... Donc dès que je fais un truc qui n'est pas de la pure critique, c'est que c'est un truc qui m'intéresse à mort et je peux y passer des semaines, et ce n'est pas grave. Typiquement, il y a des dossiers pour lesquels j'ai bossé dessus pendant deux mois, seul dans mon coin, et même si on m'avait dit "non, ne le fais pas", j'aurais quand même publié le document, parce que c'est vraiment des trucs qui me tiennent à coeur.

**Cette envie de « bien faire » vient presque plus d'une volonté de satisfaction personnelle que d'une satisfaction du lecteur ?**

C'est un ensemble. Je fais bien les tests aussi hein, attention. C'est des sujets où je sais que... Le fonctionnement de *Canard PC* est tel que certains dossiers sur machin truc, aujourd'hui, on ne va pas en faire un avant plusieurs mois ou plusieurs années, donc si on le fait il ne faut pas le rater. Il ne faut pas le rater pour soi, parce que, après, on est frustrés, et il ne faut pas le rater pour le public parce que, sinon, ils ont un truc qui n'est pas intéressant et forcément inutile, vous voyez. On a fait un ou deux dossiers récemment qui n'étaient pas incroyables. Le dossier sur le piratage qu'on a fait il n'y a pas si longtemps, un an et demi, je crois, je ne sais pas s'il a appris quoi que ce soit à quiconque. Et ce n'était pas très intéressant à faire, pas très intéressant à lire, je pense... Et ce genre de dossiers là, des fois, ça arrive parce qu'il faut bien remplir le magazine. Mais voilà, il faut essayer de limiter ça le plus possible.

**Oui, arriver à sortir tous les X temps quelque chose de suffisamment qualitatif malgré les contraintes de la périodicité du magazine ?**

Qualitatif et utile aussi.

**Utile parce qu'inédit ?**

Potentiellement mais utile parce que ça ouvre des perspectives que tu ne peux pas avoir ailleurs. On n'est pas les seuls à faire des dossiers : il y a *JV* qui fait des dossiers, même s'ils sont pas mal différents, *Gamekult* aussi, *The Game*, je ne sais plus comment ça s'appelle... On est plusieurs à faire des dossiers de fond, et si les nôtres sont plan-plan ou pas très bons ou que tu en ressors en disant « bon, ben, voilà, je n'ai rien appris », à quoi bon ? Tout le monde a perdu son temps. Donc il faut une raison au dossier, il faut qu'il y ait une raison pour le lire.

**Le processus de documentation ou d'enquête est nécessaire, pour vous, pour parvenir à ce résultat-là ?**

Oui, parce que sinon tu... Si tu n'as pas un ensemble de ce que tu peux connaître avant de pouvoir définir un sujet, tu vas rater des angles possibles, tu vas rater des gens possibles, tu ne sais pas quoi rechercher, puisque tu ne sais pas ce que tu connais, tu ne sais pas quelles sont les zones d'ombre qui n'ont pas été explorées assez bien, tu ne sais pas ce qui a déjà été bien exploré et où ce n'est pas la peine de retourner, donc voilà, il faut définir l'état de l'enquête, du dossier avant de la commencer vraiment.

**Pour résumer, vous êtes journaliste pratiquant l'enquête par intermittence, quand vous avez le temps, quand ça se met bien...**

Voilà.

b) 1<sup>er</sup> mars 2019 – Logiciel de vidéoconférence

**Nous faisons ce deuxième entretien suite à demande de votre part : vous me disiez que « Crunch investigation » a profondément changé votre manière de travailler. Pouvez-vous m'expliquer en quoi ?**

Ben, déjà, c'est pour ça que je suis parti de *Canard PC*, en fait. Pour plein de raisons, mais le fait de bosser là-dessus, ça a révélé des choses sur moi-même et sur l'industrie, donc je ne pouvais plus continuer à faire le même travail après. Peut-être que je peux vous raconter comment ça s'est passé dans l'ensemble, avant de préciser. C'est un truc qu'on voulait faire à *Canard PC* avec Cécile depuis longtemps, l'industrie du jeu vidéo. Pas juste le crunch mais vraiment toute l'industrie. Puis, le format de *Canard PC* ne s'y prêtait pas tellement parce que, on en avait parlé, on sortait un numéro tous les quinze jours, donc on n'avait pas de planning d'enquête. Et puis, il y a un an et demi, en septembre 2017, on a quelqu'un de Quantic Dream qui nous a contactés pour nous dire qu'il avait été viré, que ça se passait très mal pour eux, que c'était compliqué. Et donc, on a rencontré la personne, on s'est rendu compte que c'était très sérieux, effectivement. Ce type avait, avant ça, rencontré Mediapart. Mais Mediapart n'avait pas décidé de suivre l'affaire parce que ça leur paraissait trop compliqué pour eux. Il se trouve que les gens de Mediapart qui font du social avaient discuté avec Ivan quelques semaines avant, et Ivan s'est dit que ce serait une bonne idée de nous faire bosser ensemble, et donc on a fait un petit groupe de travail à quatre personnes, cinq avec Ivan : Dan Israël, Mathilde Goanec, Cécile, Ivan et moi. Effectivement, on s'est apporté beaucoup de choses : nous, on ne connaissait pas grand-chose au droit du travail. On connaissait les bases mais pas le détail, pour ce qui est prud'hommes, licenciements, tous les détails compliqués d'une entreprise en France. [...] Et eux ne connaissaient rien en jeu vidéo, donc on a fait un échange de points de vue assez long pour apprendre nos environnements. Ça, c'était en septembre 2017 et les premiers articles commencent à paraître fin décembre, tandis que l'introduction et le vrai début du dossier, c'est en janvier 2018.

**Sur le jeu vidéo, qu'aviez-vous spécifiquement à leur apporter ?**

Tout, parce qu'ils ne connaissaient vraiment rien du tout. Moi, mon travail, pendant les premiers mois, ce n'était pas de l'enquête comme on en a fait ensuite, c'était vraiment des archives. Trouver des affaires de problèmes sociaux dans les archives de jeu vidéo, expliquer à Mediapart comment ça marche, l'industrie du jeu vidéo. Donc qu'il y a des développeurs, des éditeurs et des distributeurs. Leur rôle à chacun, comment ça marche à l'international, etc. Parce que, eux, c'était un milieu qu'ils ne connaissaient pas du tout et pour eux la différence entre un éditeur et un développeur n'était pas claire, par exemple. Donc il fallait vraiment tout étaler, tout expliquer. Donc c'était un vrai gros travail de documentation et d'archive. Et on a mis en place des outils, un logiciel qui s'appelle « Twist », qui est une sorte de Slack pour des textes longs, où on a un milliard de textes. Pour le coup, en fait, j'ai écrit des articles juste pour ce groupe-là, qui sont des articles sur les grèves à Rockstar en 2009, la grève à Gameloft en 2007, des trucs comme ça. Et qui sont des trucs à visée interne – qui étaient juste destinés à expliquer à Dan et Mathilde – et qui ont ensuite servi à remplir les articles plus tard mais, au début, c'était juste pour ça.

**Et vous les faisiez vraiment sous la forme d'articles finis ?**

C'est ce que je sais faire, donc oui. Enfin non, ce n'était pas maquetté, ce n'était pas propre ou relu, mais c'était des articles. Moi je fais ça, en parallèle Cécile bossait beaucoup sur Quantic. On a eu du mal, au début, à rentrer dans Quantic, parce que trouver des gens qui parlent sans alerter la boîte, c'était compliqué. Donc ça a pris du temps. Quand on a fait l'intro du dossier en décembre, qu'on a fini fin novembre, on a mis un appel à témoins dedans. En se disant qu'on aurait peut-être quelques réponses... Que, va savoir, il y aurait peut-être quelqu'un pour nous répondre. On a eu beaucoup de réponses. Là je regarde, on a fait une feuille Excel avec tous les témoins qu'on a eus, avec leur nom, leur studio, qui a fait l'interview, qui a retranscrit, quand on l'a fait, etc. On a 150 personnes et on n'a pas tout le monde, parce qu'on n'a pas mis les derniers. Donc on a eu énormément de réponses à cet appel à témoin. Dont beaucoup de gens de Quantic, où, effectivement, ça allait très mal. Pour ce qui est de Quantic, on était un peu limité par l'audience aux prudhommes. En fait, il y avait une audience aux prud'hommes pour Quantic le 20 décembre et, pour nous, c'était le point de départ, en fait. On savait qu'à partir de là on ne pouvait plus faire ça dans l'ombre, on était obligé d'être à découvert, parce qu'on serait à l'audience. L'intro est sortie le 19 décembre, l'audience aux prud'hommes, c'était le 20. Et Cécile, Dan et Mathilde ont fait une interview de David Cage et de Guillaume de Fondaumière le 26 ou 27 décembre. Donc voilà, c'est allé très vite à ce moment-là. Donc là, c'était le début, puisque le dossier Quantic est sorti le 5 janvier. Et après ça on a tout le reste qui arrivait, très vite. Et donc moi j'ai fait 50 heures d'interview, Cécile a dû en faire autant... Dan et Mathilde en ont fait beaucoup aussi. Il y a eu le STJV qui est sorti en parallèle, il y a eu la grève à Eugen Systems il y a pile un an, mi-février 2018. On a passé énormément de temps en isolation, quasiment, puisque le reste de PNS, de *Canard PC*, ne savait pas ce qu'on faisait ou très peu. Pour Quantic, ils ont appris ça vers la fin. [...] Donc on était vraiment à l'écart du reste de *Canard PC* pendant ce temps-là.

### **Cette mise à l'écart s'est faite naturellement ou vous avez dû l'imposer ?**

[...] Tous nos articles passaient par Ivan et pas par Ambroise, le rédac chef, parce qu'il fallait les faire relire par l'avocat, parce que c'était compliqué... Donc la cellule de *Canard PC* c'était Ivan, Cécile et moi. On faisait toujours nos tests et nos news pour le magazine, comme tout le monde, mais pour ce dossier-là, on était à part. Et effectivement, il y a des choses dont on aurait pu parler aux autres, mais on a préféré ne pas en parler parce que ça paraissait plus simple, étant donné que c'est assez poreux comme industrie, de ne pas en parler pour éviter les problèmes. Parce que, mine de rien, on croise tous des gens à des salons, dans des bars... Autant éviter les fuites. À partir du moment où l'appel à témoins était sorti, c'était plus facile, évidemment : on n'avait plus besoin de se cacher, tout le monde savait ce qu'on faisait. Mais oui, le début était dans l'ombre. Et à partir du moment où il y a eu l'appel à témoins, en fait, moi j'ai passé mon temps au téléphone et à retranscrire. Je crois que j'ai un million de signes de retranscriptions. Je regardais dans Skype, du coup, mes appels de l'an dernier, il y en a qui font deux heures, qui sont tous passionnants. C'était aussi très difficile parce qu'il y a des gens qui racontaient leur expérience pro de manière très professionnelle – genre, il y avait ça, machin. Mais il y a des gens qui pleuraient au téléphone. Et ça, on ne sait pas faire. Enfin, tu ne sais pas les gérer. Donc ce n'était pas évident et, clairement, il y a avait, dans ces studios, que ce soit Quantic, Eugen, ou d'autres, une vraie douleur. Donc on n'était pas forcément prêts, au départ, à affronter ça.

### **D'autant plus que vous n'aviez jamais bossé sur des sujets aussi sensibles avant ?**

Moi j'avais bossé sur la grève à Gameloft quand j'étais à *Libération*. Mais ça avait duré deux jours, donc ça n'a pas de rapport, quasiment. Mais ouais, c'était compliqué. [...]

### **D'où viennent vos standards de « on n'a pas assez pour vérifier » ? De *Canard PC* ou de *Mediapart* ?**

Non, pas de *Mediapart*. *Mediapart*, pour le coup, eux, ils avaient des *deadlines* assez rigides : ils commençaient le dossier début janvier et ils finissaient un mois et demi plus tard, grosso modo. Parce que, voilà, ils ont une actualité sociale qui est assez chargée – encore plus maintenant mais déjà à l'époque. Et voilà, ils sont nombreux mais pas tant que ça, à *Mediapart*, donc il faut qu'ils sortent des choses. Le jeu vidéo, ils ont essayé mais ce n'était pas super pour eux, en termes d'audience. Donc ils espéraient pousser plus loin, mais ça n'a pas pris. Donc eux ils avaient des contraintes de temps qui faisaient qu'ils pouvaient vérifier, suivre les règles, vérifier jusqu'où on peut, mais, à un moment, il faut sortir l'article. [...] Quand tu as une boîte de 200 personnes [...], tu ne peux pas avoir juste quatre témoins pour 400 personnes, ce n'est pas suffisant. Enfin, tu peux mais, ton article, il n'est pas costaud. Donc il nous manquait du monde. Pour Quantic, qui fait à peu près 120 personnes à l'époque, on avait 20 témoins. Même plus, je crois, au total avec *Mediapart*. On trouvait ça costaud. Et de fait, c'est costaud. Pour Gameloft, on a une dizaine de témoins. C'est bien. Pour Ubi, on en a une trentaine, je crois. Où tout le monde dit que ça va bien. Mais quand c'est une grosse boîte, on ne va pas se contenter de quelques témoignages. Parce que ça peut être des gens qui ont une mauvaise expérience personnelle qui n'est pas symptomatique de quelque chose. Enfin, on sait que c'est symptomatique de quelque chose, mais on ne peut pas le prouver juste avec ces témoignages-là. C'était compliqué.

### **Ce n'est pas parce qu'il n'y a pas beaucoup d'enquête dans la presse jeu vidéo qu'on peut se permettre de se contenter de moins de sources, si je comprends bien ?**

Oui, en l'occurrence, nous, on voulait vraiment faire les choses bien. On savait qu'on partait dès le début. Donc on voulait faire un truc bien, quitte à se griller auprès de tout le monde, puisqu'on savait qu'on partait. Donc autant faire les choses de manière carrée, rigoureuse. Je ne sais pas si vous avez lu, mais on est les seuls à ne pas être attaqués par Quantic Dream donc voilà on voulait vraiment un truc qui soit final. Donc, quand on était sûrs, on a publié, quand on n'était pas sûrs, on n'a rien fait. Pour Eugen, on a eu trente personnes qui nous ont parlé sur quarante personnes. Donc, on pouvait y aller.

### **Donc quand vous avez commencé le dossier, vous saviez Cécile et toi que vous vouliez partir de la presse jeu vidéo ? Et ça a guidé votre exigence ?**

Oui, moi ça faisait longtemps que je voulais partir de *Canard PC*. [...] On ne savait pas encore ce qu'on allait faire ensuite mais on savait qu'on ne restait pas.

### **Et c'est ça selon vous qui vous a permis de le faire de manière aussi poussée ? De le faire sans filet, de ne pas réfléchir aux conséquences sur les relations avec les sources ?**

Le respect des sources était hyper important : on a toujours vérifié avec eux qu'ils étaient ok pour parler, il y en a qui ont refusé, parfois jusqu'au dernier moment, qu'on utilise leur témoignage, on l'a toujours respecté. La source, c'est la base : c'est-à-dire que s'il/elle ne veut pas témoigner ou témoigner de manière anonyme – d'ailleurs quasiment tout le monde est anonyme – on respecte. [...] Non, c'était plus par rapport à l'industrie. [...] Je sais qu'avant ça j'avais plusieurs fois



des éditeurs qui avaient essayé de me débaucher pour faire de la veille et des trucs comme ça, moi ça ne m'intéressait pas parce que j'ai toujours dit non, après ça je sais que ça n'est plus arrivé.

### **Pourquoi est-ce que ça ne vous intéressait pas de travailler pour des éditeurs ?**

Ça ne me paraît pas normal que la porte de sortie d'un journaliste soit de travailler dans l'industrie. Tout le principe du journalisme, c'est qu'il y ait une frontière entre ce dont tu parles et toi. Et que la fin de ma carrière soit de traverser la frontière, ça ne me paraît pas normal. C'est-à-dire qu'il y avait une envie dès le début qui est... Moi, bosser dans le jeu vidéo, ça ne m'a jamais intéressé. Parler de jeu vidéo, oui, mais bosser dedans, non. Et encore plus maintenant, en fait, comme j'ai vu la cuisine, vraiment pas du tout.

### **Si j'ai bien compris, dans le processus de Crunch investigation, ce qui vous a le plus intéressé et plu, c'est le travail d'archivage et de documentation pour les journalistes de *Mediapart* ?**

Moi, mon rôle, au début, j'avais du mal à aller sur l'interview, au début, même si après j'en ai fait beaucoup, c'était vraiment d'organiser le travail pour tout le monde donc mettre en place les outils, la documentation, les archives et tout ça. Et effectivement, je me suis rendu compte que c'était ça que j'aimais faire. Dans mes compétences, ça revenait beaucoup : organisation du travail et documentation. Du coup, c'est ce que je fais maintenant. C'était rigolo : ce n'était pas du tout prévu que je fasse ça. C'était plus pour faire quelque chose, au début : je ne me sentais pas très utile au début puisque Cécile était à fond sur Quantic et les articles à venir assez loin, et puis c'était une introduction au début, donc c'était des trucs qu'on pouvait faire assez vite. Donc c'était plus pour m'occuper, et pour aider Dan et Mathilde, que j'ai fait ça et en fait c'était une bonne idée.

### **Qu'est-ce qui vous plaît là-dedans ? En quoi est-ce différent de ce que vous faisiez comme journaliste « classique » auparavant ?**

En fait, ce qui m'intéresse, il y a deux choses : la partie organisation du travail, où c'est quasiment de la chefferie de projet. On répartit les tâches, on met en place les outils, on essaie de trouver des solutions pour que tout le monde puisse bosser de façon efficace, et en l'occurrence, le tableau de témoignages qu'on a fait, il est super utile et on voit tout de suite qui a témoigné sur quoi, comment, avec qui et quel est son adresse et son numéro de téléphone. Et si on veut vérifier, c'est très facile à trouver, enfin voilà, on peut recouper facilement les informations. Et toute la partie documentation. Ce qui m'intéresse le plus, en fait, je me rends compte, ce n'est pas tant les archives et la doc que de faire quelque chose pour aider quelqu'un. Et c'est plus ça qui m'a directement motivé. C'est qu'il y avait un objectif direct qui n'était pas juste écrire quelque chose en général mais pour un but très précis. Qui était vraiment : ils ont besoin de savoir ça donc je fais ça. Et ça, c'était cool.

### **Ça vous change de la posture du journaliste qui écrit pour une masse de lecteurs, qui cherche à faire des compromis ?**

Oui. Tu peux écrire sans avoir peur... Je ne vais pas dire sans filtre, parce qu'il n'y a pas de filtre, mais pas de la même façon, aussi. On n'écrit pas de la même façon pour deux personnes que pour potentiellement 10.000. On sait de quoi ils ont besoin, on sait quels sont leurs besoins, quelles sont leurs lacunes... Donc c'est plus facile de combler ses lacunes, de choisir les bonnes informations pour eux. Le documentaliste, c'est la bonne information pour la bonne personne au bon moment. Et c'était exactement ça que je voulais faire.

### **Et là, dans votre nouvelle formation, vous avez le sentiment que c'est radicalement différent du métier de journaliste ?**

C'est très différent. Il y a beaucoup de compétences que j'avais déjà avant donc, du coup, j'utilise. En vrai, c'est très différent. C'est de la veille, de la recherche et de l'organisation avant tout. Et du service, mais il y a très peu d'écriture, c'est beaucoup de savoir chercher, trouver et synthétiser. Du coup je me fais beaucoup plaisir, c'est très bien. Mais ce n'est pas forcément pour les journalistes, en général. C'est plus un état d'esprit, une façon de penser qui correspond plus à ce que je fais moi, à ce que je faisais déjà avant. Donc ce n'est pas forcément des compétences de journaliste, effectivement.

### **Mais vous, personnellement, c'était des compétences que vous mobilisiez déjà dans le cadre de votre travail journalistique, par exemple dans l'article sur Patreon (beaucoup d'archivage, d'Excel...)**

C'est ce que je fais au cours en ce moment. On bosse beaucoup sur Excel, etc. Du coup, c'est très proche.

### **À Canard PC, si j'ai bien compris, vous êtes payé selon un forfait « piges » fixe, quel que soit le nombre de pages que vous remplissez. Crunch investigation vous a donné une surcharge de travail soudaine. Est-ce que vous considérez vous y être retrouvé financièrement ?**

C'est compliqué de répondre. J'ai l'avantage d'avoir des thunes de côté, donc je ne suis jamais inquiet côté thunes, donc ce n'est pas une préoccupation particulière pour moi. Mais, clairement, on a beaucoup, beaucoup plus bossé que trente-cinq heures par semaine, ça n'avait aucun rapport. [...] Donc il y avait un déséquilibre en termes de charge de travail assez important. Surtout qu'on continuait, pendant ce temps-là... On faisait un peu moins de tests et de pages classiques dans le magazine, je crois qu'au lieu d'en avoir sept, on en avait trois ou quatre, mais on en avait quand même. Donc on ne faisait pas que du Crunch investigation. Donc c'était bien chargé. Surtout que l'appel à témoins, qu'on a lancé le 21 décembre, c'était une très mauvaise idée. Enfin, c'était une très bonne idée de le faire, mais, à cette date-là, c'était une très mauvaise idée, parce que j'ai passé mes vacances de Noël au téléphone. En même temps, on n'avait pas le choix parce que, en termes de délais, on était obligé de le faire très tôt pour avancer vite.

**Et en même temps, vous me disiez que tout est passionnant et qu'une frustration naît de l'impossibilité de tout mettre, d'exploiter la richesse de votre matière.**

Ah ben oui, j'ai beaucoup de frustration par rapport à ça, il y a beaucoup d'articles qu'on n'a pas faits sur le thème. Je ne sais pas si vous avez relu récemment, moi oui parce que j'ai préparé un petit peu. En fait, quand on avait fini le dossier, on avait dit à la fin qu'on faisait une pause et qu'on reprendrait plus tard. La reprise, finalement, ça a juste été mon article sur Gameloft, qui n'était pas vraiment inclus dedans. Mais on avait prévu des articles sur les formations de jeu vidéo (les écoles en France). [...] Voilà ce qu'on voulait faire en plus, qu'on n'a pas pu faire parce que, quand on n'est plus dans le rythme, c'est compliqué de s'y remettre. Et pareil : les écoles, c'est très compliqué d'avoir assez de témoignages. Tout le monde est d'accord pour dire que les formations sont trop chères, pas bonnes, qu'il y a trop de monde qui y va et trop de formations, mais on n'avait toujours que quelques témoins par écoles, et quand tu as une école qui sort 200 personnes par an, ce n'est pas assez. Donc c'était compliqué. Mais j'ai un peu dérivé de votre question, je crois.

**Le fait que c'était passionnant, est-ce que ça vous a aidé à supporter cette surcharge de travail ?**

Oui, il y a aussi... Quand tu vois que tu as reçu quarante mails dans la dernière heure, que ce sont tous des témoignages et qu'ils sont tous prêts à parler, et que ça n'est jamais arrivé avant, parce que dans le jeu vidéo les gens ne parlent pas, et qu'ils n'ont pas l'air heureux donc ils ont envie de parler mais pas de choses... Ben, il y a un besoin de leur répondre, en fait. Tu ne peux pas dire « on verra ça plus tard ». Ouais, c'était passionnant mais c'était aussi nécessaire d'avoir ce rythme-là pour que tout le monde puisse parler assez vite. Même si on n'a pas fait passer tout le monde dans les articles, il fallait au moins entendre tout le monde.

**Le projet est né aussi d'une étincelle : une source qui vous contacte. Sans le contact de cette source, auriez-vous tout de même travaillé sur le sujet ?**

Je pense qu'on ne l'aurait jamais fait. En fait, le je pense qu'on n'aurait jamais fait [ce dossier]. En fait, le rythme de fonctionnement de Canard PC était tel qu'on ne pouvait pas... Il faut le voir de façon différente : là on avait quelqu'un qui nous parlait, qui nous disait "le 20 décembre [2017], on passe aux prud'hommes, je peux vous avoir plusieurs personnes qui vont parler, ça serait bien qu'il y ait un truc, parce que c'est la merde et que personne ne le sait". Donc on avait une timeline, on avait plusieurs témoins potentiels – qui, finalement, ne nous ont pas parlé, donc tant pis – on avait une source, on avait tout ça donc on avait des bases. Sans ça, on aurait pu faire un truc général, comme l'était l'intro du dossier, où on disait « bref, ça ne va pas, il y a du crunch à Rockstar et voilà, Ubifree en 1999 », enfin, des vieux trucs quoi. Et ça aurait été plan-plan et pas super intéressant. Et on se serait arrêté là. Parce que, l'appel à témoins, c'est parce qu'on en a eu besoin pour Quantic, mais on ne l'aurait pas forcément fait sans ça en fait. Et on n'aurait pas eu l'info pour Quantic si on n'avait pas eu la source qui nous avait contactés. Je pense que sans cette personne-là, on n'aurait pas eu tout le reste.

**C'est ce contact qui vous permet de bousculer tout le fonctionnement [...] de Canard PC ?**

Il y avait aussi le STJV qui s'est monté, qui était aussi à un rythme particulier : parfois, ils sont très très actifs et parfois ils disparaissent pendant deux mois. Là, en septembre-octobre 2017, ils étaient assez actifs. Donc on les a vus plusieurs fois, on les a présentés à Mediapart aussi. Donc il y a quelque chose où on voyait déjà le début des problèmes à Eugen, et il n'y avait pas encore Dontnod – même si ça s'est résolu de façon amicale depuis, à Dontnod. Mais le premier rendez-vous chez Mediapart, ça doit être fin septembre, l'actu qu'on avait c'était Quantic, Eugen, Dontnod [...], Ubisoft. C'était les [quatre] grands axes qu'on avait à pousser. Bon, Ubisoft, on s'est vite rendu compte que tout le monde était content aujourd'hui, que, avant, c'était la merde – il y a eu des magouilles dans tous les sens. Mais que finalement l'attaque de Vivendi avait forcé les Guillemot à mettre leur boîte au propre et faire en sorte que les gens ne partent pas – donc maintenant ils sont correctement payés, enfin, mieux en tout cas, avec de bons contrats, donc c'est enfin réglé – ça a mis vingt ans mais c'est enfin réglé. [...] Donc on avait Dontnod, Eugen et Quantic qui sont restés les principaux trucs. Sachant que Dontnod, ça s'est réglé de manière « clean » : ça a mis du temps mais la direction a reconnu les problèmes et réglé le problème, donc parfois ça se passe bien.

**C'était plus pertinent pour vous d'axer sur des boîtes en particulier que sur des tendances, de manière plus transversale ?**

Ben, le transversal, c'est ce qu'on faisait avant, c'est ce qu'on fait généralement dans ces cas-là : l'intro était transversale. C'était l'industrie, les délais... Mais en fait, ce n'était rien. Pour nous, le principal... Il y a l'article sur Quantic, avec les photos, qui est horrible, mais l'article sur le Crunch avec toutes les citations, pour moi il est encore pire. Et, c'est ça : c'est les témoignages spécifiques qui font que ce n'est pas juste « les gens travaillent beaucoup, c'est dur, olalalah, mais bon, c'est un jeu vidéo ». Alors que non, quand tu as des gens qui disent qu'ils ne voient plus leur famille, c'est un peu différent. Et oui, le fait d'angler sur quelques boîtes, ça permet aussi de bosser plus facilement, parce qu'il y a beaucoup de boîtes de jeu vidéo en France, il y en a encore plus dans le monde, mais c'était compliqué d'aller à l'étranger. Ce sont toutes des boîtes qui sont assez grosses où on savait qu'il y avait des problèmes. Donc ça permettait pour nous aussi, pour Mediapart qui est quand même moins calé, de cerner plus les soucis. En l'occurrence, Eugen, on a vu dès le début qu'il y avait un problème mais on a attendu autant que possible pour voir si ça se résolvait ou pas, parce qu'il y avait des négociations en cours et que, théoriquement, ça devait se passer comme il fallait, mais non. Mais du coup, on était prêt quand ça a pété.

**Donc ça vous permet d'avoir des faits concrets plutôt que des considérations générales ?**

Ouais, on avait besoin de concret parce qu'effectivement, l'article qui dit « les jeux vidéo, les gens travaillent beaucoup mais c'est de la passion », tout le monde l'a déjà fait. Donc ce n'était pas très intéressant.

**D'accord, c'était ça la valeur ajoutée : monter comment ça se passe dans telle boîte pour tel personnel ?**

Oui. Et vous voyez, l'intro du dossier, qui était parue en décembre, que moi j'ai écrite, mais que je n'aime pas du tout parce qu'elle ne dit rien sur rien du tout, elle avait déjà énervé tout le monde au SNJV. Alors qu'elle ne disait rien. Donc on savait que c'était parti pour quelques mois de fun avec eux.

**Pendant que vous travaillez sur ce dossier, vous me dites que vous avez anticipé des rédactions. Est-ce que ça vous motive ? Ou cela vous fait plutôt peur ? Vous me disiez que par la suite vous aviez ressenti du dégoût parce que ça n'avait pas changé tant de choses que ça dans l'industrie ?**

Oui, particulièrement Eugen. Pour Quantic, le fait que ça soit passé partout, c'est cool. Quantic, ils ont eu une année particulière : quasiment tout le monde est parti après que le jeu soit sorti. Puis ils ont perdu le contact avec Sony – c'était prévu dès le départ que le contrat s'arrêterait après la sortie du jeu. Je crois que c'est en mai qu'il est sorti, donc en juin il n'y avait plus personne dans la boîte. Donc on savait que c'était tranquille. En revanche, Eugen, on s'attendait à ce qu'il y ait plus de soutien, à la fois à l'international et en France. Et en fait, ça n'intéressait personne. Le SNJV n'a rien dit. Ni sur Eugen, ni en soutien des patrons, ni en soutien des employés, ils n'ont pas dit un mot sur la grève. Alors que c'est la plus longue grève du jeu vidéo en France, fois dix par rapport à la précédente. Et ça, je ne parviens toujours pas à comprendre pourquoi. J'en ai parlé avec des gens qui sont dans des fédérations régionales affiliées au SNJV, et apparemment il y a des discussions internes en ce moment au SNJV qui sont houleuses à ce sujet-là. Enfin, le SNJV a beaucoup de mal à communiquer son statut sur ce sujet-là, de syndicat patronal et employés, et dans ces cas-là ça se passe assez mal, parce qu'en fait c'est un syndicat patronal et pas employés, et les gens s'en rendent compte un peu trop tard. Et puis Fondaumière de Quantic était co-président du SNJV à l'époque, donc on savait qu'on allait avoir pas mal de discussions sympathiques avec eux.

**Ça vous motivait, ça, pendant le processus d'enquête ?**

Non, on savait que c'était un truc qui allait arriver. Et en l'occurrence c'est Ivan qui a géré ça en tant que responsable. On avait bien compris que le SNJV, le SNJV c'est juste un lobby et ils ne sont pas là en tant que syndicat, ils sont là pour parler aux députés et faire valoir les droits des studios, mais tout le reste ils s'en fichent. Non, ce n'était ni un obstacle ni un objectif, c'était juste là.

**Par rapport aux confrères, vous escomptiez plus de soutien ? Vous pensiez que ça allait transformer, à petite échelle, la façon dont la presse jeu vidéo se penche sur les gens ?**

Ouais, je suis toujours un peu déçu de voir que les gens n'osent pas enquêter. Mais de façon minimale, hein. Ou n'osent pas reprendre une information. *Jeuxvideo.com*, par exemple, a refusé de parler de Quantic parce que ce n'était pas avéré. Donc ils ont complètement ignoré toute la partie Quantic Dream parce que le procès n'était pas décidé. Moi, ça me paraît aberrant, mais bon c'est leur politique. Et puis, il y avait un problème de traduction qui faisait que c'était mal traduit un peu partout, donc c'était compliqué de justifier des trucs qui étaient mal traduits. Mais en général, enfin, je ne suis pas surpris que les gens de la presse jeu vidéo, qui sont plus souvent des fans que des journalistes, n'aient pas envie de faire des choses qui soient déplaisantes. Parce que, on ne s'amuse pas, en faisant ça. C'est plus sympa de tester un jeu en streaming que d'enquêter pendant trois mois sur des gens qui pleurent au téléphone. Je ne peux pas dire que je sois surpris. Mais je suis toujours forcément déçu.

### **Et avec Mediapart, le manque de suivi du dossier vient de leur audience ?**

Oui, ils ont un public un peu âgé – enfin, je ne suis pas jeune non plus. Mais ils n'ont pas un public de joueurs, en fait. C'est surtout ça : leur public ne comprenait pas pourquoi il y avait ça sur *Mediapart*, leur direction non plus ne comprenait pas pourquoi il y avait ça sur *Mediapart*, donc c'était un essai et puis ça n'a pas suffi. Après, Dan et Mathilde, on les a revus il n'y a pas longtemps. Ça les a beaucoup intéressés. Ils ont dit que, des gens comme Fondaumière, ils n'en voyaient pas souvent, des gens qui étaient vraiment méchants comme ça. Alors qu'ils bossaient sur des conflits sociaux costauds mais que, des comme ça, ce n'était pas souvent. Et qu'apparemment, c'était vraiment un univers... Quand on dit que, le jeu vidéo, c'est une industrie qui ne s'est pas structurée, clairement, au niveau social il y a de gros retards en France. Alors qu'au niveau entreprise, pas du tout. Ils sont au taquet, ils font tout pour avoir les bons crédits d'impôt, ça, il n'y a pas de problème. Mais au niveau social, ils ignorent tout. Volontairement.

### **Je reformule : il y a de la matière pour travailler le sujet journalistiquement, mais selon vous c'est plus un problème qui vient des journalistes de la presse spécialisée et, dans la presse généraliste, d'un manque d'intérêt des lecteurs ?**

Oui. En fait, le truc qui m'a le plus énervé, moi, je pense, pas dans la presse jeu vidéo mais dans la généraliste, c'est la façon dont *Red Dead 2* a été traité. *Libé*, bon... J'aime beaucoup Erwan Cario et c'est un pote, ça a été mon formateur et tout mais, son article sur *Red Dead 2*, je... On s'est disputé. Parce qu'il a fait un article comme s'il n'y avait pas le scandale du *crunch* à ce moment-là, comme si c'était un jeu comme un autre. Alors que, s'il y a bien eu un jeu en 2018 sur lequel il y a eu un vrai gros scandale de *crunch*, avec des témoignages, des preuves... C'est celui-là. Donc je ne comprends pas forcément. Il y a un déni, parce que c'est du jeu vidéo, qui est toujours très gênant.

### **Les révélations et le scandale autour de Red Dead 2, vous ne l'attribuez pas à l'affaire Quantic Dream ? Votre enquête n'a pas ouvert la voie journalistiquement à ce type de traitement ?**

Non, pas du tout, c'est Jason Schreier qui l'a sortie et il faisait déjà ça avant. Il continue de le faire et c'est super bien. Je reste déçu par son bouquin, parce que je trouve qu'il avait trop généralisé dans son bouquin et, par rapport à ses articles qui sont très fouillés, son bouquin était un petit peu léger mais, en termes de taf, il fait un super taf et nécessaire. Et c'est quasiment le seul aujourd'hui qui le fait. Un peu Eurogamer aussi, il me semble. Mais c'est triste qu'il y ait un gros journaliste américain, un peut-être en Angleterre. J'ai du mal à comprendre pourquoi les gens n'y vont pas. Enfin, je comprends pourquoi, parce que ce n'est pas drôle mais... Et en plus, ça n'aide pas d'avoir une seule personne qui fait ça parce qu'il n'y a pas d'entraide, il n'y a pas de... Le jour où il prend sa retraite lui aussi, qu'est-ce qu'il se passe ?

### **Pour vous, il est relayé mais ne crée suffisamment pas d'émulation ?**

Oui, et puis il n'est pas tant relayé que ça. Pour le coup, son truc sur *Red Dead* était « ché-per » mais, encore une fois, dès que tu passes en presse généraliste, *Kotaku*, ce n'est pas une source sérieuse. Donc il ne va pas être cité. Du coup, voilà...

**Autour de Red Dead 2, la polémique a d'abord commencé par l'interview de Dan Houser qui parlait des 100 heures de travail par semaine de l'équipe. Quand je vois des rétrospectives de l'année jeu vidéo, il est souvent mentionné qu'elle incarne l'année où l'on a le plus parlé du crunch. À cette occasion, Quantic Dream et Red Dead 2 sont mis sur le même pied. À *Canard PC*, malgré votre départ, il semble qu'Ivan cherche à prolonger le traitement du crunch avec, d'une part le test de Red Dead 2 et, à côté, des témoignages sur le crunch à Rockstar.**

En l'occurrence, c'était un témoignage qui était pour *Crunch investigation* qu'il a rappelé pour cet article-là. Parce qu'on a eu plusieurs personnes de Rockstar qui nous ont contactés l'an dernier. Elles sont d'ailleurs citées dans le dossier sur le crunch. Mais oui, tant mieux qu'il continue. [...]

### **Est-ce que la proximité entre journalistes et industrie est généralisée, selon vous, et rend impossibles des enquêtes comme celle-là ?**

Je ne sais pas si c'est généralisé. Oui, forcément, il y a des gens qu'on croise et avec qui on sympathise, ou, sans forcément vouloir devenir pote avec quelqu'un, mais moi il y a des gens que je connais depuis quinze ans qui sont toujours là, qui ont été indés puis professionnels dans l'industrie, puis redevenus indés, puis professionnels dans l'industrie... Et, est-ce que c'est un handicap, je ne sais pas... Moi, pour l'enquête, j'ai choisi de ne contacter personne que je connaissais directement et d'attendre des témoignages. Parce que ça ne me paraissait pas sain de demander à un pote ou à quelqu'un avec qui j'ai déjà beaucoup parlé comment ça allait son taf. J'avais peur que ça biaise un peu la façon dont il me parle, je ne me sentais pas à l'aise avec ça, en fait. Je n'ai pas demandé à un pote « et au fait à Ubisoft ça va, tu es bien payé ? Les heures supplémentaires ? Le Crunch ? Je peux te citer ou pas ? ». Ça me paraissait compliqué. Donc j'ai évité de contacter les gens que je connaissais déjà.

**Ça, c'est une contrainte que vous vous êtes imposée vous-même, qui a rendu le travail plus difficile mais plus qualitatif ?**

Je ne sais pas si c'est plus difficile. Parce que si j'avais demandé à un mec de chez Quantic que je connais, qui est délégué du personnel, si ça se passait bien, il m'aurait répondu « oui, ça se passe super bien ». Enfin, voilà, ça n'aurait pas été une bonne réponse, je pense. Il est parti depuis. Mais oui, c'était plus une façon d'éviter des problèmes dans les témoignages. Là, on était sûr d'avoir des gens qui voulaient témoigner qui n'étaient pas encouragés à témoigner, c'est plutôt ça.

**Un dernier point qu'on n'a pas encore abordé, c'est la réception par les lecteurs. Comment vous êtes-vous senti par rapport aux soutiens ou aux gens qui ne comprenaient pas ?**

Dans l'ensemble, les gens étaient très positifs. Très contents d'avoir un truc différent de ce qu'on fait d'habitude et ce que la presse en général fait d'habitude. Certains étaient très contents de voir comment ça se passait en vrai, d'autres n'étaient pas hyper surpris. Moi, ce qui m'a beaucoup énervé, c'est des gens qui disent « c'est comme ça, on n'y peut rien ». Ça me rend fou. Et il y en avait beaucoup. Qui disaient aussi « c'est du jeu vidéo, on s'en fiche ». [...] Je peux comprendre qu'il y ait des gens qui s'en fichent. Effectivement, c'est du jeu vidéo. On ne s'intéresse pas forcément à comment son meuble est fait ou comment sa nourriture est fabriquée. Mais, à l'inverse, il y a aussi des gens qui s'intéressent à ça. Et de la même façon, moi je pense qu'il faut s'intéresser à comment se font les jeux vidéo. C'est une démarche de respect du monde, je ne sais pas comment le dire. Et tout le monde ne l'a pas et ce n'est pas grave mais je pense qu'il faut pouvoir l'exprimer aussi. Je... C'est normal que tout le monde ne soit pas d'accord ou content. Personne n'a envie de savoir que son jeu favori est fait par des connards qui exploitent les gens. Le joueur est dans une mauvaise position – pas idéale, en tout cas. Mais ça peut aussi créer une réflexion à la fois sur ceux qu'on achète, sur sa vision du jeu, sur comment on travaille soi-même, comment travaillent les autres. Je pense que créer de l'information sur comment sont faites les choses, c'est toujours intéressant. Et toujours enrichissant pour tout le monde, en fait.

**Ça faisait partie de vos ambitions, quand vous travailliez sur le projet ? Ou vous n'y pensiez pas, vous étiez la tête dans le guidon ?**

Oh ben, nous, au début, on était juste énervés, hein. Tu apprends comment s'est passé Quantic Dream et Eugen, tu es juste vénère. Enfin, ça ne dépasse pas ça : tu vois un truc qui est horrible à raconter, ben, tu as envie de le raconter.

**C'est peut-être une envie qui vient par après : j'ai vu le *talk* que Cécile a fait à destination des développeurs : « un petit *talk* pour essayer de rendre les choses un peu moins terribles ». Voir que tout continue à être traité comme avant, c'est ça qui participe à un dégoût du milieu ?**

Ouais, je ne sais pas... En fait, on a fini le dossier sur une note plus positive qui était l'entraide dans l'industrie, et ça nous paraissait une bonne façon de le finir, en fait. Voir les associations, les clusters, les discords, les trucs comme ça... toutes les façons dont les pros comme les indés ou les syndicats – parce qu'il y a le STJV, même s'ils ne sont pas super actifs. Toutes les façons dont les gens, quand ils veulent, peuvent s'entraider. Même si c'est encore... C'est un milieu qui a du mal à comprendre qu'on peut être à plusieurs. Qu'on peut s'associer. Que c'est mieux d'être à plusieurs que tout seul. Mais ceux qui comprennent, ça crée des trucs très positifs. Il y a des collectifs qui sont pleins d'idées, il y a des associations qui sont hyperactives. Il y a plein de choses qui font que, quand on accepte de ne pas forcément rester dans sa bulle de tout seul, on peut mieux vivre et aider les autres.

**Donc il y a un aspect « donner des solutions » ?**

Oui.

**Est-ce que vous vous revoyez faire du journalisme de cette manière-là sur le jeu vidéo ? Est-ce quelque chose que vous avez complètement évacué ?**

Alors moi, en partant de Presse Non-Stop... Il faut savoir que ça fait longtemps que j'en ai marre du jeu vidéo. Avant d'arriver à *Canard PC*, je faisais autre chose, j'étais en traduction et je pensais que je ne referais plus de jeu vidéo. Et il y a eu *Canard PC*, c'était cool et c'était payé, donc autant le faire. Mais ça fait longtemps que c'est un milieu qui m'intéresse moins qu'avant. Et là après avoir vu comment ça fonctionne, ben je n'ai pas envie de bosser dedans du tout, je n'ai plus forcément envie de faire du journalisme en général. En fait, le bilan de compétences que j'avais fait, ça me... Moi, je pensais que ce que je savais faire c'était écrire, et c'était à peu près tout, et en fait non : ce que je sais faire c'est plein d'autres choses et aussi écrire mais pas forcément mieux que le reste. Donc j'ai envie d'abord de faire tout le reste : documentation, organisation, gestion de projet, tout ça, où en fait je m'amuse beaucoup plus qu'en presse. Et quitte à écrire des trucs de mon côté, s'il y a besoin ou si j'ai envie ou si je trouve un truc un jour, mais je n'ai aucun projet de revenir là-dedans, en fait. Enfin, je dis ça et en même temps je sors la nouvelle version de mon bouquin lundi, mais voilà, c'est juste une mise à jour et gratuite, pour le ressortir de façon pérenne.

### **Vous le ressortez chez Presse Non-Stop, l'éditeur d'origine ?**

Non, non. Comme pour les articles de *Canard PC*, que j'ai à peu près tous libérés en partant, là le but c'est de sortir un truc hors du carcan *Canard PC*, sans DRM, gratuit, dans tous les formats possibles donc pas seulement en Kindle... Vraiment un truc qui soit pérenne et accessible facilement.

### **Pour valoriser ce travail-là, qu'il puisse être vu par le plus grand nombre... ?**

Je vais utiliser Twitter. Non mais voilà, c'est un bouquin qui a cinq ans déjà et il est un peu mis à jour, mais ce n'est pas une grosse mise à jour, je pense qu'il y a dix pages en plus, c'est tout. C'est un gros article, il ne faut pas le voir autrement que comme ça. Si les gens veulent le lire, ils savent où il est, désormais. Ils pourront tout relire maintenant, sans avoir à payer cinq euros pour avoir le truc, et ce sera plus facile. Je ne pense pas que Presse Non-Stop ait aidé à la mise en valeur du bouquin. Le pic de ventes d'origine – il a fait 600 ventes au total, le livre, donc c'est bien, mais pas incroyable – correspond aux trois premiers jours d'après, grâce à *Twitter*. Donc, à partir de là, l'apport d'un éditeur n'est pas immense, et moi je n'ai pas envie de me faire chier avec des contrats et des trucs comme ça. Je voulais vraiment faire un truc... En l'occurrence, avoir un truc qui soit pérenne et mis à jour et avec toutes les sources au propre, et en même temps mettre à profit ce que j'ai appris cette année (bibliographie, gestion de projets, XML et compagnie) pour faire un petit projet pour moi, pour mettre en pratique ce que j'ai appris. Donc voilà, c'est juste ça. Et rebosser avec Cécile puisqu'elle a relu le texte, et Katya, qui a maqueté la version PDF, qui était la maquetiste de *Canard PC* avant de partir.

**C'est une forme de journalisme que vous pouvez faire dans des conditions qui vous plaisent, que vous avez choisies vous-même ? Vous m'aviez parlé à l'époque d'une frustration de ne pas pouvoir mettre à jour et modifier votre ouvrage, parce que le format Kindle ne le permettait pas.**

Voilà. Il y avait déjà une mise à jour qui était sortie un mois après la version initiale, qui rajoutait beaucoup de choses, à l'époque. Puisque j'avais ajouté tout un pan au début sur un procès entre les futurs fondateurs d'Infinity Ward et leur ancienne boîte, qui était une sorte de prélude à ce qui allait arriver plus tard. Mais ça, personne ne l'a lu puisque les ventes ont eu lieu au début, la mise à jour ne s'est pas téléchargée chez les gens qui ont acheté le livre, donc ça ne concerne que les quarante clients qui sont arrivés un mois après, en fait. Donc c'est dommage. Alors que là, ça sera à jour tout le temps, en PDF, en ligne, en e-pub, partout.

**Voilà, j'ai fait le tour de mes questions. Vous me disiez que vous aviez préparé cet entretien. Du coup, y a-t-il une thématique que nous n'avons pas encore parlé que vous souhaiteriez aborder ?**

Je réfléchis vite fait... Non, je crois qu'on a fait le tour. Moi, un truc qui m'a étonné, c'est qu'on ait plus d'intérêt de la part d'universitaires que de journalistes pour ce dossier-là. C'est-à-dire qu'on a été beaucoup repris – enfin beaucoup, à notre niveau – ou appelés pour des conférences ou des interventions, et très peu pour de la presse. Et j'ai toujours du mal à comprendre... Enfin, je comprends pourquoi c'est intéressant d'avoir des témoignages pour des universitaires. Je ne comprends pas pourquoi la presse ne cite pas, même les confrères. Ça me dépasse toujours.

### **Gamekult a quand même suivi l'affaire, non ?**

Oui, Gamekult... Cécile bosse sur un truc sur Eugen, en ce moment, pour Gamekult. Donc elle continue quand même de faire un peu ça. Mais Gamekult ils ont... Sur le premier article de *Quantic*, à la base, ils avaient quasiment réécrit l'article. On l'avait mal vécu, à l'origine, parce qu'ils avaient tout mis dedans, en fait, dans la news. Après, sur Eugen et Dontnod, ils n'ont pas été hyper au taquet... Après, c'est vrai que voilà : Eugen, c'est un sujet de quarante personnes qui font des jeux chiantes, ça n'intéresse quinze personnes dans le monde, il y a ça aussi. Enfin, ce n'est pas pareil que *Quantic* ou *Ubisoft*, quoi.

**Quel était le problème avec les news de Gamekult sur *Quantic* à l'époque ? Ils trahissaient ce que disait l'article ?**

Non, ils reprenaient tout. Donc c'était une news très complète qui faisait, je ne sais plus, deux pages. Mais du coup, pourquoi cliquer sur le lien et aller sur *Canard PC*, quoi ? Le travail qu'on a fait, qui était bien complet, vérifié par des avocats, validé comme il fallait et tout, on l'a trouvé vachement réduit ailleurs. Sans forcément mettre en valeur notre travail. Donc c'était un peu frustrant aussi, mais bon. C'est la pratique classique pour le reste des articles. Et on fait tous ça quand on a une news, on dit : « selon Eurogamer, machin », juste un petit lien et... Quand c'est pour un patch, ça n'a pas d'importance. Pour un truc qui est plus complexe, je trouve ça un peu dommage.

### **Le fait que William Audureau ait travaillé en parallèle sur l'affaire... ?**

Ah oui, c'est vrai que je n'ai pas du tout évoqué ça, mais vous avez raison. En fait, William... Notre source originelle a contacté beaucoup de monde, à l'origine, avant de tomber sur *Canard PC*. Il a contacté Élise Lucet, *Mediapart*, nous, puis, comme on était trop lent à réagir, enfin qu'on a mis du temps à écrire – forcément, vu qu'on attendait les

prud'hommes – il a contacté aussi William, il a aussi appelé des gens qui l'ont trahi. [...] Donc il a appelé beaucoup de monde. William, on l'a croisé à une audience des prud'hommes – une préaudience, pour autre chose. Et du coup, ben on a mis en commun nos informations, on a partagé des sources, d'anciens trucs... Et on s'est synchronisé sur la date de publication – le 5 janvier pour Quantic. Je crois que c'est le 5 ou le 10, je ne sais plus. Pour, voilà, qu'on sorte tous en même temps et qu'il n'y ait pas une bagarre idiote de la course au clic. Donc voilà.

**Vous vous êtes rendu compte que vous bossiez sur le même sujet à ce moment-là, à l'audience ?**

Ouais, ouais, bien sûr. Comme du coup on ne parlait pas au reste de la presse de ce qu'on faisait... En revanche, je sais que William en parlait pas mal, puisque Oscar Lemaire était au courant, et que du coup Gamekult était au courant. Donc ça a aussi fuité pas mal avant l'entretien qu'on a eu avec David Cage et Fondaumière, mais oui, il bossait déjà depuis un moment dessus. Après, il a une méthode de travail très différente de la nôtre, c'est-à-dire que lui il bossait que là-dessus, nous on bossait sur plus de choses déjà à ce moment-là. Sur Eugen, c'est Corentin Lamy qui a pris le relais. Donc on a fait l'interview des grévistes d'Eugen Corentin et moi en même temps. Donc oui, c'était bien. Ce n'était pas un problème de bosser avec eux du tout, ils sont très agréables. On se connaît depuis longtemps et c'était facile de trouver un accord : comme eux leur direction s'en fiche et que, à Mediapart, le jeu vidéo ils s'en fichent, la date de publication n'était pas un problème, il n'y avait pas de contrainte de date, la date de publication n'était pas un problème. Nous il fallait que ce soit le 5 pour Canard PC. Donc on a dit le 5.

**Et ça a donné plus de poids à l'histoire, ce qui est positif vis-à-vis de votre énervement et votre envie de raconter l'histoire au plus grand nombre.**

Oui, bien sûr. Pour le coup, plus on était nombreux, plus on avait de sources... Je veux dire, on s'est partagé des sources avec lui et ils nous ont envoyé des gens aussi, on n'a pas forcément le même panel de témoins au final, sur Quantic, je crois qu'il en a moins que nous, ou plus, je ne sais plus. Mais voilà, on s'est partagé l'élan et c'était très bien. Et presque pas assez partagé, parce qu'on a eu accès au document des plaintes de Quantic, les passages qui lui sont reprochés dans son article, c'est des choses que, nous, on savait comment les formuler, en fait. Puisque c'est des questions de formulation qui lui sont reprochées. Donc on aurait pu mieux se coordonner là-dessus. Il aurait pu s'éviter des problèmes ensuite. Bon après, la plainte, enfin, le procès, si jamais il se fait, c'est l'an prochain, fin décembre.

**On a fait un tour bien ciblé de cette enquête-là, et elle le mérite.**

C'était mieux que ce qu'il y avait [dans notre entretien précédent], où il y avait des considérations très floues [...] C'était au tout début, je savais qu'on allait faire Quantic mais je ne savais pas... Pour nous, c'était encore très flou.

#### **4. Samuel « DocTB » Demeulemeester**

Au début des années 2000, en parallèle de son travail alimentaire pour le fournisseur d'accès Club Internet, il alimente le blog *hardware X86-secret.com*. Grâce au réseau qu'il se forge, il obtient plusieurs *scoops* qui lui valent une solide réputation, ce qui mène en 2005 à son intégration dans la revue spécialisée *L'Ordinateur Individuel*. Dégoûté par le manque de liberté qu'il y éprouve, il quitte son poste en septembre 2006 et développe *Canard PC Hardware*, qui n'est alors qu'un hors-série du magazine principal. Le titre prend de l'ampleur et devient une publication à part entière, dont il assure le rôle de rédacteur en chef pendant plus de dix ans. Aujourd'hui, il est testeur de matériel pour le revendeur-distributeur LDLC.

### **16 novembre 2017 - Téléphone**

**Quelles études avez-vous faites, si vous en avez fait ? Comment avez-vous commencé à écrire à propos des ordinateurs ?**

Je n'ai pas fait d'études. J'étais parti pour faire des études d'ingénieur, j'ai fait un bac S sans trop de difficultés. Après je suis allé à la fac pour me rendre compte que ce qu'on y enseignait ne correspondait pas avec ce que je voulais faire. C'était la fin des années 1990, tout ce qui était informatique était basique et débutait à peine, il n'y avait pas encore le *boom* qu'il y a eu au début des années 2000.

**Vous êtes belge. Ces études ont-elles eu lieu en Belgique ou en France ?**

Je suis arrivé en France au niveau du collège. Donc oui, j'ai fait ces études en France. Je suis arrivé à la fac à Lille et je me suis dit que, le mieux, c'était de partir bosser. Comme à l'époque il suffisait de se présenter à l'accueil et de mettre son nom sur une feuille pour être embauché, je suis allé travailler chez un fournisseur d'accès internet à Paris. C'était Club internet à l'époque, c'était très bien, ça m'a servi de première expérience professionnelle (j'avais 19 ans). Et donc c'est à ce moment-là, peut-être six mois ou un an après avoir commencé, que j'ai fait – je ne sais pas comment on appelait

ça à l'époque – un site web, un site internet de tests, de news, comme on faisait à l'époque, un truc très... ben, en fait, une espèce de blog, en quelque sorte : X86-secret.com.

### **Vous l'avez réalisé seul ?**

Oui, j'ai commencé tout seul et puis, petit à petit, il y a deux ou trois gars qui étaient intéressés par ce que je faisais qui écrivaient sur un sujet ou un autre. Enfin, ça n'avait pas une grande prétention.

### **C'était un média spécialisé PC ?**

C'était du *hardware*, donc tous les composants *hardware*, avec déjà une optique de jeu, puisque c'était l'usage d'un PC puissant à l'époque. Donc voilà, j'ai fait ça puis ça a commencé à prendre de l'ampleur. Il existait déjà des sites à l'époque qui faisaient ça, sauf que moi je me démarquais par deux particularités, qui étaient l'absence totale de publicité ; quelle qu'elle soit (bandeaux...). J'étais idéaliste à l'époque, très idéaliste, sur l'indépendance et la déontologie, l'éthique. Je disais ouvertement les choses, quoi, ce qui n'était pas le cas des autres sites de l'époque (début 2001). Et en plus de ça, autre particularité, comme je réussissais à me faire pas mal de copains à droite, à gauche, j'avais des *leaks* donc des scoops, quoi, sur des produits, qui me permettaient d'être relayé très largement, et bien au-delà de la sphère francophone. Même si j'écrivais en français. Et donc le truc a pris de l'ampleur petit à petit comme ça.

### **Quand vous dites que vous disiez « les choses ouvertement », vous voulez dire qu'il y avait sur le site des articles dont la seule vocation était de dire au lecteur « voilà comment je fonctionne avec la publicité, contrairement aux autres sites » ?**

Oui, c'est quelque chose que j'ai fait dès le tout début, c'était l'ADN de ce premier site. Le but c'était... Déjà, à l'époque, quand je lisais « test », il y avait quelque chose que je ne comprenais pas qui s'est évidemment amplifié fois mille aujourd'hui : c'était un truc d'amateur. Il fallait avoir un boulot à côté, et si on n'avait pas un boulot à côté il fallait que le site rapporte suffisamment d'argent pour pouvoir en vivre. Sauf que je me suis demandé d'où il venait, le pognon, quelque part. L'argent pour faire vivre le gars qui écrivait derrière. Ben là, on se rend compte rapidement qu'on tombe dans le conflit d'intérêts assez vite. Déjà, à l'époque, c'était assez clair. Maintenant, on s'en rend compte encore plus. Donc ce n'était pas quelque chose dont je voulais faire mon métier. Je voulais le faire en plus, sur le côté, pour pouvoir garder cette liberté d'expression, ne pas être inféodé au fabricant. Le problème c'est que, au bout d'un moment, ça a pris de plus en plus de temps et c'était difficilement conciliable avec un boulot à temps plein. À l'époque, je travaillais toujours chez Club Internet, et ça devenait difficilement gérable. Parce que, d'un côté, j'évoluais dans la boîte, je prenais des responsabilités, je faisais de nouvelles choses donc les deux me prenaient de plus en plus de temps, ça devenait ingérable. Du coup, j'ai eu un coup de bol, parce que c'était dans une période où club internet était racheté, d'abord par Neuf puis par SFR... et il a fallu choisir entre, en gros, les télécoms et le journalisme, on va dire. Coup de bol, c'est à ce moment-là que j'ai rencontré le rédacteur en chef de ce qui était la plus grosse revue *hardware* à l'époque, *l'Ordinateur Individuel* (OI). Il est venu me voir, il m'a envoyé un mail et il m'a demandé si je serais intéressé de bosser avec lui. Comme tout était intéressant, qu'il fallait que je choisisse, que d'un côté j'avais une boîte en train d'être rachetée et de l'autre un mec qui me proposait un truc qui avait l'air solide pour me lancer réellement dans le journalisme, j'ai pris cette voie-là.

### **Sur X86, qui étaient les personnes qui travaillaient avec vous ?**

Ce n'était pas des journalistes. On ne se qualifiait pas de journalistes, à l'époque.

### **Vous revendiquiez le statut d'amateur ?**

Exactement, exactement ! Ben oui parce que, parce que, dans l'esprit des gens, à l'époque, être journaliste, c'était être corrompu. Pour dire les choses comme moi, en tant que lecteur, et pareil pour les autres lecteurs, on le ressentait. C'est-à-dire qu'au moment où on avait une étiquette professionnelle, professionnel égal être payé pour ça, égal être payé par qui, par les constructeurs, donc être corrompu. Le cheminement, c'était ça, dans l'esprit des lecteurs de l'époque. Mais c'est parce que les lecteurs de l'époque, par rapport à ceux de maintenant, c'étaient des spécialistes, des *geeks*, alors qu'aujourd'hui c'est le commun des mortels qui peut aller voir un test d'appareil photo en ligne.

### **Cette méfiance était-elle spécifique au *hardware* ?**

Je ne sais pas. En tout cas, dans le milieu du *hardware* il y avait une méfiance sur les tests, sur l'objectivité réelle de ce qui était publié. En particulier sur les gros sites, qui existaient déjà à l'époque : Tom's hardware, AnandTech... principalement en anglais.

### **Donc vous disiez explicitement « on est amateurs, pas des journalistes donc on vous dit la vérité sur les composants » ?**



C'est ça. On testait les produits qu'on pouvait avoir, je dirais, comme le commun des mortels. C'était le but originel du truc : avoir l'avis du quidam *lambda*.

### **Et vous ne vous méfiez pas de l'Ordinateur Individuel quand ils vous approchent ?**

Si, j'étais méfiant, je sentais le coup arriver. Mais le problème c'est que j'avais un choix à faire. Les télécoms étaient incertaines, j'aurais dû faire ce choix de toute façon, j'avais cette opportunité qui s'ouvrait...

### **Et comment se passe cette arrivée à l'OI ?**

Je suis arrivé en 2005 et là j'ai vraiment découvert une grosse machine, ce qu'était l'OI à l'époque. C'était vraiment une vraie rédaction, énormément de gens sur plusieurs étages, des pôles SR, de maquette, des pôles de relecture... Les journalistes, les chefs de rubrique, le directeur de la publication, les rédacteurs en chef adjoints... On passait dans l'armée mexicaine, en termes d'organisation. Ceci dit, ce fut, sur le plan de l'organisation, un enrichissement, puisque c'était un truc que je ne connaissais pas du tout, n'ayant pas fait d'études là-dedans. Donc j'ai découvert comment marchait une vraie rédaction. Avec tous ses avantages et inconvénients.

### **Pouvez-vous développer ces avantages et inconvénients ?**

Les avantages, c'est qu'il y a une chaîne entre l'écriture et la publication qui fait que tout est relu plusieurs fois, tout est contrôlé, tant sur le fond sur la forme, c'est quand même cadré, on est épaulé. Quand il y a besoin de quelque chose, on peut aller voir, on est entourés de plein de gens qui ont des contacts, donc quand il y a besoin de vérifier une source, par exemple, on demande à quelqu'un s'il n'a pas un contact qui pourrait aider... donc être dans un écosystème de presse permet d'avoir accès à tout un tas d'infos et d'aides logistiques qui facilitent vachement le boulot.

En négatif, il y a un côté formatage de la pensée qui se répand forcément. On écrit dans un moule, quoi. Avec un calibrage... Moi qui venais d'internet, tout ce qui était limitation du nombre de signes, je ne connaissais pas. Là, il faut rentrer dans des gabarits très précis, c'est un peu embêtant. À première vue, parce qu'en second avis, avec le recul, ça apprend la concision, qui est un point absolument fondamental. Ce qui m'a gêné le plus, c'est le côté formatage sur le fond et la forme, il faut rentrer dans le moule, la rubrique fait autant de signes, on parle comme ça, on l'écrit comme ça. Je n'irais pas jusqu'à dire que c'est sujet-verbe complément, mais c'est thèse-antithèse-synthèse. Ce n'était pas loin d'être ça. Comme j'avais toujours eu une liberté totale dans ce que j'écrivais, ce n'était pas évident. Tout ce qui est problèmes de déontologie et d'éthique, je les ai eus beaucoup plus tard.

### **Comme le sujet était assez spécialisé, est-ce que toute l'équipe de la grande rédaction que vous décrivez avait le même degré de spécialisation ?**

Les rédacteurs et chefs de rubrique étaient spécialisés sur un domaine (appareils photo et audiovisuel, de l'autre côté le grand public, d'un autre côté le *hardware*, j'étais dedans). C'était divisé en pôles. À la tête de ça, il y avait deux rédacteurs en chef adjoints ou délégués, je ne sais plus comment on les appelait, un pour le côté technique et l'autre pour le côté pas technique, et encore au-dessus un rédacteur en chef, qui avait des compétences dans un peu tout. Plus on remontait dans la pyramide plus le niveau de compétences techniques diminuait mais plus le champ s'élargissait.

### **Combien de temps restez-vous à l'OI ?**

Très peu de temps (rires). Je suis resté là, je dirais, 18 mois.

### **À cause de ce formatage dont vous parliez ?**

Il s'est passé deux choses simultanément. La première c'est que j'ai eu un clash avec le rédacteur en chef sur un problème de déontologie. Dès ce moment-là, je me suis dit « oulah, la ligne rouge a été franchie, il faut que j'arrête ».

### **Pourriez-vous me raconter ce clash ?**

Il n'y a rien eu de démentiel. C'est juste que j'écrivais sur le hardware et aussi sur les fournisseurs d'accès internet. Dans l'actualité, je ne sais plus quand exactement, il y avait un fournisseur d'accès internet qui venait d'être condamné pour pratiques déloyales ou quelque chose comme ça. J'en parle au rédacteur en chef qui me dit « ah non, ça, pas possible ». Et je le revois prendre le dernier numéro, retourner, me montrer la quatrième de couv' avec la pub du fournisseur d'accès en question. Heu ouais donc là, c'est... Parce que c'était vraiment, pour le coup, une info pertinente, quoi. C'est-à-dire qu'un fournisseur d'accès internet qui est condamné... Ce n'était pas pour faire un papier complet, hein, c'était pour faire une brève. Mais une condamnation pour pratiques déloyales, enfin, je ne sais pas si c'était ça ou un problème de contrats illégaux mais quelque chose qui avait vraiment un impact sur le client. Donc je me suis dit merde, là... Et j'ai cru qu'il rigolait mais, en fait, non, il ne rigolait pas. Donc bon, là, ça a été... Comme j'étais outré en sortant de là, j'en ai parlé avec les autres, et ce n'était pas la première fois. Mais lui considérait que... Je ne suis pas sûr que, si j'étais allé le voir

pour un papier de fond, il m'aurait dit ça. Mais là il considérait qu'une brève, il n'allait pas se brouiller pour une brève quoi, en gros. Mais bon merde, ouais, compliqué, quoi. Et donc il se trouve que la boîte en question, le groupe Test, est rentrée dans une phase très compliquée d'achat par BFM, et donc c'est devenu Alain Weill, là. Et donc, clairement, il allait y avoir une restructuration violente et le consortium qui était en train de racheter la boîte a mis énormément de pognon sur la table, quoi. Donc il y avait eu l'affaire de Neuf pour moi, plus le fait qu'il y avait moyen de récupérer un maximum de pognon en attendant quelques mois pour partir, du coup, j'ai fait mon opportuniste et j'ai attendu quelques mois pour toucher le chèque. Voilà comme je me suis barré de Test.

### **À ce moment-là, vous aviez envie de poursuivre le journalisme ou cet épisode vous en a dégoûté ?**

Ben, j'ai envie de poursuivre le journalisme mais, contrairement à quand je suis arrivé chez Test, je voulais un truc où ça n'arrive plus. Et ça, ça n'a pas été facile. D'où *Canard PC*. C'est à ce moment-là que j'y suis arrivé. À l'époque, tout le monde me disait que j'étais fou. C'est-à-dire que, comme c'était une grosse boîte, l'*OI*, il y avait des conditions de travail qui étaient très très sympas, il y avait un bon salaire, plein d'avantages, une mutuelle super cool, plein de congés... Et se retrouver dans une boîte qui était au bord du dépôt de bilan, ce n'était quand même pas gégène. Mais bon, au moins, il y avait la liberté. Et ça, à l'époque, j'étais prêt à sacrifier pas mal de choses pour ça. Quitte à... À l'époque où je suis arrivé à *Canard PC* ça n'allait pas du tout du tout, on a déjà dû vous faire le récapitulatif, c'était la cata, il y avait la moitié qui était partie, dont Ivan d'ailleurs, et l'autre moitié était payée 1.000 euros par mois, parce qu'il n'y avait plus de sous. Moi, coup de bol, comme j'avais touché plein de pognon juste avant, je pouvais m'en contenter sans problème, à l'époque. Donc je suis passé à *Canard PC Hardware*, qui était à l'époque beaucoup plus petit que ce que c'était aujourd'hui, pour essayer de remonter un truc *from scratch*.

### **Il y avait qui, à l'époque, à *Canard PC Hardware* ?**

Il y avait Jérôme (casque noir), Boulon, qui venait d'arriver, Gringo et Trevor, arrivés juste avant moi aussi. J'ai du mal à me rappeler, Trevor, je ne sais pas. Sonia, aussi, et les autres, je ne m'en souviens plus. Qui sont arrivés juste après moi, il y avait Monsieur chat, le directeur artistique actuel. Et un développeur, Alf, qui est parti depuis.

### **Vous avez postulé ?**

Ah non, je ne postule pas, c'est Jérôme qui est venu me chercher. J'écrivais déjà pour *Canard PC* des dossiers en tant que pigiste, de manière super épisodique, parce que ça me faisait plaisir et puis... parce que c'était *Canard PC*, quoi. Comme j'étais ado dans les années 1990, je me tapais *Joystick* et tout donc voilà, les anciens de *Joystick*, c'était la mythologie, quoi. Donc quand j'ai eu l'occasion d'écrire pour *Canard PC* un ou deux petits papiers de temps en temps, voilà, je l'ai fait quoi.

### **Pendant que vous étiez à l'*OI* ?**

Bonne question. Ça a dû commencer plus ou moins en même temps que je suis rentré à l'*OI*. Ça devait être en 2005. Sachant que je suis arrivé à *Canard PC* en septembre 2006.

### **Donc on vient vous chercher et vous acceptez parce que vous avez déjà écrit là et vous savez que, là, vous serez libre.**

Bah oui, et puis on était dans une période où le truc venait de rencontrer une phase très difficile, et il y avait tout à rebâtir. Ça, c'était super stimulant. Il n'y avait que Jérôme qui avait un peu des connaissances en *hardware*, les autres, aucune, et comme ils ont senti que, le jeu vidéo, c'était un truc où il fallait aussi la machine pour jouer avec ben, voilà, je suis arrivé là-bas pour faire du hardware.

### **En tant que salarié ou pigiste ?**

Non, non, ils m'ont embauché comme salarié, en tant que journaliste, dès le début.

### **À l'époque, y avait-il déjà de grandes enquêtes comme il y a dans *Canard PC Hardware* maintenant ?**

Non, pas du tout. Ça, c'est arrivé après. Au début, pendant longtemps, on s'est contentés de faire des tests, des comparos, des choses très basiques. En fait, c'est passé par trois phases : au début on a commencé par faire des tests, des comparos, je dirais un peu comme tout le monde, quoi. Toujours en se basant sur l'indépendance, ça, c'est toujours resté, c'est une constante sur le truc, c'est-à-dire en disant ouvertement les choses, et en notant les produits comme moi je trouve qu'ils devraient l'être. C'est toujours resté la signature, en tout cas. Donc c'était des tests faits comme globalement les autres, c'est-à-dire un test, un benchmark, une conclusion, des comparatifs, mais avec un ton... Autant il y a l'impertinence dans le jeu vidéo autant, nous, on avait le ton très franc-parler, quoi, donc on a toujours dit « si vous avez deux produits de qualité identique et que l'un des deux coûte deux fois plus cher, eh bien celui-là ne vaut rien, parce que personne n'ira

acheter un produit alors qu'il peut trouver la même chose pour moins cher ». Ça, c'est un truc que personne ne dit, autant sur papier que sur internet. Ça, c'était ce qu'on faisait au début, on se démarquait par ça. Je dirais que ça a duré entre 2006 et 2008. Il faut dire qu'à l'époque, les conditions étaient super compliquées, aussi, puisqu'il n'y avait pas d'argent. C'est facile de dire « je suis indépendant, je vais tester des trucs ». Le problème, c'est que, le *hardware*, ça coûte beaucoup plus cher que le jeu vidéo. Ça coûte cher, un composant. On les trouve comment, quand on ne veut pas que ce soit les constructeurs qui nous les filent et qui aient la mainmise dessus ? Ben, il faut trouver des astuces. Donc ça a été compliqué et je passais la majorité de mon temps à faire de la logistique pour récupérer des produits gratos. Donc ça, première phase. La deuxième phase, ça a été de 2008 jusque les cinq ou six premiers numéros de *Canard PC Hardware*, quand il est devenu un magazine indépendant plutôt qu'un hors-série de *Canard PC*. Là, en fait, on s'est distingué en plus de ça, parce que bon, Internet commençait à prendre une certaine ampleur, qu'on ne pouvait pas nier, donc il fallait se distinguer par autre chose, et je me suis dit que, depuis le début, c'est-à-dire depuis *X86 secret* en 2001, outre le côté indépendance et tout – oui, c'est vrai que j'ai complètement zappé ce point-là – le sujet c'était de faire des tests techniquement plus poussés que tout le monde. Donc là, c'était très ambitieux, hein. C'est-à-dire d'aller beaucoup plus dans les détails, dans l'électronique, le fond du fond de chaque composant pour pouvoir dire... C'est dans le même but, en fait : on va essayer de connaître... Qu'il n'y ait pas de subjectivité dans le test. On a un test totalement objectif, exhaustif quant aux points testés, pour avoir la quintessence de l'avis. C'est-à-dire, un avis basé sur tous les points et surtout pas influencé par un quelconque marketing constructeur qui pourrait induire en erreur. Donc je reviens à *Canard PC*, deuxième phase, on est partis dans un truc très technique. C'est-à-dire que j'ai remis ça un peu à l'ordre du jour en inventant des appareils de mesure pour tester plein de choses : des ventilos, des alims, des cartes graphiques, des processeurs, des cartes-mères, enfin tout, et ça a vraiment marché, je pense, au début, grâce à ça, c'est-à-dire que j'allais beaucoup plus loin dans la technicité que les autres. Parce que je pense avoir compris un truc fondamental – j'ai un peu l'impression d'être sur le canapé du psy, là – c'est que les journalistes jusque là, et même maintenant, ne rentraient pas trop dans la technique de peur de faire fuir les lecteurs. Sauf que je pense que c'est une erreur. Il y a moyen de le faire. C'est-à-dire que si vous rentrez complètement dans les détails, même en sachant qu'il n'y a que 1% du lectorat qui comprendra exactement ce que vous avez voulu dire, déjà vous vous créez une crédibilité. Le lecteur, en lisant ça, va se dire « ah, tiens, il sait de quoi il parle, lui ». Et donc vous vous créez une crédibilité pour vous et pour le reste du papier, pour votre conclusion qui, elle, est compréhensible et résumée. C'est-à-dire que c'est le résumé de l'aspect technique, que la majorité des gens ne comprendront pas, mais qui est quand même là, donc si vraiment ils veulent passer du temps et essayer de comprendre, il y a moyen qu'ils comprennent. Donc les papiers étaient un mix d'une introduction et une conclusion très compréhensibles et d'un entre-deux, que de toute façon peu de gens lisent, qui lui était très très technique. Et c'est comme ça qu'on a monté le magazine et qu'il a marché.

### **Cette volonté venait de demandes de lecteurs que vous aviez l'impression de ressentir ou provenait-elle davantage de votre philosophie à vous ?**

C'était les deux. Les lecteurs, – en tout cas moi – dans le *hardware*, veulent toujours le maximum d'informations même si, à la limite, ils n'allaient même pas le lire. Ils voulaient savoir que quelqu'un avait fait les tests pour en tirer une conclusion qui en tienne compte. Je ne sais pas si c'est très clair, ce que je raconte. Ils voulaient en gros savoir « ben oui, les tests ont été faits », ok, « je vous fais confiance ». Il y a une relation de confiance, quand même, entre le journaliste et le lectorat. Soit vous avez confiance dans le journaliste, soit vous ne l'avez pas. Si vous l'avez, ben, vous pouvez lui faire confiance, il a fait le test, il explique le truc, il dit que le résultat, c'est ça, bon, ben, c'est qu'on peut lui faire confiance, quoi.

### **Vous me parliez d'une troisième phase de *Canard PC Hardware* ?**

Oui, la deuxième phase c'était donc 2008 – 2011. Et, la troisième phase, ça a été tout le volet enquête. Je me suis dit dès le départ « merde, il y a quand même des sujets entiers qui ne sont pas traités, dans aucun média ». Ce qui me vient le plus en tête, c'est le dossier de 2013 sur les ondes électromagnétiques. On s'est dit « bon, *Canard PC Hardware*, on fait les tests de cartes graphiques, de matos et tout, bon ». Dès le début, on a essayé quand même de faire autre chose que ça, de ne pas s'arrêter au hardware pur et dur. Donc on a abordé plein d'autres sujets au fil du temps, que ce soit consommation électrique, énergie verte, voilà, des choses plus ou moins liées, parfois assez liées, parfois à des années-lumière sans lien direct. On a testé des ampoules, on a testé des piles, plein de trucs, en expliquant les différentes technologies, etc. Donc, ça, c'était tout l'aspect hors hardware, c'est-à-dire des sujets atypiques qui n'étaient pas des composants, ben, après on s'est rendu compte qu'il y avait des pans de choses à explorer, dont – pour en revenir à ça – les ondes électromagnétiques. J'ai cherché à me renseigner là-dessus. Et en fait, il y avait d'un côté la littérature scientifique, qui est quand même franchement imbitable. Parce que c'est dans un jargon qui, soit est purement scientifique, soit, et c'est le plus vicieux, celui des agences de santé, l'OMS, etc. qui ont un jargon qui essaie de simplifier le jargon scientifique en termes de vocabulaire mais qui conserve le sens originel, et qui n'est pas le même que le sens que comprend le grand public. Donc en fait quand vous lisez qu'un truc est potentiellement cancérigène, ça ne veut pas dire ce que vous entendez vous. C'est-à-dire que, potentiellement cancérigène, ça veut dire qu'on n'a pas la preuve que ça l'est. Mais, comme tout peut l'être, c'est potentiellement cancérigène. Donc soit un discours de recherche imbitable, soit cette espèce d'entre-deux qui n'est pas compréhensible par le commun des mortels, et qui est de toute façon édulcoré, parce qu'ils ne veulent pas rentrer dans les détails et qu'il n'y a que ce qui en ressort dans les médias, c'est-à-dire, en gros, des brèves. « Ah ben, il y a eu ci,

l'OMS a dit que les trucs étaient potentiellement cancérigènes, ah ben machin a dit ci, machin a dit ça ». Mais du factuel, c'est-à-dire que tout ce que je l'avais lu en 2012 ou 2013, quand je lisais un papier dans les journaux, le journaliste disait « j'ai rencontré untel qui me dit ça qui m'a dit "alalalah au secours, vous allez tous mourir, les ondes, c'est la mort". J'ai rencontré le professeur machin qui "ben non, il n'y a aucun problème" ». Point, à la ligne. Ça fait généralement un quart de page, voire la moitié. Quel est l'avis là-dedans ? Je ne sais pas... Il me paraissait y avoir vraiment un manque, un manque d'information. Oui, l'information était là mais où était l'analyse, je ne sais pas, tout ça, c'est un boulot de journaliste. Tout ça, dans la presse généraliste, quotidiens ou hebdos... Parce que la presse hardware ne s'occupait pas du tout de ces problématiques là, c'était considéré comme trop éloigné du sujet, donc en fait personne n'en parlait. C'est-à-dire qu'il y avait soit les journalistes généralistes, on va dire, qui n'avaient pas les compétences pour, je pense, c'était vraiment le journalisme d'école, quoi, « je donne la parole aux deux » et puis « salut, débrouillez-vous avec ça », sans analyse, ça faisait appel à des compétences, quand même pas mal de choses, c'était compliqué et long. Et donc je me suis dit qu'il y avait des trucs à faire. On a fait cette enquête-là sur les ondes en allant interviewer des dizaines de gars, de chercheurs, de scientifiques, dans les deux camps qui s'opposaient à l'époque. Pour essayer de proposer une analyse : qu'est-ce qu'il en ressort, que disent les gens ? Le consensus, c'est quoi ? Trouver deux personnes qui vont vous dire « ah ben la Terre elle est ronde, la Terre elle est plate », ça, c'est facile. Maintenant, ne serait-ce que savoir « le consensus scientifique, il est de quel côté ? Est-ce que la Terre est ronde ou plate ? ». Ça, je ne le trouvais jamais, dans les articles qui en parlaient de temps en temps. Donc c'est ça qu'on a essayé de faire : entrer dans les détails pour avoir une vue globale sur toute la chaîne et donner une analyse plus poussée, quoi. C'était le début des grandes enquêtes, en fait.

### **C'est donc la première que vous faites ?**

De cette ampleur-là, oui. Il y a du en avoir d'autres avant mais plus modestes.

### **C'était donc le fruit d'une réflexion personnelle par rapport à des choses que vous voyiez passer dans les médias généralistes, avec une volonté de vous réapproprier ce sujet qui était selon vous sous-traité.**

Parce que c'est un sujet qui m'intéressait et je voulais moi, en tant que lecteur, comprendre un peu les enjeux qu'il y avait derrière tout ça. Et en cherchant de l'info, c'était très très décevant quoi, il n'y avait rien de clair ni d'évident. Ce n'était pas terrible, donc je l'ai fait moi-même.

### **Et comment a-t-elle été reçue, cette première grande enquête ?**

Ah ben celle-là en particulier, et c'est pour ça que je me souviens de celle-là et pas d'autres qui sont sorties avant, sur d'autres sujets, mais je ne me souviens plus, celle-là elle a eu un retentissement énorme. Énorme, énorme, énorme... évidemment comme ça a été très longtemps, et ce n'est pas loin de l'être encore aujourd'hui, la seule source qu'il y avait. La seule source qu'il y avait ! C'est-à-dire en français, qu'on puisse trouver partout. Donc on s'est vite... Le magazine s'est très très bien vendu. On a mis l'article en ligne assez vite par la suite et il a été repris très très très largement. Il a été repris par des entreprises, des profs d'univ qui m'ont demandé s'ils pouvaient les réutiliser, des enseignants pour montrer à leur classe. Ça a vraiment été un grand succès.

### **Elle a été reprise par d'autres médias, également ?**

Oui, oui, bien sûr. Je suis passé à la radio, à la télé... C'était... du coup je me suis retrouvé bombardé expert. Je me souviens d'émissions de radio, de télé, des trucs dans les journaux papier. Celle dont je me souviens le plus c'était une émission sur France Inter, un matin. On était quatre là-dedans, dans l'aquarium. Ça a failli partir en pugilat, à la fin. C'était marrant. Mais oui, ça a été largement repris partout. Et même aujourd'hui quand je vois le nombre de téléchargements du fichier en question, je me dis qu'il y a encore beaucoup de gens qui la lisent. Même si, maintenant, c'est plutôt le dossier sur Linky qui est plus largement premier, mais c'est la première grande enquête qui ait vraiment cartonné.

### **Vous vous sentiez à la hauteur de cette répercussion-là ? Vous étiez droit dans vos bottes, estimiez que vous aviez assez de sources... ?**

Non, je n'ai jamais l'impression que ce que je fais mérite tout ça, en fait. Je n'ai pas l'impression de faire quelque chose d'exceptionnel, de génial, de formidable, de très bien écrit et très bien documenté. J'ai juste l'impression d'avoir traité un sujet, ce que les autres n'ont pas fait. Je pense qu'il y a toujours moyen de mieux faire mais, encore une fois, comme c'est la seule ressource, ben, c'est la meilleure. Mais, parce que c'est la seule. Ça, c'est mon avis, mais je ne suis pas objectif là-dessus. Je ne sais pas, il y a plein de gens qui m'ont dit que c'était génial, des gens qui étaient bardés de diplômes avec trois doctorats. Je ne me dis pas que c'est génial, je me dis que j'étais le seul à le faire. Maintenant, si vous me dites que vous avez lu le truc et que c'est génial et que je suis un génie, ça me va aussi hein.

### **Et vous diriez que c'est de l'investigation ?**

Oui, complètement.

## **Pourquoi ?**

Parce que c'est mettre à jour quelque chose qui est caché. C'est-à-dire quelque chose dont on ne parle pas et dont le grand public n'est pas informé. Il ne voit que la face immergée de l'iceberg. L'investigation, c'est montrer ce qu'il y a en dessous. Et c'est ça que j'essaie de faire avec les dossiers, c'est-à-dire de mettre en lumière la face cachée. Et ça nécessite effectivement un gros gros gros boulot, parce que ça nécessite d'aller la découvrir. Je me souviens tout ce que j'ai fait pour ce truc-là, ça a été long, compliqué. Il y avait des techniques d'investigation, c'est-à-dire que... bon, c'était compliqué, je me suis fait passer pour un maire d'une ville qui avait peur des ondes pour contacter une association anti-ondes, pour voir ce qu'ils me proposaient. Je ne voulais pas... C'est toujours différent quand vous allez voir les gens en leur disant « voilà, je suis journaliste, je vais écrire un papier sur vous » que quand vous allez les voir en leur disant « votre cause m'intéresse, dites m'en plus ». Et c'est ces deux côtés-là que je voulais, parce que tout le monde avait un discours complètement différent des journalistes, c'est-à-dire c'était très policé « ah ben oui, vous savez, on ne sait pas trop », alors que, de l'autre côté, c'était les prêches radicaux. Donc je voulais voir les deux côtés et ça implique du boulot, ça implique plein de recherches et c'est de l'investigation, enfin, pour moi, c'en est la définition, quoi.

## **Dans les types de sources que vous convoquiez, il y avait aussi de l'anonymat ?**

Oui. Oui, il y en avait. Sur ce sujet-là en particulier et même sur ceux d'après, oui il y en a. Mais qu'est-ce que vous appelez de l'anonymat ?

**Du « off ».**

Ah oui, ça n'est pas la même chose.

## **Alors j'aimerais entendre votre différenciation.**

Ben, il y a l'anonymat : « j'écris dans le papier que 'untel, qui souhaite rester anonyme, m'a dit que' », ou « dans l'entourage du Premier ministre, il se murmure que... », ça, c'est le off traduit. Et l'anonymat dans le sens où je reçois une information d'une source que moi je connais... C'est un peu con comme raisonnement, mais c'est comme ça que je le vois. Je vérifie une source de manière anonyme mais pour le lecteur, c'est-à-dire que je ne vais pas dire au lecteur « la source a été vérifiée auprès de untel ». Par contre, moi je le connais, untel. Mais je n'irai pas dire qui c'est, untel. Mais ça me permet de vérifier un truc. À ce moment-là, oui, il y a eu énormément de off et de machins, et il y en avait quasiment plus en off qu'en on. Et ben, il fallait vérifier. C'est-à-dire que ce n'est pas parce qu'on vous dit un truc en off qu'il ne faut pas vérifier. Donc il y avait de l'intox en off à un stade super important, sur ce dossier-là. Il y avait des forces en puissance qui étaient redoutables. Redoutables. En termes de com' et de gestion de crise et tout, il y a vraiment de fins psychologues de marketing auprès des journalistes (rires).

## **Vous avez un carnet d'adresses davantage orienté hardware, à la base. Comment avez-vous pu opérer ces vérifications spécifiques ?**

Alors, depuis toujours, depuis le tout début, je vous disais au début que, sur X86, j'avais des scoops, des leaks, ce qui m'avait permis d'être connu en dehors de la France, c'est parce que je n'ai jamais hésité à aller vers les gens, à aller vers les sources et à leur demander des trucs. Même si je suis un blogueur du fin fond de la France et que c'est le PDG d'une multinationale. Je n'ai jamais hésité à faire ça et on serait surpris du nombre de réponses que l'on obtient. Et là, j'ai fait pareil, c'est-à-dire que vous pouvez... Alors, ça ne marche pas à tous les coups, évidemment. Mais j'ai eu des réponses d'un prix Nobel, de chercheurs très haut placés, de... de plein de gens qui sont milliardaires. Xavier Niel, vous lui envoyez un mail cash direct en lui posant une question pas conne, il vous répond. C'est, c'est... ouais, c'est... Son adresse mail, pour la trouver, c'est pas compliqué, c'est xavier.niel@free.fr. Et Xavier Niel il répond, il répond directement. Et il y a plein de gens qui font ça. Et ben donc ça permet d'avoir des sources, de connaître des gens et, si vous leur posez des questions pas trop connes, d'éventuellement les rencontrer pour en savoir plus. Et, il faut y aller au culot, et ça marche. Bon, ça, c'est un secret, il ne faut pas trop le dire (rires). Et donc sur les ondes ça m'a permis d'avoir plein de gens et en fait c'est un milieu où tous les acteurs se connaissaient. Donc même s'ils ne s'aimaient pas ou étaient dans le camp adverse, je peux quand même récupérer des noms. « Untel m'a dit ça hier », ah ben ok, je note. Et puis j'essaie de le contacter, voilà. Ouais, non, ça pour trouver des sources et des confirmations ça s'est bien passé dans cette enquête-là.

## **Et cette enquête-là vous donne donc envie de rendre cette démarche-là un peu plus systématique ?**

Exactement, exactement. C'est vraiment cette enquête-là qui était le point de départ en disant ben voilà... En plus, encore une fois, on faisait du papier. Donc, se dire que le papier, sa durée de vie dans le temps, elle n'est pas illimitée, bon, il ne faut quand même pas être grand devin pour se dire que le papier va finir par y passer. Donc il faut proposer plus que ce qu'on trouve sur internet. Et, quelque part, ça en fait partie. L'enquête c'est vraiment le truc qui justifie qu'un mec... Même pas vienne payer cinq euros. Mais vienne lever ses miches du canapé pour aller jusque dans un kiosque, sous la

pluie, pour aller chercher un magazine papier. Et ça, il faut vraiment lui offrir quelque chose qu'il ne trouvera pas en ligne, qui est pertinent et qui justifie son argent et son temps passé pour se le procurer.

### **Combien de temps dure le processus d'enquête, en général ?**

Ça dépend des sujets, évidemment. Mais c'est long. C'est long. Là en ce moment, j'en ai deux ou trois sur le feu, dont une qui est bloquée parce qu'il faut absolument que j'arrive à parler à un gars que je ne verrai pas avant décembre. Donc voilà, ça prend... entre trois mois et un an. Ça dépend du temps qu'on a de dispo, etc.

### **Pour cette raison, vous ne pouvez pas, dans le magazine, qui est un trimestriel, sortir une enquête dans chaque numéro, ou en tout cas pas de la même ampleur que les autres ?**

Non. Après, il y a aussi une question d'actualité. Là, en ce moment, depuis deux numéros, on a une actualité *hardware* en termes de composants qu'on n'a pas vue depuis deux ans. Il y a vraiment une explosion, une redynamisation complète d'un marché qui était complètement atone depuis des années, donc là il y a du sujet chaud, on va dire, à traiter. Là par exemple, j'ai une enquête qui devait être publiée cet été et une autre... Bon, ben, on a d'autres sujets à traiter, donc ce sera pour 2018. Mais c'est des choses qui sont froides et qui ne se périmeront pas en six mois.

### **Mais il y a certaines enquêtes, il me semble, qui s'intègrent plus dans l'actualité. L'enquête sur Intel, début 2017, par exemple.**

Ça, c'est l'idéal. Ça, c'est le top du top. Mais ce n'est pas toujours possible, quoi. Mais oui, l'enquête sur Intel, il y avait une concordance, une concomitance d'événements entre la réorganisation et le licenciement de 10%, le retour du principal concurrent qui a changé la donne et les décisions stratégiques d'Intel... tout est arrivé en même temps et le fait que 10% de gens se fassent virer fait qu'ils parlaient beaucoup plus. Ils n'avaient plus peur de parler, puisqu'ils n'avaient plus peur d'être virés pour ça. Mais ouais celle-là... Surtout qu'elle a été faite en trois mois. Ça a été compliqué. Mais l'idéal ouais, quand ça peut coller à l'actualité, c'est top. Maintenant, est-ce qu'on doit, quand on a une enquête finie, attendre d'avoir une actualité qui puisse un peu redynamiser le truc... Je ne sais pas. Je ne pense pas. Après, ceci dit, l'enquête sur Linky que j'ai faite, c'était aussi parce que c'était d'actualité. Mais ça, j'ai fait l'enquête parce que c'était d'actualité. C'était un complément, donc bon. L'idéal c'est que ça tombe dessus mais ça n'est pas toujours possible.

### **Alors des fois, l'actualité motive le lancement d'un processus d'enquête ?**

Oui. Mais il faut un sujet qui puisse accepter... Enfin, il ne faut pas que ce soit un soufflé qui retombe tout de suite, quoi. Il faut que ça soit un sujet qui puisse accepter qu'on publie une enquête six mois plus tard. Et ce n'est pas toujours le cas. Mais, par exemple, pour l'effet de la lumière bleue, ça croît de plus en plus, et il y a un an ça commençait déjà à croître, donc ça peut attendre six mois. Par contre, si c'est vraiment un truc tout à fait ponctuel qui retombe immédiatement, six mois après, tout le monde s'en fout. Donc c'est moins intéressant.

### **Diriez-vous que vous êtes les seuls à faire de l'investigation dans le *hardware* ?**

En France... C'est super présomptueux de répondre oui, donc je réfléchis quand même avant. Disons qu'il y a deux types d'investigation. Il y a l'investigation... Ce que l'on peut appeler l'investigation technique, ce que je racontais avant : aller dans le fond des choses avec les appareils de mesure, machin chouette et tout, pour vraiment connaître le fond des choses. Ça, honnêtement je pense que je suis à l'origine du début de ce truc-là. C'est-à-dire qu'il y a de plus en plus de gens qui le font, dont des gens qui le font très bien, mieux que moi sur certains domaines, sans l'ombre d'un doute. Et ça, ça existe en France... Je n'ai qu'un exemple en France, et encore. En anglais il y en a beaucoup plus, des sites d'investigation technique. Il y en a de plus en plus. Et pour ce qui est de l'investigation sur les sujets techniques et de société (lumière bleue, etc.), même les trucs sur Intel, les ondes, Linky, etc. Tout ça... Je ne pense pas. Parce que les seuls qui seraient susceptibles de faire ça, ce sont les associations de consommateurs. Donc c'est l'équivalent de Tests Achats en France, ou 60 millions et Que choisir. Mais je trouve qu'ils font... Les dernières choses que j'ai lues, ils peuvent faire de l'investigation technique, c'est-à-dire faire des tests très poussés sur des ampoules LED, par exemple, mais pour ce qui est de ce genre de sujets de société j'ai toujours été très très déçu sur ce qu'ils publiaient. C'est-à-dire que ça revient, sur plus de pages, à dire « voilà, le docteur machin a dit ça », « l'opposé dit ça » mais nous on prend pas parti, et puis on ne vous dit pas que le consensus va dans tel sens, etc. Ils le font quand même plus que les médias généralistes, mais ce n'est pas... Je trouve que ça ne va pas loin dans l'investigation.

### **L'investigation technique se fait entre les murs de la rédaction. Vous ne vous déplacez pas mais vous considérez quand même qu'il s'agit d'investigation, même si vous n'allez pas sur le terrain ?**

Oui, ou c'est fait en labos. Ces sites ont des appareils de mesure et des protocoles de test qui sont différents de ce que les autres font, qui sont beaucoup plus longs. Mais oui, pour faire parler un appareil, on n'a besoin de rencontrer personne.

Je dirais même que le fait de ne rencontrer personne, c'est un plus : on n'est pas influencé, l'appareil de mesure il ne ment pas. Il y a un résultat, il y a un chiffre, c'est factuel et objectif. Il n'y a pas de subjectivité là-dedans.

### **Du coup, quel est selon vous le dénominateur commun entre ces deux types d'investigation ?**

Eh bien c'est le fait de mettre au grand jour un truc qui est caché. C'est-à-dire que l'investigation technique, par exemple : vous achetez un produit, il marche très bien, vous en achetez un autre, il marche très bien. Bon, c'est très bien. Les deux marchent très bien, vous leur mettez 10/10 ou 9/10. L'investigation, dans ce cas-là, dans le cas technique, c'est de dire « ah mais attention, moi j'ai les yeux ouverts, j'ai analysé chaque condensateur qu'il y a dedans et je peux vous dire que, sur le premier modèle, ce condensateur-là, il est à côté d'un truc qui chauffe, donc dans six mois, votre truc, il va péter. L'investigation sur les sujets de société, c'est la même chose. C'est-à-dire que vous avez deux trucs dont on va vous dire, *a priori*, les deux sont dangereux ou les deux ne sont pas dangereux, eh ben non parce qu'en fait, si vous regardez dans le détail, il y en a un des deux qui n'est pas dangereux.

### **Et pour Intel, ce serait un peu à la croisée des deux ? C'est un sujet qui n'est pas de société mais qui peut impacter le consommateur ?**

C'est ça. Ben, à l'origine, ce sujet est particulier, parce que c'était deux dossiers qui se sont retrouvés en un parce que ça collait bien, la suite collait bien pour passer de l'un à l'autre, donc j'ai mis les deux à la suite. Mais oui, quand on peut mixer les deux, c'est pas mal aussi.

### **Mais ce que vous appelez les sujets de société ont aussi un impact sur la vie des lecteurs. Ça touche peut-être moins leur consommation, mais ça concerne, par exemple, leur santé.**

C'est ça.

### **Donc le lecteur reste au centre des préoccupations ?**

Ah oui. Toujours. Toujours, toujours. Parce que c'est primordial. C'est un truc autour duquel je me prends la tête très régulièrement avec mes confrères. Le lecteur, pour moi, est vraiment au centre. C'est-à-dire que j'écris ma conclusion pour un lecteur dans un cas réel, comme moi je voudrais le lire. Je me fous de savoir si ce produit-là est le meilleur du monde si son prix n'est pas en rapport. Ça c'est un point absolument crucial dans le *hardware* : trois-quarts des sites voire plus ne prennent pas en compte les prix, parce qu'évidemment, ils n'ont qu'à décrocher leur téléphone et appeler un attaché de presse, dire « voilà, j'ai besoin du nouvel iPhone X », « ah ben très bien, je t'envoie un coursier, tu l'as dans une heure ». Il ne l'a pas payé. Il ne faut pas oublier ça. Vous quand vous allez acheter votre iPhone, vous allez l'acheter avec vos sous, les 1.200 euros. C'est énorme, 1.200 euros. Et ça doit absolument transparaître dans le texte. Parce que le lecteur, c'est ce qu'il attend, le lecteur, il n'y a pas d'attaché de presse, il va dépenser l'argent avec ses sous qu'il a gagné, beaucoup d'argent. Ça, c'est vraiment un point crucial. J'essaie de me mettre toujours à la place du lecteur. Qu'il puisse se dire à la fin, pas « est-ce que le produit est bon ou pas » mais « est-ce que ça m'intéresse ? », « est-ce que c'est le bon choix de l'acheter ? ». Parce que finalement, c'est ça, le fond du problème, c'est le guide d'achat.

### **Et vous vous prenez la tête avec vos confrères parce qu'eux ne suivent pas toujours ce principe-là ?**

Ah ben, non, mais parce qu'eux considèrent que le prix ne doit pas influencer la note, par exemple. Et que seules les qualités du produit doivent influencer la note et qu'après c'est au gars en question... Alors, ça se tient, ça peut se tenir, comme raisonnement. De dire « bon ben voilà, moi, je suis pétié de fric, j'ai plein d'argent donc je m'en fous, 1.200 euros c'est rien, vas-y, j'achète, même si je peux trouver un peu mieux pour moins cher, ce n'est pas grave ». Mais non, je pense que, même si on a beaucoup d'argent, c'est toujours important de ne pas se faire avoir.

### **Est-ce que l'investigation dans les médias généralistes vous intéresse ? Est-ce que vous en lisez, même si ça ne concerne pas le *hardware* ?**

Oui, j'ai même pigé pour *Capital*. Donc oui, oui. Et au contraire, moi, j'ai besoin de ça. J'ai besoin de ne pas rester enfermé dans ma bulle pour faire toujours la même chose tout le temps, parce que je deviens fou. C'est pour ça que, le *hardware*, j'ai fait les alimentations, les machins, et après j'ai changé, j'ai fait des lampes à LED, puis du Linky, puis de la lumière bleue... Donc des trucs qui s'éloignent de plus en plus du sujet. Donc si ça peut s'éloigner encore plus... Par exemple, les deux dossiers que je prépare, il y en a un qui est lié à la vie privée, enfin les deux sont liés plus ou moins à la vie privée, dont un qui rentre beaucoup plus dans des considérations politiques et juridiques. Donc là, c'est encore un autre domaine, on rentre dans une autre sphère, avec d'autres gens à rencontrer... Mais oui, c'est vraiment un truc qui me passionne. L'investigation c'est, pour moi, l'essence même du journalisme, le top, l'idéal, le truc le plus intéressant à faire, tant pour le mec qui l'écrit que pour le lecteur, quand c'est bien fait.

### **Avez-vous le sentiment de vous inspirer d'autres journalistes qui pratiquent l'investigation ?**

Alors, j'aimerais bien. Je connais des gens, d'autres journalistes, qui font des choses excellentes dans des domaines qui sont... J'ai un bon copain, Adrian Branco de *01.net*, que j'ai rencontré à l'*OI*, qui est journaliste de guerre. Donc lui, il part avec son sac à dos, dans des coins qui craignent vraiment. Il part en Somalie, en Irak... Et ça, c'est aussi une autre forme d'investigation mais ça... ça, c'est vraiment le top, quoi. Je n'ai pas la prétention de dire que je m'inspire de ses travaux pour faire des trucs sur Linky. Mais ça reste un modèle. Il fait de l'actu un peu nouvelles technologies, mais son actu nouvelles technologies sert à financer ses enquêtes. Donc il fait ça pendant 6-8 mois, histoire d'avoir de l'argent, et puis après il part en vadrouille dans un pays en guerre avec un photographe, il fait une grande enquête qu'il revend en temps que pigiste à *Libé*, au *Monde*, à de très gros journaux. Et après, il se repose un peu avec les sous qu'il a gagné pour son enquête. Et après, il recommence le cycle. Mais ce mec-là est formidable, en termes professionnels, c'est vraiment remarquable, ce qu'il fait.

### **D'autres noms vous viennent à l'esprit ?**

Je ne me souviens pas de leur nom, parce que je ne les connais pas personnellement, les autres.

### **Et dans les médias généralistes, il y en a que vous lisez de manière assidue ?**

Retrouver un nom, comme ça, c'est difficile. Mais oui, je lis pas mal de trucs, ça va de la nature, des trucs de géo, jusqu'au *Courrier International*... Et donc c'est un peu axé sur l'investigation, enquête, ça m'intéresse beaucoup. Mais je n'ai pas de nom pour citer un gars en particulier.

## **5. Cécile « Maria Kalash » Fléchon**

Après un passage par des études de lettres, de médecine ou encore une licence de psychologie, elle opte pour une école de journalisme. Elle passe par *Santé Magazine*, *RFI* ou encore *Var-Matin*. En 2010, elle intègre la rédaction de *Canard PC*, dans lequel elle lance la rubrique "Le cabinet des curiosités", puis elle devient secrétaire de rédaction jusqu'à son départ en 2018, après l'affaire « Crunch Investigation ». Ensuite, en marge de quelques piges (notamment pour *Gamekult*), elle anime des ateliers d'écriture. Aujourd'hui, elle travaille comme publisher coordinator pour l'éditeur Focus Home Interactive.

a) 21 septembre 2017 – Rédaction de *Canard PC* (Paris)

### **Quelles études avez-vous faites ? Vous destiniez-vous au journalisme de jeu vidéo ?**

Je ne me destinais pas particulièrement au journalisme de jeu vidéo. J'ai eu un parcours universitaire sinueux : je ne savais pas trop quoi faire parce qu'il y avait plein de choses qui m'intéressaient donc j'avais du mal à choisir. Moi, j'avais fait une prépa lettres, après j'ai fait une première année de médecine, et quand j'ai découvert que j'avais envie de mourir, j'ai arrêté. Après je suis allé en licence de psycho, j'ai arrêté pendant la maîtrise parce que je ne voulais pas du tout être psychologue, en fait. Et puis comme j'avais ma licence de psycho, je pouvais préparer les concours de grandes écoles de journalisme, que j'avais en tête depuis longtemps. Donc voilà, j'ai fait une école de journalisme, l'Institut Français de Presse, qui dépend de Paris II. Pendant mes études de journalisme, je ne me destinais pas du tout à la presse jeu vidéo, d'ailleurs pas du tout à la presse spécialisée. Ce qui me faisait rêver c'était *XXI*, *Libération*, *Radio France* aussi, j'aimais beaucoup le reportage radio... Donc pas du tout, pas du tout, du tout. Et donc, je suis sorti de l'école de journalisme en 2009, c'était une époque assez sinistrée. Il y avait des plans sociaux, justement, à Radio France. Je n'avais droit à rien comme sous, je n'avais pas un radis. Donc j'avais un petit ordinateur portable. Une fois que j'avais envoyé trois candidatures dans la journée, je ne savais plus trop quoi faire, et donc je passais mes journées à jouer à des jeux en *flash*. Puisque c'était gratos et que ça ne demandait pas un ordinateur trop puissant que je n'aurais pas pu me payer. Un des rares trucs que je lisais pour mon plaisir personnel, sans aucune ambition heu... professionnelle, c'était *Canard PC*. Et puis un jour : « tiens, quand même, *Canard PC*, ils ne parlent pas du tout de tous ces jeux qui sont les jeux auxquels je joue, en fait ». Et j'ai eu beaucoup de mal à rassembler le courage de le faire, mais j'ai fini par envoyer un mail à, ben à l'époque c'était Omar Boulon le rédacteur en chef, c'était un peu... Heu ben et puis il a reçu le mail...

### **C'était un mail de candidature classique ou c'était un truc plus... ?**

Non, c'était un truc genre marabout africain : la solution qui va vous apporter ventes en kiosques heu... voilà, un truc comme ça. Et au départ il m'a répondu genre... Pendant l'école de journalisme, on nous avait fait faire une espèce de blog, un CV. Et donc voilà, il avait vu que j'avais fait de la psycho, et il est parti sur une espèce de délire un petit peu parano où je voulais venir à la rédaction pour les étudier. Enfin, bref, en insistant un petit peu, il avait fini par me donner un rendez-vous à la rédaction. À l'époque, c'était à Pantin. Et donc j'étais arrivé à la rédaction. C'est Sébum qui m'a accueilli en se faisant passer pour Boulon. Sébum était arrivé pas longtemps avant à la rédac. Et donc il tremblait un peu. Ça m'avait vachement rassurée [rires], je me suis dit « en fait, Couly, il dessine n'importe quoi »... Et puis, au bout de 45



secondes, quand j'ai vu le vrai Boulon arriver, j'ai compris que Boulon était Boulon et que ce faux Boulon n'était pas vraiment Boulon, bref. Ainsi rassurée, en fait eux ils faisaient une conférence de rédaction. À l'époque, c'était vraiment n'importe quoi. Ils se balançaient des trucs à travers la figure, des avions en papier, des machins. Et donc Boulon m'avait assise au PC de Couly et m'avait dit « tu as une heure, 3.600 signes... ». Donc j'avais tapé mon petit machin, pendant qu'ils étaient en train de se faire la guerre avec des...

### **Donc, sur un jeu ? Sur quoi ?**

En fait il m'avait dit « ben, vas-y, fais ce que tu veux » et donc j'avais en tête deux jeux, donc j'avais fait mon truc. [Elle réfléchit] Y'avait un jeu sur un viking, c'était un jeu de Nitrome, je crois, où il fallait casser des petits blocs de glace, machin. Et l'autre c'était un truc un peu plus *arty* d'exploration. À la fin, il m'avait dit [prend une voix caverneuse] : « ouais, c'est drôle... Ce sera dans le prochain numéro ». Et j'étais partie chez moi.

### **Et donc vous n'étiez passée par aucun autre titre de presse ?**

À l'école de journalisme, j'avais fait des stages, des piges, des machins... Et entre ma sortie d'école et *Canard PC*, à peu près à la même période que *Canard PC*, un petit peu avant, j'avais commencé à piger pour un truc qui s'appelait – je crois que ça existe toujours – *Électron libre*. *Apple* contre *Google*, machin, des trucs comme ça... Mais le patron ne m'a jamais payée, donc je n'étais pas très contente. Je ne le suis toujours pas. Et en stage, j'avais fait... de la PQR, de la radio...

### **Vous avez la carte de presse ?**

J'ai ma carte de presse. Je l'ai demandé très tardivement mais moins tardivement que la plupart de mes collègues.

### **Pourquoi cette demande tardive ?**

Un des grands trucs qui dominent ma vie professionnelle, c'est le manque de légitimité. Donc ça a été très compliqué de demander ma carte de presse, mais c'était purement psychologique.

### **Vous ne vous sentiez pas...**

... Digne. Au début, *Canard PC*, ce n'était pas un boulot à temps plein parce que j'ai commencé... Enfin voilà, au départ c'était vraiment un papier de temps en temps et du coup j'étais ouverte à d'autres trucs. Du coup j'ai pigé un peu pour *Santé Magazine*. Pendant une année pour *RFI*, une émission qui s'appelait *Carrefour de l'Europe*. Ah oui, et puis j'ai travaillé à *Var-Matin*, un été, le premier été en 2010. Donc, disons que j'avais d'autres trucs journalistiques à faire valoir auprès de la commission de la carte de presse mais... En plus, mine de rien, avec le côté culture d'entreprise, il n'y a à peu près personne qui a sa carte de presse. Donc on n'était pas dans un truc heu... voilà.

### **Vous me disiez avant l'entretien être contente de votre article sur le syndicat naissant du jeu vidéo parce que vous n'avez pas souvent l'occasion de faire ce type de papier.**

Ouais. J'aime bien travailler sur les dossiers, les machins comme ça. Aussi parce que mine de rien, le test, c'est un exercice qui est sympa mais... à force de faire que ça, c'est un peu la routine quoi. Je trouve que... Je trouve qu'on pourrait rencontrer davantage de monde. Faire parler davantage les acteurs du milieu.

### **Par rapport aux dossiers de synthèse où, pour caricaturer, vous repartez de Wikipédia et produisez un panorama, ici, vous êtes allée sur le terrain, ce n'est pas la même chose. C'était la première fois que vous alliez sur le terrain pour *Canard PC* ?**

Non, non, non. Pas du tout. On l'a un peu laissée tomber, je ne sais pas pourquoi, mais on avait une rubrique qui s'appelait « C'est développé près de chez vous », que j'ai pas mal alimentée, dans laquelle on allait voir des studios... De temps en temps il y a des trucs comme la *Gamer Assembly*...

### **Mais la couverture d'un salon, ce n'est pas la même chose ?**

Ah non, ce n'est évidemment pas la même chose. Là, en l'occurrence, j'étais en contact avec ces mecs, ils m'ont dit « on se réunit, viens » mais ce n'était pas clair. Est-ce qu'ils faisaient une réunion normale et j'y assistais, est-ce qu'ils étaient là pour me parler... C'était très mystérieux.

### **La rédaction en chef était-elle demandeuse de ce papier ?**

En fait, ça fait très longtemps qu'on avait pour projet de faire... dans le *slack*, on l'appelait le « dossier social ». Donc c'était un truc sur, heu... Enfin voilà, on sait à force, parce que, quand même, on en côtoie un petit peu, que les conditions

de travail dans les studios sont parfois... compliquées. Donc ça faisait très longtemps qu'on voulait faire un truc là-dessus et ce sont des sujets qui demandent un peu de travail, ne serait-ce aussi parce qu'y'a un peu d'enquête à faire. Il faut éventuellement dénoncer un peu donc on ne peut pas faire ça heu... Enfin voilà [rires] il faut vérifier, machin. Rencontrer des gens... Recouper. Et donc c'est du travail et, mine de rien, ces trois dernières années, du temps, je n'en avais pas du tout. Donc, c'était resté un petit peu lettre morte. Et en fin d'année dernière, on a fait un petit travail dans la rédaction de réorganisation, de remise à plat de certains trucs. Et donc Ivan nous demandait « qu'est-ce qu'il y a, qu'est-ce que vous voulez ? » Et donc on a dit « ben voilà, il y a des trucs sur lesquels on a envie de bosser, le dossier social, ça fait des années qu'il est dans les tuyaux et qu'il ne sort toujours pas ». Je crois que ça lui est resté dans un coin de la tête. Il était intervenu à une espèce de table ronde, machin, et des types étaient venus le voir en parlant de la potentialité d'un projet, machin. Et c'est à ce moment-là qu'il a dit « bon allez, vraiment, on le lance ». Et c'est à ce moment-là qu'il m'a mis en contact avec eux.

**Avec un article de ce type, vous mobilisez des types de compétences différents de quand vous faites un test ?**

Oui, oui. Complètement.

**Vous vous sentez plus proche de votre enseignement en école de journalisme, du coup ? De ce que vous avez appris, pratiqué dans vos stages ?**

Ouais. Ouais, je pense. Quand je suis arrivée à *Canard PC*, il y a des trucs sur lesquels je me sentais très faible. Parce que, voilà, moi, j'ai toujours joué un petit peu aux jeux vidéo mais je n'ai pas la culture ludique qu'ont mes camarades. Même si j'en ai un peu. En revanche, c'est clair qu'il y a certains trucs sur lesquels je me sentais et je me sens toujours plus armée. Après, je sais que c'est variable selon les gens. Par exemple, je sais que Netsabes [Sébastien Delahaye], dès qu'il y a un sujet qui l'intéresse, il est capable... En fait, Nets, là où il est super fort, c'est en veille. Donc il a tout un système de veille fantastique et il n'y a aucune information ne passe à travers, ou presque. Je me sens pas hyper forte en veille, par contre, quand il s'agit d'installer, d'organiser une grosse base d'informations en plusieurs papiers avec des angles un peu variés, j'ai l'impression de savoir le faire. Quand il s'agit de formuler une hypothèse et de vérifier si elle est vraie ou fausse, pareil, j'ai l'impression de savoir le faire.

**Et pour l'exercice du reportage ?**

Ah ben alors, l'exercice du reportage... En fait, le reportage ce n'est pas ce qui m'intéresse le plus, parce que... C'est le truc que je fais le plus spontanément, quoi : au début, quand j'étais à *Canard*, mes premiers papiers, je me suis dit « comment je fais pour faire un test », je me suis dit « on va faire un reportage dans le jeu ». Essayer de rendre compte de ce que... Comme on me l'a appris à l'école de journalisme : « quand tu vas faire un reportage, il faut que tu sois les yeux, les oreilles, le nez... de ton lecteur » donc j'ai essayé de faire un petit peu la même chose. Bon, avec un peu d'analyse, « oui mais j'aime pas trop », mais c'est le même exercice.

**Avec le discours direct en moins... Et encore, parfois, dans les tests, les journalistes « laissent parler » le jeu, comme s'ils le citaient. Dans votre article sur le syndicat du jeu vidéo, vous parlez d'« Ubifree », un ancien syndicat des développeurs d'Ubisoft. Avez-vous lu *Marche ou rêve*, l'enquête de *Gamekult* qui en parlait également ?**

Non, je n'ai pas cherché à savoir ce qui avait déjà été écrit sur le sujet. J'aurais probablement dû. Quand j'étais à l'école, on avait un prof d'enquête, d'investigation, Mark Hunter, avec un accent américain et tout. On devait proposer des sujets d'enquête et il nous terrifiait un petit peu. Et donc quand il a fallu qu'on propose des sujets d'enquêtes, quand quelqu'un disait un truc il disait : [elle l'imita] « mais ça, personne ne l'a écrit, vraiment ? ». Enfin bref, je sais que théoriquement, tu es censé... Enfin, pour que ce soit beau et pur tu dois être le premier à sortir le truc, quoi.

Donc j'étais allée voir les types, c'était avant qu'on boucle le numéro d'avant, je ne savais pas encore bien ce que j'allais en faire. Il y avait des contraintes, un petit peu, parce qu'au moment où je les ai vus, ils allaient déposer les statuts, il y a mine de rien une grosse pression, une espèce d'omerta... Déjà, dans la vie en général, les syndicalistes dont pas très bien vus alors là, dans le monde du jeu vidéo, c'est un phénomène complètement inexistant, ils pétochaient un petit peu. Donc je ne voulais pas trop les exposer. Du coup, je me suis dit que, l'intérêt du papier, c'était de dire que voilà, ils étaient en train de s'organiser et qu'il y avait un besoin. Donc je n'étais pas non plus sur l'histoire du syndicat d'Ubi, c'était juste une recontextualisation à la fin.

**Ça ne vous intéresse pas particulièrement, ce que publie *Gamekult* dans le cadre du *Premium* ?**

Non. Enfin ce n'est pas que ça ne m'intéresse pas mais c'est que le temps est une denrée assez rare et que comme en plus c'est payant, il faut faire la démarche... [rires]

**Lisez-vous de la presse de jeu vidéo ?**

De jeu vidéo, non. En français pas du tout. En anglais, un petit peu de *Gamasutra*, de *Rock, Paper, Shotgun*... Mais c'est du picorage. Et en français, je lis *Mediapart*... Je crois qu'en ce moment c'est mon seul abonnement.

**Dans le dossier d'été, sur les jeux qui font voyager le joueur, on a pu constater une volonté d'expliquer au lecteur comment étaient faits ces jeux-là en interrogeant les développeurs. Par exemple, en exposant l'algorithme qui permet le façonnement des décors dans *Ghost Recon : Wildlands*. Pour certains dossiers, vous vous contentez d'une synthèse générale qui ne s'adresse pas aux créateurs. À quel moment dans le processus d'écriture avez-vous opté pour cette dimension supplémentaire ?**

Au départ, c'était une idée de Théo [alias Izual], qui voulait faire ce qui a été la deuxième partie du dossier : les fiches de voyage. Comme toujours, avec le numéro d'été, se pose la question de savoir ce qui va être mis en couv'. Et en l'occurrence, quand Théo a parlé de son truc on s'est dit que c'était vachement intéressant, de savoir aussi comment ils font. Et on s'est dit que ça permettrait de faire un truc plus étoffé et de le mettre en une. Donc c'était un peu de l'opportunisme : Théo avait cette idée de départ, dans sa tête, c'était un truc rapide, facile à faire, c'était possible de le répartir entre plusieurs rédacteurs. Je ne suis même pas sûre qu'il ait fini par faire des fiches de voyage. On a réussi à aller voir Ubisoft. La communication des gros studios, c'est très verrouillé. Donc au départ c'était « oui, envoyez-nous vos questions et on vous répondra »... Ce n'est pas ça, le principe d'une interview. On a pu aller les voir, et puis on avait d'autres contacts [elle les cite]. C'est vraiment une opportunité : il y avait ce truc qui était intéressant en soi et on l'a tiré.

**Vous aviez déjà les contacts ?**

Non, on les a pris pour l'occasion. En fait, c'était un assez bel exemple de travail d'équipe dont on n'a pas forcément l'habitude au sein de la rédaction. En gros, au moment où ça a été discuté en conférence de rédaction, tout le monde s'est mis à dire : « il y a machin qui fait ceci » ; « il y a bidule qui fait cela »...

**Et suite à ça vous avez établi une liste de jeux pour ce dossier ?**

On a fait une liste de jeux, on a constaté qu'il y avait beaucoup de jeux Ubisoft, ce qui était assez logique puisqu'ils font surtout des jeux à mondes ouverts. Donc, une des préoccupations, ça a été « attention à ne pas mettre que des jeux Ubisoft », y compris dans la partie un peu plus analytique qu'il y avait au début, puisqu'on a passé plus d'une heure avec eux, ils nous ont montré leurs photos de Bolivie... Il y avait de la matière pour centrer le truc uniquement autour d'eux.

**Mais vous avez préféré ouvrir à d'autres studios ?**

Ben ouais, ne serait-ce que parce que ce n'est pas parce qu'Ubisoft fonctionne d'une manière que tous les autres studios fonctionnent de la même manière. Ça aurait été intéressant aussi mais après, on est déjà dans un fonctionnement un peu promotionnel... Et puis ce n'était pas lié à l'actualité, enfin, il y avait tout à fait la place pour parler d'autres jeux, d'autres studios à d'autres échelles. Je pense à *Night Call*, un jeu indépendant d'un studio [appelé *Monkey Moon*] basé à Lyon qui, à sa manière, doit traiter les mêmes questions : comment est-ce que je reconstitue la ville ? etc.

**Est-ce que selon vous il y a de l'enquête dans *Canard PC* ?**

Pour le reste de la presse jeu vidéo, je n'en sais rien. Dans *Canard PC*, je trouve qu'il n'y en a pas assez. Il y en a un peu, mais on pourrait en faire plus. Après c'est beaucoup une contrainte de temps. Ça prend du temps et aussi... trop souvent on a un peu cramé nos cartouches quand on avait des sujets intéressants à vouloir en faire un dossier où on essaie de tout mettre en 6 ou 8 pages, le truc il est plein à craquer. Alors qu'on peut développer le truc. En fait, souvent, quand on fait des dossiers, c'est aussi avec du contexte, du machin... Mais il peut aussi y avoir au sein de ce dossier une petite partie enquête et parfois elle se retrouve noyée au milieu du truc. Je pense notamment à un truc de Nets sur le financement participatif [via la plate-forme *Patreon*]. Ça m'avait brisé le cœur parce que toute la fin, sur le[s] jeu[s] porno[s] est complètement planquée alors qu'il y avait moyen d'en faire un truc beaucoup plus... développé et puis même accessible parce que c'est planqué au bout d'un article dont le début est plus chiant.

**Donc vous trouvez que l'enquête est diluée dans des dossiers plus longs. Vous aimeriez des dossiers « 100% enquête » ?**

Ce qui m'intéresse, ce n'est pas forcément que ce soit 100% enquête, mais que ce qui est le fruit d'un travail original et documenté soit mis en valeur. Après, on reste un magazine de jeu vidéo, il n'y a pas non plus 12 millions de trucs à sortir, on ne peut pas en sortir un par semaine. Mais disons que, quand le travail est fait, c'est dommage qu'il soit planqué, qu'il ne soit pas mis en valeur.

**Pourquoi ?**

Ben parce que, en l'occurrence, là, le boulot de Netsabes, c'était du taf. Il avait fait ses petits tableaux, machin. Du coup, c'est une information que, moi, je n'avais jamais lue ailleurs, parce qu'à la manière d'un sculpteur qui sculpte son bloc de marbre il l'a faite émerger, quoi. Et du coup, au lieu de la mettre en haut sur l'étagère, on l'a laissée dans le placard, fermé, où pas grand monde pouvait la voir.

**Alors que c'est une « plus-value » ?**

Ben ouais. En l'occurrence, je ne lis pas énormément le reste de la presse, mais j'ai quand même une vague idée de ce qui se fait, il y a quelques magazines qui reposent essentiellement sur « test-preview », « test-preview », « news-preview », « test-news » heu... Et ça, ce n'est pas des trucs qui vont être lus ailleurs, dans la mesure où c'est un truc qu'on... On n'est pas les seuls à le faire mais, en l'occurrence, ce papier-là, on était les seuls à l'avoir fait, il y a peut-être des gens que ça pouvait intéresser.

**Les enquêtes de ce type-là viennent souvent de l'intérêt personnel des rédacteurs plus que d'une volonté « globale » de la rédaction en chef ?**

On ne fonctionne pas beaucoup par heu... On se laisse pas mal dicter par l'actu, déjà, sur qu'est-ce qu'on teste comme jeu, machin, donc il n'y a pas énormément de trucs où on se dit « alalah il faut absolument parler de ce truc-là, même si ça fait chier tout le monde », enfin ça peut arriver, mais en général c'est quand même que ça intéresse quelqu'un. Après, mine de rien, la rédaction est relativement diverse. Je dis relativement parce qu'elle pourrait l'être plus...

**Vous voulez dire qu'il y a des profils différents, des intérêts différents ?**

Oui, voilà.

**Qui se répercutent dans la diversité des sujets d'enquête ?**

Oui. Après on n'en fait pas des millions, des enquêtes, hein.

**Disons, dans les sujets de fond.**

Oui.

*b) 14 décembre 2017 – Digital Lab (Liège) – avec Björn-Olav Dozo et Pierre-Alexandre Rouillon*

**B-O** : Björn-Olav Dozo **B** : Boris Krywicki **C** : Cécile Fléchon

**B-O** : **Comment en arrive-t-on à écrire dans un journal comme *Canard PC* ?**

**C** : En fait, j'avais fait des études de journalisme. Donc je me destinais à être journaliste. En revanche, j'ai passé les deux ans de master à me dire que je ne travaillerais pas dans la presse magazine et surtout pas dans la presse spécialisée. En fait, je suis sortie des études à un moment où le marché de l'emploi dans le journalisme, de manière générale, en France, était un peu difficile. Donc je n'avais pas d'argent et j'avais beaucoup de temps, je passais mes journées à jouer à des petits jeux en flash – c'est tout ce que je pouvais m'offrir – et je lisais *Canard PC* pour mon plaisir. Et un jour je me suis dit « c'est quand même dommage que ce magazine qui parle de jeu vidéo PC ne parle pas de tous ces jeux exclusifs au PC ». C'est comme ça que m'est venue l'idée d'une rubrique – ce qui, du point de vue du pigiste, est assez économique, puisque c'est une idée qui peut être ensuite déclinée à l'infini. C'est beaucoup plus simple que de proposer une nouvelle idée de papier à chaque fois. Je l'ai imposée au fil du temps. Tous les gens qui sont arrivés après moi à *Canard PC*, par exemple Izual, sont arrivés avec un projet de quelque chose. Je crois que c'est compliqué d'arriver dans une rédaction de jeux vidéo en disant « bonjour, je voudrais écrire pour vous ».

**B** : **Êtes-vous plus journaliste ou rédacteur ? De quoi vous sentez-vous le plus proche ?**

**C** : Oui, je suis journaliste. Il y a beaucoup de métiers du journalisme : on peut être rédacteur, photojournaliste, secrétaire de rédaction, journaliste reporter d'images... Je suis journaliste, et plus précisément rédactrice et secrétaire de rédaction.

**B-O** : **Comment choisissez-vous vos sujets, comment structurez-vous le magazine en tant que tel ? Le fait que vous étiez dans une rubrique en particulier ou sur une plate-forme dédiée à la base et que maintenant vous êtes plus touche-à-tout, ça vient naturellement ou il y a un point de rupture ?**

**C** : Il est évident qu'on a chacun nos préférences et nos goûts personnels, on défend chacun les jeux qu'on a envie de tester. Depuis quelque temps on s'organise grâce à un Trello, une sorte de tableau en ligne. On peut proposer des choses

et les gens se greffent en fonction de leurs intérêts. Notre rédacteur en chef arbitre en fonction du nombre de pages qu'il souhaite obtenir dans les différentes rubriques.

[...]

**B-O : Est-ce que le rapport à l'histoire est important pour les papiers d'enquête ? Quelles sont les sources ? Investigation ? Documentation ? Nostalgie ?**

[...]

C : Certains développeurs de jeu vidéo fournissent énormément de contenu, certains font des post-mortem de leurs jeux qui sont très riches, sur des blogs ou des chaînes YouTube d'interviews et d'auto-interviews, où les développeurs discutent du développement. Il y a souvent des choses qui sont cachées, des choses dont il ne faut pas parler, mais il y a beaucoup de choses accessibles. Paradoxalement c'est plus facile d'accéder à l'histoire d'un jeu qui a vingt ans que d'un jeu qui a cinq ans, pour nous.

**B-O : On pense que dans le numérique les traces disparaissent mais c'est ici le témoignage oral qui permet de garder des traces du jeu vidéo d'avant.**

[...]

**B : Le jeu vidéo, quand on est dans l'actualité, a une communication extrêmement verrouillée. C'est souvent inintéressant pour vous de réaliser une interview pendant le processus de promotion d'un jeu, car il y a des choses peu intéressantes à en tirer.**

C : Moi, ça m'avait fort impressionnée en commençant à travailler sur les jeux vidéo et en discutant avec les développeurs. Dès qu'on discute avec un studio qui a un éditeur, il y a toujours un attaché de presse qui est présent dans la pièce, qui fait des petits signes. [...] Donc, travailler sur des choses qui ont 15 ou 20 ans, ça permet de décaler le regard et de sortir de ces logiques de communication.

[...]

**B-O : [Sur les réseaux sociaux, vous faites] les « entendu à la rédac » de Kalash ?**

C : Je suis beaucoup moins sans filtre que Pipo, parce que je pense que Twitter est beaucoup plus associé à ma persona dans le magazine. Même si je tweete très peu de trucs sur les jeux vidéo, en vrai. Mais il y a des choses que je m'interdis, parce que je me dis que ça pourrait porter préjudice au magazine. Je me souviens très bien avoir tweeté sur mon compte, avec 200 followers dessus, à propos d'un jeu que je testais, et mon rédacteur en chef m'a dit « évite de parler des jeux », il fallait que ça reste un peu secret. C'était il y a longtemps mais je l'ai intériorisé.

[...]

**B-O : Pour rebondir sur la vie des rédactions, qui fait beaucoup fantasmer les lecteurs. Joypad était déjà très très fort, et d'autres magazines des années 90 avec les trombinoscopes... ça fait partie de la rhétorique de la rédaction ?**

C : Moi, quand je suis arrivée, on ne m'a donné aucune instruction relative à l'écriture d'un papier ou ce qu'il fallait raconter de la rédaction. Donc on imite tous vaguement ce que font les autres gens qui écrivent dans le magazine. Et en l'occurrence, c'est vrai qu'il était très régulièrement question de la rédaction, on a Couly qui, en plus, dessine beaucoup les membres de la rédaction qui deviennent acteurs d'anecdotes montées en épingle. Je parle beaucoup des collègues, j'essaie de ne pas en faire des in jokes. [...] Sur mon compte Twitter, je fais les #entenduàlarédac [...] les gens qui nous suivent essaient de deviner qui a prononcé la phrase, et il y a 99% d'échec.

**B-O C'est un décalage entre la représentation et la réalité. Il m'évoque l'histoire de la webcam de la rédac, aussi, le plus grand running gag de l'histoire du magazine. Pour en revenir au processus de rédaction, comment est-ce que vous procédez pour les tests ? Finissez-vous les jeux ?**

C Je dirais que ça dépend. Ça dépend des rédacteurs, et pour moi, ça dépend des jeux. Certains se terminent en deux heures donc ça serait du foutage de fiolle de ma part de ne pas les terminer. Certains sont aussi sans fin, durent 80 heures. Un journaliste à Canard PC, qui doit rendre son quota de page à la fin de la quinzaine, ne peut pas terminer tous les jeux.

**B-O Mais est-ce nécessaire de les finir ?**

[...]

**B : Cécile, tu dis que tu fais un « reportage dans le jeu »**

**C :** C'est un petit peu ce que j'expliquais : en arrivant à *Canard PC*, personne ne m'a dit comment écrire un papier... J'exagère un peu, Boulon m'avait dit « il faut qu'après un tiers de ton papier, on sache de quoi on parle ». Donc je me suis servi des outils que j'avais : je sortais fraîchement de mon école de journalisme, où j'avais appris le reportage, un exercice que j'aime beaucoup. Être les yeux, les oreilles, la peau de son lecteur. J'essaie de décrire ce que ça m'a fait de jouer à ce jeu-là. Il y a eu une époque où je faisais beaucoup de papiers à thème. J'avais fait une notice de médicament, le papier parc d'attractions, un poème... Je me donnais des contraintes formelles. Disons qu'effectivement, on essaie de trouver des angles. Pas mal de jeux se ressemblent un peu donc l'angle qui émerge, c'est un angle qu'on a un peu épuisé, donc la contrainte formelle est une autre façon de contourner ça. Par exemple, un article sous forme de dialogue. Pour « Hob », qui n'a pas de thématique forte – par exemple, un jeu post-apo on peut faire un papier un peu post-apo – là il n'y avait rien, c'est un jeu muet... Complicé de trouver une accroche. Donc j'ai fait un truc complètement idiot : j'ai mis plein de mots qui contenaient la sonorité « hob ». Du coup, ça fait ressortir plein de choses sur le jeu dont je n'aurais pas parlé sans cette contrainte. [...] Il y a deux expériences : celle de joueur et celle de la personne qui est censée écrire dessus et en faire quelque chose de cohérent et de compréhensible, qui permette au lecteur de se faire une idée. Ce n'est pas toujours la même personne qui joue et qui écrit.

**B-O** Ça fait penser à certains écrivains, qui disent que les personnages les mènent ailleurs au sein de la réflexion. Ce processus d'écriture semble être un processus créatif très fort et important par rapport à une image qu'on pourrait croire facile. Le défi, c'est de retranscrire l'expérience avec des mots. Est-ce que ça vous dirait de passer à autre chose que l'écriture papier ?

[...]

**B Ce que le magazine appelle « dossiers », c'est très large, de l'enquête à la documentation. Comment se fait la balance entre les deux ?**

**C** Je ne crois pas qu'il y ait énormément de tentatives de les équilibrer, ça se fait à l'envie, à l'initiative personnelle. Mais il n'y a pas vraiment de quotas. Pour moi, toute enquête commence par une période de documentation, donc je ne fais pas vraiment de différence. Après, il y a certains papiers pour lesquels l'ambition est pas forcément colossale, on veut simplement remettre un coup de projecteur sur un truc ancien à la lecture de maintenant, pas besoin d'aller plus loin que les sources ouvertes. Et pour certains, on sent qu'il y a besoin de creuser davantage. Donc c'est plus une histoire de paliers, je pense, que de nature dans le travail. Quand il faut aller plus loin, un des trucs majeurs à faire, qu'on fait encore trop peu, c'est de discuter avec des gens. C'est un peu notre faute et pas notre faute. L'industrie est vraiment très secrète, donc très difficile de parler aux gens en tant que designer, il faut passer par le service de presse donc contrainte en temps colossale et résultat pas terrible. Donc il faut passer par des voies détournées, discuter avec des gens pas trop corporate, du coup. Du coup ça ne peut être qu'en off et c'est un peu frustrant. Ça veut dire aussi que ce qu'ils nous disent, il faut le vérifier deux ou trois fois avant de pouvoir l'écrire. Comme c'est off, ils ont rarement envie de livrer un document qui pourrait les incriminer, en fin de compte. [...] Toute personne qui parle à un journaliste a intérêt à le faire.

[...]

**B-O : Concernant la répartition du travail au sein de la rédaction, le magazine a la réputation d'être soigné. Le ton est-il harmonisé et comment ?**

**C :** Il y a trois relectures à *Canard PC*. Celle du rédacteur en chef, essentiellement de style. Moi, je passe après, je fais une relecture stylistique, grammaire et orthographique. Souvent, une vilaine répétition, le rédacteur en chef qui laisse trainer un bout de truc... Donc je m'efforce de rendre un truc correct pour la maquettiste qui met en page. Et Sonia, la relectrice officielle et historique de *Canard PC*, s'assure en bout de chaîne que tout est absolument parfait.

[...]

**C :** Je corrige assez peu d'anglicismes mais je répète que ce n'est pas parce que, la première fois que les rédacteurs ont entendu un mot, c'était en anglais, que ça signifie que la seule manière d'utiliser ce mot, c'est l'anglais. Peut-être il est de notre devoir de proposer des traductions.

[...]

**B-O : Parmi la sélection des jeux vidéo que vous faites, parlez-vous aussi de jeux vidéo amateurs ?**

**C :** Alors, moi je dirais qu'on ne raisonne pas du tout en termes de jeu vidéo amateur à la rédaction, ce n'est pas une catégorie intellectuelle... [...] Ça peut arriver quand même qu'on se dise « ok, on ne va pas faire 3 pages sur ce jeu

développé par deux personnes dans un garage ». [...] Je dirais que la catégorie jeu vidéo amateur n'est pas un truc... Voilà, on s'en fiche. Après, on organise de manière semi-régulière un concours de création de jeu vidéo amateur, auquel participent certains professionnels. Le but du jeu, c'est que ce soit le plus amateur possible, car c'est la Make something horrible. Le but du jeu c'est d'avoir un rendu un peu crado. C'est de l'art brut. [...] La rubrique que j'animais à *Canard PC*, c'était « Casual games » et c'est devenu le cabinet de curiosités à l'occasion d'une nouvelle formule, et il se trouve que ça coïncidait avec le moment où le jeu flash déclinait vraiment et itch.io commençait à prendre de l'ampleur. Du coup, je n'ai fait que suivre l'évolution de ces jeux vidéo souvent faits un peu rapidement, faits sur le temps libre des gens. [...] Au-delà du nombre, ce qui rend cette vieille si difficile c'est le rapport signal/bruit. Beaucoup de choses sont intéressantes pour les gens qui le font mais, pour un joueur extérieur qui n'a pas les règles du jeu et n'a pas vu le processus de création, bon... C'est pour ça que c'est une rubrique qui me prend pas mal de temps, ça demande d'écumer beaucoup de choses.

[...]

**B : Est-ce que [la souffrance des rédacteurs] a sa place dans les pages du magazine ?**

**C :** Je pense que c'est quelque chose qu'on met déjà pas mal dans les pages du magazine. La souffrance, on a tendance à l'exprimer. Comme j'aime bien le côté « connaître les coulisses », je ne cracherais pas sur une petite rubrique à ce sujet, mais c'est compliqué, qu'est-ce que les gens veulent voir... Je pense que oui, la souffrance a sa place dans les papiers, je crois qu'on pleure quand même pas mal.

[...]

**B-O :** Dans la partie descriptive des jeux, vous devez les catégoriser, dire de quel genre ils relèvent et, en quelque sorte, donner un premier indice au lecteur sur ce qu'il est en droit d'attendre de ce jeu. Ce qui est intéressant, par rapport à l'histoire du jeu vidéo, c'est que généralement les historiens repartent des catégories proposées par les magazines pour parler de l'histoire du jeu vidéo. En avez-vous conscience ? Quel est votre intérêt d'inventer des genres – c'est aussi une des particularités de *Canard PC*. Parfois, vous les présenter comme des évidences alors qu'ils viennent d'apparaître (par exemple le rogue-like). Le cas du walking simulator, également.

[...]

**C :** Moi j'ai le sentiment d'assez facilement mettre un jeu de mots ou un truc idiot dans le « genre ». Les telltalle, il y a une époque où je mettais « point and click and QTE ». Parce que je trouvais que c'était assez représentatif.

**B-O :** Cela aide à construire des filiations entre des genres qui pourraient paraître plus séparés qu'ils ne le sont finalement.

[...]

**C :** On parlait de la make something horrible de *Canard PC*. Une fois, on avait proposé aux gens de mélanger des catégories tirées du dossier de demande d'aide au jeu vidéo du CNC. Il y a eu des classifications très étranges, il fallait choisir deux items. Donc simulation de sport ou RPG de voiture... ça nous avait surpris de tomber sur cette catégorisation. Et aussi, je déteste – ça va avec mon combat contre les anglicismes : parfois, les gens mettent en genre de jeu le nom d'un autre jeu.

*c) 15 décembre 2017 – Digital Lab (Liège) – avec Björn-Olav Dozo, Pierre-Alexandre Rouillon et Pierre-Yves Hurel*

**B-O :** Björn-Olav Dozo **B :** Boris Krywicki **C :** Cécile Fléchon **P-Y :** Pierre-Yves Hurel

[...]

**C :** Pour nous, la principale conséquence d'être « faux salariés », c'est que ce qu'on est censés faire n'est pas défini : on n'a pas de volume horaire à accomplir et on n'a pas de volume de tâches à accomplir. Donc la principale conséquence pour nous c'est un énorme flou sur ce qu'on est censé faire, avec une tendance générale à se dire qu'on n'en fait pas assez.

**B-O :** Ça, c'est parce que vous êtes très impliqués. Il pourrait y avoir une tendance inverse, à en faire le moins possible. [...]

**B :** Sur *Jeuxvideo.com*, les journalistes publient de temps à autre des articles sur des sujets qui dépassent purement les jeux, mais ils sont catapultés dans le flux des news.

**B-O : Peut-être que les logiques marchandes dans lesquelles ils sont écrasent complètement leurs velléités de différenciation. Reste-t-il des scories ou le rouleau compresseur est-il tel que de dire que la première impression qu'on a (« ils n'ont aucune liberté ») est vraiment la bonne ?**

C : On dit qu'on est très libres, c'est vrai. On avait tous l'envie depuis longtemps de faire des enquêtes. Jusqu'à l'année dernière, on en parlait régulièrement en disant « il faudrait prévoir, quand même, les dossiers à l'avance ». Que ça soit fait en amont, pas qu'on nous dise le premier, « tu fais un truc pour le 15 » et on se retrouve à faire un truc à l'arrache en 10 jours. L'année dernière, on a réorganisé le travail, on a dégagé de notre assiette les hors-séries. Mais on n'a pas encore suffisamment établi un calendrier prévisionnel avec tout le travail à venir. Mais ça commence à se faire un petit peu. Il y a aussi des dossiers que chacun avait en rayon depuis longtemps. Il suffit de voir le Trello, chacun y a mis ses trucs. Il y a des trucs qui ne sont pas chauds du tout. Moi, j'avais envie, un moment, de faire un truc sur jeu vidéo et handicap. Entretemps, Nicolas Turcev l'a fait. [...] Sous la fiche, au fur et à mesure, les gens rajoutent des contacts auxquels ils pensent, des thématiques... « jeu vidéo et porno »... On rajoute des liens sur lesquels on tombe, des contacts auxquels on pense et on sait que le jour où on s'y met on a déjà une base.

**B-O : Et ça, c'est collectif ? Ça n'est pas chacun dans son coin ?**

C : ça a été chacun dans son coin un moment, je pense que l'on continue à le faire chacun dans son coin, mais voilà, il y a un truc qui est mis en commun.

[...]

**B : Toi, Kalash, qui a un parcours plus traditionnel, est-ce que tu as l'impression d'être cataloguée dans la presse jeu vidéo ?**

C : Je ne me suis pas posé cette question. Je ne sais pas, c'est compliqué. C'est vrai que, comme ce sont des exercices particuliers, les tests, je me suis dit un moment que je ne savais plus faire le reste du métier de journaliste. Mais si je dialogue avec moi-même je me dis « ouais, en fait, si tu arrives à mener des interviews à peu près correctes de temps en temps... » ; là on travaille avec Netsabes et Mediapart à une enquête sur les conditions de travail dans le jeu vidéo, je n'ai pas eu le sentiment d'être ridicule dans ce que je fournissais, que ce soit par rapport à Netsabes qui est le meilleur d'entre nous ou les gens de Mediapart, qui sont très très forts. Est-ce que je suis cataloguée ? Il faudrait demander aux autres gens.

**B : Et le dialogue avec les journalistes de Mediapart se faisait naturellement ?**

C : Ah oui !

**B-O : Mais ils ne t'appellent pas Kalash ? Ils t'appellent Cécile.**

C : Excellente question. Ils appellent Netsabes « Sébastien », donc je pense qu'ils m'appellent Cécile.

**B-O : Je pense que la posture se construit aussi par rapport au pseudo. Toi comme Pipo, c'est clair que vous êtes identifié. En tant que Pierre-Alexandre, je ne suis pas sûr que tu ne pourrais pas jouer la carte de « je suis journaliste, je sais faire d'autres choses ».**

C : Un jour, un développeur m'a dit : « je suis en train de développer un jeu de baston. Est-ce qu'on peut faire un personnage de catcheuse russe qui s'appelle Maria Kalash ? ». C'était David Elahee, un ancien de Motion Twin. [...] Blague à part, le jour où tu as ta carte de presse, tu te dis « ça y est, je suis vraiment journaliste », tu la montres à ta maman, tu la montres à tes copains... Entre le moment où j'y avais droit et le moment où je l'ai demandée, il s'est écoulé bien deux ans et je pense qu'il y avait une question de légitimité, genre, je ne gagnais pas assez... Il faut gagner au moins 50% de tes revenus (un demi-SMIC) qui viennent d'un organe de presse. Et pas de ménages à côté. Ils demandent des extraits de casier judiciaire.

**B : Hier, vous me disiez que le terme critique était un peu pompeux par rapport à « test » et en même temps vous n'avez pas peur de parler d'investigation ?**

C : Alors, moi je dis « enquête », pas « investigation ».

**B : Et partagez-vous la posture de « un test, ça doit s'appeler test parce qu'on vérifie le bon fonctionnement du jeu » ?**

C : Moi j'ai le sentiment, peut-être à tort, que, si tu fais une critique, tu t'autorises à révéler des éléments clés de l'intrigue, à dévoiler... Pour moi ce qui fait la différence c'est que, quand on fait un test, on parle d'une expérience de jeu, alors que



quand on fait une critique on a un point de vue plus analytique avec davantage de recul. [...] Le fait est que si on prend tous tes articles dans un numéro N, tu n'as pas le même regard sur tout, et si tu prends tous les rédacteurs, on ne fait pas tous les mêmes papiers non plus. Même si on a tendance à s'influencer les uns les autres [...] À l'école de journalisme, on avait un séminaire optionnel sur le journalisme critique. Je n'y suis jamais allée, je me suis dit « jamais de la vie ». [...] En fait, il y a un autre truc aussi, pour les tests, d'ailleurs on en a parlé en fin d'année dernière, c'est la notion qu'on est un peu un guide d'achat. Si on était juste « critiques », il y a des jeux dont on parle dans Canard PC dont on ne parlerait pas du tout parce que... [...] Ouais, il n'y a pas grand-chose à en dire. On ne parlerait probablement pas des mêmes jeux et dans les mêmes proportions si on se définissait comme une publication critique.

### **B La dimension guide d'achat, ça revient souvent.**

**C :** Oui, c'est : « est-ce que ça vaut la peine que tu sortes tes 60 euros pour... » Guide d'achat, critique, tu vois qu'on n'est pas dans le même champ sémantique, on est obligé de choisir un côté. [...] Pour avoir beaucoup écouté le Masque et la plume – qui sont pour moi l'archétype du critique – ils sont là, ils te racontent le film et tu fais « bon ben voilà, je n'irai pas, merci ». [...] Il y a un autre truc important à dire sur la différenciation « test – critique » : si je faisais des critiques, je me pourrais pas les écrire sans me forcer à terminer le jeu. Alors qu'un test, il y a le côté « tu as testé, tu as essayé ». Ça ne veut pas dire que tu as une vision d'ensemble absolument exhaustive.

[...]

### **B À force d'en discuter, il me semble qu'on peut voir Canard PC moins comme un tout globalisant que comme une somme des connaissances des rédacteurs, qu'ils insufflent dans la publication et qui viennent de leur passé.**

**C :** Ça me fait plaisir que tu nous dises ça ! Ça m'énerve quand on dit « ah, Canard PC, ils sont ceci ». J'ai le sentiment qu'on est une collection assez hétérogène d'individus. Alors, certes on fait des compromis les uns avec les autres. [...] Il y a aussi ce qu'on fait au sein de la rédaction. Je dis ça parce que je n'avais quasiment jamais joué à aucun jeu consoles avant d'arriver à CPC. Pipomantis m'a fait confiance pour me refiler des jeux 3DS, Pokémon et professeur Layton. Donc on se modifie quand même un peu au contact des autres.

[...]

### **P-Y : Je reviens sur la critique. On lui associe souvent la mission d'institutionnaliser le bon goût. Cette mission, est-ce que vous l'acceptez ou la refusez ?**

**C :** Moi, j'essaie de ne pas être dans un truc où je définirais ce qui est bien et beau, et machin. La plupart des choses qu'on fait, c'est sans y réfléchir. Mais il y a un moment où, comme je me suis retrouvé à tester tout ce qui était rose et girly, je pense que ma tendance première c'est de dire « ouais, c'est cul cul », et puis je me suis dit « ça ne va pas de soi, ce n'est pas parce que c'est rose que c'est naze ». [...] Pour prendre le cas inverse, la pire note que j'ai mis à un jeu, c'était « - l'infini + 1 sur 10 ». Un jeu qui s'appelle Désiré, un point and click français. Il n'y a pas très longtemps je rencontre un développeur à l'Indicade, il me dit « ah c'est toi qui as mis cette note à un jeu ». Il me dit « ah mais tu es une légende pour moi », car il avait rencontré le développeur du jeu, qui est dégoûté. Le développeur avait envoyé un mail à mon rédac chef en disant « - l'infini + 1, très drôle, surtout venant d'un magazine représentant l'élite ». Le développeur rencontré à l'indicade n'avait pas joué au jeu. Le créateur a mis des fausses reviews sur Steam, qui s'en est rendu compte et l'a kické. Il l'a porté sur ios et Android et l'a mis gratuitement. Ça m'a refait vivre l'écriture de ce papier, qui était longue et douloureuse pour moi. [...] C'est extrêmement compliqué : comment j'écris ce papier ? La première chose, c'est que je ne voulais pas donner envie aux gens de l'acheter. C'est un truc un peu nanardesque.

## 6. Patrick Hellio

Bien qu'il ait reçu son premier micro-ordinateur à l'âge de 10 ans, il n'imaginait pas écrire sur le jeu vidéo de manière professionnelle. Il suit des études de lettres puis, après quelques piges, intègre le *Journal des Loisirs Interactifs* dont il devient rédacteur en chef adjoint en 2002. Depuis 2007, il collabore au podcast jeux vidéo de *Libération*, « Silence, on joue », animé par Erwan Cario. À partir de 2016, il se diversifie, avec des articles pour *Gamekult Premium* et plusieurs ouvrages, du livre officiel sur Ubi-soft à l'histoire du Point'n'Click (Éditions Pix'n Love), en passant par des retours documentés sur les jeux vidéo des années 1980 et 1990 (« Génération Jeu Vidéo », Wildfire Éditions).

### 1<sup>er</sup> février 2019 – Logiciel de vidéoconférence

**J'ai pu voir les grandes lignes de votre parcours sur votre compte LinkedIn. J'aimerais remonter avant ça : est-ce que vous destinez au journalisme de jeu vidéo ? Avez-vous fait des études et, si oui, étaient-elles en rapport avec le journalisme ?**

Moi, le jeu vidéo, c'était une passion depuis toujours. J'ai eu mon premier micro quand je devais avoir 10-11 ans. Donc, voilà, j'ai toujours été passionné par le jeu vidéo. Mais ce n'était pas une évidence pour moi d'en faire un métier. Aujourd'hui, je pense que c'est plus entré dans les mœurs mais, il y a une vingtaine, trentaine d'années, c'était plus difficile à concevoir. Donc moi, j'ai fait des études de lettres. J'ai fait une fac de lettres et puis je suis venu au journalisme progressivement, j'ai commencé par des piges et puis, voilà, j'ai commencé par de la pige dans de la presse spécialisée, tout doucement, et puis après je suis rentré dans un magazine professionnel, donc B to B, au tout début des années 2000.

**C'est particulier, la presse professionnelle, comme façon de travailler ?**

Ah bah oui, bien sûr, moi, évidemment ça m'a fasciné parce que, moi, j'ai toujours été, évidemment, fasciné par le jeu vidéo. Je suis un joueur depuis toujours mais je me suis toujours intéressé à comment l'industrie fonctionnait, j'ai toujours eu envie d'en savoir un petit peu plus sur comment on faisait les jeux vidéo, comment on les vendait, comment cette industrie fonctionnait en coulisses, on va dire. Donc c'est vrai que, cette presse professionnelle, ça m'a justement permis de voir un petit peu les coulisses, de rentrer en contact avec des éditeurs, avec des studios aussi. Donc voilà, j'étais passionné par ce côté coulisses du secteur et ça a été mon point d'entrée dans l'industrie. Donc voilà, j'ai travaillé dans la presse pro pendant de nombreuses années, comme vous avez pu le voir sur mon compte LinkedIn, s'il est bien à jour, il faut que je vérifie.

**Qu'entendez-vous par « les coulisses » ? Je connais très peu la presse professionnelle. Je veux bien que vous me donniez quelques exemples de comment ça fonctionne, des spécificités.**

Oui, ben, la presse professionnelle, en gros, pour faire vraiment très simple, en gros, moi ce que je faisais c'était un peu le lien... Le but c'était vraiment de... Comment dire ? De parler de l'industrie internationale, mais française aussi, hein, des acteurs en France, de faire un petit peu le lien entre les éditeurs, les studios et les revendeurs. C'était important aussi parce que le magazine était distribué aux revendeurs, aux distributeurs. Donc de faire un peu un fil rouge entre les différents corps de métier qui travaillent dans le jeu vidéo. Cela paraît comme ça assez ambitieux mais c'était le but qu'on suivait sur cette presse-là, c'était de passer une information assez, assez, comment dire ? Assez globale sur l'industrie du jeu vidéo sur, encore une fois, les éditeurs en place, l'actualité des éditeurs, l'actualité des studios, évidemment, qu'on passait donc principalement en direction des revendeurs, et puis donc, ce qui voulait dire communiquer les derniers chiffres du secteur, rendre compte des évolutions, de l'actualité en général, je ne sais pas, moi, les achats, les acquisitions de studio, de marques, parler des actualités des produits, tenir informé de l'actualité concrète du jeu vidéo, et puis des interviews, évidemment, d'éditeurs, de studios, d'acteurs du jeu vidéo global. Je ne sais pas si j'ai bien résumé le topo.

**Est-ce que vous suivez cette opportunité-là parce que c'est ça qui se présente à vous ou est-ce que vous l'envisagez vraiment comme une activité journalistique épanouissante ?**

Ah ben, bien sûr, oui. C'est un petit peu un mélange de tout, hein, comme toujours. Enfin, il y a une opportunité qui se présente, mais il y a aussi une envie, hein, comme je vous le disais, ça m'intéressait de rentrer un peu dans les coulisses, de comprendre les fonctionnements de l'industrie et de ses différents corps de métier, que ce soit de la production, de l'édition, de la vente derrière, enfin voilà, les différents corps de métier qui cohabitent pour faire qu'un jeu vidéo arrive dans un magasin le jour J. Voilà, tous les corps de métier de la conception au tout début jusqu'à la vente. C'est ça qui m'intéressait : travailler sur tous ces corps de métier.

**Et ce lien ténu avec l'industrie, pour vous, ce n'est pas un obstacle à la conduite d'un travail de journaliste, à vous nourrir de votre appétit en informations ?**

Ah ben, non, après, c'est une discipline qu'on se donne, aussi. Après, c'est là où on rentre dans le choix des sujets, le choix des angles quand on fait un dossier... Notre métier, c'est de faire attention à ça. Encore une fois, moi, ce qui m'importait, c'était d'informer les lecteurs. Donc c'était de coller à l'actualité, de coller aux questions importantes, aux questions que pouvaient se poser à un moment M les lecteurs, les... Donc voilà, c'est vraiment au niveau de l'angle que ça se joue, dans ces... Par rapport à ça, c'est vraiment « comment on angle ses papiers », « qui on va interroger », etc.

**Avez-vous un exemple, pour que je me rende mieux compte ? Est-ce que vous jugez ce travail dans la presse professionnelle différent de celui à destination du grand public, tel que celui que vous pratiquez plus maintenant ?**

Vous voulez dire, par rapport à quoi ? L'écriture, par rapport à... ?

**Notamment, en termes d'angle et de... Vous parliez de précautions ?**

Précautions, moi, surtout, c'est... Moi, ce qui me semblait vraiment important, c'était de rester compréhensible. Dans la presse pro, le lectorat, il est très large. Ça peut être un chef de rayon qui, voilà, qui ne s'occupe du jeu vidéo que depuis très récemment, donc qui n'a pas forcément toutes les clés pour comprendre tel ou tel métier du jeu vidéo, donc moi c'était vraiment un fil rouge, c'était de toujours rester très accessible dans l'écriture. Il fallait que ça soit assez sophistiqué, parce qu'il faut qu'il y ait de l'information, évidemment, quand on fait une interview, mais il faut que ça reste abordable même pour quelqu'un qui ne connaît pas bien l'industrie. Et c'était vraiment le but, c'était que ça reste toujours accessible, voilà, même pour les néophytes. C'était vraiment important. Alors voilà, c'était un équilibre, hein. C'était à la fois avoir de l'information pour les professionnels qui connaissent bien l'industrie, qui devaient trouver des choses dans le magazine à l'époque, et puis en même temps rester accessible à un lectorat qui n'est pas forcément au fait du jeu vidéo. Donc c'est une moyenne, un équilibre à trouver. Donc une écriture qui demande... Il faut toujours se surveiller dans l'écriture, rester accessible. Ne pas rentrer dans des terminologies trop spécialisées ou trop, vous voyez ce que je veux dire, trop, trop... Oui, dans des termes trop spécialisés dans le jeu vidéo. Donc, rester toujours accessible. C'était quelque chose de vraiment important.

**Et ça, en tant que fan de jeu vidéo, ça ne vous frustrait pas ?**

Ben non, parce que moi j'ai toujours trouvé, même en général, je pense qu'il ne faut pas s'enfermer... C'est toujours important de rester accessible, de rester compréhensible par tous. Et je pense que c'est important, quel que soit le support sur lequel on travaille. Je pense que c'est important, quand on veut faire passer l'intérêt qu'on a pour le jeu vidéo, je pense que c'est important de rester... Et, bon, voilà, c'est vrai que l'exercice de la presse pro l'exige d'autant plus.

**Le choix des sujets était-il contraignant ?**

Non, non, non. Moi, j'ai toujours veillé, justement, à choisir mes sujets, à rester maître des interviews, de décider quelles interviews je faisais. C'est très important. Donc, non, non, encore une fois, je vous dis, rester à une écriture accessible tout en passant les informations que... On a plusieurs... Voilà, le lectorat, comme je vous le disais, il est large donc il faut à la fois que le contenu reste accessible et qu'il soit assez pointu pour les insiders de l'industrie qui ont aussi besoin d'avoir des informations. Vous voyez ce que je veux dire. C'est plus ça, c'est l'équilibre quand, je ne sais pas, moi, on prévoit une interview, ben c'est l'équilibre de se dire, je ne sais pas, il faut que ça reste limpide et en même temps pointu. C'est un équilibre à trouver.

**Racontez-moi la suite. Comment évoluez-vous dans cette presse professionnelle, et puis qu'est-ce qui fait que vous devenez journaliste indépendant ?**

Oh ben, ça, ce sont les aléas du métier. Et puis il y a aussi, je pense, il y a aussi un besoin d'élargir son champ d'expertise, d'expérience, aussi, parce que voilà, j'avais aussi envie de tenter une autre forme de presse. Donc, c'est important de... Et puis moi, j'ai lancé aussi des projets de livre, j'avais aussi cette volonté de voilà... d'élargir mon champ de... Je ne sais pas, d'expertise, c'est peut-être un peu prétentieux mais mon champ d'activité, on va dire. Et puis, moi, j'aime beaucoup écrire sur un support public. Sur la presse spécialisée, je trouve que c'est évidemment, c'est évidemment un exercice, ben, super intéressant d'être au contact avec des lecteurs passionnés, bien sûr.

**Ça, je n'ai plus bien la chronologie en tête : votre premier bouquin, c'est celui sur les années 1980 avec Sylvain Tastet ?**

Alors oui, en fait, alors, le tout premier qui est paru, c'en est un que j'ai écrit avec... Pour Ubisoft, pour leurs trente ans. Lui, c'est le premier qui est sorti. Mais, après, la chronologie entre les parutions et l'écriture, elle est un peu différente, évidemment. Je ne vais pas rentrer dans... Mais c'est plus compliqué que ça. Mais oui, le premier paru, c'est celui que

j'ai écrit avec... pour Ubisoft, sur les trente ans, ensuite c'est celui avec l'équipe de JV Le Mag, et puis le dernier en date c'est celui sur le point and click chez Pix'n Love. Encore une fois, moi, j'avais aussi cette volonté, j'avais fait quinze ans dans la presse pro, je trouvais ça intéressant de me frotter à de nouveaux challenges, et puis voilà, sur la presse spécialisée via Gamekult, notamment. Donc, c'était de nouveaux défis que j'avais envie de tester.

**Comment c'est arrivé, ce bouquin avec Ubisoft ? C'est un bouquin officiel, c'est bien ça ?**

Oui, complètement. Comment c'est arrivé, c'est-à-dire ?

**Est-ce que ça vient d'une demande de votre part ? C'est vous qui sollicitez l'éditeur ?**

Ce n'est pas aussi simple que ça. C'est une rencontre, c'était plus des discussions, et puis voilà, le fait que ces discussions arrivent à un moment... C'est le bon moment pour eux aussi. Il y avait un moment où il y avait cette actualité d'un anniversaire marquant donc, heu, voilà ça s'est fait comme ça.

**Donc cela vient des contacts que vous aviez développés dans...**

Oui, ben oui, c'est ça, bien sûr. Complètement.

**À ce moment-là, ce livre, vous le concevez comme un prolongement de votre travail dans la presse professionnelle ou c'est quelque chose de très différent ?**

Non, c'est complètement à part. Ah non non, je ne mélange pas du tout... Ce n'est pas du tout la même chose, c'est un autre exercice.

**Vous pouvez m'expliquer en quoi c'est différent ?**

Ce n'est pas la même écriture, ce n'est pas le même support, ce n'est pas le même style, ce n'est pas du tout le même exercice. Vous voyez, on ne parle pas des mêmes formes d'écriture, on ne parle pas du même ton, on ne parle pas du même contenu... Pareil pour Génération 80 où, pareil, bon, je ne vais pas vous refaire tout le processus de l'écriture d'un livre. Les constructions ne sont pas les mêmes, hein. Le livre Ubisoft est sur une thématique qui, après, se déploie sur différents chapitres. L'exercice avec l'équipe de JV Le Mag, il est vraiment sur une décennie, avec des focus sur des jeux et différentes thématiques développées sur des dossiers, donc c'est une écriture plus fractionnée, on va dire, sur Génération 80, en l'occurrence, avec une écriture sur, heu, pareil, c'est un challenge d'être à la fois synthétique... Quand on parle d'un jeu, le but, c'est d'avoir une sélection de différents jeux emblématiques de la décennie 80, sur celui-là, il faut être sur une page, il faut être assez synthétique pour faire passer des éléments qui expliquent pourquoi on a mis ce jeu-là ici, tout en restant encore une fois accessible et d'avoir une écriture qui reste fun à lire. Il faut que ce soit des textes assez courts mais avec beaucoup d'informations en quelques lignes. Donc, ça, c'est un exercice d'écriture, mais qui est fascinant. Moi, j'adore ça parce que c'est un exercice ultra intéressant, qui demande à être très synthétique et d'avoir une richesse où on pèse chaque mot, quasiment. J'exagère un petit peu mais c'est presque ça, c'est très synthétique et en même temps, beaucoup d'informations, quand il faut résumer l'importance d'un jeu capital pour l'histoire du jeu vidéo sur une page. Et c'est le but de l'exercice, c'est de rester synthétique et facile à lire. Et puis on contrebalançait ça avec des dossiers un petit peu plus thématique sur chaque année, 81, 82, sur toute la décennie, un petit peu plus long où, là, on se permettait d'avoir des interviews, des choses comme ça, qu'on intégrait dans les chapitres.

**Est-ce que vous considérez ça comme un travail journalistique, d'archiviste, de passionné, un peu tout ça à la fois ?**

Oui, j'ai envie de dire que c'est un peu tout ça, car j'ai mon bagage journalistique avec moi, évidemment, ça fait vingt ans que je suis journaliste donc évidemment, quand je me mets à écrire, évidemment que j'ai mes réflexes, on a son bagage, c'est évident. C'est évident qu'on a son bagage avec soi, qui fait partie de l'ADN. Après, encore une fois, c'est un exercice d'écriture un petit peu différent, c'est plus sur le style, c'est vraiment sur le style qu'on s'adapte, selon le livre, selon la thématique, c'est vraiment le style d'écriture... Encore une fois, selon la taille, la place qu'on a... Enfin voilà, il y a beaucoup de paramètres qui rentrent en compte. Évidemment, on a les réflexes qu'on a acquis dans son expérience, c'est clair.

**Je retourne un peu dans le passé mais je rebondis sur ce bagage journalistique dont vous me parlez. Du coup, comme vous avez fait des études de Lettres, est-ce que vous considérez que ce bagage journalistique, vous l'avez appris sur le tas ? Est-ce que, à un moment donné, vous vous êtes dit « j'ai des lacunes par rapport à mes études » ou c'est quelque chose qui est arrivé naturellement pour vous ?**

Vous voulez dire, par rapport à ma formation ? Oui, en fait, moi, j'ai toujours lu beaucoup la presse, en fait. Donc j'étais avant tout lecteur. Après, oui, j'ai appris sur le tas, on va dire, j'ai appris par l'expérience, en commençant par de la pige, je me suis un peu formé... Mais j'étais avant tout lecteur, donc je pense que j'avais cette connaissance de l'écrit, que j'ai

mis en pratique après mais j'ai appris vraiment sur le tas. J'ai appris par l'expérience, par l'écriture, en fait. Mais voilà, dans les études de Lettres, j'avais aussi déjà une sensibilisation à la presse, hein, à l'écriture dans la presse, etc. Mais, encore une fois, j'étais vraiment lecteur. Mais il a fallu évidemment apprendre par l'expérience.

### **Vous me parliez des piges, c'était déjà dans de la presse spécialisée en jeu vidéo ?**

Oui, en jeu vidéo, parce que moi j'ai commencé, c'était Gen4 Consoles qui se lançait, c'était à cette époque-là, dans les années 1999 ou 1998, il faudrait que je retrouve les dates.

### **Ce n'est pas sur votre LinkedIn, ça (rires) !**

Non, c'est le tout début, ça date, donc je n'ai plus les dates exactement.

### **Pas de problème.**

Que je retrouve les premiers... Mais oui, c'était la presse spécialisée parce que c'est le jeu vidéo, voilà, qui m'a amené... C'était ce que je connais bien, ce que je connaissais bien... Mais voilà, j'étais passionné par ça, évidemment.

### **Vous écriviez des tests pour Gen 4 Consoles ?**

Oui, au tout début, oui, c'était des tests, j'ai commencé comme ça, de la news... Oui, complètement.

### **Et ça, vous le conceviez comme un point de départ avec très vite l'envie d'aller plus loin ?**

Oui, oui, c'est vrai. Alors moi, très franchement, je n'avais pas un plan de carrière ou quoi que ce soit, ce n'était pas du tout ça. Mais dès que j'ai commencé à piger j'étais fasciné par ça, enfin voilà, quand j'ai commencé, pour moi, c'était quelque chose de mythique, la presse jeu vidéo, j'étais un lecteur de *Tilt*, j'étais... Dans les années 1980, ça me faisait vraiment rêver parce qu'il y avait quelque chose de vraiment intouchable. Pour moi, commencer à écrire dans le jeu vidéo, c'était un rêve qui se réalisait, c'était complètement fou. Donc voilà, j'étais complètement passionné par ça, fasciné par ça, donc tout ce que je pouvais faire, je le faisais. Donc oui, je me suis... Mais ce n'était pas du tout réfléchi, je ne peux pas dire que je me suis dit « oui, je veux... », non. Ça me fascinait, je ne me suis jamais posé la question : quand des opportunités de piges sont apparues, j'ai foncé et je ne me suis pas posé de questions, et encore une fois j'étais fasciné par ça, donc j'ai appris, aussi, sur le tas, et puis à l'époque, je vous parle de ça, c'était il y a une vingtaine d'années. C'est vrai que les techniques étaient un peu différentes. La maquette, elle était encore... On choisissait les hectas pour les images, on travaillait encore différemment, on n'avait pas encore forcément... Moi, je me rappelle d'avoir ramené parfois des textes sur disquette. J'écrivais mes textes, des news, des tests, on les enregistrait sur disquette et parfois, on arrivait à la rédaction, on croisait les doigts, on se disait « olalah, pourvu que la disquette n'ait pas pris un coup sur la route ». Parce que c'était ça, ce n'était pas d'une fiabilité folle. Ça paraît très loin, aujourd'hui, mais je suis arrivé à un moment où la presse, il y a une vingtaine d'années, elle se transformait beaucoup. Il y avait beaucoup de choses qui arrivaient, qui se transformaient. Donc c'était aussi fascinant d'assister à tout ça... Mais, encore une fois, voilà, j'étais tellement ravi de me mettre à écrire... Parce que mes modèles c'était *Tilt*, *Gen4*, des années 1980, qui ont vraiment bercé mes années d'adolescent. C'était un rêve de pouvoir écrire, aussi.

### **Vous ne vous posiez pas de question et la news, ou le test, ce n'étaient pas des exercices qui vous frustraient, au contraire.**

Ah ben non, j'étais tellement... Bien sûr, j'étais ravi et puis je découvrais, aussi. On découvrait des méthodes, rechercher l'information, etc. Les images, commander les visuels... La découverte de tout ça, c'était fascinant. Donc oui, tout ce que je pouvais faire... Et donc c'est là que j'ai commencé à faire de la news, à faire du test, découvrir les différents types d'écriture aussi, voilà, c'était fascinant.

### **Sur le livre en partenariat avec Ubisoft, est-ce qu'il y a encore la place pour un bagage et des techniques journalistiques ? Sont-elles souhaitables ou plutôt inadaptées au propos ?**

C'est-à-dire ? Dans quel sens ?

### **Est-ce que vous avez dû à certains moments faire attention à votre ton ? Est-ce que vous conceviez ça comme un outil promotionnel ?**

Ah non, moi je l'ai abordé vraiment avec, comment dire, avec une liberté d'écriture, c'était le principe.

### **Liberté dans les choix, donc ? Ou vous guidaient-ils d'une certaine manière ?**

Oui, l'important c'était l'accès aux informations, aux images, c'est surtout ça qu'ils m'apportaient, c'est l'accès aux informations qu'on ne pouvait pas forcément avoir autrement.

**Et ça, sans eux, ça aurait été complètement impossible ?**

Ça aurait été plus difficile, oui.

[...]

**Pour revenir à votre passage vers le journalisme indépendant, s'agissait-il clairement d'un choix ?**

Oui, oui.

**Ce n'était pas lié à des changements dans le magazine de presse professionnelle dans lequel vous travailliez ? Ça n'a pas pesé aussi dans la balance ?**

C'est un ensemble. Mais c'était aussi une volonté que j'avais, comme je vous disais, d'avoir un autre exercice.

**À ce moment-là, vous vous tournez vers qui ? Quand vous voyez le premium de Gamekult arriver, vous vous dites « c'est pour moi » ?**

J'étais lecteur, déjà, surtout, de *Gamekult*. C'était un site que je lisais tous les jours, c'était une source d'information depuis toujours. Donc, ça s'est fait vraiment tout simplement : je les ai contactés quand j'ai vu qu'ils développaient la partie premium. Parce que, moi, c'était quelque chose qui m'intéressait, ce côté, justement, format long sur le net. C'est assez rare, le côté enquête, papier développé, c'est plutôt rare, donc je trouvais ça intéressant d'avoir ce genre de formats sur internet, donc je les ai contactés.

**Ce sont des formats qui sont plus libres que dans la presse professionnelle ?**

Oh ben, on n'est pas du tout sur les mêmes... Bien sûr. Surtout, on est sur du format enquête, long... Je trouvais ça intéressant, c'est singulier, quand même, dans le paysage en France, je trouve.

**Qu'est-ce qui fait qu'on est dans le format enquête ? Vous me parlez de la longueur...**

Ben, il n'y a pas que la longueur. Je vous parle de ça parce que c'est vrai que c'est une caractéristique. Moi, ce que je trouve intéressant, c'est d'avoir une thématique d'entrée, comment dire, des angles de papier, voilà, où on peut rentrer dans les coulisses, où on pose des questions sur la production, l'édition... Enfin voilà, je trouve que ça ouvre plein de portes en termes de thématiques possibles. Et je trouvais ça intéressant.

**C'est la partie de votre travail que je connais le mieux. Si je prends par exemple – vous me parlez de coulisses – l'article qui s'intitule « Dans les coulisses du doublage », qu'est-ce qui fait, selon vous, qu'avec cet article on peut parler de coulisses ? Est-ce que vous concevez cet article comme une enquête, et pourquoi ?**

Oui, alors attendez, je retrouve l'article... Oui, alors, que je me replonge dedans...

**Vous y interviewez principalement la responsable localisation d'un studio et puis la chef de projet localisation d'Ubisoft.**

Oui, c'est ça, j'avais croisé les... Oui, complètement. C'est quoi votre question, en fait ?

**Qu'est-ce qui fait qu'on peut parler de coulisses, selon vous ?**

Parce que, si on prend cette thématique-là, moi, qui m'est chère, parce que je trouve qu'il y a un vrai travail sur la VF en général, dans le jeu vidéo et au cinéma, mais je trouve que, dans le jeu vidéo c'est quelque chose qui est... je trouve, assez... Peut-être pas assez souvent valorisé. Alors que c'est un vrai travail qui demande beaucoup d'investissement, avec des acteurs qui s'y emploient, des entreprises qui sont spécialisées... Et je m'étais dit « c'est un sujet qui n'est peut-être pas assez mis en avant, que les joueurs ne connaissent pas forcément ». On s'était dit « ça peut être intéressant de rentrer un peu plus dans le détail, quels sont les, ben, encore une fois, les corps de métier qui entrent en scène, que ce soit des acteurs qui interviennent... Parce que c'est un vrai métier, c'est un métier qui est exigeant, qui demande des techniques bien particulières, et puis de rappeler les différents intervenants de ce secteur. En gros, un petit peu réexpliquer ce que c'est, comment ça fonctionne, les enjeux de ce genre d'activités... Encore une fois, je pense que ce n'est pas quelque chose qui est souvent mis en lumière et il me semblait que c'était intéressant d'écrire un petit peu comment ça fonctionne.

**Est-ce que c'est ça qui en fait une enquête, le fait que ce ne soit pas assez souvent mis en lumière ?**

Ben non, une enquête, ça... Maintenant, encore une fois, le terme d'enquête, oui... C'est plus de dire « je réexplique grosso modo les enjeux, comment ça fonctionne, qui peuvent être les différents intervenants » sur une thématique, ben, là, en l'occurrence, c'est le doublage. Rappeler les différents métiers qui exercent, faire intervenir différentes personnes, voilà, c'est ce qui me paraît important dans ce cadre-là.

**Le qualificatif d'enquête est-il approprié, pour vous, à cet article, au regard des critères que vous me citez ?**

Ben, ça dépend comment vous définissez ça mais si, moi, je pense. Il faudrait que je me replonge, je n'ai plus le papier complètement en tête mais... rappeler les enjeux, etc.

**D'accord. C'est votre qualificatif à vous qui m'intéresse. Est-ce que tous les articles que vous écrivez pour Gamekult Premium sont des enquêtes ?**

Pas systématiquement, après, ça dépend, je ne sais pas si vous avez vu les différents articles, ça dépend de l'angle, de qui je fais intervenir dedans... Là, je pense que je resituais vraiment le... Encore une fois, ce n'est pas une activité qui est vraiment, je pense, bien connue des lecteurs, cette VF, ce doublage, donc rappeler, encore une fois, les intervenants, les enjeux, comment on travaille, aussi, je pense que les méthodes ne sont pas forcément toujours bien connues des lecteurs donc ça me paraissait important de faire intervenir les gens.

**Vous dites que ça dépend de qui vous faites intervenir dans les articles, cette notion d'enquête ?**

Ben, ça dépend. Par exemple, je me rappelle, dans mes articles, d'un des premiers que j'avais faits, sur la fin de la Wii U, où, oui, pour moi, enquête, puisque j'étais allé voir des magasins, j'avais fait parler des collectionneurs, j'avais fait un point, vraiment, sur la transition, sur le moment où la Switch arrivait. Et oui, parce que j'étais allé en magasin, faire parler des revendeurs, faire parler des passionnés, des collectionneurs, donc oui enquête parce que je fais intervenir des gens qui sont vraiment concernés par le sujet.

**C'est ça. Donc c'est peut-être la diversité des sources, pour vous ? Le fait d'aller sur le terrain ?**

Je pense, oui, c'est ça. Rappeler les enjeux d'une thématique aussi. Ça aussi, c'est rappeler pourquoi on pose cette question à ce moment-là. Les enjeux, ce que ça peut amener ou pas.

**En termes de nombres de sources, quelle est votre politique ? Est-ce que vous avez des seuils, des schémas en tête du nombre de sources dont vous avez besoin pour un article de tel type, ou vous vous limitez aux gens nécessaires ?**

Ça, ça dépend vraiment du cas de figure. C'est assez compliqué de répondre de façon générale. En termes de sources, on essaie d'en avoir le maximum, le plus possible. En ciblant, évidemment. On fait des choix mais le but, évidemment, c'est d'en avoir le plus possible.

**Si j'ai bien compris, dans l'article sur les coulisses du doublage, vous faites intervenir deux sources. Cela vous paraissait-il suffisant ?**

Ça dépend. Je n'ai plus en tête le détail. J'ai peut-être eu, comment dire, des choses qui ne se sont pas faites. C'est possible aussi. Des fois, on tente d'avoir des personnes et ça ne se fait pas. Après, moi j'essaie toujours de croiser des personnes que je fais intervenir et puis de la source chiffrée, ou des références, vous voyez, des infos sur le secteur, sur le marché. J'essaie de croiser entre, comment dire, du témoignage et puis de l'information chiffrée si possible. Encore une fois, ça dépend tellement du sujet que...

**Vous reprenez également des interviews réalisées par d'autres médias. Les mettez-vous sur le même pied que les interviews que vous avez réalisées vous-mêmes ou sont-elles davantage complémentaires ?**

Complémentaires, oui. Je dirais complémentaires. Pour moi, c'est un ensemble. Encore une fois, quand je parle au lecteur, que je m'adresse au lecteur, que je vais lui parler d'un sujet, encore une fois ça dépend des contingences mais ça me paraît important de faire parler des personnes directement, mais aussi de rappeler les différents travaux qu'il y a eu de bonnes sources argumentées, ça me paraît évident et important, pour le lecteur, de l'informer. C'est informer le lecteur des différents points de vue. Que ce soit moi qui aie pu les avoir en direct, ou de les rappeler si ça vient d'autres sources. C'est le lecteur qui compte. On doit lui transmettre le maximum d'informations. Le but, c'est que, quand il finit de lire mon article, il ait un bon panorama des enjeux d'un sujet. Que ce soit par mes interviews ou, si c'est nécessaire, par des citations, évidemment.

**Donc ça fait partie du processus d'enquête, selon vous ?**

Bien sûr.

**La responsable localisation d'Ubisoft que vous avez interviewé avait déjà été interrogée dans le cadre d'un « In Dev With » de Gamekult. Est-ce que ça vous paraît gênant ?**

Pas du tout, pourquoi ?

**Le contact vous a-t-il été transmis par Gamekult ?**

Non, non, franchement, je ne me rappelle plus du tout. Non, je ne crois pas. Je crois qu'on s'était croisé... Enfin, franchement, je ne me rappelle pas. Mais non, ce n'est pas ça qui a...

**Ça ne vous paraît pas gênant en termes de diversités de sources pour le lecteur ?**

Non, parce que c'est une personne qui fait référence. Ce qui compte, c'est le propos.

**Parlons de l'ouvrage sur le Point and click. Est-ce que ça vient d'une proposition de Pix'n love, l'éditeur, ou de vous-même ?**

Encore une fois, c'est une rencontre. Je crois que c'est Pix'n Love qui m'avait proposé l'idée mais ça date, c'était il y a de longues années de ça. Donc c'était proposé par eux mais ça rentrait bien avec mes goûts. Ça a matché. C'est une rencontre, hein. Un bouquin, c'est toujours une rencontre entre un sujet, une équipe, un éditeur et puis un auteur. Et puis une envie d'écrire sur un sujet. C'est une rencontre avant tout. Alors, qui enclenche quoi, j'ai envie de dire, bon. Ce qui compte, c'est la rencontre. C'est le moment où on dit « ouais, ouais ben banco, on est d'accord sur un sujet, on est d'accord sur la façon de le faire ». C'est plus ça que qui fait quoi, qui vient voir quoi, vous voyez ce que je veux dire ?

**À quel point est-ce important pour vous de travailler sur un sujet qui vous passionne ?**

Sur un livre, c'est important, quand même, c'est quand même bien d'être sur un sujet qu'on aime bien, qu'on apprécie, qu'on connaît. C'est quand même un plus, c'est un vrai plus. Un ouvrage, c'est quand même un travail de longue haleine. Il faut prendre le temps, ça demande beaucoup de recherches, donc apprécier le sujet est un vrai plus, on va dire. C'est quand même important. Et puis je pense qu'on est sur des bouquins où on doit aussi transmettre une envie de jouer, un plaisir de jeu, une envie de... Donc il faut, évidemment, avoir une accointance, un faible pour la thématique. Ça me paraît évident.

**Comment faites-vous pour transmettre cette envie de jouer au lecteur ?**

Alors, je ne suis peut-être pas le mieux placé pour le dire, moi, j'essaie surtout de raconter des histoires. C'est difficile à dire, je pense que c'est plus les gens qui lisent qui pourraient le dire...

**En tout cas, vous, c'est vraiment un objectif qui vous anime ?**

Oui, alors c'est, on va dire, plusieurs... Évidemment, on parle de passion avant tout. Moi, je pense que c'est aussi une volonté de faire découvrir des genres, d'expliquer... Si on prend le point and click, en l'occurrence, le point and click, c'est vraiment ça, c'est de... Moi, j'ai une passion pour la narration, pour les histoires, donc c'est vraiment un des genres qui se prêtent à ça et c'est pour ça que j'ai toujours été intéressé par cette thématique. C'est aussi montrer que, le jeu vidéo, il est capable de raconter de belles histoires, et donc voilà le point and click il se pose bien sur cette thématique, sur ce sujet. C'est aussi expliquer comment un genre a pu évoluer, comment il s'est créé, comment il est né, comment il s'est transformé, comment il a survécu au fil des années. C'était vraiment, pour moi, le projet, sur ce bouquin-là, c'était de montrer que, quand on pense point and click, on pense très « années 1990 », on va dire, on pense à l'âge d'or du milieu des années 1990, fin des années 1990. Moi, je voulais justement montrer que ce n'était pas aussi simple que ça, qu'il y avait eu des transformations, que c'est né par certaines circonstances, que c'est toujours là aujourd'hui, que ça a survécu, finalement, à cette contingence matérielle à une époque donnée. En gros, l'idée c'est, voilà, de faire découvrir un genre, de donner envie, peut-être, à certains de jouer aux titres, de les découvrir peut-être pour certains, de valoriser aussi, peut-être, des jeux qui sont moins connus aujourd'hui, qui sont moins des références de nos jours. C'est de transmettre aussi une envie de faire découvrir certains jeux à certains lecteurs.

**Comment cette volonté influe sur votre travail ? Quels types de sources est-ce que vous convoquez pour parvenir à ces fins ? Est-ce que les interviews, par exemple, constituent un levier pour donner envie aux lecteurs de jouer ?**



Moi, je pense que les auteurs sont très importants dans le jeu vidéo. Le statut de l'auteur, du créateur, est très important. Aujourd'hui, c'est vraiment en train de se développer, cet aspect « auteur », avec des noms qui ressortent. Les personnes derrière les jeux sont très importantes, ça me paraît évident. C'est pour ça que, par exemple, faire parler un Tim Schaffer, c'était très important pour moi, d'avoir cette texture dans le texte, de faire intervenir une personne qui a créé des univers. C'est très important, bien sûr. Les interviews, elles sont très importantes parce qu'il y a des gens derrière ces jeux. Donc c'est évidemment très important de parler des jeux, c'est le cœur du bouquin, mais aussi de faire intervenir les gens qui ont travaillé dessus, leurs façons d'avoir imaginé des univers, des mécaniques de jeu, d'avoir pensé leurs titres dans un contexte bien particulier, c'est évidemment très important et puis c'est fascinant, quoi. Quand on a joué à ces jeux et qu'on a le créateur au bout du fil, voilà, c'est génial.

**Est-ce que, aujourd'hui, vous concevriez de vous remettre à un exercice comme un test, où on n'est pas dans le dialogue avec le créateur du jeu ?**

Ah ben, c'est un autre exercice. C'est complètement différent. Écrire un bouquin et écrire un test, ce n'est pas du tout le même exercice.

**Bien sûr, mais est-ce que l'exercice du test vous intéresserait encore aujourd'hui, après avoir réalisé quelque chose d'aussi poussé qu'un bouquin ?**

Ben, c'est différent... Donc oui, c'est toujours intéressant. Puis, je pense que ce qu'on fait se nourrit toujours de notre expérience donc c'est vraiment un exercice différent, bien sûr, mais le test, bien sûr, c'est intéressant, la chronique de jeux, c'est intéressant. C'est vraiment des exercices qui, pour moi, sont bien distincts. Mais, de toute façon, même quand je parle de jeu, j'ai tendance, quand même, toujours, à prendre en compte l'auteur, on se renseigne toujours dessus, on sait qui est derrière, en général, enfin c'est important.

**Pour la rencontre avec les co-créateurs de Life is strange, vous donnez le sentiment de construire votre papier sur la chronologie de l'interview. Est-ce vraiment le cas et pourquoi ce choix ?**

Ah, c'est secret, ça, je ne donne pas tous les... (rires).

**Qu'est-ce que vous essayez de restituer avec ce procédé ?**

J'essaie de restituer la spontanéité, de redonner un côté vivant au papier. C'est donner un côté... Oui, vivant, voilà. Je pense que c'est important. Vous, vous avez lu le papier donc c'est à vous de me dire si ça fonctionne ou pas.

**Ce qui m'intéresse c'est votre pratique, comment vous la concevez. Pourquoi est-ce important de rendre le papier vivant ? C'est toujours cette même idée d'humaniser les créateurs des jeux ?**

Oui, ça me semble important de savoir qui est derrière. Ben, là, on parle de Life is Strange, c'est important de savoir que les deux principaux créateurs, auteurs du jeu, comment ils réfléchissent. C'est pour ça que je les avais interrogées sur leurs inspirations, etc. Les personnes derrière les jeux c'est important, évidemment, c'est très important. Pardon, c'était quoi votre question ?

**Je rebondis là-dessus : on a le sentiment que vous êtes très fan du jeu – et vous ne le cachez pas – quand on lit l'article. Construisez-vous les questions que vous leur posez sur votre expérience de joueur ?**

Ben, c'est difficile de... Enfin, oui. Oui, on est joueur. Oui, j'ai joué à leurs jeux. Pour les rencontrer, c'est important.

**Est-ce que ça aurait de l'intérêt de les rencontrer si on n'avait pas joué à leur jeu ?**

(Rires). Ben... Déjà, je pense que ça ne serait pas forcément respectueux, c'est important de connaître... Si on questionne un réalisateur de films et qu'on n'a pas vu sa filmo, c'est un peu compliqué. Même pour le questionner, savoir comment il travaille. Je ne sais pas ce que vous en pensez mais...

**Plus spécifiquement, sur les choix de Life is strange, à quel point est-ce que la pratique du jeu guide votre interview et vos questions ? Par exemple, vous posez des questions sur un choix de design précis, l'abandon de la faculté, pour les héros, de revenir en arrière dans le temps. Cela vient de réflexions que vous vous êtes faites en jouant ?**

Ah ben oui, manette en main. Bien sûr, c'est des réflexions d'expérience de jeu. Bien sûr. Je pense que c'est une question qu'ont pu se poser aussi les joueurs eux-mêmes. Tout joueur qui connaît un peu la série a pu se poser cette question, de se dire « ah tiens, c'était quand même risqué, une prise de risques, de retirer ces composantes quand même importantes du premier. Quand j'aborde la saison deux de Life is Strange, ça me paraît important d'appuyer là-dessus, parce que c'est

une prise de risque, et puis ça construit aussi la saison deux, c'est un tournant donc c'est une question qui me paraît importante d'être posée. Ça me semble important.

**Pour vous, après, quel impact est-ce que cette rencontre et cette collecte d'informations a sur votre expérience de joueur ?**

Ah, c'est une bonne question. Ça dépend du jeu... D'impact... Je ne sais pas comment dire. Est-ce qu'il y a vraiment un impact ?

**Est-ce que, quand vous jouez à Life is strange, vous êtes avec un carnet en train de noter des questions ?**

Ça m'arrive, c'est vrai que ça m'arrive. C'est vrai que, quand on écrit sur le jeu vidéo, est-ce qu'on joue toujours pareil ? C'est une bonne question, ça. Je prends souvent des notes, c'est vrai. C'est une bonne remarque : j'ai toujours un carnet près de moi quand je joue. J'ai toujours le même plaisir de jeu parce que, le jeu vidéo, c'est ma passion, je suis passionné, mais c'est vrai j'ai souvent un carnet pas loin où je prends des notes. Je note des choses qui me plaisent ou qui ne me plaisent pas, ou une remarque, oui, c'est vrai.

**Est-ce que, quand vous posez vos questions à ces créateurs, c'est un moyen de prolonger le jeu ?**

Pas vraiment, parce que moi, quand je les rencontre, oui, je suis joueur de leurs jeux, mais je suis avant tout là pour, comment dire, les questionner en tant que créateurs. Oui, je suis joueur quand je les rencontre mais je suis avant tout là en tant que journaliste pour leur poser des questions et avec cette vision, cet objectif d'apporter de l'information à mes lecteurs, attention. Quand je les rencontre, je ne suis pas seulement joueur, je suis avant tout journaliste avec des questions à poser et des réponses à apporter à des questions. J'ai un bagage de joueur, encore une fois, j'ai ce bagage, j'ai joué à leurs jeux, évidemment. Ça me paraît capital, essentiel. Mais je suis avant tout là pour faire mon travail.

**Est-ce que ça pose problème de leur communiquer que vous êtes fan du jeu, qu'on le ressent dans le texte ? Est-ce un obstacle à cette posture de journaliste ?**

Vous voulez dire, quand je parle du jeu ?

**Oui, par exemple, il y a un passage de l'article où vous parlez d'un moment de pure alchimie dans Captain Spirit.**

Oui, c'est un vrai grand moment de jeu vidéo, je pense qu'il faut le dire. C'est un vrai grand moment de jeu vidéo, il faut en parler. C'est un moment très fort de jeu vidéo et, si je les interviewe, c'est aussi pour ça. C'est aussi parce que, je veux dire, l'interview est aussi justifiée parce qu'il y a eu des fulgurances sur le jeu qui venait de sortir, sur... Il y a ça aussi : c'est-à-dire que l'interview elle est aussi motivée parce qu'en l'occurrence, chez eux, il y a eu une première saison qui a eu un très bon accueil, un jeu qui a vraiment bouleversé le genre, qui a posé de vraies questions. Et puis il y a de fortes attentes, il y a des questionnements sur cette saison deux qui arrive, il y a beaucoup d'attente, on les attend un peu au tournant. Tout ça fait que le papier arrive à ce moment-là. On est un peu à une phase... On est après le carton de la saison un et on est en plein dans les attentes de la saison deux, donc c'est le bon moment. C'est le moment où, moi, dans le papier, j'essaie un peu d'équilibrer, dans mon souvenir, entre les fulgurances de la saison un, de Captain Spirit, qui est un épisode entre les deux, de transition, rappeler qu'il y a eu de vraies fulgurances, mais rappeler aussi quelles sont les suites, qu'est-ce qui va se passer, voilà. Vous voyez, encore une fois, c'est rappeler les enjeux pour la suite.

**Donc la contextualisation dans l'actualité est importante, ici.**

Bien sûr, d'emblée. Et c'est pour ça que je rappelle bien au début, voilà, ils sont en pleine production, ils sont en train de faire je ne sais plus quel épisode sur la saison deux, et rappeler justement ce côté, ce moment précis dans la production du jeu, comment il s'inscrit, le succès de la première saison et puis tout ce qu'on attend de la saison deux, les attentes...

**Ce rapport à l'actualité semble fréquent dans votre travail (l'article sur les Loot Boxes, le portrait de Swery...). Ce rapport à l'actualité est-il indispensable pour vous, y compris quand vous travaillez sur une enquête ?**

Mhm, indispensable... Je ne sais pas, moi. Ce sont les circonstances, aussi, qui font que c'est important de rappeler au lecteur à tel moment le background d'un auteur japonais si c'est Swery, les questions qui se posent sur les loot boxes, parce qu'à l'époque, on est en plein dans cette thématique... C'est important de rebondir sur l'actualité, oui, bien sûr, de s'inscrire dans l'actualité.

**Si je comprends bien, c'est plutôt l'inverse : c'est l'actualité qui vous pousse à vous intéresser au sujet.**

Ben, ce n'est pas aussi simple. Je dirais que c'est une rencontre entre l'actualité et, parfois, un sujet qu'on a envie de faire depuis longtemps. Swery, il y a longtemps que je voulais écrire dessus, très longtemps. Parce que j'ai toujours été intéressé

par son travail et voilà, le fait est que, je ne sais plus, il était sur son Kickstarter à l'époque où je l'ai interviewé donc, il était entre deux, sur son deuxième Kickstarter qui se présentait bien, il me semble, si je ne dis pas de bêtises.

**Vous attendiez de pouvoir écrire dessus et, là, l'opportunité se présente.**

Oui, le fait est qu'il se passe quelque chose, en plus c'était quand même une histoire intéressante. Il faut reconnaître que son actualité était quand même assez singulière, donc ça matche avec une envie d'écrire sur lui depuis un moment. Donc, dans ce cas-là c'est...

**L'ouvrage sur le point and click, c'est un travail de temps long. J'imagine que vous l'avez fait en parallèle d'autres articles. Est-ce une frustration pour vous ? Ou vous considérez cela rafraichissant ?**

Non, rafraichissant, je pense que c'est le bon terme. C'est, encore une fois, des exercices différents en termes d'écriture, de style, de façon de travailler. Donc c'est plutôt complémentaire. Moi j'y vois une façon... Voilà, ce sont des exercices qui sont tellement différents qu'ils se complètent, finalement.

**Aurait-ce été faisable et plus intéressant pour vous de ne travailler que sur le bouquin ?**

Non, c'est bien de pouvoir faire les deux, en parallèle.

**Est-ce plus facile de travailler sur des jeux anciens que des jeux récents ?**

Ça dépend vraiment, on n'a pas accès forcément aux mêmes informations. Vous voulez dire quoi, en termes de... ?

**D'accès aux sources, à l'information. Est-ce qu'il y a davantage de blocages pour les jeux récents ?**

Ça dépend ce qu'on cherche comme information, très franchement. Ça demande pas mal de recherche pour des jeux anciens, oui. Il faut croiser de la recherche dans de l'ouvrage sur l'histoire du jeu vidéo, sur du site web, des interviews, etc. Il faut croiser pas mal de choses. C'est difficile à comparer, très franchement.

**Les interviews réalisées spécifiquement pour l'ouvrage sur l'histoire du Point and click arrivent-elles en fin de course pour combler des vides sur des questions que vous vous posez ?**

Non, non pas du tout, elles ne viennent pas combler. Vous voulez savoir à quel moment ça se met en place, c'est ça ?

**Oui, et quelle est la volonté derrière. Votre premier réflexe c'est d'aller contacter l'auteur ?**

Dès que possible, c'est super important. Je vous parlais de l'humain. Faire parler, c'est super important. Avoir quelqu'un qui a développé un jeu, qui peut nous parler, parfois, avec un peu de recul de son jeu, c'est très important. Quand on liste, je ne sais pas, moi, quand je me dis « tiens, je m'attaque au point and click », il y a une liste de noms qu'on a envie de faire parler. Donc on s'adresse à eux, on tente. Parfois, ça ne se fait pas, parfois ça se fait. Et quand ça se fait, ben, on le met dans le bouquin et, évidemment, c'est super important. Ça nourrit complètement la réflexion. Un livre, c'est aussi une réflexion, pour moi, une réflexion sur un sujet qu'on va faire mûrir au fil du temps et des pages. C'est assez organique, en fait. Donc évidemment, les interviews qu'on peut avoir, elles viennent enrichir la réflexion. Et puis, encore une fois, pour le lecteur, je pense que c'est super important d'entendre parler tel ou tel créateur, c'est vraiment important. Vous verrez, quand vous aurez l'ouvrage entre les mains, moi, j'essaie de faire parler beaucoup de gens. Beaucoup de créateurs, c'est super important.

**Pour vous, est-ce qu'il y a de la place pour le journalisme d'investigation dans la presse jeu vidéo ?**

Oui, je pense. Après, ça dépend de ce que vous entendez par là, exactement.

**Par rapport à votre conception ?**

Oui, ça me paraît complètement... Oui, je pense.

**Avez-vous le sentiment de le pratiquer ?**

Modestement, oui. Ça dépend vraiment de ce que vous entendez par « investigation », si c'est de l'enquête...

**Est-ce un synonyme de l'enquête ?**

Pour moi, c'est ça. C'est de l'enquête sur un sujet. Donc oui, ça me paraît compatible avec le jeu vidéo, oui, bien sûr.

**D'accord. Je vous demande ça parce que cela dépend des journalistes.**

Oui, ça dépend de ce qu'on entend par « investigation ».

**Pour certains, « investigation » et « enquête » sont très très différents.**

Oui, je vois ce que vous voulez dire.

**Est-ce que vous avez la carte de presse ?**

Oui.

**Depuis la période de la presse professionnelle ?**

Oui, oui. Bien sûr, oui.

**Est-ce important pour vous de l'avoir ?**

Ah ben oui, bien sûr, complètement.

**Pourquoi ? Uniquement en termes administratifs ?**

Ben, je pense que c'est important aujourd'hui parce que... Comment dire... ça stipule le fait d'être journaliste professionnel.

**D'accord, pour la symbolique. [...] Si je vous demande d'autres journalistes qui font de l'enquête sur le jeu vidéo, quels noms est-ce que vous avez envie de me citer ?**

Alalah, comme ça... Gamekult Premium, j'ai envie de vous dire. Les gens qui bossent sur Gamekult Premium, globalement, vous avez un bon vivier, normalement, de personnes qui font de l'enquête. Qui font du papier de fond, avec de l'interview, vous voyez ce que je veux dire. Je regarde un petit peu en même temps que je vous parle... Vous prenez tous les papiers à long format, Oscar Lemaire, Raphaël...

## 7. Corentin Lamy

Après un passage par la presse généraliste dans *Ouest-France*, il devient reporter pour *PlayStation Magazine*. Il écrit aussi pour d'autres titres de Future comme *Jeux Vidéo Magazine*, et pige également pour *01.net*. Courant 2012, il s'investit particulièrement dans *Joystick*, dont la dernière formule inspire le projet éditorial de *JV* qu'il cofonde avec plusieurs de ses ex-collègues, avec qui il co-anime également le podcast *ZQSD*. En septembre 2016, il rejoint William Audureau à la rubrique « Pixels » du *Monde*, pour laquelle il écrit encore aujourd'hui. Il a également créé une série de podcasts sur le magazine *Joystick*.

### 8 février 2019 – Logiciel de vidéoconférence

**J'ai les grandes lignes de votre parcours : je sais que vous avez été pigiste à Joystick, notamment, puis JV et maintenant Pixels mais j'aimerais qu'on remonte avant ça...**

Alors, j'ai eu mon bac en 2002 (rires).

**Ah mais, vraiment : avez-vous fait des études ? Vous destiniez-vous au journalisme et, si oui, au journalisme de jeu vidéo ?**

Alors, j'ai fait des études de journalisme. Enfin, j'ai commencé par me perdre en faisant deux ans de droit qui ne m'ont pas servi à grand-chose et après, c'était un peu le temps de préparer les concours aux écoles de journalisme, que j'ai tentés quand j'avais vingt ans. Les concours des écoles qui prenaient post-bac, puisque je n'avais pas de diplôme supérieur. Donc à savoir, les écoles, à l'époque c'était Tours, Lannion et Bordeaux. Donc je me destinais à faire du journalisme, à être journaliste, forcément, sinon je n'aurais pas tenté ça. Effectivement, c'est un truc qui m'est venu à l'époque du bac, je pense, à peu près. Je me suis dit il faut que j'intègre les écoles, il faut que je prenne le temps de préparer les concours. Donc j'ai glandé deux ans à la fac et je n'ai rien préparé. À vingt ans, je passe les concours. J'ai le concours de Bordeaux, je fais mes études à Bordeaux, à l'époque c'était un cursus en deux ans. À l'issue duquel, enfin même pendant lequel je commence à travailler en CDD, je crois, à Ouest France, pendant l'été, je fais des remplacements, des trucs comme ça. À

Ouest France, en Bretagne. À l'issue de ces deux années, je rentre à Ouest France, en CDD, pendant encore... Jusqu'à... Je bosse là-bas jusqu'en 2007.

### **Et là, vous y faites du journalisme généraliste ? Qu'est-ce que vous couvrez ?**

Je suis spécialisé... Quand je rentre après l'école, c'est pour remplacer quelqu'un qui s'occupe de faire... Qui gère tout ce qui est culturel au niveau départemental. Le département étant les Côtes-d'Armor. Et, du coup, je suis journaliste avec une légère orientation culturelle. Mais c'est une coïncidence, parce que c'est cette fille-là qu'il fallait remplacer. Elle aurait été spécialiste en sports... Ma vie aurait probablement été très différente. Mais je pense que je n'aurais pas été un très bon journaliste sportif. Donc il y a une petite dimension culturelle, c'est-à-dire que c'est moi qui couvre l'actualité de la culture à Saint-Brieuc et dans la région, et elle n'est pas débordante, donc ça me laisse aussi le temps de faire autre chose. Et je fais aussi tout ce qu'un journaliste fait dans une locale, à savoir l'actualité de la ville et de son département. Ensuite, 2007, j'ai 23 ans, je galère un peu, je ne sais plus vraiment ce que je veux faire. Ce n'est pas une expérience qui m'a beaucoup plu. Du coup, je me dis « je veux être pigiste », je n'ai pas envie de travailler dans une rédaction, je veux être pigiste ». Je veux être pigiste dans la culture, plus ou moins, parce que ça m'avait l'air plus...

### **Qu'est-ce qui fait que ça s'arrête à Ouest France ? vous en avez marre ?**

Non, mais le remplacement... J'avais un CDD de sept mois, en fait, qui s'est terminé. Et je change un peu de truc et je me dis, « je vais être journaliste culture ». Moi mon truc c'était plutôt de faire culture genre, musique. J'étais plus branché par ça. Je voulais faire des piges sur la musique. Et donc je cherche, ça ne marche pas, je cherche un peu dans le jeu vidéo aussi... Je ne cherche pas vraiment dans le jeu vidéo, en fait, mais je tombe par hasard sur une annonce sur le jeu vidéo, du mec qui, à l'époque, était rédacteur en chef de Jeux Vidéo... Non, de PlayStation Magazine. Et comme tu es pigiste et qu'il faut bien manger, je tente ça, même si ce n'était pas forcément ma vocation première, de faire du jeu vidéo. Je suis joueur mais je n'avais jamais trop trop... Je ne m'étais jamais vraiment projeté dans l'idée de me devenir journaliste jeu vidéo. En fait, ça me paraissait presque inaccessible. Pour moi, c'était vraiment un truc d'adolescent, en fait. C'était presque un rêve, entre guillemets mais... Pour moi, c'était un truc que je lisais mais j'étais tellement dans le... J'étais tellement consommateur de presse jeu vidéo que je ne me suis pas dit « mais je pourrais moi-même être journaliste jeu vidéo ». Je n'avais pas le recul, en fait, je pense.

### **Vous lisiez beaucoup Joystick, etc. ?**

Quand j'étais ado, ouais, ouais... J'étais un grand lecteur de la presse PC en général, surtout de Joystick. Mais tout ce qui était PC quelque chose, j'ai lu, quoi : PC Team, PC Fun, PC Jeux, PC machin...

### **En fait, vous ne faisiez pas vraiment le lien entre le journalisme – la profession à laquelle vous aspiriez, avec les concours – et cette presse-là ?**

Ouais, je me rappelle quand on était en école, j'avais un pote qui est aussi aujourd'hui journaliste, qui est dans la tech, à 01net. Mais quand on était en école, on lisait... À l'époque ce n'était pas Joystick, c'était plus Canard PC. Et on avait demandé, un peu en rigolant, un peu en défi, à faire un stage à Canard PC. On nous a fait comprendre qu'on n'était pas là pour faire des stages à Canard PC. On était là pour faire des stages à Ouest France, à France Bleu ou à France 3 mais pas à Canard PC. Et du coup, c'est vrai que c'était comme une sorte de blague et je crois que je n'ai jamais vraiment pris sérieusement l'histoire de pouvoir être journaliste jeu vidéo avant de tomber sur cette petite annonce.

### **Et cette petite annonce parlait explicitement de « journalisme » ?**

Ouais. En fait, c'était une petite annonce du rédacteur en chef de PlayStation Magazine qui disait qu'il cherchait quelqu'un... Il cherchait un journaliste, en fait. Il ne cherchait pas un mec pour tester des jeux vidéo, l'idée c'est qu'ils avaient ce dont ils avaient besoin. Mais, à l'époque, il y avait un mec qui s'appelait... Vous m'avez dit que je pouvais prendre mon temps, hein ?

### **Oui, allez-y.**

Si je meurs à l'issue de cet entretien, vous pourrez faire ma bio complète. Vous pourrez faire ma nécro. Il y avait un mec qui s'appelle toujours Olivier Baal, qui avait intégré, réintégré, pour être précis – il était passé par la presse jeu vidéo, puis la presse people, puis il avait réintégré la presse jeu vidéo. Il avait réintégré la rédaction, il était chef de rubrique Actus à PlayStation Magazine, et en fait ils essaient de monter une rubrique... Un peu Pixels avant l'heure, en fait. Ils essaient de monter une rubrique un peu sur l'actualité, sur des dossiers sur les joueurs, des dossiers... Ben, un peu « pas de côté » par rapport à l'actualité pure et dure du jeu vidéo, du catalogue des previews, des sorties et des critiques, tout ça. Et ils cherchaient un journaliste, ben, un « vrai » journaliste, encore une fois, je mets des guillemets – je ne sais pas si cette webcam fonctionne, en tout cas, je mets des guillemets dans le doute.

## **Je n'ai que l'audio.**

Sachez que je fais des « air quotes ». Ils cherchaient un vrai journaliste pour remplir de vraies pages pour faire de vrais reportages. C'est comme ça je rentre là-bas, pour faire des reportages pour PlayStation Magazine, qui appartenait à l'époque au groupe Future France. Qui est devenu ensuite Yellow Média, puis ensuite devenu ultimement M.E.R.7, mais qui à l'époque s'appelait toujours Future France. Et comme là-bas il y avait toute une pépinière, il y avait plein plein plein de magazines, je ne vous apprend rien, je pense, les trois quarts des magazines de France étaient là-bas – des magazines de jeu vidéo, j'entends. Comme moi j'étais pigiste et que je galérais un peu, et que, le jeu vidéo, je me rendais compte finalement que c'était assez cool de bosser dans les magazines que je lisais gamin... Alors, ce n'était pas les magazines que je lisais gamin, parce que, PlayStation, ça ne m'a jamais intéressé et que je n'ai jamais eu de PlayStation, moi, à l'époque, j'étais plus PC. Mais je n'osais pas trop aller voir les mecs de Joystick, je n'osais pas trop aller voir ces trucs-là, donc j'ai mis beaucoup de temps à bosser pour eux. Mais bon, j'ai fait deux trois piges à droite, à gauche, pour Jeux vidéo magazine, pour PlayStation, pour les autres titres du groupe. En parallèle, j'ai commencé à bosser pour... Je vous disais que j'avais un pote à l'IUT, qui était un peu geek aussi, et que lui avait été intégré à 01net. Et à un moment donné ils cherchaient aussi quelqu'un pour faire des tests de jeux vidéo à 01net, il m'a recommandé, j'ai commencé à piger un peu pour eux aussi. Donc, en parallèle, c'était mes deux activités principales, c'était des piges pour la presse... pour Future France, et quelques piges pour 01net, c'était le gros de mon taf. À cette époque-là, ouais, j'étais journaliste jeux vidéo à 99%. 01net, ils avaient deux ou trois autres petits trucs, j'ai pu faire deux-trois trucs sur la micro... sur l'informatique, tout ça.

## **Parlons de ces reportages, au début, pour PlayStation Magazine...**

Ouais, ouais, au début, pardon mais au début, très vite, en fait, pour piger, moi je commence à réclamer des tests de jeux, des trucs comme ça. Parce qu'en fait, ils reçoivent à PlayStation Magazine des jeux un petit peu typés PC. C'est une époque où, par exemple, ils ont commencé à vouloir mettre Civilization sur PlayStation, Civilization étant un jeu très PC, et il n'y avait personne chez PlayStation Magazine qui avait la moindre idée de ce qu'était Civilization. Donc j'ai récupéré ce truc-là, ça s'est bien passé puis, de fil en aiguille, j'ai commencé à récupérer tous les tests de merde que personne ne voulait faire. J'ai commencé à faire tous les tests des jeux PSP, les trucs comme ça, j'ai commencé à faire un peu du test classique, quoi. Et à devenir un journaliste jeu vidéo un peu comme les autres, quoi, même si j'étais un simple pigiste.

## **Et ça, ça vient d'une demande de votre part ?**

Oui, ben oui, c'est parce que, quand tu es pigiste, si tu te contentes de faire un reportage par mois... Tu ne vas pas loin, quoi. Même si, à l'époque, ça ne payait pas trop mal, mais tu ne vas pas très loin non plus.

## **Ces reportages vous paraissent-ils dans la lignée de ce que vous avez appris en école et de ce que vous avez appris chez Ouest France ?**

Ouais... Alors, de ce que j'ai pratiqué chez Ouest France, oui. Sauf que je n'allais pas voir le collectionneur d'ancre marines de Saint-Brieuc, mais j'allais voir le collectionneur de jeux vidéo, vous voyez. Mais bon, c'était quand même, c'était un peu pareil : j'allais là-bas avec mon appareil photo, je faisais mes petites photos, je faisais mon petit texte, qui était un peu plus long qu'à Ouest France, mais voilà... Je ne dirais pas que j'appliquais ce que j'ai appris en école de journalisme, parce que je n'ai pas appris grand chose en école de journalisme, en tout cas pas de manière consciente, et j'ai l'impression que... enfin, je ne sais pas, je ne veux pas parler pour les autres étudiants mais... Moi, ce que j'ai retenu de l'école de journalisme, c'est plutôt que c'était un moyen de se faire un réseau et surtout de profiter de la notoriété du réseau de l'école pour décrocher des stages après à droite, à gauche. Mais, en fait, ce que j'ai appris... On avait beaucoup de stages, donc en fait j'ai beaucoup appris pendant les stages, mais ce que j'ai appris à l'école, honnêtement, j'ai plus souvenir d'avoir fait des soirées que d'avoir appris des trucs, pour être tout à fait franc. Mais oui, le métier était, par certains aspects... C'est comme quand je faisais des reportages à Ouest France, quoi. Mais très vite, quand même, le cœur de mon taf, ça a commencé à être de faire du test, pour PlayStation Magazine puis pour 01net.

Ensuite... 2011... J'ai vingt-sept ans. Tout s'écroule. Enfin, tout avait déjà failli s'écrouler quand Future France était devenu Yellow Media, mais là, Yellow Media s'écroule complètement, tout le monde se casse. Ils appellent les pigistes pour dire « salut, on va diviser tous les tarifs de pige par deux, donc soit tu te casses, soit tu restes ; sachant que si tu te casses, tu as droit à une prime ». Tous les anciens qui étaient là depuis dix ou vingt ans sont partis, parce qu'ils n'avaient pas envie de bosser pour cinquante euros la page et qu'on leur proposait une prime intéressante. Moi, ils ne me proposaient pas de prime parce que j'étais trop récent, je pense, je me suis peut-être fait possiblement un peu couillonner. Donc ils ne m'ont pas proposé de partir avec de l'argent, ils m'ont dit « tu pars ou tu restes mais, si tu restes, sache que c'est divisé par deux ». J'ai fait « bon, ben super, je n'ai pas trop le choix, je vais faire ça ». 01net s'arrêtait, à la même époque. Enfin, 01net : ma collaboration avec 01net, ils arrêtaient le jeu vidéo, à l'époque. Donc je n'avais plus que ça je me suis dit « bah ouais, je vais continuer à bosser pour deux fois moins cher ». Mais comme c'est une période où tout le monde est parti, il y a eu une sorte d'appel d'air et c'est là que j'ai pu commencer à bosser beaucoup plus. Et donc, finalement, j'ai bossé moins cher mais plus. Du coup, je m'y suis un petit peu retrouvé, surtout que jusque là j'étais un petit peu la cinquième roue du carrosse à PlayStation Magazine et compagnie, à Jeux vidéo Magazine et compagnie... Mais à ce moment-là,

comme ils ont vraiment besoin de bras, j'intègre vraiment la rédaction, je deviens un des principaux pigistes alors que, jusque là, j'étais qu'un petit pigiste parmi d'autres. Je deviens un des principaux pigistes et, notamment, c'est à cette époque où je rencontre le mec qui devient le rédacteur en chef adjoint de Joystick, Jean-Kléber Laurent, qui bosse maintenant aux Numériques, et qui me propose d'intégrer la rédaction de Joystick. Et moi, c'était une sorte de rêve de bosser à Joystick. Alors, Joystick, en 2011, l'âge d'or du magazine était loin mais c'était hyper excitant parce que la direction nous avait dit « écoutez », la nouvelle direction, qui avait repris après Yellow Media, quand la boîte a été rachetée, enfin rachetée, il y a eu une sorte de montage financier, la boîte s'est un peu autorachetée, la boîte est devenue indépendante et est devenue M.E.R.7. Les chefs ont dit « Joystick... » Il y a des magazines qui sont tués, genre Joypad, on arrête, etc., et ils ont dit « Joystick, on va essayer d'en faire un truc un peu quali, d'en faire la vitrine du groupe », et ils ont dit « on va augmenter le nombre de pages, on va augmenter un peu la maquette, on va faire un truc qui est plus... ». Et puis, surtout, ils ont dit aux journalistes « faites le magazine que vous voulez, vous pouvez changer complètement les rubriques, arrêter ce qui ne vous plaît pas, commencer à lancer de nouvelles rubriques si ça vous intéresse... ». Et du coup, on a fait un truc que nous on estime... C'était assez excitant, en fait comme projet, de se dire « on va relancer Joystick et on va repartir sur de bonnes bases » et tout ça. Sauf qu'en fait, c'était un peu vain parce que recommencer un magazine qui a vingt-cinq ans d'histoires, tu vas... Les fans qui ne te lisent plus parce qu'ils sont passé à Canard PC ou autre chose, ils ne vont pas revenir, et ceux qui te lisaient encore, je ne suis pas sûr que ça leur ait plu qu'on change leurs habitudes. Mais en tout cas, pendant un an, on a bien rigolé à faire vraiment le magazine qu'on voulait, ça, c'était chouette.

### **Et qu'avez-vous cherché à y insuffler, dans ce nouveau Joystick ?**

Très justement, on y a mis vraiment de l'actu, on a essayé. Il y avait une rubrique actu qui était assez... où on revenait sur deux pages, enfin, sur dix pages, on y revenait sur cinq faits d'actualités avec des interviews, avec des petits édits, un peu d'analyse, tout ça... Enfin, on essayait de mettre un truc un peu plus... Tout en y mettant un peu d'humour mais on essayait de mettre l'actualité un peu plus au cœur du truc. On avait essayé de refaire des dossiers, des angles un peu différents, alors que Joystick, avant que j'arrive... Enfin, ce n'est pas grâce à moi, c'est grâce à l'ensemble de l'équipe, avant qu'on arrive, ça ronronnait quand même pas mal. C'était même, c'était vraiment tests, actus... Enfin, tests, previews... Là on a essayé de... Vous pouvez trouver... Je ne sais pas si ce sera le meilleur exemple mais le dernier numéro... C'est le dernier numéro, ce n'est pas forcément celui qui a été fait dans les meilleures conditions mais... [...]

Et donc voilà, on a essayé de faire un truc un peu plus actu, un peu plus dossier de fond, quelques dossiers de fond. En fait ça ressemblait... Je ne sais pas si vous avez lu JV, le truc que j'ai fait après, mais c'était vraiment le prototype de JV, en fait. C'était le prototype de JV mais avec plus d'humour et d'egotrip un peu, écrits à la première personne, dans la tradition de Joystick et de Canard PC.

### **Vous dites « actu », mais avec une volonté de valeur ajoutée, de faire des interviews, etc.**

Ouais, plutôt de faire des news, comme faisait Joystick, comme fait Canard PC encore aujourd'hui, où c'est vraiment faire des brèves, on s'est dit « comme on est un mensuel, on ne va pas faire 50 brèves, ce qu'on va faire c'est cinq actus ». Les cinq actus du mois, et à chaque fois on va essayer de... Modestement, hein, parce que, franchement, on n'avait pas beaucoup de moyens, mais on va essayer de prendre plus le temps, de revenir sur les actualités, d'apporter un peu de perspective, d'apporter, quand c'est possible, une interview...

### **Ça, ça parlait aussi aux autres qui avaient moins un parcours de journaliste ?**

Vous parlez de quoi, aux lecteurs ?

### **Non, aux autres membres de la rédaction. Ils se reconnaissent là-dedans aussi ?**

Ouais, en fait ça a été voulu par... ça a été porté par Christophe, je ne me rappelle plus son nom, c'est un pote en plus, mais je suis vraiment fatigué, ça a été voulu par Christophe Collet, qui est aujourd'hui rédacteur en chef de Vidéo Gamer, qui est l'antithèse de ce truc-là, qui est vraiment un magazine hyper, hyper basique dans le sens... Enfin, pas du tout original, en tout cas, dans sa structure. Mais Christophe, il venait de Joypad et à la fin, Joypad, c'était déjà un peu ça, en fait. Joypad, ils avaient voulu un peu être le Edge français.

### **Joypad a d'ailleurs développé un partenariat avec Edge.**

Oui. Et la génération de Chris Collet [...], avec Laurent Deheppe, mais Laurent, c'était plus... Enfin, le cerveau de l'opération, c'était plus Chris, Chris, il avait voulu faire le Edge français avec Joypad, ça c'était cassé la gueule, ça n'avait pas marché, il a récupéré Joystick et il s'est dit « oh ben, je vais faire pareil » avec Joystick et avec l'équipe qu'il a montée autour de lui, notamment Jean-Kléber, qui était son adjoint, et après un mélange d'anciens pigistes et de nouveaux pigistes, qui sont globalement aujourd'hui ce que sont la team JV et la team ZQSD, qui est le podcast que je fais, c'est plutôt la team ZQSD, d'ailleurs. Il a monté ce truc-là en disant « je vais réussir à faire le Joypad que je n'ai pas réussi à faire ». Donc voilà, on a fait ça en même temps qu'on faisait un peu PC Jeux. En fait, c'était une sorte de double rédaction, PC

Jeux et Joystick étaient dans le même bureau. On se refilaient les pigistes... Les chefs étaient différents mais les pigistes étaient un peu les mêmes. Donc j'ai bossé pour PC Jeux et Joystick à cette époque-là, sachant que, Joystick, j'en parle parce qu'on a essayé de faire un truc qui était un peu intéressant. PC Jeux, c'était vraiment beaucoup moins intéressant à faire, c'était plus traditionnel.

### **C'était plus pour ajouter des revenus à votre barque ?**

Ouais, en fait, typiquement, j'allais à San Francisco pour voir le dernier Sim city et j'essayais de faire un article un peu sympa, un peu décalé, un peu original pour Joystick et, tant que j'y étais, je faisais aussi un article pour PC Jeux mais qui était beaucoup plus basique. Comme ça, j'étais payé deux fois, c'est comme ça que tu t'y retrouvais un peu, quoi.

### **Mais il n'y avait pas de place dans PC Jeux pour...**

Non, à la fin, à la toute fin, quand M.E.R.7 commençait à vraiment se casser la gueule, je ne sais pas, ils ont eu un peu un coup de folie et ils ont voulu faire un peu le même traitement à PC Jeux qu'à Joystick... En fait, M.E.R.7 avait un peu pour projet, je crois, de revamper, de redesigner un peu tous ces magazines, de repenser tout ça. Et Joystick était le premier à qui ils ont donné l'opportunité de se repenser. Ils ont donné un peu carte blanche aux journalistes pour leur dire « faites le magazine dont vous avez envie », et tout ça. Mais après, ils ont eu pour projet de faire ça progressivement pour tous les magazines. Et le tour de PC Jeux est venu à un moment donné et ils ont dit ben, pareil, « PC Jeux, si vous voulez changer PC Jeux, dites-nous ce que vous voulez faire et on le fera ». Mais en fait on a eu une réunion, je me rappelle, là-dessus, mais c'était genre un mois avant la fin de M.E.R.7 donc ça n'a jamais abouti.

### **Est-ce que ces articles, avec l'actualité contextualisée et expliquée par une interview, c'était cela qui vous donnait le plus de plaisir ?**

Ben ouais, c'est ce qu'on voulait vraiment faire. Nous on voulait, c'est aussi l'époque où on s'est dit « les tests, on va les réduire au maximum, une page ou deux maximum ». C'est marrant les tests, surtout dans un magazine comme Joystick où tu peux te lâcher et écrire un peu à la première personne, partir dans des délires... C'est rigolo à faire, ce n'est pas ce qui demande le plus de taf, en plus. Mais c'était vraiment important pour nous que ça ne soit pas que ça. On s'est dit « si ce n'est que ça, si c'est refaire ce qu'était Joystick et ce qu'est 90% de la presse » - enfin, même quasiment 100% de la presse, à l'époque. Il y a eu IG, qui a eu une proposition différente et Canard PC avait un ton, mais sur la forme c'était quand même assez classique... Et puis, je ne vois pas tellement d'autres exemples. Si, après, tu avais des magazines hyper pointus sur les RPG ou la stratégie mais... C'était vraiment l'idée, on voulait faire un truc différent, on voulait faire notre truc. Ce qu'on faisait à Joystick, on avait l'impression de ne pas pouvoir le faire ailleurs. Encore une fois, on n'avait pas des moyens fous, je ne sais pas si le truc a vraiment été à la hauteur de nos ambitions. Mais c'était important de faire ça, c'était important pour nous et c'était important de se dire qu'on avait un magazine qui nous ressemblait. Donc le truc s'est cassé la gueule, M.E.R.7, 2012 ça se casse la gueule... Nous, on passe par plein de phases... Déjà, on lance très vite ZQSD, dans la foulée, en fait, dès que ça se casse la gueule on lance ZQSD, dès que ça ferme, qui est donc le podcast qui... L'idée, c'était un peu de faire la même chose mais en podcast. Non, non, non ! Au début, ZQSD, c'était un site avec des textes. Et l'idée c'était de faire la même chose sur le web, mais avec encore moins de moyens, puisque cette fois on ne se paierait pas. Tu avais d'ailleurs un peu le même découpage, tu avais des dossiers, des sortes d'analyses d'expériences de jeu qu'on appelait des vues subjectives, qui étaient peut-être déjà un peu dans Joystick, je pense. Et ZQSD au début c'était vraiment « on va continuer à faire Joystick mais gratos et pour internet et pour 200 personnes qui vont nous lire ». Et en fait c'était trop de taf et on s'est vite rendu compte que c'était beaucoup plus facile de le faire en parlant dans un micro plutôt qu'en écrivant. Et donc c'est devenu un podcast au bout de deux-trois mois.

Ensuite, en projet professionnel, il y a eu JV, qu'on a lancé un an après, qui est un projet qui est né de la volonté de Bruno Pennes, qui bossait à PC Jeux – comme je vous le disais, Joystick et PC Jeux étaient un peu mélangés mais Bruno, du coup, les rédactions de Joystick et PC Jeux se connaissaient bien et Bruno connaissait bien la rédaction de Joystick. Et Bruno, il les connaissait depuis très longtemps, d'ailleurs – je rentre trop dans des détails. Il décide de monter son magazine. Comme on était tous au chômage, il dit « ben, on va monter notre propre magazine, on va se trouver du boulot vu qu'il n'y a plus personne pour nous en donner ». En plus, il y a un appel d'air qui se crée, puisqu'il n'y a plus de magazine en presse... Franchement, il y a une époque, il y a un mois où il y avait eu juste Canard PC, et Jeux vidéo Magazine qui s'est très vite relancé après la faillite de M.E.R.7, vu que c'était le seul magazine qui était véritablement rentable. Il s'est très vite relancé. Il a été relancé par ses dirigeants, qui étaient rédacteurs en chef.

### **Vous parlez de Jean-François Morisse avec Link digital spirit ?**

Exactement, Jean-François avec Brice N'Guessan. Qui était rédacteur en chef de, à la fin, de JVM, maintenant je ne pense pas... Ben non, il n'était pas... Ou alors à la fin. Ou c'était juste Olivier, peut-être. Ou c'était Brice, je ne sais plus, bon bref. Et eux, ils ont racheté le magazine, et je te parle de Brice parce que c'est lui qui m'a mis le pied à l'étrier, c'est lui qui m'avait envoyé le mail pour faire de l'actualité dans PlayStation Magazine quand j'ai commencé. Voilà pour le détail, mais ce n'est pas un mec que je connais plus que ça, avec qui j'entretiens des rapports assez épars et disparates et distants. Bon bref, eux ils relancent Jeux Vidéo Magazine et il y a un mois où il y a juste Jeux Vidéo Magazine de justesse et



Canard PC en kiosques. Et donc Bruno, qui a un peu un côté entrepreneur, il se dit « je vais monter le So foot du jeu vidéo », c'était un peu son projet. Et il se dit « je vais faire appel à mes potes », et ses potes, plus ou moins, pour diverses raisons et différentes trajectoires, ses potes, c'était plus ou moins la bande de Joystick et donc de ZQSD. Et donc il fait appel à nous il nous dit... C'est passé par différentes phases, il a voulu relancer Joystick à un moment donné, avec Anuman, qui est un éditeur de jeu vidéo qui avait les droits, et ça ne s'est pas fait. Après, il s'est dit, « ben ce n'est pas grave, on va faire un magazine indépendant », ce qui est devenu JV... Et puis comme Bruno est un garçon qui est un garçon qui a un tempérament d'entrepreneur, mais pas vraiment de manager, il n'a pas réussi du tout à garder ses troupes, il n'a pas réussi à vraiment garder sa vision du magazine qu'il voulait faire, et à la place il a refait Joystick, parce que nous, c'est ce qu'on voulait faire, avec Kévin Bitterlin, avec toute la bande. Et donc, du coup, on a refait Joystick en enlevant de l'humour, ça c'était le compromis qu'on avait pris avec Bruno, c'était que, Bruno, il ne voulait pas faire un magazine excluant. Il ne voulait pas que, quand tu ouvres JV, tu aies l'impression de tomber sur un magazine de potes qui sont en train de faire une soirée, et toi tu as raté le début de la soirée, et toi tu ne comprends pas ce qu'il se passe et du coup tu le refermes et tu t'en vas. Il voulait faire un magazine un petit peu plus pro, quoi. En gros, JV c'était un peu Joystick en plus pro, en plus chiant – mais c'est un peu les deux. Voilà, ça c'était le compromis qu'on avait trouvé.

### **Donc, dans votre manière de prolonger l'actu, vous le conceviez comme un prolongement de Joystick ?**

JV, ah oui, complètement. Sauf que là... La différence c'est que Joystick ils étaient deux permanents et les pigistes, on se voyait – on se voyait au bar assez souvent, d'ailleurs, ce qui revient un peu dans ce que je vous décris depuis tout à l'heure (rires) – on se voyait comme ça entre potes, mais sinon on se voyait pour le boulot, on se faisait une réunion par mois. Donc il n'y avait pas vraiment une ambiance de rédac pendant les heures de travail. Il y en avait en dehors des heures de travail mais pas pendant les heures de travail, vu qu'on était chez nous. Alors que, la différence avec JV, c'est qu'on était tous en interne, on était cinq... Cinq ou six dans le même bureau en permanence, là il y avait une vraie vie de rédaction, donc c'était assez stimulant, sachant que c'est un truc qui n'existe pas du tout dans la presse écrite, quoi. À part à Canard PC, et encore maintenant à Canard PC, depuis qu'ils sont tous partis, je ne suis pas sûr que ça existe encore. À l'époque, ça n'existait pas du tout. Être tous dans une même rédaction, c'était hyper stimulant. On avait vraiment l'impression d'être un « vrai journal », entre guillemets. Un vrai magazine, quand on est tous là en permanence en train de discuter chaque décision et tout ça, ce qui rend le management encore plus compliqué pour ce pauvre Bruno, mais voilà, c'était hyper stimulant de lancer ça, de lancer JV.

### **Est-ce que ce prolongement de Joystick évolue ? Vous avez l'impression d'aller plus loin, journalistiquement, ou vous gardez chacun vos réflexes ?**

Là où ça change, c'est qu'on a la main non seulement sur l'éditorial mais aussi sur tout ce qui est commercial. Alors, on a une régie pub, qui s'occupe de... On avait pris la même régie pub, qui est toujours celle de JV, d'ailleurs, qui est la régie pub de So Foot, parce que je pense que Bruno avait l'espoir secret, vraiment, encore, de se faire racheter par So Foot ou je ne sais pas quoi, alors que JV n'a jamais ressemblé à So Foot, c'est surtout que JV a 10 fois, non, 20 fois moins (j'avais calculé, une fois) de moyens que So Foot, donc ça aurait été compliqué de faire la même chose, mais on avait opéré ce rapprochement, bref... La régie pub était quand même opérée par la même bande que So foot, mais à part ça on avait vraiment la main sur toutes nos décisions, enfin, de la qualité du papier du magazine aux partenariats qu'on pouvait faire ou ne pas faire. Et ça, c'était vraiment nouveau et différent. Et notamment parce que, du coup, je sais qu'à Joystick, il y a une fois ou deux – franchement on a... Après, peut-être que les chefs nous ont épargné ça mais à Joystick, de ce qu'on a vu, même si c'était une grosse boîte, la gestion était quand même relativement clean mais il y a quand même une fois ou deux où ils ont fait des partenariats, des machins et nous on n'était pas forcément d'accord avec ce qu'ils faisaient. C'était l'exception, ce n'était pas la règle, mais ça arrivait. Alors que vraiment, à JV, on était hyper intransigeants. En fait, je pense qu'il y a une culpabilité dans la presse jeu vidéo... Il y a toujours ce soupçon de ne pas être pro, d'être des vendus, des machins, ou même, de ne pas être pro par paresse. Et donc pour nous, c'était vraiment super important d'être ultra-carrés. On a refusé des partenariats, des trucs comme ça, nous on était une toute petite boîte avec 40.000 euros de chiffre d'affaires, enfin, 40.000 euros de capital, et on nous proposait des sommes qui étaient quasiment équivalentes, pour faire des partenariats avec, je ne sais pas, avec Warner ou des trucs comme ça, avec des éditeurs de jeux vidéo, et on disait « ben, non ». On était vraiment, toujours – eux ils le sont encore, enfin, eux, moi aussi, mais moi je ne suis plus là-bas – hyper intransigeants sur l'éthique et tout ça, comme une sorte de complexe... Je pense qu'on avait un petit peu un complexe par rapport à ça et du coup on était ultra intransigeant et on était ultra pauvre. On n'avait vraiment pas une thune. Mais bon, c'était le prix, j'imagine, de l'intransigeance. Ça, c'était vraiment une différence. Après, sur la façon de fonctionner, le rédactionnel, ce qui changeait, c'est qu'on était sur place, et donc chacun avait toujours son mot à dire sur chaque décision, sur chaque élément de maquette, d'angle, il y avait des réunions où on discutait nos angles, des réunions de rédaction, ça, c'est des trucs que, je pense, tu n'as pas souvent, dans la presse jeu vidéo, et ça, c'était chouette, même si c'était beaucoup d'engueulades, parce que c'est une belle bande de mecs têtus, quand même, JV, mais en tout cas on discutait, quoi, c'était cool. Après, la différence, dans l'écriture en elle-même, dans les tests, les machins, comme je vous dis, la principale différence, c'est au moment de passer à l'écriture, il y avait un ton qui était un peu plus sérieux, mais sinon, c'est quand même le prolongement, ouais.

### **Et par rapport à l'actualité, il n'y avait pas un rapport différent ?**

Ben, l'actu, c'est pareil, dans JV on s'est toujours dit... attendez, j'en prends un exemplaire... Je tombe sur le meilleur jeu direct : j'ouvre une page et c'est mon jeu préféré, Daggerfall, génial. En fait, on s'est dit... On a beaucoup lu ce qu'il se faisait en dehors de la presse jeu vidéo. Au moment de créer le magazine, on s'est vachement inspiré de ce qu'il pouvait exister ailleurs, mais ailleurs que dans la presse jeu vidéo. Au niveau des tests, c'était pareil, on s'est dit « vraiment, le test, c'est une page ou deux max ». Il y a un moment donné, on est même arrivé à se dire que, les tests, ça serait bien que ça soit un tiers de page. Parce que les critiques de cinéma, dans la presse culturelle, ça ne fait jamais deux pages, une critique de cinéma. Une critique de cinéma, c'est une colonne. Moi, j'ai toujours milité pour que les critiques de jeux vidéo elles fassent une colonne, qu'elles soient très courtes, que ça soit cinq phrases, dix phrases, tu ne spoiles pas, ou tu spoiles, d'ailleurs, tu t'en fous, il fallait mettre un petit macaron « spoilers », on avait un petit macaron « spoilers », à une époque, où on disait « ne lisez pas ce papier, on spoiler », mais on n'en avait rien à foutre de spoiler et ça, c'était cool. On s'était dit qu'on allait virer les notes aussi, parce qu'on en avait marre de mettre des notes, que ça ne voulait... Ce n'était pas forcément une sorte de posture genre « la note, ça pervertit l'exercice », c'est juste que c'est chiant à mettre et que ça n'intéresse pas grand monde. Enfin, ça n'intéresse pas grand monde... Tu ne dis pas grand-chose, je trouve, avec une note.

### **Vous, ça ne vous intéressait pas, en tout cas.**

Non, moi, ça ne m'intéressait pas du tout. En fait, je trouve ça un peu vulgaire comme exercice. Surtout la presse qui met des notes sur vingt, il y a vraiment, dans la note sur vingt, je trouve... Le fait que les journalistes de jeu vidéo mettent des notes sur vingt, ça donne vraiment l'impression que c'est des mecs qui sortent du collège ou du lycée et qui disent « ouais, les profs nous ont bien fait chier pendant toutes ces années à mettre des notes sur vingt, maintenant, c'est à mon tour, moi aussi je vais mettre des notes sur vingt, moi aussi je suis un adulte, moi aussi je suis grand, moi aussi j'ai le droit de mettre des notes sur vingt ». Et il y a vraiment ce côté-là, je trouve, une dimension, un syndrome... De complexe d'infériorité de la part des journalistes jeu vidéo qui mettent des notes. Et donc la note sur dix ou cinq, en fait, finalement, on a fait une sorte de notre sur quatre ou cinq, je ne sais plus, avec des petits dessins, une petite mascotte, mais qui permettait quand même d'apporter un peu de nuance en disant... Il n'y avait pas forcément un côté linéaire, il y avait quatre mascottes, mais ce n'était pas forcément du mieux au moins bien, elle pouvait être en colère quand tu avais été déçu, elle pouvait être triste si... Je ne sais plus trop, elle avait des expressions. C'était une sorte de note sur quatre améliorée. Avec quelques nuances.

### **J'imagine que les parodies de notes, sur Pixels, s'inscrivent dans la même idée ?**

Ça existait avant moi. Ça, William [Audureau] a dû vous le dire, je pense. Je crois que ça vient de lui. Il y a un papier, un jour, il ne savait pas quoi mettre comme note, alors il a mis une note débile et ça lui a plu, et il a obtenu de Damien, qui était le chef de rubrique à l'époque, Damien Leloup, il a obtenu... Damien, qui est toujours enthousiaste quand on lui propose une idée qui est à la fois géniale et débile, lui, c'est vraiment ce qu'il préfère, et il a obtenu de lui, « ouais, si tu veux continuer à mettre des notes débiles, mets des notes débiles, il n'y a aucun problème ». Et, du coup, c'est suite à ce papier de William, c'était avant que j'arrive, je ne saurais pas vous dire lequel, que c'est devenu une tradition à Pixels de s'en foutre de la note qu'on met et ça m'arrange bien parce moi je... Je ne sais pas si un jeu est bon ou pas bon. Pour moi, les critiques de jeu, les critiques qu'on faisait à JV, ça n'a jamais été se dire... Enfin, l'idée d'arriver à la fin du papier et que le lecteur sache si le jeu est bon ou pas, ça ne nous intéressait pas trop, en fait. Ce qu'on voulait c'est, je ne sais pas, apporter un regard, une analyse, parler d'un moment précis, essayer de donner envie si... Enfin, il y a quand même ce côté, un peu, d'éveiller éventuellement la curiosité du lecteur, mais on s'est dit « on n'est pas là pour dire "achetez-le" ou "ne l'achetez pas", parce qu'on s'est dit « les mecs ont internet », en fait. Les mecs ont internet, ils lisent Gamekult, Jeuxvideo.com, depuis quinze ans, ils ont confiance en leurs testeurs, ils ont Metacritic... Parce que, à l'époque on ne parlait que de ça, de Metacritic, c'est un peu moins le cas maintenant, j'ai l'impression, mais... Ils n'ont pas besoin d'avoir notre avis de nous, qu'ils ne connaissent pas, sur est-ce qu'il faut qu'ils achètent ce jeu, quoi.

### **Est-ce que ça vient aussi d'une frustration que vous ressentiez quand vous faisiez des tests pour Joystick, en pige ?**

Non, non, je ne crois pas. Je ne crois pas, je ne me posais pas... En fait, ce n'était pas l'exercice que j'aimais le plus mais ça ne m'était jamais venu à l'idée de... Enfin, je ne dis « jamais », je n'en sais rien, je me trompe peut-être mais je ne crois pas que ça m'était venu à l'idée de le subvertir, d'essayer de le changer. Par contre, à JV, comme on a vraiment essayé de partir d'une base... C'est ça qui est paradoxal, à JV, c'est qu'on a vraiment essayé de partir d'une base propre et de faire table rase du passé. Et, en fait, on s'est retrouvé, quand même, à faire quelques trucs de Joystick, parce qu'à Joystick, on avait fait pareil, on avait fait table rase du passé aussi, on avait fait ce qu'on voulait das une certaine mesure et du coup, forcément, un an ou deux ans après, on n'avait pas tant changé que ça. Finalement, on a refait un truc un peu semblable. On avait fait quand même un effort sur le rubriquage, essayé de faire des rubriques un petit peu différentes. Il y avait un papier long à chaque fois, un papier un peu rétro, d'enquête, sur un vieux jeu, ça c'était... Y'avait aussi, il y a deux... quatre pages de cinéma dans JV, ça, j'ai toujours trouvé ça complètement débile, mais bon, il paraît que ça attire la pub, alors on le faisait quand même.

## **Qu'est-ce que vous appelez « enquête », quand vous me parlez d'un article long... ?**

Ben, il y a un papier rétro à la fin de chaque JV, moi, c'est toujours le papier que j'ai préféré faire. C'est un papier où tu vas reprendre un vieux jeu, typiquement, qui fête ses vingt ans ce mois-ci, ou je ne sais pas quoi, et tu vas un peu retrouver les gens qui l'ont fait et raconter la genèse du projet. Et raconter un peu les coulisses du projet, genre, ce jeu-là auquel vous avez joué, ben, on va vous raconter un peu ce que vous ne savez pas à son sujet, et ce n'est pas, genre, des anecdotes, genre « il y a une épée cachée derrière le troisième rocher », machin, ça va plutôt être comment il s'est fait, qui l'a fait... Et c'est ces mecs-là qui vont nous le raconter. Ça, c'était un peu le pitch de départ. Et après, moi, ce que j'ai bien aimé faire, c'était des trucs, c'était plutôt... En fait, l'exercice est vraiment intéressant, non pas quand tu racontes l'histoire d'un jeu que les gens aiment, parce que des fois, l'histoire est nulle, mais c'est quand tu racontes une histoire intéressante de jeux, même s'ils sont inconnus. On a fait des dossiers sur Project Snowblind, qui est un FPS qui, je pense, est quand même assez pointu, voire largement inconnu, mais c'est un papier que j'ai adoré faire parce que, je ne sais plus exactement si c'est le cas mais... Si, si : j'avais retrouvé les développeurs du jeu, ils m'avaient envoyé des documents de travail du jeu et l'histoire que j'ai retrouvée... Elle était géniale, l'histoire ! Et, en fait j'avais parlé de ce jeu, de cette histoire, mais le jeu était juste un prétexte. Ça, c'est intéressant, je trouve : quand le jeu vidéo devient juste un prétexte pour parler d'une histoire intéressante en elle-même. Je ne sais pas si je suis clair. Mais voilà, ça, c'était chouette à faire.

## **Et ce qui fait que vous, vous considérez ça comme une enquête, c'est que vous...**

Le mot est un peu fort, peut-être. J'ai dit « enquête », mais au sens où il faut trouver des... Ben, envoyer des mails, contacter des types, faire des interviews, vous voyez. C'est déjà... Dans la presse jeu vidéo, c'est déjà énorme, quoi.

## **Vous trouvez que le mot est un peu fort ?**

Ben, je ne sais pas ce que vous entendez par enquête mais, comme vous le reprenez, vous me faites douter. Alors, c'est quoi une enquête... ? Mais si...

## **Je ne veux pas vous faire douter, je veux simplement savoir ce que vous entendez par « enquête ».**

Ouais, après une enquête... ça va être... Enfin, j'ai l'impression que si tu dis « enquête », ça va être « essayer de raconter quelque chose que les gens n'ont pas envie de raconter ». Donc ça va être, quand William a fait Quantic, par exemple, on est en plein dedans. Quand tu fais la genèse d'un vieux jeu, le mot enquête me paraît un peu fort parce que c'est une histoire que les gens sont prêts à raconter assez facilement, si tu leur demandes gentiment... Ce n'est pas une histoire cachée, c'est rarement une sale histoire. Donc c'est peut-être là qu'est un peu la différence mais, en tout cas, c'est ce que moi, aujourd'hui, à midi, avec la gueule de bois, je vous donne comme définition, mais peut-être que demain ça ne sera pas la même.

## **Vous me parliez du côté « retrouver des gens ».**

Oui, produire des interviews. Qui est quand même un exercice journalistique de base, mais qui n'est pas hyper pratiqué dans la presse jeu vidéo. Ou alors, ce sont des interviews promotionnelles. Conduire des interviews de mecs qui n'ont rien à vendre, ce n'est pas quelque chose qui arrive tous les jours dans la presse jeu vidéo.

## **C'est peut-être là où est votre nuance : c'est ça qui fait de ces articles une enquête pour la presse jeu vidéo ?**

Oui, oui. C'est très certainement une enquête. Sur le spectre des enquêtes qui va de... Je pense qu'il y a une sorte de spectre des enquêtes qui va de ça aux enquêtes de Mediapart et on n'est pas... Il ne faut pas... Mais oui, ça correspond probablement à la définition d'une enquête. Voilà, et JV, c'était ça. Et, après, il y a William, que je connaissais depuis très longtemps, parce qu'il bossait à 01net – je vous disais que j'avais pigé à 01net à mes débuts dans la presse jeu vidéo. Et bizarrement, à 01net, il n'a pas fait le jeu vidéo, je crois. Je crois qu'il ne bossait pas tellement pour 01net, il bossait plus pour SVM, qui partageait le même bureau, le même open space que 01net. Ah, si, il a peut-être un peu bossé pour 01net, quand même... Mais il a dû changer de poste à un moment donné, mais je crois qu'il n'a jamais été à fond sur le jeu vidéo, à 100%. Je ne sais plus trop. Moi, j'étais pigiste, lui, il était en interne. Je crois que c'était l'assistant de Pierre Fontaine, le chef de rubrique, qui était un des boss à 01net à l'époque. Et c'est là que j'ai rencontré William, on est resté en contact. C'est mon plus vieux pote dans le milieu, William, en fait. De tous les mecs que je fréquente encore dans le milieu du jeu vidéo, c'est mon plus vieux pote, on se connaît depuis dix ou douze ans... Ouais, dix ans. Et bref, un jour il me dit « tu devrais candidater pour bosser à Pixels », et moi je lui dis « non mais, je ne vais pas bosser à Pixels, ce n'est pas sérieux, je n'ai pas du tout le... ». Je pense que j'avais intégré en bossant huit ou neuf ans dans la presse jeu vidéo que je ne pouvais plus bosser dans un vrai journal, si vous voulez.

## **Pourquoi vous dit-il ça ? Vous en aviez marre de JV ?**

Non, non, pas du tout, justement : je lui dis « ben, tu es fou, moi je reste à JV, déjà, je ne peux pas abandonner mes potes » et puis... En fait, je balaie de la main ce qu'il me dit parce que j'ai un boulot, donc je ne vais pas changer de boulot. Quand j'ai un boulot, je le garde, en fait, je suis un garçon assez simple. Je lui dis « c'est gentil mais j'ai déjà un travail ». Et il dit « ah, bon, tant pis ». Et puis, il me le repropose, il insiste un peu et puis, à un moment, je me dis « je vais quand même réfléchir ». Et je finis par candidater. Et puis voilà. Et je suis pris en 2016. C'est interminable, la séquence de candidature. Je crois que j'ai candidaté en juin et j'ai commencé en septembre... Non, en octobre. Ça a mis neuf mois. C'était un véritable... Comment dire ? Un véritable accouchement. J'ai mis neuf mois entre le moment où j'ai dit oui à William et où j'ai commencé.

### **Pourquoi ?**

Il y avait pas mal d'entretiens, ce n'était pas évident. Je n'ai pas eu forcément tous les tenants et aboutissants du truc mais, à mon avis, c'était vraiment une volonté de Damien Leloup, qui est le chef de rubrique de Pixels, de créer un deuxième poste jeu vidéo. Je pense que William était persuadé de ne pas être bon en tout. Alors que ce n'est pas vrai : William est bon en tout. Mais il était persuadé de ne pas l'être. Et il se disait « olalah, je ne suis pas bon en PC, je ne suis pas bon en indé ». Et moi, c'était plutôt ce qui m'intéresse, le jeu PC et le jeu indé. Et William disait « il me faut un binôme. Moi je fais tout ce qui est consoles, gros studios, et il me faut un binôme qui fasse le PC et les petits studios ». Et il a proposé à Damien, il dit « j'ai le candidat parfait, c'est Corentin, on se connaît depuis longtemps, il fait un magazine, JV, qui est cool, il est l'exact opposé de moi en jeu vidéo – tous les jeux que je n'aime pas, il aime, et tous les jeux que j'aime, il n'aime pas ça... C'est un bon candidat ». Et Damien, qui était d'accord avec lui, et qui devait avoir le budget pour... Enfin, je ne sais pas s'il avait le budget, c'est peut-être ça le truc. C'est que, Damien, il a dû être d'accord avec lui, il est allé voir la direction du *Monde*, et Damien est un homme qui est chef de rubriques Pixels mais c'est un homme qui est très très écouté au *Monde*, on le compare parfois à Yoda, c'est une sorte de mec qui tire un petit peu les ficelles derrière. Tu sais que c'est un mec, quand il veut obtenir quelque chose, il a l'oreille de la direction. Il a été rédacteur en chef... Il y a plein de rédacteurs en chef au Monde.fr, être rédacteur en chef, ce n'est pas forcément être LE big boss, parce que, contrairement à un journal jeux vidéo, il y a quatre ou cinq rédacteurs en chef, mais il a été l'un des rédacteurs en chef du Monde.fr. Donc voilà, c'est un mec qui est à l'oreille de la direction et quand, lui, il dit « je veux créer un poste », ben, on l'écoute, mais ce n'est quand même pas facile de créer un poste dans la presse aujourd'hui. Parce qu'il n'y a pas l'argent, il n'y a pas d'argent dans la presse, quoi. Même au *Monde*, on s'en sort, mais on ne s'en sort peut-être pas forcément au point de créer des postes pour créer un deuxième poste de journaliste jeu vidéo. En fait, au Monde.fr, il y avait déjà un journaliste jeu vidéo, mais c'est énorme, un journaliste jeu vidéo. Au Figaro, il y avait Chloé Woitier, mais maintenant elle fait jeux vidéo, médias... Je ne sais pas si vous l'avez interviewée mais, elle, elle vient du jeu vidéo, mais maintenant elle fait les médias en général, dont le jeu vidéo, mais c'est 10% de son activité, quoi.

### **Oui, c'est cet élargissement de son domaine d'expertise qui fait que je doute qu'il soit pertinent de l'interroger dans le cadre de mes recherches.**

Après, elle s'intéresse au jeu vidéo. C'est-à-dire que, si vous allez au Figaro et que vous dites « qui fait le jeu vidéo ? », c'est Chloé. Mais elle ne fait pas que ça, c'est vrai. Dans d'autres journaux, à Libération, il y a Erwan qui écrit sur le jeu vidéo mais aussi sur tous les angles technos, machin... Un mec qui fait du journalisme jeu vidéo à 100%, à l'époque, je pense qu'il y en avait juste un seul en France dans la presse généraliste. Et Damien et William vont voir la direction en leur disant « on est les seuls à avoir un journaliste jeu vidéo, on en voudrait un deuxième ». Je crois que la direction a dû leur dire « mais, what ? Pourquoi ? (rires). Mais, du coup, c'est pour ça, je pense qu'ils ont eu un peu de mal à convaincre la direction, c'est pour ça que ça a pris un peu de temps, je pense.

### **Et vous, pendant cette longue période de neuf mois, vous doutez ou vous changez d'avis petit à petit ?**

Oui, non, en fait, c'est au début que je dis « oui » du bout des lèvres. En fait, au début je dis « je vais faire les entretiens et je vais voir où ça s'arrête ». C'est ma copine qui me dit « tu devrais faire les entretiens et laisse-les décider pour toi : s'ils ne veulent pas de toi, ils ne te prendront pas et puis, s'ils veulent de toi et que tu as changé d'avis entretemps, ben, tu n'as qu'à dire non, ça n'engage à rien ». Donc je suis allé faire les entretiens comme ça, et puis je rencontre Damien, je rencontre Vincent qui, à l'époque, était à la rédaction en chef. À la fin, je rencontre même Jérôme Fenoglio, qui est le directeur du *Monde*. Au fur et à mesure des entretiens, je me dis « en fait, ces gens ont l'air sympathiques, ils ont l'air de trouver que je ne suis pas trop nul, donc pourquoi pas, alors ». Et juste avant l'été, je vois la RH, aussi, et puis ils disent « bon, ben, voilà, tu peux commencer à la rentrée ».

### **Mais est-ce qu'il y a quelque chose qui vous attire particulièrement dans ce poste ? Un élément qui fait que vous vous dites « je vais pouvoir faire plus de choses qu'à JV » ?**

Non, pas forcément. Enfin, pas dans le poste jeu vidéo, exactement. Parce que, déjà, si, le fait de bosser avec William parce que, William, je trouve que c'est un mec qui est une force de travail, de la nature, de proposition, qui est un mec incroyable et c'est motivant de me dire à ce moment-là que je vais bosser avec lui. JV, ça ronronne un peu, quand même, et puis on galère, vraiment, on galère, quand même. En termes de... Enfin, je ne cours pas après l'argent, sinon, je ne

serais pas journaliste, mais on galère financièrement, on ne se paie pas tous les mois, ça devient un peu compliqué de vivre. Et je me dis surtout « en fait, ça va être l'occasion de faire autre chose que du jeu vidéo ». En fait, je ne me dis pas que je vais faire du jeu vidéo différemment, parce que William et Damien sont venus me voir en me disant « nous, on veut que tu fasses ce que tu fais à JV, que tu le fasses chez nous ». En fait, c'est pour ça qu'ils sont venus me chercher : ce n'est pas pour faire autre chose, c'est pour faire ce que je fais. Par contre, ils me disent – enfin, ils ne me disent pas mais ils me font miroiter aussi le fait qu'il faut savoir être souple et être prêt à travailler sur d'autres sujets. Et, travailler sur d'autres sujets que le jeu vidéo, ben, après dix ans de jeu vidéo, c'est cool aussi. Pas que j'ai envie d'arrêter le jeu vidéo mais juste d'alterner pour prendre de la respiration de temps en temps, c'est chouette. Donc il y a aussi ce truc-là qui m'intéresse : avoir un poste plus généraliste, ne pas parler seulement de jeu vidéo mais aussi du numérique en général et même, des fois, faire des trucs qui n'ont aucun rapport avec le numérique. Voilà, c'est ça qui, plutôt, éventuellement, me motiverait. Et puis bosser pour *Le Monde*, c'est chouette, tu te dis, ça fait... c'est une boîte qui est intéressante, tu évolues après derrière, peut-être que le jour où j'en aurai marre de faire du jeu vidéo, j'aurai peut-être plus d'opportunités qu'en restant journaliste jeu vidéo dans la presse spé, quoi. Mais, après, rétrospectivement, je pourrais vous dire des trucs genre « c'est trop bien, en plus, parce que je me suis dit que j'allais pouvoir apporter la bonne parole dans la presse généraliste et parler de jeu vidéo indé yougoslave hyper obscur ». Mais, sur le coup, je n'ai pas trop pensé à ça, je pense. Ça serait un peu malhonnête de vous dire que j'ai réfléchi comme ça, parce que je pense que je n'ai pas trop réfléchi au côté « apporter la bonne parole dans la presse généraliste ». De toute façon, William le faisait déjà tout seul, et il n'avait pas besoin de moi, et il n'a toujours pas besoin de moi pour le faire.

**Aujourd'hui, avec le recul, avez-vous le sentiment que c'est différent que de travailler à JV ? Vous me parlez de la possibilité de travailler sur d'autres sujets.**

Oui, c'est différent, quand même. [Interruption temporaire de l'entretien]

**Avez-vous le sentiment d'aller plus loin dans votre pratique du journalisme à Pixels qu'à JV ? Tout à l'heure, vous aviez des réticences à employer le mot « enquête » pour JV. À Pixels, vous avez davantage le sentiment d'être dans l'enquête ?**

En tout cas, tu as clairement les moyens de le faire si tu veux le faire. Ce n'est pas l'unique format qu'on fait. Déjà, la différence, c'est ce dont je parle, je pense, où c'est plus compliqué, je me rends compte... Il y a un truc que je n'avais pas forcément perçu : parler de trucs hyper obscurs – je vous parlais d'un jeu indépendant yougoslave obscure dont j'aimerais parler à JV, le public il est captif, il t'a acheté, il sait ce qu'il cherche, tu peux y aller. Au Monde, tu as quand même beaucoup de lecteurs, et la majorité des lecteurs ne savent pas ce que c'est que le jeu vidéo. Ces gens-là ne vont pas forcément lire les articles de Pixels, mais il y en a quand même qui y vont. Donc il faut quand même réussir à intéresser le mec, à trouver l'angle, les termes, tu n'écris pas de la même façon. Tu contextualises davantage, tu rentres moins dans... J'allais dire « tu rentres moins dans le détail », ce n'est pas forcément vrai, mais tu ne rentres pas dans les mêmes détails que quand tu parles à un public spécialisé. Il y a un rapport au public qui n'est pas tout à fait le même quand tu bosses pour de la presse généraliste – a fortiori de la presse web où tout le monde peut tomber sur ton article. Et, en plus, c'est des articles gratuits, Pixels, très très très souvent, donc tu ne sais vraiment pas qui va te lire. Donc du coup, selon l'angle, on est un petit peu obligés de réfléchir. On ne réfléchit pas non plus... On raconte ça souvent avec William, mais à chaque fois, j'ai l'impression que les gens s'imaginent qu'on fait des réunions, des intenses brainstormings, ce n'est pas comme ça que ça se passe. Ce qu'il se passe c'est que, quand on écrit un papier, de manière plus ou moins consciente on se dit « ce papier, il est pour les lecteurs de Pixels qui viennent chercher des trucs un peu pointus qu'on peut faire sur Pixels » ; « il est pour les lecteurs plus généralement qui s'intéressent au jeu vidéo, qui ont joué quand ils étaient adolescents ou étudiants, qui ont un peu laissé tomber et qui aujourd'hui ont quarante ans et des enfants, mais ils gardent une nostalgie, ils gardent même un intérêt, un peu, ils peuvent suivre l'actualité un peu du coin de l'œil, et si tu leur parles de jeu vidéo un peu pointu ils vont te suivre » - mais il va falloir leur trouver des angles un peu différents, pas juste leur dire qu'il y a le nouveau GTA qui sort, ça, ils s'en foutent. Par contre, un papier, une enquête un peu différente, ça, ça va les intéresser. Et vous avez le troisième public, qui est le mec qui n'en a rien à foutre du jeu vidéo et alors, lui, il faut vraiment aller le chercher et être très généraliste, très pédagogue, et tout ça. Donc, quand tu écris un papier, inconsciemment, tu te mets sur un de ces trois braquets, entre guillemets, tu penses à un de ces trois lecteurs types et tu écris pour lui. Ça, c'est quand même la différence alors que nous, dans JV, ce n'était vraiment que le premier type, les gens qui savent ce qu'ils viennent chercher, qui sont passionnés de jeu vidéo, etc. Donc voilà, ça, c'est une différence. Pour ce qui est de l'enquête, moi, ce n'est pas forcément le truc que je fais le plus. Moi, c'est... Moi, je suis plus dans un travail – et ça va encore être plus vrai cette année – mais j'essaie de faire un peu de la prospection, d'aller chercher des créateurs de jeu, des trucs comme ça, plutôt que les enquêtes « sérieuses », entre guillemets, comme je pouvais dire tout à l'heure, puisque j'avais des scrupules à parler d'enquêtes pour la genèse d'un jeu vidéo, les enquêtes vraiment sérieuses, que font *Le Monde* ou que font *Mediapart*, ça, c'est plus William qui est sur ce créneau-là que moi. J'ai les moyens de le faire, maintenant, nos façons de travailler et la répartition des tâches font que c'est plutôt lui qui est sur ce créneau, en général, que moi. Lui, jouer, en fait, le jeu vidéo proprement dit, ça l'emmerde un peu, maintenant. Alors que, moi, ça me fait encore vachement marrer.

**Donc, c'est une question d'intérêt qui fait, par exemple, que vous ne l'avez pas énormément épaulé sur l'affaire Quantic Dream ?**

Sur le suivi, on l'a fait à deux et sur l'enquête initiale, c'est 100% lui.

### **Et ça, ça vient de votre intérêt pour le jeu vidéo qui est toujours là ?**

Ouais, non, c'est aussi que, comme je vous le disais, William, c'est une force de la nature. Lui, il est capable de faire un milliard de projets en même temps et de faire de gros trucs au long cours. Moi, je suis un garçon qui est très dispersé et un peu plus... Plus dispersé, on va dire. Et lui, il est capable de mener de front de grosses enquêtes comme ça et de tester un jeu en même temps. Moi, je ne suis pas capable de faire ça. Je n'ai pas du tout le... Je pense que j'ai été trop longtemps dans la presse papier, si vous voulez. Je suis un des rares mecs au *Monde.fr* à venir de la presse papier : en général, les gens de ma génération, ils ont bossé dans le web directement et ils n'ont pas du tout bossé pour le papier. Et moi, c'est vrai que j'avais le côté mensuel, prendre son temps, faire un truc... Je suis assez lent, pour dire les choses simplement.

### **Donc c'est aussi une question de compétences ?**

Ouais, ouais. On n'est pas sur le même créneau. On est complémentaires, j'espère, je pense.

### **Vous me parlez des trois publics. Est-ce que vous essayez d'équilibrer les articles pour que chacun de ces trois publics ait une part égale de contenus qui se destinent à lui ?**

Non, non. On écrit... En fait, on regarde l'actu, si l'actu l'exige, parce qu'il y a un nouveau phénomène, il y a le nouveau Fortnite qui vient de sortir, bon, là il faut en parler parce que, le lecteur du *Monde*, il voit tout le monde parler de Fortnite autour de lui, il ne comprendrait pas que... Ou, je ne sais pas, le nouveau Call of qui sort – même si c'est de moins en moins vrai maintenant. On n'en a même pas parlé, de Call of, en fait, cette année. Mais, jusqu'à l'année précédente, le nouveau Call of sort, tout le monde en parle, on se dit « mais, les lecteurs, ils vont se dire “mais pourquoi *Le Monde* ne parle pas de ce jeu dont j'entends parler partout ?” ». C'est pour ces raisons d'avoir, au moins, une sorte de socle de traitement de l'actualité généraliste qu'on est un peu obligé de parler de ces trucs-là mais, après, le temps qu'il nous reste, une fois qu'on a fait ça – et c'est la majorité du temps – on fait vraiment ce qui nous plaît, en fait. Il n'y a aucune espèce de... On envoie un mail, quand même, à nos chefs de rubriques, pour savoir si on a leur feu vert mais, en fait, on fait exactement ce qu'on veut, si on a envie de... Enfin, il n'y a pas de question d'équilibre, il n'y a pas d'ordres de la direction de traiter tel ou tel sujet, non, il y a une liberté absolue et totale. La direction du *Monde* a complètement confiance en ses journalistes. Personne ne va remettre ta compétence en question, personne ne va te dire « tu devrais peut-être faire ça parce que je pense que c'est intéressant ». Si, on va te le dire, mais personne ne va te forcer à le faire. Et si, toi, tu dis « ce truc-là, qui est complètement débile et ultra-pointu, j'ai envie de le faire », si tu arrives à convaincre tes chefs de rubrique que c'est un bon sujet, tu le fais, en fait. Il n'y a pas de question de timing, d'équilibre, de je ne sais pas quoi.

### **Donc, parler des jeux qui font l'actualité, c'est une contrainte que vous vous fixez vous-même ?**

Ben oui, parler du dernier Call of, ce n'est pas forcément ce qui nous fait vibrer. Mais bon, on ne le fait pas beaucoup. Vous voyez, en fin d'année, il y a eu Red Dead, il y a eu Assassin's Creed, les gros jeux sortent quelques semaines avant Noël... On se dit, enfin, on se dit... On se dit qu'on est un peu obligé, quand même, un petit peu obligé d'en parler, mais c'est une contrainte qui se présente assez rarement, au final, parce que, des gros jeux qui méritent d'être dans *Le Monde*... En fait, c'est des jeux qui mériteraient d'être dans *Le Monde* même si *Le Monde* n'avait pas de journaliste jeu vidéo. Ce serait quelqu'un d'autre qui s'en occuperait, mais c'est des trucs dont même *Télé 7 jours* pourrait parler. Là, ça, on en parle mais c'est 10% de notre boulot, je pense.

### **Qu'est-ce qui fait que vous déployez un dispositif comme la critique en « live » de Red Dead Redemption 2 ?**

C'est un exemple hyper précis, je n'ai pas de réponse générale à vous adresser mais je peux vous répondre sur le cas de Red Dead, si vous voulez.

### **Volontiers.**

Sur Red Dead, ce qu'il s'est passé, c'est que la presse généraliste est très mal servie par les éditeurs de jeux vidéo. Alors, « servie », ce n'est pas le bon terme. Pour les éditeurs de jeux vidéo, la presse généraliste... En fait, ce qu'on fait à Pixels – j'ouvre des tiroirs dans les tiroirs, je vais finir par arriver à dire ce que je veux dire – Pixels, les éditeurs de jeu vidéo et les boîtes de relation presse, on ne rentre dans aucune case, pour eux. Parce qu'il y a deux cases qui existent pour les relations presse, pour le marketing et tout ça, c'est la presse généraliste, qui n'y connaît rien en jeu vidéo, où tu as un journaliste qui fait les faits divers, les sports ou je ne sais pas quoi, et une fois de temps en temps il va se prendre un jour de son mois pour écrire un petit article sur le jeu vidéo – ça, c'est la presse généraliste. Et la presse spécialisée, qui n'écrit que là-dessus, qui est pointue, qui a un lectorat pointu, etc. Ce sont les deux seules cases qui existent pour les relations presse. Dans leur tête et même dans leur organisation, dans leur façon de fonctionner. Du coup, nous, Pixels, on est dans la presse généraliste mais on est deux journalistes spécialisés dans la presse généraliste. Et ça, ils n'y comprennent rien

du tout. Enfin, ils comprennent, parce qu'ils ne sont pas stupides, mais c'est juste que l'organisation qui vient d'en haut, les États-Unis ou je ne sais pas quoi, le cas particulier de Pixels, ils s'en foutent. Du coup, on est traité comme la presse généraliste. C'est-à-dire qu'on est traité comme des gens qui ne s'intéressent pas au jeu vidéo et à qui ils envoient le jour J, quand le jeu sort, quand Red Dead va sortir, ils vont l'envoyer presque par politesse en disant « peut-être qu'il y a un mec là-dedans, dans ce journal, qui va s'y intéresser et peut-être vouloir en parler, faire une petite brève à la con ou juste relayer notre communication. On va leur envoyer un joli communiqué de presse, avec un peu de chance, ils vont faire un copier-coller ». C'est ça qu'ils s'imaginent, quand ils nous envoient des jeux. Et du coup, nous, contrairement à la presse spécialisée qui, Red Dead Redemption ou tous les jeux, elle les reçoit une, deux ou trois semaines en avance, et peut sortir le test le jour J. Nous, Red Dead, on l'a reçu le jour de la sortie. Et du coup, on s'est dit « bon, ben alors, comment on va tester Red Dead ? » Moi, je ne bossais pas, ce jour-là. C'est William qui est venu me voir et qui m'a dit « j'ai une idée pour tester Red Dead : je vais y jouer comme une brute pendant cinq jours de toute façon, ça, je vais être obligé, pour le finir. Ce qu'il serait marrant, ce serait que, comme on ne peut pas fournir de test avant cinq jours, histoire d'avoir un contenu à proposer aux lecteurs, ce serait de proposer le test en direct, de le tester devant les yeux des lecteurs ». Du coup, il y a un côté marathon. On fait des Lives à l'E3, et c'est un exercice que j'aime bien, qui me rappelle le podcast, un peu. On s'est dit « carrément, c'est débile ». Moi, j'aime bien l'idée de rester enfermer cinq jours dans un local à la rédac', de commander à manger, de ne jamais m'arrêter et de... Il y a un côté... ça rappelle les nuits, quand on reste debout, les nuits, à l'E3, pour commenter les conférences en direct, il y a un côté un peu performance que j'aime bien. Voilà, c'est comme ça qu'on l'a fait. Et on l'a fait avec Red Dead parce que c'était, sans beaucoup de doute, en tout cas à ce moment-là c'était le jeu de l'année, et s'il fallait le faire pour un jeu, c'était pour celui-là, mais il se trouve qu'il fallait faire un truc et on n'avait pas le temps de faire autre chose. Et il fallait qu'on aille le plus vite possible. Donc on a fait ça.

**Donc vous cherchez une solution qui vous amuse et qui vous permet de ne pas passer à côté du sujet.**

Oui, on essaie de s'amuser, quand même. Chez Pixels, c'est un peu récurrent, c'est qu'on est quand même assez encouragés à nous amuser. Ce n'est pas le cas de tout le monde. Genre, Martin, qui fait la cybersécurité, lui, il est quand même obligé d'être assez sérieux. Mais nous, si on veut faire des bêtises, franchement, si on est convaincant et qu'on arrive à convaincre notre chef, qui lui-même est fan de bêtises, ça peut passer facilement.

**[...] En parcourant vos articles, j'en ai lu un sur le jeu « Memories retold », qui parle de la Première Guerre mondiale. Vous y présentez les influences des auteurs du jeu. Que cherchez-vous à faire avec cet article ? Est-il au-delà de la critique ou en lien avec elle ? Que cherchez-vous à faire voir au lecteur avec vos articles (celui-là ou un autre) ?**

En fait, il n'y a que des cas particuliers.

**Alors, parlons de ce cas-là en particulier !**

Je vais le faire vite mais ce cas particulier là, c'est les cent ans de l'armistice et il y a un mec de la direction qui circule dans tous les services et qui dit « si vous avez des idées d'angles liés à votre rubrique » (un angle éco pour la rubrique éco, un angle sport pour la rubrique sport et un angle pixels pour la rubrique pixels), « si vous avez des idées d'angles pour alimenter le journal et le site cette semaine-là, où on va beaucoup parler de l'armistice, n'hésitez pas à proposer ». Et on s'est dit « ben, il y a ce jeu-là qui sort... ». D'habitude, on refuse quasiment tout le temps les invitations des éditeurs à venir tester les jeux en avance, parce que ce n'est jamais très intéressant. Mais là, Yoan Fanise, le créateur du jeu, ça faisait longtemps qu'on voulait l'interviewer, et l'éditeur du jeu nous proposait de venir à Londres pour rencontrer... Tous les développeurs seraient là, quoi. Alors ils sont Français, la moitié sont Français, donc c'est un peu débile, mais bon, c'était l'occasion d'y aller et, surtout, à cette occasion-là, j'ai pu rencontrer tous les développeurs d'un coup, c'était assez pratique, et faire ce papier-là, qui n'était pas une commande de la direction du *Monde*, parce qu'ils ne m'ont pas demandé un papier sur ce jeu-là, mais on leur a dit « il y a ce jeu-là qui sort, est-ce que vous voulez qu'on vous fasse un truc sur guerre et jeu vidéo » ? Pour vous répondre, de manière générale, ce qui peut motiver ce genre d'articles, c'est aussi, très prosaïquement, parfois, c'est aussi la direction qui dit « qu'est-ce que vous avez à nous proposer, ce sujet-là nous intéresse, est-ce que vous avez un angle à nous proposer ? », parfois, ça peut fonctionner dans ce sens-là, et puis d'autres fois, la plupart du temps, c'est juste nous qui avons envie de proposer quelque chose. Sur le traitement de cet article-là en particulier, qu'est-ce que j'ai essayé de faire... ? Je ne sais pas trop.

**Vous me disiez qu'aller voir des jeux en avant-première c'était rarement intéressant. Qu'est-ce qui fait que, là, c'était intéressant ? Juste ce lien avec la guerre mondiale ou d'autres éléments rendent l'article pertinent pour les lecteurs ?**

Cet article est pertinent parce que c'est un article sur la Première Guerre mondiale et les lecteurs du *Monde.fr*, de manière générale, ont quasiment l'âge d'avoir connu la Première Guerre mondiale. Donc, tu te dis, ça va être l'occasion de parler de jeux vidéo à... Je vous parlais des trois publics que, nous, on appelle un peu les trois cercles, donc le cercle un qui est plus petit, les spécialisés, le cercle deux un peu plus large, les gens qui ont un peu lâché le truc mais qui ont envie qu'on leur raconte des histoires sur un média qu'ils ont quand même aimé à une époque de leur vie, et le troisième cercle, les

gens qui n'ont rien à foutre. Et avec cet article-là, on touche clairement les gens qui n'en ont rien à foutre. Après, il est assez pointu, je crois, cet article, de mémoire. Je parle quand même de trucs... Je ne suis pas sûr que tout le monde comprenne. Je ne suis pas sûr que ma grand-mère comprenne, vous voyez. Mais bon, c'est un peu la volonté quand même de faire un article en parlant de jeux vidéo un petit peu différemment, avec un jeu vidéo qui essaie de faire passer un message pacifiste, je me dis, « ça va intéresser un public auquel je ne parle pas forcément dans tous mes papiers ».

### **C'est ça qui fait que vous citez les influences des créateurs qui viennent de la peinture, etc. ?**

Oui, ben, alors ça, c'est de facto, pour le jeu, c'est leur influence. Donc, ça, je ne l'ai pas inventé. C'est au cœur de leur jeu, ils ont voulu faire un jeu avec une gueule de peinture.

### **Mais vous concevez ça comme un outil pour intéresser des gens qui ne s'intéressent pas spécialement au jeu vidéo ?**

Oui, complètement. Après, dans les trois publics dont je vous parle, ce n'est pas nécessairement toujours le troisième auquel je cherche à m'adresser en priorité. D'ailleurs, je ne cherche pas à toucher un public en priorité. Mais, là, comme ça correspondait à une commande, à une envie – ce n'est pas une commande mais une envie – de la direction qui disait « est-ce que vous avez des angles un peu sympas sur la Première Guerre mondiale ? » qui ne parlent pas de mort, de machin, de guerre... Là, c'est un article sur la Première Guerre mondiale qui ne parle pas de la guerre, qui parle même de jeu vidéo. Donc c'était un article potentiellement un peu sympa, un peu rafraichissant, au milieu d'une semaine de commémorations qui allait être sinistre, donc ils étaient un peu contents pour ça.

### **Était-ce rafraichissant pour vous aussi ?**

Mhm... J'allais dire oui mais je me rends compte que j'allais dire oui pour vous faire plaisir.

### **Il ne faut pas chercher à me faire plaisir !**

Non, c'est pour ça que j'hésite à dire oui. Ce qui est rafraichissant dans ce cas-là, ce n'est pas l'écriture ni la publication, moi c'est des trucs qui me... Je n'ai pas énormément de plaisir à écrire, je suis assez lent, assez laborieux, comme garçon. Et écrire ce n'est pas un processus évident, même pour des trucs aussi anecdotiques, parfois, que les sujets que je traite. Mais par contre, ce qui était très cool, c'était de rencontrer les créateurs des jeux. Ça, c'est toujours très cool de passer une journée, une soirée avec des créateurs qui te parlent de jeu vidéo mais, au bout d'un moment, quand tu passes cinq ou six heures avec des créateurs de jeu vidéo, au bout d'un moment, l'interview, elle ne parle plus du tout du jeu vidéo et tu parles de plein de trucs, d'autres projets qu'il a eus avant ou après, d'autres projets, les raisons personnelles qui font qu'il travaille de cette façon-là, ça, c'est le genre de trucs que moi je cherche. Je vous parlais de l'article de JV, à la fin de JV, où j'allais parler un peu des coulisses du développement d'un jeu vidéo, ben, c'est ça que j'adore, moi, c'est parler avec les créateurs, c'est ce qu'il y a derrière. Le jeu en lui-même, il n'est pas toujours forcément passionnant mais il y a toujours une histoire humaine qui est derrière. Je fais un podcast, aussi, sur le magazine *Joystick*, et c'est un peu ça aussi, l'histoire du magazine *Joystick*, elle n'est pas forcément si intéressante que ça. Mais c'est des êtres humains qui ont bossé dessus et l'histoire des gens qui ont bossé dessus, moi, ça me touche, en fait. Quoi que ce soit, ce sont des destins humains, et c'est ça qui m'intéresse. Et dans le jeu vidéo, c'est un peu ça aussi, quand on parle à des créateurs de jeux vidéo, que tu as l'occasion de faire un papier comme ça, moi, passer une journée, six heures, à discuter avec les mecs... Je dis six heures, je ne sais même plus, on a passé vingt-quatre heures ensemble. Ça me passionne, quoi. Après, écrire le papier... Je n'aime pas écrire. Non, ce n'est pas que je n'aime pas écrire, je souffre beaucoup quand j'écris, donc ce n'est peut-être pas ce qui m'a procuré le plus de plaisir.

### **Est-ce que vous concevez cette motivation à gratter au-delà du matériau de base de ce qu'on vous propose comme un exercice journalistique ?**

Oui, peut-être... C'est assez juste ce que vous dites : aller au-delà de ce qu'on propose. Parce que la presse jeu vidéo, c'est quand même essentiellement – et je ne parle pas de ce qu'on fait nous ou de ce que j'ai fait – c'est quand même essentiellement, la presse jeu vidéo, tel qu'elle est assez largement pratiquée, faire le passe-plat : un éditeur dit « voilà, on sort un jeu » et tu dis « ah super, ils sortent un jeu », un éditeur dit « on est prêt à le montrer », tu dis « ah, super, on va aller le voir dans le studio, voir ce qu'on veut bien nous montrer, et puis on va le raconter ». Puis l'éditeur te dit « ça y est, je vous envoie le jeu, je vous l'envoie quatre jours et demi en avance, comme ça vous avez le temps de le tester, selon nos conditions – vous allez signer ce NDA qui vous interdit de parler de ça, ça et ça »... C'est vraiment un truc où on est là... Les éditeurs le voudraient, et je pense que la presse s'y prête pas mal : que les journalistes se contentent de passer les plats. Et dès que tu commences à gratter pour raconter des trucs... C'est là que je vous disais « enquêter, c'est chercher des trucs que les gens n'ont pas envie que tu racontes ». Je ne sais pas si c'est une bonne définition, je ne sais pas si demain j'aurai la même, mais bon. Des trucs comme sur l'affaire Quantic Dream, où les mecs n'ont vraiment pas envie qu'on raconte ça, parce qu'ils vont avoir de gros problèmes. Mais même, un éditeur de jeu vidéo qui sort, je ne sais pas, un jeu de bagnoles, il a envie que tu dises « ouah, dans mon jeu vidéo, il y a plein de voitures et c'est trop bien ». Il n'a pas envie que tu racontes l'histoire du mec qui a bossé derrière. Il n'a pas forcément envie de ça. Ce n'est pas une sale



histoire, ce n'est pas une histoire cachée, mais c'est juste que ce n'est pas le message qu'il a envie de passer. Et donc peut-être, en cela, aller voir le jeu vidéo et leur demander ce qu'ils ont mangé au petit-déjeuner, c'est peut-être déjà un peu une enquête, parce que ce n'est pas du tout le message que l'éditeur a envie de passer. C'est fort, ce que je dis (rires).

**Je rebondis sur un article beaucoup plus court qui me fait penser à cela. Nintendo annonce qu'il a vendu 2 millions de Switch en France, vous reprenez cette info et interviewez Philippe Lavoué (le directeur général adjoint de Nintendo France). J'ai le sentiment qu'il y a un peu la même volonté, dans le sens où il y a un ancrage dans l'actualité tout en cherchant à comprendre d'où viennent les chiffres, de revenir sur des prévisions de la firme qui se révèlent erronées, etc.**

Vous avez raison, car c'est exactement la même chose – enfin, pas exactement – mais ce n'est pas loin du cas du jeu *11-11* sur la Première Guerre mondiale. C'est-à-dire que vous avez pris deux des très rares exemples – et peut-être même les deux seuls exemples de l'année écoulée – où ce sont les éditeurs de jeu vidéo qui nous convoquent – entre guillemets. Là, c'est Nintendo qui dit... Pour *11-11*, ils nous ont dit « vous venez à Londres », en général on dit non, là on dit « ok, pourquoi pas ». Ils ne nous invitent pas, on y a vous nous-mêmes mais ils nous invitent dans le sens où ils nous déroulent le tapis rouge. Nintendo, c'est pareil : tous les ans, en janvier, ils convoquent la presse. Ils disent « Philippe Lavoué est prêt à parler, vous pouvez venir chez nous – enfin, dans la boîte de com qui gère la com de Nintendo en France – et Philippe Lavoué vous fera son bilan de l'année ».

**C'est une conférence de presse ?**

Oui, mais c'est en individuel. C'est une succession d'entretiens individuels. Il passe une heure avec moi, une heure avec Chloé, etc. Honnêtement, ce n'est pas du tout du foutage de gueule parce que Nintendo, ils sont assez transparents. Donc c'est intéressant d'y aller, tu sais que tu ne vas pas te faire « bullshiter ». Donc on y va, puis ça n'engage à rien d'y aller. Puis, avec la Switch ces deux-trois dernières années, c'est intéressant, quand même, ce qu'il se passe chez Nintendo. Et puis, il y a un tropisme Nintendo chez Pixels parce que, Pixels, ça a quand même été façonné pas mal par William et William... Ce n'est même pas que c'est un fan de Nintendo, mais ça le passionne. Donc il y a un tropisme Nintendophile chez Pixels. Moi-même, j'aime bien Nintendo. Donc on y va et Philippe Lavoué nous déroule ses chiffres, machin. Donc ça on le relaie – enfin, on le relaie, on relaie ce qui est intéressant parce que je n'ai pas relayé tous les chiffres qu'ils m'ont donnés, il y en a d'autres, parfois, c'était un tout petit chiffre donné vite fait et j'en fais un paragraphe, et des fois il m'a dit « c'est un très gros chiffre, on voulait absolument en parler », et on n'en parle pas. Mais, après il y a une session de questions-réponses. Et Philippe Lavoué répond à tes questions – enfin, pas de studio, mais d'une boîte d'édition. Comme tu le suis... Moi c'était la troisième fois que je faisais cette conférence de presse, troisième année consécutive, donc au bout d'un moment, tu vois... Les jeux mobiles, l'an dernier, il en parlait, ça faisait la moitié de l'interview. Là, il ne m'en a pas parlé du tout. Et là, quand je lui pose la question, il me dit « ah ben, je ne sais pas, je n'ai pas pensé à regarder les chiffres ». J'ai un petit peu de mal à le croire, qu'il n'a pas pensé à regarder les chiffres. Et ça, ça se raconte, en fait. La communication, dans le jeu vidéo, elle est très verrouillée, et les gens disent ce qu'ils ont bien envie de dire, même si Nintendo, encore une fois, c'est le haut du panier. Mais c'est intéressant les silences aussi, parfois, et les réponses qu'ils ne te font pas. Et dans ce papier-là... J'avais lu un autre papier – encore une fois, comme je suis très lent, ce papier est sorti le lendemain de l'interview, je pense, alors que le jour même, ou trois heures ou quatre heures avant, quelqu'un d'un autre média avait fait la même interview et avait sorti les mêmes chiffres et je me suis dit « mais c'est trop triste ». Je n'ai pas fait l'interview du siècle, hein. Mais je me suis dit « l'interview que je suis en train de lire chez ce concurrent, elle relaie exactement ce qu'a dit Lavoué, quoi ». Tous les sujets qu'il n'a pas voulu évoquer ne sont pas évoqués, tous les sujets qu'il a donnés sont dedans... Moi, très modestement, dans mon papier, j'ai essayé de mettre l'accent sur les chiffres que moi je voulais et de parler des silences aussi, des trucs sur lequel il n'a pas voulu répondre, je trouve que c'est quand même une information. C'est un moyen de traiter aussi le sujet. Je trouve que, même quand tu es « convoqué », avec tous les guillemets du monde, par les éditeurs, tu n'es pas obligé pour autant de jouer le jeu, et tu as quand même une marge de liberté, et il faut l'exercer autant que faire se peut, parce que ce serait très triste de ne pas le faire.

**Avez-vous modifié votre article suite à la lecture de l'article de ce concurrent ?**

Non, j'étais encore en train de l'écrire quand il est sorti (rires) !

**Justement, est-ce que ça a influencé votre processus d'écriture ?**

Non, je savais exactement ce que j'allais écrire. C'était une interview, donc j'avais déjà posé les questions. Non, ça n'a rien changé.

**Savez-vous d'où vient ce réflexe que vous avez, de sélectionner ce qui vous intéresse ?**

Très modestement, mais je pense que c'est parce que moi je viens de la presse à la base et que j'ai voulu être journaliste. Et je pense que tu as plein de gens qui bossent dans la presse jeu vidéo qui n'ont pas voulu être journaliste. C'est de moins

en moins vrai, ce que je vous dis, parce que, je l'ai déjà dit à d'autres gens : chaque année qui passe, c'est moins vrai, parce qu'il y a de moins en moins de journalistes jeux vidéo. Donc les vieux journalistes de la vieille école qui sont vraiment là pour gratter des jeux gratuits et faire des tests et des jeux de mots, je pense que ça existe de moins en moins. De plus en plus, les journalistes, maintenant, sont des gens qui ont une prétention un peu éthique, qui parfois ont fait des écoles, et tout ça. Mais il y a quand même un modèle du journaliste qui reste... En fait, je pense que le journalisme jeu vidéo, tu peux y venir ou par le journalisme ou par le jeu vidéo. Et je pense que cette vieille génération, c'était beaucoup de gens qui venaient pour le jeu vidéo et pas du tout pour le journalisme. Et ça se voit parce que, quand tous ces magazines-là se sont cassé la gueule, les magazines de M.E.R.7, ils se sont retrouvés sans port d'attache, ils ont poursuivi leur carrière non pas dans le journalisme mais dans le jeu vidéo. Ils sont allés bosser chez des éditeurs, ils ont fait de la com, ils ont essayé de développer leur propre jeu... Il y en a très très peu, en fait, à part nous à JV, il y en a très très peu qui ont continué dans la presse, en fait. Il y a les mecs de *Jeux vidéo magazine*, mais eux c'est parce que ça rapporte de l'argent, enfin, ils ont raison, ils font un magazine rentable, ils auraient tort de ne pas le faire. Nous, on ne l'a clairement pas fait pour l'argent, JV. C'est parce qu'on voulait écrire et faire de la presse, même de la petite presse peut-être, mais de la presse, quoi. Il y a des gens que même respecter des petites règles de base journalistiques n'intéresse pas tellement, parce qu'ils ne sont pas venus pour ça, peut-être. C'est des gens qui sont fans de jeux vidéo avant d'être des lecteurs de presse.

**C'est une des hypothèses de ma thèse : la récente professionnalisation du secteur. J'essaie de retracer la généalogie de l'apparition de ces techniques d'enquête.**

Ça m'intéresse, l'histoire de généalogie. Je me réjouis de voir vos conclusions. Je pense que je ne vous ai pas mal retracé, en tout cas de mon point de vue, le côté Joypad, Joystick, JV, Pixels, en tout cas, pour mon parcours, je pense qu'il y a déjà un truc. Mais ça remonte à plus loin, j'imagine.

**J'ai une question sur la catégorisation des articles sur le site du *Monde*. La plupart du temps, les articles sont catégorisés comme « compte-rendu », ce qui me surprend pour certains articles, par exemple « ingérence russe dans l'élection américaine » ou « polémique au sujet d'un financement public du tournoi organisé par Webedia ». Je vous envoie la liste de vos articles, vous allez voir.**

Je vois. Mais c'est à la frontière du bug, ça ! J'ai une explication. Déjà, ce que vous voyez, c'est sur la page « journaliste ». Vous cliquez sur le nom du journaliste et vous voyez tous ses articles, enfin tous les articles qu'il a signés, parce qu'on ne signe pas forcément tout. Mais dès que tu t'es un tout petit peu investi, que tu as passé au moins un coup de fil, on va dire, ou que tu donnes ton avis, tu le signes, quoi. C'est écrit « compte-rendu », mais ce « compte-rendu » n'apparaît nulle part quand on clique sur les articles. Je pense que c'est un bug de la page « journaliste », un truc qui est là, qui est resté-là et que personne n'a jamais remis en question. Mais je sais d'où ça vient. Si j'ouvre notre outil en interne – je viens de voir que j'ai 55 mails non lus, ce qui m'angoisse. Quand je crée un article, j'ai un bouton « créer un contenu » et on me demande de choisir la « nature éditoriale de mon article ». Et, par défaut, la nature éditoriale de mon article c'est « factuel ». On appelle ça « factuel », « un petit factuel ». Dans le jargon, un petit factuel, c'est un petit article où tu vas reprendre une dépêche, rebondir... Enfin, ne pas rebondir, justement. Tu vas transmettre une actualité qui est tombée dans la nuit.

**Un peu comme une brève.**

Ouais, ça peut être assez long mais il y a peu de valeur ajoutée, il n'y a pas de... Ce n'est pas un rebond ni un dossier, c'est l'info, le plus brut possible. Et par défaut, ça, c'est factuel. On peut choisir autre chose, hein. Moi, dans ma liste, j'ai « nécrologie », « portrait », « critique »... Mais, par défaut, c'est factuel et, 99% du temps, je laisse en factuel, à part si c'est une critique. Il y a Méga Pixels, aussi, quand c'est un dossier. Mais tout le reste, c'est « factuel ». Et quand tu laisses « factuel », je pense qu'il apparaît en « compte-rendu » sur la page journaliste. Mais je ne savais même pas... Je ne sais pas pourquoi il écrit « compte-rendu » et pas « factuel », j'imagine qu'il considère que, « factuel », c'est du jargon journalistique et que « compte-rendu » c'est plus compréhensible pour le commun des mortels...

**Mais, cette catégorie, ce n'est pas quelque chose auquel vous apportez de l'importance. Vous dites « factuel »...**

... Parce que ce n'est pas une critique. En fait, moi, c'est simple, si ce n'est pas une critique, je laisse « factuel ».

**Dans une critique, vous n'allez jamais ajouter une interview, par exemple ? Vous allez toujours juste purement donner votre avis.**

Ouais. Ça peut arriver que j'ajoute une citation, mais je pense que ce n'est pas la place pour le faire. Je ne vais pas dire que je ne le fais jamais, il y aura des exceptions. Mais si tu as eu l'occasion d'interviewer le développeur ou que tu as vu passer une interview et tu dis « ça, c'est éclairant pour la critique ». Mais je ne pense pas parce que, la critique, c'est tout un autre sujet, et je ne suis pas sûr d'avoir vraiment des réponses là-dessus, parce que je n'ai moi-même jamais réussi à conceptualiser le truc, mais l'exercice critique, pour moi, c'est vraiment le journaliste qui donne son avis, en fait. Et si tu

commences à rentrer dans des considérations factuelles, objectives, tu t'éloignes de ton sujet, je pense. Et *II-II*, le jeu sur la guerre, j'ai fait deux papiers : une critique et le dossier dont on parlait.

### **Et c'est important que ça ne se mélange pas ?**

Pas important, je pense qu'il y a peut-être des cas où une citation du mec est éclairante. Mais je pense que ce n'est pas la place, en fait, que ce n'est pas pertinent. Mais il peut y avoir des exceptions : s'il y a des trucs où je me dis « tiens, ça serait bien d'avoir une petite citation », je n'ai pas de règles où je me dis « il ne faut pas le faire ». C'est juste comme ça que ça se... Ce n'est pas réfléchi, en fait, pour être tout à fait franc.

### **L'article « ingérence russe dans l'élection américaine », vous le considérez comme une enquête ?**

Oui, sans doute, oui. Ça, c'est un petit peu enquête à la façon « décodeurs », d'ailleurs j'avais fait ça avec Maxime Ferrer, qui est aux décodeurs. En fait, c'est un exercice qui est très très Décodeurs, qui consiste à scraper des documents et à les analyser, à les mettre en perspective. Oui, enquête, le mot « enquête » passe bien. Moi j'adore ça, scraper des infos et les mettre en perspective, avoir un énorme flot de data et essayer d'en tirer du sens, c'est quelque chose que j'adore faire et on fait ça assez peu à Pixels. Je sais que William adore faire ça aussi, il est aux Décodeurs là, en janvier, cette année, il essaie de faire ça aussi. C'est un truc que j'aimerais bien qu'on fasse plus à *Pixels*, mais les sujets ne s'y prêtent pas toujours.

### **Vous aimeriez bien le faire sur du jeu vidéo mais vous n'avez pas la matière.**

Ouais, enfin à Pixels en général, parce qu'on ne fait pas que du jeu vidéo, mais notamment sur le jeu vidéo, vu que c'est notre expertise.

[...]

### **Un dernier style d'articles dont on n'a pas encore parlé, j'ai l'impression, c'est ceux sur les motifs, par exemple le motif de l'île. Vous l'introduisez en parlant d'Assassin's Creed Odyssey...**

... Pour le raccrocher à une actu, ouais.

### **Quels sont la poule et l'œuf, là-dedans ? Est-ce une réflexion qui vous vient en réaction aux critiques d'Assassin's Creed Odyssey ou est-ce que vous aviez envie d'écrire sur l'île depuis longtemps et... ?**

Le prétexte que je donne est un peu déformé. Mais c'est vraiment Assassin's Creed, à l'origine. On discutait avec William, et je voulais faire un Assassin's Creed. Et je ne savais pas si je voulais faire celui-là, qui se passe en Grèce Antique ou l'autre. Et je demandais à William, qui a testé les deux : « mais lequel est le meilleur, lequel des deux je dois faire ? « Celui qui est se passe en Egypte sorti l'an dernier, ou celui qui se passe en Grèce Antique, cette année ? Et il me dit « c'est comme tu veux, la seule différence c'est qu'il y a des îles, quoi ». Et moi je dis « ah ouais, c'est trop bien les îles, moi, j'adore les îles dans le jeu vidéo ». Je trouve ça extrêmement ludique comme concept, l'île. Je raconte ça à William, il me laisse parler et il me dit « ah ouais, c'est trop bien, j'aime trop, il faut que tu fasses un article ». En fait, très souvent, les articles de Pixels, c'est : William et moi, on discute et il y a un moment où l'un va dire à l'autre « tu devrais faire un article ». Donc il me dit « tu devrais faire un article là-dessus » et moi je dis « oui, c'est vrai, je vais le faire ». Donc ce n'est pas un article qui est né en me disant « c'est un motif hyper important dans Assassin's Creed donc je dois absolument en parler » c'est plutôt que c'est venu d'une conversation sur Assassin's Creed, et puis, de toute façon il y a une sorte de règle tacite, c'est que tous les articles doivent commencer avec une contextualisation un peu temporelle. Vous verrez, dans presque tous les articles du Monde, dans le premier paragraphe, il y a la date complète, le jour, genre « vendredi 2 février ». Il y aura toujours la date, parce qu'on est un journal et pas un magazine. Donc du coup tu es un peu obligé... Personne ne va te fouetter si tu ne le fais pas mais, c'est un peu une règle : tu mets toujours la date dans le premier paragraphe. Et s'il faut une date, il faut un événement et, du coup, l'événement auquel j'ai raccroché cet article-là, c'est Assassin's Creed. À la réflexion, il y aurait peut-être eu d'autres prétextes plus pertinent mais, il se trouve que l'article est effectivement né d'une conversation sur Assassin's Creed.

### **Est-là, est-on toujours dans le travail journalistique ou est-ce davantage introspectif ?**

Ouais... C'est un exercice de style, un peu. Là, on n'est pas dans un travail d'enquête. On a cette liberté de le faire et, en plus, le format de l'île, il est particulier parce que... Si vous tapez le titre de l'article sur Google, vous allez vous rendre compte que c'est un running gag qu'on a avec William : on a un format de titre qui est « machin dans le jeu vidéo, plus qu'un machin »... C'est toujours : « quelque chose dans le jeu vidéo : plus que... » Voilà, tous nos articles commencent comme ça, je ne sais pas comment vous l'expliquer. Il y a un article par exemple, « la corniche dans le jeu vidéo, plus qu'un bout de décor, un art du vertige ». Il y a aussi la pelle dans le jeu vidéo, « plus qu'une arme, un art de vivre ». C'est un format un peu running gag. Avec William, on a des running gags un peu, comme ça, qu'on se met et qui ne font rire

que nous. Parce qu'on sait qu'on le fait à chaque fois. Des fois on a des mots ,comme ça. Par exemple, 2017, c'était l'année « séminal », on a mis « séminal » dans tous nos articles. Et ce sont des gags qui ne font rire que nous mais c'est comme la note, en fait. La note, c'est plus visible et c'est ce que les gens retiennent, mais en fait des « gags » un peu récurrents dans nos articles, il y en a pas mal dans nos articles, avec William. Et ce titre-là, « l'île dans le jeu vidéo, plus qu'un petit bout de terre, une liberté retrouvée », c'est un format, en fait, qui est né, c'était un gag mais c'est devenu un format, en fait, de faire des digressions sur des mécaniques de jeu ou des éléments récurrents dans la grammaire du jeu vidéo.

**Et ça, vous le faites parce que vous pouvez le faire ?**

Oui, en fait, personne ne sait que... Il n'y a que William et moi qui savons que c'est un format. Dans la liste « factuel », machin, le truc, il pourrait y être, ce truc-là. Machin-machin dans le jeu vidéo, ça pourrait être un format Pixels. Mais c'est un format non officiel, en fait, qu'on est les seuls à connaître. Et vous, maintenant, vous êtes dans la confiance.

**De tous ces formats qui se dégagent, il y a un que vous identifieriez comme comme celui qui vous botte le plus, qui vous procure le plus de plaisir, ou vous vous retrouvez un peu dans chaque ?**

Ça, j'aime bien, moi, digresser un peu. C'est pas mal. Et j'aime bien aussi quand il n'y a pas de format. C'est là où on s'amuse le plus, c'est quand on fait des trucs où on invente un nouveau format juste pour l'occasion. On a fait un faux magazine de jeu vidéo rétro, Consoles Pix, une fois, on s'est vachement amusé à faire ça. Qu'est-ce qu'on a fait d'autre... On a fait, ça c'était avec les Décodeurs, pour le coup, parce que ça demandait du développement, mais j'avais fait un générateur de scénarios pour Star Wars. Tu cliquais sur un truc et ça te générait un scénario.

**Le test de Super Mario Party en jeu de l'oie, aussi ?**

Oui, voilà, quand on invente des trucs un peu interactifs. Ça, c'est un truc que j'aime beaucoup faire. Il faut vraiment qu'on en fasse plus, d'ailleurs. En fait, ça demande du boulot, ça demande de se coordonner mais c'est un truc qu'il faut qu'on fasse plus, parce que c'est vraiment le plus drôle à faire.

**Si je vous parle de « journalisme d'investigation », faites-vous la distinction avec l'enquête ou est-ce que ce sont des synonymes ? Est-ce possible d'en faire dans le jeu vidéo ?**

Ah ben... En fait, depuis le début, je me braque quand vous dites « enquête » mais, en fait, c'est « investigation », le mot sur lequel j'aurais dû me braquer. Parce que, oui, l'enquête, on en fait. C'est l'investigation que, moi, je n'en fais pas du tout. Ça, c'est plus le domaine de William de faire ça. Est-ce qu'on peut en faire ? Ben ouais : William en a fait quand il a fait Quantic, il en a fait... C'est quand même l'archétype, l'enquête Quantic, de l'investigation dans le jeu vidéo, mais tu n'en fais pas tous les mois. Mais c'est possible. Moi, j'avoue que c'est un domaine sur lequel je m'aventure peu, un peu effrayé par l'ampleur de la tâche. Et puis, William le fait tellement bien que je le laisse occuper ce terrain-là avec beaucoup de plaisir.

**Et vous-même, la différence « enquête – investigation », ce n'est pas quelque chose que vous avez intériorisé.**

Ben, depuis le début de la conversation, je confonds les deux. Alors qu'en fait vous avez raison, « investigation », on est vraiment en mode Élise Lucet, Cash investigation, on va aller voir les patrons et leur demander « répondez à mes questions », quoi. Alors que, l'enquête, ça peut effectivement être un registre plus large et faire de la data, faire des machins, on est déjà dans de l'enquête. Donc oui, il y a une distinction à faire, je pense. En tout cas, vous m'en avez convaincu. Vous préférez ne pas influencer le sujet, j'imagine.

**Avez-vous la carte de presse et, si oui, depuis quand ?**

Alors, j'ai la carte de presse mais ça ne fait pas longtemps. Ça fait genre trois-quatre ans que je l'ai. Mais il n'y a pas forcément de conclusion à en tirer. C'est juste que je ne suis pas organisé : la carte de presse, j'aurais pu l'avoir en 2006 ou en 2007 en sortant de l'école, mais j'ai mis neuf ans à la demander. Parce qu'il fallait envoyer des papiers et payer 50 euros et j'avais la flemme. Donc voilà, ça ne fait que trois ou quatre ans que j'ai la carte de presse mais ça fait dix ou quinze ans que j'aurais pu l'avoir.

**Avez-vous le sentiment que ça a changé quelque chose de l'avoir ?**

Non, malheureusement, non. Tout ce que ça changerait dans ma vie quotidienne c'est... Si, si ! Je rentre dans les musées, évidemment. En France, parce qu'à chaque fois que je vais à l'étranger et que j'essaie de rentrer dans les musées, je me prends un vent. Ça marche rarement. C'est extrêmement terre-à-terre, ce que je vais vous dire, mais bon : ce que ça change, c'est que, sur les grilles de salaire de la convention collective des journalistes, quand tu as la carte de presse depuis genre quatre, cinq ou dix ans, je ne sais plus, tu es un petit peu mieux payé, c'est symbolique, mais tu es un petit

peu mieux payé. Et moi, si j'avais demandé la carte de presse en 2006 en sortant de l'école, aujourd'hui, je serais mieux payé que je ne le suis en ayant pris la carte il y a trois ou quatre ans. Donc je me suis dit « j'ai été con, j'ai mis dix ans à demander parce que je n'avais pas envie de payer 50 euros, mais peut-être qu'aujourd'hui je serais payé cinquante euros de plus.

**Mais, symboliquement, en termes de reconnaissance, ça change quelque chose ?**

Non, non. Vraiment, c'est tout ce que ça change.

**Est-ce que vous vous sentez plus journaliste ou journaliste spécialisé, ou vous ne faites pas la distinction ?**

Je pense que je suis journaliste spécialisé mais j'aspire à ne pas être journaliste spécialisé jeu vidéo mais plutôt à être journaliste spécialisé nouvelles technologies, culture web, tout ça, on va dire. [...]

Je pense aussi que... Quand j'étais journaliste à Ouest France, la carte de presse, je n'y ai pas pensé et, quand je suis devenu journaliste jeu vidéo, aussi, il y a peut-être un moment où j'ai arrêté de penser à ça. Peut-être que je me suis moins vu en tant que journaliste, aussi. J'étais journaliste, hein, mais comme tu n'es pas dans le flot du truc, que tu ne passes pas ta vie avec des journalistes qui, eux, l'ont... Comme je ne suis pas confronté à la carte de presse... Au Monde, tous les ans, on va dire « ah, tu as bien renouvelé la carte de presse cette année ? », donc du coup, tu y penses. Quand tu es dans la presse jeux vidéo où personne ne l'a, ben tu n'y penses même pas, en fait, du coup. C'est ça qui a entretenu, avec la flemme, que le truc n'était pas sur mon radar.

## 8. Julie « Ellen Repaly » Le Baron

Avant de se lancer dans les concours de journalisme, elle souhaite vérifier si le métier lui plaît vraiment. Elle réalise alors un stage chez *Vice*, qui se passe tellement bien que le média l'embauche en tant qu'assistante éditoriale. En 2013, elle y devient rédactrice en chef, et écrit en parallèle pour deux revues spécialisées, *Rockyrama* et *Ciel et Espace*. Elle quitte son poste de rédactrice en chef chez *Vice* en 2017, frustrée par son manque de temps pour l'écriture. Courant 2018, elle débute les pages au sein de *Canard PC*, dont elle devient une collaboratrice très régulière.

*16 septembre 2019 – Dans un café de Montreuil (Paris)*

**Je débute toujours les entretiens avec la question du parcours. Remontons, si vous le voulez bien, au moment depuis lequel vous vous destinez au journalisme, à vos études...**

Oui, bien sûr. Ben, le journalisme, c'est un truc que je veux faire depuis que je suis au lycée, en fait. Sauf que je n'ai pas eu le parcours classique, disons. Parce que, juste après le bac, j'ai un peu paniqué, comme beaucoup de gens après le bac, et je me suis inscrite au premier truc que j'ai trouvé, à savoir une fac d'anglais, dans laquelle je ne me plaisais pas. Donc j'ai fait une licence d'anglais LLCE. Et, en fait, je voulais passer les concours en écoles de journalisme. Donc, avant de me lancer dans ce parcours qui était sans doute assez coûteux, je me suis dit qu'il fallait que je sois sûre que c'était vraiment la voie vers laquelle je voulais m'orienter. Donc j'ai fait un stage dans un magazine qui s'appelle *Vice Magazine*. Et j'étais stagiaire éditoriale là-bas, je faisais essentiellement beaucoup de traduction, de l'écriture d'articles, de chroniques, d'interviews...

**Avant de passer les concours ?**

Oui, avant de passer les concours. Oui, justement, parce que *Vice* c'est un média qui est assez particulier, je ne sais pas si vous connaissez...

**Pas bien.**

C'est un média qui est plutôt « culture-société », qui a cette particularité d'avoir beaucoup de profils différents, et pas nécessairement que des journalistes, et donc moi, c'était parfait pour moi, je m'étais dit, « c'est une manière de faire du journalisme un peu différente de celle des autres médias ». Et donc j'ai fait mon stage là-bas, ça s'est très bien passé, ils m'ont embauché, en fait. Enfin, ils m'ont proposé un poste. Et c'est là que s'est posée la question : est-ce que je fais les concours ou est-ce que je prends un travail direct ? Et, financièrement, c'était plus intéressant pour moi de me lancer là-dedans. Donc j'ai été assistante éditoriale là-bas puis rédactrice en chef du site et du magazine.

**C'est une ascension fulgurante, non ?**

Oui, c'est ça qui est intéressant, c'était un peu... Sur le coup... Moi, je vois ça avec du recul, je me dis « c'est fou » : c'était une toute petite boîte, donc on devait être dix personnes, et je pense que, quand je suis partie, on devait être une

centaine. Et je pense que je suis arrivée à un moment où, justement, on laissait les stagiaires un peu tout faire, et donc ça demandait d'être assez polyvalent et d'avoir beaucoup de responsabilités assez tôt. Donc j'ai eu un peu de « chance », entre guillemets, même si j'ai l'impression que je fournissais un peu trop de travail pour une stagiaire mais, avec du recul, c'est ce que je me dis. Mais en tout cas, oui, c'était...

### **En combien de temps avez-vous gravi les échelons de la sorte ?**

Heu, mon stage, ça a dû durer huit mois. Ils voulaient me garder plus longtemps, mais ça n'était pas possible de survivre pour moi à Paris avec le salaire d'un stagiaire, qui devait être de 417€ à l'époque. Donc, du coup, je leur ai expliqué qu'il me fallait un poste pour revenir. Et ils m'ont embauchée en tant que rédactrice en chef peu après, mais d'une autre plateforme, en fait. Donc, en gros, vous avez le magazine *Vice*, et après ils avaient plusieurs autres sites qu'ils appelaient des « verticales », dont une dédiée aux nouvelles technologies, qui s'appelait *Creator's project*, et je suis devenue rédactrice en chef de ce site. Donc j'ai fait ça pendant un an et ensuite, après, je suis retournée sur *Vice*, en tant qu'assistante éditoriale et, rédac' chef, c'est arrivé un an plus tard. On devait être en 2013, à ce moment-là.

### **C'est allé assez vite.**

C'est allé assez rapidement, oui, franchement.

### **Et vous vous êtes retrouvée avec un pied bien ancré dans le journalisme, qui est ce que vous souhaitiez, non ? Vous ne vous étiez pas particulièrement figuré ce média-là, mais...**

Oui, mais c'était intéressant parce que j'ai vraiment appris beaucoup de choses très vite.

### **En tant que rédactrice en chef, vous n'écriviez plus ?**

Ben oui, justement. Au début, j'avais encore le temps, et au fur et à mesure, plus l'équipe grossissait plus ça devenait impossible d'écrire. Donc je commandais des articles, essentiellement, je les relisais, je les corrigeais, je m'occupais de la maquette, je faisais la gestion de la ligne éditoriale du site. Donc à la fin c'était plus devenu du « management », donc je ne m'y retrouvais plus trop, ça me manquait d'écrire. J'ai quitté la boîte en décembre 2017, ça va bientôt faire deux ans, pour être journaliste indépendante, justement, et revenir à l'écriture.

### **Quand vous étiez stagiaire, quel type d'articles écriviez-vous ? Des reportages ? Y a-t-il du terrain chez *Vice* ?**

Oui, il y a beaucoup de terrain, mais je n'avais plus du tout le temps d'en faire en tant que rédac' chef, quoi. Ça, c'était vraiment le truc qui me manquait, alors qu'avant...

### **À quel point l'écart était grand entre ces deux postes ?**

Au début j'avais le temps d'écrire tout le temps. Après, il faut savoir que, *Vice*, c'est un magazine américain à la base et il y avait énormément d'excellents reportages faits en Amérique – les bureaux américains avaient beaucoup plus de moyens. Du coup, au début, c'était beaucoup de traductions. Mais, au final, la traduction, à force de traduire des reportages, ça apprend aussi certaines méthodes de travail et certaines techniques narratives. En tout cas, moi, je pense que cette expérience m'a beaucoup aidé de ce point de vue là. Donc c'est un journalisme qui est très particulier, où les marques de subjectivité sont assez présentes. C'est ce qu'on appelle, un peu, du « journalisme gonzo ». Où le rédacteur a tendance à se mettre un petit peu en scène. Attendez, c'était quoi, la question ? Ah oui, l'écart...

### **Oui, et ce que vous faisiez comme sujets en tant que stagiaire...**

Ben il y avait beaucoup d'interviews, de traductions... Oui, pas mal d'interviews. Donc on traitait des sujets assez atypiques, plutôt délaissés par les médias traditionnels, et on n'avait pas ce besoin impérieux de coller à l'actualité. Par exemple, un des premiers sujets que j'ai proposé, c'était un article sur un trou qui a été fait par des ingénieurs soviétiques à la péninsule de Kola, donc un trou qui était sensé aller jusqu'au centre de la Terre. Donc un projet complètement fou et démesuré. Et je devais interviewer un des ingénieurs qui avait pris part à ce projet. Et il y avait eu tout un tas de légendes urbaines autour de ce trou, comme quoi, ils avaient réussi à obtenir des enregistrements et entendu des voix venant d'outre-tombe – c'est complètement faux, bien sûr. Mais l'histoire était passionnante à raconter. En tout cas, moi, j'ai beaucoup aimé la raconter. Et justement, mon premier entretien avec l'ingénieur s'est passé très bizarrement, il était très curieux, il voulait à tout prix que je vienne et tout, et je n'ai jamais réussi à l'avoir, car je n'avais pas les moyens d'aller en Russie. Et je m'étais rendue compte – c'était complètement chéper, cette histoire, quoi – je m'étais rendue compte que la personne qui m'avait contactée, sur LinkedIn, en fait, me disait avoir participé à l'opération et avait l'air de gérer des sites pour adultes. Du coup, j'ai contacté des gens à la péninsule de Kola directement et ils m'ont dit « mais, ce docteur n'existe pas », machin et tout. Donc c'était plus un récit un peu étonnant. Ça, c'était un premier sujet.

### **Du coup, vous avez raconté ça dans le papier ?**

Oui, oui. C'est vraiment dire la liberté du truc. Et le média a beaucoup changé, après, en termes de liberté. Mais, à l'époque, on pouvait vraiment... On racontait un peu les coulisses de notre métier, quoi.

### **Ça vous plaisait ? C'était peut-être plus accessible pour vous ?**

Ben, au début, c'était génial. Enfin, c'est super accessible. Mais ça a complètement changé, et tant mieux, ça m'a permis de grandir en même temps que le média. Et c'était des sujets vraiment très très différents.

### **Est-ce qu'avec un parcours de journaliste plus classique, qui passe les concours... Pensez-vous que ce ton vous aurait décontenancé ? Ou il vous aurait grisé quoi qu'il arrive ?**

Je ne sais pas, honnêtement. Je n'arrive pas trop à savoir, vu que je n'ai pas fait de parcours classique. Je pense que le fait de ne pas avoir eu de parcours classique – après, c'est peut-être moi qui fait de la post-rationalisation – mais je pense que c'est à la fois une faiblesse et une force. Une faiblesse, parce que j'aurai toujours le syndrome de l'imposteur, ça, c'est certain. Et une force aussi parce que je vois les formatages que ça peut entraîner. Et je suis contente d'avoir parfois des idées d'angles que je n'aurais peut-être pas nécessairement eues si j'étais sortie de cinq ans dans une école. Mais après, je ne dis pas que tous les étudiants qui sortent d'école sont, hein... Mais je vois bien le format journalistique-type, qui peut être parfois ennuyeux. Je suis plus intéressée par le journalisme narratif ou le journalisme au long cours. Bon, après, ce n'est pas ce que j'ai l'occasion de pratiquer le plus. Mais à lire, en tout cas, c'est ce que je préfère.

### **Vous avez des médias en particulier, à lire, qui vous inspire ?**

Oui. Alors, les médias que je lis le plus, ça va être... C'est beaucoup de... Ça va être la revue *XXI*, donc des longs formats. Après, beaucoup de revues anglophones, type *The Newyorker*, il y a des reportages longs de *GQ* que je trouve géniaux, *Mother Jones*, aussi, que j'aime beaucoup. Voilà quelques exemples. *Les Jours*, aussi, que j'aime beaucoup, j'aime beaucoup leur format. *Mediapart*, aussi. *Les Jours*, j'aime vraiment beaucoup comment ils organisent leurs sujets, en fait. L'idée d'avoir des obsessions, et de faire ça en séries...

### **Quand vous étiez au lycée, vous lisiez déjà beaucoup de journalisme ?**

Au Lycée, justement, je lisais beaucoup... Ben c'est *XXI* la revue qui m'a toujours fait rêver. Après, je lisais, non, les médias généralistes, quoi. Genre *Le Monde*, *L'Équipe*... Je n'étais pas aussi attirée... Après, je lisais des livres qui peuvent s'apparenter à du journalisme littéraire. Des reportages, par exemple, « De sang-froid » de Truman Capote ou « Il est avantageux de savoir où aller » d'Emmanuel Carrère, c'est toujours des trucs que je lis d'ailleurs aujourd'hui. Ce qu'on appelle la non-fiction.

### **Ok. Donc vous quittez *Vice* en décembre 2017 ?**

Oui, car je n'étais plus trop satisfaite de mon métier, que je n'aimais pas tellement la nouvelle direction que prenait le média et écrire me manquait énormément. J'ai réussi à obtenir...

### **Devenir journaliste indépendant, vous l'avez mûrement réfléchi ? Vous aviez préparé un plan en amont ?**

Oui, à fond. À fond. Parce que, justement, être journaliste pigiste, c'est hyper génial, parce que c'est beaucoup de liberté, mais c'est aussi hyper précaire. Et je me suis dit « si je me lance, comme ça, je ne vais jamais réussir à écrire ce que je veux ». Donc j'ai obtenu une rupture conventionnelle. Donc il a fallu pas mal de temps pour que je mette ça en place, attendre qu'ils n'aient plus vraiment besoin de moi...

### **Oui, en tant que rédactrice en chef, ça ne doit pas être simple.**

Oui, c'est ça. Il fallait faire de la passation et tout ça. Et voilà, j'ai eu ma rupture conventionnelle. Donc comme ça je savais que j'avais encore un filet de sécurité, en fait. Que j'avais le chômage et que, si jamais... Donc j'ai commencé à travailler tout de suite après, mais admettons que je ne touche pas... Que je touche moins d'argent, j'aurais le chômage qui viendrait compléter. Et le fait d'avoir ça, en fait, ça rassure énormément. On se dit « au moins, je n'ai pas à accepter le premier truc venu, ou travailler pour les revues qui rémunèrent le plus mais qui m'intéressent le moins ». Parce que c'est aussi ça le souci : il y a beaucoup de revues qui rémunèrent très bien, mais ce n'est pas nécessairement ce qui m'intéresse le plus ou ce n'est pas du tout mon sujet d'expertise, donc voilà.

### **Vous avez des exemples en tête ?**

Ben j'ai travaillé un moment, justement, parce que, en tant que journaliste-pigiste, on a souvent des moments de panique en se disant « mince, est-ce que je vais réussir à boucler le mois ? », même s'il y a ce filet de sécurité. Du coup, j'ai travaillé pour *Glamour*, pour *Stylist*, donc des revues plutôt presse féminine, et ce n'était pas tout à fait... Le temps est beaucoup plus formaté, pour le coup. On ne reconnaît pas spécifiquement les articles qu'on envoie. Ils sont très lourdement édités, souvent pour avoir un ton un peu uniforme, quelque chose que je n'ai pas du tout chez *Canard PC*, par exemple. Ouh, là, on a une liberté de ton qui est assez incroyable et qui est vraiment ce que je voulais et ce que j'avais déjà chez *Vice*.

**Avec ce côté « gonzo » dont vous parliez ?**

C'est ça, exactement.

**Comment se passe ce passage en journaliste indépendante ? Après votre rupture conventionnelle de contrat, vous commencez à proposer des piges, à postuler ?**

C'est ça. Donc, quand je travaillais chez *Vice*, il m'arrivait de piger sur mon temps libre, parce que j'avais réussi à négocier une clause, dont je ne sais plus le nom – clause de non-concurrence ? Non, je ne sais plus. En tout cas, je pouvais piger. Et je travaillais pour *Ciel et Espace*, qui est une revue d'astronomie, et *Rockyrama*, une revue de cinéma. Donc je savais déjà que j'avais ces deux plans réguliers qui me permettaient au moins d'avoir un départ, de ne pas partir sans rien. Et ensuite, Ambroise, le rédacteur en chef de *Canard PC* m'a contactée pour me proposer des piges peu de temps après.

**Comment vous a-t-il repérée ?**

Il m'a repérée quand je travaillais chez *Vice*, en fait. Je vous ai parlé des verticales, dont celle liée aux nouvelles technologies. Il y en avait une qui était dédiée à la science où travaillait la petite amie d'Ambroise, justement. Au moment où il cherchait de nouveaux pigistes, elle lui avait dit « écoute, elle, elle pourrait être bien ». Et ce que m'a expliqué, Ambroise, après, c'est qu'il cherchait des personnes qui ne venaient pas nécessairement du journalisme jeu vidéo, des profils un peu différents. Et il m'a demandé... Ben, on a fait un test, quoi. En gros, il m'a demandé cinq idées de sujet et, heureusement pour moi, ça lui a plu direct et j'ai commencé à travailler très vite pour eux, en mai dernier.

**Comment cette personne – la copine d'Ambroise – savait que vous vous intéressiez au jeu vidéo ? Car j'imagine que, même s'il fallait que vous veniez d'un milieu différent, il cherchait tout de même quelqu'un qui s'intéresse au jeu vidéo.**

Oh, ben, après, je jouais depuis longtemps. Et c'était déjà venu plusieurs fois dans nos discussions. Elle savait que je m'intéressais au jeu vidéo. Pour *Vice*, j'avais fait des chroniques de jeu vidéo et, pour *Creators*, j'avais fait beaucoup d'interviews de créateurs de jeux ou de directeurs de jeux. J'avais fait une interview de Viktor Antonov pour la sortie de « Dishonored », j'avais fait une interview du directeur de jeu d'*Hitman*... Donc ce n'était pas complètement étranger, si vous voulez, mais disons que je n'étais pas spécialisée jeu vidéo. C'était un des sujets qui m'intéressaient parmi tant d'autres.

**Vous ne m'avez pas cité la presse jeu vidéo, tout à l'heure, dans ce que vous lisiez au lycée.**

Oui, non, c'est vrai ! Alors que j'aurais pu, hein, parce que je lisais *Joystick* quand j'étais petite. Avant ça, je lisais *Kid's Mania*. Mais non mais, c'est parce qu'on parlait du lycée, parce que c'est vrai que c'était plus au collège que je lisais la presse jeu vidéo. Ouais, parce que, dans ce cas, je peux vous parler du *Journal de Mickey*, tous les trucs d'avant.

**Mais, pour ces articles sur le jeu vidéo, vous ne lisiez plus la presse spécialisée à ce moment-là ? Donc vous façonniez votre propre angle, votre propre ton ?**

Ben, après, ce serait... J'exagère, quand je disais que je ne lisais pas de presse jeu vidéo après le lycée, heu, après le collège, parce que je lisais *Wired*, qui est quand même très basé jeu vidéo. Je lisais aussi *Kotaku* et *Rock Paper Shotgun*. Mais, disons, pas aussi assidûment que les autres titres que je vous ai cités, quoi. Mais, ça, ouais, ça continue à faire partie de mes lectures.

**Quand vous écriviez sur le jeu vidéo sur *Vice*, est-ce que vous vous inspiriez de *Kotaku* ou autre, ou est-ce que vous n'aviez pas de média de référence en tête ?**

Heu, vu que c'était des interviews, honnêtement, je procédais comme pour n'importe quelle interview : je me renseignais sur la personne, sur le jeu, et puis après, voilà, je laissais la discussion aller. Il n'y a pas, franchement... Non, je ne pense pas m'être inspirée de titres...



**Concernant *Canard PC*, est-ce que c'était une grande joie pour vous, ou vous vous dites simplement « pourquoi pas » ? Vous suiviez ce média avant qu'il ne vous contacte ?**

J'étais hyper hyper contente. Parce que, oui, je connaissais le média, j'ai même un ami qui avait fait un stage là-bas et, justement, qui m'en avait parlé avec des étoiles dans les yeux. Mais ça, c'était plutôt début de fac, donc je suivais de loin. Mais c'est vrai qu'il y avait quand même cette aura autour de *Canard PC*... Je sais que ça peut paraître hyper corpo, maintenant que j'y travaille, mais il y avait quand même ce truc que moi je trouvais très cool. Ce n'est, vraiment, ce côté journalisme indépendant, liberté de ton, aucun rapport avec la plupart des magazines de jeu vidéo qu'on peut voir, quoi. Sauf que, le problème, c'est que je ne le lisais pas... Je ne le lisais plus assidûment, quoi. Je ne le lisais pas assidûment du tout, même. Et même, quand Ambroise m'a proposé, j'ai un peu halluciné parce que, moi, dans ma tête, je les voyais comme une rédaction à la *Spirou*, quoi : un truc auquel tu rêves toujours d'appartenir mais tu te dis « ce sera toujours fermé, c'est très peu de gens, ça ne va être que des personnes très spécialisées ». Donc, quand il m'a envoyé sa proposition, je me suis dit « ben, super, je vais pouvoir faire les sujets jeu vidéo que je rêve de faire, qui n'auront peut-être aucun rapport avec ce qu'ils font d'habitude, mais on va tenter, quoi ». Je m'étais un peu documentée avant, quand même, j'avais rechoppé des numéros, histoire de bien être dans le ton, mais ça s'est fait assez naturellement, finalement.

***Canard PC* ont eu ce drôle d'épisode où plusieurs rédacteurs sont partis d'un coup, c'est à ce moment-là que vous êtes arrivées.**

C'est ça, oui. Ce n'était pas évident parce que... Tu n'as beau pas suivre assidûment le truc, je savais que Kalash, Pipo, Moquette, c'étaient des contributeurs très appréciés du magazine. Et heureusement que je n'ai pas trop réfléchi à ça parce que, maintenant que je le vois, maintenant que je j'interagis avec la communauté de *Canard PC*, je vois à quel point ils étaient importants, oui. Et j'aurais été vachement intimidée si j'avais su à quel point, en fait. Désolée, je m'écarte...

**Pas de problème, c'est aussi le but de l'entretien.**

Ok, ça roule.

**Ces sujets que vous proposez, vous me dites que vous les avez préparés sérieusement ? Vous devez proposer cinq sujets...**

Oui, c'est ça. Enfin, je ne sais plus si c'était cinq, mais je devais proposer des sujets à Ambroise.

**Sans écrire les articles ? Juste proposer des sujets ?**

Ah oui, non. Proposer des sujets et ensuite, s'il y en avait un qui retenait son intérêt, j'écrivais le sujet. Et je me souviens de ce que j'avais proposé, parce que je les ai tous faits, il me semble, à part un, qui était une interview d'Alain Damasio, et il m'avait dit justement que c'était par rapport au fait qu'ils faisaient peu d'interviews dans le magazine. Donc j'avais proposé, justement, un reportage sur le jeu vidéo en prison. En gros, comment... Enfin, ça je l'ai fait, finalement.

**Oui, oui, je l'ai lu.**

Voilà. Un article sur la novellisation des jeux vidéo. J'avais déjà fait un article pour *Rockyrama*, une revue de ciné, sur la novellisation des films et j'étais intéressée de voir un peu comment ça se passait pour les jeux vidéo. Est-ce que les personnes qui novellisaient les jeux étaient intéressées ? Certaines, pas du tout, c'était vraiment une dynamique assez différente. Donc ça, je crois que c'était mon premier sujet, ouais. Et ensuite j'ai fait un truc sur le rapport des astronautes au jeu vidéo, ou plus globalement aux environnements virtuels, donc ça c'était plus dans la lignée de ce que je faisais pour *Ciel et Espace*. Qu'est-ce que j'avais proposé d'autre... Je ne sais plus mais, en gros, c'était à peu près les premiers sujets que... Ah, oui, j'en ai proposé qui ne se sont pas faits mais parce que, justement, ne venant pas de la presse jeu vidéo, j'avais complètement sous-estimé le fait que... Enfin, je n'avais pas pensé au fait qu'il y a des éditeurs qui ne répondent jamais à certaines questions. Je voulais faire une histoire orale du niveau « No russian » dans « Call of Duty ». Justement, en essayant d'aller au-delà du côté un peu « niveau controversé », etc. Comprendre les personnes qui avaient participé à l'élaboration de ce niveau, est-ce qu'elles avaient conscience que ça allait être...

**Je ne connais pas.**

C'est un niveau où, en gros, vous butez énormément de gens, qui avait fait polémique à l'époque pour sa violence, quoi. Enfin, vraiment... Et l'idée, en fait, ça pourrait être n'importe quel truc, ça pourrait être une scène de torture dans GTA, mais l'idée c'est de décrypter des scènes qui sont citées allègrement par des politiques pour dire que, le jeu vidéo, c'est mal. Et, même, que certains joueurs de jeux vidéo qui se sentent mal à l'aise en parlent, pour essayer de comprendre, est-ce qu'ils ont anticipé, à un moment, est-ce qu'il y a quelqu'un qui leur a dit « vous allez trop loin » ? Est-ce que, au contraire, il y avait des idées qui étaient censées aller plus loin ? Enfin... Mais, ça, c'était un peu compliqué. Ce que m'a

fait comprendre Ambroise. Pour retrouver les personnes qui travaillaient sur ce jeu à ce moment-là... Puis ça nécessitait un recul, en plus, et les gens ont souvent changé de taf, quoi... Oui, ça, malheureusement, ça ne s'est pas fait.

### **Mais il ne vous en a pas tenu rigueur ?**

Non, pas du tout. Il m'a juste dit « très bonne idée, mais ça va peut-être être un peu compliqué ». Et, d'ailleurs, je vous dis que c'est compliqué mais je n'ai même pas essayé. Du coup, je n'exclus pas la possibilité de le faire plus tard. Parce que je me rends compte, plus ça va, plus il y a des personnes que je pensais difficiles à contacter que tu arrives à avoir, quoi. La prison, je pensais que ça allait être une galère sans nom, et en fait ça a été, quoi.

### **Avant de passer sur ces sujets-là, je trouve ça intéressant que, finalement, vous n'avez proposé que des sujets... pas « jeu vidéo », par exemple, vous n'avez pas proposé de test. Et ça, était-ce une consigne de la part d'Ambroise ?**

Ah oui, ben il me l'avait précisé. Et ça, heureusement, il m'avait expliqué que, en gros, les tests, ils avaient une équipe interne qui s'en chargeait, essentiellement. Et voilà, en gros, je lui avais dit « est-ce que tu as des besoins particuliers en formats, etc. ? » Il m'avait dit « non, j'aime bien que les pigistes se sentent libres de proposer ce qu'ils veulent. À part les tests et les trucs qui reposent sur l'actualité ». Tout ce qui est « news », et tout, c'est l'équipe interne qui s'en charge. Donc voilà, du coup, oui, c'est vrai que j'avais proposé des sujets... Après, je pense que c'est aussi le fait que je ne vienne pas de la presse jeu vidéo qui m'a poussé à proposer des trucs plus sur les à-côtés... Heu, il m'avait aussi dit... Ben ouais, qu'il s'intéressait particulièrement aux reportages dans des mondes virtuels, qu'il voulait des sujets un peu plus transversaux, aussi. Voilà, c'était à peu près les seules consignes que j'avais.

### **Parce que, aujourd'hui, vous faites des tests, des couvertures de salon, etc.**

Oui. Alors, ça, c'est venu au fur et à mesure, quoi. Oui, c'est venu au fur et à mesure, parce que, les tests, c'est normal, il les propose à des gens en qui il a déjà confiance, ou... Et c'est venu assez vite, honnêtement, je ne sais plus combien de temps... Ben, parce que, c'est ça, au début, je ne savais pas quel jeu proposer... Je n'avais pas encore cerné les goûts de tout le monde, donc je ne savais pas quel créneau je pouvais prendre sans... Je n'avais pas envie de marcher sur les plates-bandes de quelqu'un d'autre. Et non, là, finalement...

### **C'est marrant, parce que c'est important, non, la complémentarité entre les testeurs ? Par exemple, maintenant, c'est vous qui testez les jeux d'horreur.**

Ben, c'est venu assez vite, franchement. Je crois que, au bout de deux sujets, on a discuté, il m'a dit « quels tests... », enfin, en tout cas, « si tu voulais faire des tests, n'hésite pas, maintenant ». Et c'est là que j'ai vu, oui, que personne ne voulait faire les jeux d'horreur. J'étais super contente. Et les salons, ben, j'ai juste fait la Gamescom, quoi. Et là, pareil, c'est sur la base du volontariat, quoi. Il demandait, en gros, qui était motivé, moi j'avais très envie de le faire, de voir ça de mes propres yeux.

### **Et les « news », vous en faites aussi ?**

Non, ça je n'en fais pas. Non, je n'y touche pas. Ben, ça ne serait peut-être pas rentable pour moi. C'est vraiment 500 signes...

### **Parce qu'Ambroise parlait d'équipe interne mais, même maintenant, vous n'êtes que cinq ou six.**

Heu... Oui. Mais oui, c'est ça. Mais c'est eux qui font quand même le plus gros du travail. Je veux dire, moi, je fais moins de tests qu'eux. Parce que c'est vrai que les tests... Je pense aussi, enfin, c'est ce que je me dis, c'est qu'il devait avoir plus de scrupules à donner les tests à des pigistes dans le sens où c'est long. C'est hyper long, quoi, de tester un jeu, surtout au début, où tu es hyper zélé, et tu veux faire le jeu absolument six fois avant d'écrire dessus. Moi je faisais des jeux plutôt narratifs ou courts, au début. Maintenant, j'ai envie de faire des jeux que j'aime vraiment, mais je me rends compte que ce n'est pas très rentable à un taux horaire. Et c'est vraiment... Je fais ça aussi parce que j'aime ça.

### **C'est quelque chose qui revient souvent, quand on me parle des tests de jeux : vous n'êtes pas payée pour le temps durant lequel vous jouez au jeu.**

C'est ça, tu es payé à la page, enfin, au signe. Il me disait bien « n'hésite pas à proposer des jeux auxquels tu aurais joué dans tous les cas, on ne veut pas t'imposer des trucs que tu n'aurais pas envie de faire ». Ça, c'est plutôt bien.

### **Pas d'obligation lorsqu'un jeu en particulier sort ?**

Non, pas du tout. C'est toujours une proposition, quoi. Et moi, je m'organise pour avoir mon emploi du temps. Donc c'est vraiment assez bien, c'est assez cool.

### **Êtes-vous souvent à la rédaction ?**

Ben, là, ce mois-ci, je vais y être pas mal parce que j'avais quatre tests. Dont, ouais... J'avais quatre tests, et surtout que, d'habitude, les tests que je fais, je les fais chez moi. Je n'ai pas de PC chez moi, donc je les fais sur PS4, et là, je n'ai eu que des codes PC. Mais, je vais à la rédaction, aussi, parce qu'ils m'ont donné un bureau avec un ordi et c'est agréable, de travailler dans un bureau avec des collègues, même si c'est sur d'autres sujets que *Canard PC*, en tout cas, c'est cool, ils m'ont laissé un poste à disposition. Donc les moments où j'ai envie d'être chez moi, je reste chez moi, mais c'est la rédaction où je vais le plus, effectivement.

### **Vous pouvez bosser à la rédaction de *Canard PC* sur des articles qui ne sont pas destinés à *Canard PC* ?**

Oui, c'est déjà arrivé, oui.

### **Et ça, ils sont clairs avec ça ?**

Ah ben, en tout cas, Ambroise m'a dit qu'il n'y avait aucun souci... De toute façon, ils savent que ce n'est pas mon travail à temps plein mais ils sont contents de m'avoir de temps en temps. Oui.

### **L'investissement des émissions semble aussi assez lourd.**

Franchement, les émissions, ça ne prend pas énormément de temps. Enfin, à moi, en tout cas. Ke pense que ça prend beaucoup de temps à Monsieur Chat, à Ackboo... Mais moi, honnêtement, ça me prend très peu de temps.

### **Juste aller sur le plateau au moment de l'enregistrement ?**

Oui, et la journée, on prépare. Mais, franchement ça va, et ça fait partie des choses pour lesquelles je suis rémunérée, donc il n'y a aucun souci. Eux, c'est un travail en plus qu'ils fournissent, effectivement, par rapport à leur travail habituel. Moi, je suis payée en plus pour ça. Sinon, je ne le ferais tout simplement pas.

### **Car ils sont salariés ?**

Oui, c'est ça. Je dois être la seule pigiste... Enfin, non, je ne suis pas la seule pigiste : il y a moi, Pierre Maugein et Quentin (Alt-236). Donc on est les trois seuls pigistes, je dois être celle qui écrit le plus. Mais, sinon, non, ils sont tous salariés. Forcément, c'est plus simple, quoi.

### **Emmanuel « Noël Malware » Denise est salarié également ?**

Oui, Manu est salarié depuis peu. Lui, justement, pareil, il ne venait pas de la presse jeu vidéo mais ça faisait un moment qu'il en rêvait. Lui, pour le coup, il suivait *Canard PC* avec beaucoup d'assiduité, dans le sens où il leur a envoyé des pitches il y a déjà hyper longtemps, quoi. Et je trouve ça génial qu'il ait été là-bas. Mais, avant, il faisait des chroniques judiciaires. Il travaillait chez *Vice* avec moi, justement. Je l'avais embauché en tant que journaliste-rédacteur. Et ce n'est même pas moi qui l'ai recommandé, je veux dire, on a été contactés lui et moi en même temps, parce que Marie, qui était la copine de Sébum, nous a proposés tous les deux. Mais c'était marrant de se retrouver là-bas. Il est salarié depuis un peu plus d'un an, maintenant, je crois.

### **Vous, le salariat n'est pas un souhait de votre part ?**

Ben, moi... Au début pas du tout, dans le sens où je n'avais pas envie de revenir en rédaction. J'aimais bien traiter plein de sujets différents. Mais pourquoi pas dans un futur proche, en fait, c'est ce que je commence à me dire. Parce que c'est quand même une rédaction très cool, où tu as beaucoup plus de temps libre pour t'adonner à d'autres activités. Ce n'est pas aussi contraignant que *Vice*, où je travaillais vraiment beaucoup, beaucoup, le week-end, etc. Non, là, c'est un rythme de vie beaucoup plus sain. Mais oui, pourquoi pas ? En tout cas, non, encore l'année dernière, au moment où la question d'une embauche s'est posée, ça ne m'intéressait pas du tout, quoi. C'est venu un peu après.

### **Parlons de vos sujets et de vos pratiques journalistiques. Vous m'avez cité spontanément l'article sur le jeu vidéo en prison. Il contient du « je », qui semble faire partie de votre « ADN journalistique », en ce que cela rejoint ce que vous faisiez à *Vice*, c'est bien ça ?**

Oui, c'est ça. Et ça ressemble typiquement aux genres de sujets qu'on pourrait lire chez *Vice*. Mais même, justement, j'avais lu un article dans... Ben, dans *Vice*, justement, qui parlait de « Donjons et dragons » en prison, que j'avais trouvé passionnant. Et en fait, je crois que j'avais lu une actualité sur un gardien de prison qui s'était insurgé du fait que les détenus ont accès à une PS3, etc. Et c'est là que je m'étais dit « mais c'est fou, en fait, je ne sais pas du tout comment ça

fonctionne. J'ai vraiment des idées reçues énormes sur les consoles en prison ». Et le meilleur moyen de s'assurer... Ben, c'est d'y aller, quoi. Et j'avais repensé à cet article « Donjons et dragons » et je me suis dit « ça serait vraiment cool d'aller voir comment ils jouent », tout simplement.

### **Comment avez-vous choisi la prison où vous alliez aller ? Au hasard ?**

Non, j'ai contacté directement le... J'allais dire « le service de com' de la prison » mais oui, en gros, c'est ça. Je leur ai expliqué ce qu'était *Canard PC*, ce que moi je comptais faire et tout... Et je leur ai dit que, moi, pour que l'histoire ait de l'intérêt, il fallait que ce soit des longues peines, dans le sens où j'avais envie de parler du fossé technologique que les détenus peuvent avoir quand ils reviennent. Et ça avait peut être moins de sens de le faire avec des, comment dire, des maisons d'arrêt où les gens restent deux ans et, voilà, le fossé technologique est moins fort après deux ans. Donc voilà. Et je pense que c'est là qu'ils se sont dit « il faut que ça soit une maison centrale », et des maisons centrales il y en a, si je ne m'abuse, six.

### **Vous avez contacté un service de com' général de plusieurs prisons ?**

Oui, c'est ça. Pour leur expliquer : « j'aimerais... ». Et ils m'ont redirigé vers la maison centrale de Saint-Maur en m'expliquant « ben c'est super, parce ce qu'on organise un tournoi de FIFA pour la coupe du monde » et j'étais « ben parfait, allons-y ! ». Et j'ai halluciné de la facilité avec laquelle c'est arrivé. Je pensais vraiment que ça serait compliqué. Et le gars, premier réflexe, c'est de me dire : « des requêtes saugrenues, on en a, mais celle-là, c'est quand même fou ».

### **Dans l'article, il y a beaucoup de sources externes que vous balancez aussi avec du discours direct et du terrain. Vous veilliez à cet équilibre, ou il s'établit naturellement lors de la construction de votre papier ?**

Heu, ben, justement, c'est ce que je voulais faire. Je voulais faire vraiment un truc, ben, « reportage », donc le récit de ce que, moi, j'ai vu cet après-midi-là. Mais tout en recontextualisant, avec les moments où on a parlé du jeu vidéo en prison, le moment où la télé a été introduite en prison... Et c'est un truc que j'aime bien faire, oui, que je fais assez souvent. C'est assez important pour moi. Et voilà.

### **Comment quantifiez-vous ce travail de recherche ? Il prend plus de temps que les moments passés sur le terrain ?**

Ça prend beaucoup plus de temps, oui, franchement. Enfin, là, en tout cas, on parle d'une enquête de terrain qui m'a pris vraiment... J'ai passé une journée à Saint-Maur, quoi. Par contre, la recherche avant d'y aller et après, c'était plus long, oui. Je ne saurais pas dire combien de temps ça m'a pris, mais je sais que j'y ai passé du temps, oui.

### **Vous vous êtes renseignée de manière générale ? Par exemple sur depuis quand le jeu vidéo en prison était possible ?**

C'est ça. J'ai essayé aussi de voir les moments où ça avait fait polémique, en fait. Tous les moments où, disons, il y a un détenu qui va se filmer sur Snapchat avec sa PlayStation, et tout le monde va dire « oh, la prison, c'est... ». Heu, ben, « c'est le club Med », en gros. Et, je trouvais ça intéressant de parler de la manière qu'on a de considérer les détenus, et comment certains estiment qu'ils devraient être plus punis que ce qu'ils le sont déjà, et s'offusquaient du fait qu'ils aient des consoles et qu'ils puissent jouer à n'importe quoi. En parlant avec des gens, quand je leur ai dit que j'allais faire ce reportage, tout le monde était là : « mais ils peuvent jouer à des jeux violents ? » Enfin... Et, c'est marrant, parce que ce n'est pas des personnes qui sont anti-jeu vidéo, ou qui pensent que... Mais elles étaient très surprises, en fait, de se dire « ah, ok, ils peuvent jouer à "Grand Theft Auto" s'ils le veulent », quoi. Et j'ai trouvé ça intéressant. Donc c'est ça qui m'a donné envie de recontextualiser un peu notre rapport à tout ça.

### **Ces discussions autour de vous ont alimenté aussi vos questions et votre message ? Et qu'en est-il des réponses que vous avez eues sur place ?**

Ben, il y avait la réponse hyper évidente où tout le monde te dit « ben, on s'ennuie, on n'a que ça à faire ». Après, tu as les personnes qui sont vraiment passionnées de jeux vidéo qui sont hyper contentes de les avoir. Mais ça reste quand même des consoles d'anciennes générations, donc c'est... Mais surtout, moi, ce qui m'avait intéressée, c'était un des types qui m'avait parlé du fait que c'était une manière de s'évader, pour lui. Et je trouvais ça assez beau qu'il ait ça, j'étais contente qu'il ait ça. Voilà. Mais ça m'intéresse, en tout cas, de manière générale, comment le jeu vidéo, heu... au-delà de son aspect divertissant, et tout, peut servir... C'est ça qui m'avait menée à faire le truc dans un centre médico-juvénile.

### **Finalement, vous parlez très peu de jeu vidéo, dans cet article. Parce que, c'est FIFA, et tout le monde sait ce qu'est FIFA...**

Oui, c'est ça... Tant mieux !

**Tant mieux ?**

Oui, je suis contente. Si, en tout cas, ça intéresse d'autres gens que moi. C'est surtout ça, quoi.

**Personne ne vous a reproché que l'article parle peu de jeu vidéo ?**

Ah, pas du tout ! En tout cas... Non, j'ai été hyper bien accueillie, parce que c'était un de mes premiers articles, ben, c'était le deuxième ou le troisième, et j'étais assez... En fait, je suis allée sur les forums de *Canard PC*, c'est ça l'outil que j'utilise pour voir comment les gens réagissent. Des gens qui sont là depuis longtemps, en plus, souvent. Et j'ai eu beaucoup de compliments sur cet article, j'étais vraiment hyper contente de me dire « bon, ben c'est cool, ça les intéresse aussi ».

**J'ai l'impression que plein de membres de la rédaction de *Canard PC*... Je ne verrais pas Ackboo faire un article comme celui-là, par exemple. Peut-être que je me méprends ?**

Non, c'est clair. C'est vrai, oui. Maintenant que vous le dites. J'essaie de réfléchir... Mais, c'est bien, justement, parce que Ackboo fait aussi des sujets que je ne pourrais jamais faire. Il va faire un décryptage de « qu'est-ce que c'est le "ray tracing" ? ». Je serais infoutue de faire ça, quoi. Et lui, il a l'air bien content qu'il y ait quelqu'un pour faire ces trucs-là et que ça ne soit pas à lui qu'on le demande. Mais je sais qu'ils n'étaient pas fermés à l'idée de ces reportages-là avant que j'arrive.

**L'émission fonctionne comme un prolongement de ces genres de sujets, également. Et on voit les autres membres de la rédaction vous poser des questions. Je ne sais pas dans quelle mesure ils donnent le change ? Vous me dites qu'ils sont réellement intéressés, contents que ces sujets-là existent, et que c'est une volonté de les mettre en avant ?**

De la part du rédac' chef, en tout cas, oui.

**D'Ambroise, donc ?**

De la part d'Ambroise, oui, c'est clair.

**Ackboo, peut-être moins ?**

Bah, peut-être moins, oui, je ne sais pas... Honnêtement, je ne sais pas ce qu'il en pense. De toute façon, Ackboo, je ne sais jamais ce qu'il pense (rires). Personne ne sait jamais.

**Le jeu vidéo, dans l'article sur la prison, c'est presque un prétexte ou... Un tremplin, pour parler de la vie en prison, finalement ?**

Oui, franchement, je pense que vous pouvez le dire : c'est presque un prétexte, franchement. Je trouvais que c'était un angle intéressant. Parce que j'ai l'impression que, quand on parle de prison, effectivement... Je n'avais pas vu ce sujet ailleurs en France, en tout cas, donc j'étais contente. Enfin, je me suis dit « tout est à faire là-dessus », quoi.

**C'est ce qui vous permet d'avoir un angle original ? Peut-être, une valeur ajoutée ? Si vous réfléchissez en ces termes-là ? Est-ce que ça a du sens, pour vous ?**

Non, honnêtement, pas trop. Enfin, si, j'ai envie de... Je n'ai pas envie de faire un truc... Comment dire ? Si quelque chose a été fait plein de fois et mieux, ben c'est vrai que... À quoi bon le faire ? Enfin, je veux dire, si je ne peux pas apporter grand-chose de plus...

**Vous me disiez spontanément que « tout est à construire ». Mais ce n'est peut-être pas la même notion pour vous ?**

Oui, c'est ça, peut-être pas.

**Le fait que ça soit inédit, c'est ça qui vous intéresse ?**

Oui. Oui, je trouvais ça intéressant. En tout cas, c'est surtout que je me posais sincèrement la question, aussi, c'est vraiment ça.

**Ça vient d'une curiosité personnelle.**

Oui, voilà, c'est ça. Et... Voilà, pour ce sujet.

**Donc vous êtes capable, voire demandeuse, de faire des papiers qui utilisent le jeu vidéo comme un prétexte. Est-ce que vous vous considérez tout de même comme un journaliste spécialisée ? Spécialisée en jeu vidéo ? En plusieurs choses ? Comme journaliste « tout court » ?**

Non, franchement, je ne me décrirais comme experte en rien. Enfin, vraiment. Donc plutôt généraliste, vraiment.

**Pourtant, au final, vous n'écrivez actuellement que pour de la presse spécialisée. *Ciel et espace, Canard PC...***

Oui ! Ben oui, c'est ça, mais en même temps...

**Je ne sais pas si vous continuez *Rockyrama*.**

Si, si, en plus. Mais, disons que... *Ciel et Espace*, on dit « presse spécialisée » mais, disons que... Là, encore une fois, je suis dans la même démarche que pour *Canard PC* : je suis un peu plus sur les à-côtés de la conquête spatiale. Enfin, le côté « humain » de la conquête spatiale. Je ne vais pas faire de l'actu sur telle ou telle sonde, je n'en sais rien... C'est plus de... C'est un peu particulier : les médias ont l'air très spécialisés comme ça mais mes sujets sont plus généraux et sociétaux.

**Vous voulez dire que vous n'avez pas une expertise particulière ?**

Non, je dirais que j'ai des centres d'intérêt multiples. Voilà.

**C'est cet aspect humain qui serait le dénominateur commun ?**

C'est ça, exactement.

***Ciel et Espace*, je ne la lis pas, mais j'ai vu passer certains de vos sujets sur *Twitter*. À propos de la nuit, dernièrement ?**

Ah, oui !

**Vous faites un pont avec la nuit au cinéma...**

Oui, c'est ça. Ben, j'arrive toujours à placer mes petites obsessions personnelles. Non mais c'est vrai, oui. C'est marrant. Mais eux, j'ai fait des sujets, oui, qui n'avaient vraiment aucun rapport... Je crois que la première chose que j'ai faite pour eux, c'était... Heu... Avant, je travaillais pour leur mook d'astronomie, qui s'appelait *Macrocosme*, et j'avais fait une interview d'un peintre qui travaillait pour la NASA et qui imaginait les habitats spatiaux de demain. Et qui avait des histoires passionnantes à raconter. Et moi, c'était surtout son histoire à lui qui m'intéressait, sa fascination pour l'espace, ses peintures réalisées en contexte de Guerre Froide... Enfin, je trouvais ça passionnant. Et, après, ben, oui, j'ai fait des sujets vraiment... Ben là, c'est vraiment très divers : on m'a demandé de faire un truc sur... J'avais fait, pour *Vice*, un truc sur le gars qui gère le programme spatial congolais. Je retrouve un peu le même truc que j'avais fait pour *Vice* : des sujets qui sont peu traités des médias traditionnels, disons, mais, comme vous dites, sur le côté humain. Je ne saurais pas résumer mieux.

**Donc, quand vous me dites que vous vous considérez comme journaliste généraliste, c'est la multiplicité des matières qui vous fait dire ça ?**

Oui, c'est ça... Enfin, j'aurais du mal à me donner un nom, en fait ! Je dis « journaliste », c'est plus simple. Mais c'est dur de s'autoqualifier, à moins d'être vraiment spécialisée. Mais ça, j'avoue, c'est un truc qui... Je trouve ça génial mais je veux dire... J'aurais du mal à me dire « je choisis un sujet et je ne me spécialise que dans celui-ci ». Donc c'est assez bizarre, oui, de se dire généraliste et de travailler pour plusieurs médias de presse spécialisée, oui.

**Mais vous, quand vous vous présentez, vous dites juste « journaliste » et voilà...**

C'est ça. « ... qui écrit sur ça, ça et ça ». Et puis, voilà. Mais Dieu sait ce que ça sera demain, quoi.

**Je reviens sur la prison : tout à l'heure, spontanément, vous m'avez parlé d' « enquête de terrain ». Qu'est-ce qui fait qu'il s'agit d'une enquête ?**

Ah ! Oui, parce que le « de terrain », c'est facile à expliquer : c'est que je m'y rends. Heu... Oui, j'ai dit enquête ? J'aurais dû dire « reportage ». J'aurais dû dire « reportage » plutôt, parce que, « enquête »... Je ne dirais pas que j'ai fait d'enquête pour *Canard PC*, encore. J'ai fait des reportages, par contre. Mais non, je prépare une enquête. Mais voilà, je ne peux pas...

### **Bien sûr, pas de problème.**

Mais non, je me suis mal exprimée, oui, pardon. Parce que « enquête », pour moi, c'est un peu plus de... Là, par exemple, ça reste entre nous...

### **Oui, de toute façon, cet entretien ne sera pas publié avant longtemps.**

Oui, voilà. Je prépare une enquête sur les conditions de travail dans le milieu de la localisation. J'ai vu plusieurs témoignages passer, en fait, de personnes qui se plaignaient du manque de crédit qui était accordé aux traducteurs dans le milieu du jeu vidéo, et qui étaient soumises à des cadences de travail assez infernales. Et, je veux dire, on parle énormément de « crunch », ça ne veut pas dire que ça a changé partout pour autant, mais disons que la parole est souvent laissée aux développeurs et très peu aux traducteurs, qui sont souvent vus comme les maillons d'une énorme chaîne... Et donc, là, oui, ça s'apparentera plus à de l'enquête, parce que je vais avoir beaucoup plus d'entretiens avec des personnes qui travaillent pour une même boîte, je devrai contacter la boîte en elle-même, forcément, face à ces accusations... Donc là, pour moi, oui, c'est plus de l'enquête.

### **C'est la quantité de témoignages qui fait que c'est plus de l'enquête ?**

C'est ça. Oui, c'est le fait de devoir avoir un certain nombre de sources concordantes, de devoir vérifier des faits. Oui, c'est ça.

### **Parce que, quand vous vous renseignez sur la prison, j'ai l'impression que vous vérifiez aussi...**

Oui, c'est vrai. Mais, ouais, je ne sais pas, pour moi, c'est plus dû... C'est plus du reportage, disons, parce que ce n'est pas comme si j'avais vérifié... Donc, en gros, chaque interlocuteur, je retranscris ce qu'ils me disent, bien sûr, il n'y a pas de souci. Mais, comment dire, ils ne portent pas un jugement... Une chose qui doit être vérifiée. Genre, je ne suis pas allée vérifier, ben, le gars me dit qu'il joue à Saint's Row le soir, je ne vais pas aller vérifier qu'il joue à Saint's Row, quoi. Là, dans le cadre de la localisation, quelqu'un me dit « on travaille tant d'heures, ils nous paient tant ». Et ça, j'ai les moyens de le vérifier.

### **D'accord. C'est plus la vérification, le critère ?**

Oui, c'est plutôt ça, je dirais.

### **Vous avez fait des articles que vous considérez comme des enquêtes pour d'autres médias ?**

Pour *Rockyrama*, non. Pour *Vice*, j'en ai fait quelques-unes, oui. J'avais fait un truc sur... C'est marrant parce que... Vu que je ne suis pas habituée à qualifier mes articles, là je suis en train de me dire : « alors, qu'est-ce que j'ai fait comme enquête ? ». Donc, qui nécessite de la vérification, comme je viens de vous le définir à l'instant. Ben, par exemple, je n'en sais rien, je vous cite un exemple : après les attentats du 13 novembre, il y avait eu plein de gens qui s'étaient mis à vendre des objets, genre « prière pour Paris », etc. à des prix complètement démesurés. Et là, pour le coup, j'avais dû contacter tous les revendeurs, etc., dont certains qui disaient ne plus les vendre, et je devais m'assurer : « ouais, est-ce que tel truc a été vendu à telle date ? » Donc c'était vraiment, oui...

### **Donc il y avait cette vérification ?**

Oui, c'est ça.

### **C'est peut-être le degré d'implication, aussi ? Cela vous prend plus de temps ?**

Oui, c'est ça. Ça me prend plus de temps.

### **Vous vous y retrouvez financièrement ? Y a-t-il une pige pour les enquêtes qui est plus volumineuse ?**

Mhm, non. En tout cas, pas que je sache. Honnêtement, non.

### **Vous faites ça parce que c'est un sujet qui vous rend curieuse ?**

Oui, c'est ça. Qui m'intéresse vraiment. Après, les... Parce que, les reportages, bon... On est défrayés, en revanche. Ils nous paient... Ben, encore heureux, quoi, mais ils nous défrayaient le voyage pour aller sur le lieu. Mais l'enquête, non, c'est beaucoup plus de temps, effectivement. Donc c'est peut-être pour ça, aussi : c'est dur de faire de l'enquête quand on est pigiste. Enfin, j'admire vraiment ceux qui ne font que de l'enquête en tant que pigiste.

### **Vous trouvez ça dur, actuellement, de préparer votre enquête ?**

Heu, ah non, moi, non, mais je vois que ça prend plus de temps, effectivement. Et puis qu'on parle aussi à des personnes qui ont moins envie de parler, je pense.

### **C'est ça qui prend plus de temps aussi ?**

C'est ça, c'est plus dur d'obtenir la confiance des gens, j'ai l'impression.

### **Avez-vous lu le dossier « Crunch Investigation » dans *Canard PC* ?**

Oui ! Oui, j'ai suivi ça, oui. Et j'ai trouvé ça vraiment bien. J'ai beaucoup aimé... Ben, après, j'ai lu la partie *Canard PC*, je n'ai pas lu toute la partie *Mediapart*. Et je suis... J'aime beaucoup le fait que *Canard PC* fasse ça, en fait. C'est un des trucs qui m'a donné envie de bosser pour eux. Et qui m'a encouragée dans... L'idée qu'il n'y avait pas que des tests et des articles où on parle de notre pratique personnelle du jeu, qu'il y avait un peu des sujets différents, justement, sur les conditions de travail des... Je trouve ça bien. Et ça, par exemple, typiquement, on parlait d'Ackboo, heu... qui soulevait un point intéressant lors d'une émission, avec lequel je ne suis pas du tout d'accord, mais c'est intéressant quand même : « la plupart des joueurs *lambda* se contrefichent du fait que le graphiste de tel jeu ait pleuré en le créant ». Et moi, au contraire, je pense que c'est important à savoir. Donc voilà, j'espère qu'on pourra continuer à faire des sujets comme ça.

### **C'est cet aspect humain dont vous me parlez.**

Ben, c'est ça, oui. Et que, justement, moi, ça me touche aussi, parce que *Vice*, enfin, je parle encore de mon parcours, mais, *Vice*, c'était une boîte qui était considérée comme une boîte « cool », où la plupart des gens devenaient très « corporate », genre, étaient très contents de travailler pour *Vice*, portaient des sweats *Vice*... Et s'en fichaient d'être sous-payés, si vous voulez, et de travailler beaucoup plus, parce que c'était *Vice*. Et j'ai l'impression que, dans le jeu vidéo, je retrouve un peu ce côté-là, que, moi, j'observais, à la fin, avec un regard un peu désabusé, quoi. Ces gens qui disent « c'est génial, on fait le taf de nos rêves, ce n'est pas grave si on est mal payés, et puis en plus il y a mille personnes derrière qui sont prêtes à vendre leur mère pour avoir notre taf ». Donc, ça, c'est un truc qui me fascine pas mal, quoi.

### **Donc la situation dans le monde du jeu vidéo vous fait écho avec une situation dans le monde du journalisme que vous avez vécue ?**

Oui. Mais ça, après, c'est aussi basique que si je vous disais... Enfin, tout le monde a déjà connu ces conditions de travail. Franchement... Mais je trouve ça particulièrement intéressant, en fait, le côté « vitrine qui fait rêver » et ce qu'il peut y avoir derrière.

### **Est-ce que vous avez le sentiment que ce genre d'enquêtes, sur les conditions de travail, s'inscrit dans le prolongement de « Crunch Investigation » ? Ou c'est quelque chose à part ? Avez-vous relu *Crunch Investigation* pour vous inspirer ?**

Oui ! Oui, je suis en train de... J'ai relu, je n'ai pas tout relu mais je suis en train de tout relire. Et, pour moi, ouais, j'aimerais bien que ça soit un truc dans la continuité de ça, quoi. Enfin, c'est vraiment l'idée.

### **Mais ça, c'est une volonté personnelle que vous choisissez. Ce n'est pas Ivan ou Ambroise qui demande à ce que...**

Ah non, non, c'est moi, oui. C'est moi.

### **Jusqu'où voulez-vous aller ? Vous allez contacter Netsabes ou Kalash, qui ont réalisé *Crunch Investigation*, pour leur demander des conseils ?**

Eh ben... Je ne l'ai même pas fait. Ce qui est bête, parce que je suis en contacts réguliers avec Kalash. Netsabes, ça fait un moment que je ne l'ai plus vu. Mais oui, j'aurais peut-être dû, c'est vrai. En fait, le truc, c'est que j'ai l'impression que... Je vous parlais du fait que c'est dur d'avoir la confiance des gens mais, en fait, j'exagère un peu parce qu'ils parlent très facilement. En gros, tous les traducteurs à qui j'ai parlé ont le sentiment que personne ne les écoute, qu'ils ont une profession qui est un peu... Qu'ils sont invisibilisés. Du coup, ils parlent très facilement, c'est juste qu'ils rechignent tous... Ben, comme dans *Crunch Investigation*, au final, ils rechignent tous à révéler leur identité, mais ça, il n'y a aucun souci. Et ça aussi, je pense que c'est une des composantes de l'enquête : j'ai l'impression que beaucoup d'enquêtes impliquent des personnes qui témoignent de manière anonyme. Parce que les sujets sont un peu tendus. Certaines ne veulent carrément pas citer les boîtes pour lesquelles elles travaillent... Donc, c'est un peu particulier. Enfin, elles veulent bien me le dire mais ne veulent pas que ça soit publié.



**Je ne sous-entendais pas que vous deviez contacter Kalash et Netsabes.**

Non mais, en fait, c'est intéressant, parce que c'est vrai que je devrais, vraiment. Je pense que ce serait bien. Ils ont peut-être des tuyaux qui pourraient peut-être m'aider.

**Je sais qu'ils ont mis beaucoup de temps à s'organiser. Après, l'enquête avait une plus grosse ampleur.**

Ah oui, c'est clair que ça n'avait aucun rapport avec moi, ce que je vais faire. Eux, ils ont couvert énormément d'angles, et tout. C'était beaucoup plus général. Non, moi, ce sera un peu plus...

**Mais, en même temps, le fait que votre enquête soit très ciblée sied bien à cette envie d'inédit dont vous me parliez...**

Ah oui, moi ça m'intéresse à fond ! Ah oui, ça, il n'y a pas de souci. C'est clair. Je suis très intéressée par cet aspect-là. Mais, je pense que ça nécessite moins de travail qu'un truc aussi général, que eux... Ils ont fait un travail colossal, quoi, vraiment.

**Ce n'en est pas moins intéressant, votre enquête ?**

Ben, je l'espère, je ne sais pas, on verra. Enfin, en tout cas, moi, ça m'intéresse. Et je pense que ça intéressera les gens.

**Et ce sujet vient de vous à 100 % ?**

Oui !

**Vous devez beaucoup négocier pour faire accepter vos sujets ?**

Non ! On ne m'a jamais refusé un sujet, à part l'interview de Damasio. Honnêtement... Ils ne m'ont jamais rien refusé, c'est fou ! Non, ça s'est toujours bien passé. Mais justement, en fait, peut-être que ce sujet-là me tient particulièrement à cœur, et tout... Mais c'est vrai que la question, comme vous dites, le fait de devoir passer énormément de temps et de ne pas avoir une enveloppe, disons, dédiée, à un truc qui peut me demander plus de travail... ça va peut-être me poser problème. Disons que je ne pourrai pas faire que des sujets comme ça. Parce que, là, c'est clair que c'est un truc qui s'étale sur beaucoup plus de temps. Ce n'est pas un truc où je peux me dire « bon ben, ce soir, je travaille sur ça », comme un test où je joue au jeu et après je l'écris, c'est fini. Là c'est plus « bon, ben, quand machin voudra bien me parler, quand... Quand j'aurai réuni assez d'infos pour contacter X personnes... ».

**Oui, c'est obligé de prendre du temps, ça ne dépend pas que de vous ?**

Oui. Il y a beaucoup plus d'interlocuteurs, et puis ce n'est pas comme dans un reportage où ils sont tous au même endroit, prêts à me parler, quoi. Donc c'est clair que là, ça va être un peu plus compliqué. Mais bon, on va voir ce que ça donne. Mais c'est vrai que c'est intéressant, que vous me posiez la question : est-ce qu'il y a un budget dédié aux enquêtes ?

**Je me demandais à quel point « Crunch Investigation » avait ouvert des portes. Car vous me dites « C'est bien que Canard PC puisse faire ça », oui...**

Mais en même temps...

**Oui, peut-être dans une certaine limite, puisque...**

Ben, c'est ça. Oui, effectivement, oui.

**Parce que ça coûte de l'argent...**

... Et ça prend du temps, oui. Je pense qu'il y a des salariés de *Canard PC* qui aimeraient faire des enquêtes comme ça, mais c'est une question de temps, surtout.

**Oui, car vous expliquez que les salariés doivent gérer les news, etc.**

Oui, c'est ça, ils ont d'autres trucs à faire. Du coup, ils n'ont pas nécessairement le temps et l'énergie pour. Mais je sais que l'envie ne manque pas, du côté de certaines personnes.

**Vous me parliez au tout début du syndrome de l'imposteur. Vous ne semblez pas être écrasée par le ton de Canard PC, puisque vous pouvez proposer les sujets que vous voulez... Vous vous êtes approprié le média ?**

Ben, franchement... Oui, c'est vrai que ça m'a vite mis en confiance, le fait d'avoir des sujets acceptés aussi facilement. Après, je me suis quand même renseignée. Je me suis dit « je ne vais pas leur balancer des sujets qui n'auraient pas du tout l'air appropriés ». J'ai fait quand même un peu gaffe, quoi. Donc, selon les consignes d'Ambroise du tout début, je savais que ça n'était pas non plus des trucs qui n'ont aucun rapport, quoi.

**Vos articles, a posteriori, sont peu édités, c'est ça ?**

Oui, et ça, c'est cool.

**Donc vous bénéficiez d'une liberté éditoriale ?**

Oui, oui. C'est clair.

**Vous parliez tout à l'heure de reportages dans le jeu qui intéressent *Canard PC*.**

Oui, les reportages dans les mondes virtuels. Je suis en train d'en faire un, là, justement.

**L'article sur le « monde obscur des jeux *clickbait* », vous le voyez comme un reportage ? Comme une série de petits reportages ?**

Ça, pour le coup, c'est hyper *Vice* ! Ce côté « ah ben, je clique et je raconte tout le cheminement du truc »... Mais, je pense que ça se prêtait bien aux jeux *clickbait*, effectivement, parce que, qui n'a pas eu envie de cliquer ? Et ça faisait hyper longtemps que j'avais envie de le faire. Parce que je n'arrêtais pas de les voir, ces pubs. Mais, le reportage dans un monde virtuel, je dirais que c'est plus... Ouais, parce que, là, c'est quand même plus comme une série de tests où je décris ce que je vois. Mais, là, par exemple, je vais faire un truc dans un univers virtuel qui s'appelle « Active Worlds ». Je ne sais pas si vous en avez entendu parler, c'est comme une espèce de proto-Second Life, qui a été créé en 1995, c'est un univers où tu peux créer ton propre monde, tu peux créer des objets, etc. C'est complètement dépassé, enfin, au niveau de la gueule que ça a. Mais ça existe encore, les serveurs sont encore actifs aujourd'hui, et, en fait, il y a eu un regain d'intérêt en 2016 quand un *streamer*, enfin, une équipe de *streamers* qui s'appelle « Vinesauce », je crois, en fait, y sont allés, pour explorer les ruines d'Active Worlds, donc en gros qu'est-ce qu'il reste de ces mondes qui ont été créés par les gens, ces mondes où il y avait énormément de gens et qui sont complètement vides aujourd'hui. Et, le truc, c'est qu'il a croisé un avatar, il pensait que c'était un PNJ, à la base, mais non, non, c'était une vraie personne, qui s'est mise à lui parler de manière hyper cryptique, et en fait ça a donné lieu à une sorte de *creepy pasta* : tout le monde était là « mais qui est ce personnage qui faisait des trucs hyper bizarres, genre « est-ce que tu es humain, est-ce que tu es perdu ? ». Et puis en fait, bon, c'était un canular, mais c'est le moment où j'ai entendu parler de ce truc. Et maintenant, la question que je me pose, c'est « qui va sur ce truc en 2019, à part les archéologues de mondes virtuels ? ». Ben, en fait, il y a une communauté assez active sur Active Worlds. Du coup, je me balade là-bas et je parle aux gens que je croise, quoi.

**Il y a un sujet assez similaire récemment dans *JV* sur « Second Life »...**

Ah, ils ont fait ça ? Merde (rires).

**Oh, ben, non, ce n'est pas...**

Bah, je dis « merde » parce que tu n'as jamais envie de copier des concurrents, en plus que tu aimes bien. Mais, en même temps, c'est cool, mais, en même temps, je vous dis ça mais Second Life, j'avais lu un super article dessus dans *The Guardian*. C'était un « long form » assez passionnant sur Second Life, sur les personnes qui parlaient de leur rapport à Second Life. Et, du coup, ils ont fait quoi ?

**Héloïse Linossier, pigiste pour *JV*, a fait un reportage dans Second Life, elle cite des personnes qui lui ont montré des choses, contextualise...**

Ah, il faudra que je lise ça, ouais !

**Du coup, vous, c'est un peu la même idée mais dans cet univers-là ?**

Oui, c'est ça, Active Worlds. Parce que, en fait, dans ma tête Second Life, c'est un truc que tout le monde connaît, entre guillemets... Active Worlds, c'était vraiment... Enfin, personne ne connaît, en tout cas, toutes les personnes qui y sont me parlent de l'importance que ça a dans... Alors, je me dis « c'est peut-être biaisé parce qu'ils y sont, justement », mais j'aurais bien aimé savoir ce que ça avait de singulier... Mais ouais, faudrait que je lise l'article.

**J'ai l'impression que, régulièrement – et ça découle peut-être de *Vice* – vous documentez votre propre pratique à l'écrit, en expliquant que le service *marketing* tarde à vous répondre, etc.**

Oui !

**Du coup, ça couche par écrit tout votre processus... Je ne sais pas s'il faut dire « d'enquête » mais, en tout cas, journalistique. D'entretien, d'avoir des infos...**

Oui, bien sûr. Ben, ça, c'est *Vice*, mais j'ai l'impression de le voir aussi dans d'autres médias, où ils vont dire « contacté par nos soins »... Franchement, à partir du moment où j'accuse... enfin, je n'accuse pas, mais je dis « tel éditeur a ses jeux qui sont promus de manière hyper tendancieuse », heu... C'est quand même intéressant d'avoir leur point de vue sur la question : est-ce qu'ils sont au courant, et tout. Et je me dis... Je serais frustrée, moi, en tout cas, de lire un article en me disant « ben, la personne ne s'est pas posé la question », n'a pas posé la question au service *marketing*, et je préfère préciser que ça a été fait, parce que ça peut aussi potentiellement dire quelque chose, encore une fois, sans faire de procès d'attention, mais ça peut dire quelque chose le fait qu'ils me disent « oui, oui, on veut bien vous répondre » et en fait, non. Je ne sais pas, pour moi, c'est important de le préciser.

**C'est une information en soi.**

À la fois importante pour le lecteur, qui pourrait se poser la question de « qu'est-ce qu'ils en disent, eux ? » et à la fois parce que je trouve leur position assez étonnante, quoi. Enfin, moi, je serais le... On m'apprend ça de ma boîte, je serais la première à vouloir réagir, honnêtement.

**Donc à la fois c'est un complément d'information pour le lecteur et puis c'est votre caution journalistique : c'est marqué noir sur blanc que vous l'avez fait...**

Oui, c'est ça.

**Et vous êtes allé au bout du truc...**

Il y a un peu de ça, je pense, aussi, ouais.

**Parce que vous allez au-delà du « contacté par nos soins », vous documentez vraiment...**

Oui, ben je trouvais ça vraiment curieux ! Parce que... C'était vraiment curieux. Genre, j'aurais... On a eu un échange assez long, ils étaient carrément ok pour me répondre, et tout, j'envoie les questions... Parce qu'au début, bien sûr, je n'ai pas dit « hé, salut, vos pubs... ». Enfin, voilà, ça a pris un peu de temps. Et ils m'ont dit « vraiment aucun souci », etc. et quand mes questions ont commencé à arriver... Ben là, ils ne voulaient plus. Ce que je trouvais un peu étonnant. Enfin, d'un coup, il fallait que ça soit validé par le service marketing et com', alors que le gars m'avait dit « aucun souci, on peut vous répondre le lendemain », limite, quoi. D'où le fait que...

**J'ai l'impression que c'est récurrent chez vous. Vous le faites aussi dans l'article sur Estavillo, par exemple.**

Oui, c'est vrai.

**Où vous dites « d'abord, je me suis procuré son autobiographie ». Puis « impossible d'écrire sur lui sans lui donner la parole ». Et en fait, c'est vraiment ancré dans la structure de votre article, où vous expliquez votre cheminement.**

C'est vrai, oui. Ça, ça vient de *Vice*, clairement, je pense. Et Estavillo, c'est aussi particulier parce que je ne voulais pas que l'article soit une tribune. Parce que, Estavillo, il y a plein de gens qui en ont parlé mais souvent pour le vanner, dire que c'était trop une merde, etc. Moi j'étais intéressée, quand même, à l'idée de savoir ce qui peut pousser un type à enchaîner les procès, et en même temps, c'est un peu délicat, parce que je sais qu'il a des comportements ultras répréhensibles en ligne... Donc ça me paraissait important d'expliquer aussi comment je me positionnais par rapport à tout ça, d'une manière ou d'une autre. De dire que, voilà, je ne peux pas affirmer la véracité de ce qu'il avance, mais je pense que c'est important d'en parler quand même, quoi.

**Vous le dites « texto » : « on ne peut pas vérifier, c'est impossible à vérifier ». Vous le dites aussi dans l'article sur les jeux *clickbait*.**

Oui. C'est plus par honnêteté intellectuelle, oui.

**Oui, mais on ressent que c'est important pour vous, non ?**

Oui, complètement, oui. Après, je pourrais faire l'inverse : ne rien mettre plutôt que de mettre un truc que je ne peux pas confirmer. Mais, en tout cas, ça m'ennuierait de mettre un chiffre que je ne peux pas vérifier. Je n'ai pas envie de faire du rabâchage de communiqué de presse.

**Il y a même un moment où vous reprenez un papier de *Rock, paper, shotgun* dont vous vérifiez partiellement les infos. Même dans ce que vous reprenez d'autres médias, vous ajoutez une couche de vérification.**

C'est vrai ! La fille qui ne fait confiance à personne (rires). Oui.

**À la fois vous avez des scrupules à utiliser le terme « enquête », car vous dites « il faut que ça soit vérifié pour parler d'enquête » mais, en même temps, vérifier, c'est quelque chose que vous faites souvent.**

Oui.

**Que vous injectez à plusieurs endroits, peut-être pas partout parce que vous ne pouvez pas tout vérifier tout le temps...**

Non, c'est sûr.

**Mais quand vous pouvez, vous le faites. Et quand vous ne pouvez pas, vous indiquez que vous ne pouvez pas.**

Oui. C'est... Oui, je ne sais pas trop quoi ajouter, comment rebondir là-dessus. Mais c'est intéressant, cet entretien, parce que ça me fait réaliser des choses sur ma propre pratique.

**Identifiez-vous un moment, dans votre apprentissage journalistique, qui s'est donc fait sur le tas et par la lecture, un moment où vous vous êtes dit « mince, il faut vérifier ».**

Oui. Oui, c'est clair !

**Suite à un épisode particulier ? Des retours qu'on vous a faits ? Quand vous lisez *XXI* ?**

Non, je pense que c'est... Oui, c'est peut-être parce que je trouvais que certains trucs manquaient de rigueur, ou alors, un jour... Mais, je n'ai pas d'exemple précis, ce n'est pas comme si c'était un déclic mais, plusieurs fois, je me suis dit « mince, des médias, même que je respecte, et tout, manquent de rigueur », ou alors je vois un truc qui me paraît faux, et moi, au moment où je le vérifie, pas en tant que journaliste mais en tant que lectrice, je me rends compte que c'est faux. Et je me dis « mais c'est con, quand même », ça peut complètement décrédibiliser un article et, moi, ça m'ennuierait, en fait, de m'attacher à raconter la vérité, ou du moins la chose la plus vraie possible et... Ouais, franchement.

**En tant que lectrice, vous aviez ce geste de vérifier les infos qu'avançaient les journalistes ?**

Oui. Heu, pas tous ! Mais certains trucs qui pouvaient me paraître fous ou...

**Vous lisez un truc qui vous étonne et le premier réflexe c'est d'ouvrir Google...**

Ben, c'est ça, ouais, et de vérifier. Ça, par contre, oui, c'est un truc que j'ai souvent fait : diversifier mes sources. Essayer d'avoir plusieurs médias qui racontent la même chose afin d'en être sûre, quoi.

**Plein de gens ne font pas ça.**

Ouais, mais ça, je pense, c'est le côté « journaliste », du coup. Fille qui rêvait d'être journaliste, je pense.

**Vous écrivez aussi « le journalisme d'investigation a ses limites »...**

Ouais ! Non, mais, attendez, il ne faut pas déconner (rires). S'ils m'avaient donné une carte, s'ils avaient un forfait spécial journaliste d'investigation...

**Oui, dans l'article sur Estavillo, vous venez avec des documents juridiques. Je ne sais pas si vous avez dû les acheter.**

Non, ils étaient accessibles... Parce que c'est très compliqué, hein. Justement, je m'étais associée avec Grand maître B, à l'origine, pour obtenir, enfin, pour qu'il m'aide à décrypter certains documents juridiques, et au final, c'est resté très général, comme vue d'ensemble, parce que, certains des trucs, il fallait être un citoyen américain pour y accéder. Et, ça,

c'est vrai que je ne l'ai pas raconté. Mais, en même temps, au final, on a survolé, on n'est pas allé dans les détails de « est-ce que sa défense vaut quelque chose », enfin, « est-ce que son attaque vaut quelque chose ? »...

### **Vous avez préféré lui donner la parole...**

Ben, sur le côté humain du truc, encore une fois. Qu'est-ce qui pousse un gars à faire autant de procès, quoi. Mais on parlait de quoi, avant ?

### **« Le journalisme d'investigation a ses limites ».**

Ah, oui. Ben, parce que, là, pour le coup, je suis vraiment allée sur plein de sites de *streaming* et plein de sites pornos, et j'ai regardé les premiers trucs qui poppaient, et c'est ce que j'ai raconté dans l'article. Je ne me suis pas dit « je vais en sélectionner », j'ai vraiment... Il y a un moment où je tombe sur ce truc qui me demande direct les coordonnées bancaires et tout. Et, bien sûr, on sait très bien ce qu'il va se passer. Mais, en même temps, si j'avais pu, si on m'avait fourni un budget pour le faire, je l'aurais fait.

### **Vous auriez voulu vérifier combien...**

Ouais, avec une fausse carte ou je n'en sais rien. Vérifier, ben ouais, combien ils te demandent et... L'idée, c'est aussi de permettre à des gens de se prémunir de ce genre de situations.

### **Ces articles comme ça sont-ils bien accueillis ? Ici aussi, ce n'est pas l'objet « jeu vidéo » en soi qui est intéressant. C'est découvrir un univers... A-t-il suscité de l'intérêt chez les lecteurs, chez les collègues ?**

Mais, c'est marrant, parce que c'est hyper méta comme truc. Le fait de parler de jeux *clickbait*, moi-même, j'utilisais une image de jeu *clickbait*, et je crois que ça a vachement attiré le clic, cet article-là en particulier. C'est ce que me disais... Parce qu'il y a la fonction « chouiner », sur le site *Canard PC*, et Ambroise me disait « mais, on n'en a jamais eu autant sur un article ». Je me dis « c'est marrant », parce que moi, le but, ce n'était pas du tout de faire un article qui marche. Je ne suis pas du tout dans ce genre de problématique là, je m'en fiche un peu. Mais ouais, bizarrement, plein de gens s'étaient posé la même question que moi. Et se s'étaient dit « je n'ose pas cliquer parce que j'ai peur de me taper vingt virus sur mon PC » (rires). Donc oui, celui-là, pour le coup, il a bien marché, il a été plutôt bien accueilli.

### **Pour revenir sur Estavillo, dans la chute, vous soulevez la question de l'aide aux joueurs fragilisés. C'est une réflexion que vous avez mûri tout au long de travailler sur ce sujet ?**

Ah, non, ça m'était venu dès le moment où il s'était comparé au gars qui jouait à Everquest. Du coup, j'avais lu pas mal de trucs, dont un très bon article de *Wired* que je cite dans cet article. Et je trouvais ça intéressant. J'avais peur que... Cette conclusion était un peu... J'avais eu un peu de mal à la faire. J'avais peur que ça dise... Que ça me fasse prendre parti, en fait. Que ça me fasse dire « Estavillo est fragilisé, et donc il mérite », heu... Et je ne sais pas si j'ai réussi à trouver un bon équilibre. Cet article-là il était un peu délicat, je trouve.

### **Vous écrivez que l'idée n'est pas de le défendre.**

Ouais. Mais je pense que c'est important, en tout cas, qu'on remette en question les pratiques de certains éditeurs, le fait qu'il y a des personnes qui peuvent dépenser sans se rendre compte qu'elles sont addicts, enfin... Et qu'eux, certains éditeurs, peuvent favoriser ça. Et ça, je trouvais que c'était ce qui était le plus intéressant dans ce qu'Estavillo avait à dire. Ça, c'était venu pendant, oui.

### **Vous expliquez qu'il a beaucoup été moqué par la presse... Donc on en revient à cette envie d'inédit : comme une partie de la presse spécialisée s'en est moquée, il s'agit peut-être de prendre... Peut-être pas le contrepied, mais en tout cas de ne pas aller aussi vite, de chercher à écouter ce qu'il a à dire.**

Oui, c'est ça.

### **Vous me parliez aussi de l'article sur le jeu vidéo dans les Centres d'aide santé mentale. Il s'agit d'un sujet froid, qui n'a pas vraiment de lien avec l'actu. Il y a une place limitée, au sein d'un même numéro, pour ce genre de sujets périphériques à l'actu ? Vous n'allez peut-être pas placer ça dans le numéro spécial Gamescom ?**

Ah oui, non, oui, c'est clair ! Je crois que c'était six ou huit pages... En tout cas, en termes de signes... ça, c'est assez cool, parce que c'est rare qu'Ambroise me dise « ah non, ça, il faut que tu réduises, il faut que tu fasses moins ». Dans ce cas-là, en fait, là, par exemple, sur la localisation, ça devait sortir plus tôt – enfin, en vrai, je n'ai pas du tout fini. Mais on avait envisagé de le sortir plus tôt, puis il a dit « ah non, mais c'est le numéro Gamescom, donc ça sortira plus tard ». Il n'y a pas de souci. Mais c'est vrai que mes sujets sont déplaçables. Il n'y a aucun souci là-dessus.

**Et il ne va pas non plus y avoir, dans le même numéro, l'article sur le jeu en prison et le jeu vidéo en centre d'aide... ?**

Non !

**Notamment parce que c'est vous qui faites ce genre de papiers.**

Oui, c'est ça, je ne peux pas tout faire en un mois. Et puis, l'idée, c'est qu'il y ait une petite respiration entre les...

**Une respiration hors de l'actu, d'accord.**

[...]

**Dans la dernière émission Gamescom, que vous avez faite dans vos locaux, j'ai été frappé par... Pas par les problèmes techniques (rires).**

Oui, moi je me marre parce que je repense aux problèmes techniques, oui.

**Mais vous disiez, dans cette émission, « on a envie de montrer aux développeurs qu'on respecte leur art »...**

Ah j'ai dit ça... Ah oui, c'est vrai.

**Vous considérez que, avec cette phrase, c'est votre passion du jeu vidéo qui parle ? Ou c'est une phrase de journaliste ? C'est le fait que c'était votre premier salon ?**

Oui, j'avais fait la Paris Games Week avant pour *Creators* mais c'était le premier truc de cette ampleur que j'avais. Franchement, avec autant de rencontres avec les développeurs, où tu vois beaucoup de gens et c'est cool... Enfin, vraiment, tu vois un peu certains jeux qui sont encore... Où tu peux encore avoir une influence sur ce qu'il va se passer, aussi, ils vont te demander « ouais, qu'est-ce qui n'allait pas », et tout, c'était vraiment passionnant. Ouais, j'étais comme une gamine.

**Donc à la fois vous étiez là pour faire un article sur ce que vous voyez, et, si le jeu est mauvais, vous le dites, mais, en même temps, le fait d'avoir les développeurs à côté, ça crée un rapport particulier ?**

Oui, c'est ça. Et puis, alors, ça me revient, le truc de respecter leur art : c'est vrai qu'il y a ce truc, du coup, quand je joue à des jeux, parfois, je me rends compte que je rushe tellement les trucs, sans regarder des trucs qui ont été modélisés qui sont magnifiques. Je pense à toutes les options, même les missions secondaires que je ne fais pas. Je me dis « mais, il y a des gens qui ont travaillé des heures là-dessus ! ». Enfin, c'est quand même... Il y a ce truc que tu n'as pas nécessairement face à d'autres œuvres, comme le ciné ou un morceau, parce que c'est moins contraignant de l'écouter huit fois de suite. Mais, les jeux vidéo, ce n'est pas un truc où tu vas te dire « écoute, je vais tout regarder, je vais regarder chaque document et les lire six fois, regarder chaque plante verte et tout ». Et là, vu qu'ils étaient là, j'avais un peu ce côté... J'avais envie de leur montrer que j'observais vraiment les trucs, quoi (rires) ! Mais, eux, ça les gênait un peu, je pense (rires). Parce que, ils n'avaient qu'une envie, c'est que je voie un truc intéressant. Donc ils étaient là « mais arrête de regarder les feuilles vertes », quoi. Les feuilles d'arbre.

**Oui, ils préfèrent vous montrer le cœur du *gameplay*.**

C'est ça, exactement. Ils veulent arriver droit au but.

**Avez-vous la carte de presse ?**

Oui !

**Depuis quand ?**

Depuis... ça va faire cinq ans, maintenant, je crois. Ouais, depuis 2014.

**C'était important, pour vous, de l'obtenir ?**

Heu... Oui... Oui et non. Disons que... Non, parce que, je ne vais pas dire que c'est pour aller dans les musées gratos que je l'ai (rires). Parce que, en fait, au final, disons que j'ai l'impression que j'arrive à faire plein de choses sans nécessairement l'avoir. Que ce n'était pas le passe-droit que certains vendaient. Genre, j'arrivais à accéder... J'arrivais à

faire les reportages, les interviews, tout ce que je voulais sans carte de presse, au début. Donc je n'en ressentais pas un grand besoin, quoi. Et... Et pourquoi est-ce que j'ai voulu le faire ? D'une part, pour faire plaisir à ma grand-mère, pour aller dans les musées gratos... Mais aussi parce que, non, effectivement... Oui, parce que voilà : par exemple, il y a la question des impôts. Il y en a plein qui se disent « il y a l'abattement fiscal », qui est alloué aux journalistes en France que tu peux avoir sans avoir la carte de presse. Donc ça, finalement, ça ne rentrait même pas en compte... Heu... Ah oui, si ! Parce qu'il y a eu un moment où je me destinais à faire un peu plus de reportages à l'international dans des endroits où il aurait été un peu plus compliqué d'accéder sans carte de presse. Chose qui ne s'est finalement pas faite. Enfin, je ne sais plus où je devais aller. Mais bref, voilà, et donc je l'ai faite. Et depuis, je la renouvelle. C'est clair que... Mais, en soi... Franchement, c'est rare. En prison, typiquement, on me l'a demandé. Donc il y a quand même... ça peut arriver qu'il y ait plusieurs reportages mais disons que, à l'époque où je l'ai demandée, on ne peut pas dire que ça me freinait de ne pas en avoir. Alors que maintenant je me rends compte à quel point c'est beaucoup plus facile. Mais, après, Manu Denise, qui n'a pas encore la carte de presse, a pu faire un reportage en prison pour *Vice* sans carte de presse. Donc ça dépend vraiment... C'est juste que c'est plus compliqué. Tu dois montrer beaucoup plus d'articles, et tout, alors que là j'ai juste eu à dégainer mon numéro de carte de presse et c'était bon. C'est pris très au sérieux par certaines personnes. Ah oui, non, je vous parlais de reportage à l'international mais il y a aussi le fait de couvrir des manifestations : si tu as une arrestation, une interpellation, quoi que ce soit, c'est bien d'avoir la carte de presse. On l'a vu récemment avec des gars comme Gaspard Glanz, qui a fini en garde à vue parce qu'il n'avait pas la carte.

### **Et ça vous y réfléchissiez quand vous avez demandé la carte ?**

Ben, justement, parce que les manifestations que j'ai couvertes, c'était genre en 2016... Est-ce que j'en avais fait avant ? J'avais dû faire un truc, en tout cas, où je m'étais dit « là, j'ai plutôt intérêt à l'avoir ». Mais, je ne sais même plus exactement c'est quoi...

### **Dernière question ouverte : à quel point la pratique de l'enquête dans la presse jeu vidéo vous semble-t-elle envisageable et/ou souhaitable ? Vous me disiez qu'en présentant certains sujets, votre rédac' chef vous disait que ça allait être compliqué. Mais que, en même temps, quand vous passez le cap de demander aux gens, ce n'est pas toujours si compliqué que ça... ?**

Oui. Moi, en tout cas, je pense que c'est souhaitable. Vraiment, ça me rendrait triste que la presse jeu vidéo ce soit juste des guides de consommation. Parce que, c'est ça, au final, quand tu fais un test... Même si *Canard PC* s'inscrit un petit peu à rebours des autres médias, dans le sens où... Je ne sais pas si les gens y vont pour savoir quels jeux acheter, ou alors, c'est vraiment une tranche de joueurs particulière qui n'achète pas les jeux à la sortie, parce que les rythmes de publication font qu'on est complètement à la masse sur l'actualité. Donc, ce n'est pas pour ça que les gens nous lisent. Mais pour moi, oui, un média qui se contente de faire des tests, et tout, ben c'est un guide de consommation, ce n'est pas nécessairement un journal, quoi. Donc je trouverais ça dommage et je trouve ça bien que la presse jeu vidéo... Enfin, le jeu vidéo, pardon, qui est un milieu qui est vu comme immature par certains, je trouve ça bien qu'on s'attache à faire des reportages, des enquêtes, au sens traditionnel du terme.

## **9. Oscar Lemaire**

Il pratique le journalisme en amateur depuis le lycée. En 2013, il se fait repérer par Gaël « Poischich » Fouquet, alors rédacteur en chef de *Gamekult*, grâce à son site consacré aux résultats financiers des jeux vidéo. À partir de là, il rédige de nombreux articles pour *Gamekult*, mais contribue aussi au *Monde* et à *The Game*, en se spécialisant dans l'aspect *business* et les longs articles sur l'histoire de l'industrie. Il publie également *L'Histoire de Zelda* chez Pix'n Love, en 2017. En 2018, il crée *Ludostris*, un site sur abonnement où il diffuse de longs formats exclusifs pour mieux comprendre le jeu vidéo, parfois sous format épisodique.

### **29 septembre 2017 – Téléphone**

#### **Quelles études avez-vous suivies (si vous en avez suivi) et est-ce que vous vous destiniez au journalisme du jeu vidéo ?**

Non, je n'ai pas fait d'études après le bac et ne me destinais pas au journalisme de jeu vidéo. Même si, à l'époque du lycée, et même du collège, je pratiquais déjà le journalisme en amateur mais sans intention de faire carrière là-dedans.

#### **Du coup, comment en êtes-vous arrivé au journalisme de jeu vidéo ?**

Eh bien, en continuant le journalisme amateur, jusqu'à ce que je me fasse repérer par le rédacteur en chef de *Gamekult*, qui m'a proposé d'écrire des articles pour eux, et c'est comme ça que j'en suis devenu journaliste.

#### **Vous pourriez peut-être me raconter comment s'est passé ce recrutement, en quelle année, etc. ?**

C'était en 2013. À ce moment-là, je tenais sur mon temps libre un site consacré aux ventes dans le jeu vidéo, sur de l'actualité business. Il s'appelait *Game Charts*. Et le rédacteur en chef de l'époque de Gamekult, Gaël Fouquet (Poischich), qui est parti un peu plus d'un an après... En fait, au moment du départ du président de Square Enix, dont je ne me souviens plus très bien du nom, Yoishi Wada, il me semble... Il a démissionné. Il avait clairement été poussé vers la sortie à cause des mauvais résultats de Square Enix de l'époque. Et j'avais écrit un article dessus, à l'époque, qui avait été repéré par Gaël et pour lequel il m'avait félicité. Après, il m'a proposé d'écrire des articles business pour Gamekult. Je suis rentré dans le milieu comme ça et j'en ai fait mon métier progressivement.

**Est-ce que vous avez une carte de presse ?**

Non, je ne l'ai pas. Je pourrais l'avoir, mais je suis quelqu'un qui a beaucoup de mal avec la paperasse et l'administratif. Chaque année, je me dis qu'il faudrait que je la demande et, chaque année, je ne prends pas le temps de la demander.

**Est-ce que cela vous pose des difficultés de ne pas l'avoir ?**

Non, pas vraiment. Cela m'apporterait des facilités supplémentaires quand j'arrive dans un salon, pour rentrer plus facilement mais fondamentalement, il n'y a pas de soucis.

**Et vous êtes pigiste ? Vous avez toujours été pigiste ?**

Oui, oui.

**D'accord. Avant de passer à vos pratiques, je vais commencer par quelques petites questions sur votre rapport au journalisme en général. Quel média de presse généraliste lisez-vous actuellement et quel média lisiez-vous auparavant ?**

Franchement, c'est plutôt « tous » en fait. En tant que consommateur, je consomme beaucoup par les réseaux sociaux quand les gens partagent des articles, soit parce qu'ils en sont les auteurs – je suis abonné à beaucoup de journalistes sur Twitter – soit parce que ce sont des lecteurs qui recommandent un article. Franchement, je n'ai pas vraiment l'habitude d'aller sur un site spécifique : il m'arrive de lire des articles du *Monde* comme des articles de *Libération*, de *Figaro*, puis même des « pure players » plus récents genre *Slate* et compagnie. Donc voilà, potentiellement tous, en fait.

**Et la presse jeu vidéo, depuis combien de temps la lisez-vous ?**

La presse jeu vidéo, je la lis depuis que j'ai dix ans, à peu près. Donc, à l'époque, la presse papier.

**Oui, donc Joystick, Consoles +, etc.**

Plutôt *Consoles +*

**Est-ce que vous avez des modèles, dans la presse, ou en tout cas des journalistes qui vous inspirent ou des noms qui vous viennent en tête ?**

Oui. Alors, il y a un journaliste que j'appréciais beaucoup. Ça fait un moment qu'il n'écrit plus et qu'il est sorti de tout ça. Il écrivait pour *Overgame* à l'époque (le site lui-même n'existe plus). Il s'appelle Éric Simonovici et j'appréciais beaucoup la façon dont il faisait des articles d'actualité : en général, il en faisait un par jour et sur un sujet précis. J'aimais beaucoup sa façon de faire, qui m'a pas mal inspirée, surtout pour traiter du business. Après, pour citer des journalistes récents, il y a Marc Braun, qui n'est plus vraiment journaliste, car il fait des vidéos, maintenant, mais qui a beaucoup écrit pour la presse anglophone et puis qui, à mon sens, fait toujours des vidéos qui sont un travail journalistique. Puis Matt Leone, qui travaille surtout pour *Polygon* mais à qui il arrive d'écrire ailleurs – il est indépendant – et qui fait de très bons papiers historiques. Et c'est à peu près la même chose que ce que je souhaite faire. Pour prendre un exemple précis, il avait fait un article sur *Final Fantasy VII*, au moment de l'anniversaire du jeu, où il avait rencontré les développeurs, et c'était un papier plein d'informations et très intéressant. Il a donc une approche qui est à peu près la même que la mienne. Puis, pour citer un exemple français, il y a Netsabes (Sébastien Delahaye) de *Canard PC* qui est un journaliste que j'apprécie beaucoup, surtout pour son expertise très large : c'est quelqu'un qui est vraiment très au fait de l'actualité, qui connaît un peu tout et ça me fascine parce que c'est aussi ce que j'essaie d'être. J'ai l'impression qu'il fait ça avec facilité et ça m'impressionne à chaque fois.

**Est-ce que vous avez, dans vos lectures, un intérêt particulier pour le journalisme d'investigation ?**

Oui, en tant que lecteur, c'est quelque chose que j'apprécie beaucoup.



### **Avez-vous des abonnements à des sites d'investigation, comme *Mediapart* ?**

J'en ai un à *Arrêt sur Image* et c'est tout. Je n'en ai pas pour *Mediapart*, c'est plus pour raisons financières : j'aimerais globalement être abonné chez tout le monde. Le journalisme d'investigation est vraiment quelque chose que j'apprécie.

### **Est-ce que le journalisme d'investigation, pour vous, pourrait être relié à la presse jeu vidéo ?**

Oui, bien sûr. Après, c'est quelque chose que je pense être très délicat à mettre en place. Le problème fondamental du journalisme d'investigation est qu'il coûte cher et demande beaucoup de temps. Je pense que, forcément, c'est difficile à notre époque où cela rapporte peu, et encore moins dans le jeu vidéo. Donc je pense qu'il y a des angles possibles, il n'y en a pas trente-six mille non plus, mais il y a des angles possibles tout en restant délicat à mettre en place.

### **Est-ce que vous identifiez des médias jeu vidéo dans lesquels il y a du journalisme d'investigation ?**

À très petite échelle. Il arrive d'y avoir des articles qui vont donner quelques révélations sur des conditions de travail chez tel éditeur, etc. Mais en général, c'est très isolé : ce n'est pas une longue enquête, ça va être plus un article – comme Kotaku le fait parfois – où on obtient des révélations. Kotaku l'avait fait récemment sur le développement du dernier *Mass Effect*, *Andromeda*. Mais ça reste sur un cas précis où ils ont réussi à obtenir quelques sources issues du développement. À ma connaissance, une vraie enquête poussée sur les conditions de travail dans le jeu vidéo, par exemple, je ne crois pas qu'il y en ait déjà eu. C'est plutôt une vision générale qui enquête sur différents cas et non pas sur un cas spécifique.

### **Si je reformule avec les critères que vous m'avez cités, les deux critères constitutifs de l'investigation seraient la révélation et le temps long ?**

Oui. Après, ça dépend aussi du type de révélation. Il y a un truc qu'on a souvent dans le jeu vidéo, c'est, par exemple, un site qui va révéler l'existence d'un jeu qui n'a pas encore été dévoilé. Je ne considère pas cela comme du vrai journalisme d'investigation, dans le sens où il s'agit juste de prendre de l'avance sur le département marketing d'un éditeur en annonçant le jeu avant eux, c'est-à-dire en révélant une information qui aurait de toute façon été révélée. Ce n'est pas quelque chose que je considère comme étant utile, c'est quelque chose que je trouve assez malsain, même. Donc oui, l'important est qu'il y ait une révélation de choses qu'on cherche à nous cacher. Par exemple, et pour moi, c'est l'exemple le plus évident quand on parle de jeu vidéo, ce sont les conditions de travail qui pourraient être mauvaises. Ça peut aussi être sur des méthodes d'optimisation fiscale ou des choses de ce genre. Donc, pour moi, la révélation de choses que l'on cherche à nous cacher est le critère principal.

### **Pas nécessairement le temps long, donc ?**

Disons que non, pas nécessairement. Je pense qu'on peut qualifier de journalisme d'investigation un article qui serait bref mais c'est moins ambitieux. À ce niveau-là, il suffit juste d'avoir une bonne source. On peut le qualifier de journalisme d'investigation, mais ce n'est pas pour autant une vraie « enquête ».

### **Est-ce que, vous-même, vous avez le sentiment de vous approcher de l'investigation à certains égards ?**

Non, c'est quelque chose que j'aimerais bien faire mais je ne pense pas en avoir vraiment fait jusque-là. Disons que ce n'est clairement pas ma spécialité. Ce n'est pas non plus mon rêve d'en faire, mais j'aimerais bien un jour faire une enquête un peu plus poussée.

### **Donc, si j'ai bien compris, vous vous considérez davantage comme un journaliste « business » ?**

Alors, comme un journaliste business et comme un journaliste éditorial, je dirais.

### **Pouvez-vous m'en dire un peu plus ?**

En fait, je pense que j'ai ces deux spécialités. Le traitement de l'actualité d'un point de vue business et le traitement de sujets historiques, de raconter comment se sont déroulés les développements de certains jeux, mais pas d'un point de vue investigation : en demandant à la parole officielle et aux développeurs de raconter. Je parlais plus tôt de Matt Leone, c'est tout à fait dans cet esprit-là.

### **D'accord. Avez-vous le sentiment d'articuler ces deux dimensions ? De façon systématique ?**

Oui, il y a quand même une distinction entre les papiers d'actualité et les papiers historiques. Mais, dans les papiers historiques, je vais en général inclure une dimension business qui va forcément être moins poussée. Quand je parle d'un vieux jeu, je vais raconter comme le jeu a été développé, mais également comment il a été accueilli et vendu, des choses de ce genre.

**Vous disiez que vous demandiez la parole « officielle ». Est-ce que, selon vous, c'est ça qui ne permet pas de considérer votre travail comme de l'enquête ?**

Si, quand même comme une enquête, mais pas comme de l'investigation. Alors, parole « officielle » est un grand mot et il y a plusieurs manières de faire : passer directement par le biais d'un éditeur pour demander des interviews de personnes qui travaillent pour l'éditeur, ça peut aussi être d'aller voir ou de retrouver la trace des développeurs qui ne travaillent plus pour l'éditeur et qui vont être davantage libres de raconter ce qu'ils veulent. Mais ce n'est pas de l'investigation dans la mesure où je ne leur demande pas de révéler des informations sensibles, simplement de raconter l'histoire comme on peut le voir dans un « making-of ». C'est pour cela que, à mes yeux, ce n'est pas du journalisme d'investigation.

**Mais quand même de l'enquête ? Que mettez-vous derrière ce terme et qui ne relève pas de l'investigation ?**

Disons que, pour moi, l'enquête c'est simplement rechercher sur un thème précis : réaliser un travail de fond sur un sujet, où on va rechercher des informations à droite et à gauche. La différence avec l'investigation réside juste dans le type d'informations que l'on essaye de chercher. L'enquête peut être d'investigation ou ne pas l'être. Simplement, lorsque je cherche une information non sensible, je considère cela comme une enquête – car il y a un travail de fond, il faut faire beaucoup de recherches – mais ce n'est pas de l'investigation. Et de l'investigation en elle-même peut être de l'enquête, lorsque l'on réalise un travail de fond et que l'on ne va pas se contenter d'une seule source mais de plusieurs, etc. Pour moi, l'enquête définit plus l'ambition du temps que l'on va consacrer au sujet.

**Et justement, généralement, ce temps vous l'estimeriez à combien ? J'imagine que ce n'est pas la même chose pour l'ouvrage sur *Zelda* que pour un papier destiné à *Gamekult*, mais pouvez-vous me donner un petit aperçu ?**

Quand j'écris un long sujet sur *Gamekult*, comme un sujet historique et où ça s'apparente à un travail d'enquête, je peux mettre entre un et trois mois pour le faire. Pour tout vous dire, ce genre de grands et longs papiers que j'ai pas mal fait pour *Gamekult*...

**... par exemple sur l'industrie du triple A ?**

Alors non, je pense plutôt à un sujet historique...

**... comme « L'histoire de l'autre Nintendo », par exemple ?**

Oui, c'est un bon exemple. Ce genre de papiers, j'ai arrêté d'en faire pour *Gamekult* et je vais bientôt lancer un site perso pour accueillir ce genre d'articles. Pour le lancement, j'en fais un sur Miyamoto et ça fait plus de trois mois que je travaille dessus, je n'ai pas encore terminé. Évidemment, c'est difficile à mesurer, car ce n'est pas du temps plein et je fais d'autres choses à côté. Mais je pense qu'à l'arrivée, ce sera l'équivalent d'entre deux et trois mois à temps plein.

**Vous me dites que vous faites d'autres choses à côté. Uniquement du journalisme, ou un travail alimentaire sur le côté ?**

Non, uniquement du journalisme. Ceci étant, là j'ai un premier contre-exemple avec une mission d'analyse de chiffres que je fais pour un éditeur. Mais ça n'a pas toujours été le cas : quand j'ai commencé en 2013 et 2014, je bossais et j'avais un travail alimentaire à côté. Mais depuis, je fais uniquement du journalisme avec comme exception cette récente mission pour l'éditeur.

**Est-ce que cet éditeur a repéré votre expertise des chiffres grâce au journalisme ?**

Oui, exactement. C'est un petit éditeur indépendant, Plug In Digital, qui fait des petits jeux.

**C'est important pour vous que ce soit un petit éditeur ?**

Oui et non. Forcément, il peut y avoir un problème déontologique dans la mesure où je suis payé par un éditeur – même si ce travail est spécifique et isolé – et où je ne pourrais pas faire d'article sur l'éditeur ou ses jeux. Ici, cela ne me dérange pas, car je ne prévois pas d'écrire sur Plug In Digital. Mais, si j'avais été payé par Electronic Arts, ça aurait été beaucoup plus dérangeant pour mon travail ensuite.

**Ce site perso, vous allez le monétiser d'une certaine façon ?**

Oui, par le financement participatif.

**Cela va être un média que vous alimenterez vous-même ?**

Oui, car l'idée, dans un premier temps, est de réaliser un site uniquement pour lire mes articles. Évidemment, il n'y aura pas beaucoup d'articles, car ceux-ci sont longs et ont une fréquence de publication peu importante, mais cela reste un projet personnel. Le but principal, c'est de trouver un financement pour écrire ces articles longs qui me demandent beaucoup de temps et qui font que, pour le salaire qu'on donne dans la presse, cela ne peut pas être rentable. Donc j'essaie ce système du financement participatif, et on verra si cela marche ou pas.

**C'est donc une envie qui est née suite au constat que malheureusement, entre la rétribution financière que vous aviez et le temps que vous y consacriez, il y avait un large écart...**

Tout à fait. Je faisais des articles plus courts avant, ce qui donnait un résultat rentable par rapport au temps donné et au temps consacré, puis je me suis lancé dans l'écriture d'articles plus longs demandant un grand travail de fond. Et ce dernier n'est plus rentable dans la presse jeu vidéo par rapport à ce que la presse, dans son état actuel, peut nous offrir en termes de rétribution. Par contre, est-ce que le financement participatif peut rendre la chose rentable ? Je n'en suis pas sûr, mais je tente le coup.

**Donc vous continuerez à faire des papiers un peu plus courts pour Gamekult ?**

Oui.

**Du coup, la genèse de ces papiers d'enquête, est-ce toujours le fruit d'initiatives personnelles ? Vous proposez à Yukishiro, le rédacteur en chef de Gamekult, ou à d'autres rédactions des sujets ?**

Oui. Pour les gros papiers, c'est à chaque fois moi qui fais les propositions. Paradoxalement, c'est qui m'a mené à écrire ces longs papiers est le « premium » de Gamekult : comme, d'un seul coup, mes articles pour *Gamekult* se sont retrouvés payants, cela m'a apporté une pression supplémentaire. Comme les gens payent pour lire mes articles, il faut leur en donner pour leur argent. Il faut s'investir davantage dans le travail que je fournis et c'est ce qui, progressivement, m'a amené à faire ces papiers très longs et très documentés, mais également moins rentables.

**Veillez m'excuser si cette question est indiscreète, mais étiez-vous mieux payé grâce au « premium » ou votre rétribution ne changeait pas ?**

Pour mes longs papiers, j'étais mieux payé, car Gamekult relevait un peu le niveau de la paye. Mais sinon, en règle générale, je suis autant payé qu'avant pour un papier plus court. Disons que depuis l'arrivée du « premium », Gamekult a plus de budget pour les articles « premium » mais, à mon échelle, il n'y a pas une différence si grande. Je pense que c'est surtout qu'ils ont eu beaucoup plus de budget pour payer tout le monde et faire des articles dignes du « premium » ou des vidéos.

**La pression dont vous parliez venait donc du lecteur ?**

Oui c'est ça. Et ce n'est pas du tout quelque chose qui venait de Yukishiro ou de quelqu'un d'autre. Ce n'est pas lui qui m'a dit « maintenant, les gens payent, donc tu dois faire de meilleures choses ». Non, ça venait de moi, car je me suis dit que, comme désormais les gens devaient payer pour avoir accès à ce que j'écrivais, ça m'apportait une pression supplémentaire.

**Et pour un ouvrage, comment se passe le financement ? Recevez-vous une avance ?**

Oui. Dans le milieu de l'édition, ça s'appelle l'« à-valoir » et c'est l'équivalent d'une avance, déterminée dans le contrat que donne l'éditeur, pour couvrir les frais du temps passé sur le livre, et ce bien qu'ils ne sauraient pas être totalement couverts. C'est une avance sur les recettes futures du livre. Dans l'exemple de mon livre sur *Zelda*, lorsque je toucherai les droits d'auteurs, l'argent que m'a déjà donné l'éditeur sera déduit des droits d'auteurs.

**Est-ce que vous avez l'impression qu'un livre de ce type est plus intéressant financièrement que des articles en tant que pigiste ?**

Dans mon approche de long format, je pense que oui : c'est plus rentable. Maintenant, cela dépend également du sujet. Pour ma part, je n'ai pour l'instant touché que mon avance, et ce n'est pas du tout rentable face au temps passé sur le livre. Maintenant, je pense que lorsque j'aurai touché les droits d'auteurs, cela aura rendu mon travail rentable. Et la cause principale de cette rentabilité est le sujet de mon livre : un sujet sur *The Legend of Zelda* a un plus gros potentiel commercial qu'un sujet de niche. Je vais prendre l'exemple d'un livre récent sur Goichi Suda, alias Suda51 : c'est un sujet nettement moins vendeur. Je sais que, dans le milieu de l'édition, l'« à-valoir » donné par l'éditeur est parfois la seule rémunération de l'auteur et que les droits d'auteurs ne sauraient pas toujours couvrir cette avance de l'éditeur. L'avance sert d'ailleurs aussi à ça : c'est une garantie de ce que l'on touche. Même si les ventes ne suivent pas, l'avance est acquise

et l'auteur n'a pas à la rembourser. Je sais que les livres sur le jeu vidéo ne marchent pas toujours, et il peut arriver que les ventes ne suivent pas. Je sais que, personnellement, je toucherai encore de l'argent avec Zelda, et c'est surtout à cause du sujet en lui-même.

**Est-ce que, du fait de la popularité du sujet, vous avez changé votre manière de travailler ou était-ce exactement la même chose de votre point de vue ?**

Non, ça n'a rien changé à ma façon d'écrire. Je ne pense pas que cela dépende de la popularité. Avec le sujet que j'ai sorti, et notamment avec le tome 2 sur lequel j'ai tout doucement commencé à travailler, je me pose des questions sur la façon dont je vais traiter les jeux que je considère comme les moins intéressants de la série des Zelda. Vais-je m'autoriser à dire clairement, dans mon livre, que ces jeux ont des problèmes et ne sont pas de très « bons » Zelda, sachant que certains lecteurs vont peut-être, eux, apprécier et trouver excellents ces jeux, et potentiellement ne pas apprécier ma critique ? Maintenant, ce n'est pas un problème spécifique au fait que The Legend of Zelda soit une série populaire. Je pense que ce serait pareil même avec une série moins populaire : chaque lecteur a potentiellement ses épisodes préférés, et la vraie question est de savoir comment traiter la chose, s'autoriser à une subjectivité ou rester dans la neutralité, etc.

**Quel type de sources convoquez-vous dans votre travail d'enquête ? On a parlé d'entretiens, je sais que vous reprenez beaucoup d'entretiens parus ailleurs et que vous mettez souvent, voire toujours, en OpenAccess. Dans quelle proportion vous basez-vous sur ces entretiens venant d'ailleurs et faites-vous des entretiens complémentaires ?**

La quasi-totalité des sujets pour lesquels j'ai réalisé un gros travail de recherche portent sur Nintendo. Le problème avec ça réside dans le fait qu'il est quasiment impossible d'obtenir un entretien avec Nintendo sur un sujet autre qu'un sujet d'actualité. Par exemple, je sais qu'Eiji Aonuma a fait beaucoup d'interviews ces derniers mois pour la promotion de Breath of the Wild. Et lorsque l'on fait une interview avec Eiji Aonuma, il est presque impossible de poser une question sur un ancien Zelda, sauf lorsqu'il s'agit d'un journaliste que l'on retrouve dans les petits papiers, comme Game Informer. Et encore, cela va être relégué à des petites questions annexes, et les Relations Presse vont insister pour que l'essentiel de l'interview tourne autour du jeu récent.

**Est-ce quelque chose que vous avez expérimenté vous-même ou que l'on vous a relayé ?**

Un peu des deux. C'est une expérience générale. À une époque, j'avais fait un sujet chez le développeur des [jeux vidéo] Skylanders et j'avais interviewé le patron du studio. J'avais voulu poser des questions sur les précédents jeux du studio, et notamment Pandemonium. Lorsque j'ai commencé à parler de ça, le patron du studio s'en est amusé. Je suppose qu'on n'a peut-être pas l'habitude de lui poser des questions sur Pandemonium, et il semblait d'ailleurs content qu'on lui en parle. Mais, très rapidement, le [chargé de] Relations Presse a insisté pour que l'interview revienne sur le sujet des Skylanders. C'est un truc courant dans l'industrie. Après, j'ai essayé d'obtenir des interviews lorsqu'Aonuma est passé à Paris et à la Japan Expo en janvier/février. Je n'ai pas pu : on m'a expliqué qu'à partir du moment où Nintendo savait que j'écrivais un livre sur The Legend of Zelda, j'étais alors vu d'un mauvais oeil, car la firme n'aime pas qu'on écrive des livres sur leurs jeux. Du coup, je ne pense pas que je sois mis sur « liste noire », mais ça n'aide pas à décrocher une interview. Sur le côté, lorsque des confrères réussissent à décrocher des interviews et que je leur souffle des questions qui auraient pu m'aider pour mon livre et qui portent sur les anciens Zelda, je sais qu'on a refusé de leur répondre afin de retourner sur la promo de Breath of the Wild. Il y a donc cette difficulté-là, qui n'est certes pas spécifique à Nintendo, mais ces derniers sont les pires là-dessus. D'autres firmes vont cependant être plus ouvertes pour parler d'anciens jeux : certaines peuvent même accorder des interviews dans le cadre de l'écriture d'un livre comme le mien. Il y a également la possibilité de questionner des gens qui ne travaillent plus, d'anciens employés totalement libérés des contrats. Mais, à nouveau, il y a une difficulté particulière à Nintendo, car il est rare d'en trouver des ex-employés, ou plutôt : il est rare que l'on quitte Nintendo. Donc, pour répondre simplement, la plupart de mes travaux reposent sur des entretiens de l'époque que je retrouve, et j'ai assez peu eu la possibilité de réaliser des entretiens sauf auprès de personnes externes. C'est notamment ce que j'ai fait pour Zelda, où j'ai posé des questions à des journalistes ou à des personnes comme ça, mais pas à des développeurs de Nintendo. Je sais également qu'il y a d'autres sujets où c'est plus facilement faisable : je l'avais fait pour GoldenEye 007, car son réalisateur est aujourd'hui totalement indépendant et accessible, donc j'avais pu faire une interview avec lui et c'était très plaisant, dans la mesure où mon approche, reposant sur le fait d'étudier tout un tas d'interviews d'époque avant de mener l'interview, me permet de retrouver toute une partie des interviews qu'il avait menées tout au long de sa carrière. Cela m'a permis de ne pas poser des questions qu'on lui avait posées plein de fois et de m'intéresser aux « pièces manquantes du puzzle ». C'est quelque chose de très agréable, car je vois vraiment cela comme un puzzle : j'essaye de retrouver les différentes citations à droite et à gauche pour reconstituer l'histoire, mais il subsiste toujours des trous. Et faire cette interview finale, c'est justement tenter de compléter ces trous. Et je sais que, même pour l'interviewé, c'est vraiment agréable, car il est amené à répondre à des questions qu'on ne lui a pas encore posées auparavant.

**Et c'est à ce titre là que vous convoquez la presse comme une source ? C'est comme des éléments du puzzle ? Des indices de la réception du jeu ?**

Oui, et des indices de « comment le jeu a été fait ». Dans un interview, il va pouvoir évoquer un sujet. Dans une autre interview, il va pouvoir évoquer le sujet similaire mais en ne racontant pas exactement le même moment. Du coup, il y a cette vision d'un puzzle où on essaye de retracer le cheminement du développement, ou comment les réflexions qui ont façonné le jeu en lui-même sont arrivées. C'est surtout de ce point de vue là que je vois tout ça comme un « puzzle ».

**D'accord. Est-ce que cette action de partager la source est un souhait de votre part ? Ou est-ce une volonté de l'éditeur ou du média ?**

Honnêtement, c'est un peu ce que j'ai appris en travaillant avec William Audureau, du journal Le Monde, lorsque j'ai travaillé avec lui sur le tome 2 de « L'histoire de Mario », puisque lui travaille toujours comme ça. Il a une formation beaucoup plus « universitaire » que moi qui n'ai pas fait d'études. Et, du coup, j'ai appris à faire ça à son contact, et je pense que c'est la bonne démarche pour prouver qu'on ne dit pas des « conneries ». Je pense qu'à notre époque, c'est important de mettre la source pour rendre crédible son écrit. Puis, j'ai envie de dire que c'est un partage qui s'adresse aux confrères. Je pense que, pour prendre l'exemple du livre sur Zelda, toutes les notes de bas de page qui, à chaque fois, indiquent les sources des citations, le lecteur lambda s'en fout un peu : il voit que c'est là, il voit que ça existe et donc ça prouve un peu la véracité des propos rapportés. Mais la vraie utilité de ces notes de bas de page, c'est pour les autres journalistes, etc. En tout cas, ça m'est déjà arrivé en lisant des ouvrages d'autres personnes de voir des citations et de me dire « tiens, c'est une citation intéressante qui pourrait m'être utile pour tel sujet que j'ai envie d'écrire ». Dans ce cas, j'ai la possibilité de retrouver la trace et de pouvoir la réutiliser à mon tour.

**Donc c'est dans un esprit de « confraternité ». Mais vous ne feriez pas cela avec un entretien que vous auriez mené vous-même ? Est-ce qu'il vous viendrait à l'esprit de mener un entretien vous-même, par exemple sur Zelda, et de l'héberger en ligne afin de la mettre à destination de tous ?**

Franchement, oui. C'est quelque chose que j'envisage. J'évoquais tout à l'heure mon interview sur GoldenEye 007 : je sais que j'ai cette interview dont j'ai utilisé des bribes dans l'article que j'ai pondu. Cette interview traîne et, un jour, il faudra que je la traduise intégralement pour la mettre à disposition de tous. Mon site serait un bon moyen pour permettre cela.

**Et pour quand même valoriser ce travail, il y aurait un financement du côté du site ?**

Non, je voyais ça plutôt comme un truc annexe qui serait vraiment accessible à tous. Après, je connais des personnes qui ont beaucoup d'interviews en stock et qui ne les ont pas utilisées, ou juste de manière partielle, et qui envisagent de les publier sous forme de livre, de recueil d'interviews. Cela me paraît une bonne méthode pour rendre le truc un peu plus rentable.

**Est-ce que ce livre sur Zelda, vous diriez qu'il s'inscrit dans la ligne éditoriale de Pix'n Love ou est-ce qu'il cherche à proposer autre chose ?**

Non, je pense qu'il s'inscrit vraiment dans la ligne éditoriale de Pix'n Love. Et, d'ailleurs, c'est ce qu'ils en pensent eux-mêmes.

**Vous avez donc consulté beaucoup d'entretiens. Est-ce que vous avez rejoué aux jeux ?**

Oui, bien sûr.

**Est-ce que, même si c'est peut-être difficile à déterminer, vous avez le sentiment que c'est un livre de journaliste ou de joueur ? Quelque part entre les deux ?**

C'est davantage un livre de journaliste. Justement, ce que j'évoquais tout à l'heure : lorsque j'écris ces livres, ou même des articles un peu similaires, j'essaie d'avoir une certaine distance et un rôle un peu objectif en me basant sur les faits plutôt que sur mon ressenti personnel. Évidemment, c'est comme lorsqu'on fait une critique de jeu : la critique objective est impossible, forcément, il y a une part de subjectivité qui est là. Et je sais que des gens ont ressenti que Majora's Mask était mon jeu préféré. Mais, du coup, c'est pour ça que j'utilise beaucoup les critiques de la presse, que ce soit celles qui sont positives ou négatives, parce qu'il y en a. Et cela me permet d'avoir un rôle objectif, en tout cas dans le récit que je fais. Mais, derrière, il y a aussi une analyse des jeux en eux-mêmes qui repose sur mon analyse personnelle, où j'essaie de ne pas avoir un avis trop tranché ou trop subjectif. Mais, comme je le disais, je n'ai pas tellement eu ce problème-là dans le premier tome. Je pense que le deuxième tome va me poser davantage de problèmes, dans la mesure où j'ai un avis assez tranché sur certains épisodes qui sont sortis après l'an 2000. C'est un équilibre à trouver pour essayer de toujours garder un rôle un peu neutre dans ce que je raconte. Après, je ne dis pas que c'est la bonne méthode à suivre, c'est ma méthode à moi. Je connais d'autres personnes qui vont être partisans de l'emploi de la première personne dans ce qu'ils écrivent, ce qui me paraît personnellement plus difficile.

**Autant pour les articles que pour le livre, est-ce que vous faites des rapports intermédiaires, que ce soit à l'éditeur ou au rédacteur en chef ? Ou, une fois que vous êtes lancé sur un sujet d'article, vous livrez une première version toute faite et il y a relecture ? Ou, est-ce qu'après deux semaines, vous allez proposer et demander sur quoi continuer ?**

Non, pas vraiment. En général, je me débrouille moi-même. Je vais parfois donner des nouvelles, envoyer des bouts de texte, mais avant tout pour recueillir l'avis de l'éditeur ou du rédacteur en chef. Juste parce qu'il peut m'arriver d'écrire un truc et d'avoir un doute sur le résultat. Non, je vais simplement demander l'avis. Dans la structure et la sélection des informations, je reste maître.

**Dernière question : est-ce que vous identifiez un ou plusieurs journalistes du jeu vidéo pratiquant l'enquête ou l'investigation ?**

L'enquête, oui. Disons qu'il y'a, parmi ceux que j'ai déjà cités, Matt Leone, qui me semble vraiment être le spécialiste international de ce genre d'approches. Il y en a d'autres comme le journaliste de Kotaku, Jason Schreier, qui a récemment sorti le livre « Blood, Sweat, and Pixels » et qui signait l'article sur Mass Effect Andromeda. Je n'ai pas encore lu son livre, mais je pense que c'est ce qu'il se rapproche le plus du journalisme d'investigation dans les jeux vidéo...

**... Et dans les francophones ?**

Dans les francophones, je me considère un peu comme l'élève de William Audureau, car, en tout cas pour l'écriture de livre, c'est lui qui m'a formé. Maintenant, le truc c'est qu'il écrit pour Le Monde, où il y a une certaine limite de caractères dans les articles qui sont publiés. Donc, ce n'est pas quelqu'un qui écrit de longues enquêtes – sauf lorsqu'il veut écrire un livre. Il y a Nicolas Turcev de Gamekult qui a une approche de ce genre-là. Mais, bon, journalisme n'est pas son métier principal, donc il n'a pas énormément de temps disponible. Comme je vous disais tout à l'heure, je pense que le « vrai » journalisme d'investigation part d'une longue enquête. Dans le jeu vidéo, surtout en France, ce n'est pas quelque chose que l'on a l'habitude de voir.

**Tout à l'heure, vous parliez de Netsabes. Est-ce que vous diriez qu'il pratique l'enquête avec Canard PC ?**

Oui. J'ai énormément apprécié son e-book sur Call Of Duty qui, pour le coup, avait signé une approche similaire à pas mal de livres chez Pix'n Love, même si c'est beaucoup plus d'actualité. Ici, c'est pareil, si je prends l'exemple de ce qu'il a écrit avec Call Of Duty, ce n'est pas du journalisme d'investigation, car il n'est pas allé chercher des sources, etc. Mais j'appellerais ça une enquête, car il s'est énormément documenté sur le sujet et il a fait ça très bien.

## **10. Héloïse Linossier**

Après une prépa littéraire, elle intègre l'ESJ de Lille où elle fait deux stages pour le site *GameReactor*, qui la convainquent de se spécialiser dans le domaine du jeu vidéo auquel elle ne se destinait pas originellement. Après un stage de fin d'études fructueux chez *JV*, elle intègre la rédaction du magazine, d'abord comme pigiste puis en tant que salariée. Elle a également publié des chroniques chez *01.net* et une enquête sur le dopage dans l'e-sport sur *Numerama*.

### **27 septembre 2019 – Logiciel de vidéoconférence**

**Parlons de votre parcours. Vos études, évidemment, mais plus largement que ça : vous destiniez-vous au journalisme spécialisé, en jeu vidéo, en e-sport ? Depuis quand est-ce que vous vous destinez au journalisme ? Est-ce que vous lisiez de la presse jeu vidéo ?**

Ok. J'ai commencé mes études par une prépa littéraire en deux ans. Et je n'avais pas encore... Quand je suis rentrée en prépa, je n'avais pas encore pour vocation de devenir journaliste. En réalité, je me destinais plus à un métier beaucoup plus scientifique, de sciences humaines, qui est le métier d'ethnologue. Mais c'était juste une idée comme ça, que je voulais approfondir, mais que j'avais suite à des lectures de Claude Lévi-Strauss, etc. notamment. Et je me suis vite rendu compte que c'était quelque chose de beaucoup trop scientifique pour moi et pas assez littéraire. Au bout de ma première année post-bac, je me suis plus orientée vers le journalisme. Donc j'ai fini ma prépa littéraire – qui se déroule en deux ans – et j'ai ensuite intégré une préparation aux concours. C'est quelque chose d'assez récent, c'est l'école de journalisme de Lille qui la propose, c'est une licence où deux tiers des cours sont assurés à la Fac, et c'est dans tous les domaines possibles (histoire, langues étrangères, etc.). Moi je suis allée en lettres modernes, parce que c'est le domaine dans lequel j'avais le plus de facilités, et donc j'ai suivi cette prépa pour tenter le marathon des concours de journalisme en France. Et, à l'époque, je n'avais pas du tout comme envie de devenir journaliste spécialisée jeu vidéo. C'était quelque chose qui ne m'était pas du tout passé par la tête. Tout simplement parce que c'était quelque chose que je connaissais très peu. Je lisais

la presse spécialisée, parce que j'étais passionnée, déjà, de jeux vidéo, mais surtout en ligne, surtout les sites internet et dans les médias généralistes.

**Ah oui ?**

Oui, ouais... Même si c'était assez peu fréquent, ils avaient déjà commencé un peu à... C'était il n'y a pas si longtemps : j'ai quitté le lycée en 2014, je suis assez jeune, pour le coup, donc heu, ça commençait déjà pas mal à se développer. Et arrive cette année de la préparation aux concours, où je n'avais encore aucune expérience dans le journalisme. Donc je me décide quand même à voir si ça me correspond à travers un stage. Je cherche un stage en me baladant sur internet et je tombe sur une offre de stage pour un média spécialisé dans le jeu vidéo, qui est le site français de *Game Reactor*. C'est un site qui est assez peu connu en France mais qui fonctionne pas mal au Danemark et en Suède. C'est... Ils ont pas mal de sites, ils ont développé le site chinois, je crois, là, et je me dis « mais pourquoi pas, c'est quelque chose qui m'intéresse beaucoup, même si je ne me destine pas à cette spécialité, au moins ça me fera sortir du bachotage des concours, ça me fera sortir de tout ce qui est politique et société et économique et ça me fera voir autre chose tout en développant ma connaissance du journalisme ». Et...

**Quand vous dites « ça me fera sortir de ce qui est politique et société », vous voulez dire que vous en aviez marre de ces sujets-là ?**

Heu, ben, ce n'est pas que j'en avais marre mais c'était vraiment une période de concours où... C'était l'image de l'oie qui est gavée, quoi. Ce n'était même plus un plaisir, finalement.

**Parce que pour préparer les concours vous deviez bosser beaucoup ces matières-là ?**

C'est ça, c'est ça. C'était la lecture de la presse généraliste de deux, voire trois titres quotidiennement, quoi. Avec le fichage à côté, etc. Ce n'est pas une manière saine de consommer l'actualité donc ça peut vite devenir souflant. C'est pour ça que je me suis dit « oh, je vais tenter quelque chose d'autre, même si ça ne mène pas à grand-chose, ce n'est pas grave, ça me changera beaucoup les idées ». Et ce stage, même si c'était beaucoup, finalement, de reprises de communiqués, parce que c'est beaucoup ça, finalement, sur internet, surtout, quand on est stagiaire, ça s'est vraiment bien passé, ça m'a fait découvrir un domaine que je connaissais très peu, donc j'ai commencé à me dire à ce moment-là « peut-être que ça pourrait être quelque chose qui me plairait », mais c'est vrai que je sortais de classe prépa, où la culture avec un grand C a une place très importante et que tout ce qui est considéré comme sous-culture ou pop culture, comme on dit, c'est quelque chose qui est vraiment, limite méprisé. Enfin, oui, c'est méprisé. Et moi, ma pratique du jeu vidéo, elle était largement tue, pendant les deux ans de classe prépa. C'était une prépa parisienne, dans le 8<sup>e</sup> arrondissement, pas si loin des Champs-Élysées, c'était particulier comme ambiance. Et donc, le jeu vidéo n'avait pas sa place. Donc j'avais tu ça, et même si je jouais depuis toute petite, même dans ma famille, c'était considéré comme une sous-culture, encore, donc c'est vrai que je n'avais jamais pensé, en fait, pouvoir m'épanouir professionnellement dans ce domaine-là. Et ce stage a largement contribué à me faire changer d'avis. J'en ai refait un d'un mois dans la même rédaction au mois de juin, et c'était l'époque où on arrivait aux oraux, à la deuxième phase des concours. Et là, entretemps, je m'étais décidée : c'était vraiment ce que je voulais faire, je voulais me spécialiser là-dedans.

**Ce stage, devait-il être validé par le personnel de l'école ?**

Heu oui, c'est particulier mais cette licence-là, elle un peu considérée comme... Comment dire ? Comme un moyen de renflouer les caisses pour le master de l'école de journalisme de Lille. Donc ils s'en fichaient un peu de savoir où j'allais. On était une promo de 150, c'est assez différent du master, et même, il y avait des rumeurs, je ne sais pas si on peut y apporter un crédit, mais qui disaient que, quand on était pris dans de trop grosses rédactions généralistes, le stage nous était tout simplement refusé pour le... Je ne sais pas si c'est des rumeurs fondées, mais voilà. Donc non, on m'a dit « sans problème », c'était géré par une administration assez conséquente, il n'y a pas eu de problème particulier. Et j'ai construit mon argumentation autour du jeu vidéo ensuite, pour les oraux de concours. Donc c'était quitte ou double, pour le coup.

**Et ça, comment est-ce que ça a été reçu ?**

Heu, finalement plutôt bien, vu que j'ai été prise. Mais pendant les épreuves c'était assez particulier. Parce qu'il y avait donc un oral d'actualité, un oral de langues étrangères et un oral de motivation. Et pendant l'oral de motivation, j'ai commencé à parler de mes études, etc., et c'est vrai que l'entretien s'est directement dirigé vers le jeu vidéo, et on m'a posé une question pendant les 30 minutes qui ont duré l'entretien. Heu, mais, la personne qui était là pour apprendre à me connaître et m'évaluer est restée bloqué sur « les jeux vidéo, ça rend violent ». Mais je pense que c'était juste pour voir quelles étaient mon argumentation et ma motivation, certes. Mais c'est vrai que ça a été assez déstabilisant, pour le coup. Et je ne me suis pas sentie particulièrement mise en avant dans mon parcours. J'ai trouvé ça un peu dommage. Après, ce n'est pas quelque chose que j'ai ressenti par la suite. Un peu en première année parce qu'on ne me laissait pas finir, enfin, on ne me laissait pas mener mes sujets jeu vidéo à bien : j'en ai fait un dans toute l'année, et c'était un sujet d'enquête. Et en deuxième année, par contre, j'avais une totale liberté ou presque sur ça, donc j'ai pu vraiment m'épanouir là-dedans.

**Pour être sûr de bien vous comprendre, car en Belgique, le système n'est pas tout à fait le même : les concours permettent d'accéder au master ?**

C'est ça, tout à fait.

**Et le master dure deux ans.**

Oui, après, il y a d'autres écoles qui forment en quatre ou cinq ans. Mais les écoles qui sont reconnues par la commission de la carte, c'est des écoles, pour la plupart, qui ont un master en deux ans.

**D'accord. Vous m'avez dit qu'entre votre premier et votre deuxième stage (dans la même rédaction, donc), vous avez trouvé votre vocation de journaliste spécialisée. Comment expliquez-vous ça ? Avez-vous eu un déclic ou ça a été progressif ?**

Ouais, ouais, j'ai eu un déclic, qui a été une conversation avec un ami. Moi, je me voyais plus journaliste économique/société, pas politique parce que ça m'attirait déjà peu, mais voilà, dans des domaines très classiques, on va dire, dans le journalisme, surtout dans nos formations, où on nous pousse vraiment à aller vers ce genre de domaines. Et c'est une discussion avec un ami, où je lui confiais mes doutes, en rentrant d'une journée en stage, d'ailleurs, et qui me dit tout simplement « mais toi, qu'est-ce que tu veux ? Au-delà de ce qu'on t'a dit de faire, de ce qu'on t'a appris à faire jusque-là, que veux-tu ? ». Et c'était clair, après ça. Surtout que ça a été une stratégie, aussi, pour les concours. Pour les oraux. Parce que des étudiants qui veulent devenir journalistes politiques, économiques où s'occuper des faits de société, c'est, je dirais, 85% des candidats, quoi. Donc c'est vrai que ça a été à la fois un choix personnel, parce que je sentais que je m'épanouirais plus là-dedans, mais également une stratégie. Parce qu'au moins je sortais du lot, il y en avait de nombreux qui sortaient de Sciences Po, qui avaient même déjà fait un master ou qui avaient déjà travaillé, donc ça constituait pour moi aussi un facteur de différenciation, surtout dans la période où on commençait plus à accepter le jeu vidéo dans les médias.

**Durant ce stage, vous me disiez que vous repreniez beaucoup de communiqués. On sait que les agences comme l'AFP ne font pas beaucoup de dépêches sur le jeu vidéo. Du coup, vous repreniez des communiqués d'éditeurs ? Ou des articles d'autres sites ?**

Alors, il y avait trois travaux principaux. Il y avait la traduction du site anglais, parce qu'ils étaient un peu plus nombreux, donc tout ce qui était test, etc., nous on n'avait pas trop le temps de le faire, donc on reprenait. Il y avait l'écriture de papiers qui venaient de nous-mêmes, quoi, on allait chercher les infos, et il y avait la reprise de communiqués, ouais, là, c'était des communiqués d'éditeurs, qui sont super bien construits. Ils ont tout compris, dans le jeu vidéo, pour qu'on n'aille pas chercher les infos directement à la source, quoi. Les infos de base, avec la petite citation bien léchée de la part du président, du directeur du studio, qui dégage une grosse aura de langue de bois à chaque fois mais... Pour ce genre de sites, où il y a une ou deux personnes derrière, c'est essentiel, en fait, ce genre de choses. Même si ce n'est pas du journalisme à proprement parler et que, moi, ça me dérange un peu, ça m'a permis de mettre un petit orteil dans le milieu.

**Dans la rédaction, il y avait une seule personne en plus de vous ?**

Il y avait une seule personne, et des fois deux. Ça dépendait un peu, c'est une seule personne qui est en fait la personne qui s'occupe du jeu vidéo à l'*Equipe*. Donc il y a Paul Arrivé, qui s'occupe de l'e-sport, et il y a Islem Sharouda, qui a un contrat vraiment pourri avec l'*Equipe*, c'est-à-dire qu'il est sous statut d'autoentrepreneur, donc, ce n'est pas de quoi vivre, et il a à côté ce site-là, le site français de *Game Reactor*. Donc il n'avait pas trop le temps de s'y mettre, il était déjà tout seul et il devait aussi s'occuper de l'*Equipe*, donc c'était du journalisme niveau zéro, quoi. Mais ça a été quand même intéressant. Et je savais que je me destinais quand même au long format, quoi.

**Donc vous, dans ce stage, c'est finalement moins la diversité des tâches, en tout cas l'enrichissement des tâches que le sujet et la thématique qui vous ont vraiment convaincue ?**

C'est ça. Parce que je savais que je voulais devenir journaliste quoi qu'il arrive, du coup je me suis plus remise en question sur le domaine. Ça a été vraiment la découverte du jeu vidéo comme sujet de réflexion, comme domaine de professionnalisation.

**Le master auquel vous accédez par la suite, est-il généraliste ?**

Oui, c'est très très généraliste. La première année, on touche un peu à tout, on fait pas mal de radio, pas mal de télé, beaucoup d'écrit. Et sur tous les domaines : on a des cours d'économie, de politique... Et même, enfin, c'est assez théorique, parfois, parce qu'on est affiliés à l'Université Paris Dauphine, qui est connue pour former pas mal d'ingénieurs éco, donc on avait pas mal de cours théoriques en première année. En deuxième année aussi, mais, en fait, on avait aussi



tout le bagage « culture gé » qui était un peu donné, surtout en première année, et en deuxième année on se spécialise dans un support. Donc moi j'ai choisi l'écrit. Et dans plusieurs domaines, on a pas mal de choix à faire. Donc j'avais choisi l'économie, le fact-checking, mais, ça, c'était un peu par défaut, et la culture en autre spécialité.

### **Vous ne pouviez pas choisir jeu vidéo. Ça se retrouvait dans la culture, du coup ?**

Ça se retrouvait dans la culture mais j'ai hésité parce qu'il y avait aussi la spécialité sport, et vu que j'oscille un peu entre jeu vidéo et e-sport – même si je pense que le traitement du jeu vidéo est plus proche du traitement qu'on fait de la culture que ne l'est l'e-sport du sport aujourd'hui – mais finalement j'ai basculé dans la culture et c'était assez intéressant. On avait cours avec un professeur qui est chef des services culture au quotidien *Figaro*, et c'était assez intéressant. Même le rapport de force que j'avais établi, parce que, le *Figaro*, c'est connu pour être assez conservateur, même si au niveau de la culture, ça ne se voit pas trop, mais moi qui essayait d'aller lui imposer des sujets jeu vidéo et lui qui me disait « va au théâtre », c'était assez intéressant.

### **Par la suite, comment se passent vos prises de contact avec d'autres médias ? Quand ont-elles commencé ? Ces expériences (pour *JV*, *01.net*, *Numerama*) étaient-elles faciles ou difficiles ?**

Ce sont des expériences assez différentes pour les trois. *01.net*, c'était... J'étais entre deux stages et c'était le réseau par excellence : une amie qui croisait le chef de service à une soirée, je crois, et qui lui a dit qu'ils recherchaient une journaliste spécialisée en jeu vidéo, un ou une journaliste, et elle ne se sentait pas du tout prête à se lancer là-dedans, et donc vu que je m'étais directement positionnée comme journaliste spécialisée jeu vidéo en entrant à l'école, toute ma promo, et la promo d'en dessous depuis, savent que, quand ils entendent « jeu vidéo », ils peuvent m'envoyer un message, quoi. Donc, ça, ça s'est passé comme ça, j'ai eu un entretien et c'est un petit billet que je fais dans le magazine, et qui continue à se faire, et *JV Le Mag*, c'était parce que j'ai fait un stage chez eux, de deux mois, le stage de fin d'études (donc mai-juin). Et ils ont apprécié travailler avec moi, donc on a continué à travailler ensemble, quoi, tout simplement. Et *Numerama*, ben là ça a été vraiment le démarchage classique de sortie d'école, avec... j'avais mon sujet déjà préparé, en fait, parce que je l'avais fait pendant mes études, j'avais commencé à bien travailler pendant mes études, et j'ai envoyé des messages à énormément de rédacs, beaucoup de rédacs généralistes parce que je pensais que le sujet [le dopage dans l'e-sport] s'y prêtait bien. Et, finalement, c'est avec *Numerama* que ça s'est fait, quoi.

### **Nous allons revenir sur ces différents articles. Mais, auparavant, je me pose une question sur le stage à *JV*. Il s'agit d'une petite rédaction – même si vous aviez auparavant fait un stage dans une rédaction d'une seule personne – et, surtout, les différents journalistes y sont très amis. À quel point est-ce que ça a été compliqué de vous y intégrer, de vous faire une place dans le magazine, dans lequel chaque rédacteur a ses sujets spécifiques ?**

Alors, au début, c'est vrai que c'était spécial. Parce que j'arrive avec tout le poids de l'étudiante, c'est-à-dire : je suis jeune, je suis une fille, j'arrive dans une redac de jeux vidéo où ils sont assez soudés et experts dans leurs domaines... C'est sûr que niveau légitimité [...] c'est compliqué de sortir d'école, en tant qu'étudiant, et de passer à une autre statut d'un coup, d'étudiant à professionnel. D'autant plus quand on est spécialisée comme moi et qu'on est sensée être experte dans le domaine. Mais ça s'est super bien passé. Parce que ben, oui, c'est un groupe d'amis, donc c'est d'autant plus agréable de venir travailler tous les matins quand ça fonctionne bien comme ça. Et c'est au fur et à mesure... Je pense que le premier mois a été très « test », et j'ai rendu mon papier et Kévin, le redac' chef, était très content, et puis j'ai commencé à bien discuter avec eux, ça s'est super bien passé. Non, ce n'était pas... C'est vrai qu'au début, ça peut être assez intimidant, mais j'avais... Notamment, le deuxième mois, il y a une autre stagiaire qui est arrivée mais qui, elle, ne finissait pas ses études, qui était au milieu de ses études, et je crois qu'elle a eu un peu plus de mal à s'intégrer au groupe, d'autant plus que j'étais là et que j'avais déjà le rôle de stagiaire, voilà. Mais non, ça s'est super bien passé, et d'autant plus, c'est facile parce que, voilà, justement, c'est un groupe d'amis et ils font confiance, en fait, ils se font confiance entre eux, et ils vont partir du principe qu'ils vont pouvoir faire confiance aux stagiaires. Et, j'étais la première stagiaire qui sortait d'école de journalisme. Donc ça, ça changeait pas mal de choses parce qu'ils partaient du principe que j'avais été formée, et donc qu'ils pouvaient me faire confiance, même si c'était pour six ou sept pages. Et ça, ça a été super agréable.

### **Ressentiez-vous une culture journalistique chez *JV* ? Y voyiez-vous des liens entre ce que vous avez appris à l'école et comment eux résonnaient, leur vocabulaire professionnel ?**

Heu... Je sortais d'un stage au *Monde*, mais pas chez « Pixels », j'étais en Culture, pour des raisons purement technique, en fait, parce que Pixels n'avait pas la place pour m'accueillir, ils n'avaient pas de table supplémentaire. Du coup, j'étais en Culture, comme ça j'ai renoué un peu avec ma prépa littéraire. Et c'est vrai que c'est très différent, la manière de travailler. Déjà parce que c'est un énorme... C'est une usine, *Le Monde*, il y a tellement de personnes qui y travaillent... Mais, et puis, ce n'était pas du tout la même génération, aussi, ça, ça change pas mal de choses, je pense, aussi. Mais oui, j'ai ressenti, sur plusieurs points : *JV* a un style très libre d'écriture, parce qu'ils ont chacun une plume assez différente, et il y a surtout un ton. Là où *Le Monde* va être très factuel, *JV*, c'est des critiques, quoi. Donc il va y avoir de l'humour, du sarcasme, etc. Et ça, c'était super agréable. Et ça, on ne me l'avait pas appris, à l'école. On ne m'avait pas du tout

appris à écrire comme ça. Donc il y a le moment où j'ai dû un peu libérer mon écriture, et même ma manière d'écrire, quoi, ma manière de penser le sujet. Ça, c'était super agréable. Et, quelle différence il y a... ? Heu, je n'ai pas beaucoup fait de terrain, mais ça, c'est, je pense, aussi, emblématique de la presse écrite, parce qu'on n'a pas besoin de se déplacer pour avoir une interview, même si je préfère toujours me déplacer, mais heu... Et, qu'est-ce qu'il y avait de différent... ? Non, c'était plutôt comme ça. Mais voilà, mon stage chez *JV* ressemblait beaucoup plus à ce que je faisais en école que mon stage précédent chez *Game Reactor*, ça, c'est sûr.

### **Et est-ce que *JV* raisonne en termes d'angle ?**

Oui, oui, ouais. Si, ça, c'est... Il y a des conférences de rédaction chaque mois, chaque quinze jours, pour savoir comment ça avance. « Certes, tu veux traiter de ça, mais sous quel angle ? Combien de signes tu veux faire ? Qui est-ce que tu vas avoir ? Il faut que tu équilibres avec une source institutionnelle », etc. Non, c'est assez proche de ce que j'ai appris. Mais vu qu'ils me faisaient pas mal confiance, aussi, il y avait pas mal de questions qui ne se posaient pas, ils me disaient juste qu'il manquait des interlocuteurs pour que ça soit plus complet.

### **On sait que les stagiaires récoltent parfois les tâches les plus ingrates. À *JV*, comme ils ne traitent pas beaucoup de communiqués de presse, vous vous êtes vue confier des papiers plus longs dès le départ ?**

Heu, je ne sais pas si vous connaissez le... Enfin, c'est des rubriques particulières, mais... J'ai commencé par faire un « Vingt ans après », c'est des tout petits... J'ai commencé par ça, je pense que c'était une manière aussi de tester mon écriture. Mais c'était super compliqué parce que c'est vraiment... On doit résumer des tendances du jeu dans des... Du coup, pour moi, ce n'était pas forcément un cadeau, moi qui suis plus à l'aise avec le long format. J'ai commencé avec ça. Je crois qu'ensuite j'ai fait une petite critique, c'était sur le nouveau « Total War ». Et ensuite, j'ai vite proposé mon premier sujet sur la proximité entre le sport et l'e-sport, et là ils m'ont laissé bosser dessus sans aucun problème une fois que j'avais bien réussi à vendre mon angle et ce que l'article allait vraiment contenir. Et c'était sympa, aussi, parce que j'avais des retours directement sur mes papiers. Parce que, au *Monde*, sur mes papiers, il y avait quelques corrections qui étaient faites et c'était envoyé ensuite, je n'avais pas de retours. Chez *JV*, comme c'est assez familial, il y avait l'impression de mon papier, Kévin qui regardait : « ça, ce paragraphe, tu pourrais le passer au-dessus », etc., et ouais, ça, c'était sympathique. Et donc ouais, je suis vite passée au long format, finalement.

### **Par rapport au parcours « classique » de la presse vidéoludique – si tant est qu'il y en ait un – où l'on commence par faire de la news ou du test, vous, à part cette critique rapide, avez-vous déjà fait des tests ?**

Non, je n'ai jamais fait de test. Je ne sais pas si c'est vraiment différent de ce qui se fait autre part, parce que je connais pas mal de journalistes jeu vidéo, mais je ne parle pas forcément de leurs débuts, en fait, mais c'est vrai que je n'ai jamais fait de tests, et, ouais, j'ai eu juste la mini-critique, mais c'était quoi ? C'était 700 signes. Ce n'était rien du tout, c'était plus pour rappeler ce qu'est le jeu, mais je suis vraiment, vraiment très généraliste pour la presse spécialisée. C'est pour ça que je vais faire du long format, ça va plus être des analyses ou des immersions qu'autre chose, et c'est vrai que je ne suis, pour le moment, pas très à l'aise avec tout ce qui est critique. Parce que je pars du principe que les experts « experts », qui ont aussi quinze ou vingt ans de bouteille derrière eux, vont vraiment apporter quelque chose, enfin, une plus-value, par rapport à ce que je vais pouvoir donner. Et moi, inversement, je pense qu'avec ma formation généraliste, je peux apporter quelque chose d'autre. Peut-être un autre regard, je ne sais pas, par rapport aux spécialistes experts, enfin, je ne sais pas exactement comment définir tout ça, mais... Et c'est ce que, quand Kévin m'a proposé de continuer ce genre de piges, c'est ce qu'il m'a dit : « tu as un profil très généraliste pour nous et ça, ça va nous permettre d'avoir un autre œil sur les sujets, de faire du long format comme tu as pu en faire pendant les deux mois », et inversement, dans mon école et dans la presse généraliste en général, je suis considérée comme très spécialisée. Je suis une sorte d'hybride qui ne convient à personne mais un peu à tout le monde, du coup.

### **Du coup, ce que je crois lire entre les lignes, c'est que le test, non seulement vous ne vous sentez pas très...**

... Légitime

### **Oui, très pertinente dans l'exercice, mais, au-delà de ça, ce n'est peut-être pas non plus ce qui vous intéresserait le plus ?**

Non. Non, ça ne m'intéresserait pas particulièrement. Et c'est bizarre, peut-être, pour une journaliste « culture », de ne pas trop aimer les critiques, alors que c'est quand même la base. Mais moi, c'est vraiment... Je veux traiter des sujets du jeu vidéo comme on traiterait d'un sujet économique ou de société. Je ne suis pas très « journalisme culturel », en fait, finalement. Mais, je... Oui. Et ça, c'est assez marrant parce que, pas forcément chez les lecteurs de presse jeu vidéo, et encore, mais à chaque fois que je dis que je suis spécialisée « jeu vidéo », on me demande « quels tests as-tu faits ? », « ah ouais, tu fais des tests, des critiques, etc. »... Je dis : « ben non, je m'occupe d'autres sujets ». Et par exemple, j'en avais fait... On avait fait un partenariat avec *Libération*...

## **Oui, le magazine « Lies », c'est bien ça ?**

C'est ça. Et là, par contre, la personne qui nous a encadrés m'a vachement incité à aller vers le jeu vidéo, elle a vraiment cru dans mon sujet. Et c'est vrai que ces des sujets assez classiques que j'ai traités, mais du jeu vidéo – je veux dire, le sexisme, c'est très classique, la psychologie un peu moins. Mais c'était vraiment des angles généralistes que j'ai choisis, pour parler non pas du jeu vidéo comme média, mais comme... Comment dire ? Comme média pour le consommateur, pour des humains, quoi. Des hommes et des femmes. Et non pas comme juste comme art, quoi. Je ne sais pas si j'arrive à bien me faire comprendre. Je m'intéresse plus au jeu vidéo comme média, comme manière de communiquer, que du point de vue des créateurs. Et ça, je ne sais pas si c'est bien ou pas, mais c'est ce que je préfère faire. Et pour le moment, je suis pigiste, donc je peux le faire.

**Avant de revenir à vos articles, j'ai une réflexion à vous partager qui me vient. J'ai l'impression que ça se retrouve dans ce que Kévin Bitterlin vous a dit : le fait de vous positionner sur ces sujets avec une approche généraliste ou, en tout cas, plus issue du journalisme traditionnel, et de délaissier volontairement la critique, c'est peut-être ça qui vous permet de trouver votre place dans JV, dans le sens où eux ont déjà leurs rôles bien définis, leurs jeux de prédilection, etc. Des sujets comme les vôtres, pour des partenariats externes, les intéressent de ce fait davantage, comme une sorte de complémentarité idéale ?**

C'est ça. Kévin me parlait justement de, je n'ai plus son nom en tête, mais d'une ancienne pigiste avec qui ils travaillaient, qui est maintenant chez *Arte*, mais qui avait le même profil, en fait. Et que, eux, c'est ce qui les intéressait le plus. J'ai même proposé, à un moment, une critique, c'était plus un prétexte pour parler de la politique et du jeu vidéo, c'était sur « Fantastic Fœtus ». C'est un jeu polonais sur une simulation de grossesse, pour dénoncer, en gros, les attaques au droit à l'avortement. Et il m'a dit « mais non, si tu veux, la critique, on la fait, et toi tu feras ensuite le papier où tu vas plus t'attaquer aux problèmes sous-jacents ». Et, finalement, ça ne s'est pas fait, je ne sais pas s'ils ont fait la critique ou pas, je ne me souviens plus. C'était un « director's cut », que j'ai voulu lui proposer, avec un interview de la personne, et il m'a dit « non, si on prend des pigistes, c'est pour faire les choses qui vont un peu plus en profondeur ; ça, on peut le faire rapidement de notre côté, donc... ». Ouais, non, c'est vraiment ça.

**Dans ces articles diffusés sur *Libération*, ils viennent, si j'ai bien compris, du magazine, qui est un projet du master, de l'ensemble de la promo, et chaque année vous travaillez sur une thématique différente.**

C'est ça. Chaque année, les spécialisés en écrit de deuxième année à l'IPJ font un magbook avec plusieurs critères : il faut que le titre du Magbook commence par un « L » et comporte ensuite quatre lettres (il y a eu « Lord », « Lead », « Lock »...). Nous, on est partis sur le thème de « Lies », et moi j'ai un peu extrapolé ce terme pour partir sur la psychologie et l'avatar. Et il y a eu plein d'autres sujets, je ne sais pas si vous avez pu les parcourir, mais c'était assez différent. Et donc, normalement, c'est en partenariat avec *Slate*, qui les diffuse, mais comme le rédacteur en chef a été mis en cause dans la Ligue du lol, on a brisé le partenariat et on en a cherché un autre ailleurs. Et donc, c'était avec *Libé*.

**Ok, moi j'ai lu celui sur l'avatar et « Pour vivre joueuses, vivons cachées ». Vous avez fourni ces sujets clés sur porte à *Libé* ? Ils n'ont pas fait d'intervention éditoriale ?**

Non, on leur a même fourni les quelques modifications qu'il y avait à faire, comme le bouclage papier était assez *speed*, on a loupé quelques petites fautes syntaxiques, etc. Donc on leur a envoyé les corrections et ça s'est passé comme ça. Ce qu'il s'est vraiment passé, c'est que le partenariat s'est assez mal passé. Normalement, c'est un ensemble de treize sujets ou thématiques (moi, j'en ai fait deux), de treize personnes (on est treize dans la spécialité) et tous devaient être publiés, et finalement je crois qu'il n'y a que la moitié qui a été publiée, il n'y avait pas beaucoup de communication entre *Libé* et nous... Et donc j'ai appris le jour même qui allait être publié et qu'il allait être publié... C'était un peu bizarre. Mais non, ils n'ont rien touché, ils n'ont rien corrigé d'autre que ce qu'on leur a dit.

**Et ce n'était, bien sûr, pas rémunéré ?**

Ah non. Ouais, ça, c'est... En fait, normalement, les étudiants ne peuvent pas être payés pour leur travail à l'école : c'est dans la convention collective des écoles de journalisme. Mais, généralement, dans les autres écoles, ce qu'il se passe, c'est que ça se fait un peu sous le manteau. Parce que, c'est vrai que c'est un travail de plusieurs mois, quand même... Mais, non, nous, on n'a pas été payés.

**Contrairement à pour *Numerama*, on va en reparler après, mais c'était un travail que vous avez initié pendant votre master, mais au final...**

Ouais. Ouais, c'est très logique (rires).

**Du coup, sur *Libération*, les articles sur l'avatar et « Pour vivre joueuses, vivons cachées » est présenté en tant qu'enquête... N'y voyez aucun sous-entendu de ma part, je cherche à avoir votre avis : est-ce que, vous, vous vous reconnaissez dans l'appellation d'enquête, et qu'est-ce qui fait que c'est une enquête ?**

L'avatar est beaucoup moins « enquête » que l'autre. Tout simplement parce que, au départ, je parlais d'un même sujet. Ça devait être un seul et même sujet. Mais, par souci de clarification et d'angle, tout simplement, j'ai préféré le découper en deux. J'étais partie sur l'aspect très psychologique et je voulais intégrer la question du sexisme dedans, parce que je trouvais que c'était très important. Mais j'ai eu un témoignage assez fort, de Marie, et je ne m'attendais pas à ce qu'il soit aussi fort. Et je me suis dit « non, il faut construire un sujet en lui-même sur le sexisme et le fait qu'une femme ne peut pas choisir librement son avatar sans qu'on l'embête, si ce n'est plus ». Et donc j'ai tout bouleversé, et c'est pour ça que l'article sur l'alter ego, l'avatar comme alter ego, à moins des relents d'enquête, c'est plus une... Comment dire ? Une somme d'interviews, de psychologues, etc. Je dirais plus que c'est de l'analyse que de l'enquête, où j'ai vraiment cherché à démontrer quelque chose. En fait, ce n'est pas tant l'enquête qui m'intéresse que le long format. Parce que les deux sujets longs que j'ai faits dans *JV*, ce n'est pas tant de l'enquête, c'est vraiment du long format, même si j'adore l'enquête. Celui sur *Second Life*, c'est de l'immersion. Je suis allée retrouver des personnes qui avaient comptées à l'époque, mais c'est très « immersion », je ne me suis pas basée sur des banques de données pour savoir exactement comment ça se passait, etc. je ne suis pas allée chercher bien loin, finalement.

**C'est un reportage dans le jeu, finalement ?**

C'est ça. Enfin, vers la fin, on perd un peu ce côté « reportage », mais j'aime beaucoup le côté descriptif, aussi, que permet le long format. Mais, ça, c'est plus pour satisfaire mon niveau littéraire qu'autre chose. Mais ouais... Je dirais que, les joueuses, ça avait déjà un bon trait d'enquête, mais c'est vraiment le papier dans *Numerama* qui, pour moi, constitue une vraie enquête.

**D'accord, c'est celui que vous placeriez en haut de votre podium personnel de l'enquête ?**

Oui, parce que ce n'est pas tant celui qui a été le plus compliqué à faire, mais c'est celui où je suis tombée sur le bon témoignage, enfin, c'est l'aspect « révélations », quoi, c'est tout. Même si ça ne sonne pas vraiment comme une révélation, parce que beaucoup de personnes, dans l'e-sport, étaient au courant de cette pratique mais, au niveau du grand public, c'était un peu plus révélation. Et ça, c'est vrai que c'est gratifiant, en tant que journaliste.

**Donc révélation, pas dans l'absolu mais pour le public que vous visez, puisque vous avez une approche plus généraliste ?**

Oui, c'est ça.

**C'est cela qui fait acte d'enquête, qui constitue un critère, pour vous ?**

Oui. Après, je me trompe peut-être, hein... Mais pour moi, c'est ça qui... Ben, en fait, on ne peut pas se tromper : on est sûr que c'est une enquête dans ce cas-là.

**Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse : je cherche juste à avoir votre propre conception.**

Mais c'est vrai que le principe de « journaliste d'investigation », déjà, ça me dérange. Parce que chaque journaliste fait de l'investigation et chaque papier fouillé contient un fond d'enquête. C'est vrai que c'est compliqué à définir aujourd'hui, je pense.

**Concernant cette enquête sur le dopage dans l'e-sport, vous me disiez avoir contacté beaucoup de médias généralistes, sans succès. Est-ce qu'ils vous répondaient et justifiaient leur refus ou vous n'aviez juste pas de réponse ?**

Ils m'ont presque tous répondu, je crois. C'était *L'Obs* qui m'avait dit que c'était peut-être trop spécialisé. *Society* m'a répondu qu'ils avaient déjà fait un article sur les *smart drugs*, donc ça ne les intéressait pas à ce moment-là. J'ai eu un échange un peu plus long que les autres avec *Pixels*, parce que, du coup, j'étais passé les voir quand j'étais au *Monde* en culture, donc j'avais les bons contacts, etc., c'était un peu facile. Mais je sais que William Audureau travaillait un peu dessus à ce moment-là, où il avait ça dans sa besace depuis un moment, je crois. Et ils m'ont dit, je n'ai pas trop compris, mais je suppose que c'était un refus : au début on devait en discuter autour d'un café et puis, finalement, ils ne prenaient pas les articles qui avaient commencé à être rédigés, je crois. C'était bizarre comme échange. Mais du coup, c'était un non. Et voilà. Et en fait c'est en discutant avec une copine qui connaît pas mal de monde chez *Numerama*, qui m'a dit « ça pourrait vraiment les intéresser ». C'est pour ça que je me suis un peu détournée de la presse généraliste, même si, comparé aux médias dans lesquels je travaille, ça reste plus généraliste.

## **Aviez-vous lu l'article de Stoon sur le même sujet dans *Gamekult Premium*, sur le dopage à l'Adderall ?**

Oui, ouais, je m'étais documentée pendant un moment. En fait, j'avais commencé ce papier très tôt, je crois que j'ai commencé à me renseigner au moins d'octobre 2018 et j'ai rendu une première version pour relecture à une des intervenantes, l'intervenante du cours en janvier, je crois, début janvier. Et donc ouais, il y a eu une grosse phase de documentation parce que je ne voulais pas me planter, quoi. Je ne voulais pas me planter sur un sujet qui était aussi... Même si, j'envisageais de le publier à l'époque, mais ça me paraissait un peu loin. Mais je ne voulais pas me planter. Mais, en fait, ce qui m'a dérangé beaucoup dans... enfin, ce qui m'a dérangé, ce qui m'a poussé, vraiment, à creuser le sujet, c'est que c'était assez... Je ne critique pas du tout le travail des collègues hein, des confrères et consœurs. Mais c'était, ben, c'était assez en surface, quoi. Et c'est vrai que c'était compliqué d'avoir des témoignages, etc. à part Zack Nani, qui parle assez librement de ce sujet mais c'est vrai que, en fait, il faut prendre le temps pour s'attaquer à ce genre de sujets. Il faut prendre le temps, mais c'est compliqué quand on est dans des rédactions... Ben, actuellement, quoi. Enfin, surtout dans la presse spécialisée : on n'a pas le temps. On n'a pas l'argent ni le temps. Et c'est pour ça que, pour *Quantic Dream*, notamment, je crois que c'était *Canard PC*, *Le Monde*...

### **... Et *Mediapart*.**

Et *Mediapart*, voilà. C'est super bien que ça se fasse comme ça parce que... C'est vrai que les enquêtes, dans le jeu vidéo, ça manque, quoi ! Et il y a tellement de choses à dire...

## **Effectivement, comme vous le dites, quand il y a cinq tests sur le feu, c'est peut-être compliqué de prendre tes témoignages.**

C'est ça.

## **Vous, c'était votre condition *sine qua non*, peut-être, d'avoir un témoignage en plus de Zack Nani ?**

Oui. D'avoir le témoignage de Zack Nani... Ben, ça a été, en fait, mon point de départ, Zack Nani. Ça a été mon point de départ, parce que je savais qu'il allait en parler assez librement et que ça allait me donner plein d'idées d'interlocuteurs. Mais, celui qui fonde le papier, et si je n'avais pas ce témoignage, je pense que je n'aurais pas essayé de le vendre, c'est le témoignage de mon joueur anonymisé, quoi. Parce qu'n ne peut pas... enfin, ça m'aurait vraiment frustré de ne pas avoir ce témoignage. Comment parler des joueurs qui prennent de l'adderall sans en avoir un, quoi ? Et sans ça, ça n'aurait pas été une enquête.

## **Et ce critère de protection des sources, il est lié à l'enquête, selon vous ?**

Heu, alors, là c'est... C'est lui qui me l'a particulièrement demandé. Je n'aurais pas eu cette interview s'il n'était pas anonymisé, ça, c'est sûr.

## **Mais si vous aviez pu ne pas le faire ?**

Heu, en fait, c'est le devoir d'un journaliste de protéger ses sources. Et j'ai proposé de nombreuses fois à Zack de l'anonymiser, d'une manière ou d'une autre, en parlant, je ne sais pas, d'un Youtuber influent, qui... Je ne sais pas. Enfin, on aurait trouvé... Mais lui a refusé. Et je lui ai posé la question, quand même... Je crois, cinq fois. Je pense que ça commençait à le saouler, d'ailleurs. Parce que, ben, oui, lui il a des opérations sponsorisées avec Activision, et je n'ai pas envie qu'il finisse... Qu'il soit totalement grillé, quoi, comme Youtuber, comme... Voilà. Mais lui a voulu conserver son nom donc... Voilà.

## **Pour obtenir l'autre témoignage, du joueur anonymisé, est-ce que cela vous a pris beaucoup de temps ? Vous êtes partie de Zack et puis...**

Ouais, en fait, Zack m'a soumis une liste de noms de joueurs qui pourraient être intéressés. Et après je les ai contactés directement. Heu, intéressés pour témoigner, quoi. Donc, du coup, c'est Zack qui a brisé un peu l'anonymat. Et je devais en avoir plus, mais d'autres joueurs ont refusé de témoigner. C'est aussi compréhensible.

## **Ça a été compliqué de convaincre cette personne ?**

Non, non. La personne voulait vraiment en parler. Vraiment. Donc ça, ça n'a pas été compliqué. Au début de l'entretien, il était particulièrement... Il était assez méfiant, mais j'ai comme... C'est souvent un désavantage, mais parfois c'est... Comme là, c'était un avantage : le fait d'être jeune, ça permet de briser la glace parce que... Ben, forcément, enfin, je pense qu'il va y avoir moins de notion de jugement, la personne qui parle va se sentir un petit peu plus proche... Enfin, il va y avoir une proximité, une confiance qui va s'installer un petit peu plus facilement que si j'avais cinquante ans.

**... Et que vous étiez journaliste d'un titre de presse généraliste...**

... Généraliste, oui, c'est ça.

**Dans ce papier, vous dites également avoir essayé de contacter Activision. C'est compliqué ?**

Ben, c'est-à-dire que, quand j'étais étudiante, je n'ai jamais reçu de réponse, et j'étais passée par pas mal de biais. Par Warming Up, qui est leur agence en France de com, d'attachés de presse. Directement via le contact de Diane De Domecy, c'est la cheffe de la com en Europe de l'Ouest. Mais je n'avais pas de réponse. Et à partir du moment où j'ai eu le nom « Numerama », j'ai au moins eu une réponse qui était « Activision ne souhaite pas communiquer ». Donc, heu, c'est déjà ça.

**Oui, c'est déjà ça. Mais vous ne vous attendiez pas à plus ?**

Non. Je savais, en discutant avec les différents interlocuteurs que j'ai eus, ils me disaient tous que ce n'était pas possible, en fait, qu'Activision accepte de répondre. Aussi parce que, d'après eux... Il y a eu pas mal de choses que je n'ai pas pu mettre dans le papier, parce que je risquais la diffamation, quoi. [...] Du coup, ils ne pouvaient pas parler, Activision, je savais qu'ils ne le feraient pas. [...]

**Est-ce que le fait que les éditeurs ne veulent pas s'exprimer est un obstacle à l'enquête ?**

Non. Non, je ne pense pas. Enfin, c'est toujours embêtant. Mais, de toute manière, on sait qu'on ne les aura pas. C'est toutes ces sociétés... Je parle du jeu vidéo mais les GAFAs, aussi, ne communiquent jamais. Enfin, j'ai essayé pour plein de papiers pour l'école d'entrer en contact avec Google, Facebook, Twitter, etc. C'est impossible. Et, à partir de ce moment-là, ben, il faut prendre ça en compte et essayer de chercher ailleurs. À moins d'avoir un lanceur d'alerte qui envoie directement les documents, c'est impossible de passer outre la com', et ça, ils le savent bien. Et même en dehors des enquêtes. Dans les voyages de presse, on voit de plus en plus d'influenceurs et de moins en moins de journalistes, quoi.

**Actuellement, vous êtes pigiste. Ce genre d'enquêtes prend beaucoup de temps à réaliser. Là, vous vous appuyez en partie sur un travail que vous avez pu faire pendant vos études, qui font que l'on considère qu'il est normal que vous ne soyez pas rémunérée, parce que la pratique aide à apprendre. Si vous ne vous étiez pas appuyée sur ça, est-ce un travail rentable, au vu du temps qu'il demande ?**

Non, pas du tout. Pas du tout. Ben, par exemple, pour le dopage dans l'e-sport, j'ai été payée... C'était *Numerama* et c'est un des... Une des rémunérations que l'on m'a proposées qui était la plus haute, parce qu'il y avait *Les Inrocks*, aussi, qui étaient intéressés. Et j'ai reçu 300 euros. Et c'est vrai que, pour 12.500 signes et un travail d'enquête assez conséquent... C'est peu, quoi. Donc, ce n'est pas ça qui... Je vais être beaucoup mieux payée, par exemple, en travaillant sur mon tout petit billet pour *01net Mag*, qui demande, allez, un coup de fil, que pour ce genre de travail, quoi. C'est vrai que c'est assez... Triste. C'est assez affligeant. Mais, je pense que, vivre de l'enquête, en plus, dans un domaine aussi spécialisé que le jeu vidéo, ce n'est pas possible. Même dans... en tant que pigiste, je veux dire.

**Du coup, vous, en tant que pigiste, vous êtes aussi à la recherche de partenariats comme celui de 01 Net, qui est peut-être moins poussé mais qui... Qui vous aide à vivre, quoi ?**

Oui. Même, à la rigueur, dans d'autres domaines. Ça ne me dérange pas plus que ça, en plus ça me... De l'actu générale, ça ne me dérangerait pas d'avoir un ou deux jours par semaine d'actu générale. Parce qu'en plus ça me fait garder un œil très attentif sur l'actualité générale, qui est quand même pourvoyeuse d'idées de sujets phénoménales par rapport au jeu vidéo. Donc non, ça ne me dérangerait pas. Même si, pour moi, l'idéal, ce serait de ne faire que du jeu vidéo, c'est sûr. Mais comme disait un de mes profs qui nous a appris un peu à piger, « il faut avoir des piges un peu alimentaires », j'ai envie de dire.

**Quel scénario vous conviendrait le mieux et vous aiderait à faire le travail de la façon qui vous plaît le plus ? Rester pigiste avec un portefeuille suffisamment diversifié ou être en contrat ?**

Être en contrat. Là, actuellement, ça fait... Je suis sortie d'école au mois de juin, fin juin. Enfin, j'étais en stage avant mais heu... Et c'est vrai que, le CDI, c'est devenu un peu le Graal parmi mes camarades, quoi. Alors qu'avant on avait tous un peu des rêves de piges. Maintenant, c'est vrai que la réalité rattrape un peu la passion, quoi. C'est triste. Mais si je pouvais vivre très correctement de la pige, ce serait la pige sans hésitation. De pouvoir traiter des sujets qu'on souhaite quand on le veut, c'est quand même... Un luxe, quoi. Et puis on a la chance, en tant que journaliste, d'avoir ce statut particulier de pigiste, qui permet d'être mieux protégé que si on était entrepreneur, quoi. Autoentrepreneur, je veux dire.

**Qui, vous le disiez, n'est vraiment pas un statut enviable, si j'ai bien compris.**

Ah ben, c'est sous forme de factures, donc il y a toutes les cotisations à payer de notre poche, donc c'est sûr que ce n'est pas... Alors qu'en tant que pigiste, on est considérés comme salariés. Donc on va avoir tout ce qui est plutôt avantageux, on va être mieux payé en général, on va cotiser pour la retraite, etc. Enfin, même si, la retraite, il n'y en aura sûrement pas, mais quand même.

**Il me reste une ou deux petites questions. Est-ce que vous avez la carte de presse ? Vous me disiez que l'école était rattachée à la commission...**

Non, pas encore. Parce qu'il y a trois critères : il faut que le journalisme soit ma principale activité, ça, c'est bon. Il faut avoir travaillé trois mois consécutifs et gagner plus de la moitié du SMIC. Et je crois que je ne remplis pas ces trois critères, pour le moment. Après, c'est une horreur administrative. Il faut des justificatifs des employeurs, etc. C'est vrai que, pour le moment, il faudrait que j'aie plus de piges régulières pour remplir tous ces critères. Mais bon, ça va se mettre en place petit à petit.

**C'est un objectif, pour vous ?**

D'avoir la carte de presse ? Oui. Il n'y a pas mal de... Au-delà du fait qu'on peut rentrer gratuitement dans les musées, ça, c'est... (rires). Au-delà de ça, c'est grâce à la carte de presse qu'on va calculer l'ancienneté. Et donc l'augmentation du salaire au fur et à mesure. Donc c'est vrai que, plus vite on l'a... Et c'est quand même assez gratifiant, d'avoir la carte de presse, de la recevoir. Je pense qu'au bout de cinq ans, on s'en fiche un peu. Mais au début, ça permet aussi d'être plus légitime, je pense, et de se sentir pleinement journaliste.

**Symboliquement ?**

C'est ça.

**Il reste un article dont on n'a pas encore beaucoup parlé, c'est sur « Sport et e-sport, plus proche que jamais » dans JV. On a encore peu parlé de l'e-sport en particulier. Vous me disiez que cet article-là, vous ne le considérez pas vraiment comme une enquête ?**

Mhm... Ouais, non. Enfin, j'avoue que je ne me souviens plus exactement, je ne l'ai pas relu depuis que je l'ai rendu, en fait.

**Il y a une diversité d'intervenants : un ancien d'Ubisoft qui bosse à la fédération française de Tennis...**

Stéphane Fillastre, le mec de la FIA... Il y avait également... ça me revient, en fait, au fur et à mesure... Les différents joueurs pros. Enfin, semi-pro.

**Oui, vous commencez par un tableau général puis vous allez sur les simracers et les pilotes. Et donc, il y a, j'ai l'impression, une volonté d'avoir une diversité de sources (des joueurs, des gens de la com', des organisateurs...). Vous me disiez que cette recherche d'équilibre venait d'un apprentissage à l'école ? Vous le gardez à cœur ?**

Ah oui, oui. Je pense que c'est la base même du journalisme, quoi. D'aller chercher, d'avoir toutes les sources pour pouvoir équilibrer le papier et pouvoir couvrir tous les aspects... Enfin, je n'aurais pas pu n'avoir que les joueurs ou, encore pire, que les organisateurs, quoi. Non, ça, je ne pourrais pas.

**Mais cette diversité de sources ne fait pas de l'article une enquête pour autant ?**

Heu, je pense que, franchement, pour moi, ça constitue la base du travail de journaliste. Donc, après, c'est vrai que, vraiment, le principe d'enquête, il est de plus en plus difficile à définir. Parce que, le journaliste d'investigation, ça existe encore un peu. À la télé ou chez *Mediapart*, dans des médias qui sont spécialisés là-dedans, mais chacun fait de l'investigation dans chacun de ses papiers, si ce n'est pas juste de la reprise de news, etc., on essaie quand même d'aller plus loin que le fait. Et essayer d'aller plus loin que le fait, c'est enquêter, je pense.

**On revient à la notion de « valeur ajoutée », dont vous me parliez tout à l'heure. Votre travail sur l'e-sport demande-t-il davantage de connaissances en sport ou en jeu vidéo ? Vous me disiez tout à l'heure « plutôt jeu vidéo », c'est bien cela ?**

Oui, oui. Enfin, je pense qu'un journaliste jeu vidéo sera beaucoup plus à même d'écrire sur de l'e-sport qu'un journaliste sportif. Donc, ça, ça montre bien quand même qu'on est plus... Et puis, même dans le traitement qui en est fait : en France, c'est surtout, du coup, par exemple *l'Equipe*, qui va faire un traitement assez... Mais ça reste plus du, je pense... C'est assez particulier, l'e-sport. Je pense que c'est encore en train de changer. Le jeu vidéo a déjà plus ou moins... Est déjà sur

la fin de sa transition vers les médias généralistes. L'E-sport, c'est encore compliqué. C'est encore compliqué. Et donc je pense que, du coup, ça va être vraiment pourvoyeur d'emploi, en plus. Parce que, quand on voit les grosses gaffes qui étaient encore faites il y a un ou deux ans, notamment à la télé, sur l'e-sport... Ils ne peuvent plus se permettre ça, maintenant, je pense. J'ai un exemple qui me vient en tête, c'était la finale du championnat européen, la LCS EU à Paris, il y a deux ans ou l'année dernière, je ne sais plus. Et le titre, c'était France 2, le titre du reportage c'était « Les joueurs aux manettes » et... Enfin, il suffit de regarder les images pour voir qu'il n'y a pas de manette, pour League of Legends. Donc, je pense qu'ils ne peuvent plus se permettre ça. Et du coup, ouais... Mais c'est très différent, quand même, le jeu vidéo et l'e-sport. C'est très différent. Et, par exemple, chez JV, ils n'y connaissent presque rien en e-sport. Parce que c'est des vieux de la vieille, vraiment « jeu vidéo jeu vidéo », quoi, quand la presse jeu vidéo ne s'intéressait qu'au jeu vidéo. Alors que, maintenant, c'est un peu plus compliqué, je pense.

### **Oui, car, vous vous retrouvez avec des interlocuteurs qui viennent du milieu sportif.**

C'est ça ! Moi, c'est ce qui m'intéressait particulièrement. Parce que j'avais croisé... Avec mon confrère de *l'Équipe*, Islem Sharouda, j'étais allée à la réunion de la première collaboration entre Forza et les 24 heures du Mans. Et ça m'avait particulièrement frappée – ça, je n'ai pas pu en parler parce que c'était pour un autre média – mais cette réunion, elle était frappante. Il y avait donc Alexandre, le joueur semi-pro, qui était là et qui présentait son travail, etc. et en face, on avait des... Des personnes qui avaient investi, quand même, dans cette compétition, qui posaient des questions assez marrantes, en fait, qui étaient « mais, vous investissez combien dans votre entraînement ? ». Et Alexandre, qui répondait « ben, juste, j'ai acheté ma console et j'ai acheté le jeu, quoi ». Et, ça faisait pas mal rire en face, justement, parce que la course, en général, ce sont des sommes et des sommes faramineuses qui sont brassés là-dedans, et c'était dans un hôtel particulier de La Concorde, de l'Automobile-Club de l'Ouest, et il y avait ce contraste qui était super marrant. Même du côté journalistes sportifs, parce qu'il y en avait pas mal, et journalistes jeux vidéo e-sport, c'était super drôle, cette rencontre. Enfin, d'un point de vue extérieur. Sur le moment, c'était un peu bizarre, mais...

### **Ça vous met en confiance, peut-être ? Vous vous dites qu'il y a une place à prendre ?**

Oui, ouais... Oui, oui. Après, ça prendra le temps qu'il faudra, mais je pense que je peux essayer de jouer un rôle, quand même, et de me faufiler au bon moment, on verra.

### **Il y a une prise de position stratégique ?**

Oui, surtout que les gens qui sont actuellement en poste, notamment dans les médias généralistes, par exemple chez Pixels, ils sont très peu... Ben, de toute manière, Corentin Lamy vient de JV, ils sont très peu connaisseurs en matière d'e-sport. Et même quand on voit les journalistes e-sport en général, Paul Arrivé, il est un peu plus jeune que ceux qui sont actuellement journalistes jeux vidéo, je vais dire. La moyenne est plus au milieu de la trentaine, début de la trentaine/milieu de la trentaine, et les journalistes spécialisés dans l'e-sport sont plus jeunes. Donc peut-être que... J'ai ma place... Je peux jouer là-dessus, pour essayer d'avoir un poste, quoi.

### **Concernant cet article, il y a le papier en soi puis il y a une interview d'une page sur le côté, avec une source pas citée dans le papier principal. Aviez-vous décidé à l'avance de lui consacrer une interview ou était-ce en l'interviewant que vous vous êtes dit, comme pour l'article sur l'avatar où vous aviez réorienté votre angle en cours de route, que cet entretien mériterait une page à part ?**

Alors, c'est la personne de la Fédération internationale de l'automobile, c'est ça ?

### **Oui.**

Alors, je l'ai mis de côté, parce que, déjà, je ne pensais pas l'avoir. Donc ça, c'est un côté assez technique, j'avais déjà commencé mon papier, et en plus parce que je trouvais qu'elle était particulièrement intéressante, parce que je glissais, pendant tout le papier, vers la similitude entre les simracer et les courses, et d'avoir cette source institutionnelle qui me racontait comment l'e-sport prenait une place de plus en plus importante, et eux que ça leur permettait quand même de garder des licences, de ramener des gens, etc. Je trouvais que c'était finalement un peu le point d'orgue du dossier, et donc j'ai décidé de le mettre de côté, de le mettre de côté pour ça, pour le mettre un peu plus en valeur que s'il avait été perdu dans les quatre pages, trois ou quatre pages, je ne sais plus, du papier. Je voulais vraiment le mettre en avant, parce que, d'un, ça légitimait totalement mon papier et la conclusion à laquelle j'arrivais à la fin, et de deux, parce que c'était une source importante. Je crois que c'est pour ça que je l'ai mis de côté, si je me souviens bien.

### **Et, en dialoguant avec l'équipe de JV, vous êtes libre de réagencer votre papier ?**

Oui. C'est ça, c'est du dialogue. À la fois avec Kévin et avec Sophie Krupa, qui est directrice de publication et qui s'occupe aussi de la maquette.



## Ce n'est pas compliqué de les convaincre de ça ?

Oh non, pas du tout. De toute manière, là, c'était... Je crois que je l'ai proposé comme ça et que ça arrangeait tout le monde, autant au niveau de la maquette qu'au niveau éditorial.

## Avez-vous des retours, commencez-vous à vous sentir intégrée dans la profession ?

Oui, ça a commencé surtout avec *JV*, parce qu'ils ont une communauté qui est très très forte et très impliquée, qu'ils streament, etc. Et que je suis apparue sur certains streams. Ils ont un discord, aussi, qui est assez actif, et ils font des retours sur les papiers. Donc ça, c'était super intéressant, d'avoir... Parce que, finalement, à part les intervenants d'école, j'avais très peu souvent eu des retours de lecteurs, donc ça c'était super intéressant, c'était un peu la première phase. Ensuite *Numerama* a vraiment mis en avant mon papier. Du coup, ça, je n'ai eu pas tant des retours... Mais, sur *Twitter*, on sentait une reconnaissance de la part des... Surtout des journalistes, pas vraiment des lecteurs. Et des gens de... Des professionnels de l'e-sport, quoi. Donc, ça, c'était intéressant. Et je pense que la prochaine étape, ça va être mi-octobre, il y a Riot qui organise un événement à Londres, où il y aura toutes les... Ce sera plus spécifique que l'e-sport en général, mais il y aura pas mal d'acteurs, que ce soit journalistes ou professionnels. Et là, *JV* m'y envoie, donc là ça va être intéressant d'en parler avec d'autres personnes. Directement, je veux dire.

## Et vous serez sur le terrain.

C'est ça, donc on va voir.

## 11. Victor Moisan

Après une première carrière dans la production cinématographique et quelques articles bénévoles pour *Merlanfrit*, il décide de changer de vie et part en visa « vacances travail » au Japon, en tant que bénévole dans des fermes. Il se met ensuite à « piger » pour plusieurs médias culturels, dont *Carbone* et *Gamekult*, pour lequel il réalise plusieurs enquêtes. Aujourd'hui, il est avant tout professeur de français à Kyoto et rédige sur son temps libre des ouvrages analytiques sur le jeu vidéo.

5 juin 2018 – *Efish café (Kyoto)* – avec *Pierre-Yves Hurel* et *Thomas Olsson*

## Vous destiniez-vous à écrire pour des médias spécialisés en jeu vidéo ?

Non, non, pas du tout. Enfin, c'est comme tout le monde : il y avait ce vieux rêve, quand j'étais collégien, de pouvoir être testeur de jeux vidéo.

## Vous lisiez des magazines ?

Je lisais Consoles +, ouais, essentiellement. En revanche, je joue aux jeux vidéo depuis que j'ai, peut-être, 5 ans. J'ai commencé sur Game & Watch, et puis la NES, et tout ça. Je pense que c'est ça aussi : on a vraiment la chance, tous – vous êtes peut-être un peu plus jeune que moi, je ne sais pas – d'avoir suivi pas-à-pas l'évolution du média, l'évolution du jeu vidéo. Je pense que, pour quelqu'un qui s'intéresse au jeu vidéo aujourd'hui, il faut tout se retaper et, nous, ça nous paraît un peu naturel. Et, ça, c'est vrai que j'ai toujours joué. En revanche, moi, c'était plutôt le cinéma, mon truc. J'ai fait des études de cinéma à Paris 3, donc études théoriques, essentiellement. Double master, cinéma et anglais. Et ensuite, quand je faisais mes études de cinéma, j'ai fait quelques courts métrages. Et à un moment donné, il fallait trouver du boulot, et j'ai travaillé dans une boîte de distribution de films. Des films de patrimoine, de l'édition vidéo DVD-Bluray, avec une boîte indépendante. Et j'étais rédacteur pour eux, essentiellement, mais aussi je travaillais beaucoup sur les éditions vidéo. Je faisais tout un tas de trucs, enfin, c'était un poste très polyvalent, pendant 6 ans, là-bas. Bon, ben, c'était super intéressant et c'est vraiment le monde du cinéma : je voyais des films tout le temps. J'allais dans les festivals et tout ça et, en fait, c'était quand même, malgré tout, un travail de bureau. Et plus j'étais dans ce milieu du cinéma, plus mon hobby à côté, ou disons mon passe-temps, pour sortir un peu du cinéma, c'était de jouer aux jeux vidéo. Forcément, comme j'écrivais déjà un peu, je me suis mis à écrire un peu sur le jeu vidéo.

## Alors, écrire quoi ? Des tests ? Ou, justement, vous sortiez déjà de cette...

Non, pas vraiment des tests ouais... Des articles un peu critiques. En fait, il n'y a pas de choix volontaire de ma part. J'écris comme j'écris parce que j'ai cette formation-là et que j'ai une formation théorique de cinéma. Et j'écris un peu comme j'ai appris à écrire. Donc, en fait, c'est vraiment la suite de cette espèce de tradition critique française qui est très « cahiers du cinéma » et tout ça.

## Analytique ?

Analytique, critique. C'est quelque chose qui est naturel, quoi. Et, en fait, je suis bien tombé, encore une fois, parce qu'à cette époque-là, c'est à peu près le moment où ça commençait un peu à émerger en France, notamment à travers Merlanfrit, que j'ai découvert à cette époque-là. Je crois qu'au début, en fait, j'avais, genre, ouvert un blog sur Gameblog, où j'écrivais de temps en temps des textes, enfin, voilà. Et, après, j'ai découvert Merlanfrit et je me suis dit « super, c'est exactement ça ».

### **Oui, Merlanfrit et Gameblog ne sont pas dans le même registre.**

Non mais, Gameblog, c'était juste pour avoir un espace. Mais il y avait, je crois, une fois, un papier sur Shenmue qui avait été remarqué. Mais, Merlanfrit, justement, il y a cette tradition française de l'écriture, qui n'est pas du tout exploitée dans les jeux vidéo, puisqu'on est resté à cette écriture un peu potache des années 1990, que j'aimais bien quand j'étais collégien mais, je veux dire, il fallait aussi apporter ce que j'avais appris à des fins qui me semblait intéressantes. Et Merlanfrit faisait ça. Et donc du coup, j'ai commencé à écrire sur Merlanfrit, qui est un site totalement bénévole. Et je faisais ça le weekend, quand je travaillais au bureau et puis, quand je suis arrivé au Japon, j'ai un peu continué. Et, en fait, c'est à ce moment-là où il y a quelques types de Merlanfrit qui se sont mis à écrire pour Games, qui venait de naître. Et, étant donné que j'étais au Japon, mais je pense que je le dois vraiment au fait que j'étais au Japon, ça intéressait Games, aussi, d'avoir quelqu'un qui écrit. Et donc ils m'ont mis en contact et j'ai commencé à écrire pour Games, au début. Je crois que, le premier truc, c'était un reportage au Bit Summit. Et puis j'ai commencé à écrire pas mal pour Games.

### **C'était donc la première fois que vous étiez rémunéré ?**

C'était la première fois que j'étais rémunéré, ouais. Des reportages, des critiques, des articles, un peu, d'analyse de l'industrie ou d'analyse un peu esthétique. Raconter l'histoire des studios. À cette époque-là, j'avais du temps : je suis arrivé au Japon parce que ça faisait dix ans que je travaillais à Paris et six ans que je travaillais dans une boîte en CDI, j'en avais marre et ma copine, à l'époque, pareil. Et donc on a fait des ruptures conventionnelles et on est parti avec un visa Vacances travail au Japon. On a fait du bénévolat dans les fermes les premiers mois, pour vraiment vivre autre chose, et puis on s'est installé à Kyoto. En fait, la première année, je n'avais pas de thune mais j'avais pas mal de temps, et donc j'avais du temps pour écrire, pour faire des reportages, pour bouger, pour aller interroger des gens et tout ça. Et c'est à ce moment-là que j'ai commencé à travailler pour Games, donc ça tombait bien : j'étais dans une situation hyper précaire mais, en même temps, j'avais vraiment la « niac » et le temps pour faire ça. De fil en aiguille, en même temps que Games, j'ai écrit pour Chro (Chronic'Arts).

### **Vous avez un parcours très similaire à celui de Nicolas Turcev**

Oui, oui, c'est ça. Pour JV, un hors-série spécial Dreamcast, j'ai écrit un article pour le Monde, Gamekult, et puis maintenant Carbon. Une fois que ça a commencé, après ... Et, en fait dans le jeu vidéo, ce ne serait pas tout à fait pareil dans le cinéma, je n'ai pas forcément besoin d'aller vers les médias, c'est plutôt les propositions qui viennent. Parce que je pense que je suis arrivé au bon moment. En étant au Japon, en plus, c'était un petit truc en plus. Je suis arrivé à un moment où il n'y avait pas tant de gens que ça qui écrivaient sur le jeu vidéo de cette façon-là. Grâce à Merlanfrit et Nicolas Turcev, qui est un ami, aussi, je pense qu'on était un peu heureux d'arriver à ce moment-là. Pour revenir à ça, à l'écriture... Après, je ne sais pas si je pourrais dire grand-chose sur les méthodes d'enquêtes dans le jeu vidéo et le reportage, parce que je n'en fais pratiquement plus, mais j'aimerais bien en refaire. Mais, en fait, le visa Vacances travail, ça dure un an. Après, ma copine a trouvé du travail, et donc on s'est marié ici pour qu'on puisse rester ensemble, pour une histoire de visa, parce que ça faisait des années et des années qu'on était ensemble. En fait, il a fallu aussi trouver du travail ici et donc, ne parlant pas japonais – maintenant, je me débrouille un peu mais, en tout cas, à l'époque, il y a un moment où je parlais pas mal, mais j'ai régressé parce que je ne m'en sers plus du tout. Eh bien, j'ai trouvé des jobs de profs, parce que c'est ça, en fait : j'ai commencé à enseigner l'anglais, et puis un peu le français, et puis, graduellement, j'ai commencé à travailler à mi-temps au lycée français de Kyoto, et maintenant je suis à temps plein. Ça veut dire que j'ai 21h de cours, j'enseigne tous les niveaux en anglais, du CP à la terminale, et j'ai cinq jours par semaine. Beaucoup de français, aussi, et j'ai un ciné-club et tout ça. Donc, en fait, je suis très très occupé et crevé par le boulot. Ce qui est bien, quand tu es prof, en fait, c'est que tu as du temps de vacances. Et puis, tu as un salaire donc, maintenant, j'ai une situation plus confortable qu'au début, mais je n'ai plus aucun temps pour faire du travail de terrain...

### **C'est ça, c'est l'inverse que quand vous avez commencé**

Ça m'emmerde, ça me manque. Mon idéal, ça serait d'avoir un mi-temps. Mais, si j'avais un mi-temps, financièrement, ce serait galère, un peu. Et puis, de toute façon, maintenant, eux sont tellement en demande de profs, aussi, et tout, machin. Je ne sais pas, je suis en train de me poser des questions par rapport à ça, mais c'est vrai que ce travail, un peu, d'enquête, que j'ai fait à un moment donné, je ne le fais plus du tout, et c'est aussi pour ça que j'écris beaucoup moins sur Gamekult, par exemple. Ils sont très très demandeurs, ils me relancent tout le temps mais je leur rends mes articles systématiquement à la bourre, et tout. C'est un peu galère, quoi. Donc je fais surtout ce que je préfère, quand même. [...]

### **J'imagine aussi que la perte de revenus occasionnée par un passage à mi-temps ne serait pas épongée par les tarifs auxquels vous rémunère un média comme Gamekult, par exemple ?**

Encore, Gamekult, ils payent réglo, quoi. Enfin, ce n'est pas très bien payé, mais il n'y a pas besoin de les relancer pour être payé. Parce que, ça, c'est quand même la règle, quand tu es pigiste. À moins de bosser pour un gros truc, c'est entendu, maintenant, que tu vas être payé avec du retard, et qu'il faudra relancer... Mais, vous avez rencontré Nicolas Turcev ?

### **J'ai déjà procédé à un entretien avec lui, oui.**

D'accord. Je pense que, lui, il vous répondra des choses plus intéressantes que moi parce que, lui, il ne fait que ça, et puis il est très très dynamique. Mais, aussi, il est plus jeune, quoi.

### **Il est très jeune, il a 24 ans.**

Il est très, très jeune, ouais. Et je pense qu'il a, aussi, beaucoup plus l'envie. Moi, c'est un peu arrivé... Pas « sur le tas », mais en parallèle à d'autres choses et, à bientôt 35 ans, tu n'as plus forcément envie de te bouger pour être payé, pour aller mendier, pour avoir des rémunérations. Je suis très content d'écrire ce que j'écris mais, voilà, je ne vais pas forcément... Je suis en train de me demander, justement, si je ne vais pas passer à temps plein mais, le problème, c'est que, vivant au Japon, ça rajoute une difficulté supplémentaire. Et donc, du coup, ces derniers temps, j'ai surtout écrit ce que je préfère, finalement, c'est le papier critique et analytique.

### **La rubrique « Point de sauvegarde », par exemple ?**

Point de sauvegarde, Modes de jeux et tout ça... Ça, ça me plait pas mal d'écrire ça, parce que c'est aussi ma came d'avoir des réflexions esthétiques, analytiques sur le jeu vidéo. Dès qu'il faut faire un reportage ou des entretiens, j'aime bien le faire, mais ça me demande plus d'énergie en amont pour me mettre dedans, puisque je ne suis pas libre de mon temps, puisque je dois plus prévoir les choses et, en plus, je n'ai pas tendance à aller toujours vers les gens. Je suis un peu « doujin », en fait : j'aime bien faire les trucs, aussi, dans mon coin et être indépendant, un peu. Mais ça me manque, en même temps. Et puis, une autre chose qui me manquait beaucoup, c'est le cinéma. Parce que, depuis que je suis arrivé au Japon, j'en faisais beaucoup moins et c'était difficile de voir des films. J'avais vraiment une vie cinéphilique très fournie en France et, du coup, grâce à Carbone je me remets à écrire sur le cinéma et ça, c'est super chouette. Et je me demande si je ne suis pas aussi en train de délaissier le jeu vidéo parce que l'industrie du jeu vidéo me fatigue un peu, aussi. J'ai du mal à courir toujours après les actualités. Et à mon avis, ça, par contre, ça peut être un truc intéressant par rapport aux journalistes jeux vidéo que vous rencontrez : leur demander si, à un moment donné, il n'y a pas une sorte de burnout de cette industrie qui est toujours une espèce de course en avant. Parce que, là, je viens de lire un article sur les gens qui font les jeux qui raconte que, souvent, à 35 ans, il y a plein de gens qui jettent un peu l'éponge, qui en ont marre d'être sur les rotules tout le temps et de faire du Crunch. Et c'est surtout une industrie qui est construite pour des célibataires hommes de moins de 35 ans. Je me demande, pour la presse, comment les gens arrivent parfois à s'intéresser à cette industrie pendant toute une vie.

### **J'interroge des journalistes vidéoludiques qui pratiquent l'enquête, et qui ont donc tendance à avoir envie de sortir de cette prépondérance des actualités que vous décrivez.**

Je trouve que, quand tu fais des enquêtes, aussi... Mais, c'est peut-être parce que je suis pluridisciplinaire. Avant l'entretien, on parlait de Yu Suzuki. Peut-être que, sans Shenmue, je ne serais jamais venu au Japon. C'est vraiment un jeu important pour moi, mais aussi pour découvrir le pays. J'ai eu la chance... Ce n'était pas la première mais la deuxième année que j'étais ici, j'ai pu aller, le jour de Noël, interviewer Yu Suzuki pour Games, à Tokyo. C'était chouette. J'ai fait pas mal d'interviews comme ça : les gars de Vanilla Ware, etc. Que ce soit des Japonais ou des étrangers, d'ailleurs, beaucoup d'indés. Mais je trouve qu'il y a toujours une limite, en fait, à quelques exceptions près, quand tu interrogues des faiseurs de jeux, pour deux raisons. La première raison, c'est qu'en fait ils sont habitués à un discours hyper formaté sur le jeu vidéo et, ça, c'est un des trucs qui me fait un peu rage quit, aussi. L'industrie est verrouillée par cet aspect de secret d'entreprise qui confine à l'autocensure, aussi. Mais même le plus petit élément, genre, « mon héroïne, elle a une tresse au lieu d'avoir une queue de cheval », ça, c'est quelque chose qu'ils ne peuvent pas dire si ce n'est pas officialisé. [...] Et ça, encore plus au Japon, évidemment. Mais, au Japon, c'est encore plus ça parce que tu as un discours qui est formaté. Au Japon, quand tu vas voir quelqu'un en entretien, tu fais une liste de question. La liste de question, ils la réclament par un mail au préalable.

### **Systématiquement ?**

90% du temps. Et, en fait quand tu arrives le jour J, ils ont imprimé la liste des questions, ils ont imprimé les réponses toutes faites, et puis ils te le lisent. Et puis, ils n'ont pas forcément l'habitude de faire... Vanilla Ware, et même Square enix, j'étais très surpris quand j'ai été les interviewer, parce que les questions les désarçonnaient un peu sur... Bon, par exemple, il y a un truc qui est lié à tous les créateurs japonais, je ne pense pas que ça dépasse le jeu vidéo mais,

je pense que, en cinéma, c'est pareil, c'est de ne jamais parler d'influences. Si tu demandes de citer des influences et tout, très rarement, tu vas avoir des réponses honnêtes. Et ne pas citer d'autres noms, comme ça, ça limite les choses. Et, nous, c'est l'inverse, en occident, parce qu'on a une culture un peu artistique qui est basée là-dessus.

### **Et du coup ça se répercute dans le discours d'escorte de la presse, qui annonce les jeux, qui les teste ...**

Mais ouais, totalement ! [...] Déjà, il y a la culture d'entreprise japonaise, qui est quand même fondée sur les brevets et tous ces trucs-là, et donc c'est traité de la même façon. Tu fais un jeu, c'est une entité secrète jusqu'à ce que tu le révèles. Vous savez, si on prend les premiers Zelda et les premiers Mario, Miyamoto, il n'avait pas vraiment le droit d'y mettre son nom, et tout ça. Et je pense que personne ne doit se mettre vraiment en avant. Ouais, c'est lié à la culture d'entreprise. Mais, le problème, c'est qu'il n'y a pas eu de conscience critique. La presse n'a pas joué son rôle pour remettre ça en question, contrairement, un peu, à l'occident, où il y a une diversité dans la presse jeu vidéo, et il y vraiment des reportages d'enquête poussés. Au Japon, à ma connaissance, la seule presse qui existe, c'est la presse fan, c'est la presse porte-voix.

### **Encore aujourd'hui, en 2018 ?**

Ouais, ouais, il n'y a pas du tout de tradition critique. Donc, ouais, c'est ça. Les développeurs sont formatés à ce type de public. Ça, c'est la première chose, mais je trouve que c'est extraordinairement vrai pour l'occident aussi. Je trouve qu'il y a une maladie, en ce moment, de toute l'industrie, de juste prendre la presse comme le relais de la médiatisation de leur produit. C'est l'industrie qui dicte absolument toutes les règles. Les histoires de... Enfin vous avez vu, William Audureau du Monde qui s'est fait blacklister de partout. C'est ridicule, c'est scandaleux. Je ne vois pas du tout comment l'industrie peut en sortir gagnante, parce que ça veut dire que toutes les coulisses de l'industrie sont verrouillées et donc, du coup, il n'y a rien à dire dessus, à part taper des mains quand on va à l'E3, parce qu'ils nous annoncent les jeux qu'on va avoir le droit d'acheter dans quelques mois. Il y a des techniques d'investigation intéressantes aux États-Unis. À mon avis, les journalistes américains...

### **Vous pensez à Jason Schreier ?**

Ouais, voilà, c'est Schreier qui avait fait l'article sur Bioware pour Kotaku. Il est super, tu vois. Je pense que c'est eux qu'il faut aller voir. [...] Donc, ça, c'est la première chose. Et la deuxième chose qui me déçoit, quand je vois des développeurs, c'est que je trouve qu'il y a un petit manque d'ouverture à d'autres domaines que le jeu vidéo. C'est très autoréférencé, le jeu vidéo. Tu le vois chez les Japonais, mais tu le vois chez les Occidentaux aussi. Au mieux, s'ils te parlent de livres, de films, de BD qui ont trait à l'*heroic-fantasy*, à la science-fiction, un peu toujours un peu les mêmes référents quoi... Il n'y a pas de mise en perspective un peu plus artistique [de leur production]. Si tu discutes avec un cinéaste, il va te parler aussi bien de peintres de la Renaissance que de philosophes, de musique, de ce qu'il se passe dans le monde, de société, etc. Mais je pense que c'est peut-être lié au fait que le métier de développeur est un métier de bureau. [...] Je pense qu'effectivement c'est souvent, quand même, assez décevant, les entretiens avec les développeurs, parce qu'ils ne vont pas t'ouvrir à une vision comme un artiste le ferait. Ça arrive mais c'est rare. Mais je pense évidemment que, si tu interviewes Jonathan Blow, ce n'est pas la même chose que si tu interviewes Keiji Inafune, qui n'a rien à dire.

### **Même constat avec Yu Suzuki, quand vous allez le voir ?**

Bah, c'est poussif. Alors, il faut peut-être le faire sur le long terme, revenir plusieurs fois, instaurer un rapport de confiance, qu'il soit habitué à ta façon de faire. Mais Yuzuki...

### **Est-ce qu'on ne peut pas distinguer les créateurs, qui ont plus une perspective de ce qu'ils font, des développeurs, qui seraient plus des faiseurs ?**

Sur certains points... Mais, après, il faut aussi qu'ils aient l'habitude de ça, et ce n'est pas toujours le cas. Ouais, Yu Suzuki on a un peu parlé de cinéma, quand même. Moi, c'est surtout sa façon de faire qui m'intéressait. Il y avait ce truc de dessiner qu'il faisait tout le temps, c'était vraiment intéressant. Mais, je ne sais pas ... Il manque des référents. Par exemple, si tu parles d'Ozu à Suzuki, il va te dire « je connais de nom, mais je n'ai jamais vu un film d'Ozu ». Il parle un peu de cinéma américain, mais c'est un peu le cinéma populaire, quoi.

### **Ça, pour vous, c'est lié aussi à la presse et au comportement de la presse spécialisée ici qui ne résiste pas ?**

Je ne sais pas. Non mais, moi, je pense que c'est lié au métier de développeur, qui est un métier de bureau, qui est un métier hyper exigeant, exclusif. C'est très difficile, aujourd'hui encore plus, d'avoir une vie ouverte à autre chose. Mon frère est développeur à Montréal, et je pense qu'en dehors de son boulot, il a sa vie de famille. Il n'y a pas ce truc comme, je ne sais pas, le cinéaste qui, à chaque fois, a une expérience nouvelle, va en repérage, rencontre des gens, a un rapport humain et doit s'intéresser à l'état du monde, etc. Le développeur de jeu vidéo, il doit surtout s'intéresser à son projet, à

ses référents, etc. [...] Mais bon, du coup, ça dépend des créateurs, mais je trouve que, parfois, ça manque un peu. Mais je me base vraiment sur mon point de vue de quelqu'un qui vient du cinéma. Donc, forcément, je compare, et c'est un peu idiot de comparer.

### **Non, je trouve ça intéressant.**

Ce qui est le plus gênant, pour moi, c'est que si on veut parler, en revanche, de choses techniques, précises, de comment on fait un jeu, de la conception, de l'historique d'un jeu, ça va être verrouillé. Du coup, on ne peut pas avoir d'information sur le jeu. Si tu vas interviewer un chef opérateur, qui a bossé sur un film il y a trois ans, ou même un an, ou qui vient de sortir, il va te raconter des secrets de fabrication, des histoires de tournage, et si le réalisateur était un emmerdeur, il va te le dire. Dans le jeu vidéo, ce n'est pas possible, ça : tu ne sais pas vraiment comment sont faits les jeux, parce que tout est de la promotion.

### **Pour vous, c'est plus facile de faire de l'enquête sur le cinéma, dans le milieu du cinéma, que dans celui du jeu vidéo ?**

Ça dépend sur quel sujet... Je pense que c'est bien de faire de l'enquête sur le jeu vidéo auprès des joueurs. Ce que fait Nicolas Turcev, par exemple. Il arrive à brasser un peu tout ça, je crois. Mais je n'ai jamais vraiment essayé mais, faire de l'enquête dans l'industrie, ne serait-ce qu'un making-of honnête d'un jeu... C'est pour ça que l'article de Schreier sur Bioware, il est chouette. Il y avait un article, aussi, de lui pour Kotaku sur Destiny, qui était super bien. Mais parce qu'il a des sources totalement off the record. C'est super, parce qu'il a des contacts un peu partout mais c'est du journalisme d'infiltré. [...] Le jeu vidéo brasse tellement d'argent... Mais je trouve que ça risque de desservir un peu le média que ce soit toujours « étudier juste le prisme promotionnel ou commercial ». Parce que comment est-ce que tu transmets ce truc-là ? Comment, si tu es gamin aujourd'hui, tu t'intéresses au jeu vidéo, mais tu n'as pas accès aux retours de gens qui font des jeux vidéo et qui vont te raconter comment c'est, leur métier en détail. C'est quand même un peu dommage. Après, il y a quand même pas mal de choses dans les conférences. Il y a les post mortem et tous ces trucs-là, mais est-ce que chez les studios tu trouves ça ? [...] On prend ce que racontent les développeurs pour du pain béni, alors qu'on sait très bien que ça joue le jeu promotionnel des éditeurs, et c'est peut-être quelque chose qu'il faut remettre aussi en question. Mais, ça, mon collègue Martin Lefebvre le fait très bien, ce travail critique sur l'industrie. Il n'écrit plus tellement maintenant. [...]

### **J'ai l'impression qu'il y a des registres un peu plus variés dans la presse spécialisée francophone d'aujourd'hui que dans celle d'auparavant. Au Japon, vous identifiez beaucoup d'autres médias spécialisés que la revue Famitsu ?**

Sur internet, ouais !

### **Ils sont un peu tous sur le même registre ?**

Je ne connais pas assez pour pouvoir répondre, honnêtement, mais d'après ce qu'on m'a dit – je ne suis pas la presse japonaise – oui, c'est toujours sur le même registre. C'est-à-dire des rapports de fan, pas du tout de remise en question de ça, et pas de volonté de faire quelque chose qui soit plus approfondi. Mais je pense que c'est pareil pour le manga. Je le sais parce qu'on a un ami qui s'intéresse au manga et, une fois, j'ai chroniqué un manga sur Carbone, il m'a dit « c'est pas mal, ton truc, mais si tu sortais ça au Japon, tu te ferais insulter de toute part, parce que, cette approche critique des choses, ce n'est pas possible, c'est déplacé ». Étant donné que ce sont des cultures un peu populaires, il n'y a qu'un seul rapport à ces choses-là. Mais même déjà en France, ça ne passe pas très bien, hein. Moi, j'ai de la chance, j'ai plutôt des commentaires positifs sur mes articles, mais parfois, il y a des mecs un peu trolls qui me disent « c'est quoi cette branlette universitaire ? » [...]

C'est ça aussi qui me fatigue, dans le jeu vidéo. Il y a aussi la surutilisation des réseaux sociaux qui fait qu'il y a des espèces d'écrans... Ce ne sont pas des écrans de fumée parce que, des écrans de fumée, ce serait volontaire, mais des écrans, en tout cas, qui empêchent aussi de parler des choses intéressantes sur le média. Parce que c'est une industrie, de plus en plus, qui génère une sorte d'actualité éphémère qui t'occupe la tête et qui fait que... En fait, j'étais invité à Paris, là, dernièrement pour faire une intervention sur les politiques de la distraction, où j'ai parlé du jeu vidéo. Et je disais que, maintenant, c'est une actualité à temps plein de jouer aux jeux vidéo puisque, non seulement il existe un type de jeu pour tous les moments libres que tu as. C'est-à-dire que, maintenant, je peux jouer à un jeu quand je suis en voyage, je peux jouer à un jeu quand je suis chez moi, je peux jouer à un jeu sur le long cours, je peux jouer à un jeu pour consommer facilement quelque chose, je peux regarder un let's play, regarder jouer quelqu'un... Et puis, surtout, mon temps d'information, il va être consacré à l'information sur l'industrie, je vais uniquement consommer des articles ou des débats sur les réseaux sociaux, et qui parlent de l'actualité du jeu vidéo. C'est-à-dire qu'à partir du moment où tu t'intéresses au jeu vidéo, c'est très difficile d'en sortir. Et je pense que ça, aussi, c'est quelque chose qui est plutôt nocif : on ne va pas vraiment s'intéresser à l'état du monde et à d'autres référents mais, par les réseaux sociaux, on s'enferme dans des communautés de joueurs et, finalement, des débats sur Dean Takahashi, par exemple, sur Cuphead, on va avoir l'impression que ça va avoir une importance extrême parce que, sur les réseaux sociaux, tous les gens qu'on suit en

parlent, alors que c'est une goutte d'eau dans l'actualité du monde. Je trouve qu'il y a vraiment un truc hyper aliénant qui est en train de se passer mais, bref, je vais arrêter de gueuler, parce que j'aime bien, quand même. [...]

Je pense que, sincèrement, il y a une habitude, même sur les gros sites jeu vidéo, il y a quand même une part non négligeable d'articles un peu intellectualisant, et je pense que ça fait quand même son chemin, parce que c'est aussi la tradition française, je pense. Je pense que, autant la presse évolue, autant il y a un truc assez remarquable en France, c'est toutes les publications autour du jeu vidéo, tous les livres, toutes les maisons d'édition. Il y a un volume de littérature, depuis 3-4 ans, qui est exceptionnel. Bon, après, ce ne sont pas que des choses toujours très abouties. Je trouve que, justement, ce sont des livres qui ne sortent pas tellement des référents vidéoludiques. Je trouve que c'est un peu dommage. Lire pour la cinquantième fois l'histoire de Zelda, machin...

### **Ces ouvrages font appel à des techniques différentes de la presse classique, non ?**

C'est vrai mais, parfois, ce serait pas mal d'aller chercher ailleurs des pistes pour parler de ces choses-là. Par exemple, le livre sur Persona, de Third, il ne parle pas du Japon, pratiquement. Ou même parler d'autre chose que ce qu'il y a dans le jeu. Souvent, on fait de la paraphrase.

### **Par exemple, Daniel Andreyev avec son livre sur Dragon Quest, essaie à son sens de montrer l'importance culturelle de la série au Japon. Il essaie de ne pas commenter ou raconter le jeu, mais plutôt d'apporter autre chose.**

Ouais, parce que ce serait dense de raconter tous les épisodes, mais bon... Moi, je l'ai lu, son bouquin, récemment, et il y a des choses intéressantes. Alors, après, ce qui est bien, aussi, c'est que ça permet aux nouvelles générations, aussi, de... Parce que, Dragon Quest, on en entend parler depuis vingt ans, de l'histoire, et des gens qui font la queue, et tout ça, tout le monde connaît ces histoires-là. Et, lui, il raconte des choses un peu personnelles, aussi, sur sa propre expérience de Dragon Quest. Mais je trouve quand même qu'il manque, dans son bouquin, tout ce qui est extérieur à l'industrie du jeu vidéo. Par exemple, sur Dragon Quest, il y a un truc qui est fondamental, c'est le rapport de Dragon Quest au folklore japonais et aux histoires, aux kojiki, au shintoïsme, aux contes japonais, en fait. Puisque, les Dragon Quest, essentiellement, ce sont comme des recueils de contes, en fait. Souvent, on va dans un village, et il y a une micro histoire et, à chaque fois, c'est comme une légende. Souvent, on trouve les origines de ces histoires dans les contes traditionnels japonais, et ce n'est pas du tout évoqué dans le bouquin. Je pense que, Daniel Andreyev, il connaît ça, mais c'est juste des réflexes qui ne sont pas encore là, au niveau de l'écriture sur le jeu vidéo. Et, là, ça dépasse la presse, parce qu'autant il y a plein de bouquins qui sortent en France actuellement, mais peut-être que, justement les bouquins sont un peu trop écrits comme le reste de la presse... Dans la presse, une telle analyse n'aurait peut-être pas sa place. Si tu écris un bouquin, c'est un autre exercice, je pense, et je pense qu'il faut aller ouvrir là-dessus. Mais ça, ce n'est pas quelque chose que les développeurs te donneront, c'est quelque chose qui est propre, je pense, au regard du critique.

### **Avez-vous également cette ambition-là quand vous réalisez Point de sauvegarde, ou encore le portrait de Dylan Cuthbert ? Expliquer les logiques qui font le jeu, les logiques culturelles qui dépassent l'industrie.**

Ouais, c'est parce que c'est ce qui moi m'intéresse en tant que lecteur, et puis je trouve que c'est ce qu'il manque. Mais, encore une fois, je trouve que c'est naturel. Mais, oui, Point de sauvegarde, il y a une approche, peut-être, littéraire du truc.

### **Pour le lecteur, vous pensez que c'est une façon de mieux comprendre le jeu, le produit ou l'œuvre qu'il y a en bout de course ?**

Ouais, bah, en fait, oui, parce que ça permet de comprendre son contexte et de comprendre comment tu peux analyser un jeu, ou le métier de quelqu'un qui fait des jeux, autrement uniquement que par le prisme vidéoludique. Dernièrement j'ai écrit une chronique sur Yakuza 6 qui se passe à Onomichi, sur la mer intérieure. [...] Il se trouve que j'avais lu, il y a quelques mois, « Vers la mer intérieure » de Donald Richie, qui parle d'un voyage en mer intérieure, et je retrouve des choses dans le jeu qui ne sont pas spécialement volontaires mais, pour moi, ça fait partie du travail de journaliste de donner envie d'aller voir ailleurs. Et, voir ailleurs, ça ne veut pas dire aller voir d'autres jeux forcément. Après, ça dépend des jeux, aussi. Évidemment, dans un Mario, je vais peut-être moins parler de référents culturels japonais, ça a plus sa place dans un Yakuza, qui est quand même sur une reproduction de la vie japonaise très réaliste. Si tu ne parles pas de ce que représentent la mer intérieure pour les Japonais, pourquoi le premier épisode... Ah non, il y a le troisième qui faisait ça, déjà, mais c'est un des seuls épisodes à aller dans le Inaka, c'est-à-dire dans la campagne japonaise. Qu'est-ce que ça représente pour les Japonais ? Onomichi, justement, c'est le vieux Japon, c'est le Japon, un peu, de l'ère Showa, un peu laissée pour compte, mais, en même temps, très pittoresque. Modestement, parce que je ne suis pas du tout spécialiste du Japon, j'ai envie de parler de ça parce que ça me semble intéressant d'ouvrir le jeu vidéo à ça. Que le jeu vidéo puisse parler du monde c'est quand même une chose... Quand tu aimes vraiment le média, c'est quand même une chose qui est essentielle. Quand on me fait la critique, sur Point de Sauvegarde, de me dire « mais pourquoi tu écris comme un péteux ? »... Je ne pense pas que j'écris vraiment comme un péteux. J'écris comme j'ai appris. « Pourquoi est-ce que tu utilises des tournures et un vocabulaire précieux pour parler de jeu vidéo ? » C'est aussi parce que je prends le jeu vidéo

au sérieux. Je considère que, si on aime vraiment le jeu vidéo et qu'on aime aussi les gens qui les font... Aujourd'hui, quand on fait un jeu, c'est extrêmement réfléchi et il y a des artistes extrêmement talentueux derrière qui, pendant des années, travaillent la moindre fenêtre, elle est vraiment taillée à la main, c'est du travail d'orfèvre... Je ne vois pas pourquoi on devrait juger les jeux vidéo sur les mêmes critères qu'il y a vingt ans. Je trouve que c'est prendre le jeu vidéo au sérieux que d'en parler sérieusement. Et évidemment que j'adore le jeu vidéo parce qu'il est cancre, aussi, parce qu'on saccage des choses dedans, mais de ça aussi on peut en parler très sérieusement. Voilà, je dois paraître très prétentieux et en plus je me mêle...

**Je ne pense pas, même si ce n'est pas à moi d'en juger. Le fait que Point de sauvegarde soit une chronique, c'était plus intéressant pour vous qu'un article « one shot » ?**

Ouais, ben, comme je vous l'ai dit tout à l'heure... Je ne sais pas s'il y a beaucoup de pigistes qui vous diront ça, peut-être aussi parce qu'ils sont plus jeunes et qu'ils ont plus de temps mais, moi, j'ai vraiment tendance à avoir besoin de contraintes, sinon je ne sais pas écrire.

**La périodicité toutes les deux semaines vous aide ?**

Ouais et, maintenant, systématiquement, je rentre à la bourre mes articles. Ça devient vraiment honteux et ça m'emmerde vraiment. Là, j'en ai un qui est en retard, d'ailleurs. Cette idée-là me plaisait, d'avoir des contraintes, d'avoir quelque chose qui doit être régulier. Et puis, aussi, des articles que je peux écrire de chez moi, sans faire énormément de recherche ou aller sur le terrain, parce que c'est difficile pour moi de le faire, et donc, voilà, c'est toujours des contraintes de fainéantise pragmatique ouais. Et je voulais mettre à profit, aussi, le fait que je joue beaucoup aux jeux vidéo. Ça, Modes de jeu, je joue beaucoup à des choses qui sortent, à de gros jeux, et j'aime voir, un peu, comment ils dialoguent entre eux. Et Point de Sauvegarde, parce que je trouvais que l'exercice était sympa de se replonger dans des souvenirs de jeu, que ce soit un peu subjectif, aussi. Et puis, ça permettait aussi de faire des exercices d'écriture. Ça vient du cinéma, aussi : c'est le principe de l'analyse de films appliqué aux jeux vidéo. Tu prends un moment clé et tu essayes de le décortiquer, de voir du point de vue du joueur pourquoi, ce moment-là, il a un intérêt. [...]

**Vous disiez que les médias venaient à vous. Était-ce votre idée de commencer une chronique ?**

Ouais, en fait... Bah, Thomas Cusseau de Gamekult voulait commencer les chroniques pour que ce soit un peu plus régulier. Pour qu'il y ait une régularité auprès des lecteurs. Après, je trouve que ce n'est pas assez bien mis en avant sur le site, on ne comprend pas clairement que c'est une chronique. D'ailleurs, la plupart des critiques viennent de là : « c'est quoi ce truc de péteux, d'un seul coup, entre deux news ? » Il y a un petit chapeau, mais ce n'est pas suffisant, il faudrait qu'il y ait un ... En fait, c'est dans le fil d'actualité, ce n'est pas terrible, il faudrait qu'il y ait, je ne sais pas, une pastille.

**Ce n'est pas dans l'espace Premium.**

Oui, parce que ce n'est pas payant. Alors, oui, ce n'est pas toujours payant, le Premium. Oui, ils devraient peut-être faire ça.

**C'est peut-être pour ça que les lecteurs font moins la distinction**

Moi, je trouve que ce n'est vraiment pas clair. Mais, bref, je voulais une régularité...

**Pour être bien sûr : ce n'est pas payant mais, vous, vous êtes payé ?**

Ouais, bien sûr, bien sûr. Mais, du coup, je lui ai proposé des idées. Ils voulaient que je propose des chroniques, et j'ai proposé ça. Et, encore une fois, parce que je voulais faire quelque chose de... Maintenant, souvent, ces chroniques-là je les écris d'une traite, en quatre heures, à peu près. Je me mets chez moi, bon, après, souvent, j'ai l'idée de ce sur quoi je vais écrire et j'ai fait un peu de travail en amont, de revoir les séquences du jeu, de lire un peu de choses dessus, même si j'essaie de ne pas faire trop de travail d'enquête... De lire quelques articles, aussi, pour Modes de jeu. Si je décortique une mécanique, par exemple, le temps d'écriture, c'est à peu près quatre heures. Le format est relativement court, donc c'est intéressant. Je crois que ça se rapproche un peu de Raymond Carver, qui disait qu'il aimait bien la nouvelle parce qu'il pouvait l'écrire d'une traite. Moins lourd que les enquêtes, qui prennent souvent une semaine. Donc, là, le papier sur Nagochi, je l'ai publié sur le Premium, ça m'a pris mal de temps.

**Vous essayez donc de faire moins d'enquêtes, de ne plus devoir aller sur le terrain.**

J'aimerais bien pouvoir le faire plus, mais je ne peux pas = j'ai un boulot à temps plein.

**Vous dites que vous écrivez comme vous l'a appris votre formation. Or, les techniques de l'enquête, ou du moins ses logiques ne vous ont pas été transmises par cette formation. Mais, si je vous comprends bien, ce n'est pas ça qui vous pose problème ? C'est une question de contraintes de temps uniquement.**

Au début, oui, j'avais un peu le syndrome de l'imposteur mais, maintenant, ça va. Non mais, ce que j'aimerais bien, en revanche... Pareil, la première année, quand je suis arrivé avec ma femme, on a passé énormément de temps à apprendre le japonais par nous-mêmes, et on a vachement progressé. Et depuis que je bosse à temps plein, je ne fais plus du tout de japonais et, du coup, c'est comme ça et, ça, ce n'est pas normal, au bout de cinq ans de vie, j'aurais vraiment voulu continuer à progresser pour pouvoir, à un moment donné, faire ce travail-là d'entretien/ d'enquête totalement couramment avec un Japonais. Alors, il y a plein de choses que j'arrive à faire avec un Japonais, je peux avoir des discussions, mais pas si je fais un entretien, j'ai besoin d'un traducteur. Je peux jouer à Dragon Quest ou Persona en japonais et suivre. Tout est lié au statut, un peu précaire, de pigiste. [...] L'entretien avec Yu Suzuki, je suis resté deux ou trois heures chez lui et l'article n'est pas mal, mais, je ne sais pas, je trouve que... Je commençais vraiment, aussi. Mais, je ne sais pas, il manque toujours un truc un peu... Mais je crois que c'est aussi culturel, quoi. Moi je m'attends aussi à ce que... Vraiment, je ne crois pas que j'ai vraiment interviewé de développeurs de jeux français, mais je pense que si j'interviewe des développeurs de jeux français, ils vont parler beaucoup plus facilement, en fait, et ils vont être beaucoup plus analytiques. Mais je pense que c'est un truc culturel, aussi. Je pense que ça me paraîtra plus intéressant.

**Dans vos articles, vous reprenez pas mal d'anciens articles, notamment Edge, j'ai vu Gamasutra, aussi, etc. Est-ce que vous considérez ces recherches d'anciens entretiens comme de l'enquête ? Avez-vous le sentiment d'enquêter quand vous écumez les archives ?**

Oui. Mais pas de la même façon. C'est un peu les deux mais, pour le coup, c'est plus pratique : c'est lié au fait que je ne peux pas me déplacer. J'enquête de mon salon. Après, je pourrais essayer de passer des coups de fil mais, ici, ça ne marcherait pas du tout, au Japon, c'est évident. Donc non, mais c'est plus comme un travail d'archiviste, je pense, parce qu'en fait je pense que ça ne vaudra jamais un travail d'enquête de terrain, et s'il y a autant de références à d'anciens entretiens dans mes articles, c'est justement parce que je ne peux pas faire ce travail-là dans mes conditions actuelles. Je préférerais le faire, ça, c'est sûr. Mais après, il ne faut pas oublier aussi qu'Internet constitue une archive infinie du jeu vidéo. Si je prends l'exemple de Nagochi, il a publié pendant, je crois, trois ou quatre années dans Edge, à une certaine époque qui est une époque clé, puisque c'est le moment où Sega arrête de construire du hardware. C'est une révolution, et c'est là où il commence à avoir plus de place, puisqu'il peut s'affranchir de Sega et le studio qu'il a chez Sega devient un studio semi-indépendant. Et c'est là où il va faire le Yakuza studio. À cette période-là, il écrivait une chronique dans Edge qui n'est pas très intéressante et très mal écrite, mais je me suis tapé toutes les chroniques qu'il avait écrites, il y en a une cinquantaine. Et, en fait, tu as accès à ce moment à une certaine vision du jeu vidéo, à une époque particulière; et tu apprends énormément de chose sur ce qu'il se passe chez Sega et sa façon de voir les choses, et aussi sur son mode de vie, sur des choses totalement anecdotiques et, ça, je suis sûr que je ne pourrais pas l'avoir aujourd'hui, parce que l'industrie a changé. Et Nagochi, à qui j'ai fait plusieurs fois des demandes d'entretien, à un moment, la RP disait que c'était bon et tout, machin, et finalement ça n'a pas été accepté. Déjà, approcher le personnage, c'est très difficile aujourd'hui, et puis si j'arrivais à l'approcher, tous les gens que je connais qui l'ont eu en entretien ces dernières années, vraiment, il n'a rien à dire. Nagochi, c'est le gars qui fait Yakuza. Et de toute façon, si je devais l'interviewer, il y aurait le RP de Sega à côté, et ce sera impossible de parler de quoi que ce soit, il ne serait pas du tout prêt pour l'exercice. Donc en fait, ces textes-là, qu'il a écrits il y a quinze ans, constituent une archive intéressante pour savoir qui il est, même s'il a changé depuis, c'est vraiment fondamental. Donc, en fait, de toute façon, si je faisais de l'enquête de terrain principalement, je ne pourrais pas faire ce travail de recherche et d'archiviste sur Internet.

**Oui, vous le feriez en complément du travail de terrain quoi qu'il arrive, alors ?**

Ça, je pense que c'est intéressant et puis, en plus, et ça, c'est-peut être un des écueils de la presse jeu vidéo aujourd'hui, c'est qu'elle est toujours dans le présent. Elle est toujours en train de commenter l'actualité puisque c'est le média qui veut ça qui fait sa propre actualité en permanence. On est dans l'éphémère et on oublie souvent qu'il y a une histoire, qu'il y a un contexte.

Et, ça, j'essaye de ne pas l'oublier, et j'essaye de remettre les choses en perspective par rapport à ce qui a pu se passer il y a dix ans, il y a quinze ans. Je pense qu'il ne faut pas oublier ça. Si, effectivement, je faisais un travail d'enquête, je n'aurais qu'une fenêtre sur un temps présent, sur quelque chose à un moment donné, et je pense c'est important aussi d'avoir une approche un peu historienne de ça.

**C'est quand même de l'enquête ? Vous considérez que vous enquêtez quand vous faites ce travail-là, d'archiviste ?**

Ouais, ça dépend, c'est un peu un travail de recherche. Mais, effectivement, dans le cas de Nagochi, ça a un côté un peu enquête, puisqu'en gros c'est comme si j'avais eu 50 pages d'entretien à disposition, même si ce sont de vieux entretiens, et puis j'allais choisir des choses intéressantes. Mais, en fait, le truc, c'est que quand j'ai un matériau comme ça, ce que je vais chercher, c'est une sorte de cohérence, de motif, dans la matière que j'ai, pour essayer de dire quelque chose d'intéressant, aussi, sur le sujet. Rapporter des faits pour rapporter des faits, ce n'est pas intéressant. Ce qui est intéressant



c'est... Que tu fasses une enquête ou que tu fasses une recherche, c'est pareil : tu as le fruit de ton enquête ou de ta recherche mais, ce qui compte, c'est ton point de vue, en fait. C'est un peu ça que j'ai voulu faire avec Nagochi : à partir de ce que j'avais, avoir un point de vue sur le personnage.

### **C'est ça qui fait aussi une enquête pour vous, c'est qu'il y a un point de vue ?**

Je trouve que ça manque un peu dans les livres que j'ai pu lire sur le jeu vidéo, parfois, c'est qu'il y a un rapport trop factuel aux choses, en fait. Pour moi, ce n'est que la moitié du boulot, en fait, parce qu'il faut qu'il y ait un point de vue. Il faut que tu vois un motif. Mais après, aussi, c'est risqué, parce que tu peux raconter des conneries, je ne suis pas le dernier à raconter des conneries. Et, parfois, tu peux avoir une intuition et tu peux sentir quelque chose, puis ça va être contredit ensuite, mais ce n'est pas grave. Je pense que c'est important d'élaborer des théories. C'est le regain analytique. Ouais, mais qu'est-ce que tu vois à l'intérieur ? [...] Quand j'écris, ce qui fait le centre de mon intérêt pour le jeu vidéo, c'est que j'aime bien jouer. Je suis pratiquement né dedans. Je joue depuis que... Je joue depuis que je suis tout petit et j'ai suivi l'évolution du truc. Par extension, mais parce que ma formation, par ailleurs, m'a donné l'habitude et l'envie d'écrire et que, bon, je préfère écrire sur des choses que j'aime bien que des choses auxquelles je ne connais rien. Du coup, je me suis mis naturellement à avoir envie d'écrire sur le jeu vidéo et je n'ai rien calculé. Autant, je peux parfois donner l'impression d'être un peu saturé par le jeu vidéo, et c'est vrai, mais si je prends la production actuelle du jeu vidéo, qualitativement, c'est quand même assez exceptionnel. Même des jeux, et ça, le cinéma je pense, ne le fait plus, c'est que les jeux blockbusters vont souvent avoir une vocation un peu expérimentale, parfois. Au moins, dans certaines séquences, il y a la volonté de créer une œuvre, d'expérimenter encore le média, de varier, de faire évoluer le truc... Si on prend les blockbusters cinématographiques, aujourd'hui, c'est presque mort, ça. Ça reviendra, mais il n'y a plus l'alliage, un film populaire ne va plus être un film valable du point de vue de la critique, alors qu'à une certaine époque, c'était vrai. Par contre, du point de vue du jeu vidéo, on est un peu, justement, comme dans le cinéma hollywoodien de l'âge d'or : un jeu qui se vend à 10 millions d'exemplaires, ça peut être un excellent jeu du point de vue critique et, ça, c'est passionnant. Et puis, c'est important. Et puis, aussi, quand tu as suivi le média de près, si j'étais le moi de quand j'avais huit ans et que je jouais à Super Mario World ou à Aladin Super NES de Capcom... Le jour où j'ai joué à Aladin quand j'avais huit ans, la première fois je me suis dit « mais putain, ce truc-là, on dirait un dessin animé, c'est trop beau c'est trop bien ! » Eh ben, si le moi de cette époque-là voyait la gueule des jeux vidéo d'aujourd'hui, je tomberais par terre, quoi... Et il y a ce truc où le jeu vidéo a dépassé les rêves les plus fous qu'on pouvait avoir sur ce média quand on était gamin, et donc de suivre l'évolution de ça... Et je pense que c'est ça, aussi, « Modes de jeu » : c'est voir quelles sont les tendances du jeu vidéo actuel, qu'est-ce qui définit le jeu vidéo contemporain au niveau des inventions ludiques ou des motifs qui ressortent. C'est essayer d'assister à cette évolution d'un média qu'on a suivi toute notre vie, en fait.

**Il y a un paradoxe : vous dites que dans le jeu vidéo, même les blockbusters tentent des choses, et pourtant la presse jeu vidéo en parle peu, décortique peu les jeux. Et dans le cinéma, les blockbusters ne tentent plus rien, et pourtant la presse spécialisée en cinéma a un regard beaucoup plus pointu que la presse spécialisée jeu vidéo.**

Ouais, mais la presse spécialisée cinéma, elle existe depuis beaucoup plus longtemps. Elle a formé ses armes, elle a formé ses outils, elle découle de décennies et décennies de théories, de dogmes... Il y a une histoire que le jeu vidéo n'a pas derrière, mais c'est intéressant parce que c'est à nous d'inventer les outils qui permettent d'analyser le jeu vidéo. Mais la différence, avec le jeu vidéo, c'est que le média avance extrêmement vite et évolue très très vite.

**La presse jeu vidéo est aussi moins sélective que la presse cinéma. Elle a vocation à parler de tout, d'être exhaustive, alors que *Les Cahiers du cinéma* ne vont parler que d'une poignée de films.**

Ils essaient quand même de voir un maximum de choses.

**Mais ils ne vont jamais consacrer dix pages à un Blockbuster pour l'allumer du début à la fin.**

Ouais mais, moi, j'ai tendance à penser, en tout cas pour le jeu grand public, blockbuster, triple A, j'ai tendance à penser que, de toute façon, on est arrivé à un niveau où l'industrie est tellement bien rodée qu'il y a très peu de mauvais jeux qui sortent. Je veux dire, de mauvais jeux, dans le sens où le jeu ne marche pas.

**Au niveau des blockbusters, ouais.**

Et que, maintenant, la question, il faut la reporter sur un autre terrain. C'est le terrain de l'esthétique, de la morale, de la politique, de la critique... Là, je suis en train de jouer à God Of War, et je trouve que c'est une merde infâme, mais le jeu est inattaquable. Sur le plan technique, il marche. Sur le plan des systèmes, tout marche. Mais je pense que, maintenant, il faut le critiquer sur autre chose. C'est là où intervient la vraie critique, et la critique cinéma, c'est ça. Ce n'est pas « est-ce que l'histoire est bien racontée ? » « Est-ce que la lumière est... » La vraie question critique, c'est « qu'est-ce que te dit le jeu vidéo ? »

## 12. Loïc « Epyon » Ralet

Après des études d'histoire, il débute sa carrière en *Community management* chez *Jeuxvideo.com*, pour lequel il devient ensuite journaliste. Il traite au départ de l'actualité vidéoludique, puis réalise de plus en plus d'articles « de fond » et d'enquête. Lorsque Bungie, éditeur d'Halo, une de ses séries de jeux vidéo favorites, le propose de l'embaucher comme communicant, il ne peut se résoudre à décliner l'offre. Aujourd'hui, il est au chômage suite à une rupture de contrat à l'amiable avec Bungie.

### 14 janvier 2019 – Logiciel de vidéoconférence

**Est-ce que vous vous destiniez au journalisme, de manière générale ? Avez-vous fait des études en rapport avec ça ? La biographie de votre ouvrage chez Third Éditions raconte que vous vous destiniez au journalisme politique... ?**

Oui, effectivement, c'était le projet post-bac, à l'époque. Les choses ont bien changé avec le temps. Un concours de circonstances un peu malheureux que à l'époque j'ai assez mal vécu, pour le coup. Bon, là, c'est derrière moi donc, maintenant, je m'en fous un petit peu... Mais c'est vrai que, ouais... [...] Effectivement, journaliste politique, c'était une de mes idées, parce que j'ai eu mon bac en poche, j'avais passé les concours et j'avais obtenu la possibilité d'aller soit sur Paris soit sur Lille, faire Sciences Po comme ça. Et donc, faire trois ans à Sciences Po et ensuite partir faire une école de journalisme. Et au moment de devoir envisager un déménagement, car, moi, j'étais, enfin, je suis originaire de Grenoble, au moment d'envisager ce déménagement, mes parents venaient tout juste de divorcer. Financièrement, ils n'allaient pas forcément pouvoir m'aider. Moi, l'idée de partir, à ce moment-là, où ma famille, ça ne se passait pas bien... Je crois que j'ai craqué. Et, du coup, j'ai préféré ne pas déménager pour rester sur Grenoble. Je me suis retrouvé, fin août, à l'époque, à quelques semaines de la rentrée, avec plus aucun projet en poche. Donc, du coup, je crois que je suis parti en fac d'anglais, j'ai fait ça pendant trois ans mais je me suis terriblement ennuyé donc, en même temps, ce que je faisais, c'est que je suivais des cours, je m'incrustais dans les amphis de l'IEP de Grenoble pour suivre certains cours, notamment des cours de politique américaine, qui m'intéressaient beaucoup.

**D'accord, sans être inscrit, donc.**

Puis, après, j'ai fait une fac d'histoire, et c'est pendant que je terminais ma fac d'histoire que *Jeuxvideo.com* [JVC] m'a proposé du travail, en fait.

**D'accord. Vous aviez postulé ?**

Non, ils m'ont offert le poste. Ils ne m'ont pas offert un poste de journaliste de prime abord, ils m'ont offert un poste de community manager parce qu'ils me connaissaient bien. Moi, je faisais partie du noyau dur de la communauté de JVC depuis le début des années 2000, pratiquement. J'avais modéré plusieurs de leurs très gros forums, et notamment ceux qui, en France, sont très connus, comme le 18-25 ou le 15-18 qui, aujourd'hui, même à l'époque, pour le coup, font très régulièrement l'actualité parce qu'il s'y passe parfois des choses un petit peu moches. Mais voilà, je faisais partie de ces équipes de modérateurs bénévoles et, du coup, ils me connaissaient bien et ils ont eu la possibilité de créer un poste, ils me l'ont proposé. Moi qui étais très fan de JVC, j'y ai vu une porte d'entrée donc, du coup, j'ai accepté le poste. Six mois plus tard, il y a un poste qui s'est libéré à la rédaction. J'ai candidaté, comme d'autres personnes, et là j'ai obtenu mon billet d'entrée pour la rédaction. Je partais forcément avec un certain avantage parce que la rédaction me connaissait déjà, on travaillait régulièrement ensemble, même si ce n'était pas sur du journalisme à proprement parler. Donc ils me connaissaient, ils connaissaient mon parcours et mes connaissances. C'est aussi un peu comme ça que j'ai eu le poste, même si j'aime à croire que j'avais aussi des connaissances qu'ils ont su reconnaître.

**Ce poste de community management se faisait déjà dans les locaux de la rédaction, à Aurillac ?**

Non. À l'époque, les trois services de JVC, donc la rédaction, la technique (les développeurs qui bossaient sur le site) et ce qu'on appelait le département marketing étaient dans trois pièces séparées. Après, le marketing – le service dans lequel moi j'étais – était situé en face de la rédaction, donc on était très souvent en contact, c'est très souvent que je travaillais avec quelques-uns des membres de la rédaction, des journalistes, notamment, sur des lives qu'on préparait ensemble. Mais ils ont vu que j'étais à l'aise, notamment sur les jeux de combats ou tout ce qui touche de près ou de loin à Xbox, et ils venaient me poser des questions sur ces sujets-là.

**Vous me parliez de « compétences ». Pour eux, ce n'était pas préjudiciable que vous n'ayez pas fait d'école de journalisme ?**

Non. Non, non. La seule personne dans la rédaction qui avait fait des études de journalisme c'était Miniblob. Effectivement, lui, c'était le seul qui avait ce parcours. Parce que, là, actuellement, on prend la rédaction, on a Logan, le rédac' chef adjoint, qui a travaillé pendant des années dans l'administration. Anagund, lui, a travaillé à la poste avant d'arriver chez JVC. Donc, voilà, ce sont des gens qui ont des parcours un petit peu particulier comme ça, et je crois que je suis la seule personne à la rédaction à avoir un parcours plus littéraire, peut-être, on va dire, parce que j'ai fait un bac L, je suis passionné de littérature, j'ai étudié les langues, l'histoire, etc. là où, dans le reste de la rédaction, on a des profils qui sont plus à l'écart de ça. Je sais que, par exemple, mon collègue 87 a une fac de droit derrière lui, il a une licence ou un master en droit, je crois, donc pas grand-chose à voir avec le journalisme, quoi.

**Vous, personnellement, vous ne vous destiniez pas au journalisme de jeu vidéo. Ou vous en rêviez ? Ou ce n'était pas pour vous a priori ?**

C'était un rêve que j'avais lorsque j'étais adolescent. La presse, j'ai toujours aimé ça, que ce soit dans le jeu vidéo ou en dehors. C'est vrai que j'ai espéré un jour en faire mon travail. Avec le temps ça a fini par se déliter et, surtout, l'idée de bosser dans le jeu vidéo, pour moi, c'était une espèce de rêve un petit peu inaccessible, en fait. J'avais conscience du fait que c'était un marché qui était très petit, il y a très peu d'emploi. Et réussir à y pénétrer, pour moi, ça relevait du quasi-miracle et j'étais à peu près certain d'avoir plus facilement du travail dans la presse locale, parler de politique ou même de sport, à la limite, que de devenir journaliste jeu vidéo. Donc c'est vrai que, arrivé au bac ou même à l'université, c'est quelque chose que j'avais complètement mis de côté, je n'avais plus aucun espoir là-dessus.

**Vous me dites « travailler dans le jeu vidéo ». C'était la presse jeu vidéo qui constituait le Graal ou vous mettiez sur le même pied le travail chez un éditeur ou comme développeur, par exemple ?**

Non, pour le coup, c'était vraiment la presse. Je savais que j'avais des compétences et un certain sens de l'analyse qui me permettraient d'être bon dans ce métier-là, notamment à la base, JVC, c'est un site qui fait beaucoup de critique, beaucoup de tests. Je supposais que j'étais pertinent là-dedans. Encore aujourd'hui, je suis à peu près certain que je n'ai pas les compétences pour travailler chez un éditeur ou un développeur. Peut-être dans certains studios, éventuellement, sur certains trucs mais je ne me vois pas du tout la compétence pour ce genre de boulot alors que, dans la presse, je me disais « ben, écoute, tu sais écrire, tu as des idées, tu sais réfléchir, tu sais analyser un sujet, tu sais faire de la recherche, des trucs comme ça. Le journalisme de jeu vidéo, ouais, tu pourrais peut-être t'y faire ta place, quoi ».

**Vous n'aviez pas de « syndrome de l'imposteur » ?**

Ça, c'est venu plus tard [rires].

**On y reviendra à ce moment-là, alors. Pour revenir sur vos débuts, cela passe aussi par le statut. Quand vous quittez le poste de community manager pour la rédaction, c'est comme pigiste ?**

Ah non, tout de suite, ça a été un poste de journaliste-rédacteur en CDD, de un an, à la base.

**Et, à ce moment-là, on vous confie des tâches ingrates où vous êtes directement intégré dans l'équipe ?**

Ah non, non, je rejoins tout de suite l'équipe. Alors, après, « tâches ingrates », tout est relatif, mais il faut aussi se projeter dans l'époque que c'était. À ce moment-là, JVC, on est fin 2013-début 2014, et on est sur un site qui fonctionne encore beaucoup sur le modèle news – previews – tests. Et quand on arrive, on commence tout de suite en bas de l'échelle, et c'est vrai qu'on fait des petits tests, des petits machins à gauche et à droite. Après, pour le coup, moi, j'ai très vite pris les devants, car c'est vrai que, faire des tests, ça m'intéressait mais, écrire des articles un petit peu plus longs, un petit peu plus recherchés, c'est quelque chose qui m'a très vite plu. Je crois que ça faisait trois ou quatre mois seulement que j'étais arrivé à la rédaction et je proposais un article sur le Gamergate qui, à l'époque, venait tout juste de péter, parce que mon premier article était sur la dispute qui venait d'éclater entre Zoé Quinn, la développeuse par qui tout a commencé, malheureusement. J'avais fait un article sur l'espèce d'opposition qu'il y avait entre elle et le journaliste de Kotaku et ce que c'était en train de créer aux États-Unis. Je pense que c'est mon premier article de recherche pour JVC, où j'ai passé une journée à passer des coups de fil, à envoyer des mails, à essayer de contacter des personnes, à croiser les informations, croiser les sources pour essayer de comprendre un petit peu ce qui se jouait. Et je crois que j'avais plutôt bien fait le taf parce que, d'un côté, on me reprochait de prendre trop parti pour le journaliste, et de l'autre côté on me reprochait de prendre trop parti pour la développeuse. Donc je ne me suis pas fait beaucoup de copains avec ça mais je pense que c'est vraiment cet article-là qui m'a mis sur les rails de ce que je fais actuellement.

**Quand vous dites « d'un côté et de l'autre », vous parlez des commentaires, des réactions à l'article ?**

Oui. Si je veux être un petit peu binaire – bon, je n'aime pas l'être mais, là, pour le coup, ça s'y prête bien – il y avait d'un côté les défenseurs de Zoé Quinn, qui étaient plutôt des personnes assez sensibles à la question du féminisme, à la question du droit des femmes, etc. qui, forcément, trouvaient que l'article prenait trop la défense du journaliste, ou en tout

cas était trop à charge contre Zoé Quinn. Mon article ne disait pas clairement « elle est innocente », ce qui m'a été reproché, et je crois qu'aujourd'hui je continuerais à le faire de la même manière. À l'époque, je n'estimais pas, enfin, j'estimais qu'elle avait quand même des choses à se reprocher, et j'estime toujours que c'est le cas aujourd'hui. Je tiens à préciser : pas sur le harcèlement qui est venu après parce que, ça, pour le coup ce n'était pas encore vrai. À l'époque, on était au tout début de l'affaire et le seul truc qu'on avait c'était une développeuse qui aurait profité de ses relations avec un journaliste pour faire parler de son jeu. On n'en était encore qu'à là, pas à la terrible campagne de harcèlement qu'elle a subi par la suite. Je préfère le préciser. Donc, d'un côté, on avait ces personnes-là, qui prenaient sa défense et avaient estimé que mon papier était un peu à charge contre elle, et de l'autre côté on avait tout ce qui donnerait les futurs Gamergateux chez nous, c'est-à-dire beaucoup de jeunes hommes qui m'accusaient de prendre le parti d'une femme qui, manifestement, était une vraie connasse, qui était une pourrie, qu'il ne fallait pas défendre ce genre de gens, que j'étais un gauchiste, ce genre de choses. Je me suis dit « bon, si on me reproche autant l'un que l'autre, c'est peut-être que les choses s'équilibrent et que j'ai plutôt bien fait mon travail, je ne sais pas ». Il faudrait que je relise le papier aujourd'hui. Avec le recul, je ne sais pas si je le trouverais aussi bon mais je sais que, à l'époque, mon papier ne me posait aucun problème. C'est vrai que j'ai été pas mal secoué pendant deux-trois semaines après parce que j'ai reçu pas mal de mails, de messages d'insultes, etc. À l'époque, je pensais que c'était un bon article, il faudrait que je le relise aujourd'hui... J'avais essayé d'être très factuel, d'être très neutre, de ne prendre parti ni pour le journaliste – qui, pour le coup, je ne l'ai jamais dit publiquement à l'époque mais, le journaliste, je le condamnais fortement parce que j'estimais qu'il avait déconné – et de l'autre côté je ne prenais pas non plus parti pour Zoé Quinn qui avait aussi des choses à se rattraper, à se reprocher, et qui avait aussi un historique de faits qui... enfin, ce n'était pas tout blanc, tout blanc donc, du coup, j'avais estimé que je n'avais pas grand-chose à me reprocher. Si je le relisais aujourd'hui, si ça se trouve, je me dirais « putain, le papier était vraiment mauvais, il n'est pas équilibré, sur certains mots j'y vais trop fort, sur certains mots je n'y vais pas assez fort », je ne sais pas. Mais c'était intéressant, en tout cas, à l'époque parce que c'était mon premier gros papier de « journaliste », entre guillemets.

**Est-ce que, à l'époque, ce genre de papier, où l'on passe une journée au téléphone à vérifier les informations, est habituel pour JVC ? Vous êtes venus assez vite avec cette idée-là ? Est-ce qu'elle s'intégrait facilement dans le canevas des news de cette période-là ?**

Alors, ça arrivait, mais c'est clair que ce n'était pas aussi souvent le cas que ça peut l'être aujourd'hui. Ça s'explique par deux choses, c'est que, lorsque moi je suis arrivé chez JVC ça faisait quelques mois à peine que le directeur de JVC avait changé. Il avait amené avec lui un nouveau directeur marketing qui lui, pour le coup... C'est un monsieur qui lit beaucoup de presse, qui adore le jeu vidéo, qui adore encore plus la presse, je crois. Et donc, du coup, tous les deux avaient de grandes idées pour JVC, pour la ligne éditoriale, etc. Et, en arrivant, ils ont commencé à créer un petit changement dans la façon dont travaillait la rédaction. Et ce n'était pas facile parce qu'ils sont arrivés avec des équipes qui, pour certains, étaient là depuis de très nombreuses années. Et je pense que la plupart des papiers de fond qui existaient sur JVC, c'était plutôt, je ne sais pas, des portraits sur la vie d'un réalisateur, ou un sujet de fond, tiens, un gros dossier sur les formations qui existent dans le métier du jeu vidéo en France, enfin, pas forcément du traitement de fond de l'actualité. Ça arrivait mais c'était plutôt rare. Et ça a fini par vraiment se développer lorsque JVC a été racheté par Webedia, donc l'actionnaire du site, on a eu un changement de rédac chef, c'est notre rédac chef adjoint qui est passé rédac' chef, et lui a voulu continuer ce qui a été lancé par notre ancien directeur, et donc aller vers toujours plus de journalisme, toujours plus de fond, de choses de ce genre. Et donc on a commencé à faire toujours moins de news, un peu moins de tests, aussi, pour se concentrer sur ce qu'on appelle aujourd'hui les papiers de fond, avec des portraits, que j'ai déjà mentionnés, de l'analyse sur des faits de l'actualité ou des petites enquêtes. Voilà, c'est quelque chose qui s'est multiplié à partir de 2015, je dirais.

**Donc, quand vous le proposez trois ou quatre mois après votre arrivée, c'est vraiment inédit.**

Ce n'est pas complètement inédit mais ce n'est pas non plus quelque chose que *Jeuxvideo.com* a vraiment l'habitude de faire. Quand j'ai proposé ça à mon rédac' chef adjoint, il en a parlé, lui, avec le rédac' chef et les deux ne savaient pas trop comment traiter ça : ils avaient peur que ça fasse un petit peu article à potins, dans la mesure où, ouais, je parle de jeux vidéo mais je parle aussi d'une relation entre deux personnes aux États-Unis, enfin, voilà, ils avaient un petit peu peur de comment ça pouvait être perçu. Ils ne voulaient pas que ça fasse article people, presse à scandale. Et, finalement, lorsque l'article est arrivé, ils l'ont relu, il a été un petit peu retravaillé, parce que *Jeuxvideo.com* est un site qui est globalement toujours très surveillé par la communauté féministe, à cause de ses forums. On avait un peu peur de la réaction de ces personnes. L'article a été relu, un petit peu modifié par endroits. Mais non, finalement, la publication, ça s'est fait sans trop de mal. On a passé deux-trois heures une fois que j'ai terminé de l'écrire à en discuter, à le retoucher puis, finalement, on l'a lancé, ça s'est plutôt bien passé. Mais c'est vrai que ce genre de papier, sans dire que c'était inédit, c'était quelque chose d'assez différent par rapport à ce qu'on faisait avant.

**Quels sont, à ce moment-là, les critères pour publier un papier de fond ?**

Très clairement, si ce n'est pas un jeu vidéo, on n'en parle pas. C'est vrai que, parfois, on va chercher maintenant, depuis deux ans, on brasse parfois un peu plus large, on n'hésite pas à parler de trucs issus de la culture pop qui intéressent aussi, en général, les gamers. Des trucs tout bêtes, hein, mais la sortie d'un comics qui nous intéresse ou une adaptation en film

d'un manga, on va en parler mais, en général ça reste des trucs assez succincts, c'est une critique du dernier film Marvel ou ce genre de trucs. Mais c'est vrai qu'à partir du moment où c'est jeu vidéo, on y va, on voit si on peut traiter de manière intéressante et intelligente le sujet et ensuite on se lance. Là, c'est tout bête mais... Bon, ce n'est pas encore officiel donc je vous fais confiance, je travaille sur le bilan d'une affaire qui a eu lieu il y a un an [passage confidentiel].

**Pour mener cet article à bien, vous parlez aussi aux confrères de Canard PC ou William Audureau du Monde « Pixels » ? Ou vous faites votre journalisme « dans votre coin » ?**

Moi, je vais très probablement en parler avec William, parce que j'ai de bonnes relations avec lui, en tout cas on travaille en bonne intelligence. Parfois, j'ai des infos, je lui donne, parfois il a des infos, il me les donne. On s'épaule un peu avec lui, avec Corentin Lamy également. Ça arrive qu'on s'échange des petits tuyaux. Malheureusement, avec Canard PC, je n'ai pas vraiment de contacts. Je m'entends bien avec un de leurs journalistes, que je croise de temps en temps en déplacement, mais ce n'est pas non plus une grosse connaissance avec laquelle je discute régulièrement, et les quelques fois où j'ai tenté de les contacter pour différents sujets, je n'ai pas eu forcément de réponse. Je sais que JVC n'est pas toujours bien vu par certains de nos confrères les plus... Comment dire ? Les plus aguerris, pour ne pas dire autre chose. C'est toujours très compliqué de bosser avec eux. Je ne suis pas certain que les mails soient lus à partir du moment où il y a écrit « Jeuxvideo.com » dessus, des fois, on est un petit peu mal perçu. Mais je sais qu'Ivan Gaudé, le directeur de publication de Canard PC, nous avait reproché, je ne sais plus quand l'année dernière, de ne pas les avoir contactés pour avoir parlé de l'affaire, alors... Moi, je vais le prendre au mot et je vais le contacter, on verra bien ce qu'il se passe. Mais c'est toujours un peu compliqué. En plus de ça, JVC, on a un historique un peu particulier : on a été pendant presque 20 ans installés à Aurillac, donc complètement au bout du monde, dans la France profonde, on était très loin de la presse parisienne, qui est un milieu très autocentré, tout le monde se connaît, s'apprécie plutôt bien, ils ont tous travaillé les uns avec les autres, ils se connaissent tous. Nous, on était très loin de tout ça et, le jour où on est arrivé, on s'est retrouvés un petit peu mélangés là-dedans, sans forcément connaître les gens, sans forcément être connu, même, des gens parce que c'est con, maintenant, ça va mieux, mais quand on est arrivés on était un petit peu des curiosités. Je sais qu'on était à peine arrivés à Paris que j'avais des mails ou des messages des confrères d'autres publications qui disaient « oh, il faut qu'on se rencontre », et je me suis vite rendu compte qu'ils voulaient nous voir et nous rencontrer pour nous découvrir et tenter de savoir ce qu'était la rédaction de JVC. Il y avait un côté un « bête de foire » qui était rigolo. Mais c'est vrai que oui, on n'a pas plus de lien que ça avec les autres. Je ne sais pas trop comment je vais pouvoir négocier ça pour cet article.

**Cet article vient-il d'une volonté propre ou d'une idée proposée par quelqu'un d'autre en conférence de rédaction ?**

Alors, il y a deux choses. D'une, quand on fait de gros papiers, comme ça, on essaie de rebondir, si on peut, sur l'actualité. Là, ce n'est pas vraiment de l'actualité mais il se trouve que ça va faire un an que ça a commencé, donc je me suis dit il y a moyen de revenir là-dessus. En général, le fait de revenir sur quelque chose qui s'est passé il y a un certain temps, nos lecteurs l'aiment bien, parce que c'est un sujet qui, à l'époque, les a intéressés et c'est vrai que, dans ce genre de cas, c'est intéressant de savoir où en sont les choses, donc il y a ça. Et aussi le fait que, moi, depuis deux ou trois ans, maintenant, je me suis créé un petit carnet de contacts, mine de rien, je discute avec beaucoup de gens qui sont à l'intérieur de l'industrie, donc il y a forcément des journalistes, mais il y a aussi des développeurs, des éditeurs et des gens qui gravitent autour de ces cercles-là, et il y a autant des gens qui sont un peu partout dans le monde que, forcément, en France. J'ai beaucoup de contacts qui sont en France [...] donc c'est des gens avec qui je discute souvent et qui, de temps en temps, m'envoient des informations. Et je sais que, de base, avant même de me dire, enfin, au moment où je me suis dit « ça serait intéressant de faire un papier de ce genre », tout de suite, je me suis dit « ah ben, tu pourrais en parler à telle personne, tu pourrais en parler à telle personne » et puis, « tiens telle personne t'avait donné des documents », voilà. Donc je sais que, de base, avant de me lancer dans l'article j'ai déjà du matériel sur lequel travailler.

**Et c'est ça aussi qui vous motive à parler du sujet ? Savoir que vous avez déjà les contacts ?**

Ouais, j'essaie toujours d'avoir en tête la faisabilité ou non de l'article. Je ne sais pas si c'est de la paresse mais, moi, je ne vois pas ça comme ça, en tout cas. Je sais que, de base, il y aura des facilités d'accès aux informations, à certaines personnes... Et même, de base, lorsqu'on connaît un sujet... [...] J'ai tendance à préférer parler de sujets que je maîtrise, au moins en partie, avant de me lancer dans une enquête, car c'est vrai que ça facilite pas mal les choses, et c'est assez rare que je me lance dans un sujet sur lequel je ne connais absolument rien. Quand je le fais, c'est sur un petit nombre de sujets, car je ne peux pas non plus travailler sur un milliard de trucs en même temps. Je préfère sélectionner mes sujets et être très précis, avoir des connaissances bien solides sur les quelques sujets que je travaille régulièrement, me concentrer sur des trucs que je maîtrisais déjà de base. Et puis il y a aussi la question de l'accessibilité dans le jeu vidéo, qui est un sujet dont je traite assez régulièrement depuis maintenant un an. Pareil, je me suis créé... C'est un sujet que je ne connaissais absolument pas, j'ai commencé à me lancer dedans à l'initiative de Xbox, d'ailleurs, je crois, qui avait créé un événement il y a un peu plus d'un an...

**Oui, j'ai lu l'article. Le reportage au CNAM, c'est ça ?**

Oui, c'était exactement ça. C'est là où j'ai pris conscience de la chose, le sujet m'a tout de suite intéressé, et je me suis dit... J'ai proposé à mon rédac chef, en fait, « écoute, c'est un sujet qui m'intéresse, je pense qu'en plus de ça, il faut qu'on en parle pour faire évoluer un peu la question. JVC, c'est un gros site, on peut mettre la lumière sur ce problème et peut-être, à notre petite échelle, faire avancer les choses ». Et, du coup, j'ai commencé à bosser le sujet régulièrement, à développer mon carnet de contacts, à parler régulièrement avec les mêmes personnes, mais aussi avec de nouvelles personnes, quand même, de temps en temps, suivre un petit peu les évolutions et puis ben, là, je crois qu'il est sorti hier ou aujourd'hui, je ne sais plus, un nouvel article, c'est encore dans le cadre de Xbox, mais c'est vrai, pour le coup, que Xbox est très actif en France là-dessus : ils ont sorti il y a quelques mois un contrôleur dit adaptatif. Et donc, du coup, ce qu'on a fait, il y a deux mois, maintenant, on avait récupéré ce matériel, on l'a envoyé à plusieurs personnes, ils l'ont testé pendant un certain temps et, après ça, j'ai fait des interviews, j'ai recueilli leurs impressions et j'ai fait un papier. Donc voilà, l'accessibilité, c'est un sujet sur lequel au début je n'avais aucune connaissance et c'est un truc sur lequel je me suis documenté, je me suis sensibilisé avec le temps, mais ce n'est pas non plus quelque chose que je fais non plus tout le temps, parce qu'à côté de ça j'essaie de suivre très régulièrement les sujets qui sont les miens chez JVC, c'est-à-dire, bon, l'actualité de la marque Xbox ou des licences comme Destiny, par exemple, que j'ai l'habitude de traiter régulièrement. Et ça, ça me demande un suivi pratiquement quotidien, parce qu'au-delà du travail qui est fourni pour la rédaction, ce qui me prend beaucoup de temps c'est toute la partie *mailing* où, pratiquement tous les jours j'envoie des mails à différents contacts pour obtenir des informations, pour essayer de créer de nouveaux contacts... Ça aussi ça me prend pas mal de temps, mine de rien.

**Cet article, sur Jeux vidéo et handicap au CNAM, m'avait interpellé sur sa catégorisation : il est classé en « news business ». Je constate que, pour ce que vous vous appelez entre vous les « papiers de fond », et c'est une particularité de JVC, il n'y a pas vraiment d'espace dédié. Ils sont parmi les news, sur le même pied qu'une annonce de jeu qui va juste relayer un communiqué de presse.**

C'est un gros problème que l'on a avec, vraiment, le support, le site, où il est actuellement en cours de rénovation sur tout un tas de pages et de sous-pages et l'équipe technique est à 300% là-dessus. Et obtenir parfois un petit développement pour une petite brouille, ça ne rentre pas dans leurs plannings et là on se retrouve avec, on est en 2019, un JVC et une rédaction qui propose de plus en plus de papiers de fond, et on n'a rien pour les mettre en avant, on n'a pas de section dédiée, et du coup c'est vrai que, de notre côté, c'est un peu frustrant. La seule chose qu'on a trouvée, pour l'instant, c'est qu'on a créé une rubrique... Non, je crois qu'on a renommé une vieille rubrique qu'on peut retrouver sur la home page [la rubrique Analyses], où on regroupe tous les articles de ce genre, et on a une news qui sort toutes les fins de mois, je crois qui répertorie tous les papiers de fond qui sont sortis dans le mois. C'est le seul truc qu'on a trouvé pour les mettre un peu en avant, pour mettre un petit peu en relief le travail journalistique le plus intéressant de JVC. Et, clairement, ça ne suffit pas, on en est tous conscients. Le rédac chef pousse pour qu'il y ait un nouveau sous-domaine ou quelque chose comme ça qui soit créé pour mettre en avant ces papiers, et surtout un libellé ou une nomination qui convienne un petit peu mieux que simplement « news », « news », « news ».

C'est vrai que là, typiquement, en l'espace de deux jours, j'ai sorti, hier ou aujourd'hui, je ne sais plus, le nouvel article sur l'accessibilité dans le jeu vidéo et donc sur le contrôleur adaptatif et, quelques jours avant, j'ai sorti un papier sur Activision et Bungie, qui ont annoncé il n'y a pas longtemps qu'ils se séparaient. Et c'est un sujet que je suis à mort. J'ai des contacts chez Bungie, des contacts chez Activision, je discute régulièrement avec eux. Ils me donnent des informations que je n'ai pas le droit d'utiliser dans mes papiers. Donc voilà, je savais qu'à un moment la séparation entre Activision et Bungie allait arriver, mais je ne savais pas quand et, honnêtement je ne pensais pas que ça arriverait vite. Mais je savais que c'est quelque chose qui allait arriver. Et là, lorsque c'est arrivé, tout de suite, boum, je m'y suis mis, j'ai écrit un gros papier où j'ai fait plus ou moins tout l'historique de la relation entre Activision et Bungie, en balançant cette fois-ci ce que certains m'avaient dit. J'avais au préalable contacté toutes les personnes en disant « écoute, je vais écrire un papier, tu m'avais dit ça à l'époque, est-ce que je peux le redire ? » J'attends la réponse. Il me dit oui, je le dis, il me dit non, je ne le dis pas. Donc, du coup, je me suis retrouvé en deux jours avec deux gros papiers comme ça qui étaient estampillés « news » et plusieurs lecteurs qui étaient « ouah, ces news-là, elles sont vachement bien, on en voudrait plus souvent des comme ça ». Et je n'avais qu'une seule envie, leur dire : « Non mais les gars, ce n'est pas une news, ça. C'est... Tu ne peux pas le comparer aux autres articles de flux qui passent toute la journée, quoi ». D'une, ce n'est pas cool pour mon papier et, de deux, ce n'est pas sympa pour le papier de nos journalistes qui font des news de flux, qui sont vachement dévalorisés parce qu'il y a des lecteurs qui vont leur dire « ouais mais regarde, Epyon ou machin il a fait un gros article, il a passé deux jours à l'écrire, machin, alors que toi tu passes tes journées à chier des petits articles de trois lignes, ce n'est pas intéressant ce que tu fais ». On met dans la même catégorie des articles qui n'ont rien à voir les uns avec les autres, forcément, il y a des lecteurs qui parfois font la comparaison et ce n'est pas très... Ce n'est cool pour personne. Mais, malheureusement, le fait est qu'on est obligé de composer avec cette petite imperfection de notre site, et j'espère que c'est quelque chose qui sera vite réglé parce que, mine de rien on doit sortir un « papier de fond », entre guillemets, tous les jours, ou tous les deux jours, donc, au bout d'un moment, on finit par un peu les perdre, quoi.

**Ce rythme de publication des papiers de fond (un par jour ou un tous les deux jours), c'est quelque chose que vous vous imposez entre vous ? Ou cela arrive naturellement, suite à l'envie des rédacteurs de faire du « journalisme de qualité », comme vous me le dites.**

Il y a un peu des deux. À la rédaction, il y a des gens qui sont très intéressés par ça. Je sais qu'il y a des gens qui sont intéressés par faire plus de critiques et donc du coup, ils vont plutôt se concentrer sur la partie « Tests », parce que, voilà, ils aiment critiquer des produits culturels, faire des « critiques d'art », entre guillemets. Il y a des gens qui, comme moi, pour le coup, sont plus intéressés par la partie recherche, documentation, et qui vont plus sur ce genre de papiers. Donc ça dépend vraiment des sensibilités. Moi, je suis amené régulièrement à proposer des papiers de fond à mon rédac' chef, on en discute. Il trouve ça intéressant, ben, il le valide. Il ne trouve pas ça intéressant, soit on essaie de voir comment on peut angler le papier différemment, soit on ne le fait pas, peu importe. Et puis, à côté de ça, il y a aussi, quand même, de temps à autre, des trucs qui sont imposés. Là, par exemple, on aimerait pouvoir... Moi, il y a un truc qui m'intéresse vachement, c'est tout ce que j'appelle les « portraits », donc finalement des biographies de plein de personnalités du monde du jeu vidéo, on va essayer d'en proposer un toutes les semaines. Je pense que ce n'est pas une mauvaise chose, parce que ce sont des papiers qui, en général, sont intéressants. Et puis on va tourner là-dessus, donc pour les journalistes qui n'ont pas l'habitude de travailler ce genre de papiers, ça va leur apprendre, ben, leur apprendre une autre facette du métier, ça va leur permettre de développer certaines compétences. Moi je sais que, du coup, vu que je suis très habitué à l'exercice, je vais être amené à les aider, pourquoi pas à les diriger un petit peu. Mais voilà, c'est le genre de papier qui... Ce n'est pas de la grande recherche, du grand journalisme, mais c'est du papier de fond qui est intéressant qui permet aux lecteurs d'apprendre des choses et donc ça, ouais, on va essayer de les proposer assez régulièrement. Et, à côté de ça, on a un truc qui, là, pour le coup, est figé dans le marbre, c'est qu'on a un billet, qui est un peu une sorte d'édito dans lequel un journaliste va balancer son avis sur un sujet en particulier. Ça, on le met dans la rubrique... On l'a catalogué, nous, « article de fond » parce que, voilà, ce sont des articles qui sont un petit peu plus fouillés, il ne suffit pas de balancer son avis en trois lignes. En général, c'est quand même plus développé que ça. Moi, je sais qu'un billet dont j'étais très fier, c'est l'importance du vide dans un jeu vidéo, où j'expliquais que, dans un jeu vidéo, tout n'a pas besoin d'exister, en fait. C'est tout con, mais j'avais pris l'exemple du dernier Zelda, Breath of the wild, où il y a beaucoup de gens qui trouvaient que l'univers était vide, qu'il n'y avait pratiquement pas de maisons, que, tu allais à un endroit, tu marches pendant 10 minutes, tu escalades une montagne et, boum, sur la montagne, il n'y a rien. Et le papier consistait à expliquer que « ben ouais, mais c'est ça qui rend l'exploration intéressante ». Si, à chaque fois que tu vas à un endroit, tu vas trouver quelque chose, ben, ce n'est pas intéressant, finalement, tu sais que, dans tous les cas, tu seras récompensé. Par contre, si tu explores, tu explores, tu ne trouves rien puis, pouf, à un moment donné, tu arrives dans une vieille ruine, au milieu de la pièce, tu trouves un coffre dans lequel il y a un trésor, ben, là, c'est ça qui crée le plaisir de l'exploration, finalement. Donc c'est le genre de papier qu'on fait pratiquement... Ben, qu'on fait toutes les semaines, d'ailleurs, en général ça sort le lundi. Ils sont bien appréciés parce qu'en général c'est l'occasion un peu de débattre avec les lecteurs. Ça, c'est le genre de papiers qu'on fait assez régulièrement, qui sont au planning toutes les semaines, il y a un journaliste qui, boum, dans son planning, il a ça à faire. Bon, après on peut négocier, on peut les déplacer, se les échanger d'un journaliste à l'autre en fonction des idées de chacun. Mais, ça, c'est un truc qui est assez figé dans le marbre, et le reste c'est plutôt en fonction des rédacteurs, des journalistes et de ce qu'ils ont à proposer.

**Si je prends ce billet et que je prends aussi une news comme « Activision – Bungie », ils sont dans la même catégorie – que vous utilisez uniquement entre vous – de « papier de fond », c'est-à-dire un article qui est un petit peu plus poussé, qui ne retransmet pas juste une actualité. Mais il y a, d'un côté, la transmission d'une opinion et de l'autre, on contacte des sources, on vérifie des choses, on synthétise des informations. Est-ce que, dans votre façon de travailler, vous faites une différence entre ces deux articles, qui sont pourtant de la même catégorie ?**

Oui parce que, honnêtement, moi, quand, à mon planning je vois que j'ai une journée qui est dédiée à l'écriture d'un billet, je sais que c'est une journée où, sans dire que je vais me toucher, je ne vais pas non plus travailler énormément. En général, le plus long, le plus difficile, c'est de trouver un sujet. Parce que j'ai fait ça pendant très longtemps pour JVC, j'étais un petit peu l'éditorialiste de la rédaction pendant un temps donc, toutes les semaines, il fallait que je trouve un sujet et, aujourd'hui, quand on me demande d'en faire un, j'ai l'impression de ne plus avoir grand chose à dire. Donc il faut trouver un sujet et puis, après, il faut l'écrire mais, l'écriture, en elle-même, ça va prendre quoi ? Ça va prendre deux heures, parce que c'est du subjectif, on ne fait finalement qu'exprimer un avis, donc ce n'est pas très difficile. Un article comme celui de Bungie et Activision, ça m'a pris... Je ne sais pas, l'actualité est tombée vers 22h, 22h30, je crois, j'ai terminé d'écrire vers 3h, 3h30. C'est un papier qui est assez facile à écrire, car je suis assez sensibilisé au sujet, je connais extrêmement bien Bungie, je connais plutôt bien Activision également, je n'ai pas besoin de faire beaucoup de travail de vérification sur les faits que je balance parce que j'ai la chance d'avoir une bonne mémoire et, lorsque je dis que, le 15 décembre 2015, le jeu comptait 30 millions de joueurs inscrits et 20 millions de joueurs actifs, c'est une donnée que je connais, parce qu'il y avait eu un communiqué de presse d'Activision à l'époque, enfin, j'ai pris un exemple un peu au hasard, il faudrait que je revérifie si, ça, c'était bon. Mais, grosso modo voilà, ce n'est pas le genre de choses qui me demande un gros travail de recherche, parce que c'est un sujet que je maîtrise et je peux en parler pendant des heures, la plupart du temps, sans avoir à vérifier quoi que ce soit. En général, par acquit de conscience, je le fais. Mais ce sont des vérifications qui sont assez sommaires et qui ne me prennent pas beaucoup de temps. Là, ce qui m'a pris le plus de temps, finalement, c'est d'attendre les réponses dont je vais retransmettre les propos. Parce que, à ce moment-là, j'imagine qu'eux avaient eu l'information quelques heures avant qu'elle fuite sur internet, donc j'imagine qu'ils étaient tous très occupés à ce moment-là et il n'y avait pas grand monde pour répondre à mes mails. Ça a fini par arriver, finalement, au bout d'une ou deux heures, ce n'est pas un papier qui est, non plus, très long à écrire. Je sais qu'un article [avec des interviews], cela va me prendre beaucoup plus de temps, parce que je vais aller discuter avec des gens, donc je vais probablement enregistrer

les conversations. Ces conversations, je vais les retranscrire à la main parce que j'aime bien travailler avec de l'écrit. En général, quand je fais une interview, je la retranscris à la main, je l'imprime et après je m'en sers pour, je ne sais pas, entourer, souligner des trucs. J'ai besoin d'avoir le texte sur du papier, je travaille plus facilement comme ça. Ils vont probablement me filer des documents donc, les documents, il va falloir que je les relise intégralement, que je vérifie qu'il n'y ait pas de problèmes avec ces papiers, qu'ils n'aient pas été manipulés, déformés d'une manière ou d'une autre. Il va falloir que je contacte [l'éditeur], que je prenne rendez-vous avec eux pour un entretien. Je sais que ça va me prendre beaucoup plus de temps que le papier sur Bungie-Activision, qui est un sujet que je maîtrise vraiment, qui ne demandait pas grand-chose de plus que la validation des quelques personnes que j'allais citer anonymement dans l'article. Je préférerais avoir leur aval. Ce n'est pas quelque chose qui prend énormément de temps. Toujours plus que le billet sur Zelda, mais ce n'est pas ce que j'appellerais du gros travail de journalisme, pour le coup.

**Je constate une espèce de gradation en fonction du temps que ça va vous prendre, mais aussi d'à quel point vous maîtrisez ou pas le sujet, à quel point vous capitalisez sur des connaissances que vous maîtrisez déjà.**

Une gradation, pas forcément...

**En tout cas, c'est comme ça que vous avez structuré votre réponse.**

C'est vrai que les billets un peu subjectifs, comme ça, où on balance un avis, je trouve ça intéressant, mais c'est vrai que ce n'est pas forcément ce dont je suis le plus fier parce que je me suis posé devant mon ordinateur, j'ai réfléchi vingt minutes et j'ai écrit. Je vais forcément être plus fier des papiers dans lesquels j'apporte des informations qui sont nouvelles, dans lesquels je vais pouvoir relayer des propos qui m'ont été donnés par des développeurs ou des gens qui travaillent chez des éditeurs, enfin, là où je commence à apporter des informations qui sont un peu exclusives, c'est là, en fait, où j'ai l'impression d'avoir fait un travail de journaliste. J'ai tendance, en fait, à concevoir, alors, je ne sais pas si c'est une erreur, mais j'ai tendance à concevoir mon métier comme si j'étais professeur un peu, d'une certaine manière. Je vois mon métier comme... Un professeur, en fait, il a une base de connaissances, il a ses bouquins et il les rebalance à ses élèves avec toute la pédagogie qui va à côté. Moi, l'information, je ne l'ai pas, il faut que j'aille la chercher. J'ai une position qui est privilégiée, parce que je suis journaliste chez JVC et que, en tant que membre de JVC, j'ai un accès assez facilité à l'information, un accès que le lecteur lambda n'a pas, et je profite de cette position pour lui apprendre des trucs. C'est comme ça que je vois mon métier. Du coup, le billet, qui finalement n'est qu'une retranscription écrite qui n'est que l'avis d'un joueur parmi tant d'autres, même s'il se trouve que ce joueur est journaliste, mais bon, ça reste un joueur parmi tant d'autres, je trouve ça moins intéressant et moins valorisant que ne peut l'être un papier comme celui sur Bungie-Activision, où j'arrive, « écoutez, je connais pas mal le sujet, moi, les développeurs ils m'ont dit ceci et cela, vous avez toute l'histoire, il n'y a personne d'autre qui peut vous la donner parce qu'il n'y a personne qui connaît le sujet mieux que moi ». Enfin, grosso modo. Parce qu'il y a des gens qui connaissent le sujet au moins aussi bien que moi, je pense à Jason Schreier qui, lui aussi, est très bien informé, et on avait eu l'occasion d'en discuter la fois où je l'avais croisé sur Paris. C'est là où je vois ma « plus-value » moi, dans mon métier. Les billets, si on me disait « arrête d'en faire », bon, ben, ça ne m'embêterait pas. Si un jour on me dit « ben non, ce genre d'articles, ce n'est plus possible, on n'a plus les moyens, on n'a plus le temps », ben, je pense que je claquerais la porte parce que c'est ça que j'aime dans mon métier et c'est ça qui, pour moi, représente le mieux mon travail : le fait d'avoir obtenu des informations et de les retransmettre et de les apprendre aux gens qui me lisent.

**Comment concevez-vous votre ouvrage sur la saga « Halo » paru chez Third Edition ? Comme un prolongement de ce travail journalistique qui vous épanouit, un espace où vous pouvez exercer cette pratique librement et de manière développée, ou est-ce complètement autre chose ?**

Oui, c'est un peu tout ça. Il y a le prolongement de mon travail parce que, lorsque j'ai annoncé que je travaillais sur ce bouquin, qu'il allait bientôt sortir, etc. Il y a plein de gens qui m'ont demandé « ah mais, ça n'a pas été trop dur ? Travailler sur un truc aussi gros, c'est compliqué quand même », etc. Et finalement, ce que je répondais à chaque fois et ce que je continue de penser c'est que, ce que j'ai fait, ce n'est pas bien différent de ce que j'ai fait plusieurs fois pour JVC, mais à une échelle plus grande, en fait. Un article, on fait de la recherche, on appelle des gens, on croise des sources, après on écrit, on fait ce genre de choses, en fait. Ce que j'ai fait pour le bouquin, c'est un peu la même chose, mais fois mille. C'est juste que j'ai contacté beaucoup plus de gens, que j'ai couvert une période de temps qui est beaucoup plus longue et que le travail de documentation a été beaucoup plus important, parce qu'il y a beaucoup de choses à dire. J'estime aussi qu'on m'offrirait, sans dire que c'était une tribune, c'était quand même l'occasion d'apporter un maximum d'informations à des gens qui étaient intéressés par le sujet. Donc c'est vrai que... Et puis il y a aussi le fait que je me dis « il y a des gens qui vont acheter ce livre, ils vont le payer 30 ou 35 balles, il faut qu'ils en aient pour leur argent, quoi ». Donc, du coup, je n'ai pas lésiné sur la recherche, pas lésiné sur la documentation, et je suis très fier du résultat. Mais il y a aussi le fait que c'est quelque chose que, sur JVC, on ne peut pas faire. On peut proposer de gros articles, mais je ne pourrai jamais proposer quelque chose de la richesse et de la complexité du bouquin. C'est un truc dont on a discuté à l'époque avec mon rédac' chef parce que, dans mon contrat, j'ai une clause d'exclusivité pour JVC. Je ne peux pas aller bosser pour quelqu'un d'autre comme ça. Donc, avant ça, il a fallu que j'en fasse la demande à mon rédac' chef et c'est vrai que, lui-même, avant de me donner son aval, il devait demander à son responsable à lui, et il me disait « je ne suis pas sûr que ça



va passer, ils vont me dire “oui mais pourquoi il ne le fait pas pour JVC ?” Ou “pourquoi il ne fait pas un bouquin pour la boîte d’édition qui appartient à Webedia ?” ». Donc on a un petit peu douté mais, finalement, il n’y a pas eu de problème, en deux jours j’ai eu une validation et j’ai pu dire oui à Third Editions.

**C’est donc Third Éditions qui vous l’ont proposé, qui sont venus vers vous ?**

Oui.

**Est-ce que vous concevez tout ça comme de l’enquête et/ou de l’investigation ? Vous m’avez parlé de travail journalistique mais je ne sais pas si vous concevez aussi ça comme de l’enquête ou de l’investigation...**

Le bouquin ?

**Oui, et les contenus de fond...**

Ben, ouais, des trucs comme [...] par exemple, Activision-Bungie, ouais, d’une certaine manière. Il n’y a pas énormément d’enquête dans l’article sur Activision-Bungie. C’est juste qu’avec le temps j’ai lié pas mal de contacts, je vais à la pêche aux informations de temps en temps et j’ai une espèce de corpus d’informations dont, à un moment, je sais que je vais pouvoir me servir... Donc il y a un peu d’enquête là-dedans, dans la mesure où je vais me renseigner de temps en temps, je pose certaines questions et je fais gaffe à la façon dont je les formule pour diriger les gens vers le type de réponse que j’aimerais avoir. Et, parfois, je vais faire exprès d’aller voir plusieurs personnes et de leur poser chaque fois la même question, pour voir comment chacun va répondre, soit la tordre un petit peu pour voir s’ils ne vont pas me corriger, pour finalement revenir sur une réponse qui est assez similaire à quelqu’un d’autre, bref, on essaie de tchatcher, de manipuler un petit peu les gens qu’on interroge de temps en temps, là, oui, il y a un léger travail d’enquête. Après, c’est clair que sur un article [de fond, comme celui que je prépare], là, j’ai tendance à y voir plus un travail d’enquête, dans la mesure où je vais me déplacer, je vais aller voir les gens, je vais essayer de mettre la main sur des documents qui, jusqu’à présent, ne sont pas sortis dans le public. C’est le genre de trucs qui, oui, ça fait plus journalisme d’enquête. Mais je sais que je ne suis pas Élise Lucet non plus et je vais tâcher de rester humble et de faire ce que je sais faire. À partir du moment où je vois que j’arrive sur des trucs que je ne maîtrise pas, soit j’irai chercher des spécialistes, soit j’irai chercher des collègues du *Monde*, je ne sais pas, ou de *Canard PC*, par exemple, qui eux ont bossé sur le sujet et seront peut-être capables de m’aider.

Ouais, de l’enquête, ouais... Après, c’est toujours la même chose : comment est-ce qu’on définit une enquête ? Qu’est-ce qui... À un moment, est-ce que le terme n’est pas un peu galvaudé ? Est-ce qu’il n’est pas un peu appliqué trop facilement, à partir du moment où on pose des questions et on a des réponses, boum, on a une enquête. Je ne sais pas. Mais j’ai tendance à penser que, oui, dans le cas [d’une enquête comme celle que je prépare], ou même pour le bouquin sur Halo, il y a un peu un travail d’enquête, dans la mesure où je vais chercher les gens, je vais leur poser des questions, je recoupe les informations, je croise les sources pour m’assurer de la véracité de ce qui m’est balancé et donc là, ouais, il y a du travail d’enquête. Mais je reste assez humble avec le terme qui, pour moi, évoque tout de suite la grande information, les grandes enquêtes que l’on a connues à travers l’histoire, ce genre de choses... J’essaie de rester assez modeste. Là, on parlait tout à l’heure du complexe, du syndrome de l’imposteur. Là, il y a un peu ça. Surtout dans le jeu vidéo : à partir du moment où tu dis « je vais faire des enquêtes, je vais rechercher, je vais croiser les gens », tu as toujours une partie du lectorat ou des collègues, même en déconnant, qui vont te dire « ah, ouais, attention... Jean Jaurès »... Enfin, Jean Jaurès, n’importe quoi. « Émile Zola, attention ». « Élise Lucet », machin. Dans le jeu vidéo, c’est un truc qui n’est pas toujours très assumé. Alors, pour le coup, *Canard PC* le fait très bien, *Gamekult* aussi, dans une certaine manière, mais j’ai l’impression que, dans la presse jeu vidéo, pour beaucoup, en tout cas, pour les gens que je fréquente régulièrement, on a tous plus ou moins le même âge et je crois qu’on a tous beaucoup de respect pour le journalisme en tant que tel. Même si on est toujours en train de rappeler que, voilà, on ne fait que parler de jeux vidéo et qu’on a nos petits moyens et nos petits trucs, on a toujours du respect pour les grands reporters, les grands journalistes, et se retrouver indirectement mis dans la même boîte, forcément, c’est un petit peu intimidant et c’est parfois presque gênant.

**Alors que, quelque part... Est-ce que vous avez le sentiment que vous pourriez vous retrouver du jour au lendemain dans une rédaction qui parle d’autre chose que de jeu vidéo et que vos techniques journalistiques seraient toujours adaptées ?**

C’est une très bonne question, que je me pose maintenant depuis presque un an. Parce que je commence à réfléchir à l’après, parce que je ne sais pas combien de temps le jeu vidéo ça durera, parce que je ne sais pas combien de temps mon poste ici me plaira. On est toujours plus ou moins, à un moment donné, amené à réfléchir à son avenir. J’ai aussi dans les projets l’idée de déménager assez loin, ce qui m’a amené à me demander, « mince, une fois que je serai là-bas, JVC, ça ne sera plus possible, qu’est-ce que je ferai de ma vie ? » Et du coup, un de mes premiers réflexes, et qui d’ailleurs a été lancé par ma femme, c’était « ben ouais mais pourquoi tu ne te reconvertirais pas dans le journalisme, et tu travaillerais pour un journal local ? » Parler de la politique locale, ce genre de trucs, je pense que ça me plairait. Après est-ce que j’y arriverais ? Je pense qu’une partie de mes méthodes sont applicables, après il y a une partie de ce que je peux faire

aujourd'hui qui est possible parce que je suis connu du milieu, je connais le milieu, j'ai plein de contacts et ça, mine de rien, ça prend du temps.

Moi, ça va faire six ans cet été que je suis chez JVC, ça ne fait que deux ans que je me vois vraiment comme un journaliste solide. Parce que ça ne fait que deux ans que j'ai un carnet de contacts qui est un peu intéressant et dans lequel je peux aller puiser assez régulièrement pour confirmer des informations ou, à l'inverse, les infirmer. Si je devais me reconvertir dans un autre type de journalisme, ça serait déjà tout ce travail à refaire avant même de commencer à envisager « est-ce que, le reste, ça fonctionne ? ». Donc, du coup je ne sais pas, je ne sais pas. J'aime me dire que dans certains domaines, ça pourrait le faire mais c'est toujours la même chose : tant qu'on n'est pas vraiment confronté au truc... C'est pour ça que, tout à l'heure, je disais que le syndrome de l'imposteur est venu plus tard : lorsque je suis arrivé sur JVC, je suis arrivé plein de certitudes, plein de « ouais, je connais trop bien le jeu vidéo », et puis « ouais, j'ai des potes qui travaillent chez des développeurs », et voilà. Donc, du coup, j'avais l'impression de savoir et, en fait, quand tu commences à bosser dans la rédaction de JVC qui, en fait, à l'époque... Alors, aujourd'hui, la réaction s'est un peu renouvelée, il y a beaucoup d'anciens journalistes qui sont partis mais, lorsque je suis arrivé, il y avait des gens comme Romendil ou Dinowan, qui étaient des gens qui étaient chez JVC depuis le début des années 2000. Donc, je suis arrivé, ils avaient quinze ans de métier derrière eux et donc, oui, effectivement, je suis arrivé, par rapport au joueur lambda, je connais énormément de choses mais, par rapport à ces gens-là, je ne connaissais rien. Eux sont là depuis tellement longtemps, ils ont tellement vu passer de choses, ils sont dans les rouages de l'industrie depuis tellement de temps, ils ont des connaissances qui sont... Ce n'est pas quelque chose que tu obtiens du jour au lendemain, quoi. Et lorsque je suis arrivé, et que j'ai vu comment eux connaissaient leur sujet, les rouages, ce qu'il se passe en arrière-boutique, moi, j'étais méga impressionné. Je me disais « ah ben, en fait, je ne pourrai jamais ». « Je vais travailler à côté de lui ou à côté d'elle mais je ne vaudrais pas un dixième de ce qu'il est capable de faire ». Donc ça a été difficile au début. Pour l'ego, c'était... Moi, j'ai toujours été, un petit peu, le premier de la classe, que ce soit quand j'étais au collège, au lycée, même à la fac, j'étais toujours bon élève. Mais c'est vrai que, là, j'arrivais et j'avais l'impression d'être en retard sur tout le monde. Très rapidement, j'ai commencé par me demander... « qu'est-ce que je fous là ? », en fait. Mais bon, j'ai eu de la chance d'arriver à un moment où la rédaction se renouvelait pas mal. Il y a beaucoup de journalistes qui sont partis en congés de maternité ou de paternité, donc on a eu en l'espace de trois-quatre mois beaucoup de journalistes qui sont arrivés à la base en CDD, puis aujourd'hui ils sont tous en CDI. Quand je suis arrivé à la rédaction, on était trois ou quatre à être là depuis quatre ou cinq mois seulement. Du coup, c'est vrai qu'on pouvait s'aider et qu'on s'est tous motivés ensemble. Mais, au début, c'est hyper impressionnant. Typiquement, je sais qu'il y a plein de monde qui m'ont donné envie de faire ce métier mais, Romendil et Dinowan, moi qui fréquentais assidument JVC, pour moi, c'était deux signatures mythiques et c'était un peu... Sans dire que c'était des idoles, c'était des gens que je respectais énormément. Donc c'est vrai que, du jour au lendemain, me retrouver à travailler avec eux, c'est autant un plaisir qu'une douleur. Ils ne sont pas restés autant de temps pour rien, quoi. Ce sont des gens qui connaissent leur sujet, c'est impressionnant. Je connais peu de personnes qui sont capables d'avoir un regard aussi tranchant, aussi vif et pertinent que peut l'avoir Dinowan. Pour moi, c'était un gars qui écrivait des tests de jeux PC un peu obscurs, qui ne m'intéressaient, moi, pas forcément mais qu'en fait je lisais parce qu'il avait une belle plume. Mais, au bout d'une semaine, en fait je me suis rendu compte que, le mec, c'était une machine, qu'il avait un Excel dans la tête et qu'il connaissait tous les chiffres de tout, tout le temps. Et puis je connais assez peu de monde comme Romendil, capable de te parler aussi longtemps d'un obscur JRPG qui est sorti il y a vingt-cinq ans mais que, elle, elle a fini 50 fois et qu'elle connaît par cœur, et c'est ça pour un millier d'autres jeux, quoi. Donc c'est vrai que, se retrouver à côté de ces gens-là, même si tu as l'impression de savoir de quoi tu parles, tu as tout de suite l'impression de n'être pas grand-chose, et de demander pourquoi on t'a embauché.

**Là, vous me parlez des qualités de vos anciens collègues en termes de connaissances. Est-ce que, en matière de techniques journalistiques, vous identifiez un apprentissage aussi, pour vous qui avez dû apprendre sur le tas le journalisme ?**

Des techniques, je ne sais pas. On m'a posé souvent la question et, à ce moment-là j'ai tendance à répondre que je pense que, les techniques, je les avais, d'une certaine manière parce que, c'est peut-être con, hein, mais j'ai été étudiant en histoire, dans une fac pendant un peu plus de trois ans. Et, en fac d'histoire, j'ai appris énormément de trucs pour faire de la recherche d'information, pour croiser des informations, sur des faits, sur des personnages, qui se sont déroulés parfois il y a 2.000 ans. Donc, mine de rien, en termes de preuves et de traces, il n'y a parfois pas grand-chose. Je pense qu'en fac d'histoire j'ai appris pas mal de choses et, quand je me suis mis à faire du travail de recherches pour JVC, je me suis mis très largement basé sur la méthodologie que j'avais apprise là-bas. Après, à côté de ça, des gens comme... Alors, Romendil, pas forcément, parce que c'est quelqu'un qui est assez réservé, qui est assez discrète et c'est vrai que, même si j'ai beaucoup parlé avec elle, en général, c'était pour parler de jeux qu'elle avait aimés ou que moi j'avais aimés, on parlait des thèmes, de nos sentiments sur le jeu. À la limite, quelqu'un comme Dinowan, lui a été beaucoup plus un modèle par l'exemple, parce que c'est quelqu'un qui est extrêmement studieux, extrêmement pro. Il n'y a pas un truc qu'il disait qu'il n'avait pas vérifié un milliard de fois. Lorsqu'on disait un truc qui était un peu hasardeux, c'était limite s'il ne nous mettait pas une claque derrière la tête pour qu'on aille vérifier que ce qu'on venait de dire était 100% exact. Je pense que quelqu'un comme Dinowan nous a surtout transmis... La volonté d'exigence avec nous-mêmes. De constamment aller vérifier ce qu'on disait, de checker deux, trois, quatre fois, de passer des coups de fil, d'aller se renseigner, des fois, sur des bouquins, ce genre de choses. C'est peut-être ça qu'il nous a le plus légué, finalement.

## **Par rapport au travail de Jason Schreier, vous vous situeriez comment ?**

[Rires]

## **Est-ce juste quelqu'un qui a plus de contacts ou est-il au-dessus en termes de journalisme ?**

C'est compliqué. D'une part, le fait qu'il travaille pour *Kotaku* et qu'il soit américain, donc anglophone, facilite vachement les choses, parce qu'il est sur place, qu'il est amené à rencontrer directement beaucoup de gens et, ça, pour créer un carnet de contacts, il n'y a pas mieux. C'est en voyant les gens régulièrement qu'un lien se tisse. On a un truc en commun c'est qu'on aime beaucoup tous les deux le studio Bungie, et c'est vrai que moi, vu que je couvre *Destiny*, typiquement, j'ai eu l'occasion de les rencontrer à plusieurs reprises. Et ça fait peu de temps que, à chaque fois que j'y vais, ils me reconnaissent, ils se souviennent de moi. Alors, ils ne se rappellent pas forcément de mon nom, mais ils se rappellent de pour qui je travaille, des conversations qu'on a pu avoir. La dernière fois que je suis allé chez Microsoft, j'ai croisé complètement par hasard Phil Spencer, il est venu me dire bonjour, il m'a reconnu mais, avant d'en arriver là, il a fallu des années avant que le mec ne se rappelle de qui j'étais. Un mec comme Schreier, il les voit pratiquement tous les jours ou toutes les semaines, il a forcément un accès, la possibilité d'avoir accès à des connaissances et des informations que, nous, on ne pourra jamais avoir. Mais même le meilleur des journalistes français, en fait. Ce n'est pas possible, on ne peut pas rivaliser avec un truc pareil. Après, il a cette facilité, mais il a aussi de vraies qualités de journaliste dans la mesure où il fait un travail de recherche qui est absolument formidable. J'ai pu le rencontrer il y a quelques mois, on a discuté un petit peu de sa façon de travailler. C'est vrai qu'il t'apprend des choses, parce qu'il a une méthodologie sur le croisement des sources que moi, peut-être, j'avais, mais qui n'est pas aussi développée que la sienne, quoi. Il te donne des trucs comme ça. Et donc je pense que c'est un vrai, vrai bon journaliste, il fait vraiment honneur à la profession, en tout cas dans le rayon du jeu vidéo. D'une certaine manière, c'est un peu un modèle à suivre pour moi parce qu'on a tendance un peu à parler des mêmes sujets, on s'intéresse souvent aux mêmes trucs, c'est un truc qu'on a constaté quand on s'est rencontrés, c'était assez rigolo.

Mais je sais que je ne pourrai jamais atteindre son niveau, malheureusement. Moi, maintenant, c'est le cas aussi mais beaucoup moins, à une échelle tellement moindre qu'elle est presque ridicule. J'étais tout content – enfin, ce n'est pas que j'étais tout content, mais c'est vrai que lorsque Spencer m'a reconnu et qu'il vient me dire bonjour, forcément, ça fait plaisir. Un mec comme Schreier, la question ne se pose même pas. Il sait qui c'est, il le respecte, il le connaît, c'est limite s'il ne connaît pas le nom de ses gosses... Enfin voilà, on est sur quelque chose de très différent. Et c'est vrai pour lui comme pour tout un cas de journalistes anglo-saxons, car le moindre fait de partager une langue, ça les fixe un petit peu sur l'échiquier du business. Et cette fois-là, justement, où j'ai croisé Spencer, on était sur le campus à Redmond. Et c'était pour un événement sur *Crackdown 3*, je crois. Et avec moi il y avait Jez Corden, qui écrit pour *Windows Central*, qui est un site que moi, d'ailleurs, je fréquente assez régulièrement, car lui, Jez, a accès à plein de gens et il a très souvent de bonnes informations. C'est quelqu'un avec qui je discute très souvent parce que, vu qu'on bosse tous les deux sur le même sujet, quand moi j'ai une info et quand lui a une info c'est que, en général, on arrive dans 90% des cas à se mettre d'accord tous les deux, on fait : « ok, si toi tu l'as entendu et moi je l'ai entendu, c'est que c'est vrai ». On essaie d'échanger assez régulièrement. Mais je me suis vite rendu compte que, lui, c'était déjà une star là-bas. Enfin, façon de parler, mais tout le monde le connaissait, ils l'appelaient pour son prénom. Parce que, c'est un site qui est très sérieux mais c'est un site qui est écrit en anglais, qui du coup est beaucoup plus lu et suivi par Xbox aux États-Unis ou en Angleterre. Le fait de partager cette langue, ça facilite énormément le travail. C'est un truc dont je suis assez jaloux, en fait.

## **Bien. Ce qui est agréable, dans cet entretien, c'est que je ne dois pas trop vous tirer les vers du nez.**

Pour le sujet, il n'y a pas beaucoup besoin de me chauffer pour me lancer. C'est un sujet qui m'intéresse, j'adore la presse, j'ai un respect et une passion assez énorme pour le journalisme. C'est vrai qu'on me met sur un tapis roulant et puis, c'est bon, je pars tout seul [rires].

## **Vous-même, vous vous définissez comme journaliste ? Comme rédacteur ?**

J'essaie de revendiquer, sans non plus le crier sur tous les toits, j'essaie de revendiquer le poste de journaliste. Rédacteur, je pense que c'est un peu limité parce que si, il y a une époque, effectivement, où je pense que mon activité se limitait à celle d'un simple rédacteur, c'est-à-dire que je faisais des news de flux et que, de temps en temps, je faisais des tests, ça ne cassait pas non plus trois pattes à un canard. Aujourd'hui, je pense qu'avec le travail que je fais, de recherche, de créations de contacts, d'échanges avec des sources à gauche et à droite, je pense que le « titre », entre guillemets, n'est pas usurpé. Après, journaliste, journaliste spécialisé... En général, lorsqu'on me demande, je dis juste « journaliste » et puis, si on me demande « mais, comment ça, journaliste ? », alors je dis « journaliste spécialisé dans le jeu vidéo ». Si je dis « journaliste », c'est très souvent par facilité, parce que c'est plus rapide et plus simple que de dire « journaliste spécialisé ». La plupart du temps, lorsqu'on me pose la question, c'est tout bête, hein, mais je suis, imaginons, dans un taxi, dans un Uber, le chauffeur veut faire la conversation et on demande dans quoi on travaille, et si on commence à dire « journaliste spécialisé jeu vidéo », ben, tout de suite, j'ai une longue conversation sur le jeu vidéo et ce à quoi il a joué, et ce n'est pas une conversation que j'ai toujours envie d'avoir, donc, en général je ne m'étends pas trop sur le sujet.

J'essaie de le revendiquer, parce que je pense que c'est important, dans la mesure où on est arrivé à une époque – ça fait un petit moment qu'on y est, cela dit – mais on est arrivé à une époque où tout le monde peut donner son avis, dire des trucs et écrire des trucs sur internet. C'est vrai que moi quand j'ai commencé à lire JVC, JVC ou n'importe quel autre site ou magazine, d'ailleurs, les gens qui faisaient ce métier, c'était des gens qui avaient « mérité », entre guillemets, le droit de s'exprimer, de donner leur avis, de faire des trucs. Aujourd'hui, un petit peu tout le monde peut écrire sur le web, notamment. J'ai l'impression qu'à certains ça donne l'impression que tous les avis se valent. Tous les avis ou tous les écrits, tous les machins se valent, comme si, je ne sais pas, moi... Un super article, alors, je ne vais pas parler de JVC, pour le coup, je vais essayer de prendre un truc extérieur mais comme si un super article de *Gamekult*, tiens, par exemple je pense à un papier qu'ils avaient fait sur le créateur de Player Unknown Battlegrounds, que j'avais lu et, j'adore tout ce qui est portrait, donc c'est vrai que cet article-là m'avait marqué, mais voilà, ils avaient fait un super article sur le créateur de PUBG, c'est comme si on disait que ce papier est aussi intéressant et vaut la même chose que la première bévée, bafouille, écrite par un blogueur qui fait ça entre midi et deux de temps en temps pour s'occuper. Je trouve ça un peu insultant pour les gens qui font « sérieusement », entre guillemets, ce travail, qui ont très souvent des compétences et des connaissances que ces gens-là n'ont pas. Je pense que c'est quelque chose qui est à valoriser et si, pour ça il faut absolument se battre pour qu'ils aient placardé sur le front ou, n'importe où, sur leur bureau, une petite plaque sur laquelle il y a écrit « journaliste », eh bien écoutez, écoutez, pardon, j'ai tendance à tutoyer facilement, ce n'est pas quelque chose qui me dérange.

Tout à l'heure, on parlait du syndrome de l'imposteur. Je pense qu'il y a aussi une espèce de gros complexe par rapport au terme « journaliste » où, forcément, lorsqu'on parle de « journalistes », on parle des grands JT, de grands reporters, on parle... Comme si, quelqu'un qui n'écrit « que » sur le jeu vidéo entre guillemets, il ne pouvait pas être journaliste, quoi. Une espèce de complexe d'infériorité qui, je pense, est complètement hors de propos, dans la mesure où journaliste, effectivement, c'est un statut à part parce que, voilà, les réductions d'impôts ou ce genre de conneries. Mais c'est d'abord un métier, un métier que font plein de gens, notamment en France, et il y en a plein, alors, peut-être pas autant que je le voudrais mais il y en a quand même plein qui le font bien, et ils méritent d'être considérés.

#### **D'accord. Et vous vous incluez dans ce groupe-là ?**

Ben, j'essaie. J'essaie de mériter le nom. Je pense que je fais un travail de journaliste. Après, tous les jours, lorsque je vais au travail, j'essaie de faire en sorte de mériter ce nom. Parce que, même si, effectivement, ce n'est pas un titre de noblesse, il y a tout un tas de valeurs qui y sont attachées. Du coup, j'essaie de tout faire pour mériter ce terme. Mais après, finalement, il suffit que je vienne au boulot et que je fasse mon boulot. Faire mon boulot correctement, finalement... C'est peut-être con à dire mais, parfois, j'ai l'impression que, journaliste, parfois, c'est un peu le travail le plus simple du monde parce que finalement, on est là pour informer les gens, on est supposés leur dire la vérité, leur transmettre des informations. Finalement, ce n'est pas si compliqué que ça. Il suffit d'être un petit peu exigeant avec soi-même, de faire preuve d'un petit peu de bon sens et, en général, on arrive à faire un travail qui est correct. C'est tout con. Je ne sais pas si vous êtes d'accord, mais...

#### **Ce n'est pas à moi de me prononcer. L'ouvrage sur Halo, du coup, c'est aussi un bouquin de « journaliste », ou un bouquin de « fan »... Ou les deux ?**

Un peu les deux, je pense. Si je n'étais pas fan, je pense que je ne l'aurais pas fait. Après, je pense que ça reste, dans mon CV, si je devais faire un CV et dire « de telle époque à telle époque, j'ai été journaliste », le bouquin, je le mettrais dedans. Parce que ça a été un travail de journaliste. Et effectivement, même si je suis fan de la licence, j'aime beaucoup le studio Bungie. Ce qui m'intéresse le plus, à chaque fois, c'est la vérité, c'est les faits. Et, finalement, dans le bouquin, à part dans les dernières pages, où il y a une petite partie « analyse », où c'est mon analyse à moi et c'est subjectif, finalement, j'essaie de raconter l'histoire du studio aussi factuellement que possible, en allant chercher les infos, en allant interroger les gens, en allant puiser dans la grosse base de données que je m'étais construite avec le temps... Donc ça, pour moi, c'est du journalisme pur : je suis allé chercher des informations et, à partir de ça je raconte, ben, l'histoire, ce qu'il s'est passé. De 1991, même un petit peu avant, puisque je raconte vraiment la vie de plusieurs des personnes qui ont fait le studio, jusque 2011. Donc ça, ouais, pour moi c'est du travail de journalisme et, de tout ce que j'ai fait à ce jour, clairement, c'est le travail dont je suis le plus fier parce que, clairement, l'objet, déjà, est beau, je trouve le bouquin super joli, et c'est un studio que j'aime beaucoup. Il manquait, peut-être, un ouvrage de référence sur le sujet et j'ai travaillé de manière à ce que ce bouquin le devienne, j'ai un peu écrit le bouquin que, moi, en tant que fan de jeu vidéo et fan de Halo et grand amateur de presse, et donc d'articles de fond, c'est un peu le bouquin que j'aurais aimé trouver à une époque et il n'existait pas, bon, ben, voilà, je l'ai fait. Et j'espère que les gens qui s'intéressent à Bungie, qui s'intéressent à Halo, qui s'intéressent au journalisme de jeu vidéo, ben, voilà, ça leur filera quelque chose dont ils seront contents.

#### **Nous, on a commandé l'ouvrage pour le laboratoire, je lirai cela avec attention.**

Je suis très preneur de retours. Parce que c'est vrai que j'ai l'habitude d'écrire sur internet et, lorsqu'on poste un article sur JVC, on a tout de suite des dizaines et des dizaines de commentaires. Et passer un an à travailler sur un bouquin pour que, pour finir, quand il sort, ouais, ben, j'ai eu quelques retours par tweets interposés, mais c'est très limité, donc j'ai du mal à me rendre compte ce que les gens pensent vraiment du bouquin. Donc, je suis très preneur de retours.

### **Je vous en enverrai, promis. Pour terminer, est-ce que vous avez la carte de presse ?**

Non, d'ailleurs il faut que je la fasse, car j'ai eu des problèmes avec les impôts, l'année dernière. Simplement parce que Webedia, donc le groupe auquel appartient JVC, n'avait pas transmis les bonnes informations sur mon statut. Du coup, ils n'avaient pas le bon code, j'ai oublié quel type de code c'est mais, grosso modo, c'est le code qui définit mon emploi et, chez eux, j'étais catalogué comme vendeur alimentaire. Donc ils ne comprenaient pas trop pourquoi j'avais droit à l'abattement fiscal et c'est vrai que, à ce moment-là, si j'avais eu ma carte de presse, ç'aurait été plus facile pour leur montrer que c'était bien mon métier. Mais je sais qu'à la rédaction il y a plusieurs personnes qui ont fait la démarche pour l'avoir, je pense que la moitié de la rédaction doit l'avoir. C'est juste que, moi, je suis un gros flemmard avec tout ce qui est paperasserie et, depuis cinq ans, j'ai la flemme de faire les papiers pour l'obtenir parce que... C'est vrai que, pour le petit symbole, c'est sympa, mais chez nous, la carte, elle n'est pas très utile, quoi. La carte, en général, on s'en sert en déplacement pour prouver qu'on est bien journaliste, pour avoir accès à certains endroits. Je sais que j'étais supposé aller à l'Assemblée nationale l'année dernière, pour je ne sais plus quel événement et, à ce moment-là on m'avait dit « attention, il vous faudra la carte de presse pour accéder à tel endroit » et je me suis dit « il va peut-être falloir que je la fasse, sinon je ne pourrai pas faire cet article ». Il s'est trouvé, finalement, que le truc a été annulé, donc je n'ai pas eu à le faire. Mais il va falloir que je la fasse, parce que dans certaines situations, ça peut être pratique. Mais, le reste du temps, lorsqu'on est invité à des événements, notre nom est déjà sur une liste. La plupart du temps, les gens connaissent notre visage, on n'a même pas besoin de se présenter ils savent qui on est. Du coup, la carte, je n'aurais pas beaucoup l'occasion de m'en servir.

### **Dans le milieu du jeu vidéo, ce n'est pas autant un passe-droit qu'ailleurs.**

Non, c'est ça. Et, du coup, il n'y a pas grand monde qui la fait, parce que les gens n'en voient pas vraiment l'utilité, ça fait de la paperasserie. C'est vrai que, en général, on a d'autres choses à faire. Mais il y a des gens qui y sont attachés, et je pense que ça rejoint ce que je disais tout à l'heure, c'est qu'on essaie de faire un travail journalistique, on essaie de le revendiquer autant que possible, et ça passe par accepter le titre, le job et, du coup, la petite carte qui va avec. C'est vrai que je trouve ça un petit peu désuet, peut-être, et un peu prétentieux, je ne sais pas. Ce n'est pas quelque chose qui m'intéresse vraiment. Mais il va peut-être falloir que je la fasse parce que, si l'URSAF revient à la charge, faudra que je puisse leur prouver les choses, quand même.

### **Ok. Et là, vous êtes en CDI.**

Oui, tout à fait. Je suis en CDI depuis... En fait, lorsqu'on a été racheté par Webedia, j'étais encore en CDD. Et à ce moment-là, il était question que les CDD de la rédaction ne soient pas reconduits et, en fait, notre rédac chef et notre ancien directeur se sont battus pour que tous les gens qui étaient en CDI dans la boîte soient tout de suite passés en... Enfin, que tous les gens qui étaient en CDD dans la boîte soient passés en CDI parce que, à ce moment-là, il était question qu'on soit tous déménagés sur Paris et que, au bout de deux-trois mois, on apprenne finalement qu'on ne serait pas reconduits, quoi... Donc, pour moi, il était hors de question de monter sur Paris si je n'avais aucune assurance d'avoir, derrière, un vrai contrat, quoi. Et c'était valable pour moi comme pour tous les autres. Donc, ouais, ils nous ont négocié nos contrats et je suis en CDI depuis avril 2015, maintenant. [...]

Il y a toujours cette histoire de rentabilité, de clics, de machin. Et donc, des gens comme les journalistes du *Monde* ou de *Canard PC* ou ce genre de trucs sont parfois mêlés à des parutions plus modestes mais qui sont généralement... Enfin, ce n'est pas du grand journalisme, quoi. Donc pour eux, c'est compliqué de se retrouver dans la même valise. Mais... Ouais, il y a un moment, les gens feront d'eux-mêmes la différence, je pense.

**Moi-même, je ne suis pas allé vers JVC quand j'ai réfléchi à « techniques d'enquête dans la presse jeu vidéo ». Mais c'est intéressant d'ouvrir le spectre, en termes de sources et de point de vue. Mais force est de constater qu'il y a de plus en plus d'articles de fond sur JVC. J'ai le sentiment que [vos articles de fond sont] encore un cran au-dessus de ce qui se fait actuellement, donc je me réjouis de voir comment ça évolue.**

Eh bien, je verrai aussi. Ça dépendra du premier contact que j'aurai... Je vois [les sources pour l'enquête que je prépare] mercredi, là, donc on verra comment ça se passe parce que c'est vrai que, même du côté du rédac' chef, il est un petit peu... Sans dire qu'il est crispé, c'est un sujet qui forcément est un petit peu délicat, sur lequel, si on travaille mal, on peut très vite avoir des problèmes, donc ça dépendra un petit peu du matériel de base que j'aurai, quoi. Si ça devient un peu compliqué, je ne sais pas si on poussera l'article, quoi.

### 13. Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon

Il débute au sein de la galaxie de sites amateurs *Gamersyde* en 2005, sur le portail *Xboxyde*, dédié à la console de Microsoft. En 2007, il intègre la rédaction des magazines officiels de Future France. Dégoûté de la pige, il tente, aux côtés de Sébastien « Netsabes » Delahaye, de monter une déclinaison consoles de *Canard PC*, qui devient le site *Barre de Vie*, animé bénévolement pendant un an. Il intègre ensuite enfin la rédaction du magazine en 2011. En 2018, il quitte *Canard PC* pour rejoindre l'équipe du site *Gamekult*, où officie également son compère Gauthier « Gautoz » Andres, avec lequel il co-anime le podcast musical « Les démons du midi ».

**B-O** : Björn-Olav Dozo **B** : Boris Krywicki **P-A** : Pierre-Alexandre Rouillon. **P-Y** : Pierre-Yves Hurel

a) 14 décembre 2017 – Digital Lab (Liège) – avec Cécile Fléchon et Björn-Olav Dozo

**B-O** : Comment en arrive-t-on à écrire dans un journal comme *Canard PC* ?

**P** : C'est peut-être moi qui aie le parcours le plus attendu, car je viens de la presse jeu vidéo, comme peu de personnes chez *Canard PC*. D'abord chez *Fluctuat.net*, puis j'ai fait de la vidéo avec un ami, puis je me suis retrouvé chez YellowMedia pendant un moment, à bosser pour *Joypad*, *Joystick* etc. Et puis je me suis barré parce que, la pige, ce n'était pas ce qui me fascinait le plus et, à terme, j'ai proposé un magazine consoles à *Canard PC*. Mes budgets et prévisions étaient complètement irréalistes, donc on m'a gentiment dit non. Et j'ai ensuite tenté de monter un site qui s'appelait *Barre de vie* avec Netsabes, et c'est par là qu'on a remis le pied dans la porte et qu'on a réussi à entrer chez *Canard PC*.

**B** : Êtes-vous plus journaliste ou rédacteur ? De quoi vous sentez-vous le plus proche ?

**P-A** : De toute manière, un maquettiste peut prétendre à la carte de presse, maintenant, par exemple. Ils sont journalistes aussi, par extension. Il y a toujours le débat sémantique : journaliste, auteur, rédacteur... On est ce que vous voulez bien qu'on soit. On a un positionnement idéologique de base, qui est celui de l'indépendance. Et quand je vois les collègues, qui font des enquêtes, ou moi qui en fais aussi à moindre échelle... Parfois, moi j'enquête juste sur un vieux jeu, comment le jeu s'est fait, comment il a pu ne pas se faire... *Thrill kill* ou *Borderland*, récemment. Des jeux qui ont eu une histoire un peu folle et bien, finalement, on va quand même aller chercher des gens, enquêter, parfois sur des trucs qui ont plus de vingt ans et déterrer des trucs qui ont plus de vingt ans, des anecdotes. C'est aussi de l'investigation. Donc c'est du journalisme, enfin, je pense.

**B-O** : Comment choisissez-vous vos sujets, comment structurez-vous le magazine en tant que tel ? Le fait que vous étiez dans une rubrique en particulier ou sur une plate-forme dédiée à la base et que, maintenant, vous êtes plus touche-à-tout, ça vient naturellement ou il y a un point de rupture ?

**P-A** : Il y a de grands débats entre ceux qui pensent qu'un magazine jeu vidéo doit avoir une majorité de tests, d'autres qu'il doit y avoir plus de dossiers. Ça crée des dynamiques intéressantes. Mais, moi, je vais arriver avec mon jeu de baston japonais qui n'est pas du tout *Canard PC* dans l'ADN et je vais – pas me battre, même si ça a pu arriver parfois – mais essayer de le défendre, de dire qu'il mérite des pages et que j'ai envie d'en parler pour telle raison. On a une chance incroyable qui est que, si personne ne veut faire le dernier triple A à la mode, ben, on ne le fait pas. Et si on veut mettre 4 pages de jeux indé qui nous ont mis par terre à la place, on peut le faire. C'est un luxe que peu de magazines de jeu vidéo classiques ont.

**B-O** : Est-ce que le rapport à l'histoire est important pour les papiers d'enquête ? Quelles sont les sources ? Investigation ? Documentation ? Nostalgie ?

**P-A** : La base est évidemment nostalgique. Si j'ai envie de parler d'un sujet, c'est parce qu'il m'anime depuis que je suis môme. Je vais prendre l'exemple de *Borderland*, qui m'intéresse énormément, puisque c'est un jeu mi-jeu de baston mi-performance artistique dédiée au musée. Un mortal kombat fauché, développé en banlieue parisienne, que j'avais aperçu sur *Game one*. Il n'y a pas longtemps, je me suis dit, « allez, je vais faire l'article, je vais retrouver quelqu'un sur LinkedIn qui va me redonner des contacts ». Le côté universitaire et investigation, je le mets dans le même sac. Il y a aussi de l'investigation dans l'université. Et, oui, la source numéro un pour retrouver l'histoire d'un jeu, c'est d'aller parler à ceux qui l'ont fait, évidemment. Plus on a de sources, plus on a de versions de l'histoire, plus c'est intéressant pour tout recouper. Et après, ça peut aussi bien être du Wikipédia que du *Abandonware Magazine*, des magazines de l'époque, retrouver des interviews et démêler le vrai du faux, le romancé du réel et à la fin de raconter une histoire, avec les différents protagonistes de cette histoire, que ce soit un méchant patron ou un mec complètement allumé. C'est comme ça que je vois ces investigations, les autopsies de jeux annulés, qui me passionnent. [...] Je suis très content que les concepteurs de jeux commencent à vieillir, ce qui rend le verrouillage moins fréquent. À cinquante ou soixante ans, les gens commencent à ne plus rien avoir à faire de lâcher des infos et se mettent à parler. On va enfin avoir, d'ici 10 ans, de vraies chroniques et témoignages importants de gens qui se sont tus jusque là. Je suis très pressé de voir arriver ces témoignages.

**B-O : On pense que, dans le numérique, les traces disparaissent, mais c'est ici le témoignage oral qui permet de garder des traces du jeu vidéo d'avant.**

P-A : Parce que les langues se délient et il y a moins d'enjeu, d'intérêts économiques.

**B-O : Leur intérêt devient une forme de patrimonialisation et de canonisation.**

P-A : Oui, par exemple untel, il y a vingt ans était dans telle boîte et ne pouvait rien dire pour ne pas perdre son job, aujourd'hui il est retraité et balance tout, de plus en plus de bouquins sortent avec plein de témoignages. Ça rend les recherches quand même complexes et fastidieuses, mais fascinantes, car aujourd'hui on trouve des choses, ce qui n'était pas le cas il y a 10 ou 15 ans.

**B : Le jeu vidéo, quand on est dans l'actualité, a une communication extrêmement verrouillée. C'est souvent inintéressant pour vous de réaliser une interview pendant le processus de promotion d'un jeu, car il y a des choses peu intéressantes à en tirer.**

P-A : Moi, j'ai même plutôt tendance à refuser de base. Je m'intéresse surtout au jeu vidéo et la communication avec les éditeurs est très verrouillée, d'abord parce qu'il y a la barrière de la langue, donc le traducteur et l'éditeur européen sont là en interview, on sait qu'ils vont dire ce qu'ils veulent dire et rien de plus. [...] Et, parfois, ça frustre les développeurs. Tu as un développeur qui veut parler de sa manière de travailler globalement, et l'attaché de presse refuse que l'on parle de son ancien jeu, il veut qu'on ne parle que de ce qui vient de sortir. Ça casse toute velléité de faire des choses pointues ou différentes.

**B-O : Et les retours du lectorat ? [...]**

P-A : Dans mon article sur « Borderland », je pensais qu'il n'y avait que moi qui m'en souvenais, et j'ai eu une vaguelette de gens qui me disaient « ah mais, moi aussi, je mangeais mes céréales devant GameOne et j'ai vu ce jeu », j'étais assez content. Le développeur du jeu m'a filé le disque en me disant « je crois que tu es la dernière personne au monde qui va parler de nous, merci ». J'étais assez fier, et en même temps, c'était triste.

**B : Pierre-Alexandre, vous êtes assez présent sur les réseaux sociaux, parfois tu donnes avant-premières de tes articles, des appendices, comme pour le test de Sonic Forces. À quoi ça sert, juste pour vous amuser ou comme processus de fidélisation ? Comment vous positionnez-vous, comme joueur ? Comme journaliste ? Les deux ?**

P-A : Je n'ai jamais intellectualisé quoi que ce soit sur Twitter. C'est du sans-filtre. Probablement que le côté fidélisation joue, mais je n'y pense jamais. Et quand je donne en avant-première ma review de tel jeu et que je poste une photo d'une poubelle en feu, c'est plutôt une blague qu'un vrai aperçu. C'est spontané, du live-tweet de conférence jusqu'à mon avis viscéral sur un jeu.

**B : Parfois, certains tweets vont pointer du doigt des pratiques que vous jugez comme non adaptées de vos confrères, qui ne correspondent pas à la vision du journalisme que vous avez à Canard PC. Ça a l'air plus intellectualisé.**

P-A : Même là, c'est spontané. Je vois un truc qui m'ulcère et je le dis, j'envoie un tweet méchant. C'est de la réaction, parfois épidermique. Du trailer de Bayonetta au truc qui me choque. Je n'ai jamais programmé un tweet. [...] Après, j'ai la chance, moi, que j'existais déjà sur Twitter avant d'arriver au magazine, d'avoir déjà mes followers. Des gens qui me connaissaient déjà et j'étais déjà sans filtre avant. [...] J'ai arrêté de dire que j'avais reçu un jeu et que j'étais trop pressé de le tester, parce que, avec les NDA, etc. Nintendo, maintenant, quand tu reçois un jeu, tu n'as même pas le droit de dire que tu l'as, donc, avant, je faisais le petit malin et on apprend à se blaser, ou dire « le test sortira », pas besoin d'en dire plus. Ce n'est même pas de l'autocensure. Par contre, l'information, ça se paie. Je ne dis pas gratuitement ce que je pense des jeux.

**B : Donc, vous concevez quand même Twitter comme un à-côté du magazine.**

P-A : Faisant moi-même partie du magazine, et mon Twitter représentant qui je suis, oui, c'est un tout, c'est moi. Et donc il y a une porosité entre moi et mon travail, mon Twitter.

**B-O : Pour rebondir sur la vie des rédactions, qui fait beaucoup fantasmer les lecteurs, Joypad était déjà très très fort, et d'autres magazines des années 1990 avec les trombinoscopes... ça fait partie de la rhétorique de la rédaction ?**

**P-A :** Au contraire, quand de nouveaux rédacteurs arrivent, on leur dit « ne faites pas du Canard PC », car, sinon, très vite, ils vont essayer de caser les noms des autres rédacteurs, « quand je suis passé, machin m'a dit ceci ». On dit « ne te force pas, ça se fera tout seul, s'il le faut ». Après, nous, on le fait hein. [...] Il faut que ça soit compréhensible pour quelqu'un qui n'est pas lecteur du mag depuis dix ans. Comme on a tous nos spécificités dans le magazine, on renvoie tous quelque chose, que ce soit vrai ou pas : Kalash aime les point and click et les jeux « casus », moi, les jeux de baston et ce qui crie très fort, Netsabes ne sourit jamais, Kahn Lust a sa tronçonneuse... On joue avec ça : Moquette est breton et va boire de la bière tout le temps... On crée, au final, l'histoire du magazine, avec des choses qu'on a peut-être dit deux fois et qui ne sont pas vraies du tout, mais ça crée notre personnage dans le magazine.

**B-O :** **Donc, il y a la construction d'un imaginaire propre au magazine, qui va être réutilisé... ça crée une médiation supplémentaire au sein de la rédaction, et pour les tests eux-mêmes.**

**B :** **Un édito entier peut être consacré au fait que Pierre-Alexandre est resté enfermé dehors...**

**P-A :** Le truc c'est que, c'est vrai, et on a du enlever des passages, car j'avais trop écrit. Une fiction, comme quoi le bâtiment 2.0 de la startup nation était en train d'essayer de m'assimiler avec les autres startupper.

**B :** **Cette anecdote alimente le contenu du magazine.**

**P-A :** Et le « lore »... Il y a une gamescom où on a fait croire que trois personnes ont été enlevées, et on a laissé planer le doute pendant deux semaines. On n'a jamais mangé des kilomètres de saucisse, mais on aime bien le raconter dans les news. On a, en moyenne, quatre ou cinq jeux toutes les deux semaines. Sans compter les jeux mobiles. S'ils font tous 40 heures, impossible de tous les finir.

**B-O :** **Mais est-ce nécessaire de les finir ?**

**P-A :** Ça dépend des jeux. Sur les triple A très attendus, j'essaie de les terminer. Car The last of Us, je voulais lui mettre 8 sur 10, et, la dernière phrase du jeu m'a fait monter d'un point, car elle remet tout en perspective. Ce point supplémentaire est, pour moi, nécessaire. Quand on reçoit des Dark souls, les wiki ne sont pas disponibles. Je suis un joueur correct, mais je ne peux pas éclater un Dark Souls en quelques jours. Persona 5, non plus. FF XV, je ne pouvais pas me permettre de ne pas le finir, car il était attendu depuis quinze ans. J'ai fait une semaine de temps de travail réglementaire et je n'avais pas encore commencé à écrire. On passe beaucoup de temps à jouer, et ce n'est pas décompté sur notre temps de travail. Notre boulot, concrètement, c'est d'écrire, et pas de jouer. Donc, il faut la part des choses, à ce moment-là, sur ce qu'on doit finir ou pas. On peut aussi sentir qu'un jeu va avoir un twist de gameplay après X temps, et pousser jusqu'à ce twist-là, pour voir ce qu'il a à proposer. Tout comme un jeu d'arcade, si on a compris les mécaniques en une demi-heure, on peut encore jouer deux ou trois heures et écrire l'article sereinement derrière.

**B :** **Certains tests ont un angle très spécifique. Par exemple, le test de Mario Odissey de Pierre-Alexandre se construit sur le 10 sur 10 de Edge.**

**P :** Plus que m'indigner du 10, je m'indignais du barème. Un 10 ne veut pas dire la même chose chez l'un ou chez l'autre. Chez Edge, c'est un 10 révolutionnaire (Super Mario 64, Bayonetta, Zelda Ocarina Of Time...). Mon papier démonte cet argument, et quelques autres 10 qui ne me semblent pas légitimes dans le barème de Edge. J'explique pourquoi Mario Odissey, tout excellent soit il, n'a rien de révolutionnaire et ne changera ni le jeu vidéo ni Mario. C'est aussi le fait que je suis préposé aux Mario chez Canard PC. En 7-8 ans, j'ai eu l'occasion de faire pas mal de tests de Mario et, à en autant de temps, on fatigue un peu de dire que Mario court après la princesse et que Bowser n'est pas gentil. Donc, on essaie de trouver des moyens détournés de s'amuser en écrivant le test du jeu. Quand on débite du jeu chaque semaine, il faut raviver la flamme de temps en temps, et ça passe aussi, je pense, par la démarche qu'on va avoir en écrivant les articles. [...] Je parlais avec Daniel Andreyev de tester un Dark Souls. Écrire un test de Dark Souls, c'est parfois aussi éprouvant et compliqué que d'y jouer, car ce sont des jeux parfois tellement gigantesques, tellement impressionnants, remplis et complets, qu'écrire correctement dessus et lui faire honneur, c'est la première épreuve du jeu. Dark Souls 3 m'a forcé à sortir de ma zone de confort, à faire mes meilleurs papiers, parce que le jeu m'impressionnait. Persona et Breath of the wild m'avait fait ça aussi. Quand un jeu a l'air trop gros, soit je le file à Kalash (rires), soit il va me faire sortir des choses que je ne soupçonnais pas dans mes choix de mots, mes angles. Parfois, le jeu lui-même tire le journaliste ailleurs. On n'est pas juste face à un objet inerte. Surtout quand ce sont des créateurs comme Suda Goichi, des gens un petit peu perchés. On va être brinquebalés, secoués. [...]

**B-O :** **Vous aimeriez faire de la critique de jeu vidéo en radio ?**

**P-A :** Kalash le sait, la radio me fascine. Ça m'est arrivé d'être invité sur des matinales pour parler de jeu vidéo. J'adore le fourmillement du studio. J'ai même pensé à faire des youtuberries, peut-être que ça m'arrivera un jour. Je rêverais de jouer à un jeu pendant une heure et d'analyser tout ce qu'il se passe à l'écran, un level one analytique. [...] L'histoire d'un jeu qui s'est mal passée, on sait que ça va être plus facile de trouver des gens qui ne sont plus dans la boîte. Or, s'ils



ont été virés, ils ont peut-être une dent contre la boîte, donc il faut peser le pour et le contre. Triple ou quadruple vérification. Parfois, c'est quelqu'un qui veut régler ses comptes. Ça, c'est pour toute investigation. [...] Les jeux amateurs, qui ont des canaux de distribution alternatifs, puisqu'il n'y a pas que itch.io. [...] Je crois que, le cabinet de curiosités, c'est là où on a vu le plus de jeux de Game jam [...] il y en a trois par semaine, maintenant. Il y a un tel fourmillement d'idées, dans le jeu vidéo, depuis quatre ou cinq ans, pour nous, c'est presque trop. [...] C'est déjà très difficile de faire de la veille. Je suis persuadé qu'on passe à côté de 60% de la production intéressante. [...] On parle des 6.000 jeux par semaine sur Steam, mais c'est sans compter les milliers de jeux vidéo plus intéressants que ceux-là qui sont sur itch.io, sur le site web d'un gars albanais qui n'a jamais fait de pub...

**B : Pour revenir sur les triple A, il y a des jeux que vous mettez en couverture tout en vous en moquant. Je pense à la couverture sur « Destiny 1.5 ».**

**P-A :** Ou notre dernier numéro, sur Battlefront 2, qui titre « l'empire contre-arnaque ». Oui, depuis peu, on s'y remet. À un moment, on a eu très peur de faire des couvertures dites « négatives ». Non pas qu'on avait peur des éditeurs, mais on se disait que ce n'était pas vendeur pour le lecteur. Là, on réessaie depuis peu et je trouve ça super bien, j'ai toujours voulu qu'on soit rentre-dedans en couv'. Sans être un journal satirique comme Charlie hebdo, mais qu'on soit un peu sales gosses et que ça se voie sur la couv'. On le fait aussi sur le côté graphique, vachement, car quand je vois les couvertures de magazines de jeux vidéo, c'est toujours très lisse, c'est toujours l'artwork de base, si ce n'est pas la couverture du jeu avec une accroche qui dit « c'est vraiment génial » et trois points d'exclamation... Ça ne me fait pas me lever le matin alors que, ce qu'on fait là, m'excite un peu plus.

**B : C'est peut-être plus nécessaire d'être rentre-dedans avec ces productions-là qu'avec des productions amateurs.**

**P-A :** Ça n'a aucun intérêt de pousser sous l'eau un mec qui était dans une équipe de deux pour faire un jeu... Ce serait de la cruauté gratuite. Alors que, quand c'est Activision ou Electronic Arts, on rentre dans un rôle de défense du consommateur, presque. Enfin, ce n'est même pas presque. Quand on titre « l'empire contre arnaque », c'est de la défense du consommateur. C'est dire à une personne qui achète un jeu tous les trois mois « choisis-en un autre que celui-là, parce que c'est 70 euros et on essaie de t'entuber ». Pour nous, il y a vraiment aussi une démarche de défense. [...] Alors qu'on aimerait... J'aurais adoré mettre undertale ou Isaac en couv', par exemple.

**B : D'où cet entre-deux de mettre du connu en couverture en s'en moquant ? On parlait de la mission de défense du consommateur, et vous parliez aussi d'expliquer aux gens que journaliste de jeu vidéo est un vrai métier, qu'il demande du travail.**

**P-A :** Ça, c'est plus moi qui étais vexé. C'est très personnel. Quand je passe un week-end entier au boulot parce qu'il faut boucler, ou que j'ai pris du retard, ou que le jeu est arrivé trop tard et qu'une énième personne me dit sur Twitter « olalah, ton boulot, c'est de jouer, tu as trop de chance », ben, ça me fatigue, en fait. Au bout d'un moment, il faut comprendre qu'on galère, qu'on est fatigués... Quelque chose à laquelle on ne pense pas, c'est qu'on n'écrit pas qu'un article sur un numéro, on en écrit plusieurs. Écrire plusieurs articles, c'est trouver plusieurs accroches, plusieurs fins... On peut perdre une demi-journée entière devant un Word blanc. Au boulot, devant un écran-titre. Parce que ça ne veut pas, qu'on a eu un problème la veille et que ça tourne en boucle, qu'on n'a pas l'inspiration. On peut passer à un autre jeu, à autre chose, mais quand le bouclage approche on peut commencer à sincèrement paniquer quand on a encore cette page blanche devant les yeux. C'est le moment où on ne veut pas que quelqu'un vienne nous dire sur Twitter « oh, ton métier est facile et rigolo ». Donc, ça m'arrive de m'énerver et de dire que, parfois, on galère aussi. Parfois. Ce n'est pas la mine, non plus. Je ne vais pas pleurer, j'ai conscience de la chance qu'on a de faire ce métier, mais je veux que les gens se rappellent que c'est un métier.

[...]

**B-O Dans la partie descriptive des jeux, vous devez les catégoriser, dire de quel genre ils relèvent et, en quelque sorte, donner un premier indice au lecteur sur ce qu'il est en droit d'attendre de ce jeu. Ce qui est intéressant, par rapport à l'histoire du jeu vidéo, c'est que, généralement, les historiens repartent des catégories proposées par les magazines pour parler de l'histoire du jeu vidéo. En avez-vous conscience ? Quel est votre intérêt d'inventer des genres ? C'est aussi une des particularités de *Canard PC*. Parfois, vous les présentez comme des évidences alors qu'ils viennent d'apparaître (par exemple, le rogue-like). Le cas du walking simulator, également.**

**P-A :** C'est marrant, même le mot « shmup » pour shoot em' up vient d'un vieux Electronic Gaming Monthly. Mais je pense que, nous, on ne fait que réutiliser ce qu'on a lu ailleurs. Même pour « rogue like » ou « walking simulator », que l'on écrit d'ailleurs rarement. On met plutôt « simulateur de ballade » ou « jeu narratif ». Dans le cartouche « genre », on ne l'utilise pas trop, on le met plutôt en italique dans le corps du texte. Je sais que, quand le genre me paraît vraiment évident, je me suis déjà amusé à mettre un énième jeu de mots à la place du genre, pour être un peu tranquille, car ça

m'embête toujours de mettre les jeux dans des cases. J'ai l'impression que, nous-mêmes, on n'a pas une originalité folle : baston, course, puzzle...

[...]

**B-O : Ça aide à construire des filiations entre des genres qui pourraient paraître plus séparés qu'ils ne le sont finalement.**

**P-A :** En fait, pour ça, on a carrément créé une rubrique : « vieille branche ». On fait l'arbre généalogique d'un genre. Je les prépare avec les gens qui la font, j'adore faire ça : si ce jeu d'infiltration vient de là, il vient de tel jeu sorti sur Amstard, etc. Et j'adore, parce qu'on peut remonter jusqu'à une demi-douzaine de genres : sport, action, aventure (d'où découle le RPG)... Et au final on a juste créé des sous-genres, comme en musique où le rock est devenu metal et puis plein de sous-genres sont arrivés.

*b) 15 décembre 2017 – Digital Lab (Liège) – avec Cécile Fléchon, Björn-Olav Dozo et Pierre-Yves Hurel*

[...]

**P-A :** Parfois, tu vas prendre un jeu et dire « il mérite quinze pages » juste parce que tu n'as pas envie de bosser sur plus de jeux dans la quinzaine. Ça s'est vu. [...] Pour te donner un exemple, moi, je travaille à titre personnel sur une investigation, dont je ne sais pas si je finirai par la vendre à *Canard PC*, ou à quelqu'un d'autre, ou que je la fais simplement pour moi... [...] Je la fais littéralement « en amateur » : avec mes moyens à moi. Mais quand je rentre du boulot, c'est-à-dire que je ne fais pas ça dans mes horaires de travail. Que ça reste autour de cette table, mais j'essaie de travailler sur [un jeu à gros budget très connu] et de découvrir comment son développement s'est passé. Pourquoi ça s'est passé comme ça, pourquoi [des personnes ont été écartées] comme ça... C'est compliqué, parce que c'est un jeu récent, avec une boîte très verrouillée et des gens qui ne vont jamais parler. [...] Donc ce que j'ai fait, récemment, c'est que j'ai pris le générique de fin [du jeu], j'ai noté tous les noms un par un, je suis parti chercher les mails sur *linkedin*, machin. Un moment, je me disais, « tiens, j'en ai marre de faire du test, de la news, etc. Je vais de mon côté, sur mon temps à moi, pour me redonner un peu “la flamme”, entre guillemets, romantique, même romanesque, du journalisme, en faisant mon investigation au long cours qui va me flinguer, etc. » Mais parce que je sais que je ne peux pas la faire sur mon temps de travail, effectivement, parce qu'on ne pourra jamais débloquent les moyens pour le faire. Ça, c'est aussi le fait qu'on soit une petite rédaction, je pense. Face à de plus grosses rédactions qui ont les moyens pour dire « toi, pendant une semaine, tu ne viens pas au bureau, tu fais ton investigation », ou, d'ailleurs, même en la faisant au bureau, mais ça n'existe presque plus, à part *Mediapart*.

**B :** On remarque que les individualités des journalistes sont de plus en plus responsables et liées à la mise à l'agenda des médias spécialisés en jeu vidéo. Par exemple, sur *Gamekult*, une rubrique comme « Gammes cultes » ne serait jamais arrivée sans Gautoz. Bien sûr, il y a un jeu de négociation...

**P-A :** Je ne sais pas si on peut dire ça de toutes les rédactions. En l'occurrence, à *Gamekult* comme à *Canard PC*, on est des rédactions où on a la chance d'être très libres de nos sujets, de choisir ce sur quoi on travaille. Comme on a un espace commun, même une personne qui ne s'intéresse pas à une thématique – par exemple, moi, pour jeux vidéo et handicap – dès que je vois quelque chose qui m'y fait penser, je peux relayer vers les autres, le rajouter dans le Trello, sous la fiche.

**B-O :** Cela participe à un esprit de rédaction, ce qui vous différencie très fort de quelqu'un qui travaille seul sur YouTube, par exemple.

**B :** Et, en même temps, ce sont les intérêts personnels des journalistes qui font émerger les sujets qui vont être repris collectivement par la publication.

**B-O :** Le tout est plus important que la somme des individus.

**P-A :** Je n'irais pas dire qu'une personne sur YouTube travaille pour autant toute seule. On a vu émerger des petits clusters de Discord, etc. Je pense à Olbius, des gens qui sont, comme ça, dans l'analyse totale et qui sont dans leur petit groupe avec Esteban Grine. Il y a aussi cet esprit de rédaction, je pense, dans ces petits groupes de youtubeurs.

**B-O :** Mais là, pour vous, il est formalisé. Il est légalisé : « éditeur responsable »... D'ailleurs, Pierre-Alexandre, quand vous avez tweeté avec le compte de *Canard PC*, vous faisiez d'abord vos blagues puis réfléchissiez ensuite si elles pouvaient être diffusées sur le compte du magazine.

**B Pierre-Alexandre,** vous qui êtes dans la presse jeu vidéo depuis longtemps, avez-vous l'impression que les sujets « investigation » sur le journalisme de jeu vidéo sont récents ?

**P-A :** Le truc, c'est que je n'ai jamais été dans des publications qui encourageaient beaucoup ça. J'étais à la pige, j'étais jeune, donc je pense que je n'avais pas le bagage pour le faire. Quand j'étais chez Jeux Vidéo Magazine ou chez Xbox magazine, jamais on ne m'a encouragé à faire ce type de sujets. Peut-être chez Joypad, à l'époque de Laurent Deheppe, vers la fin de Joypad : il disait « on va débloquer du budget pour vous permettre d'aller au Japon, interviewer machin... ». Je n'ai jamais vu ce budget, mais c'était de belles paroles. Il y a eu l'explosion du net. C'est peut-être plus facile, maintenant, pour un journaliste seul, de faire ses recherches dans son coin. Donc, ça me semble assez récent, oui. Mais je me demande si la presse généraliste ne le faisait pas à notre place. Sur d'autres sujets, du coup. Mais, nous, c'était encore le triptyque news – previews – tests en 2005-2006. Et même quand on était indépendant, sur Dyaries, on faisait de la vidéo et des interviews, c'était plus simpliste, mais on n'a jamais fait de grande enquête. Je n'ai jamais eu l'occasion, moi, dans les rédactions où j'étais. Si ça se trouve, ça existait.

**B :** Donc ce n'était pas « on aimerait bien faire ça mais on n'a pas le temps ou le budget », juste « on n'y pense pas ».

**P-A :** Mais comme vous le dis, j'étais assez jeune, donc je n'ai même pas osé me dire que j'allais faire une enquête. Ça ne m'est arrivé qu'en arrivant à Canard PC, où je me suis dit « maintenant on va pouvoir faire des trucs sérieux ». [...] Moi, je suis catalogué « jeu vidéo » parce que, quand je me lève, sur Twitter, je fais « Bayonettaaaaa », plus tard je fais « Smash Brooooo ». Je pense que ça joue vachement dans l'image que je renvoie et dans le fait d'être catalogué ou pas.

[...]

**B :** La question centrale, corollaire du « catalogage », c'est « comment vous vous définissez ? »

**P-A :** Je crois que je me pose encore la question, surtout. Quand on me demande si je suis journaliste, critique, auteur... Je ne sais pas quoi répondre.

[...]

**B :** Hier, vous me disiez que le terme « critique » était un peu pompeux, par rapport à « test », et en même temps vous n'avez pas peur de parler d'investigation ?

**P-A :** Moi, je fais de la recherche, j'interviewe des gens et je pose des questions sur un truc qui s'est passé il y a vingt ans, c'est une forme d'investigation. Pour moi, c'est plus prestigieux que pompeux, « investigation ». Là où, « critique », c'est plus pompeux que prestigieux. Mais c'est personnel.

**B :** Avez-vous le sentiment qu'un test doit s'appeler « test » parce qu'il vise à vérifier le bon fonctionnement du jeu, comme le défend Ivan Gaudé, votre directeur de publication ?

**P-A :** Non, je n'y suis pas particulièrement attaché, et je trouve ça bizarre qu'Ivan dise ça, vu qu'on est une des seules publications à ne pas avoir une fiche avec systématiquement « gameplay, graphismes, durée de vie, jouabilité... ». Pour le test, c'est ça, le côté « Auto plus » : tu as tes pourcentages sur des critères bien précis, ça te fait des pourcentages et, en fonction, tu sais si tu peux mettre 8 ou 9 sur 10... Nous, effectivement, si tu enlèves la note, ça fait des papiers plus dits « critiques », car on peut divaguer, etc. [...] J'ai l'impression qu'on mélange les deux. Ça m'arrive de faire de l'analyse de game design dans un test. [...] Il y a un rapport de la presse jeu vidéo et ses lecteurs au spoil. Certains journalistes s'interdisent complètement de dévoiler quoi que ce soit.

**B :** Les tests des années 1990 dévoilent des passages secrets directement dans le texte ou via les captures d'écran. On n'imaginait plus ça aujourd'hui, non ?

**P-A :** Ça m'arrive parfois, quand le jeu réserve une belle surprise à un moment : j'essaie de dire au lecteur-joueur « tiens bon », si parfois le jeu est un peu bof au début ou « peut-être que, si vous prenez cette direction-là, il y a un truc cool à aller chercher là-bas ». Je vais essayer, non pas de mettre une carotte, mais de faire en sorte que le lecteur, s'il achète le jeu, il soit dans les meilleures dispositions pour avoir la meilleure expérience, celle où, en tout cas, moi, si je mets un 9, que, lui, il ne sorte pas du jeu en se demandant pourquoi j'ai mis 9... Et qu'il le vive aussi bien, qu'il soit aussi heureux...

[...]

**B :** Vous utilisez aussi des notes parodiques, des détournements de textes...

**P-A :** Oui, ça arrivait déjà bien avant moi ! Et les tronches de personne âgée par-dessus le texte, dans le test de « Disney Afternoon Collection », ce n'était même pas un choix de ma part au moment de l'écrire : j'ai écrit le texte normalement, on peut l'apercevoir sous les « tronches », mais c'était un numéro où on avait une tonne de remakes, etc. On avait demandé à la maquette de nous faire un macaron « spécial vieux ». Et, là, arrive la « Disney Afternoon Collection », une

compilation de 5 jeux issus des dessins animés de notre enfance. Donc, j'ai dit « ce qu'on va faire, c'est que tu vas saloper le test en mettant 18 macarons dessus, et on le mettra gratuitement sur le net ». C'est vachement plus drôle, finalement, de dire « ce truc-là est tellement vieux qu'on a dû mettre tous les macarons spécial vieux qu'il nous restait dessus et qu'on ne sait plus lire le texte ». Donc, c'était la petite blague. En revanche, le « chocolat chaud sur 10 », c'était ma note exprès pour ça, parce que c'était ce que je ressentais. Va noter une compilation de cinq jeux Nes disponibles en émulateur... Le rapport est tellement particulier que, si tu as joué à quatre de ces jeux sur cinq, tu vas l'acheter, si tu ne les as plus chez toi, mais, sinon, tu n'en as rien à faire.

**B : Mais, symboliquement, vous faites quand même un test.**

**P-A :** Ouais, là, c'était un choix de ma part, parce que c'était des jeux que j'aime bien. Et puis, c'était un *digest*, hein, ce n'était pas un test d'une page. Parfois, on utilise les petits formats pour glisser quand même le petit truc qu'on n'aurait vraiment pas mis en temps normal. Le petit coup de cœur ou, quand on trouve qu'il y a un angle rigolo à exploiter, même parfois sur mille signes. [...] C'est pour ça que je préfère utiliser le terme de « défense du consommateur », que je trouve plus beau et plus noble que « guide d'achat », mais c'est vrai que ça rejoint les mêmes principes. Les mots ont une importance.

[...]

**P-Y :** Parfois, vous essayez carrément d'agir sur le processus de dégustation. Ce n'est pas juste un macaron « indispensable ».

**P-A :** Je ne pense qu'à ça, moi, en fait. Parce que je ne fais que penser à comment, moi, je vis un jeu. Les sensations que j'ai quand j'y joue. Et quand j'écris, c'est... Quand j'essaie de transmettre, par exemple, pourquoi Bayonetta est un jeu qui m'électrise, qui a avalé dix ans de beat 'em all qu'il a recraché intelligemment, j'essaie de mettre le joueur-lecteur dans les meilleures dispositions en lui disant : « Devil May Cry avait fait comme ça mais, là, il le reprend comme ça... » pour que, quand il joue lui, il ait le même bagage que moi – même s'il n'est pas obligé d'avoir un bagage aussi touffu – pour qu'il comprenne pourquoi c'est génial. Et ça, pour moi, c'est important. Que le joueur puisse lui-même analyser pourquoi il est train d'adorer ce qu'il fait, de prendre du plaisir, ou pas, d'ailleurs. [...] Ça me fait penser à ce que je disais hier, mon test de Last of Us, où la dernière phrase du jeu m'a fait ajouter un point de plus... Est-ce que, du coup, ça transforme le test en critique, ou pas ? Soudain, ça m'a fait analyser le jeu sous une lumière nouvelle, qui m'a fait lui ajouter un point. Ce n'est pas pour rien. [...] Si on me fait mettre des notes, autant essayer qu'elles soient à peu près justes par rapport à ce que j'essaie d'exprimer. Tout comme j'ai déjà utilisé une note pour sanctionner, non pas un jeu, mais sa démarche ou son prix. Je pense à Metal Gear Ground Zeroes, qui était vendu 40 euros : je lui ai mis 4 sur 1°, alors que, si c'était une vraie démo ou un truc vendu à cinq euros, je lui aurais mis 8 ou 9, parce que les mécaniques sont géniales mais, là, c'était trop cher.

**B : Cela m'évoque 1-2 Switch, qui est noté « 50€ sur 10 ».**

**P-A :** Haha, oui, ça, c'est Netsabes, il aime beaucoup ce style de notes. Oui, là, c'est carrément guide d'achat, pour le coup. Il met carrément le prix.

**B : Ce que vous racontez sur Bayonetta, c'est intéressant, car c'est vraiment votre culture ludique que vous essayez de transmettre au joueur.**

**P-A :** Vous venez de donner le mot, en fait. Moi, je sais que, quand j'en parle avec des gens, ce pour quoi je fais ce métier, c'est pour transmettre. C'est « j'ai adoré ça, je suis sûr que vous pouvez l'adorer aussi, donc prenez-le et régalez-vous pendant X heures dessus ». Pour moi, c'est ça, ma mission.

**B : Mais pour bien déguster Bayonetta, il faut savoir qu'il a repris X trucs de ça...**

**P-A :** Ça aide, en tout cas.

**B :** D'où l'intérêt de voir moins Canard PC comme un tout globalisant que comme une somme des connaissances des rédacteurs, qu'ils insufflent dans la publication et qui viennent de leur passé.

[...]

**P-A :** Oui, il y a une légère harmonisation quand même, mais si tu prends le Canard PC d'ici il y a dix ans et celui d'aujourd'hui, je pense que tu trouveras rarement deux tons aussi différents au sein d'une même publication. C'est vraiment une publication dont le ton vient vraiment de ses auteurs, contrairement à d'autres sites, où le ton va venir de la ligne éditoriale, où le ton vient du jour un de la mise en ligne ou de la publication du magazine.

[...]

**B : Imaginons que, l'année prochaine, vous vous retrouviez chez JV à tester Bayonetta 3. Vous le testerez avec le parcours du joueur qui a joué à Bayonetta 2, ou le changement de revue vous ferait adopter une posture différente ?**

**P-A :** Je ne pense pas. Après, Bayonetta, c'est quand même un exemple particulier, parce que j'ai la chance d'avoir un nom dans la presse jeu vidéo auprès de certains lecteurs, et j'aurai toujours le passe-droit, quand je parlerai de Bayonetta, de faire « AAAAAH » en Caps lock sur une demi-page parce que « ben, il est débile, Pipo, alors on va lui laisser sa page pour hurler sur Bayonetta ». Mais je pense que j'ai ce petit passe-droit. Plus tu es sûr de toi, plus ça passe. Je pense que je ne changerai pas ma plume. J'ai mis beaucoup de temps à me retrouver, quand je suis arrivé chez Canard PC. J'ai l'impression de m'être mis tout seul un nombre incalculable de carcans. Mes trois premières années chez Canard PC, quand je relisais mes trucs publiés sur Barre de vie, je déprimais parce que, à l'époque, j'écrivais ce que je voulais, et je n'arrivais pas à faire ça chez Canard PC. [...] Il m'a fallu de nombreuses années pour réécrire comme j'écris. Ça a été dur. Mais je pense que c'est la pression que je me suis mise, aussi, en me disant « c'est Canard PC, il faut que je sois à la hauteur, il ne faut pas que ça dépasse... » Ça a mis du temps de trouver mon identité d'auteur. J'utilise ce mot pour la première fois aujourd'hui.

**P-Y : Je reviens sur la critique. On lui associe souvent la mission d'institutionnaliser le bon goût. Cette mission, est-ce que vous l'acceptez ou vous la refusez ?**

[...]

**P-A :** Moi, c'est compliqué, parce que j'ai très envie de dire « non » et je passe ma vie à le faire, à dire aux gens « ça, c'est de la merde », « il faut jouer à ci et pas à ça ». Je ne sais pas où commence et s'arrête mon côté « sale gosse », qui veut faire rager les gens. J'adore, juste pour emmerder les fans de Final Fantasy 7, dire que c'est le pire Final Fantasy de tous les temps. « Le 8 est mieux ». Je peux tout à fait dire que Shenmue est un jeu extraordinaire que je déteste. J'ai l'impression que, quand je le fais dans le magazine, c'est assez clair que c'est une vanne pour une vanne, juste pour faire chier.

**P-Y : Mais, si on reprend l'exemple de Bayonetta, avez-vous conscience de participer au fait de dire que, Bayonetta, ça doit être reconnu consensuellement et culturellement comme un bon jeu ?**

**P-A :** J'en prends conscience, et vous êtes en train de détruire ma vision. Il y a forcément un côté comme ça, surtout quand vous avez beaucoup de followers. Si je dis « tel jeu est bien », j'ai forcément plus de poids que quelqu'un qui a 30 followers. Est-ce que je m'en suis fait une mission ? Je ne crois pas ou, alors, elle est inconsciente. Je ne me lève pas le matin en me disant « je vais éduquer les masses ». Mais, en revanche, c'est vrai que, quand je me suis pris Undertale dans la gueule, j'ai évangélisé. Parce que j'ai vécu un truc tellement fou que je veux que d'autres le vivent, quoi. C'est plus une histoire de partage et de transmettre, horizontal. « J'ai pris ça comme ça, donc ça vaut le coup d'essayer si vous avez la même sensibilité que moi ».

#### 14. Nicolas Turcev

Après des débuts bénévoles (le site amateur *Legendra*, *Merlanfrit...*), il pige pour *Carbone* et *Gamekult*, où il publie plusieurs enquêtes, notamment sur les conditions de travail des développeurs de jeux vidéo. Il rédige également un ouvrage pour Third Éditions au sujet du créateur Yoko Taro. Lorsque sa position financière n'est plus tenable (neuf mois après le présent entretien), il accepte un CDD de deux ans chez *Livres Hebdo*, qu'il finit par quitter, lassé d'attendre un CDI qui ne se profile pas. Il est aujourd'hui au chômage, avec un projet de créer son propre média en tête.

#### 5 décembre 2017 – Téléphone

**Pouvez-vous me parler de votre parcours ? Avez-vous fait des études ?**

Je suis sorti de lycée avec un Bac S, mention assez bien. Après, je me suis engagé dans une licence de sociologie. Parce que je savais déjà, en fait, que je voulais faire journaliste, et les cursus reconnus par l'État commencent en Master, donc il faut que tu aies une licence générale, de culture gé, pour pouvoir entrer là-dedans, et moi j'avais choisi Sociologie. C'était un peu le truc qui me plaisait le plus. Dès la licence de Sociologie, j'avais commencé à bosser un peu dans le journalisme, mais c'était pour un bimensuel étudiant qui s'appelait l'*Amphi Bordelais*. J'étais à Bordeaux, du coup, c'était un truc qui couvrait l'actu étudiante du campus, donc je faisais des petites pages là-bas dès la première année de socio.

**C'était rémunéré ?**

Ouais, c'était rémunéré. Au lance-pierre, hein. C'était un truc étudiant, c'était histoire de donner quelque chose pour que tu t'achètes ton quatre heures. Ensuite, j'ai continué la licence et c'est un peu trouble dans ma tête mais je crois que c'est à partir de la deuxième ou troisième année, je ne veux pas dire de bêtise, mais je crois que c'est la troisième année, où j'ai commencé à, comment dire... À essayer d'entrer dans la presse jeu vidéo parce que, moi, je suis un gamer depuis longtemps et j'avais déjà une expérience d'écriture amateur. J'étais admin sur *Legendra.com*, un site de jeu vidéo spécialisé dans les jeux de rôle, les *RPG*. J'écrivais dessus, depuis l'âge de 15 ans, je faisais des tests, en fait. Des tests, des petits dossiers à droite à gauche, de la news... Mais c'était vraiment amateur, hein, c'était avec une bande de potes sur internet, on faisait ça. Et donc du coup je me suis dit « j'ai cette première expérience dans la presse avec l'*Amphi Bordelais*, ça me fait déjà un petit bagage, mine de rien », et, bon, ça semblait la voie naturelle pour moi pour rentrer dans le journalisme. C'était ma passion, j'avais vraiment une expertise dessus. Donc voilà, j'ai eu un premier contact... Ah non, ah oui, avant que je rentre dans la profession, je suis passé par *Merlanfrit*. Donc voilà, il y a une bonne partie des gens qui ont écrit en amateur sur *Merlanfrit* avant de devenir pro donc j'ai bossé... enfin, j'ai bossé, j'ai écrit des papiers pour eux pendant environ un an. Ce qui m'a permis d'avoir encore un autre bagage, parce que c'est assez reconnu, quand même, dans la profession, *Merlanfrit*. Ce sont des articles assez analytiques qui parlent beaucoup, enfin... Ce n'est pas forcément connu du grand public mais c'est connu dans la profession, donc ça aide beaucoup d'écrire pour eux.

### **L'équipe de *Merlanfrit* était-elle exigeante ?**

C'était exigeant dans le sens où, moi, j'étais moi-même exigeant avec ce que je voulais produire. Donc on se retrouvait là-dessus. Si vous voulez, la ligne éditoriale me correspondait déjà : je voulais sortir de l'amateur pour aller vers quelque chose de plus professionnel, et puis ça allait aussi avec mon cursus sociologique, avec les sciences sociales, il y a beaucoup de gens sur *Merlanfrit* qui sont passés par des cursus soit d'historiens, soit de sciences sociales, donc c'est quelque chose qui me parlait aussi. Il y a eu une concordance des parcours et des idées qui... Ça allait de soi. Donc oui, il y avait une exigence, mais elle était reconnue, si vous voulez. Si tu veux écrire pour *Merlanfrit*, c'était déjà donné qu'il fallait un angle un peu original, il fallait apporter quelque chose qui sorte un peu du carcan de la presse, heu, comment dire, de consommateurs, quoi. Ensuite, par le biais de *Merlanfrit*, j'ai rencontré... Enfin, « j'ai rencontré », je n'ai pas rencontré : j'ai envoyé un mail à une personne qui s'appelle Jérôme Dittmar, qui était le rédacteur en charge de... Ouais, c'était le chef de rubrique jeux vidéo du magazine *Chronic'art*, je ne sais pas si vous voyez. Il s'occupait des jeux vidéo chez *Chronic'art*, qui s'appelait *Chro*, d'ailleurs, à ce moment-là. Et donc, moi, je cherchais de la pige, hein, dès mes études je voulais commencer à m'insérer dans le milieu. Et donc il s'avère que Martin [Lefebvre], le rédacteur en chef de *Merlanfrit*, connaissait Jérôme, ils travaillaient ensemble déjà sur *Chro* et ils montaient ensemble un nouveau magazine qui s'appelait *Games*, j'imagine que vous voyez. *Games* était un nouveau titre de la boîte d'édition qui s'occupait de *Chro*. Et je lui ai envoyé un message, un mail, avec « voilà, j'ai entendu que vous aviez besoin de personnes pour alimenter le site de *Chro* en critiques, et le magazine en dossiers de fond ». Et, moi, ça me parlait, c'était les deux trucs que je savais faire. Tout de suite, on s'est bien entendus, il m'a proposé des piges et puis, de fil en aiguille, j'ai aussi rejoint l'équipe de *Games*, où j'ai commencé à travailler régulièrement, et puis ça s'est assez vite enchaîné. Pareil, c'est là où j'ai commencé à bosser pour *Gamekult*, pour la partie Premium, parce que Thomas Cusseau, le redac' chef de *Gamekult*, cherchait des pigistes avec une bonne plume pour alimenter la rubrique premium, et je me suis présenté en même temps, ça s'est fait en même temps, plus ou moins, *Games* et *Gamekult*. Et voilà, c'est comme ça que je suis entré dans le biz'.

### **Donc, à part les piges pour *L'amphi bordelais*, vous avez toujours écrit dans la presse jeux vidéo ?**

Jeux vidéo, ouais... En fait si vous voulez, *Chro*, ce n'est pas de la presse jeux vidéo. C'était de la presse culturelle, heu « pop culture », en gros. Mais oui, moi, j'écrivais dans la partie jeux vidéo, dans le magazine. Et là, je commence tout juste à en sortir en peu, dans le sens où je fais des papiers aussi qui font série, qui font un peu politique, enfin, voilà, là je suis en train, actuellement, d'ouvrir mon horizon, en tout cas. Et de toute façon, c'était mon objectif dès le début. Oui, c'est peut-être ça que j'aurais dû préciser. J'ai toujours conçu le jeu vidéo comme un point d'entrée, en fait. Mon objectif premier, ce n'était pas d'être dans le jeu vidéo *ad vitam aeternam*. C'était, après, d'aller dans une rédaction type presse quotidienne nationale ou limite PQR (Presse Quotidienne Régionale), pour aller faire de la société, couvrir la société, couvrir la politique, couvrir la culture, mais alors au sens large, pas que le jeu vidéo, ou les problématiques, par exemple, du numérique, les libertés du numérique, ce genre de sujets là. Et donc, je me suis dit que le jeu vidéo pouvait me mettre le pied à l'étrier, me faire entrer un petit peu dans ce milieu et aussi me faire acquérir des techniques. Et voilà, là ça commence, maintenant, à s'ouvrir un petit peu.

Ah oui, et un truc qu'il faut que je précise, quand même : donc, j'ai eu ma licence mais, après, pour l'instant, je n'ai pas fait de master après. Donc j'ai fait ma licence il y a trois ou quatre ans, ça fait un moment. Je n'ai pas passé les concours – donc, je ne sais pas si vous voyez comment ça fonctionne : il y a les concours d'entrée des quatorze écoles reconnues par l'état pour le Master. Donc, moi, je n'ai pas passé ça, parce que c'est un cursus entièrement théorique. Quand je suis sorti de licence, je ne pouvais pas me permettre de faire un cursus entièrement théorique, parce que je n'avais pas de parents ou quoi que ce soit derrière pour assurer et payer les études, quoi, en fait. Du coup, il me fallait un boulot à côté. Ce que j'ai fait, en revanche, c'est que j'ai décidé que j'allais passer un test d'admission à un master en alternance, en fait. Parce que ces écoles-là, elles ont les cursus entièrement théoriques, les masters, mais elles ont aussi des cursus en alternance, à côté, de professionnalisation, donc pour le journalisme, et l'Institut de journalisme de Lille en avait un, j'ai passé le concours, je l'ai eu. Là, j'étais encore sur Bordeaux mais je n'ai pas trouvé de quoi faire une alternance, et il

s'avère qu'au bout d'un an le concours périmé, donc je n'avais rien trouvé sur Bordeaux parce que ça n'embauchait pas, l'état de la presse est lamentable. Et c'est là où j'ai décidé de monter sur Paris. Et me voilà. Arrivé sur Paris, j'avais un job un peu alimentaire de community manager pour m'installer, etc. Donc, je continuais les piges à côté pendant ce temps-là. Une fois que j'ai quitté ce job (c'était un CDD), j'ai continué mes piges. Et ça nous amène à maintenant où, pareil, j'ai repassé un test pour un diplôme Bac +3 en alternance, mais c'est le CFPJ de Paris. Donc c'est un test d'admission, et je l'ai eu, et là j'ai un entretien pédagogique demain [le 6 décembre 2017] pour me trouver une alternance.

### **Avoir un master, c'est un souhait important pour vous ?**

Ben ouais, parce qu'en fait on m'a dit, enfin, les rédacteurs en chef avec qui j'ai pu parler qui sont dans la presse quotidienne nationale, ou en tout cas qui sont passés par cette case-là et qui ont de la bouteille, m'ont dit que c'est l'expérience qui compte, plus que la formation, dans le CV de journaliste, mais ça me tient à cœur parce que j'ai l'impression que, quand tu fais journaliste jeu vidéo, tu fréquentes un environnement qui n'a pas les mêmes techniques, ou qui n'est pas aussi formé, en tout cas, aux techniques de journalisme que ce qui se fait dans la presse quotidienne nationale. Donc, même si j'avais de l'expérience, ça fait cinq ans, même si j'ai cinq ans d'expérience, ça manque de formalisation, ça manque peut-être d'un mentor qui ne m'a peut-être pas appris les techniques, les relais. Évidemment, tu apprends sur le tas, quand tu bosses comme ça, mais j'ai envie quand même d'avoir cette ligne sur mon CV. De une, parce que c'est toujours, quand même, prestigieux, et d'avoir du coup ces techniques formalisées, bien ancrées, avec de bonnes pratiques, etc.

### **Donc, dès votre licence, vous vous dites : « le jeu vidéo va être mon point d'entrée pour faire du journalisme généraliste » ?**

Oui mais, ça, en fait, j'avais conçu ça dans ma tête, c'était même dès ma terminale, en fait. C'était bien tracé, je me suis dit « voilà, je fais la socio ». C'est juste que, moi, j'avais prévu de faire un master théorique, parce que je pensais qu'il y aurait mes parents derrière moi, mais bon, il s'avère que ça n'a pas pu être possible. C'est juste le truc que je n'avais pas prévu. Mais sinon, le reste, c'était prévu : je fais sociologie, ensuite j'entre un peu dans le jeu vidéo, dès ma licence de sociologie. Ça, c'est ce qu'on m'a dit, de toute façon : les contacts que j'ai eus dans le journalisme m'ont dit : "il faut que tu te fasses une expérience dès la licence, dès la fac, tu piges, même si c'est pour des petits magazines qui ne paient que dalle", donc je les ai pris au mot, et c'est ce que j'ai fait. Et ça a plutôt servi.

### **Diriez-vous que c'est une trajectoire inverse, ou en tout cas très différente, de celle des journalistes des années 1990, qui étaient passionnés avant d'être journalistes ?**

Oui, tout à fait. Je vois tout à fait ce que vous voulez dire. C'est exactement l'inverse. Je ne suis pas de la même génération, en même temps. Je suis passionné de jeux vidéo, mais j'aurais pu être passionné de musique ou de n'importe quoi, c'était un tremplin pour le truc qui m'intéresse vraiment dans la vie : le débat politique, le débat citoyen, c'est ça qui me fait vibrer. Et vous pouvez très bien aborder cette question à travers le jeu vidéo, hein, c'est un domaine culturel comme un autre. Et il y a quelques questions très intéressantes à ce sujet avec le prisme du jeu vidéo. C'est pour ça que je ne m'ennuie pas du tout. Sur *Gamekult*, en général, je prends des angles qui m'amuse un peu, c'est-à-dire des trucs un peu socio, conditions de travail dans le milieu du jeu vidéo, les handicaps, comment s'organise le secteur... Voilà, j'aime bien voir les coulisses sociales, économiques, culturelles du milieu plutôt que de faire de la news alimentaire ou de traiter de Satoru Iwata, de Shigeru Miyamoto... Évidemment, il faut parler de ces personnes-là et je connais leur *background* mais ce n'est pas ce qui m'intéresse le plus dans le milieu.

### **Mais vous avez tout de même écrit un ouvrage sur le créateur de jeu vidéo Yoko Taro ?**

C'est tout à fait vrai. Mais, si jamais vous le lisez, peut-être que vous verrez qu'il y a une patte un peu différente de ce qu'il se fait en général. Je l'ai fait pour deux raisons, parce que, après, il y a un truc sur lequel il ne faut pas se mentir : quand on t'approche avec un contrat pour écrire un bouquin et que tu as besoin de manger, ben, tu ne dis pas trop non, quoi.

### **C'est comme ça que s'est passée l'approche de *Third editions*, l'éditeur de l'ouvrage ?**

Oui, voilà, c'est un autre employeur pour lequel je bosse, qui produisait un magazine, un « mook » qui s'appelait *Level up*, spécialisé dans les jeux de rôle, et évidemment avec mon *background*, *Legendra*, etc., je suis très spécialiste des jeux de rôle donc j'avais le profil. Où ils ne publiaient des textes que sur le jeu de rôle et ils avaient plein d'auteurs et, du coup, un moment je me retrouve là-dedans, j'écris plusieurs articles pour eux et ils aiment bien ma plume. Et ils ont une activité parallèle, c'est qu'ils éditent aussi des bouquins. Et ils ont bien aimé ma plume, du coup, ils m'ont proposé un bouquin. Ils m'ont proposé Yoko Taro, enfin, il y a eu des allers-retours, mais ils m'ont proposé Yoko Taro parce que, moi, j'adore ses jeux et je l'ai déjà fait savoir. Et donc, quand tu as un contrat d'édition comme ça, c'est difficile de refuser. Parce que ça te fait de la reconnaissance, déjà, sur ton nom, et puis ça te fait aussi potentiellement pas mal d'argent avec les droits d'auteur, surtout qu'ils vont sans doute traduire le bouquin aux USA et au Royaume-Uni. Et donc c'était un challenge

intéressant, aussi, de se mettre dans un sujet sur toute la longueur d'un bouquin, le travail journalistique, l'intensité du travail journalistique que ça demande, parce que c'est aussi du travail de recoupage de sources, etc. Il faut aller rechercher les interviews, voire contacter le mec, etc. C'était tout à fait intéressant, et voilà. Mais c'est vrai que c'était peut-être une exception, dans le sens où c'est peut-être parce que j'étais un très grand fan du bonhomme et de ses jeux que j'ai écrit un bouquin sur lui. Mais je n'écrirais pas un bouquin sur n'importe qui si je devais en refaire un.

**Vous avez parlé de « travail journalistique », à l'instant. Pouvez-vous développer ce que cela englobe, pour vous ? Dans le cadre de cet ouvrage, pour commencer.**

Pour le bouquin, déjà, connaître les œuvres, mine de rien, quand tu es journaliste culturel, c'est très spécifique... Mais après, ça revient à connaître son sujet [dans le journalisme généraliste]. Donc, il faut connaître son sujet sur le bout des doigts, quand tu fais un bouquin. Refaire les jeux, se plonger dedans. Analyser la structure... Il y a tout un travail de critique et, limite, un travail académique, dans le sens où il faut décortiquer l'œuvre, essayer de la voir avec des outils qui servent par exemple à décortiquer d'autres œuvres dans d'autres domaines, par exemple dans le cinéma, dans l'analyse littéraire, etc. Il y a la partie – en fait, si vous voulez, le bouquin est découpé en trois parties, donc je vais aborder la chose comme ça – où tu résumes, où tu expliques le scénario des jeux, l'univers des jeux, une partie où tu parles de la création, comment a été monté le truc, etc. Making-of. Et la troisième partie, c'est de l'analyse thématique donc, vraiment, le travail de critique au sens « noble » du terme. Donc tu dois évidemment connaître toute l'œuvre pour pouvoir la raconter, la séquencer et la rendre compréhensible et intelligible au lecteur parce que, paraphraser un jeu vidéo, pour le rendre intelligible par écrit, ce n'est pas évident, donc il y a tout ce travail-là. Après, pour le making-of, étant donné que c'était un jeu japonais, c'était beaucoup d'interviews à décortiquer, parfois à traduire, parce que j'ai demandé à un traducteur de m'aider, donc on a bossé ensemble. C'est un travail d'archiviste, en fait. Tu te plonges dedans, c'est comme le journaliste documentariste qui va s'isoler pendant cinq mois dans les tréfonds de l'INA pour aller chercher ses matériaux. Là, c'est un peu pareil, peut-être pas avec la même intensité mais, voilà, tu farfouilles les magazines, tu farfouilles le net, tu recenses tout ce qui a pu s'écrire au sujet du bonhomme, tout ce qu'il a pu dire...

Ça, ce sont les interviews déjà faites et après, moi, aussi, j'ai pris contact avec le mec. On n'a pas pu parler à tout son staff, parce qu'il y a un budget limité sur le côté traduction, parce que, évidemment, il faut payer le traducteur, mais vu que c'est lui, quand même, le sujet du bouquin, enfin, lui et ses jeux, on a payé un traducteur pour lui parler, donc je l'ai contacté par Facebook et on a pas mal discuté. Donc, là, c'est du « profiling », en fait : tu fais le profil du personnage, tu lui demandes des infos sur les zones d'ombre de ce que tu as récupéré sur les interviews, tu complètes les trous, tout ce travail-là. Il y a tout un travail que j'ai essayé de faire, ça, c'est important aussi, je pense : c'est de bien raconter l'histoire de la création des jeux, etc.

Mais ce que je trouve dommage, dans ce que je lis, souvent, en tout cas dans le jeu vidéo, quand on parle de l'histoire de Nintendo ou de machin, c'est qu'il y a rarement une remise en contexte globale, une hiérarchisation, une contextualisation de l'info. C'est un peu ce que j'ai essayé de faire, en fait. Tu racontes l'histoire des jeux, mais il faut la mettre dans un contexte qui est social, économique, culturel. Là, le développement des jeux, ça s'étale plus ou moins du début des années 2000 à maintenant, donc, qu'est-ce que ça veut dire ? Tu arrives au début des années 2000, ça veut dire que c'est la fin du miracle économique japonais, c'est la centralisation des éditeurs avec les grosses fusions entre Namco et Bandai, la fusion de Sega... Inscrire le développement des jeux dans une histoire du jeu vidéo et une histoire du pays, c'est vraiment au cœur du travail de journaliste. En tout cas, dans mon bouquin, je pense que c'était crucial. Parce que, sinon, il y a des éléments que tu ne peux pas comprendre, tout simplement. Et après, troisième partie, analyse thématique, c'est un autre registre, encore, du travail journalistique qui est celui de critique, qui me semble assez à part et, en même temps, qui permet de donner sens, c'est là où le journaliste, je pense, formule sa vision du monde à travers le décortilage des œuvres. C'est là où le journaliste a un rôle plus prescripteur... Oui voilà, c'est ça, plus prescripteur. Et c'est tout à fait intéressant, parce que c'est là où tu peux « te lâcher ». Bon, évidemment, il faut que ce soit argumenté, que ce soit carré et ancré dans les faits, mais c'est là où tu peux présenter un travail original. C'est très créatif, en fait, comme partie. Au sens vraiment, limite, artistique du terme. Je vous disais tout à l'heure que j'aimais beaucoup tout ce qui est politique et social, tout ça. Mais je pense qu'il y a aussi cette facette dans le travail du journaliste qui me plaît aussi beaucoup, c'est pour ça que je fais beaucoup de critique, qui est celle d'arriver à formuler une façon de comprendre le monde et de la proposer au lecteur. Après, le lecteur, il la prend pour agent comptant ou pas. Mais je pense que c'est super important dans le sens où, si tu présentes juste les faits, il ne va pas savoir quoi en faire. Si tu ne les inscris pas dans une vision qui soit imprégnée d'idéologie, hein, je n'hésite pas du tout à utiliser le terme, le lecteur ne va pas comprendre comment les insérer dans son quotidien, dans sa façon de voir le monde, etc. Je pense qu'il faut donner du sens en fait... Voilà, c'est ça : la mission du journaliste, c'est aussi de donner du sens. Et je trouve que le journaliste critique incarne beaucoup cette fonction, et c'est pour ça que ça me plaît pas mal. Donner du sens aux œuvres. Faire leur exégèse, aussi. Présenter quelque chose au lecteur. Après, il le prend, il en fait ce qu'il en veut.

**Est-ce qu'il y a la place pour une telle démarche au sein d'un test de jeu vidéo ?**

Ça dépend ce que vous entendez par « test ». Ça dépend de ta ligne éditoriale. Ce que je vous dis là, je ne pourrais pas le faire dans un test *Gamekult*, par exemple. Parce que, le test *Gamekult*, ça reste quand même assez conso, il y a toujours une fibre un peu 1990 dedans. Même s'il y a l'humour et la verve de *Gamekult*, qui aident un peu. C'est du test conso très rigoureux, limite presse *hardware*, il y a un peu cet ADN-là dans le jeu vidéo. Donc non, il n'y a pas forcément ce dont



je vous parle. Mais par contre, si vous allez parler des « test » que fait *Chronic 'art* ou que faisait *Games*, ce qu'on appelle, du coup, là-bas, la « critique » – donc il y a vraiment une question de sémantique là-dedans qui est très importante, parce que, quand tu dis « critique », tu rejoins une affiliation avec la critique littéraire, la critique cinéma, etc. Je pense que la sémantique aide beaucoup, et je pense que *Gamekult* ne s'en cache pas. D'ailleurs, ils appellent ça des tests, hein. Parce qu'eux-mêmes font la distinction et s'inscrivent dans une tradition, en fait. Et lorsque le terme renvoie à une tradition, des magazines des années 1990, avec le test, un peu, comment dire, un peu loufoque, parfois, je ne sais pas comment dire. Et je pense que, d'un autre côté, tu as la critique. Après, évidemment, tu en as qui vont appeler leur test « critique », machin, etc. Tout le monde ne fait pas exactement la différence ou ne sait pas comment se situer. Mais, pour moi, une critique, c'est un texte qui va remettre le jeu dans son contexte, faire des ponts, par exemple, avec d'autres médiums. Il y avait *Killscreen*, notamment, qui faisait ça très bien, en anglais, qui faisait des critiques et qui reliait, par exemple, tel jeu avec l'architecture, tel jeu avec l'impressionnisme, etc. Dans le test, il y a aussi toute cette dimension « exhaustivité ». Genre, il faut passer tous les bons et mauvais points du jeu en revue, il faut parler du graphisme, de la bande-son, machin, etc. Ce qui peut tout à fait se valoir, être justifié. Ce sont deux traditions qui ont chacune leur place. Il faut juste savoir ce qu'on fait, où on le fait, pourquoi on le fait. Moi, ce qui me plaît le plus, c'est la critique plutôt que le test.

**Pour revenir à l'ouvrage, vous considérez que ce que vous appelez le « travail journalistique » se retrouve dans ses trois parties ?**

Oui. Après, là, je vous l'ai fait en trois parties pour vous donner une idée de chaque étape, mais ça ne se fait pas en silos, en fait, ça se croise tout le temps. Quand tu fais tes recherches, tu as toujours une info qui vient en nourrir une autre, etc. Ça se balance, ça dialogue, en fait, ces trois parties.

**Est-ce qu'il s'agit plutôt d'un ouvrage de journaliste ou de fan ?**

Heu... Oui, je pense que oui, c'est un bouquin de journaliste. Est-ce qu'on peut être fan et faire du journalisme ? On peut faire les deux, je pense. Je ne sais pas si ça se sent dans le bouquin que c'est un truc de passionné...

**Si on devait définir votre posture, vous considérez avoir eu davantage une posture de journaliste plutôt qu'une posture de fan de Yoko Taro ?**

Oui, je dirais ça, intuitivement. Après, il faudrait voir ce qu'on met derrière les définitions de journaliste et de fan, surtout. Mais oui, intuitivement, je dirais plutôt que j'ai eu une posture de journaliste.

**Vous considéreriez ça négatif qu'on vous dise « c'est un ouvrage de fan » ?**

Ah non, pas du tout. Parce que je le suis, en fait. Ça ne sert à rien de le nier. J'ai une conception du journalisme, et ça va aussi avec ma vision du monde : tu es toujours situé, tu parles toujours d'un certain point de vue. Tu es situé historiquement, culturellement, par tes passions, tes coups de cœur... De toute façon, les gens se doutent bien que c'est quelqu'un qui est fan de Yoko Taro qui fait un ouvrage dessus. Donc ça ne me gêne pas, je le suis. Factuellement, c'est vrai. Mais voilà, on peut être fan et journaliste. Je vais prendre un exemple caricatural, mais on peut être fan de Sarkozy et journaliste. En général, tu vas te retrouver au *Figaro*. Mais ça se recoupe.

**Ça n'empêche pas d'être un bon journaliste ?**

Ça n'empêche absolument pas ! Après, je ne sais pas si je suis bon journaliste, ce n'est pas à moi d'en juger. Mais être journaliste, ça ne m'empêche absolument pas d'être fan. Après, il y a une question derrière cette dichotomie, je pense, qui est celle de la professionnalisation. Souvent, quand on parle un petit peu de la presse jeu vidéo, quand on dit « c'est un texte de fan » ou « c'est un article de fan », on pense un petit peu au style années 1990, où c'était effectivement des passionnés, qui écrivaient, qui n'avaient pas forcément de formation à l'écriture ou ce genre de choses là, et qui du coup avaient des textes qui étaient un peu sortis de *chat* ou de *Caramail*. Je dis ça sans vouloir déprécier. Ils faisaient avec leurs moyens et ils ont lancé un truc, hein. Ça s'est quand même professionnalisé au fil des années et, maintenant je ne pense plus qu'un rédacteur en chef dans un site de jeux vidéo qui se respecte puisse accepter un texte aussi amateur, voilà. La dichotomie amateurisme-professionnalisation. Un texte aussi amateur que ça pouvait l'être dans les magazines de l'époque. C'est plutôt sur cet axe-là que se fera la différence. Je pense que le livre que j'ai produit est plutôt professionnel. Je ne pense pas qu'il soit amateur. Ça sera aux gens aussi de juger, mais je pense que j'ai fait un boulot de fond, assez hiérarchisé, contextualisé, organisé, etc. Mais ça ne m'empêche pas d'être fan.

**Vous êtes actuellement pigiste. Est-ce que vous avez la carte de presse ?**

Non.

**Souhaitez-vous l'avoir, à terme ?**

Ah ben oui, oui. J'aimerais bien, oui. C'est quand même le Graal. Enfin, le Graal. Ça t'ouvre des portes. Donc oui, à terme c'est évidemment un objectif. De toute façon, mon objectif, c'est d'avoir un CDI dans une rédaction tôt ou tard, donc ça irait avec la carte de presse.

### **Vous lisiez déjà la presse jeux vidéo dans les années 1990 ?**

Ben, moi, vous savez, je suis jeune, j'ai 24 ans, la presse jeux vidéo dans les années 1990, j'en ai des souvenirs assez vagues. En 2000, j'avais sept ans. C'était surtout des guides de soluce pour passer les niveaux, dans les jeux ou des trucs comme ça. Que j'ai découvert, finalement, à rebours. Parce que, quand tu es dans ce milieu-là, tu fais des recherches, tu retombes sur de vieux numéros parce qu'il te faut telle info, tu vois un petit peu comment c'était. Moi, mes premiers vrais contacts sérieux avec la presse jeu vidéo dont je me rappelle, c'était *Role playing game*, ça devait être en 2006 ou 2007.

### **Alors d'où vous vient votre vocation de journaliste ? Quels étaient vos modèles ?**

C'était au moment du printemps arabe. Je voulais toujours être médecin depuis que j'étais gosse, c'est le truc que tu te mets dans la tête juste pour éviter de chercher ce que tu veux vraiment faire de ta vie. Et puis, en terminale, j'ai eu la révélation : il y a eu le printemps arabe. Je me suis dit « il se passe un truc, quand même, dans le monde. Ça s'agite, c'est un truc de fou ». Puis j'ai commencé à lire *Le Monde*, c'était le début, vraiment, des *smartphones*. Ce n'était même pas un *smartphone* mais je pouvais lire *Le Monde* dessus, pour moi, c'était un truc de fou, je mettais mon petit téléphone dans ma trousse en cours d'histoire-géo et je lisais le live du *Monde* sur les bombardements en Lybie, j'ai cette image gravée dans la tête. Et, à cette période-là, je me suis dit « ouais, c'est ça qui m'intéresse. J'ai envie de participer au débat public, de discuter des événements qui agitent le monde. De toutes ces choses qui se passent autour de moi ». Après, c'est concomitant avec la prise de conscience que tu es citoyen, qui se fait à peu près à cet âge-là. Mais moi ça s'est fait de façon très intense et, du coup, il fallait que j'aille plus loin que voter, plus loin que donner son opinion sur les réseaux sociaux. Il fallait que j'écrive et que je fasse du journalisme. J'ai toujours bien aimé discuter... Comme vous, j'imagine, je suis un gosse d'internet. J'ai été formé à IRC, aux forums, etc. Donc j'adore discuter, j'adore échanger. Et, le métier de journaliste, ça s'inscrit dans cette dynamique-là. Quand tu es journaliste, c'est aussi pour créer du débat, créer de la conversation, pour que les gens se posent des questions, et que toi aussi, tu te poses des questions. Donc ça stimule, et c'est ça qui me plaît beaucoup. Donc rien à voir avec le jeu vidéo, si ce n'est que j'ai aussi acquis un goût pour l'écriture parce que j'écrivais pour *Legendra*. Peut-être que ça, ça a participé aussi à me convaincre qu'il fallait que je fasse journaliste de presse écrite. Parce que j'avais déjà goûté à l'écriture et que c'est super, j'adore écrire.

### **Quid du journalisme d'investigation ? Vous intéresse-t-il particulièrement ?**

Le goût pour l'investigation, il est venu dans un second temps, j'avoue. Au début, je faisais surtout de la critique (de jeux, critique littéraire, etc.). Parce que c'était aussi ce qu'on me donnait, hein. Si j'avais pu direct passer aux reportages, j'aurais fait des reportages. J'en faisais un peu à l'*Amphi Bordelais*, mais ce n'était pas ouf. L'investigation, vraiment, le truc de fond... Après, je pense qu'il y a peu de personnes, dans le jeu vidéo, enfin, je n'en connais même aucune, je pense, qui fasse de l'investigation dans le sens où on l'entendrait dans la presse quotidienne nationale. C'est-à-dire de l'investigation comme du Fabrice Lhomme et du Davet. Je pense qu'aucun journaliste, je pense, français, en tout cas, ne va aussi profond, ne sort de tels trucs... Je pense qu'il faut mettre un bémol, aussi, dans le terme « investigation », dans le sens où on fait de l'enquête. On fait plutôt de l'enquête et on ne sort pas des scandales d'état. Même si, parfois, on sort des trucs un peu épineux, hein.

Alors, comment c'est venu ? Plutôt dans un second temps, quand j'ai commencé à bosser pour *Chro* et *Gamekult*. Pour *Chro*, j'avais fait un dossier sur la vision du monde portée par les jeux arabes, parce qu'il y a toute une scène du jeu arabe qui se développe au Moyen-Orient, etc. Donc du coup je parlais des jeux qui traitaient du conflit israélo-palestinien, etc. C'était très intéressant. De l'autre côté, je bossais sur *Gamekult* pour un truc... C'était la passion des Français pour le jeu de rôle japonais, bref, on s'en fiche. Là, on m'avait donné, dans les deux cas, beaucoup de signes, en fait. Pour *Chro* c'était 16.000 et pour *Gamekult* ça devait être 20.000. C'était la première fois que je me retrouvais avec autant d'espace que je pouvais compléter. Et, forcément, quand tu as autant d'espace à combler, ben, il faut que tu fasses beaucoup de recherches, il faut que tu ailles voir beaucoup de personnes, que tu envoies beaucoup de mails, etc. Et j'ai adoré ça. J'ai adoré me plonger dans un sujet en apnée pendant trois semaines, un mois, deux mois. Rester dans le même truc et, plus tu grattes la surface, plus tu trouves une autre couche, et quand tu grattes cette autre couche, tu trouves encore autre chose. C'était comme une chasse au trésor limitée. Et j'adore, en plus, résoudre des problèmes. Connecter des choses entre elles, etc. Après, ça, c'est d'ailleurs un de mes défauts : j'ai tendance à prendre une image un peu trop large des choses mais, enfin, bref. C'est juste fascinant de se rendre compte que, plus tu creuses, plus ça relance la question, plus il y a un autre sujet qui se cache derrière le sujet que tu viens de traiter. Et voilà, c'est un jeu de poupées russes, en fait. Et tu espères toujours trouver, quand tu es journaliste, il faut se le dire, quand même : tu espères toujours trouver l'info qui va faire un peu jaser ou quoi que ce soit. Et donc, tu espères toujours qu'au cœur de la dernière Matriochka, il y aura la petite perle qui fait que ton papier va être vraiment bien, vraiment cool. Et du coup tu as cette obstination à creuser. Je suis absolument passionné par cette démarche. D'une, parce que tu ouvres ton regard sur le monde, forcément, puisque tu parles avec des personnes... Ça te force à te sortir de ta zone de confort, parce que tu dois aller voir des personnes avec qui tu n'as jamais parlé, jamais conversé, avec qui tu apprends à faire connaissance. Ce sont des personnes qui ne sont pas des mêmes

origines que toi donc ce sont des rencontres, forcément. Donc c'est super intéressant. Mais c'est aussi apprendre à appréhender les systèmes qui régissent le monde. Parce qu'à partir du moment où tu enquêtes, que ce soit sur du jeu vidéo, sur un fait divers, dans le milieu du bouquin ou quoi que ce soit, tu vas toujours te heurter à des mécaniques globales qui sont transversales à tous les sujets, des thématiques sociétales, en fait. Qui vont t'aider à comprendre ton environnement, et tout ça. Ça, c'est la deuxième raison pour laquelle c'est intéressant. Il y en a sans doute d'autres, mais je ne les ai pas en tête.

### **Vous diriez que ce qui fait la différence entre l'investigation et l'enquête, c'est la gravité des sujets ?**

Je pense qu'il y a un peu cette notion-là, après... C'est dans l'usage du mot, je dirais, que cette distinction s'est faite. Après, ce n'est peut-être que dans ma tête mais quand on dit « journaliste d'investigation », c'est limite un titre, dans une rédaction. Le journaliste d'investigation, c'est le mec qui n'est jamais à la rédaction parce qu'il est sur le terrain, à fouiner, à aller voir ses sources, etc. Tout ça. Et je pense que le journalisme d'investigation – dans l'imaginaire collectif, hein, ce n'est pas forcément pour formaliser – mais dans l'imaginaire collectif c'est quand même le mec qui va sortir des dossiers dans l'économie, sur les entreprises, sur la politique, sur la société. Après, tu peux faire du journalisme d'investigation dans le jeu vidéo, mais ce serait comme une grande enquête sur les coulisses de telle entreprise, etc. Je ne dis pas que ce n'est pas possible, je dis que ça se fait très rarement. En général, enfin, il n'y a que quelques journalistes, je pense, et ils sont plutôt américains, qui pourraient être qualifiés de journalistes d'investigation dans le milieu du jeu vidéo. Je pense notamment à un mec qui s'appelle Jason Schreier, l'éditeur de *Kotaku*, qui a fait un bouquin, *Blood, sweat and tears*, sur les coulisses du jeu vidéo. Tu as aussi le mec qui bosse pour le *Guardian* et le *Newyorker*, je n'ai plus son nom... Ahs si : Simon Parkin. Je pense à eux, qui font un énorme travail.

### **Vous les lisez, ils vous intéressent ?**

Ces mecs-là, oui, bien sûr, oui, oui, oui. Ça reste des références. Parce qu'ils, comment dire... Ils sont au plus proche des grosses boîtes, ils sont aux US, donc ils ont les coulisses sur tous les *blockbusters*, et tout ça. Donc, ne serait-ce que pour un travail de veille journalistique, pour faire ton taf, tu es obligé, un peu, de les lire, quoi. Pas forcément de lire les bouquins en entier, mais au moins de lire leur travail sur leurs sites respectifs.

Juste pour revenir sur le cas de l'investigation, je pensais au cas d'Oscar Lemaire. Lui, il fait des articles très longs qui se rapprochent parfois même du bouquin. Et, du coup, j'y pensais je me dis « oui, mais est-ce qu'il n'y a pas cette notion de longueur dans l'investigation ? ». Longueur du papier, etc. Je pense que moi, dans la façon dont je le conçois, la question de la longueur du papier ne va pas forcément entrer dans ma considération mais plus le terrain, la dose de terrain, la dose d'information nouvelle que tu es allé chercher à la source. Je pense qu'il y a une question, aussi, de nouveauté, de ce que tu amènes de nouveau dans le débat public. Je pense qu'il y a aussi ça, dans l'investigation.

### **Diriez-vous qu'Oscar Lemaire fait de l'investigation ?**

Ben, justement, je me suis posé la question. Je n'ai pas lu tous ses papiers, je n'ai pas lu son énorme histoire de Nintendo, donc peut-être que, effectivement, ça, c'est un gros article d'investigation.

### **Et vous, vous faites de l'enquête ? Ou vous avez déjà fait de l'investigation ? Votre article « Marche ou rêve » [sur les conditions de travail dans l'industrie du jeu vidéo], est-ce de l'investigation ?**

C'est quand même de l'enquête, je pense...

### **Pourquoi ?**

C'est une bonne question. Là, vous me mettez devant le fait que je différencie les choses de façon inconscientes et que je n'arrive pas forcément à le verbaliser clairement, maintenant que je me pose la question, comme ça. Je ne sais pas, je pense que ce n'était peut-être pas assez explosif, comme travail. Peut-être que, dans la notion d'investigation, il y a l'idée que tu sortes un *scoop* qui fasse vraiment parler, peut-être qu'il y a ça. Ou peut-être le fait que je sois pigiste et pas salarié... En général, quand on parle de journaliste d'investigation, c'est le mec qui est quand même un régulier de la rédac', vraiment ancré dans son titre, dans son journal. Je ne sais pas.

### **La question de l'anonymat des sources rentre en ligne de compte, pour vous ?**

Elle pourrait, ouais. C'est vrai que, en général, quand tu dis « investigation »... En fait, l'anonymat des sources est crucial parce que, si tes sources disent un truc et que tu rapportes leur propos mais qu'elles sont anonymes, ça a toujours moins de poids. C'est automatique. Si la personne, et c'est tout à fait son droit, décide qu'elle ne veut pas publier son nom et qu'elle le fait face cachée, l'accusation n'est pas moins grave, mais elle a moins de force sur la place publique. Parce que la personne est restée face cachée, tu ne sais pas qui parle, donc il y a toujours une sorte de suspicion sur la source anonyme. Ça ne rend pas l'information moins intéressante ou moins valide, mais ça la rend moins forte, je pense. Du

coup, ton papier, mine de rien, s'en trouve affaibli, je pense, dans l'importance qu'il peut avoir. Pareil, prenons l'affaire Weinstein, c'est parce qu'il y avait des témoignages anonymes, déjà, qui circulaient, etc. Mais c'est quand des personnes l'ont fait avec des visages découverts que ça a compté et que ça a déclenché tout ce qu'on sait. Donc peut-être que c'est à rentrer en ligne de compte.

**Comment en êtes-vous venu à travailler sur cette enquête ? Est-ce venu d'une demande du rédacteur en chef, d'un intérêt personnel, d'une source... ?**

C'était une envie, alors, est-ce que ça vient d'une source... Ça se sait, dans le jeu vidéo que les conditions de travail sont pourries. Ça, je pense que tous les journalistes le savent, à peu près. Moi c'était une envie, je me suis dit « ben écoute, on va faire un gros truc, on va dire ce qui déconne, on va récolter des témoignages »... Non, là, je me suis vraiment dit... Et puis Yukish[iro, le rédacteur en chef de *Gamekult*] était totalement OK pour faire ça. Il est souvent OK pour mes propositions, il est assez ouvert là-dessus, je lui suis assez reconnaissant. Donc voilà, une envie de mettre la chose sur la place publique, de créer le débat, que les gens parlent et que les joueurs s'en rendent compte, aussi, c'est important. Parce qu'il y a un grave besoin de... Comment dire ? J'allais dire « éducation », ça peut paraître un peu condescendant mais, si je dis « éducation », c'est au sens noble du terme, c'est-à-dire de faire prendre conscience de ces réalités-là, qui sont en coulisses, et dont la presse jeu vidéo a peu parlé. Et parle toujours peu, d'ailleurs. Ça vient aussi de mon *background*, j'ai envie de parler de ces sujets-là qui touchent au final tout le monde. Les conditions de travail, ça parle à tout le monde.

**Un de vos articles s'appelle « Dans les coulisses de la conférence E3 de Microsoft ». Venait-il davantage d'une opportunité que vous avez eue ?**

Ouais, tout à fait. Enfin, que Yukish a eue, en fait. Il avait ça sous le coude, on en a discuté, etc. Là, c'était un papier où, du coup, moi, j'en ai un peu discuté avec lui parce que, ce qu'on ne voulait pas faire, c'était se faire inviter et qu'on nous serve la soupe. Mais, de dialogue en dialogue, chez Xbox, ils étaient OK pour nous parler des coulisses et disaient qu'ils ne seraient pas chiant sur le côté langue de bois donc, au final, on s'est tous mis d'accord pour le faire. Donc oui, là, vraiment, opportunité. Je vous avoue que ce n'est pas les sujets qui m'intéressent le plus, même si ça reste intéressant, mais ce n'est pas tout à fait mon domaine de prédilection, dans le sens où c'est très « biz' », c'est très axé *business*, c'est des coulisses mais c'est très axé sur *business*, sur comment les gros éditeurs font, machin. C'est intéressant, parce que tu as besoin de cette partie de l'équation pour comprendre le tout. Il faut aussi en parler. Mais je me sens plus à l'aise sur les sujets plus clairement sociaux et plus clairement humain, où je vais avoir du témoignage de développeur et de joueur. Là, ça reste... C'est quand même du *corporate*, qui me parle, même si ça se fait en mode relax, c'est du *management*, c'est du responsable com', c'est ce genre de personnes là qui savent adapter leur discours malgré tout, même si ça se fait en toute décontraction, à un auditoire qui est la presse. Donc tu n'es pas du tout dans la même dynamique que si tu vas à un apéro discuter avec un développeur qui sort d'un *burn-out*.

**Avec le recul, qu'est-ce que vous pensez du titre « sources, tuyaux et fuites : dans les coulisses de la conférence Microsoft » ?**

Ça me semble assez bien représenter ce qu'il y a dans l'article. Pour les titres, ce n'est pas moi qui les choisis, c'est Thomas. Mais je suis plutôt d'accord avec ce choix-là.

**Ce sont des termes que l'on pourrait relier à l'investigation. N'en avez-vous pas le sentiment ?**

Oui, ça fait partie du champ lexical, tout à fait. Mais je pense qu'une bonne investigation, une vraie, n'aurait pas forcément besoin de ces mots-là. On irait direct au scandale. S'il y a vraiment un travail d'investigation, voilà, et je pense que j'en reviens toujours à ça, dans ma conception de l'investigation, c'est qu'il y a un truc qui a été découvert, dans l'investigation. On a un peu soulevé le tapis et on a trouvé un truc. Genre *Mediapart*, ils ne vont pas publier... Ils ne vont pas titrer par exemple, « sources obscures : l'affaire Kadhafi ». Ils vont titrer sur « Kadhafi a financé la campagne de Sarkozy ». Sur le factuel, sur le truc qu'ils ont découvert.

**Sur la thématique « Jeux vidéo et handicap », comment avez-vous décidé combien de personnes vous allez rencontrer ?**

En fait, je ne décide jamais combien de personnes je vais voir. Ça n'est jamais élaboré à l'avance. Dans le premier volet de cet article, consacré aux joueurs, il y avait trois personnes, dont deux qui, vraiment, prennent la parole. En fait, je me laisse un petit peu porter par les contacts. J'envoie une première salve de mails ou je prends les premiers contacts par téléphone, je vois les personnes qui ont l'air intéressantes, je me renseigne auprès d'organisations, tout ça... Je vois les profils des personnes qui me parlent, il peut y en avoir un, deux, trois, quatre, je décide qu'elles seront dans le papier parce qu'elles apportent telle information, tel point de vue sur le sujet, etc. Et que j'ai besoin de ce point de vue dans le papier pour bien couvrir le sujet. Après, ça peut être une, deux, trois personnes, ça dépend. Parfois, tu peux avoir une personne très transversale avec qui tu vas parler, en général, ce genre de profil, ce sont les académiciens, qui arrivent bien à couvrir les sujets, donc tu peux faire un papier assez exhaustif avec un ou deux académiciens parce qu'ils ont une vue

d'ensemble sur les choses. Mais, là, j'avais de l'humain et ce que je voulais c'était couvrir les différents types de handicaps. À la base, c'était un article entier, les trois qui sont sortis. Il n'y avait pas cette notion de le couper en trois, c'était tout d'un coup. On a décidé de le couper, après, parce que c'était plus facile à digérer pour le lecteur. Donc je m'étais dit « on va couvrir plusieurs types de handicaps physiques et plusieurs types de handicaps mentaux ». Et on va voir comment ils font pour jouer et quelles solutions ils trouvent. J'avais envie de montrer la pluralité du handicap, aussi. Chaque personne, limite, est handicapée d'une façon différente. Et j'avais besoin de ce point de vue un peu choral. Donc ça fait sept ou huit personnes, en tout, à qui je donne la parole dans les articles.

Et quand est-ce que je m'arrête ? Évidemment, au bout d'un moment, il faut être pragmatique : il faut rendre le papier. Donc tu te dis, t'es satisfait, en général : est-ce que tu sens que tu as à peu près couvert tous les angles possibles que tu avais découverts avec ta problématique de départ ? Si tu es satisfait, tu dis « ok, on envoie ». Après, c'est toujours une question de compromis. Évidemment que, par exemple, avec l'article sur le handicap, j'ai eu des témoignages que je n'ai pas pu mettre, j'ai eu des témoignages qui me sont arrivés après la publication, parce qu'il y a des gens qui répondent plus tard et que j'aurais peut-être aimé mettre dans le papier, mais il y a une contrainte de production.

### **Combien de temps s'écoule entre la proposition d'un article et la remise de la version finale ?**

Ouh, alors, ça, ça peut vachement varier. Ça dépend déjà du type d'article que tu veux faire : est-ce que tu vas faire de la grosse enquête, ou est-ce que tu vas faire un article de rebond, pour rebondir sur l'actualité ? En fait, là vu que je bosse pour la partie *premium* exclusivement, même si c'est du papier de rebond, c'est quand même du sujet qui prend un peu de temps. Mais bon, si c'est du papier de rebond, je donne peut-être le sujet le lundi et il faut que ce soit rendu dans la semaine. Typiquement, mon papier sur le CDI de projet, avec Macron, je l'ai proposé environ un jour et demi avant, quoi. Ça, il fallait que ça aille vite, et je connaissais déjà bien le sujet, donc quelques contacts et ça y va. « Marche ou rêve » m'a pris deux mois, deux mois et demi. Après, pas *full time*, évidemment. C'est vraiment par intermittence : tu fais en fonction des réponses des gens, des rencontres que tu as avec eux, etc. C'est ponctuel : même si ça prend deux mois et demi en tout, c'est par intermittence. Sur Xbox, là c'était vraiment un entretien donc ça a peut-être mis deux semaines parce qu'il a fallu le temps de remettre en forme, etc. Je dirais que ça va en général de trois semaines jusqu'à deux mois, trois mois. C'est vraiment très variable.

### **Pour la conférence Microsoft, le sujet venait du rédacteur en chef de *Gamekult*. Si je comprends bien, ce cas relève de l'exception ?**

Oui, la plupart du temps c'est moi [qui propose mes propres sujets]. Même si c'est toujours un jeu de négociations. Tu proposes un truc, il va peut-être te l'ajuster un peu, retailer ton angle, un truc comme ça, avant de te lancer sur le sujet. Mais, la plupart du temps, c'est à mon initiative, oui.

### **Donnez-vous des « feedbacks » en cours d'enquête au rédacteur en chef ?**

Oui, bien sûr. Parce que, en général, quand tu t'engages sur un sujet, tu essaies de donner à peu près une fenêtre de sortie. Donc, si jamais il y a un délai, si jamais il y a un interlocuteur que tu n'arrives pas à joindre, etc. ça repousse l'article, il faut que tu en parles avec ton rédac' chef... Donc surtout sur les trucs longs, comme ça, c'est un jeu de ping-pong, d'allers-retours. Et aussi parce que ton rédac' chef peut t'aider, il peut avoir entendu des trucs... Mais ouais, il faut qu'il sache, lui, aussi, parce qu'il s'occupe de la publication et du planning, donc il faut qu'il soit dans les clous et, ça, c'est important.

### **Donc ce n'est pas que pour des questions de délais mais aussi pour obtenir certains contacts ?**

Oui. Après, ça, ça arrive mais, la plupart du temps, je suis quand même en solo. Ça arrive qu'il me donne un contact, un petit truc, mais la plupart du temps c'est plus un coup de pouce. Les principaux axes, les principales intuitions, ça reste de mon fait, en tout cas dans notre relation, même si, parfois il me donne des coups de pouce qui m'aident bien. Après, il a d'autres pigistes à gérer. J'imagine que s'il s'impliquait trop avec chaque pigiste, il ne pourrait plus, quoi. De mon expérience, c'est ça, la relation avec un rédac' chef, de toute façon. Tu parles des grands axes dans lesquels tu vas t'engager mais après tu es seul avec ton taf.

### **Vous rendez-vous parfois à la rédaction ?**

Ça arrive, ouais. La dernière fois que j'y suis allé, c'était pour renégocier ma rémunération. C'était il n'y a pas longtemps. Mais sinon je passe, ouais, quand on doit faire un petit bilan d'étape sur les sujets en cours, ce genre de choses, ou s'il a besoin de me dire un truc. Mais bon, après, je n'y vais pas souvent, hein. Je dirais que dans les six derniers mois je suis allé trois fois.

### **Vous parliez de votre rémunération. Avez-vous encore un job alimentaire sur le côté ?**

Non, mais ça m'aiderait bien.

### **C'est difficile, pour le moment ?**

Bah ouais, oui, oui, c'est difficile. Quand tu fais juste pigiste, en tout cas dans mon cas, c'est assez difficile. Parce que ce n'est pas des tarifs qui sont ceux de la presse quotidienne nationale, ça reste des tarifs qui ne sont pas... Même si, là, j'ai renégocié et c'est plus correct mais ils ont moins de moyens, donc tu dois faire avec des tarifs qui ne sont pas ceux qui sont prescrits par le syndicat des journalistes. Déjà, tu n'es pas payé au feuillet, quand tu écris sur internet, en tout cas avec *Gamekult*, parce que je sais que c'est le cas pour d'autres – par exemple pour *Vice*, ils le font – du coup, tu es plutôt tarifé à l'article et, en général, tu es plutôt perdant quand tu es tarifé à l'article. Si vous voulez à peu près un indicateur de ce que je me fais en moyenne par mois, avec *Gamekult* et en dehors de *Gamekult*, évidemment, c'est très variable en fonction des piges, mais je te dirais que, si je dois faire une moyenne, c'est 600 à 700 euros, quoi. Donc même pas un SMIC. En bossant pour *Gamekult*, *Carbone* et Third Editions. Oui, non, ce n'est pas un job qui paie bien, ça c'est sûr.

### **Différenciez-vous votre travail pour *Gamekult* et celui pour *Carbone* ?**

Ce n'est pas du tout le même travail pour *Gamekult* que pour *Carbone*. *Gamekult*, c'est plutôt mon côté investigation et, *Carbone*, c'est plutôt mon côté critique culturelle et analyse des tendances de la pop-culture, etc. C'est plutôt du travail à la fois de critique mais aussi de journaliste, dans le sens où... En fait, ce n'est tellement pas la même thématique que je ne peux pas rapprocher les trucs. Même si, avec *Carbone* j'ai des contacts avec des personnes, mais je vais plutôt dialoguer avec des philosophes, par exemple, qui vont me faire part de leur vision de la pop-culture. Ce n'est pas du tout le même registre. Je ne suis pas dans l'enquête, chez *Carbone*. [...] Tu ne fais pas ce métier pour l'argent.

### **Êtes-vous en contact avec d'autres pigistes jeux vidéo ?**

C'est un peu de loin. On se côtoie vite fait par Twitter parce qu'on discute des mêmes sujets, etc. Je sais que ça va être le cas pour d'autres, hein. Mais, moi, ce n'est pas mon cercle d'amis, ce n'est pas mon cercle social, en fait. Après, c'est les accointances qui sont faites comme ça. Parce que je n'en ai pas parmi mes potes. Mais les peu de fois où je les ai vus, lors de conférences de rédac', parfois, tu te rencontres pour parler de la direction du mag', on s'entendait très bien, on se faisait des bouffes.

## D. Liste des entretiens complémentaires

Ce tableau reprend, par ordre alphabétique, l'intégralité de nos entretiens complémentaires (mais pas nos « échanges » ; voir 6.2.2). Nous précisons systématiquement la fonction et la thématique principale de l'entretien. Néanmoins, comme ces entretiens complémentaires n'avaient pas vocation à être analysés (et donc intégralement retranscrits), nous n'avons pas systématiquement procédé à un enregistrement. Le cas échéant (« prise de notes »), nous ne sommes pas en mesure d'indiquer la durée précise de l'entretien, et nous contentons d'en communiquer une estimation. Enfin, nous mentionnons l'identité des éventuels autres intervieweurs dans la colonne la plus à droite.

Nom (pseudo)	Fonction	Thématique principale de l'entretien	Date et durée de l'entretien (autres intervieweurs)
Aki Nakamura	Professeur (Ritsumeikan University)	Le journalisme vidéoludique d'enquête au Japon	08/06/18 – 15m environ (prise de notes)
Alice Géraud	Co-directrice de la rédaction ( <i>Les Jours</i> )	La création d'un nouveau média par des journalistes généralistes	19/09/17 – 1h environ (prise de notes ; avec Marc Vanesse)
Ambroise Garel (Louis-Ferdinand Sébum)	Rédacteur en chef ( <i>Canard PC</i> )	L'organisation interne de <i>Canard PC</i> et ses ambitions éditoriales	17/05/17 – 56m40s
Ambroise Garel (Louis-Ferdinand Sébum) et Emmanuel Denise (Noël Malware)	Journalistes salariés ( <i>Canard PC</i> )	Les angles originaux au sein des critiques de jeux vidéo	16/06/20 – 1h28m29s (avec Pierre-Yves Houlmont)
Anonyme (femme)	Journaliste pigiste	La précarisation des journalistes	18/01/18 – 21m23s
Anonyme (femme)	Journaliste en CDI	Les coulisses d'un magazine dédié à un éditeur de jeu vidéo	20/04/18 – 1h environ (prise de notes)
Anonyme (homme)	Journaliste en CDI	La précarisation des journalistes	22/01/18 – 16m30s
Arashi	Lecteur (presse vidéoludique japonaise et française)	La comparaison entre la presse spécialisée japonaise et française	06/06/18 – 1h57m09s (avec Pierre-Yves Hurel et Fanny Barnabé)
Christophe Collet et Jean-Kléber Lauret (Jika)	Ex-rédacteur en chef et ex-rédacteur en chef adjoint ( <i>Joystick</i> )	Pratiques éditoriales et conditions de travail au sein de Yellow Media/M.E.R.7 (2008-2012)	19/03/2020 – 58m06s
Cyril Drevet et Cyrille Baron	Ex-journaliste ( <i>Player One</i> ) et ex-rédacteur en chef ( <i>Joystick</i> )	L'avènement des magazines consoles et PC	10/01/2021 – 2h26m40s (avec Yves Breem)
Cyrille Baron (Moulinex) et Gia To	Ex-rédacteur en chef ( <i>Joystick</i> ), Ex-journaliste ( <i>Consoles +</i> , <i>Game One...</i> )	Les pratiques éditoriales et conditions de travail au sein d'Hachette Disney Presse et EMAP dans les années 1990 et 2000	28/02/2021 – 2h18m46s (avec Yves Breem)
Fabrice Arfi	Chef du service enquête ( <i>Mediapart</i> )	Le journalisme d'investigation	20/09/17 – 1h30 environ (prise de notes ; avec Marc Vanesse)
Gilles Banneux	Journaliste indépendant	Le journalisme vidéoludique en Belgique francophone	25/04/18 – 25m11s (avec Sandy Louis)
Imré Antal	Ex-rédacteur en chef ( <i>PC Jeux</i> )	Les pratiques éditoriales et conditions de travail au sein d'Edicorp Publications dans les années 1990 et 2000	12/03/2020 – 59m17s
Ivan Gaudé (Ivan Le Fou)	Directeur de la publication ( <i>Canard PC</i> )	Le journalisme d'investigation dans la presse vidéoludique	21/09/17 – 58m50s
Jacques Harbonn et Alain-Huygnes Lacour	Ex-journalistes ( <i>Tilt</i> )	Les débuts de la presse vidéoludique française	07/11/2020 – 2h01m40s (avec Yves Breem)
Jean-Kléber Lauret (Jika) et Kévin Cicurel (Moguri)	Ex-rédacteurs en chef adjoint ( <i>Joystick</i> et <i>Consoles +</i> )	Pratiques éditoriales et conditions de travail au sein M.E.R.7 (2011-2012)	02/10/2021 – 1h27m30s (avec Yves Breem)
Jean-Pierre Abidal et Christophe Delpierre	Ex-rédacteur en chef ( <i>PC Jeux</i> ) et ex-journaliste pigiste ( <i>Player One</i> , <i>Joypad</i> , <i>Consoles +</i> )	L'ascension de Future France	23/05/2021 – 2h19m03s (avec Yves Breem)

Jérémy Erismann	Modérateur ( <i>JVN.com</i> )	L'historique de <i>JVN.com</i> et ses démêlés avec M.E.R.7	08/01/18 – 30m environ (prise de notes)
Julie Le Baron (Ellen Replay) et Freddi Malavasi (Kahn Lusth)	Journaliste pigiste ( <i>Canard PC</i> ) et Rédacteur en chef ( <i>Canard PC</i> )	La place de l'enquête dans la presse vidéoludique	16/06/20 – 1h25m32s (avec Pierre-Yves Houlmont)
Marc Andersen	Créateur de Sipress	Histoire de la presse magazine spécialisée en jeu vidéo	12/02/2020 – 41m48s
Philippe Karakaysan (Kara)	Ex-dessinateur ( <i>Consoles +</i> )	La pratique du dessin de presse dans la presse vidéoludique des années 1990 et 2000	03/02/2020 – 28m05s
Raphaël Lucas et Emmanuel Villalba	Journaliste ( <i>Jeux Vidéo Magazine, Joypad...</i> ) et ex-journaliste ( <i>JVN.com</i> )	La crise de la presse vidéoludique	08/07/2021 – 2h21m08s (avec Yves Breem)
Rinaldo Wirz	Développeur (Momo-Pi Studios)	Les relations entre les développeurs et les journalistes spécialisés	06/06/18 – 1h30m49s (avec Pierre-Yves Hurel et Fanny Barnabé)
Stéphane Lavoisard et Patrick Giordano	Ex-rédacteur en chef ( <i>Génération 4</i> ) et ex-journaliste ( <i>Amstrad Cent Pour Cent, Player One...</i> )	Les débuts de la presse vidéoludique française	05/12/2020 – 2h04m15s (avec Yves Breem)
Yann Serra et Arnaud Chaudron	Ex-directeur adjoint des rédactions ( <i>Posse Press</i> ) et Ex-rédacteur en chef ( <i>Joystick</i> )	Les conséquences de la démocratisation d'internet sur la presse vidéoludique	27/03/2021 – 1h31m23s (avec Yves Breem)



## E. Table des catégories et propriétés

Cette section des annexes liste et définit les propriétés de nos informateurs et informatrices. Elles sont présentées par catégories (dans l'ordre alphabétique). Nous indiquons entre parenthèses le nombre total d'occurrences que nous avons repéré de cette propriété, ainsi qu'une définition générale de la manière dont nous l'avons conceptualisée à partir du vécu analyse, parfois accompagnée d'un exemple ou d'un extrait d'entretien.

### 1. *Aviser et improviser*

#### ... Face à un imprévu, ou spontanément, dans le cadre d'une situation inédite

*Adapter son approche au matériau* (28) : L'informateur modifie sa façon d'appréhender son sujet et les techniques qu'il convoque en réaction aux spécificités de la matière première sur lequel il travaille (documents officiels, archives numériques, interviews d'époque...). « Le matériel t'informe » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Apprendre en communauté* (7) : L'informateur apprend des techniques et innove journalistiquement auprès de ses confrères, en agitant un répertoire de pratiques communes qui s'enrichissent au gré des idées et des intérêts spécifiques de chacun. Dans un esprit d'horizontalité, les différents apports s'alimentent pour nourrir une effervescence de groupe liée à l'apprentissage et à la découverte des possibles du métier. Voir le cas de « l'appel d'air » (chapitre 10).

*Apprendre sur le tas* (34) : L'informateur n'a pas le sentiment d'avoir appris le journalisme sur les bancs de l'école ou dans des livres – ou, en tout cas, il estime que ces méthodes n'étaient pas suffisantes : il s'est imprégné du métier par la pratique, sur le terrain, en se retrouvant face aux tâches qui lui incombaient. « J'ai beaucoup appris pendant les stages, mais ce que j'ai appris à l'école, honnêtement, j'ai plus souvenir d'avoir fait des soirées que d'avoir appris des trucs, pour être tout à fait franc » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*Critiquer à l'instinct* (14) : L'informateur ne pense pas son acte d'écriture en amont, il n'intellectualise pas son processus critique : il laisse ses impressions venir à lui et les couche sur le papier dans la foulée. « Quand j'écris sur le jeu vidéo classique, je ne prends jamais de notes et je laisse parler mon cœur, en un sens. C'est du ressenti, de l'analyse et je n'ai pas besoin de me baser sur des notes » (Entretien du 20 octobre 2017 avec Sébastien Delahaye).

*Inventer des genres journalistiques hybrides* (15) : L'informateur mélange des techniques et des préceptes éditoriaux issus de plusieurs genres, que ceux-ci soient institués dans son répertoire professionnel ou que les emprunts soient réalisés pour l'occasion. Ce faisant, il goûte sa propriété comme plus personnelle et s'affranchit de nombreux codes et contraintes en créant un cocktail inédit. Voir l'exemple du « guide de voyage » dans *Canard PC* (« L'enclenchement de l'ambition éditoriale », chapitre 9).

*Profiter d'un coup de chance* (34) : Une opportunité à la fois inattendue et séduisante s'est présentée à l'informateur, et il l'a suivie par instinct. Sont fréquemment corollaires de cette propriété les sentiments qu'une carrière est tissée de hasards, que certains choix semblent irraisonnés avec le recul (ce qui est perçu comme une « chance » dans un contexte personnel donné est plus tard perçu comme une « folie »), mais aussi que l'informateur ne « mérite pas cette chance » (syndrome de l'imposteur).

*S'adapter aux contraintes juridiques* (21) : L'informateur rencontre des contraintes non anticipées liées au domaine juridique et se plie à celles-ci pour que son travail puisse s'en accommoder. Dans certains cas, ces soucis se muent, avec le recul, en une version plus intéressante que ce qui avait été pensé au départ. Voir l'exemple de l'ouvrage *L'histoire de Mario* de William Audureau (« S'adapter : transformer les complications en inspirations », chapitre 11).

*Se laisser emporter* (51) : Au détriment de l'organisation, de la rigueur, des délais ou de la rentabilité, l'informateur s'abandonne à son travail et se laisse surprendre par les chemins de traverse sur lesquels il l'emmène. L'improvisation et l'excitation que la tâche procure l'emportent sur la réflexion. La propriété émerge aussi en plein entretien, lorsque l'informateur *Se laisse emporter* par le flux de ses paroles et du récit de son expérience, au point d'oublier ce qui a suscité son emballement (« Attendez, c'était quoi la question ? », Entretien du 16 septembre 2019 avec Julie Le Baron).

*Sélectionner par pragmatisme* (25) : Face aux délais de publication de l'article ou à d'autres complications, l'informateur doit se résoudre à opérer des coupes dans sa matière, des choix de priorités, du tri entre l'essentiel et l'accessoire. Le pragmatisme consiste à refuser d'intellectualiser cette étape d'écramage, à sélectionner au jugé, sur base d'ambitions générales attribuées à l'article plutôt qu'en inspectant minutieusement les apports de chaque intervenant interrogé.

## 2. Définir sa posture

### ... De manière réflexive, à destination du chercheur, des diffuseurs ou encore du public

*Faire les choses entièrement* (81) : L'informateur « se donne à fond » face à des difficultés, goûte toute l'âpreté du processus investigateur pour mieux en retirer un sentiment de travail « bien fait ». Être mû par une volonté de *Faire les choses entièrement* revient à s'autodéfinir comme exigeant, comme un journaliste refusant de ne réaliser son travail « qu'à moitié » (voir le point éponyme, chapitre 10).

*Formuler une vision analytique* (33) : À l'opposée de la posture de testeur, évaluant chaque élément constitutif d'une œuvre vidéoludique de façon exhaustive, la vision analytique revendique une approche sélective, approfondissant subjectivement des aspects précis, souvent en les faisant dialoguer avec d'autres registres artistiques : « analyser un jeu vidéo autrement que par le prisme vidéoludique » (Entretien du 5 juin 2018 avec Victor Moisan).

*Incarner Monsieur Tout le monde* (25) : Plutôt que de se représenter comme supérieur, commentant le monde depuis sa tour de verre, l'informateur a le sentiment de se placer au même niveau que ses lecteurs, de représenter leurs intérêts, d'établir une proximité avec les préoccupations d'un « consommateur ordinaire ». « Vous, quand vous allez acheter votre iPhone, vous allez l'acheter avec vos sous, 1.200 euros. C'est énorme, 1.200 euros. Et ça doit absolument transparaître dans le texte. Parce que, le lecteur, c'est ce qu'il attend » (Entretien du 16 novembre 2017 avec Samuel Demeulemeester).

*Montrer son enthousiasme* (19) : Dans le prolongement de la « critique de célébration » des magazines vidéoludiques des années 1990 (voir chapitre 5), l'informateur assume pleinement son excitation à l'égard des nouveautés ou d'une œuvre en particulier. Ce qui ne se révèle pas nécessairement incompatible avec le traitement professionnel du sujet : « on peut être journaliste en restant fan [du créateur sur lequel on écrit] » (Entretien du 5 décembre 2017 avec Nicolas Turcev).

*Ne pas se montrer dupe* (34) : L'informateur se montre méfiant à l'égard de l'esbroufe communicationnelle du cycle vidéoludique, voire se moque des effets de manche superfétatoires qui en découlent. Il se sent apte à déconstruire ce discours promotionnel et à décoder les réalités industrielles qu'il recèle.

*Ne pas se surprendre* (47) : L'informateur s'autodévalue par réflexe pour ne pas sembler présomptueux, éviter de donner le sentiment qu'il surestime la qualité et le caractère journalistique de son travail (voir le point dédié, chapitre 10).

*Relever des défis* (35) : L'informateur choisit sciemment de s'attribuer des tâches plus ardues ou plus exigeantes que celles chevillées à sa routine éditoriale. Il vit ce pic de difficulté comme une épreuve galvanisante qui l'aide à s'affirmer en tant que journaliste professionnel.

*Respecter le journalisme* (15) : L'informateur ressent les préceptes de l'idéologie professionnelle comme pleinement incorporés à sa façon de travailler et les conçoit comme des enjeux éthiques et déontologiques capitaux. Ces balises guident la manière dont il exerce sa profession : il n'oserait aucunement les bafouer.

*Rester dans le concret* (26) : Refusant de se montrer ésotérique, l'informateur souhaite à tout prix demeurer proche de préoccupations sensibles, matérielles, allant à l'essentiel. Cette posture peut constituer à effacer les traces d'humour, à se concentrer sur l'actualité brute, ou encore à développer des exemples précis permettant de resserrer l'angle journalistique.

*Revendiquer l'indépendance* (14) : L'informateur ne se sent ni inféodé aux éditeurs de jeux vidéo, ni à son diffuseur principal. Il souhaite affirmer sa transparence et se sent davantage en adéquation avec son métier lorsqu'aucune obligation extérieure ne pèse sur ses épaules. Voir notamment le concept d'« indépendance d'apparence » (chapitre 8).

*Revendiquer une double casquette* (29) : L'informateur se sent pourvu de plusieurs atouts qui lui permettent de se définir comme un caméléon rédactionnel, capable de traiter des sujets de domaines variés, avec des outils issus de registres multiples. « Je suis *de facto* journaliste spécialisé, mais je suis aussi journaliste généraliste » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*S'étonner de son succès* (9) : Manifestant l'humilité qu'il éprouve, l'informateur a le sentiment de ne pas mériter le succès public de son travail, ou encore sa reprise par des confrères. Indirectement, ce vécu participe à définir le travail d'enquête comme une pratique journalistique ordinaire, ostracisant de plus belle les acteurs qui ne s'y adonnent pas : « Je n'ai pas l'impression de faire quelque chose d'exceptionnel [...] j'ai juste l'impression d'avoir traité un sujet, ce que les autres n'ont pas fait » (Entretien du 16 novembre 2017 avec Samuel Demeulemeester).

*Se considérer comme un pionnier* (12) : L'informateur s'autodéfinit comme faisant partie des défricheurs du journalisme vidéoludique, voire comme un instigateur de l'enquête à propos du médium. Ce sentiment est évidemment facilité par le

nombre d'années d'expérience écoulées, et est généralement corollaire d'un point de vue sur la pratique du métier ayant mué au cours du temps.

*Travailler en amateur* (15) : L'informateur définit sa pratique présente ou passée comme empreinte d'amateurisme, dans le sens où elle se veut bénévole, et donc désintéressée financièrement. En fonction du rapport entretenu avec le métier de journalisme, l'amateurisme peut être envisagé comme un idéal (aucun soupçon de relation commerciale avec l'industrie) ou comme un point de départ dont il convient de s'écarter pour « gagner en professionnalisme », ce qui est alors vécu comme une progression.

### 3. Déplorer

#### ... Des écueils attribuables à autrui (l'industrie, les diffuseurs, le public, les confrères, etc.)

*Abandonner ses sujets* (7) : Suite à différentes complications externes ou internes à la rédaction, l'informateur se voit contraint de laisser de côté une piste journalistique qui lui tenait à cœur, pour de bon ou de manière temporaire.

*Déplorer le pouvoir des éditeurs* (35) : L'informateur regrette la mainmise de l'industrie vidéoludique sur la communication, la culture du secret qui entrave le dialogue avec les sources. Il aimerait davantage de liberté pour exercer sa profession, par exemple en bénéficiant de la pratique du "off", plus courante dans d'autres domaines culturels (Voir « La pression et l'entrave », chapitre 11).

*Déprimer professionnellement* (13) : L'informateur se sent intellectuellement bridé dans sa créativité au sein de sa profession, il se meurtrit plutôt que de s'épanouir. Sur le long terme, cette décrépitude peut le pousser à quitter son poste, même sans « plan B » à l'horizon, pour préserver son bien-être (voir « L'asphyxie », chapitre 10).

*Identifier des blocages de l'industrie* (49) : L'informateur rencontre des empêchements provenant des acteurs de la sphère vidéoludique au cours de son processus journalistique. Communication verrouillée, focalisation exclusive sur les nouveautés, prises de parole surveillées, contrôlées et limitées... Ces obstacles neutralisent les velléités d'enquête et donnent le sentiment d'un choix binaire : journalisme conformiste pactisant avec l'industrie ou proposition rafraîchissante qui se passe de son concours.

*Identifier un décalage entre journalistes et joueurs* (10) : L'informateur déplore la perception biaisée ou les propos agressifs de certains lecteurs hostiles, principalement sur les réseaux sociaux. Il ne se sent pas en phase avec les arguments et les attentes et pratiques de consommation de ces joueurs, au prisme de ses propres valeurs éthiques d'observateur de l'industrie (voir « Se plaindre des lecteurs », Interlude de la 4<sup>e</sup> partie).

*Manquer de modèles* (8) : Au sein des personnalités influentes du sous-champ du journalisme vidéoludique, l'informateur a le sentiment de ne pas compter suffisamment de figures inspirantes et transmettrices d'un goût pour l'enquête. William Audureau établit un parallèle avec le *role model* de la pensée féministe : « Il n'y a pas grand monde pour t'enseigner les bases du journalisme, pas grand monde pour te dire "ben, en fait, le jeu vidéo, on peut vraiment écrire dessus [de manière journalistique] et voilà à quoi ça ressemble" » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Manquer de visibilité* (5) : L'informateur estime que son travail, pourtant de qualité, n'est pas assez mis en valeur par son diffuseur, et/ou pas suffisamment connu du public. Il éprouve un sentiment d'injustice et de frustration, notamment en ce que ses découvertes pourraient participer à faire évoluer les mentalités de l'industrie et des joueurs si elles étaient davantage mises en lumière.

*Négocier sa rémunération* (8) : Pour rendre ses revenus décents, l'informateur se sent contraint de devoir marchander avec son diffuseur une rémunération à la hausse. Il ne s'agit pas d'un sentiment de fierté, mais plutôt d'instinct de survie : sans cette revalorisation financière, le travail accompli, déjà peu rentable, ne serait absolument pas en adéquation avec le temps et les efforts qui sont investis.

*Regretter le manque de transparence des confrères* (10) : En termes déontologiques, l'informateur ne se sent pas en phase avec certains confrères. Il estime que certains principes éthiques qu'il considère comme élémentaires, à l'image du refus des « ménages » et « arrangements », ne sont pas assez respectés par la profession. « À l'époque [le test *hardware*.] c'était un truc d'amateur. Il fallait avoir un boulot à côté, ou bien que le site rapporte suffisamment d'argent pour pouvoir en vivre. Sauf que je me suis demandé d'où il venait le pognon. [...] Ben, là, on se rend compte rapidement qu'on tombe dans le conflit d'intérêts assez vite » (Entretien du 16 novembre 2017 avec Samuel Demeulemeester).

*Regretter le travail bâclé des confrères* (30) : L'informateur déplore la pratique médiatique du « tout, tout de suite », qu'il juge de plus en plus hégémonique : jeux critiqués avant d'avoir été parcourus entièrement, rumeurs relayées sans

vérification, reprises incomplètes, citation paresseuse de la communication officielle... Voir notamment le cas de l'interview de Philippe Lavoué par Corentin Lamy (« S'adapter : transformer les complications en inspirations », chapitre 11).

*Ressentir une culture du produit* (45) : En observant la sphère vidéoludique et en collaborant avec celle-ci, l'informateur identifie un hiatus entre l'idéologie professionnelle du journalisme et la valorisation systématique des nouveautés par les éditeurs. Cette perception consommatrice du jeu vidéo gangrène parfois jusque les créateurs eux-mêmes, qui peinent à développer une réflexion approfondie lorsque les informateurs les questionnent sur leurs inspirations ou leurs référents artistiques (« La culture du produit », chapitre 1).

*S'inquiéter de la santé de la presse* (14) : L'informateur se montre peu confiant à l'égard de l'avenir de sa profession, voire de l'état financier de la presse dans son ensemble, qui manque de plus en plus de moyens et, en conséquence, de marge de manœuvre. « Ce n'est quand même pas facile de créer un poste dans la presse, aujourd'hui. Parce qu'il n'y a pas d'argent dans la presse, quoi » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*S'adapter aux contraintes financières* (15) : L'informateur a incorporé les problématiques liées au manque de moyens de la presse et les particularismes des modèles économiques. Il s'en accommode, tant bien que mal, pour exercer son métier de la manière qui lui plaît malgré ces entraves et les sacrifices ou obligations qu'elles impliquent.

*Se languir de son travail antérieur* (10) : L'informateur ressent une nostalgie vis-à-vis d'une pratique qu'il exerçait jadis, une (sous-)spécialisation qu'il a quittée ou encore un diffuseur avec lequel il ne collabore plus. Si l'occasion se présentait, il souhaiterait y revenir. « Je me suis retrouvé retrouvé pendant un an, qui a été clairement le pire de toute ma vie professionnelle, journaliste photo à *01.net*. [...] Et, là, le jeu vidéo m'a pas mal manqué » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Se plaindre d'un manque de budget des diffuseurs* (18) : L'informateur déplore le peu de moyens attribués aux productions hors-cycle au sein de la presse vidéoludique. Il se dissuade parfois lui-même de proposer une enquête, parce qu'il sait très bien que l'enveloppe financière réservée à ce genre se révèle maigre, au point de ressentir ses ambitions comme déçues d'avance.

*Se plaindre des tarifs en dessous de la norme* (13) : À la différence de la propriété ci-dessus, l'informateur a ici été directement confronté à des standards de rémunération particulièrement bas, et s'en désolé. Il en conclut que l'investigation n'est absolument pas rentable financièrement, surtout pour les pigistes. « [Pour mon enquête sur] le dopage dans l'e-sport, c'est Numerama qui m'a proposé une des rémunérations les plus hautes : 300 euros nets. Et c'est vrai que, pour 12.500 signes et un travail d'enquête assez conséquent... C'est peu, quoi » (Entretien du 27 septembre 2019 avec Héroïse Linossier).

*Se sentir débordé* (30) : L'informateur a l'impression d'être noyé par les tâches routinières et les impératifs liés à l'intra-cycle, au point qu'il ne parvienne plus à se dégager du temps pour travailler sur des sujets plus approfondis, développés sur le long terme. Sa pratique est vécue comme une éternelle course contre les délais, doublé d'un sentiment frustrant de bâcler le travail. « [On a beaucoup parlé en interne d'une envie] de prévoir les dossiers à l'avance. Que ça soit fait en amont, pas qu'on nous dise le premier du mois, "tu fais un sujet qui sort le quinze", et qu'on se retrouve à faire un truc à l'arrache en dix jours » (Entretien du 15 décembre 2017 avec Cécile Fléchon).

*Se sentir en décalage avec les collègues/confrères* (35) : L'informateur a l'impression de ne pas être sur la même « longueur d'onde » que certains autres acteurs de la presse vidéoludique, en termes de pratique, de déontologie ou encore de rapport au jeu vidéo et à l'industrie. Règne comme un sentiment que, malgré le point commun de la profession, ces personnes et lui ne parleraient pas le même langage, ne viendraient pas de la même planète. « Je pense que, le journalisme jeu vidéo, tu peux y venir ou par le journalisme ou par le jeu vidéo. Et je pense que [la] vieille génération, c'était beaucoup de gens qui venaient pour le jeu vidéo, et pas du tout pour le journalisme » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*Se sentir entravé par la culture de son entreprise* (32) : L'informateur ne se sent pas encouragé, voire s'estime bloqué, par la manière dont son diffuseur principal perçoit et valorise le journalisme approfondi. Les enquêtes ne constituent à son sens aucunement une priorité, au point qu'en confectionner ne l'ostracise presque naturellement, ce qu'il regrette lourdement. « Est-ce qu'on est armés, en tant que journalistes de jeu vidéo, pour faire de l'enquête ? [...] On est peu armés parce qu'il y a une culture d'entreprise qui n'est souvent pas journalistique. En tout cas, de mon expérience, à *Jeux Vidéo Magazine* (Future France), c'était catastrophique. Nous sommes des supports publicitaires avant tout et on doit capter l'attention. On ne nous demande pas, à nous, de faire de la grande presse » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Se sentir pressé par le temps* (24) : L'informateur ne dispose jamais de délais suffisamment amples à son goût, ce qui l'empêche de réaliser son travail avec le degré d'approfondissement qu'il souhaiterait. Les contraintes de publication

neutralisent la latitude nécessaire à la réflexion, à la prise de recul, qui lui permettraient pourtant de produire des articles de meilleure qualité.

*Travailler par nécessité financière* (23) : L'informateur se sent contraint de travailler, plus par besoin de « remplir son frigo » que par envie. Cette détresse le mène vers des secteurs auxquels il ne se destinait pas, des tâches qu'il n'affectionne pas, ou encore des diffuseurs avec lesquels il aurait préféré éviter de collaborer. À force de compromis, l'informateur finit parfois par ne plus voir faire de concession : « Je ne suis plus forcément d'accord pour transiger avec mes convictions sur les articles que je vais écrire, avec les lignes éditoriales, vis-à-vis du journal auquel je vais contribuer. Parce que ça fait longtemps que je ne fais pas exactement ce que je veux, donc voilà, [...] le journalisme à tout prix, je pense que c'est fini pour moi » (Entretien du 26 août 2021 avec Nicolas Turcev).

#### **4. Développer sa polyvalence**

**... Pour satisfaire une envie de transversalité, ou s'assurer un avenir professionnel moins rattaché à la spécialisation vidéoludique**

*Donner au jeu vidéo une portée sociale et culturelle* (49) : L'informateur explore le péri-jeu vidéo en examinant les œuvres sur lesquelles il écrit à l'aune de dimensions artistiques et sociétales. Cette démarche lui permet d'enrichir sa lecture du médium par des aspects extérieurs et d'ouvrir celui-ci à des référents issus d'autres envers, à des enjeux dépassant l'obsession pour l'esthétique numérique (Voir « La diversification technique », chapitre 11).

*Exercer plusieurs activités professionnelles simultanément* (22) : L'informateur choisit de travailler conjointement pour plusieurs employeurs (médiatiques ou non) dans l'optique de multiplier les expériences professionnelles, ainsi que les pratiques et apprentissages qui y sont liés, dans l'optique de rompre avec sa routine éditoriale.

*Jongler avec les registres* (33) : L'informateur passe fréquemment d'un style ou d'un ton à l'autre, y compris au sein d'une même production, au gré de ce qui lui semble le plus approprié. Il jouit ainsi d'une palette lexicale et pratique très large. « Quand j'écris, je profite un petit peu du fait que ce soit des livres qui existent dans un entre-deux, ou plutôt qui ne sont attachés clairement à aucune obédience, pour emprunter un peu le style qui me paraît le plus naturel ou le plus agréable sur le moment » (Entretien du 7 février 2018 avec William Audureau).

*Multiplier les domaines* (39) : L'informateur ne limite pas sa pratique professionnelle au jeu vidéo mais écrit ou enquête également à propos d'autres sphères, que ce soit par intérêt personnel ou du fait d'une planification stratégique (voir « La diversification thématique », chapitre 11).

*Multiplier les rythmes de travail* (8) : L'informateur alterne volontairement entre des tâches courtes à entreprendre et des projets plus chronophages s'étendant sur un temps long. Cet éclatement des temporalités professionnelles permet notamment d'équilibrer la routine de l'intra-cycle avec des séquences plus inhabituelles, propice à une réflexivité mise au service de l'approfondissement journalistique.

*Relier ses spécialités à différents employeurs* (8) : L'informateur gravite autour de plusieurs thématiques distinctes, mais chacune est réservée à un diffuseur en particulier, ce qui ne l'empêche pas d'approcher ces différents secteurs avec une préoccupation commune. « Les médias [pour lesquels j'écris] ont l'air très spécialisés, comme ça (cinéma, jeu vidéo, astronomie...), mais mes sujets sont plus généraux et sociétaux. Je n'ai pas d'expertise particulière : je dirais que j'ai des centres d'intérêt multiples, et que l'aspect humain en est le dénominateur commun » (Entretien du 16 septembre 2019 avec Julie Le Baron).

*S'intéresser à un événement inhabituel* (23) : Piqué par la curiosité, l'informateur s'engouffre opportunément dans la brèche ouverte par une actualité détonant avec sa routine éditoriale, une thématique éloignée de ses préoccupations habituelles. « C'est un sujet [jeu vidéo et handicap] que je ne connaissais absolument pas, j'ai commencé à me lancer dedans à l'initiative de Xbox. [C'est lors du reportage au CNAM] que j'ai pris conscience de la chose. Le sujet m'a tout de suite intéressé, et je l'ai proposé à mon rédac chef » (Entretien du 14 janvier 2019 avec Loïc Ralet).

*S'intéresser à des domaines hors-jeu vidéo* (73) : L'informateur ressent une attirance personnelle pour d'autres domaines que le jeu vidéo (cinéma, économie, littérature, politique...), moins dans une perspective professionnelle que par soif de connaissance et curiosité affinitaire.

*Sortir de sa case* (69) : L'informateur a été par le passé, volontairement ou non, rattaché à un type de tâche ou à une thématique précise et ressent le besoin de s'en extirper. « J'écrivais dans la rubrique Japon, en général on me contactait pour faire du Japon et du Japon, et puis je me suis diversifié au fur et à mesure » (Entretien du 21 décembre 2017 avec Daniel Andreyev).

*Utiliser des outils d'autres domaines* (35) : L'informateur emprunte des méthodes à d'autres champs de pratique que celui du jeu vidéo pour se façonner de nouvelles perspectives, à l'instar de la critique cinéma ou de la recherche historique. « C'est le principe de l'analyse de film appliqué aux jeux vidéo : tu prends un moment clé et tu essayes de le décortiquer, de voir du point de vue du joueur pourquoi ce moment-là a un intérêt » (Entretien du 5 juin 2018 avec Victor Moisan).

## 5. *Douter*

### **... De soi, de son travail, de sa légitimité, etc.**

*Avoir besoin d'un mentor* (8) : L'informateur estime qu'il n'est pas suffisamment outillé pour se mesurer à l'investigation. Il a le sentiment de nécessiter l'apprentissage d'un confrère plus expérimenté pour être à la hauteur des exigences qu'implique cette pratique.

*Différencier investigation et enquête* (9) : L'informateur dévalorise sa pratique en préférant la qualifier d'enquête plutôt que d'investigation. En identifiant les critères définitoires de l'investigation et en pointant ce qu'ils ont de plus approfondi que l'enquête, il en vient à démontrer qu'il ne mérite pas de s'en revendiquer (voir le point éponyme, chapitre 10).

*Manquer d'expérience* (15) : L'informateur se sent « jeune » dans le métier, du point de vue du temps nécessaire à l'incorporation des techniques et réflexes professionnels. La propriété émerge évidemment plus fréquemment chez les jeunes journalistes, mais elle peut aussi poindre à l'égard d'un domaine ou d'une pratique spécifiques. « Moi, j'ai vraiment appris énormément de choses lors de cette enquête, justement parce que j'ai pu travailler avec des journalistes qui sont habitués au journalisme d'investigation. [...] Moi, c'est terra incognita complète de faire ce genre d'enquête sur le jeu vidéo. On n'est pas habitués à ça, dans notre secteur. De ce point de vue là, je ne suis pas un journaliste expérimenté, je me suis retrouvé, au contraire, dans la position du débutant complet » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Manquer de sources* (10) : L'informateur a le sentiment de ne pas avoir développé un carnet d'adresses suffisamment fourni que pour pouvoir entreprendre un travail journalistique à la hauteur de ses ambitions, en termes de diversité d'intervenants, d'informations inédites ou encore d'approfondissement des propos.

*Ne pas se sentir à la hauteur d'un statut* (25) : L'informateur se sent mal à l'aise avec la manière dont sa catégorie socioprofessionnelle le définit, ou trouve inadéquate la définition qui lui est attribuée par autrui, en ce qu'elle le survalorise. « Je sais que je ne suis pas Élise Lucet non plus et je vais tâcher de rester humble et de faire ce que je sais faire » (Entretien du 14 janvier 2019 avec Loïc Ralet).

*Ne pas se sentir à sa place* (31) : L'informateur ne parvient pas à se sentir chez lui au sein de la rédaction de son principal média diffuseur, souvent plutôt de manière symbolique que spatiale. Il a l'impression de ne pas mériter la prestance de ce média, et cette gêne mentale l'empêche d'y trouver ses marques. « Quand je suis arrivé chez *Canard PC*, j'ai mis beaucoup de temps à me retrouver. J'ai l'impression de m'être mis tout seul un nombre incalculable de carcans » (Entretien du 14 décembre 2017 avec Pierre-Alexandre Rouillon).

*Rappeler les contraintes financières* (44) : L'informateur confronte ses envies éditoriales aux modes de production que son principal média diffuseur met à sa disposition, ce qui aboutit au constat que les moyens ne seront probablement suffisants pour concrétiser cette ambition. Règne le sempiternel sentiment que la presse manque d'argent.

*Relativiser son travail antérieur* (55) : L'informateur autodévalue ses réalisations professionnelles précédentes, qu'elles aient été produites sous l'égide d'un média qui le diffuse encore actuellement ou pour le compte d'un collaborateur d'autrefois. « C'était des sites complètement amateurs. À l'époque j'avais 18 ans, j'étais encore un ado. C'était des sites "PC quelque chose", "jeux vidéo quelque chose", c'était des trucs très basiques, simplistes, sans intérêt historique » (Entretien du 20 octobre 2017 avec Sébastien Delahaye). Ce sentiment le renvoie indirectement au fait que son capital journalistique a crû depuis cette époque révolue.

*Ressentir la pression du lectorat* (7) : L'informateur se figure mentalement les attentes du lectorat de son média diffuseur, au point que celles-ci le poussent à travailler davantage, avec le stress que charrie cette charge additionnelle. Il s'agit bien d'une pression irrationnelle, intangible et auto-imposée : « Comme d'un seul coup, mes articles pour *Gamekult* se sont retrouvés payants, cela m'a apporté une pression supplémentaire. [...] Ça venait de moi, car je me suis dit que, comme désormais les gens devaient payer pour avoir accès à ce que j'écrivais, ça m'apportait une pression supplémentaire » (Entretien du 21 septembre 2017 avec Oscar Lemaire).

*Se confronter à une nouvelle activité* (21) : L'informateur se lance dans un type de tâche qu'il n'avait jamais pratiqué auparavant, sans pour autant se sentir tout à fait confiant par rapport à ce labeur inédit. La période de découverte qu'implique cette phase d'apprentissage le rend hésitant et prudent, sur le qui-vive.

*Se remettre en question* (56) : L'informateur identifie des points faibles dans ses réalisations professionnelles, ou constate que celles-ci entraînent des conséquences négatives, et se sent potentiellement à l'origine de ces défaillances. Dans une perspective autocritique, il cherche à pointer ses actes qui en sont responsables.

*Se résigner* (13) : L'informateur ressent le besoin impérieux d'abandonner un type de pratiques qui lui semble peine perdue, ou à transgresser des principes qui lui étaient chers. Les obstacles extérieurs (industrie, faible budget des diffuseurs, place accordée à l'intra-cycle...) ou intérieurs (agenda personnel, envies professionnelles...) lui paraissent impossibles à surmonter, ce qui l'amène à se faire une raison. « [Reprendre tels quels des communiqués de presse,] même si ce n'est pas du journalisme à proprement parler, et que, moi, ça me dérange un peu, ça m'a permis de mettre un petit orteil dans le milieu » (Entretien du 27 septembre 2019 avec Héloïse Linossier).

*Se sentir dans une niche* (41) : L'informateur a le sentiment d'être cantonné à une sous-spécialité spécifique, ou à un type de tâche en particulier dont il ne peut se dépêtrer. La spécialisation vidéoludique en elle-même confère parfois une impression d'ostracisation, comme si l'informateur ne s'adressait qu'à un public très restreint.

*Se sentir dispensable* (26) : L'informateur identifie des indices le menant à penser qu'il occuperait un rôle interchangeable avec ses confrères, remplirait des tâches accessoires et pourrait se voir remplacé aisément. Ce sentiment est lié à l'autodévaluation, à la conception de soi comme un journaliste ordinaire, sans atout distinctif.

*Se sentir inférieur aux journalistes hors-jeu vidéo* (39) : L'informateur ressent un complexe d'infériorité vis-à-vis de ses confrères généralistes ou spécialisés dans un autre domaine que le sien. Il s'agit d'un produit de la violence symbolique pesant sur la spécialisation vidéoludique : cette perception inéluctable selon laquelle il s'agirait d'un « sous journalisme » (voir le point éponyme, chapitre 10).

*Souffrir en travaillant* (12) : L'informateur subit une série de sacrifices et d'atouements, personnels ou partagés avec la rédaction, qui lui demandent d'endurer plusieurs formes de pressions (entraves, blocages) et d'errances (temps incompressible, doutes personnels et professionnels) Ce vécu douloureux participe à envisager la profession de journaliste comme un sacerdoce (voir le point éponyme, chapitre 11).

## **6. Gérer sa carrière**

### **... De manière à ce qu'elle évolue dans la direction souhaitée, en conservant une marge de manœuvre et de liberté**

*Choisir ses partenaires par envie* (23) : L'informateur opère des choix professionnels sur base des individus avec lesquelles il souhaite collaborer, dont il rêve de s'entourer : amis, personnes de confiance, figures du milieu qu'il admire, etc. [Parmi les facteurs qui m'ont motivé à candidater au *Monde* "Pixels", il y a] le fait de bosser avec William parce que, William, je trouve que c'est un mec qui est une force de travail, de la nature, de proposition, qui est un mec incroyable et c'est motivant de me dire, à ce moment-là, que je vais bosser avec lui » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*Collectionner les employeurs* (34) : L'informateur cherche à accumuler le plus de partenariats possible avec des diffuseurs différents, notamment dans l'optique de renforcer sa sécurité de l'emploi, souvent précaire dans la sphère journalistique.

*Démissionner volontairement* (19) : L'informateur se sent si peu épanoui dans son travail qu'il décide lui-même de quitter son poste, au profit de son bien-être personnel. En fonction des personnalités, mais aussi des modes de production dont dispose le journaliste, ce départ peut être impulsé « sur un coup de tête » ou davantage réfléchi sur le long terme (voir « L'asphyxie », chapitre 10).

*Devenir rentable* (22) : Survient, chez l'informateur, un déclic entraînant une réorientation du cap professionnel en faveur d'une situation financière moins inconfortable. Il peut s'agir de s'ouvrir à des types de collaboration qu'il n'envisageait auparavant (plus de « piges », même si elles sont moins bien payées ou moins intéressantes), priorisant la rémunération aux principes, ou au contraire de se montrer plus exigeant à l'égard de ses rétributions (voir le point éponyme, chapitre 11).

*Obtenir des responsabilités* (12) : Volontairement ou non, l'informateur s'est vu grimper les échelons hiérarchiques, attribuer de nouveaux devoirs. Souvent galvanisant au départ, ceux-ci peuvent en venir à le détourner de ses tâches routinières favorites et devenir oppressants. Les aspirations professionnelles s'entrechoquent alors avec la sauvegarde de l'épanouissement personnel.

*Prendre son temps* (50) : L'informateur se réapproprie son processus de travail dans son ensemble (recherches, vérification, écriture...) pour s'offrir davantage de latitude et bénéficier d'une période de réflexion plus étendue. Chez les salariés, la propriété s'inscrit dans un rapport de force avec l'employeur (faire accepter que le journaliste publie moins

pour croître en profondeur). Pour les pigistes, cette lenteur volontaire est corollaire soit d'une aisance financière, soit d'une relativisation de l'importance accordée aux revenus (travailler moins vite implique de gagner moins d'argent).

*Proposer ses propres sujets* (61) : L'informateur se fait « force de proposition » auprès de ses diffuseurs, dans l'optique de travailler sur des thématiques qui l'intéressent personnellement ou s'avèrent en phase avec son expertise. En fonction du rythme de travail auquel il aspire et de son rapport à l'actualité, il peut tenter de rebondir sur un événement récent ou, au contraire, déterrer une histoire méconnue dont il brandit l'intérêt journalistique.

*Regarder droit devant* (22) : L'informateur fonce tête baissée vers un choix professionnel opéré à l'instinct et se refuse à se poser la moindre question. Il estime que les éléments extérieurs (conseils, retours, contexte...) ne doivent pas le détourner de la direction pour laquelle il a opté. De manière générale, au quotidien, l'informateur ne ressent pas le besoin de développer une quelconque réflexivité à l'égard de sa pratique.

*Ressentir un temps incompressible* (46) : En pratiquant l'enquête, l'informateur se retrouve confronté à des délais impossibles à contourner (attendre des réponses des sources, rassembler suffisamment d'informations avant de confronter les personnes incriminées, patienter jusqu'à une période de publication adéquate...). Ces moments d'expectative ont beau lui sembler inhérent à la pratique approfondie, ils n'en demeurent pas moins frustrants et obligent à s'organiser minutieusement (voir le point éponyme, chapitre 11).

*Se montrer exigeant avec soi-même* (38) : L'informateur se fixe lui-même des standards professionnels contraignants et ambitieux, que ce soit en termes d'écriture, de nombre de sources ou encore de vérification. Cette pression auto-imposée le guide dans ses choix de carrière (privilégier les diffuseurs les plus prestigieux, prendre une semaine de plus pour figoler un article déjà solide, se refuser à faire appel à ses contacts personnels pour s'assurer de la neutralité des témoignages...).

*Se réserver un espace de liberté* (37) : En marge de sa routine éditoriale, empreinte par définition d'une forme de lassitude contrainte, l'informateur cultive des activités professionnelles ou amateurs dans lesquelles il s'amuse et se retrouve désentravé, émancipé du joug habituel. Ce terrain de jeu permet de s'aérer, d'explorer des horizons plus récréatifs qui n'auraient pas été aussi savoureux dans un contexte éditorial plus maîtrisé. « Il y a eu l'avènement des podcasts et, là, c'est vraiment un espace de liberté pour moi où je peux parler de tout, où je peux parler de bouquin, de comédies... » (Entretien du 21 décembre 2017 avec Daniel Andreyev).

## 7. Prospector

**... À la recherche d'autres partenaires, secteurs, opportunités, sources de revenus, etc.**

*Envisager un autre secteur* (13) : L'informateur a le sentiment d'avoir « fait le tour » de la sphère journalistique, ou constate à regret qu'il doit se résoudre à la quitter (pour des raisons financières ou éditoriales), et réfléchit à se réorienter vers une autre profession. Il arrive que ce questionnement ne provienne pas de sa propre réflexion mais d'une proposition externe, par exemple de l'industrie vidéoludique.

*Réfléchir à l'après* (17) : Au fil de sa pratique professionnelle, l'informateur oriente ses choix en fonction de calculs futurs liés à sa stratégie personnelle. Il prend le temps de se préparer aux scénarios potentiels auxquels il songe, dans l'optique d'assurer ses arrières. « J'ai obtenu une rupture conventionnelle de contrat. Il a fallu pas mal de temps pour que je mette ça en place, attendre que mon média n'ait plus vraiment besoin de moi... [Mais] comme ça, je savais que j'avais encore un filet de sécurité, en fait. Que j'avais le chômage [en cas de besoin] » (Entretien du 16 septembre 2019 avec Julie Le Baron).

*Se figurer des diffuseurs* (21) : L'informateur identifie des médias avec lesquels il rêverait de travailler, ou qui lui semblent idéaux pour certains sujets particuliers qu'il planifie. Il anticipe le type de collaboration qu'il pourrait élaborer avec ces partenaires potentiels et, par extension, ce que ceux-ci pourraient offrir de plus que ses espaces de publication actuels.

*Tableur sur des revenus futurs* (10) : L'informateur opère un choix stratégique pour sa carrière en fonction de rétributions potentielles qu'il espère voir survenir. La réception de ceux-ci n'est pas forcément une question de vie ou de mort, mais est chargée d'un enjeu personnel impliquant une réorientation en cas d'échec. « Le but principal, c'est de trouver un financement pour écrire ces articles longs qui me demandent beaucoup de temps, ce qui fait que, pour le salaire qu'on donne dans la presse, cela ne peut pas être rentable. Donc, j'essaie ce système du financement participatif, et on verra si cela marche ou pas » (Entretien du 29 septembre 2017 avec Oscar Lemaire).

*Viser le CDI* (9) : L'informateur se fixe le Contrat à Durée Indéterminée comme un idéal à atteindre, de façon plus ou moins contrainte en fonction de sa situation financière. La stabilité que ce statut confère est ressentie comme rassurante, au point de la prioriser à la sensation de liberté offerte par l'activité de pigiste. « C'est vrai que, le CDI, c'est devenu un



peu le Graal parmi mes camarades, quoi. Alors qu'avant on avait tous un peu des rêves de piges. Maintenant, c'est vrai que la réalité rattrape un peu la passion. C'est triste » (Entretien du 27 septembre 2019 avec Héroïse Linossier).

## 8. *S'aligner avec le diffuseur*

### ... Par nécessité ou par effet de convergence des ambitions

*Accepter les sujets imposés* (28) : L'informateur consent à réaliser les types de tâches ou de thématiques préconisées par son diffuseur, s'inscrit dans le sillon stratégique que celui-ci a prévu pour lui. Cet agrément peut venir d'un manque d'expérience du journaliste, qui l'empêche d'oser imposer ses préférences personnelles, ou être davantage désiré par les deux parties, pour peu qu'elles s'accordent en termes d'ambitions éditoriales.

*Apprécier d'être cadré* (25) : L'informateur souhaite, voire nécessite, un encadrement de son travail de la part de sa rédaction en chef. Cet appui l'aide à se sentir davantage en confiance, à proposer plus rapidement des sujets ambitieux. « Chez *JV*, comme c'est assez familial, pendant mon stage, j'avais des retours directement. Il y avait l'impression de mon papier, Kévin [Bitterlin, le rédacteur en chef] qui regardait et disait : "ça, ce paragraphe, tu pourrais le passer au-dessus", etc. Du coup, ouais, je suis vite passée au long format, finalement » (Entretien du 27 septembre 2019 avec Héroïse Linossier).

*Correspondre aux exigences actuelles* (36) : L'informateur se sent en adéquation avec les attentes de son diffuseur, en se basant sur les retours et l'enthousiasme que procure son travail présent et passé. Conscient de l'enjeu que constitue une bonne relation avec l'employeur, le journaliste cherche à montrer à celui-ci qu'il mérite d'intégrer durablement son équipe, et essaie de tendre vers les critères professionnellement valorisés pour pérenniser la collaboration.

*Justifier le coût d'un article* (14) : Sur les réseaux sociaux et au cours de ses interactions avec ses récepteurs, l'informateur tente de démontrer que le tarif dont il faut s'acquitter pour accéder à son travail vaut la peine d'être dépensé, notamment à l'aune de la valeur ajoutée qu'il apporte. « Ça s'entend complètement qu'on dise aussi, à un moment donné, "ben oui, deux mois de travail sur un scoop qui est repris à l'international, peut-être qu'on peut décréter que, cet article-là, il coûtera deux euros" » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Mettre la barre au même niveau* (23) : L'informateur a le sentiment de s'accorder sans peine avec son diffuseur sur le niveau d'exigence attendu : l'un et l'autre ont les mêmes ambitions, des envies compatibles, en termes éditoriaux, d'espace ou encore de valorisation de l'article. « Pour ce qui est du nombre de signes, c'est assez cool, parce que c'est rare que [le rédacteur en chef] me dise "ah non, ça, il faut que tu réduises, il faut que tu fasses moins" » (Entretien du 16 septembre 2019 avec Julie Le Baron).

*Profiter d'une aide* (14) : L'informateur se sent reconnaissant vis-à-vis de son employeur, qui lui donne un « coup de pouce » bienvenu : transmission de contacts, affinage de l'angle, budget alloué aux déplacements... Sans pour autant se montrer outrancièrement redevable, il estime que son média a fait un geste louable.

*Remplir l'espace attribué* (14) : L'informateur se conforme à la limite de signes ou de pages transmise par le diffuseur. Il oriente son travail en fonction de cette demande, turbinant davantage si le seuil est haut, et en densifiant et réduisant son propos dans le cas inverse.

*S'inscrire dans un élargissement du cadre* (24) : L'informateur profite d'un bouleversement éditorial de son diffuseur (nouvelle formule, création d'une rubrique, ambitions journalistiques revues à la hausse...) pour s'immiscer dans la brèche qu'il initie. Il saisit ainsi l'opportunité de se confronter à une pratique ou une thématique dont il rêvait depuis longtemps (voir « (Se) réinventer : pousser les murs, abatte les cloisons », chapitre 11).

*Se limiter face aux délais* (15) : L'informateur se plie aux contraintes temporelles imposées par son diffuseur et s'assure de rendre son article en temps et en heure. Cette limitation s'opère parfois au détriment de la richesse de l'article, toujours potentiellement améliorable. « Quand est-ce que je m'arrête [d'enquêter] ? Évidemment, au bout d'un moment, il faut être pragmatique : il faut rendre le papier » (Entretien du 5 décembre 2017 avec Nicolas Turcev).

*Suivre la ligne éditoriale* (30) : L'informateur se conforme au contrat de lecture et aux priorités stratégiques de son diffuseur. Il adopte le style d'écriture que celui-ci préconise et adhère à sa prise de position sur le marché, et tend à travailler pour creuser ce sillon. « [Dans mon ouvrage,] il y a [notamment] la volonté de ne pas forcément écrire une histoire structurelle mais de raconter aussi la dimension anecdotique de l'histoire de Mario. Ça, j'ai envie de dire que c'est une approche un peu éditoriale que j'ai naturellement empruntée, parce que c'était celle de Pix'n Love et qu'elle est plaisante à lire » (Entretien du 7 février 2018 avec William Audureau).

*Veiller sur ses sujets* (18) : L'informateur prend à cœur de suivre de près toute une série de thématiques qui lui ont été attribuées par son diffuseur. Il en fait une mission personnelle et une responsabilité professionnelle, en ce qu'il scrute leur actualité très régulièrement et s'engage à réagir de lui-même si une péripétie justifie un article approfondi ou une réaction à chaud. « J'essaie de suivre très régulièrement les sujets qui sont les miens chez *Jeuxvideo.com*, c'est-à-dire l'actualité de la marque Xbox ou des licences comme Destiny, par exemple, que j'ai l'habitude de traiter régulièrement. Ça me demande un suivi pratiquement quotidien, parce qu'au-delà du travail qui est fourni pour la rédaction, ce qui me prend beaucoup de temps, c'est toute la partie *mailing* où, pratiquement tous les jours, j'envoie des mails à différents contacts pour obtenir des informations, pour essayer de créer de nouveaux contacts... Ce qui me prend aussi pas mal de temps, mine de rien » (Entretien du 14 janvier 2019 avec Loïc Ralet).

## **9. Se connecter**

### **... Avec les lecteurs et lectrices, à des fins stratégiques ou par envie**

*Construire la confiance du lectorat* (8) : L'informateur cherche à démontrer le caractère professionnel de son travail journalistique et la robustesse de ses informations, à l'aide d'éléments authentificateurs ou en documentant le caractère approfondi de son processus. Se livrer sur son degré d'attachement à la thématique qu'il traite (par exemple sur les réseaux sociaux) participe également à ce sentiment de prouver que l'enquête a été réalisée avec sérieux.

*Éduquer les lecteurs* (36) : Par son travail journalistique, l'informateur cherche à faire prendre conscience à son public des réalités professionnelles du milieu vidéoludique, à le rendre plus indulgent ou mieux informé, plus à même d'en cerner les enjeux. Par l'humain, il espère sensibiliser à la complexité de la machinerie et à la complexité des défis « Rappeler qui sont les intervenants, quels sont les enjeux, comment on travaille, aussi... Je pense que les méthodes ne sont pas forcément toujours bien connues des lecteurs, donc ça me paraît important de faire intervenir les gens [du secteur] » (Entretien du 1<sup>er</sup> février 2019 avec Patrick Hellio).

*Faciliter la digestion aux lecteurs* (16) : L'informateur cherche à rendre son article le plus facile à comprendre possible, à livrer à ses récepteurs toutes les clés pour saisir en un coup d'œil l'essentiel des informations transmises. Ce sentiment peut se voir appuyé par l'emploi d'outils et de supports de vulgarisation (lexique, schéma explicatif, encadrés didactiques...). Lorsque le journaliste s'adresse à des réfractaires au jeu vidéo, il s'agit aussi de leur démontrer d'emblée la dimension d'intérêt général que comporte la thématique.

*Inonder le lecteur-consommateur* (23) : L'informateur tend à livrer au public friand de nouveautés vidéoludiques le plus d'informations possible. Pour raffermir son sentiment qu'il mène à bien ce rôle, il épouse le cycle communicationnel de l'industrie et produit le plus de contenu possible à son sujet (voir « Un cycle bien huilé », chapitre 5).

*Transmettre sa passion* (15) : L'informateur aspire à rendre les lecteurs aussi enthousiastes que lui à propos d'une thématique ou d'une œuvre qui le transcende. « Moi, je sais que je fais ce métier pour transmettre. C'est "j'ai adoré ça, je suis sûr que vous pouvez l'adorer aussi, donc prenez-le et régaliez-vous pendant des heures dessus". Pour moi, c'est ça, ma mission » (Entretien du 14 décembre 2017 avec Pierre-Alexandre Rouillon).

## **10. Se définir à contre-courant**

### **... Des confrères et consœurs et de leur routine éditoriale**

*Avoir la formation à cœur* (19) : L'informateur envisage l'apprentissage académique du journalisme comme des fondamentaux essentiels du métier, qui permettent de bénéficier d'un solide socle commun. Il conçoit son diplôme comme un symbole de son appartenance au champ et de l'incorporation des techniques professionnelles qui s'y affilient. « Évidemment, tu apprends sur le tas, quand tu bosses, mais j'ai envie quand même d'avoir cette ligne sur mon CV. D'une, parce que c'est toujours, quand même, prestigieux. De deux, pour avoir, du coup, ces techniques formalisées, bien ancrées, avec les bonnes pratiques, etc. » (Entretien du 5 décembre 2017 avec Nicolas Turcev).

*Blâmer le classicisme journalistique* (35) : L'informateur identifie des modes de traitement de l'actualité qui ne lui plaisent pas et impute leur survivance aux méthodes traditionnelles des journalistes. En pratiquant leur métier « comme d'habitude », ceux-ci passent à son sens à côté de nombreuses voies alternatives plus intéressantes, originales et rafraichissantes. Rester dans sa zone de confort implique de ne jamais remettre en question ce carcan anesthésiant.

*Cataloguer l'inintéressant* (46) : L'informateur se sent dégoûté par un type de tâche et souhaite l'abandonner pour de bon. Sur le long terme, ce désamour devient un moteur pour effectuer une pratique s'éloignant de celle honnie. Ainsi, au prisme de ce qu'il propose de plus que ce qui a été qualifié d'ennuyeux, ce nouveau filon est perçu comme un refuge revigilant (voir « L'érosion », « l'asphyxie » et « l'appel d'air », chapitre 10).

*Contextualiser le jeu vidéo* (27) : L'informateur refuse de se laisser emporter par le flux du tout-venant de l'actualité, et préfère au contraire transmettre aux lecteurs un maximum d'informations dites « péri-jeu vidéo » : dans quel contexte géographique, social, historique, etc. l'œuvre a-t-elle été créée ? Que disent sa communication et son propos de son idéologie ?

*Déborder du cycle* (29) : Las de la boucle de l'actualité vidéoludique, l'informateur s'en extirpe volontairement pour explorer d'autres horizons : retours sur des œuvres du passé, enquête sur la façon dont les jeux sont fabriqués, portrait d'une créatrice atypique... (voir « Pour une analyse des débordements du cycle », chapitre 5). Le journaliste adopte un mode de traitement de l'information plus distancié de l'industrie, lequel découle suivant d'un rapport plus personnel au sujet.

*Divorcer avec l'agenda* (42) : L'informateur ressent la nécessité de se couper du calendrier et des annonces de l'industrie vidéoludique. Devenue figure repoussoir, l'actualité est délaissée au profit du rétrogaming, de la mise en valeur d'œuvres méconnues, de l'investissement d'espaces déconnectés de la temporalité classique, nourrie par la fuite en avant.

*Écrire avec honnêteté* (22) : L'informateur a le sentiment de se montrer plus authentique et franc que ses confrères, de transmettre ses évaluations sans langue de bois ni ménagement des acteurs de l'industrie. « [Nos tests de matériel se sont toujours basés] sur l'indépendance. Ça, c'est toujours resté, c'est une constante. C'est-à-dire, en disant ouvertement les choses et en notant les produits comme, moi, je trouve qu'ils devraient l'être » (Entretien du 16 novembre 2017 avec Samuel Demeulemeester)

*Importer d'autres genres journalistiques* (26) : L'informateur opère à l'instinct des emprunts au sein d'autres répertoires du journalisme généraliste ou spécialisé, voire s'inspire de la littérature (critique cinématographique, guide de voyage, biographie...). Il puise non seulement dans les outils d'écriture, mais aussi dans des préceptes plus immanents, ancrés de longue date. « [Mon écriture me vient] de ma formation théorique en cinéma. [...] C'est vraiment la suite de cette espèce de tradition critique française qui est très "cahiers du cinéma" » (Entretien du 5 juin 2018 avec Victor Moisan).

*Insuffler de l'humain* (55) : L'informateur cherche à inclure une dimension humaine au sein de ses articles, voire à la prioriser. Pour creuser ce sillon, il multiplie les entretiens, le travail de terrain, les bribes de ressenti, les descriptions sensibles... Cette présence d'éléments sociaux donne un nouveau souffle à la pratique de l'informateur, quasiment au sens propre, en ce qu'elle vivifie son approche.

*Ne pas faire comme les autres* (84) : L'informateur a le sentiment que sa pratique s'écarte de la voie dominante, à l'aune de la déontologie, de l'originalité ou encore des techniques journalistiques. Consciemment ou par réflexe, il ne travaille pas de la même façon que la plupart de ses confrères, et fait de cette différence une fierté (voir notamment « Le vide méso », chapitre 10).

*Regretter l'indigence du cycle* (35) : L'informateur se sent usé et désemparé par la puissance et la prédominance du cycle, qui lui paraît particulièrement aride malgré la quantité d'informations véhiculées. Il se sent frustré et entravé par ce flux dont il a du mal à s'extraire et qui l'empêche de parler du jeu vidéo comme il le souhaiterait. « Il y a un cycle, dans le jeu vidéo, [...] enfin, vous voyez le schéma, quoi, c'est "news, previews, test" et puis basta. [...] . Et moi, ce qui m'intéresse, c'est de parler des choses, et quand je veux parler d'un truc un mois après on me dit "ah, c'est sorti de l'actu". Alors que non, c'est pas comme le cinéma où le truc sort de salle, il continue, en fait » (Entretien du 21 décembre 2017 avec Daniel Andreyev)

*Ressentir une valeur ajoutée* (47) : L'informateur goûte une valeur ajoutée tactique, c'est-à-dire une pratique qui lui procure du plaisir personnel. La valeur ajoutée perçue l'est au prisme de sa routine éditoriale : il entreprend « quelque chose en plus » par rapport à ses habitudes, ce qui le galvanise et participe à rendre son travail ludique à ses yeux.

*Travailler pour le lecteur* (31) : Au contraire de la plupart de ses confrères qui, à son sens, priorisent l'industrie comme destinataires, l'informateur place l'intérêt de son lectorat au fondement de sa démarche. Quelles questions se pose-t-il ? Quels sujets lui importent le plus ? Comment défendre au mieux les enjeux qui le concernent ?

## ***11. Se démarquer***

### **... D'autres journalistes, de manière stratégique (volontaire, réfléchie) ou tactique (accidentelle, indirecte)**

*Aller sur le terrain* (38) : L'informateur accorde une importance particulière à la présence sur place, au reportage, dans l'optique de saisir au mieux les enjeux tangibles *in situ*. Par cet investissement du terrain, il repère des opportunités, fait croître son carnet d'adresses et se distingue de ses confrères plus coutumiers du journalisme « assis ».

*Arriver avec de la matière* (12) : Plutôt que de débouler dans la profession sans acquis préalables, l'informateur a le sentiment d'avoir débuté son poste actuel en étant déjà muni d'une solide base de connaissances et de contacts. Il envisage ces antécédents comme de robustes atouts, et compte bien les faire fructifier pour paraître performant et efficace d'emblée aux yeux des diffuseurs.

*Développer un ton propre* (23) : L'informateur a le sentiment d'avoir façonné un style littéraire et oral personnel, un *ethos* journalistique bien à lui qui participe à ce qu'il se distingue lors de chacun de ses actes communicationnels. Au lieu de singer par assimilation le ton de son média diffuseur, il entend imposer le sien sans ambages et devenir reconnaissable au premier coup d'œil.

*Expliquer les logiques industrielles* (26) : L'informateur vise à exposer, dans une perspective didactique, les préceptes commerciaux et *marketing* guidant l'activité des principales entreprises d'édition de jeux vidéo. Par son exégèse, il espère dégager des pistes de compréhension, décoder les objectifs sous-tendant les modes du marché. « [J'essaie de] voir quelles sont les tendances du jeu vidéo actuel, qu'est-ce qui définit le jeu vidéo contemporain au niveau des inventions ludiques ou des motifs qui ressortent. [Mon apport, c'est aussi] d'assister à cette évolution d'un média qu'on a suivi toute notre vie, en fait » (Entretien du 5 juin 2018 avec Victor Moisan).

*Interroger les grands noms* (9) : L'informateur cherche à se distinguer en obtenant des interviews de personnalités du monde vidéoludique très courtisées ou, au contraire, injustement boudées par ses confrères au regard de leur apport artistique au médium. La collecte de cette parole rare et éclairante rejaillit sur son propre prestige, en ce qu'il profite aussi de la mise en lumière qu'elle suscite.

*Mériter de la visibilité* (45) : L'informateur estime que son travail journalistique fait partie des productions les plus intéressantes qui émanent de son diffuseur, et qu'il devrait recevoir en conséquence la mise en lumière idoine. Cette valorisation participerait à la fois à le distinguer lui, mais bénéficierait aussi en média, en démontrant le caractère approfondi des articles publiés. Lorsque l'espace éditorial manque pour que ces ouvrages d'orfèvre ne brillent comme il se doit en découle une frustration conséquente (voir « Des catégories fluctuantes », chapitre 9).

*Mobiliser un savoir encyclopédique* (28) : L'informateur a le sentiment de mettre au service de son média diffuseur et de ses lecteurs une base de connaissances époustouflante, qui n'omet aucune figure vidéoludique majeure de ces dernières décennies. L'ampleur de ce capital peut aspirer à une échelle globale, offrant une vue d'ensemble du paysage artistique, ou chercher davantage la précision, valorisant un savoir pointu à propos de courants spécifiques et méconnus du grand public.

*Oser interroger les gens* (47) : L'informateur compte sur son culot et ses prises de contact audacieuses pour acquérir du prestige et se présenter comme un journaliste « qui met le pied dans la porte ». Règne aussi le sentiment que les tentatives d'interview valent la peine et débouchent la plupart du temps sur des heureuses surprises : « je me rends compte que, plus ça va, plus il y a des personnes que je pensais difficiles à contacter que j'arrive finalement à avoir, quoi » (Entretien du 16 septembre 2019 avec Julie Le Baron).

*Se distinguer par la valeur ajoutée* (41) : L'informateur compte sur l'originalité et le caractère inédit des informations qui fondent son article pour se démarquer de ses confrères. Il a le sentiment qu'en mobilisant les techniques d'enquête au service d'un travail approfondi, il augmente ses chances d'être désigné comme un journaliste hors pair (Voir « La valeur ajoutée stratégique », chapitre 9).

*Se distinguer par ses compétences* (13) : L'informateur compte sur sa maîtrise des techniques journalistiques, y compris certaines pratiques avancées (datajournalisme, tests de matériel *hardware*...) pour briller au sein de la profession. Il a le sentiment qu'il « sait faire » davantage que ses confrères, ou de manière plus efficace, plus approfondie.

*Se distinguer par ses connaissances* (30) : L'informateur se définit comme un expert de certaines thématiques, et mise sur ce savoir spécifique pour se distinguer des journalistes pourvus de notions plus globales. « Un papier comme celui sur Bungie-Activision, où j'arrive en disant, "écoutez, je connais pas mal le sujet, moi, les développeurs ils m'ont dit ceci et cela, vous avez toute l'histoire, il n'y a personne d'autre qui peut vous la donner parce qu'il n'y a grosso modo personne qui connaît le sujet mieux que moi", [je trouve ça plus valorisant qu'un billet d'humeur] » (Entretien du 14 janvier 2019 avec Loïc Ralet).

*Se passer des éditeurs* (27) : L'informateur fait le choix de s'affranchir du concours de l'industrie vidéoludique pour réaliser des articles : aller en reportage par lui-même, s'intéresser à des joueuses et des joueurs, réaliser ses propres recherches... En allant à rebours de la tendance dominante à pactiser avec les pontes du secteur, il aspire à se montrer original, à faire souffler un vent d'air frais sur le journalisme spécialisé, historiquement très proche des entreprises dont il couvre les œuvres.

*Synthétiser le passé* (19) : Dans un esprit didactique et narratif, l'informateur tente de résumer en une poignée de paragraphes des années d'histoire vidéoludique. Il s'attend à être professionnellement valorisé grâce à la densité et à la précision de son récit.

## **12. Se destiner**

### **... À la profession de journaliste et/ou au milieu vidéoludique**

*Lire depuis tout-jeune* (16) : L'informateur se sent familier du monde journalistique et de la presse dans son ensemble. Dès l'enfance ou l'adolescence, il a été attiré par cette sphère médiatique et en connaît les codes. Maintenant qu'il y évolue en étant pourvu d'un statut professionnel, il n'a pas l'impression d'être dépaycé.

*Planifier son parcours* (16) : L'informateur a savamment prévu les différentes étapes de sa professionnalisation, y compris en termes de cursus scolaire. Qu'il y ait intégré la presse vidéoludique en tant que finalité ou comme une rampe de lancement, il détenait dès le départ une idée très précise de sa trajectoire souhaitée. « J'ai toujours conçu le jeu vidéo comme un point d'entrée, en fait. Mon objectif premier, ce n'était pas d'être dans le jeu vidéo ad vitam aeternam. C'était d'aller, après, dans une rédaction type presse quotidienne nationale. [...] J'avais conçu ça dans ma tête dès ma terminale, en fait. C'était bien tracé » (Entretien du 5 décembre 2017 avec Nicolas Turcev).

*Rêver du métier* (27) : Voilà des années que l'informateur souhaite intégrer la profession de journaliste (avec une spécialisation vidéoludique ou non), voire l'idéalise. Il percevait le métier comme une utopie, à laquelle il n'osait croire, dont il n'osait pas concevoir la matérialisation. « Je ne m'étais jamais vraiment projeté dans l'idée de me devenir journaliste jeu vidéo. En fait, ça me paraissait presque inaccessible. Pour moi, c'était vraiment un truc d'adolescent, en fait. [...] J'étais tellement consommateur de presse jeu vidéo que je ne me suis pas dit "mais, je pourrais moi-même être journaliste jeu vidéo". Je n'avais pas le recul, en fait, je pense » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*S'intéresser en amont* (27) : Avant d'accéder à son poste actuel, l'informateur se sentait déjà attiré par les matières qu'il couvre actuellement et se renseignait à leur propos sur son temps libre. Il éprouve un sentiment de continuité : ce sur quoi il se documentait il y a quelques années et ce sur quoi il écrit aujourd'hui s'inscrivent dans le même sillon.

*Se supposer des compétences* (9) : Avant même d'être réellement journaliste, l'informateur avait l'impression d'être taillé pour ce métier, de déjà disposer des techniques idoines. Cette auto-évaluation l'a encouragé à investir le milieu du jeu vidéo du côté des médias spécialisés plutôt que par le biais de l'industrie. « Je savais que j'avais des compétences et un certain sens de l'analyse qui me permettraient d'être bon dans ce métier-là. À la base, Jeuxvideo.com, c'est un site qui fait beaucoup de critiques, beaucoup de tests. Je supposais que j'étais pertinent là-dedans » (Entretien du 14 janvier 2019 avec Loïc Ralet).

*Suivre la voie naturelle* (23) : L'inclinaison de l'informateur pour la sphère vidéoludique qu'il couvre est vécue comme fluide, logique, allant de soi. « [Le jeu vidéo,] je suis pratiquement né dedans. Je joue depuis que je suis tout petit et j'ai suivi l'évolution du médium. [...] Ma formation, par ailleurs, m'a donné l'habitude et l'envie d'écrire. Bon, je préfère écrire sur des choses que j'aime bien plutôt que sur des choses auxquelles je ne connais rien. Du coup, je me suis mis naturellement à avoir envie d'écrire sur le jeu vidéo, je n'ai rien calculé » (Entretien du 5 juin 2018 avec Victor Moisan).

## **13. Se documenter**

### **... Sur des sujets spécifiques, pour le travail ou par envie personnelle**

*Enquêter par intermittence* (13) : L'informateur pratique l'investigation quand l'agenda médiatique le lui permet : en soirée, après sa journée de travail, sur son temps libre... L'enquête semble ainsi à la merci des rares interstices épargnés par un planning chargé. « [Pour mon enquête sur le dopage dans l'e-sport,] j'ai commencé à me [documenter] en octobre 2018 [pour une publication en août 2019]. [...] Il faut prendre le temps pour s'attaquer à ce genre de sujets. Il faut prendre le temps, mais c'est compliqué quand on est dans des rédactions... Surtout dans la presse spécialisée : on n'a pas le temps. On n'a pas l'argent ni le temps. [...] [Quand on a cinq tests sur le feu, comme vous le dites,] c'est compliqué de prendre le temps de récolter des témoignages » (Entretien du 27 septembre 2019 avec Héroïse Linossier).

*Explorer un matériau méconnu* (17) : L'informateur choisit de se pencher sur une thématique obscure et de la creuser pour la mettre en lumière. Cette démarche l'amène à la fois à apprendre lui-même des informations inédites tout en offrant au public l'opportunité de découvrir une curiosité de la sphère vidéoludique. « [J'ai écrit un chapitre] consacré aux niveaux perdus de Super Mario Bros. Là, tu travailles sur un matériel à la fois informatique, non public en tant que tel, qui est assez insaisissable, pour lequel tu n'as quasiment pas de notes d'intention, pas d'archives... Tu es vraiment sur quelque

chose d'assez insaisissable sur lequel je n'aurais pas forcément moi-même travaillé avant » (Entretien du 7 février 2018 avec William Audureau).

*Piocher dans la documentation existante* (38) : L'informateur reprend des interviews, des témoignages ou des découvertes issues d'articles déjà publiés par ses confrères. Il conçoit cette démarche comme une forme d'enquête, en ce qu'il fouille le web à la recherche de textes riches mais peu aisés à décoder. Cependant, ce « piochage » reste empreint de frustration : le journaliste l'opère en partie par dépit, parce qu'il n'a pas d'autres solutions pour obtenir les informations qu'il souhaite. « La plupart de mes travaux reposent sur des entretiens de l'époque que je retrouve, et j'ai assez peu eu la possibilité de réaliser des entretiens, sauf avec des personnes externes [à l'industrie] » (Entretien du 29 septembre 2017 avec Oscar Lemaire).

*Rechercher pour écrire* (19) : L'informateur entreprend des prospections à dessein, avec la perspective précise d'un article à réaliser une fois qu'il aura collecté suffisamment d'informations. Active et critique, cette démarche offre au journaliste le sentiment d'adopter un point de vue professionnel sur le jeu vidéo, dépassant la relation affinitaire pour se muer en analyse construite et documentée.

*Travailler comme un archiviste* (16) : L'informateur récupère des documents anciens et les exploite pour en retirer des traces essentielles du passé, des témoignages illustrant et documentant les changements de l'industrie vidéoludique et de ses acteurs. « Ces textes-là, que [Nagochi, le créateur de la série Yakuza] a écrit il y a quinze ans, constituent une archive intéressante pour savoir qui il est, même s'il a changé depuis, c'est vraiment fondamental. Donc, en fait, de toute façon, si je faisais de l'enquête de terrain principalement, je ne pourrais pas faire ce travail de recherche et d'archiviste sur Internet » (Entretien du 5 juin 2018 avec Victor Moisan).

*Utiliser les jeux en tant que sources* (8) : L'informateur puise dans les œuvres vidéoludiques pour y trouver des informations, des traces de tendances à décrypter ou de messages à analyser. À son sens, il sonde le contenu de ces jeux de manière approfondie, comme s'il initiait un dialogue avec eux.

#### ***14. Se fondre dans le milieu***

##### **... Journalistique et/ou vidéoludique, grâce à son travail et/ou ses contacts**

*Avoir gagné la confiance des sources* (14) : L'informateur a le sentiment de s'être construit un carnet d'adresses solide doté de contacts fiables. Ces relations ténues entre le journaliste et ses sources viennent, à son sens, de la qualité et de la rigueur de son travail, en ce compris le strict respect de la déontologie et de la confidentialité, qui participent à sa crédibilité professionnelle.

*Bénéficier de l'appui des collègues* (24) : Bien intégré au sein de la profession, l'informateur jouit de l'aide d'autres journalistes œuvrant pour son diffuseur, mais aussi de confrères issus d'autres médias. À ses yeux, ces coups de pouce sont régis par une forme d'horizontalité : il est capable de contrebalancer les informations et contacts reçus par des éléments qu'il offrira à son tour, en tant qu'échange de bons procédés. « J'ai de bonnes relations avec [William Audureau]. En tout cas, on travaille de bonne intelligence : parfois j'ai des infos, je lui donne. Parfois, il a des infos, il me les donne. On s'épaule un peu, avec lui, avec Corentin Lamy, également. Ça arrive qu'on s'échange des petits tuyaux » (Entretien du 14 janvier 2019 avec Loïc Ralet).

*Connaître des sources internes à l'industrie* (23) : L'informateur a le sentiment de disposer de suffisamment de contacts parmi les développeurs et éditeurs vidéoludiques que pour exercer son métier efficacement. Ce carnet d'adresses fourni constitue un signe de son appartenance au milieu. « Forcément, il y a des gens qu'on croise et avec qui on sympathise, ou, sans forcément vouloir devenir pote avec quelqu'un, mais moi il y a des gens que je connais depuis quinze ans qui sont toujours là, qui ont été indépendants puis professionnels dans l'industrie » (Entretien du 1<sup>er</sup> mars 2019 avec Sébastien Delahaye).

*Connaître les conditions de travail de l'industrie* (43) : L'informateur se sent bien au fait des réalités de terrain des travailleurs du monde du jeu vidéo (« crunch », types de contrat, reports, complications...). Il les a intégrées à sa vision du marché et sait « de quoi il parle » lorsqu'il écrit au sujet des problématiques de production.

*Coopérer avec les éditeurs* (9) : L'informateur se sent suffisamment bien intégré au sein du milieu qu'il couvre que pour pouvoir dialoguer horizontalement avec les entreprises d'édition de jeux vidéo, leur partager ses idées et sa vision du marché. En découle l'impression d'être en position de force ou, du moins, d'incarner une figure de poids dont l'avis compte. « [Lors de la Gamescom, j'ai apprécié faire] autant de rencontres avec les développeurs, où tu vois beaucoup de gens et c'est cool... Enfin, vraiment, tu vois un peu certains jeux qui sont encore... Où tu peux encore avoir une influence sur ce qu'il va se passer, aussi : ils vont te demander "ouais, qu'est-ce qui n'allait pas ?", et tout, c'était vraiment passionnant » (Entretien du 16 septembre 2019 avec Julie Le Baron).

*Écrire selon sa formation* (31) : L'informateur rédige ses articles non pas en se pliant à la ligne éditoriale de son diffuseur ou aux codes de la presse vidéoludique, mais bien en se fiant à ses propres apprentissages académiques et professionnels. Cette assurance lui permet d'infuser des pratiques et styles exogènes au champ, et d'ainsi y apporter une touche personnelle. « Dans [la presse] jeu vidéo, on est resté à cette écriture un peu potache des années 1990, que j'aimais bien quand j'étais collégien mais, je veux dire, il fallait aussi apporter ce que j'avais appris à des fins qui me semblait intéressantes » (Entretien du 5 juin 2018 avec Victor Moisan).

*Garder ses habitudes professionnelles* (39) : L'informateur a le sentiment d'avoir suffisamment de latitude et de liberté au sein de son poste actuel, et peut en conséquence convoquer les méthodes et réflexes qu'il a intériorisés tout au long de sa carrière, y compris lors de ses emplois antérieurs. À l'aise dans ses façons de travailler et d'écrire, il peut exercer sa profession à l'instinct, en suivant les préceptes qui lui sont familiers et en les emportant avec lui d'un diffuseur à l'autre.

*Identifier une professionnalisation du milieu* (14) : L'informateur, qui évolue dans la presse vidéoludique depuis longtemps, a le sentiment d'être suffisamment familier de cette sphère que pour évaluer son gain récent en maturité. « J'ai l'impression que [l'investigation] s'est complètement normalisée [dans la presse vidéoludique.] [...] Tout le monde fait de l'enquête sur le jeu vidéo, sur son milieu. J'ai l'impression que ce n'est plus du tout quelque chose qui est remis en question, ça fait partie des genres journalistiques auxquels on peut s'attendre à lire quand on voit un média jeu vidéo » (Entretien du 26 août 2021 avec Nicolas Turcev).

*Obtenir des contacts par ricochets* (21) : L'informateur interagit fréquemment et aisément avec de nombreux acteurs du milieu vidéoludique. Chaque personne contactée débouche ensuite sur de nouvelles rencontres, dans une dynamique de croissance perpétuelle du carnet d'adresses. Pour le journaliste, il s'agit d'un signe qu'il est bien intégré dans cette sphère et qu'il y a sa place.

*Partager ses sources* (27) : L'informateur a l'impression de transmettre des informations suffisamment inédites et intéressantes, et souhaite en conséquence communiquer en toute transparence les sources dont elles émanent, en imaginant qu'elles puissent être utiles à d'autres professionnels de sa sphère. « C'est un partage qui s'adresse aux confrères. Je pense que, pour prendre l'exemple du livre sur Zelda, toutes les notes de bas de page qui, à chaque fois, indiquent les sources des citations, le lecteur lambda s'en fout un peu : il voit que c'est là, il voit que ça existe, et donc ça prouve un peu la véracité des propos rapportés. Mais, la vraie utilité de ces notes de bas de page, c'est pour les autres journalistes » (Entretien du 29 septembre 2017 avec Oscar Lemaire).

*Se questionner sur le métier avec d'autres journalistes* (31) : L'informateur discute régulièrement et naturellement des avantages et inconvénients de la profession de journaliste spécialisé en jeux vidéo avec ses confrères. Ces conversations réflexives lui permettent de prendre du recul sur sa propre pratique, mais aussi de mieux identifier quelles seraient les particularités de son diffuseur, en termes de qualités de défauts.

*Suivre les confrères* (30) : L'informateur garde un œil rivé sur les travaux des autres journalistes vidéoludiques. Il connaît les sous-spécialités de chacun, leur façon de travailler, et lit régulièrement ce qu'ils publient. Lorsqu'il les croise au cours d'événements professionnels, il peut aisément interagir avec eux et réagir à leurs derniers articles.

## **15. Se passionner pour son travail**

**... Au point d'y prendre goût, de ne plus compter ses heures, de mettre du cœur à l'ouvrage, etc.**

*Accumuler de la documentation* (19) : L'informateur apprécie tellement sa spécialisation qu'il amasse chez lui ou dans les disques durs de son ordinateur de nombreuses sources documentaires (guides officiels, *making of*, revues...), sans réellement savoir si ce matériau lui servira un jour ou non. Il laisse son âme de collectionneur prendre le dessus plutôt que d'opérer des recherches rationnelles à dessein, ce qui symbolise son intérêt vif pour le jeu vidéo.

*Déborder d'idées* (13) : L'informateur a le sentiment d'être une source intarissable d'innovations et de pistes inédites pour la presse vidéoludique : rubriques, angles, formats... Jamais à court d'inspiration, il exulte lorsque son diffuseur lui laisse l'opportunité de concrétiser ses projets, évitant à son quotidien professionnel de s'enliser. « [Chez "Pixels",] je peux mettre à profit l'appétence que je peux avoir pour une variété de sujets. Étant en interne, personne ne va m'en empêcher : ça ne coûte absolument à personne que j'écrive. On a plutôt tendance à me demander d'en faire moins » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Développer un goût pour l'investigation* (19) : À mesure qu'il se familiarise avec les techniques idoines, l'informateur retire de plus en plus de plaisir de sa pratique de l'enquête. Ce genre journalistique exigeant lui permet de se découvrir de nouvelles ambitions, de réenchanter sa routine éditoriale, voire débouche sur une forme de distinction symbolique. « Un moment, je me disais, "tiens, j'en ai marre de faire du test, de la news, etc. Je vais de mon côté, sur mon temps à moi,

pour me redonner un peu ‘la flamme’, entre guillemets, romantique, même romanesque, du journalisme, en faisant mon investigation au long cours qui va me flinguer”, etc. » (Entretien du 15 décembre 2017 avec Pierre-Alexandre Rouillon-.

*Écrire pour soi/sur soi* (59) : L’informatrice perçoit une dimension éminemment personnelle au sein de son travail, au point qu’elle relève presque de l’intime. S’inscrivant (sciemment ou non) dans la mouvance du *New Games Journalism*, il infuse son ressenti au cœur de sa prose, dans un esprit réflexif et avec une dynamique cathartique.

*Jouer à enquêter* (8) : L’informatrice s’amuse lorsqu’il investigate, au point d’identifier cette pratique comme empreinte d’une dimension ludique. Comme l’on prendrait du plaisir à résoudre une affaire policière par procuration en lisant un roman, il adore reconstituer petit à petit les tenants et aboutissants de son sujet, accumulant les indices pour découvrir le fin mot de l’histoire (voir la métaphore du puzzle dans « le vide macro », chapitre 10).

*Jouer avec le cadre* (29) : L’informatrice manipule les carcans qui lui sont imposés (rubriques, architecture web, règles établies par l’industrie...) pour y dégager une forme de liberté qui lui permet de se réapproprier son travail, d’y injecter ses idées et ses envies. « Un magazine imprimé, il y a une charte graphique, il y a une maquette qui est préétablie, donc il y a un cadre. Et ce cadre ne fournit pas toujours la latitude nécessaire pour faire ce qu’on veut. Donc il y a vraiment plusieurs fois où on essaie de jouer avec le cadre existant pour essayer de faire rentrer des angles mais, petit à petit, on le faisait » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau ; voir également le point éponyme, chapitre 11).

*Jouir d’une liberté éditoriale* (60) : L’informatrice a le sentiment de bénéficier d’une marge de manœuvre considérable au cours de son travail pour son diffuseur, au point de pouvoir investir les sujets qu’il souhaite, sous la forme qu’il désire. Il chérit cette sensation de liberté, qui participe à lui faire aimer la pratique de sa profession. « On fait vraiment ce qui nous plaît. On envoie un mail à nos chefs de rubriques pour savoir si on a leur feu vert. Mais, en fait, on fait exactement ce qu’on veut ... Il n’y a pas de question d’équilibre, il n’y a pas d’ordres de la direction de traiter tel ou tel sujet, non, il y a une liberté absolue et totale » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*Plonger en apnée* (13) : L’informatrice se plaît à entrer en immersion dans son investigation, au point que plus rien autour ne compte. Il s’abandonne complètement à la tâche, s’investit pleinement dans son enquête et y prend beaucoup de plaisir. « J’ai adoré ça. J’ai adoré me plonger dans un sujet en apnée pendant trois semaines, un mois, deux mois. De rester dans le même truc et, plus tu grattes la surface, plus tu trouves une autre couche, et quand tu grattes cette autre couche, tu trouves encore autre chose » (Entretien du 5 décembre 2017 avec Nicolas Turcev).

*Prendre goût à son travail* (61) : L’informatrice prend du plaisir à la tâche lorsqu’il exerce sa profession, savoure sa pratique et en retire de la satisfaction. Ce goût pour certains aspects du métier est également corollaire de plusieurs dégoûts, qui guident le journaliste dans son identification de ce qui lui plaît ou non (voir le chapitre 10).

*Relativiser l’aspect financier* (42) : L’informatrice relègue les revenus professionnels en second plan : la rentabilité de son travail lui importe peu. Il priorise plutôt le plaisir engrangé en travaillant, les retombées symboliques que lui apportent ses réalisations, ou encore le vent de fraîcheur qu’elles soufflent sur sa routine éditoriale (voir le point éponyme, chapitre 11).

*Ressentir un esprit de rédaction* (22) : L’informatrice a le sentiment de « faire communauté » avec ses collègues, dans un esprit d’horizontalité professionnel et de convivialité. Chaque membre de l’équipe est, à ses yeux, libre de donner son point de vue sur les décisions éditoriales, ce qui rend le labeur quotidien plus agréable. « On avait vraiment l’impression d’être un “vrai journal”, entre guillemets. Un vrai magazine, quand on est tous là en permanence en train de discuter chaque décision et tout ça [...] c’est hyper stimulant » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*Se confronter au temps long* (9) : L’informatrice se sent tellement galvanisé par son travail qu’il souhaiterait envisager son métier dans une perspective temporelle plus étendue, en augmentant ses délais de production habituels, par exemple en se lançant dans un ouvrage. Cette envie intrépide illustre une volonté de s’investir pleinement dans son métier, voire d’amplifier la manière dont il empiète sur la vie personnelle du journaliste.

*Se lâcher* (23) : L’informatrice a l’impression d’avoir le loisir d’abandonner toute forme de rationalité et de retenue en pratiquant sa profession. Comme s’il n’y avait plus aucune conséquence à ses actes, il se permet de lancer corps et âme dans sa démarche journalistique... Et s’amuser ! « Dans un magazine comme *Joystick*, tu peux te lâcher et écrire un peu à la première personne, partir dans des délires... » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*Se montrer fier de soi* (10) : Ravi du résultat de ses efforts professionnels, l’informatrice se montre particulièrement satisfait de sa dernière réalisation. Il a le sentiment de mériter d’être valorisé, manifeste l’espoir que son diffuseur la mette en lumière comme il se doit, et que le public sache l’apprécier à sa juste valeur.

*Se motiver* (50) : L’informatrice identifie les ingrédients conjoncturels qui l’aident à engranger l’énergie personnelle suffisante pour s’investir professionnellement dans une tâche : le rapport personnel au sujet, la relation de curiosité ou



d'obsession, le caractère urgent d'une situation... Par cette auto-analyse du contenu du carburant qui l'anime, il devient plus apte à discerner les sujets bâtis pour lui de ceux qu'il ferait mieux de délaissier.

*Sortir de sa zone de confort* (25) : L'informateur ressent une envie de se confronter à un type de tâche ou de sujet dont il n'a pas du tout l'habitude. Cette mise en danger volontaire permet de renouveler sa routine éditoriale, mais constitue également un signe d'attachement à la profession journalistique, en ce que l'ajout de contraintes et le refus de la facilité se veulent spontanés et auto-imposés.

*Travailler beaucoup volontairement* (76) : L'informateur consent à trimer plus que de raison sur l'une de ses réalisations, sans se voir pour autant dédommagé financièrement. Il accumule les heures supplémentaires sans les compter, de façon non contrainte, par passion pour la tâche qu'il entreprend.

## **16. Se réclamer de l'idéologie professionnelle**

**... Journalistique, en brandissant les normes du métier comme des principes intériorisés, élémentaires et nécessaires**

*Affirmer l'intérêt journalistique du jeu vidéo* (44) : L'informateur définit le jeu vidéo comme un domaine culturel comme les autres, qui peut toucher à tous les aspects imaginables (juridique, social, artistique...) et donner lieu à une ample variété d'approches journalistiques. « On peut parler de faits sociétaux, d'humain, on peut s'interroger sur, pourquoi pas, les magouilles financières. En fait, il n'y a pas un seul sujet que la presse quotidienne ne traite qui ne puisse pas être traité par la presse jeu vidéo. Parce que, comme tout média culturel, le jeu vidéo recouvre une variété assez incroyable de domaines » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Apprendre avec des ténors* (24) : L'informateur a le sentiment d'avoir bénéficié de l'expertise de journalistes chevronnés, ce qui a amélioré son incorporation des fondamentaux du métier. Il vit cette expérience comme une chance, mais aussi comme un levier pour se définir avec plus d'assurance comme apte à pratiquer l'enquête.

*Avoir des principes* (41) : Au fil qu'il s'est attaché à sa profession, l'informateur a développé une série de piliers éthiques intraitables sur lesquels sa pratique repose, et avec lesquels il n'entend pas transiger (indépendance, défraiement des déplacements, refus des accords de non-divulgateion...). Ces fondamentaux sont personnels, mais découlent également d'une adhérence au code de déontologie journalistique faisant référence au sein de son pays et parmi ses confrères les plus respectables.

*Avoir une écriture de qualité* (23) : L'informateur fait tout ce qui est en son pouvoir pour déployer le style le plus abouti possible, dans l'optique d'être à la fois agréable à lire et compréhensible au premier regard. Il investit des efforts particuliers dans la rédaction de ses articles, se montrant conscient que les efforts investis dans son travail seront vains si son fruit se révèle inintelligible ou littérairement indigent.

*Donner du sens* (17) : En tant que journaliste, l'informateur se sent investi d'une mission vis-à-vis de son public : mettre les informations qu'il transmet en relief, pour leur apporter une couche de compréhension supplémentaire. « Je pense que c'est super important dans le sens où, si tu présentes juste les faits, [le lecteur] ne va pas savoir quoi en faire. Si tu ne les inscris pas dans une vision qui soit imprégnée d'idéologie, [...] le lecteur ne va pas comprendre comment les insérer dans son quotidien, dans sa façon de voir le monde, etc. [...] Voilà, c'est ça : la mission du journaliste, c'est aussi de donner du sens » (Entretien du 5 décembre 2017 avec Nicolas Turcev).

*Écrire avec un angle* (45) : L'informateur a le sentiment d'avoir bien intégré la notion d'angle journalistique et l'applique à ses articles sur le jeu vidéo. Il refuse de parler d'une œuvre ou d'une machine de manière globale, sans but précis, et entend donner une orientation à son propos, souhaite se concentrer sur un aspect précis, faire émerger un enjeu en particulier. Il s'agit à la fois d'un levier pour « se sentir » davantage journaliste, mais aussi d'un moyen pour produire de la valeur ajoutée tactique : « quand on débite du jeu chaque semaine, il faut raviver la flamme de temps en temps, et ça passe aussi, je pense, par la démarche qu'on va avoir en écrivant les articles » (Entretien du 14 décembre 2017 avec Pierre-Alexandre Rouillon).

*Enquêter impose du temps* (45) : L'informateur a intégré que le journalisme approfondi requerrait du investissement en termes de temps, plus que toute autre ressource. Il identifie d'ailleurs ce délai nécessaire comme un ingrédient constitutif de l'enquête. « Ce n'est pas la distinction financière le plus important, c'est le temps qu'on y met. Une enquête, ça ne se fait jamais vite. [...] C'est la notion de temps, plus que d'argent, qui fait le distinguo » (Entretien du 21 décembre 2017 avec Daniel Andreyev).

*Enquêter pour comprendre le monde* (22) : L'informateur identifie l'enquête journalistique comme un réflexe essentiel permettant de mieux cerner les enjeux de notre société, de déconstruire les idées reçues en allant voir sur place, au contact

de phénomènes concrets. Il estime que son travail approfondi participe modestement à enrichir une somme de connaissances partagées, à produire du savoir sur des thématiques précises.

*Garder la tête froide* (40) : L'informateur investit le temps nécessaire pour prendre du recul par rapport à son ressenti initial et tente d'aller au-delà de ses premières impressions. Il essaie ainsi de contrebalancer sa subjectivité, de la mettre à l'épreuve des faits, des mesures, de l'analyse critique, et de juger sur pièces, en injectant une part d'objectivité à son évaluation, forcément empreinte de préjugés. « La plupart des choses qu'on fait, c'est sans y réfléchir. Mais il y a un moment où, comme je me suis retrouvé à tester tout ce qui était rose et girly, je pense que ma tendance première était de dire "ouais, c'est cul-cul", et puis je me suis dit "ça ne va pas de soi, ce n'est pas parce que c'est rose que c'est naze" » (Entretien du 15 décembre 2017 avec Cécile Fléchon).

*Informier le plus grand nombre* (32) : L'informateur a vocation à ne pas produire des articles éminemment spécialisés au point de devenir jargonneux. Il souhaite au contraire toucher le public le plus large possible, se montrer accessible et aborder des sujets pertinents à l'aune de l'intérêt général. « Faire un article en parlant de jeux vidéo un petit peu différemment, avec un jeu vidéo qui essaie de faire passer un message pacifiste, je me dis, "ça va intéresser un public auquel je ne parle pas forcément dans tous mes papiers" » (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*Lier son sujet à l'Histoire* (26) : L'informateur cherche à inscrire son travail dans une dimension historique globale, avec « un grand H » : les événements politiques, économiques, sociaux qui dépassent le simple cadre du jeu vidéo mais concernent l'ensemble de la population. Jamais entrepris dans une optique dépréciative, cette démarche se nourrit du sentiment que le jeu vidéo a sa place dans l'histoire de la société, et que le rôle du journaliste est aussi de l'y intégrer de façon pertinente.

*Multiplier les types de sources* (27) : Pour s'assurer l'article le plus équilibré possible, l'informateur a à cœur de contacter des sources d'ordres différents représentant chaque catégorie de personnes concernées par les enjeux du sujet couvert, de n'omettre aucun point de vue (développeurs, joueurs, académiques...). De cette manière, il aspire à offrir au public une forme de synthèse tendant vers la neutralité, dans une optique professionnelle.

*Poser des questions réfléchies* (20) : En interview, l'informateur a le sentiment d'élaborer des questions particulièrement abouties, construites en amont plutôt qu'improvisées sur le moment. Grâce à sa préparation, il sait que l'entretien peut aboutir à la collecte d'informations inédites, et que son interlocuteur parle de thématiques qu'il a peu abordées auparavant. « J'avais pu faire une interview avec [le réalisateur de GoldenEye 007] et c'était très plaisant, dans la mesure où mon approche, reposant sur le fait d'étudier tout un tas d'interviews d'époque avant de mener l'interview, me permet de retrouver toute une partie des interviews qu'il avait menées tout au long de sa carrière. Cela m'a permis de ne pas poser des questions qu'on lui avait posées plein de fois » (Entretien du 29 septembre 2017 avec Oscar Lemaire).

*Protéger ses sources confidentielles* (30) : L'informateur a à cœur d'éviter que l'identité des « murmureurs » qui témoignent à visage caché auprès de lui ne soit retraçable. Il veut à tout prix se montrer à la hauteur que lui accordent ces personnes, qui risquent souvent leur place actuelle ou leur avenir en lui communiquant des informations, souvent à propos des travers de l'industrie. Ce respect des sources fait partie de son devoir journalistique, et l'assurer lui donne le sentiment de mériter le qualificatif d'enquêteur.

*Refuser la servilité* (43) : L'informateur se montre particulièrement hostile à l'idée d'adopter la posture docile à laquelle les éditeurs de jeu vidéo souhaiteraient qu'il se cantonne : le relais passif et bienveillant de la communication intra-cycle, le rôle de « passe-plats ». Il ne se sent pas du tout disposé à s'y conformer, et affirme au contraire la potentialité d'incarner un contre-pouvoir. « Je trouve que, même quand tu es "convoqué", avec tous les guillemets du monde, par les éditeurs, tu n'es pas obligé pour autant de jouer le jeu, et tu as quand même une marge de liberté, et il faut l'exercer autant que faire se peut, parce que ce serait très triste de ne pas le faire (Entretien du 8 février 2019 avec Corentin Lamy).

*Rendre hommage aux confrères* (59) : L'informateur identifie d'autres journalistes méritants, qu'ils soient ou non issus de la sphère spécialisée en jeu vidéo, et loue les bienfaits de leur travail. Par ce geste, il montre également qu'il se sent apte à reconnaître un article de qualité, à discerner l'enquête approfondie, nécessitant des efforts, du relais passif, effectué machinalement.

*Respecter son devoir d'information* (50) : L'informateur se sent investi d'une mission vis-à-vis de son lectorat en entendant la mener à bien, en s'intéressant à ce qu'un éditeur vidéoludique préférerait passer sous silence. Mû par la déontologie journalistique, il se confronte aux obstacles et tente de trouver une solution pour remplir ce rôle par ses propres moyens. « [On raisonne en se] disant "on sort à telle date, les trois premières semaines, quels sont les jeux importants ? Ok, il y a Prince of Persia qui sort. Nous n'avons le test, [parce que l'éditeur refuse d'envoyer le jeu,] mais nous avons un devoir d'information. Comment on peut donner un avis pertinent au consommateur sans avoir le test ?" » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*S'inspirer d'un média de référence* (19) : L'informateur identifie un diffuseur avec lequel il ne collabore pas, mais qu'il respecte pour ses productions journalistiques. Celui-ci alimente sa ligne de conduite et la construction de sa démarche, en fonctionnant comme un exemple à suivre.

*S'inspirer des autres journalistes* (34) : L'informateur pointe l'un ou l'autre confrère qu'il admire particulièrement et qu'il a le sentiment de suivre en exemple. Par effet de ricochet, il a ainsi l'impression de pouvoir, lui aussi, se définir comme un praticien performant. « [Jason Schreier,] je pense que c'est un vrai bon journaliste, il fait vraiment honneur à la profession, en tout cas dans le rayon du jeu vidéo. D'une certaine manière, c'est un peu un modèle à suivre pour moi, parce qu'on a tendance un peu à parler des mêmes sujets, on s'intéresse souvent aux mêmes trucs » (Entretien du 14 janvier 2019 avec Loïc Ralet).

*Se définir comme journaliste professionnel* (87) : L'informateur « se sent » journaliste au regard de sa pratique. Il estime qu'il mérite, au prisme du travail qu'il accomplit quotidiennement, de revendiquer ce titre professionnel. En fonction des personnalités et du degré de confiance en soi de celui qui la ressent, cette impression peut fluctuer, oscillant au gré des réalisations, ou se révéler plus stable, en tant que conviction ancrée et indiscutable (voir « S'autodéfinir », chapitre 10).

*Se former aux règles journalistiques* (10) : L'informateur a l'impression d'avoir progressé dans sa connaissance des fondamentaux du métier. Il a désormais la conviction d'être plus au fait de ceux-ci, d'avoir intégré de nouveaux préceptes, plus approfondis. « [En enquêtant sur *Quantico Dream*], j'ai appris plein de choses. Des règles déontologiques auxquelles je n'avais jamais eu l'occasion de me former : comment on travaille avec l'anonymat, à partir de combien de sources on accepte de publier l'information » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Se réclamer des préceptes de l'enquête/l'investigation* (92) : L'informateur a le sentiment que sa pratique relève de l'enquête, voire de l'investigation – l'appréciation peut notamment varier en fonction des définitions personnelles de ce terme. Il s'en revendique sans rougir, soit partiellement (en pointant les éléments constitutifs qu'il infuse dans son travail), soit totalement.

*Trouver de l'inédit* (70) : L'informateur estime que son travail a débouché sur l'obtention et la publication d'informations jamais dévoilées ailleurs, ou du moins inconnues du grand public. Cette caractéristique, consensuellement identifiée comme l'un des éléments constitutifs de l'enquête, l'aide à se définir comme un journaliste professionnel investi.

*Vérifier ses sources* (62) : Comme tout journaliste qui se respecte, selon lui, l'informateur a le sentiment de recouper suffisamment l'information avant de la publier, en croisant sa fiabilité à l'aune de plusieurs sources indépendantes. Cette pratique, généralement définie comme faisant partie des réflexes de base du métier, participe à raffermir son impression de « bien faire » son travail.

*Viser l'excellence* (56) : L'informateur aspire à produire le travail le plus qualitatif possible, même s'il doit pour cela y investir un temps démesuré ou des efforts inconsidérés. Il tient cet état d'achèvement idéal en ligne de mire pour se motiver à déployer tous les outils de son arsenal qui l'aideront à s'en approcher. « Je passe beaucoup de temps à faire des choses (des notes ou des documents, des trucs comme ça) avant d'écrire. Et ça me prend un temps monstrueux. Je pourrais faire les choses autrement hein, je pourrais écrire directement et ça ne serait pas forcément écrit très différemment, mais ce serait un peu moins précis, j'en serais moins content » (Entretien du 20 octobre 2017 avec Sébastien Delahaye).

## ***17. Se spécialiser par intérêt***

### **... Afin de couvrir des thématiques chéries et/ou revêtant un enjeu tactique/stratégique**

*Capitaliser sur ses contacts* (14) : L'informateur se dirige vers des thématiques de travail adaptées à son carnet d'adresses, qui lui permettent d'exploiter les contacts dont il bénéficie dans le milieu vidéoludique avant même de démarrer son processus de recherche. Il s'assure ainsi d'obtenir des résultats satisfaisants sans trop d'efforts, tout en entretenant sa relation avec ces sources bien informées.

*Choisir son domaine par envie* (44) : L'informateur s'oriente à dessein vers une sous-spécialité ou une thématique spécifique pour satisfaire une velléité tactique qui le taraude. Il a le sentiment de ne pas être contraint de suivre cette voie, de l'investir de manière délibérée. « [Travailler dans la presse professionnelle] m'intéressait [pour] rentrer un peu dans les coulisses, comprendre les fonctionnements de l'industrie et de ses différents corps de métier [...] qui cohabitent pour faire qu'un jeu vidéo arrive dans un magasin le jour J » (Entretien du 1<sup>er</sup> février 2019 avec Patrick Helliö).

*Comblé un vide* (46) : L'informateur a le sentiment la sensation « d'en faire plus » que la majorité de ses confrères, de remplir un espace vacant qu'ils auraient laissé (information manquante, carence déontologique, piste d'enquête non suivie...). Le « vide » peut aussi être ressenti à un niveau personnel, confrontant le journaliste à un besoin de faire croître sa confiance en lui (voir le point éponyme, chapitre 10).

*Développer son expertise (20)* : L'informateur cherche à creuser le sillon de sa spécialisation le plus possible, dans l'espoir de devenir un connaisseur incontournable dans son domaine. Il a le sentiment que cet objectif peut lui profiter stratégiquement, en ce qu'il offre potentiellement des partenariats sur le long terme. « C'est le conseil qu'on donne à tout le monde, même quand ils veulent se lancer tout court dans le journalisme, c'est "spécialise-toi". Parce que, des journalistes qui savent tout faire, il y en a tellement, et puis c'est impossible de se faire sa place. Alors que si, quand on pense à un domaine, on pense à un journaliste en particulier, c'est beaucoup plus simple » (Entretien avec un journaliste du *Soir* resté anonyme, janvier 2018).

*Documenter la création (58)* : L'informateur tend à travailler sur les figures et œuvres vidéoludiques qu'il chérit, dans l'optique de prendre du plaisir en opérant ses recherches. En apprendre davantage sur le processus de confection de ses jeux et auteurs de prédilection tout en étant rémunéré à la tâche relève de l'aubaine à ses yeux. « Faire intervenir les gens qui ont travaillé [sur les titres auxquels on a joué], leurs façons d'avoir imaginé des univers, des mécaniques de jeu, d'avoir pensé leurs titres dans un contexte bien particulier, c'est évidemment très important et puis c'est fascinant, quoi. Quand on a joué à ces jeux et qu'on a le créateur au bout du fil, voilà, c'est génial » (Entretien du 1<sup>er</sup> février 2019 avec Patrick Helligo).

*Écrire sur sa came (77)* : L'informateur se penche sur une œuvre qui lui est chère et prend goût à la collecte d'informations qui satisfont son propre appétit avant même de se voir transmises aux lecteurs. La tâche semble tellement galvanisant qu'elle n'est plus perçue comme du travail : l'intérêt du journaliste suscite l'enquête, et non l'inverse (voir le point éponyme, chapitre 10).

*Écrire sur une sous-spécialité (26)* : L'informateur cherche à se concentrer sur une thématique particulièrement pointue incluse dans le champ de sa spécialisation vidéoludique. En ajoutant cette corde à son arc, il a le sentiment de se démarquer davantage, mais a aussi le loisir d'explorer spécifiquement son intérêt pour des éléments qui relèvent du détail.

*Faire connaître son expertise (27)* : L'informateur cherche à communiquer à son diffuseur et à un maximum de collaborateurs potentiels ses connaissances pointues à propos d'une thématique particulière, dans l'espoir de susciter des intérêts qui déboucheront sur des travaux de commandes liés à ce sujet.

*Gagner du temps grâce à son expertise (17)* : L'informateur a le sentiment d'être capable de traiter certains sujets beaucoup plus rapidement que ses confrères grâce à sa spécialisation plus affûtée. Dès lors, s'inscrire dans ce sillage de prédilection lui permet de travailler efficacement et de devenir plus rentable. « Je sais très bien qu'il y a des sujets que je peux traiter en une demi-heure là où un journaliste non spécialisé le traiterait en deux jours. Et ça, ça ne s'invente pas, c'est purement le fait d'une spécialisation » (Entretien du 19 janvier 2018 avec William Audureau).

*Identifier progressivement ses rubriques préférées (17)* : Au fil de ses collaborations avec ses diffuseurs, l'informateur forge son appétence pour l'un ou l'autre types de tâche en particulier. Il devient ainsi petit à petit capable de pointer les rubriques ou les genres journalistiques qui lui plaisent le plus, et cherche à saisir les opportunités professionnelles en lien avec ceux-ci.

*Interroger des sources inhabituelles (54)* : L'informateur tente de privilégier les entretiens avec des types de personnalités généralement peu représentées dans les médias vidéoludiques (créateurs méconnus, joueurs en situation de handicap, développeuses...). En s'intéressant à ces acteurs de l'ombre, il fait preuve d'originalité et renouvelle sa propre routine éditoriale tout en élargissant les horizons des lecteurs de presse spécialisée.

## 18. Se structurer

### ... Au sein de sa méthodologie professionnelle, que ce soit avant, pendant ou après l'écriture proprement dite

*Angler serré* (8) : L'informateur vise à construire l'angle journalistique le plus étroit possible pour s'assurer de produire un article riche, original et dense. Ce regard approfondi s'oppose à la propension traditionnelle de la presse vidéoludique à se montrer exhaustive, notamment au sein des tests, qui passent généralement chaque critère en revue (graphismes, durée de vie, bande-son...).

*Attendre le moment opportun pour publier* (15) : L'informateur refuse de précipiter son processus d'enquête et consent à patienter jusqu'à ce que la conjoncture soit idéale pour diffuser le fruit de ses recherches, ou qu'il soit tout à fait satisfait de leur état de finition. Ce principe, potentiellement frustrant, sert à éviter au maximum l'irruption de regrets par la suite, qui seraient suscités par une publication prématurée. « Quand on était sûrs, on a publié, quand on n'était pas sûr on n'a rien fait » (Entretien du 1<sup>er</sup> mars 2019 avec Sébastien Delahaye).

*Dresser le profil de ses interlocuteurs* (21) : En amont d'un entretien ou de recherches à propos d'un acteur en particulier, l'informateur a le sentiment de faire tout ce qui est en son pouvoir pour bien se préparer. Il tente de connaître les moindres recoins de sa personnalité publique, pour ensuite mieux cerner ses aspects méconnus. « C'est du "profiling", en fait : tu fais le profil du personnage, tu lui demandes des infos sur les zones d'ombre de ce que tu as récupéré sur les interviews, tu complètes les trous, tout ce travail-là » (Entretien du 5 décembre 2017 avec Nicolas Turcev).

*Faire le point* (13) : Par son enquête, l'informateur a le sentiment d'établir un état des lieux du milieu ou du phénomène qu'il a couvert. Son article fait office de photographie panoramique, ambitionne d'offrir une perspective générale du sujet auquel il se dédie. « Je réexplique grosso modo les enjeux, comment ça fonctionne, qui peuvent être les différents intervenants d'une thématique donnée. Rappeler les différents métiers qui exercent, faire intervenir différentes personnes, voilà, c'est ce qui me paraît important dans le cadre [d'une enquête] » (Entretien du 1<sup>er</sup> février 2019 avec Patrick Hellio).

*Ménager la chèvre et le chou* (13) : L'informateur cherche à obtenir un équilibre entre la volonté de son diffuseur, ses envies personnelles, et les attentes supposées de son lectorat. Pour ce faire, il contrebalance son opinion par des éléments davantage factuels, des citations ou d'autres apports extérieurs. « J'utilise beaucoup les critiques de la presse, que ce soit celles qui sont positives ou négatives. Cela me permet d'avoir un rôle objectif, en tout cas dans le récit que je fais. Mais, derrière, il y a aussi une analyse des jeux en eux-mêmes qui repose sur mon analyse personnelle, où j'essaie de ne pas avoir un avis trop tranché ou trop subjectif. [...] C'est un équilibre à trouver pour essayer de toujours garder un rôle un peu neutre dans ce que je raconte » (Entretien du 29 septembre 2017 avec Oscar Lemaire).

*Participer au cycle* (26) : L'informateur s'inscrit délibérément dans le cycle communicationnel de l'industrie vidéoludique et réalise des articles qui lui font écho. Il retransmet les informations sur les produits à venir, formule un discours sur les nouveautés et relaie les annonces. Ce schéma lui laisse peu de liberté, mais il s'accommode de cette rigidité, car elle l'aide à baliser son travail.

*Prévoir sa structure* (23) : Avant même d'initier les recherches ou la prise de contact proprement dites, l'informateur a planifié les différentes séquences qui composeront son article. Il se sert de ce plan de travail pour baliser son processus d'enquête, et le garde à l'esprit pour s'assurer que la matière qu'il collecte lui sied adéquatement.

*Raconter une histoire* (23) : À travers son article, l'informateur a le sentiment de narrer un récit et y prend du plaisir. Le magnétisme de l'enchaînement des faits prend le pas sur le prestige du sujet : mieux vaut raconter l'histoire passionnante d'une œuvre obscure que l'histoire ordinaire d'un jeu vidéo très connu. En outre, peu importe si certaines séquences sont romancées, tant que les rebondissements s'avèrent efficaces. « Par exemple, un des premiers sujets que j'ai proposés c'était un article sur un trou qui a été fait par des ingénieurs soviétiques à la péninsule de Kola, donc un trou qui était censé aller jusqu'au centre de la Terre. [...] Il y avait eu tout un tas de légendes urbaines autour de ce trou, comme quoi ils avaient réussi à obtenir des enregistrements et entendu des voix venant d'outre-tombe – c'est complètement faux, bien sûr. Mais l'histoire était passionnante à raconter. En tout cas, moi, j'ai beaucoup aimé la raconter » (Entretien du 16 septembre 2019 avec Julie Le Baron).

*Retranscrire son expérience* (15) : L'informateur se fixe comme objectif la transmission de son expérience son lectorat. Il peut s'agir d'une expérience de jeu, en accord avec la démarche du *New Games Journalism*, ou d'un vécu sur le terrain, plus ancré dans le « réel ». Dans les deux cas, il tente de rédiger le récit le plus fidèle et vivant possible.

*S'organiser en interne* (37) : L'informateur a le sentiment de pouvoir s'arranger avec ses collègues pour que leurs objectifs communs se concilient avec ses envies personnelles. Ensemble, ils développent une préparation sur le long terme qui permet que les efforts se conjuguent et que les frustrations s'amenuisent. « Depuis quelque temps on s'organise grâce à

un Trello, une sorte de tableau en ligne. On peut proposer des choses et les gens se greffent en fonction de leurs intérêts. Notre rédacteur en chef arbitre en fonction du nombre de pages qu'il souhaite obtenir dans les différentes rubriques » (Entretien du 14 décembre 2017 avec Cécile Fléchon).

*Satisfaire les attentes* (11) : L'informateur vise avant tout à remplir les fonctions qui lui ont été attribuées et les attentes qui en découlent. L'accomplissement de ces objectifs professionnels a priorité sur son plaisir personnel, jusqu'à ce qu'il identifie un signe que ceux-ci ont effectivement été menés à bien.

*Se synchroniser avec l'agenda* (55) : L'informateur consent à se plier à la temporalité du cycle communicationnel de l'industrie vidéoludique. Il organise son travail en fonction de ses impératifs et cherche à ce que ses articles profitent de cette dynamique, dans un esprit de promotion mutuelle.

*Témoigner de la diversité du jeu vidéo* (7) : L'informateur veille à ce que les exemples qu'il fournit dans son article soient représentatifs de la variété d'approches créatives et commerciales qui fourmillent au sein du secteur vidéoludique, notamment en équilibrant la citation de studios majeurs par la présentation de développeurs indépendants. « [Dans ce dossier,] une de nos préoccupations, ça a été "attention à ne pas mettre que des jeux Ubisoft". [...] Ne serait-ce que parce que ce n'est pas parce qu'Ubisoft fonctionne d'une manière que tous les autres studios fonctionnent de la même manière. [...] Il y avait tout à fait la place pour parler d'autres jeux, d'autres studios à d'autres échelles (Entretien du 21 septembre 2017 avec Cécile Fléchon).

*Travailler le fond* (20) : L'informateur a le sentiment de produire des articles dits « de fond », s'opposant à ceux « de flux ». Lorsqu'il investit cette catégorie, il cherche à proposer un regard approfondi, à creuser une thématique pour la présenter sous un jour nouveau. Ce type de travaux, plus chronophage et coûteux, fournit de la motivation au journaliste. « Si un jour on me dit "ben non, ce genre d'articles [de fond], ce n'est plus possible, on n'a plus les moyens, on n'a plus le temps", ben, je pense que je claquerais la porte, parce que c'est ça que j'aime dans mon métier, et c'est ça qui pour moi représente le mieux mon travail : le fait d'avoir obtenu des informations, de les retransmettre et de les apprendre aux gens qui me lisent » (Entretien du 14 janvier 2019 avec Loïc Ralet).

## **19) Tirer des enseignements**

### **... Suite aux expériences professionnelles passées**

*Anticiper les complications* (22) : L'informateur a connu des difficultés professionnelles par le passé et les a intégrées en tant qu'emбûches pouvant potentiellement survenir. Il a ces soucis en tête et les utilise comme des balises professionnelles pour guider ses choix et sa trajectoire.

*Connaître son profil* (42) : L'informateur a le sentiment de savoir quelles sont ses forces et faiblesses personnelles et s'en sert pour opérer ses choix de sujets et de carrière. « Disons que [l'investigation] n'est clairement pas ma spécialité. Ce n'est pas non plus mon rêve d'en faire, mais j'aimerais bien un jour faire une enquête un peu plus poussée » (Entretien avec Oscar Lemaire du 29 septembre 2017).

*S'adapter au support* (24) : L'informateur sait d'expérience qu'il n'écrit pas de la même façon pour le papier, le web, ou encore pour un ouvrage. Il a intégré les spécificités de chacun de ces supports et modifie certains aspects de sa pratique en fonction de celui qu'il investit.

*Savoir vendre son histoire* (19) : L'informateur a intégré qu'il est nécessaire, à son sens, de donner du relief à son article dès l'entame, voire en amont de la publication, pour qu'il se distingue au sein du tout-venant informationnel. « Dès les premières lignes, j'essayerai toujours d'accrocher le lecteur, et ça c'est ma démarche personnelle. J'essaie de vendre ce qu'il se passe, de raconter là où on va. Je pense que chaque article [...] est un projet, et on doit happer le lecteur dès le début » (Entretien du 21 décembre 2017 avec Daniel Andreyev).

## F. Répartition des propriétés parmi nos informateurs

Ce tableau récapitulatif illustre le nombre d'occurrences des propriétés que nous avons identifiées (par ordre alphabétique) chez chacun de nos informateurs, avec leurs totaux (dans la colonne la plus à droite). Il permet de visualiser en un coup d'œil la répartition de nos données, comme nous l'expliquons au chapitre 6. Pour consulter la définition des différentes catégories et propriétés, voir le point E des présentes annexes.

	AND	TUR	AUD	DEM	LEM	DEL	MOI	RAL	FLÉ	ROU	HEL	LAM	BAR	LIN	
<b>Aviser et improviser</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>26</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>34</b>	<b>17</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>30</b>	<b>47</b>	<b>30</b>	<b>229</b>
Adapter son approche au matériau	0	0	5	0	2	5	4	2	0	0	1	3	1	5	28
Apprendre en communauté	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	2	7
Apprendre sur le tas	0	1	4	5	2	4	1	0	2	0	3	4	6	2	34
Critiquer à l'instinct	0	0	0	0	0	3	2	0	1	1	0	2	4	1	14
Inventer des genres journalistiques hybrides	0	0	4	0	0	0	1	0	0	0	0	7	0	3	15
Profiter d'un coup de chance	0	0	2	4	0	7	5	1	0	0	0	6	6	3	34
S'adapter aux contraintes juridiques	0	0	5	0	1	4	1	1	0	0	0	0	6	3	21
Se laisser emporter	2	1	6	1	2	8	2	0	1	1	1	5	15	6	51
Sélectionner par pragmatisme	0	3	0	0	1	1	0	1	1	0	2	2	9	5	25
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Définir sa posture</b>	<b>7</b>	<b>19</b>	<b>17</b>	<b>33</b>	<b>7</b>	<b>57</b>	<b>42</b>	<b>26</b>	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>19</b>	<b>46</b>	<b>55</b>	<b>38</b>	<b>394</b>
Faire les choses entièrement	0	0	2	4	0	22	9	5	10	0	3	8	14	4	81
Formuler une vision analytique	0	2	0	1	0	0	13	1	0	2	2	5	2	5	33
Incarner monsieur tout le monde	0	0	0	10	0	1	2	0	0	1	2	3	2	4	25
Montrer son enthousiasme	0	6	1	0	1	0	1	2	0	2	1	0	5	0	19
Ne pas se montrer dupe	0	0	2	3	0	5	4	1	1	4	0	4	8	2	34
Ne pas se rendre	1	1	2	1	2	10	3	5	0	1	1	9	6	5	47
Relever des défis	0	1	2	3	2	1	3	4	0	2	4	2	5	6	35
Respecter le journalisme	0	0	0	0	0	2	0	5	0	0	0	4	2	2	15
Rester dans le concret	3	0	1	1	1	7	0	1	0	0	1	5	2	4	26
Revendiquer l'indépendance	0	0	0	3	0	3	0	0	0	1	0	0	5	2	14
Revendiquer une double casquette	0	6	7	0	0	1	3	1	1	0	4	4	0	2	29
S'étonner de son succès	0	0	0	3	0	0	1	1	1	0	0	0	3	0	9
Se considérer comme un pionnier	2	0	0	1	0	2	2	0	0	0	1	1	1	2	12
Travailler en amateur	1	3	0	3	1	3	1	0	0	2	0	1	0	0	15
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Déplorer</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>49</b>	<b>22</b>	<b>19</b>	<b>85</b>	<b>64</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>41</b>	<b>47</b>	<b>42</b>	<b>434</b>
Abandonner des sujets	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	3	2	7
Déplorer le pouvoir des éditeurs	0	0	10	3	2	4	7	0	0	0	0	4	2	3	35
Déprimer professionnellement	0	1	4	0	0	3	0	0	0	0	0	0	3	2	13
Identifier des blocages de l'industrie	0	0	4	0	6	10	9	0	5	6	0	2	5	2	49
Identifier un décalage entre journalistes et joueurs	1	0	1	0	0	1	4	3	0	0	0	0	0	0	10
Manquer de modèles	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	2	1	2	8
Manquer de visibilité	0	0	0	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	1	5
Négocier sa rémunération	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5	1	8
Regretter le manque de transparence des confrères	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	10
Regretter le travail bâclé des confrères	0	0	1	5	0	11	4	0	1	1	0	3	1	3	30
Ressentir une culture du produit	0	0	5	0	4	9	16	2	1	1	0	3	2	2	45
S'inquiéter de la santé de la presse	0	0	1	1	0	3	1	0	0	1	0	3	2	2	14
S'adapter aux contraintes financières	0	1	2	0	1	1	0	1	0	0	0	1	3	5	15
Se languir de son travail antérieur	0	0	1	0	0	0	4	1	0	1	0	0	3	0	10
Se plaindre d'un manque de budget des diffuseurs	1	0	3	0	1	3	2	0	0	2	0	1	3	2	18
Se plaindre des tarifs en dessous de la norme	0	2	1	0	1	1	2	0	1	0	0	1	1	3	13
Se sentir débordé	1	0	0	1	2	5	6	0	4	4	0	5	2	0	30
Se sentir en décalage avec les collègues/confrères	0	1	7	0	0	9	0	1	0	0	0	6	5	6	35
Se sentir entravé par la culture de son entreprise	0	0	2	3	1	9	2	6	1	4	0	0	2	2	32
Se sentir pressé par le temps	0	1	3	1	0	9	4	0	0	0	0	3	2	1	24
Travailler par nécessité financière	0	5	3	1	0	3	3	0	0	0	0	6	1	1	23



	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Développer sa polyvalence</b>	<b>30</b>	<b>29</b>	<b>45</b>	<b>12</b>	<b>7</b>	<b>30</b>	<b>48</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>27</b>	<b>50</b>	<b>29</b>	<b>359</b>
Donner au JV une portée sociale et culturelle	7	6	2	0	0	2	15	1	0	0	4	2	5	5	49
Exercer plusieurs activités prof. simultanément	7	3	2	0	1	1	3	0	1	0	0	0	3	1	22
Jongler avec les registres	1	4	11	0	1	1	1	0	1	0	5	2	5	1	33
Multiplier les domaines	0	1	7	2	2	3	1	0	1	0	2	5	8	7	39
Multiplier les rythmes de travail	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	4	0	8
Relier ses spécialités à différents employeurs	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	0	8
S'intéresser à un événement inhabituel	0	0	0	0	0	3	0	2	4	3	1	3	5	2	23
S'intéresser à des domaines hors-JV	5	6	5	6	1	4	15	5	1	0	0	9	10	6	73
Sortir de sa case	10	4	8	3	0	13	3	4	3	2	1	6	6	6	69
Utiliser des outils d'autres domaines	0	3	8	1	2	3	10	1	5	0	0	0	1	1	35
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Douter</b>	<b>14</b>	<b>17</b>	<b>40</b>	<b>19</b>	<b>24</b>	<b>61</b>	<b>33</b>	<b>28</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>54</b>	<b>39</b>	<b>54</b>	<b>412</b>
Avoir besoin d'un mentor	0	1	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	2	8
Différencier investigation et enquête	0	1	1	0	3	1	0	0	1	0	0	1	0	1	9
Manquer d'expérience	0	0	2	0	0	0	0	1	0	1	0	2	2	7	15
Manquer de sources	0	0	0	0	1	3	4	1	0	0	0	0	0	1	10
Ne pas se sentir à la hauteur d'un statut	0	1	0	3	1	1	2	4	4	1	0	4	2	2	25
Ne pas se sentir à sa place	1	1	3	2	0	3	6	3	2	0	0	4	2	4	31
Rappeler les contraintes financières	2	2	1	2	4	2	4	1	0	0	0	8	12	6	44
Relativiser son travail antérieur	0	5	5	6	0	17	2	3	4	1	0	5	4	3	55
Ressentir la pression du lectorat	0	0	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0	1	1	7
Se confronter à une nouvelle activité	1	0	2	1	1	0	2	1	0	2	0	5	1	5	21
Se remettre en question	2	0	2	1	3	13	8	4	4	1	1	5	7	5	56
Se résigner	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	3	3	5	13
Se sentir dans une niche	5	2	7	1	4	6	1	1	1	2	0	6	2	3	41
Se sentir dispensable	3	0	4	3	0	5	3	0	0	1	0	3	0	4	26
Se sentir inférieur aux journalistes hors-JV	0	4	11	0	2	2	1	7	0	3	0	7	1	1	39
Souffrir en travaillant	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	1	1	4	12
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Gérer sa carrière</b>	<b>18</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>11</b>	<b>6</b>	<b>55</b>	<b>22</b>	<b>20</b>	<b>17</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>51</b>	<b>68</b>	<b>34</b>	<b>364</b>
Choisir ses partenaires par envie	0	0	2	0	0	6	0	0	0	1	2	7	4	1	23
Collectionner les employeurs	2	2	2	2	0	1	3	1	2	1	3	4	3	8	34
Démisionner volontairement	0	0	3	0	0	8	2	0	0	0	1	1	4	0	19
Devenir rentable	0	0	0	0	0	1	3	0	1	0	0	5	9	3	22
Obtenir des responsabilités	0	1	1	2	0	1	0	2	0	0	0	0	5	0	12
Prendre son temps	9	0	1	0	3	10	2	1	0	0	3	10	5	6	50
Proposer ses propres sujets	0	2	7	0	1	4	4	6	6	2	3	8	12	6	61
Regarder droit-devant	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	3	3	7	5	22
Ressentir un temps incompressible	2	1	1	5	2	11	3	3	5	2	0	1	8	2	46
Se montrer exigeant avec soi-même	3	0	1	1	0	7	0	6	2	3	3	5	6	1	38
Se réserver un espace de liberté	2	0	8	1	0	2	5	1	1	1	2	7	5	2	37
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Prospecter</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>13</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>20</b>	<b>70</b>
Envisager un autre secteur	0	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	2	0	6	13
Réfléchir à l'après	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	1	7	5	17
Se figurer des diffuseurs	2	0	3	1	1	4	1	2	0	0	0	0	2	5	21
Tabler sur des revenus futurs	0	1	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0	2	2	10
Viser le CDI	0	4	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	2	9
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>S'aligner avec le diffuseur</b>	<b>2</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	<b>27</b>	<b>49</b>	<b>39</b>	<b>241</b>
Accepter les sujets imposés	0	0	0	0	0	1	0	3	3	1	1	9	5	5	28
Apprécier d'être cadré	0	1	0	1	1	3	2	1	1	0	2	5	2	6	25
Correspondre aux exigences actuelles	1	2	4	1	2	2	2	0	0	0	1	4	10	7	36
Justifier le coût d'un article	0	0	3	1	2	2	1	2	0	1	0	0	0	2	14
Mettre la barre au même niveau	0	0	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	8	5	23
Profiter d'une aide	0	4	0	2	0	1	0	1	1	0	1	0	3	1	14
Remplir l'espace attribué	0	1	1	0	0	2	1	2	0	0	2	1	2	2	14
S'inscrire dans un élargissement du cadre	0	0	0	0	0	2	0	2	2	2	1	3	9	3	24
Se limiter face aux délais	1	2	0	0	0	2	3	1	1	0	1	0	2	2	15
Suivre la ligne éditoriale	0	4	4	1	1	3	2	1	1	1	3	3	3	3	30
Veiller sur ses sujets	0	0	0	0	0	4	1	3	1	1	0	0	5	3	18



	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Se connecter</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	<b>19</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>98</b>
Construire la confiance du lectorat	0	0	0	2	3	1	0	0	0	0	0	1	1	0	8
éduquer les lecteurs	0	1	3	4	0	8	1	5	0	2	6	4	2	0	36
Faciliter la digestion aux lecteurs	0	1	2	2	0	2	1	2	0	0	2	4	0	0	16
Inonder le lecteur-consommateur	1	0	4	1	4	1	1	4	1	0	2	4	0	0	23
Transmettre sa passion	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	6	3	0	15
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Se définir à contre-courant</b>	<b>36</b>	<b>24</b>	<b>53</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>61</b>	<b>12</b>	<b>29</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>57</b>	<b>67</b>	<b>29</b>	<b>498</b>
Avoir la formation à cœur	0	4	2	0	0	1	2	0	3	0	0	1	0	6	19
Blâmer le classicisme journalistique	8	2	2	4	0	5	7	1	0	0	0	3	3	0	35
Cataloguer l'inintéressant	7	3	5	0	1	6	4	2	2	3	0	4	5	4	46
Contextualiser le jeu vidéo	0	5	4	0	1	1	2	1	1	1	4	3	4	0	27
Déborder du cycle	2	0	4	1	1	2	3	1	2	2	0	4	6	1	29
Divorcer avec l'agenda	2	0	2	1	3	4	8	1	5	4	0	6	5	1	42
écrire avec honnêteté	0	0	0	6	1	5	1	0	1	1	0	2	5	0	22
Importer d'autres genres journalistiques	0	5	2	0	2	2	9	0	0	0	0	1	2	3	26
Insuffler de l'humain	0	1	8	0	3	4	6	1	2	1	4	5	15	5	55
Ne pas faire comme les autres	6	2	10	3	3	12	6	1	3	4	2	14	12	6	84
Regretter l'indigence du cycle	7	0	3	2	1	2	8	2	1	0	0	8	0	1	35
Ressentir une valeur ajoutée	4	2	11	1	2	7	5	1	2	0	0	6	4	2	47
Travailler pour le lecteur	0	0	0	3	2	1	0	1	7	2	9	0	6	0	31
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Se démarquer</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>26</b>	<b>14</b>	<b>54</b>	<b>26</b>	<b>43</b>	<b>22</b>	<b>16</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>41</b>	<b>38</b>	<b>358</b>
Aller sur le terrain	0	0	2	1	0	1	4	7	4	0	1	4	11	3	38
Arriver avec de la matière	0	0	1	0	1	3	1	1	1	0	0	0	2	2	12
Développer un ton propre	0	0	0	0	0	2	4	0	0	3	0	6	4	4	23
Expliquer les logiques industrielles	0	0	4	0	3	5	6	0	0	2	3	0	2	1	26
Interroger les grands noms	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	1	3	9
Mériter de la visibilité	0	0	0	3	0	11	0	12	7	4	0	0	1	7	45
Mobiliser un savoir encyclopédique	4	0	0	1	1	8	3	7	0	2	2	0	0	0	28
Oser interroger les gens	0	0	0	4	2	3	3	4	5	3	6	4	8	5	47
Se distinguer par la valeur ajoutée	2	1	4	6	0	4	1	3	2	0	1	5	9	3	41
Se distinguer par ses compétences	1	0	0	2	0	2	1	1	1	0	0	2	1	2	13
Se distinguer par ses connaissances	2	1	0	5	1	4	1	8	0	0	2	1	0	5	30
Se passer des éditeurs	0	0	2	4	5	6	2	0	2	1	0	4	0	1	27
Synthétiser le passé	0	0	2	0	1	5	0	0	0	1	6	0	2	2	19
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Se destiner</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>13</b>	<b>108</b>
Lire depuis tout-jeune	1	0	1	1	1	1	2	1	0	0	2	4	2	0	16
Planifier son parcours	0	5	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	6	2	16
Rêver du métier	0	0	2	1	0	1	2	4	2	1	2	6	3	3	27
S'intéresser en amont	1	2	0	0	2	2	6	1	0	1	4	0	4	4	27
Se supposer des compétences	0	0	0	0	0	1	0	2	1	0	1	3	0	1	9
Suivre la voie naturelle	0	2	0	0	0	2	6	0	1	0	2	2	5	3	23
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Se documenter</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>23</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>19</b>	<b>5</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>111</b>
Enquêter par intermittence	0	0	0	0	0	1	0	1	2	1	2	0	4	2	13
Explorer un matériau méconnu	0	0	2	2	1	2	1	0	0	0	4	2	3	0	17
Piocher dans la documentation existante	1	2	2	0	3	8	6	0	3	3	4	1	4	1	38
Rechercher pour écrire	0	0	0	0	0	2	0	8	2	0	3	1	2	1	19
Travailler comme un archiviste	0	1	1	0	0	10	2	0	0	0	1	0	1	0	16
Utiliser les jeux en tant que sources	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	5	1	0	0	8
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Se fondre dans le milieu</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	<b>6</b>	<b>23</b>	<b>68</b>	<b>35</b>	<b>35</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>26</b>	<b>32</b>	<b>35</b>	<b>323</b>
Avoir gagné la confiance des sources	0	0	0	0	0	4	1	4	0	0	0	0	3	2	14
Bénéficier de l'appui des collègues	0	0	6	1	2	4	1	2	1	0	0	2	3	2	24
Connaître des sources internes à l'industrie	1	0	0	0	0	6	0	11	2	1	1	1	0	0	23
Connaître les conditions de travail de l'industrie	2	3	0	1	6	14	13	2	1	0	0	0	0	1	43
Coopérer avec les éditeurs	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	1	0	2	0	9
écrire selon sa formation	0	0	0	0	0	4	9	1	3	0	1	1	6	6	31
Garder ses habitudes professionnelles	4	0	0	0	1	6	0	1	0	0	2	10	12	3	39
Identifier une professionnalisation du milieu	0	3	1	0	0	0	2	0	0	2	0	3	0	3	14
Obtenir des contacts par ricochets	1	3	2	2	0	3	1	0	0	1	0	3	1	4	21
Partager ses sources	0	0	0	0	4	17	0	2	2	1	1	0	0	0	27
Se questionner sur le métier avec d'autres journalistes	1	0	4	1	3	1	1	2	0	1	0	1	0	2	17
Se sentir intégré dans la profession	1	1	0	1	1	3	3	6	0	2	0	4	1	8	31
Suivre les confrères	0	0	0	0	4	6	4	4	1	1	1	1	4	4	30

	AND	TUR	AUD	DEM	LEM	DEL	MOI	RAL	FLÉ	ROU	HEL	LAM	BAR	LIN	
<b>Se passionner pour son travail</b>	<b>32</b>	<b>21</b>	<b>46</b>	<b>23</b>	<b>17</b>	<b>91</b>	<b>27</b>	<b>29</b>	<b>17</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>95</b>	<b>67</b>	<b>42</b>	<b>548</b>
Accumuler de la documentation	4	2	1	0	1	5	0	2	0	0	1	0	2	1	19
Déborder d'idées	0	0	4	1	0	3	0	0	0	0	0	2	3	0	13
Développer un goût pour l'investigation	0	1	1	1	2	3	0	0	2	1	0	1	3	4	19
Écrire pour soi/sur soi	5	2	5	2	1	12	10	1	1	2	3	11	13	1	69
Jouer à enquêter	0	0	0	0	3	0	0	1	0	1	0	1	2	0	8
Jouer avec le cadre	0	0	5	0	0	4	0	3	3	3	2	8	0	1	29
Jour d'une liberté éditoriale	1	0	10	3	0	5	0	2	1	3	1	16	9	9	60
Plonger en apnée	0	3	1	0	0	6	0	0	0	0	0	1	2	0	13
Prendre goût à son travail	2	1	3	1	2	6	3	2	3	0	4	16	8	10	61
Relativiser l'aspect financier	9	5	1	4	4	5	3	0	0	1	0	6	3	1	42
Ressentir un esprit de rédaction	1	0	6	2	0	2	0	0	0	0	0	4	5	2	22
Se confronter au temps long	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	4	9
Se lâcher	3	1	2	0	1	3	2	0	0	0	0	7	1	3	23
Se montrer fier de soi	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	2	4	1	10
Se motiver	0	1	2	2	1	8	5	7	0	6	4	8	5	1	50
Sortir de sa zone de confort	0	1	3	2	0	5	2	4	0	1	1	4	0	2	25
Travailler beaucoup volontairement	7	2	2	5	2	21	2	7	7	3	2	8	6	2	76
	AND	TUR	AUD	DEM	LEM	DEL	MOI	RAL	FLÉ	ROU	HEL	LAM	BAR	LIN	
<b>Se réclamer de l'idéologie professionnelle</b>	<b>41</b>	<b>40</b>	<b>85</b>	<b>57</b>	<b>51</b>	<b>156</b>	<b>58</b>	<b>91</b>	<b>42</b>	<b>27</b>	<b>59</b>	<b>96</b>	<b>138</b>	<b>77</b>	<b>1018</b>
Affirmer l'intérêt journalistique du JV	0	0	6	0	4	6	6	3	0	2	4	4	2	7	44
Apprendre avec des ténors	0	0	3	0	2	4	0	6	2	0	0	1	1	5	24
Avoir des principes	2	0	3	3	1	7	1	2	2	1	0	8	8	3	41
Avoir une écriture de qualité	6	1	3	1	0	0	5	1	0	0	2	1	1	2	23
Donner du sens	0	3	0	3	0	1	3	0	0	0	0	4	2	1	17
écrire avec un angle	6	4	5	0	1	4	0	2	3	3	3	9	1	4	45
Enquêter impose du temps	3	4	3	4	3	5	5	3	0	0	0	2	8	5	45
Enquêter pour comprendre le monde	2	4	1	1	0	3	0	0	1	0	0	1	7	2	22
Garder la tête froide	0	0	0	0	2	11	0	9	4	1	3	0	7	3	40
Informé le plus grand nombre	1	3	6	4	1	4	0	0	0	0	6	4	2	1	32
Lier son sujet à l'Histoire	0	1	5	0	1	2	8	0	1	0	3	3	2	0	26
Multiplier les types de sources	0	0	0	0	0	3	1	1	1	2	9	1	5	4	27
Poser des questions réfléchies	0	0	0	2	1	1	1	2	0	0	5	2	5	1	20
Protéger ses sources confidentielles	2	0	1	3	0	11	0	3	2	0	0	0	4	4	30
Refuser la servilité	0	1	6	4	1	5	4	0	6	2	0	7	7	0	43
Rendre hommage aux confrères	4	0	2	3	8	9	8	5	1	0	2	6	9	2	59
Respecter son devoir d'information	0	0	3	5	1	10	3	6	2	4	2	4	6	4	50
S'inspirer d'un média de référence	0	0	3	0	1	2	2	0	0	0	3	3	4	1	19
S'inspirer des autres journalistes	6	4	6	1	6	2	0	0	0	0	0	3	6	0	34
Se définir comme journaliste professionnel	3	4	9	3	4	7	3	20	1	1	5	13	9	5	87
Se former aux règles journalistiques	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	2	1	10
Se réclamer des préceptes de l'enquête/l'investigation	5	4	3	7	3	10	3	6	6	6	8	10	11	10	92
Trouver de l'inédit	1	3	9	3	3	15	4	7	6	3	0	2	9	5	70
Vérifier ses sources	0	2	3	5	4	18	1	11	2	2	0	0	12	2	62
Viser l'excellence	0	0	4	5	4	16	0	4	2	0	3	5	8	5	56
	AND	TUR	AUD	DEM	LEM	DEL	MOI	RAL	FLÉ	ROU	HEL	LAM	BAR	LIN	Totaux
<b>Se spécialiser par intérêt</b>	<b>16</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>21</b>	<b>51</b>	<b>33</b>	<b>37</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>41</b>	<b>35</b>	<b>56</b>	<b>43</b>	<b>400</b>
Capitaliser sur ses contacts	0	0	0	0	0	0	0	6	1	0	3	1	1	2	14
Choisir son domaine par envie	5	2	6	0	0	7	3	2	3	1	7	4	3	1	44
Comblé un vide	1	0	0	7	4	8	1	2	1	2	0	2	13	5	46
Développer son expertise	0	0	0	0	0	1	0	4	0	0	4	3	2	6	20
Documenter la création	0	1	3	0	6	3	8	4	4	1	14	7	5	2	58
écrire sur sa came	5	2	3	0	4	2	10	6	3	10	10	6	10	6	77
écrire sur une sous-spécialité	0	1	0	2	4	3	1	3	0	0	0	4	3	5	26
Faire connaître son expertise	3	1	2	1	1	7	4	1	0	0	0	1	1	5	27
Gagner du temps grâce à son expertise	0	1	1	0	0	3	1	4	0	0	0	0	3	4	17
Identifier progressivement ses rubriques préférées	2	1	0	0	0	4	1	1	0	0	0	2	3	3	17
Interroger des sources inhabituelles	0	0	1	3	2	13	4	4	1	2	3	5	12	4	54

	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Se structurer</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>44</b>	<b>13</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>6</b>	<b>43</b>	<b>43</b>	<b>51</b>	<b>22</b>	<b>287</b>
Angler serré	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	4	2	8
Attendre le moment opportun pour publier	0	0	0	0	0	7	0	1	1	0	4	0	2	0	15
Dresser le profil de ses interlocuteurs	0	1	0	0	1	2	10	0	0	1	1	2	2	1	21
Faire le point	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	8	0	1	1	13
Ménager la chèvre et le chou	0	0	1	0	3	0	0	0	0	0	3	3	1	2	13
Participer au cycle	0	0	0	0	0	0	0	1	4	2	4	4	8	3	26
Prévoir sa structure	3	1	2	2	0	5	0	0	1	0	0	1	5	3	23
Raconter une histoire	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	2	6	12	0	23
Retranscrire son expérience	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	2	8	0	15
S'organiser en interne	0	0	2	0	0	16	1	0	4	0	0	6	5	3	37
Satisfaire les attentes	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	2	0	1	5	11
Se synchroniser avec l'agenda	0	1	4	6	1	9	2	6	1	0	10	14	1	0	55
Témoigner de la diversité du JV	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	2	0	1	1	7
Travailler le fond	0	0	0	0	0	0	0	8	3	0	3	5	0	1	20
	<b>AND</b>	<b>TUR</b>	<b>AUD</b>	<b>DEM</b>	<b>LEM</b>	<b>DEL</b>	<b>MOI</b>	<b>RAL</b>	<b>FLÉ</b>	<b>ROU</b>	<b>HEL</b>	<b>LAM</b>	<b>BAR</b>	<b>LIN</b>	
<b>Tirer des enseignements</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>15</b>	<b>107</b>
Anticiper les complications	0	0	1	0	2	6	1	0	0	0	0	0	8	4	22
Connaître son profil	1	0	4	0	8	7	1	4	0	0	0	6	6	5	42
S'adapter au support	3	0	1	1	1	2	1	3	0	0	3	5	1	3	24
Savoir vendre son histoire	5	0	0	0	1	1	0	0	1	3	1	3	1	3	19



## G. Comptes suivis durant l'observation participante sur *Twitter*

Compilés en septembre 2021, ces comptes sont présentés dans l'ordre inversement chronologique dans lequel nous nous y sommes abonnés. Le dossier contenant l'intégralité des captures d'écran, pour sa part, est accessible en ligne : *Dropbox.com*, [en ligne] <https://www.dropbox.com/sh/59p5kjcnt5mk9mk/AAAm1d84t4bczglhY8Rss8jTa?dl=0>.



**Virgule** ▼

@ViRrrgile Vous suit

Abonné

Plumitif level 40 & chaotique-bon pour @Gamekult / Ex pigiste @Clubic / Moitié de Cool Kids / Ex agitateur public pour @jvfr\_off

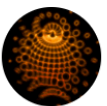


**Alexis Bross**

@Numerimaniac Vous suit

Abonné

@Merlanfrit / Pigiste @Gamekult. Coauteur de Générations #Mario chez @ThirdEditions. #Japon. Chargé de communication @OperadeRennes IRL



ⓄⓄⓄⓄ - **Basic Input Output System -**

@\_Adoru\_ Vous suit

Abonné

B3Tw3eN Sk7 & 3aRtH 📍 VG Teacher 📍 - History/Culture/Design #author #Journalist #IndieGame #Demoscene #Designer #テレビゲーム #レトロゲーム MO5.COM 🇫🇷 🇬🇧 🇯🇵



**Yann François**

@Yann\_ianoo

Abonné

Journaliste pour le magazine JV. Enseignant à l'école ICAN. Minorité visible lorraine de [ZQSD.fr](http://ZQSD.fr), aussi



**Jean-Marc Delprato**

@jmdelprato Vous suit

Abonné

Journaliste Gamekult, Les Numériques, Omaké Books, PC Hardware, Video Gamer, PC Gamer // ex-Joystick, PC Jeux, Windows News, PC Team, Player One...



**Fumble - IGN France**

@Fumble\_JVmanga

Abonné

Ex-Joystick, ex-Mondes Persistants, ex-Gameblog, à présent rédac' chef @IGNFRA. Suivez si vous aimez : les trolls, les JV, les mangas, les anime.



**CyrilleMoulinexBaron**

@CyrilleBaron

Abonné



**Nicolas Charciarek**

@dinoroll

Abonné

Développeur grincheux Anciennement rédacteur grincheux Globalement grincheux Aime imprimer et collectionner des captchas



**laurent deheppe**

@ldh1910

Abonné

Rédacteur en chef TOTAL Jeux Vidéo, VideoGamer Rétro



**Savonfou**

@Savonfou

Abonné

Journaliste santé à la ville pour @LeQdM, tortionnaire auditif pour @zqsdf quand j'ai besoin de me détendre.



**Christophe Collet**

@Chris\_Tick

Abonné

Journaliste/Photographe/RC adjoint à TOTAL JEUX VIDÉO, VIDEOGAMER RÉTRO, TOP JEUX VIDÉO et autres mags JV. Moitié parisienne de [instagram.com/tokyo.to.paris/](https://www.instagram.com/tokyo.to.paris/)



**JK Laurent**

@jklauret Vous suit

Abonné

Parle de tech chez [@jvcom](#), chroniqueur dans le Journal du Hardware sur [@lestreamfr](#) et gourou à temps partiel dans le podcast ZQSD. Ex Les Numériques.



**Robby Barbe**

@robbysbarbe

Abonné

Journalist, gamer, father, worshiper of Roquefort cheese



**Alexis Zema / Indee**

@AlexisZema

Abonné

Journaliste [@JVCom](#); Passé par le [@FigaroTech](#); Réalisateur du documentaire [#PixelMortDoc](#); Diplômé du [@MasterJMN](#)



**Emmanuel Denise**

@Manu\_Denise Vous suit

Abonné

Noël Malware, pire journaliste de Canard PC actuellement.



**Julie Le Baron** ✓

@icth Vous suit

Abonné

Journaliste [@canardpcredac](#), ex rédactrice en chef [@vicefr](#). Aussi pigiste pour [@cioletespace](#), [@rockyramaclub](#) et chroniqueuse pour [@silenceonjoue](#)



**Héloïse Linossier**

@HLinossier Vous suit

Abonné

Journaliste chez [@JVlemag](#) ✉ [hlinossier@jvlemag.com](mailto:hlinossier@jvlemag.com)



**Le Père Fidalbion**

@LePereFidalbion

Abonné

Polo à poche / RCA [@gamekult](#). Arsenal since FIFA 99. 1ère équipe de la liste, Bergkamp sur la jaquette. Ce jour-là, j'aurais mieux fait de me péter une jambe.



**Frédéric Goyon** ✓

@RivaolJV

Abonné

Head of @FreeLigue1 / Ex-Directeur des rédactions @foot365 @sports\_fr @football\_fr / Ex-Rédacteur en chef @JVCom



**Patrick Hellio**

@PatrickHellio Vous suit

Abonné

Journaliste & auteur, parle jeu vidéo dans @silenceonjoue @gamekult, @jvlemag. Livres publiés @pixnlove et @JVlemag Instagram: [instagram.com/patrickhellio/](https://www.instagram.com/patrickhellio/)



**Loïc Ralet Stormbringer FA** ✓

@Epyonzilla Vous suit

Abonné

Aka Epyon - Lord of Sunbreakers / Former @Bungie @JVCom



**Cédric Page**

@M\_Cedrix

Abonné

Agrégé de mathématiques, fondateur Millenium, ex-executive officer @WebediaFR, entrepreneur, DG groupe éducation privée iféa (établissement pilote à Clichy, 92)



**Valentin Cebo**

@Noddus\_ Vous suit

Abonné

Journaliste chez @Gamekult | quart du podcast @Quick\_load ⚡ Twitch Partner ⚡ passion brutalisme et vieux synthés qui font tut tut 📧 open



**Ludostrie**

@Ludostrie

Abonné

Mieux comprendre l'industrie du jeu vidéo et son histoire.



**Bounthavy**

@suvilay

Abonné

"Science is the belief in the ignorance of the experts" Writer, Ph.D. Transmedia Fiction & Characters, Literature, Comics, Video Games, Animation



**Gilles Banneux**

@GillesBanneux Vous suit

Abonné

Journaliste freelance spécialisé dans le jeu vidéo et l'art numérique depuis 2001 / Gamer honoris causa / chargé de cours en design graphique.

**Revue de Presse JV**

@RevueDePresseJV Vous suit

**Abonné**

Podcast qui vous a livré chaque jour le meilleur de l'actu jeu vidéo vu dans la presse. S'est terminé après 4 saisons. Créé par moi (@Chez\_Bruno).

**JV - Jeux vidéo** ✓

@JVCom

**Abonné**

Toute l'actu jeu vidéo et geek, 365 jours par an ! L'info gaming, tout le temps, sans quitter Twitter. 🎮

**Gameblog Jeux Vidéo** ✓

@Gameblog

**Abonné**

Retrouvez au quotidien toute l'actu de la culture jeu vidéo, high-tech et geekeries... Venez discuter avec nous sur Discord : [discord.gg/2ynSgZt](https://discord.gg/2ynSgZt)

**Clément**

@clementapap

**Abonné**

Exploration de la conscience. [linktr.ee/clementapap](https://linktr.ee/clementapap)

**Caf**

@Cafeine

**Abonné**

Tech journalist / consultant (digital strategy) by day. Gamer / writer by night. Manage @geekzonefr @cafzone @asia\_vibes and more...

**Erwan Cario** ✓

@erwancario

**Abonné**

Journaliste Libé (Idées, sciences, jeux vidéo... liste non exhaustive), animateur du podcast @silenceonjoue (saison 15 incoming).

**Bertrand Jouvray**

@BertrandJouvray

**Abonné**

Professionnel du journalisme.

**Villalba Emmanuel**

@ManuJVN

**Abonné**

Journaliste dans les jeux vidéo depuis plus de 20 ans. On retrouvera des morceaux de moi dans l'ombre...#JeSuisManuLaPute





**Brice N'Guessan**

@Brice\_NGuessan

Abonné

Éditeur de Jeux Vidéo Magazine disponible sur YouTube et votre marchand de journaux.



**Rodolphe Donain**

@RodolpheDonain

Abonné

Ancien journaliste. Chef de projet [#Communication](#) et [#Transformation Numériques](#) chez [@Poste\\_Immo](#). J'aime beaucoup les adverbes. IG : rodolphe.donain



**Canard PC Hardware** ✓

@CPCHardware

Abonné

Canard PC Hardware - Tout savoir pour bien choisir.



**Yann Rieder**

@YannRDR

Abonné

Journaliste, consultant, podcaster 🌙 A turbiné pour : [@RadioTeleSuisse](#), [@UNIGENews](#), [@Gamekult](#), [@CroissantsApp](#).



**JF Morisse** 🎮 **Video Game Evangelist**

@JfMorisse

Abonné

Video Games Consultant, Video Games Masterclass creator and journalist also known as TSR (since 1991)



**Anagund** ✓

@Anagund

Abonné

Rédacteur en chef de JV ([jeuxvideo.com](#)). Buveur de jus de pomme et de lait-menthe.

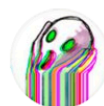


**Valentin Deveau** ✓

@KaarajJV

Abonné

Stealth-made man. Parle beaucoup de foot, un peu de jeu vidéo. Responsable éditorial [@FreeLigue1](#) / ex-journaliste [@JVcom](#).



**Sébastien Delahaye** ✓

@netsabes Vous suit

Abonné

pause — he/him — email [sebastien@delahaye.net](mailto:sebastien@delahaye.net) — newsletter [lilili.nl](#)



**ackboo**

@ackboo

Abonné

Canard PC



**Agar** 

@akaAgar Vous suit

Abonné

Full stack dilettante. L-F. Sébum chez [@canardpcredac](#). Weird, bots, absurde, capybaras, shitpost, moineaux, 🐼. "One should not think, it is confusing"



**Martin Lefebvre**

@Martinmerlan

Abonné

Ex Gros Poisson [@merlanfrit](#) ; ludiste gauche.



**Patar**

@LePatar

Abonné

Des fois je tape sur mon clavier et ça fait des mots.



**Izual**

@Izual

Abonné

Journalist at [@CanardPCredac](#) — tell me about your computer role-playing game: izual@canardpc.com



**Victor Moisan**

@VictorMoisan Vous suit

Abonné

Critic, journalist, teacher, writer | La saga Yakuza, jeu vidéo japonais au présent [@ThirdEditions](#) | Zelda : Le jardin et le monde [@FaconnageE](#) | Film + vgames



**Nicolas Turcev**

@DocElincia

Abonné

Journaliste [@livreshebdo](#), ex [@Gamekult](#), [@Third\\_Editions](#), [@carbone\\_ink](#) // Auteur de L'Oeuvre étrange de Taro Yoko - de Drakengard à NieR : Automata // DM ouverts



**Raphaël Lucas**

@Raphael\_Lucas\_ Vous suit

Abonné

J'écris (JVM, Gamekult, Third Editions, Pix'n Love, Omaké Books) /rêve de fées à Cottingley.



**Omar Boulon**

@OBoulon Vous suit

Abonné

Licenced Game Therapist @ [Aggrocon.fr](https://Aggrocon.fr) Advisor @ [PowerZ.tech](https://PowerZ.tech) Harsh truths. Constructive feedbacks. Tailor-made solutions.



**Canard PC** ✓

@Canardpcredac

Abonné

Le magazine officiel de la mauvaise foi et du jeu vidéo — lecteur's gonna hate. Paraît le 1er de chaque mois en kiosques et sur [canardpc.com](https://canardpc.com).



**Aubin**

@Aubin\_JV

Abonné

Rédacteur @JVcom / Aubin sur YT / [instagram.com/aubin\\_cp](https://instagram.com/aubin_cp) / [twitch.tv/aubii\\_](https://twitch.tv/aubii_)



**Kalash, Maria** 🍪 **GameCamp | Gameconf**

@kamaccess Vous suit

Abonné

jeux vidéo, passion légumes et bagarre. j'écris pour les humains et les machines. must be jelly cause jam don't shake. she/her



**Rachid Touhou**

@Pipomantis Vous suit

Abonné

Écrimancien chez @Gamekult. Moitié de @LesDemonsDuMIDI. (Ex-GSY/BarreDeVie/Canard PC/LesCroissants) Mes tweets engagent toutes les créatures adverses. (DMs 📧)



**Oscar Lemaire**

@oscarlemaire

Abonné

Dealer de chiffres. Raconte et analyse l'histoire du jeu vidéo sur @Ludostrie . Journaliste indépendant (GK, Le Monde, etc.) Auteur de L'Histoire de Zelda.



**Doc TB**

@dOcTB

Abonné

Fighting marketing bullshit since 2001! Pirate en la demeure. Ex-Détracteur en Chef de [@CPCHardware](#). Infâme Scientiste. Compte censuré par Twitter. 🇧🇪



**Thomas Méreur**

@amaebi\_

Abonné

singer-songwriter-composer / 1st album available on [@preservedsound](#) - Spotify : [open.spotify.com/album/5n65tP80...](https://open.spotify.com/album/5n65tP80...) - journaliste vétérinaire [@Gamekult](#) - 🌱



**Noon**

@No0oned

Abonné

\o/



**Kevin Bitterlin**

@KBitterlin

Abonné

Rédacteur en chef de JV Culture Jeu Vidéo [@jvlemag](#) - Se transforme en Deez pour le podcast ZQSD [@zqsdf](#)



**Matthieu Hurel**

@boulapoire

Abonné

Portfolio Gardener [@NetEase\\_Global](#) | Former thrill dowser [@plugindigital](#) | Past wordbender [@Gamekult](#) | ⚡ Sparks & Recreation 🎮



**Bruno**

@PrunoBennes Vous suit

Abonné

point final.



**Corentin Lamy** ✓

@corentin\_lamy Vous suit

Abonné

Journaliste [@lemondefr](#), adjoint à la rubrique [@pixelsfr](#). Podcasteur [@zqsdf](#) & [@veri\\_fiction](#). Cofondateur [@jvlemag](#).



**Sylvain Tastet**

@\_Hoopy Vous suit

Abonné

Devant le micro pour [@ZQSDfr](#) mais derrière pour [@jourdeplay](#). Partenaire Twitch et littéral streamer du dimanche. Anciennement écrivain de trucs pour [@jvlemag](#).



**JV - le mag**

@JVlemag

Abonné

Bonjour, je suis un magazine de jeu vidéo. Je fais 100 pages, je suis en kiosque et je vous attends. Livres en vente sur [jvlemag.com/livres](http://jvlemag.com/livres)



**William Audureau** ✓

@Willvs Vous suit

Abonné

Journaliste @lemondefr @decodeurs. J'écris sur les fausses infos et le complotisme. Kirjutan praegu raamatu. Μέμνησο άπιστειν. 誤情報に惑わされないでください 🌈



**Ivan Gaudé**

@IvanLeFou

Abonné

Dir. de la publication de Presse Non-Stop & Canard PC. Du jeu vidéo, de la tech, du Presse Non-Stop officiel, de la presse en général, et des opinions, plein.



**Daniel Andreyev** ✓

@kamuirobotics Vous suit

Abonné

Rabelaisian Raconteur of Awesome. Pixelfr/Gamekult [afterhate.fr](http://afterhate.fr)  
[supercinebattle.fr](http://supercinebattle.fr) [patreon.com/rpu/](http://patreon.com/rpu/)



**Yukishiro**

@YukishGK

Abonné

Finding JOMO



**Papaoutré**

@GKPlugInBaby Vous suit

Abonné

Pigiste @Gamekult Auteur @ThirdEditions striker @AfterHateFR Moitié de @SuperCineBattle, @GrohlCastFR, @rOCKTOGONE J'ai fait rire Eric Idle, deal with it



**TRUNKS** ✓

@Frederic\_Luu

Abonné

Influence Gaming @WebediaFR Ex @Gamekult Insta : [instagram.com/luufrederic/?h...](https://www.instagram.com/luufrederic/?h...)

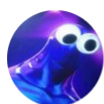


**Nicolas Verlet, mais sur Switch (modèle OLED)**

@puyogk

Abonné

Grand arbre Mojo du site Gamekult (since 2002) [instagram.com/instapuyo](https://www.instagram.com/instapuyo)



**Gaël Fouquet**

@Poischich

Abonné

Casual PGM. Do not bother. Ex-rédacteur en chef de @Gamekult, co-fondateur d'@Aggroconsulting



**Loup Lassinat-Foubert** ✓

@Alexleserveur

Abonné

Social media knight @OuestFrance, journalisme @Gamekult, podcast @LaCartoucheBP, écriture @ThirdEditions, YouTube/ Shitpost & jeux vidéo/ Politesse exigée

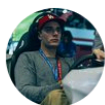


⚡ **GREG** ⚡

@Goldengreg

Abonné

戦いの海は牙で漕げ。悲しみの海は愛で漕げ。 Vrai samouraï, il fait pas de détails. 📷 [instagram.com/goldengreg/](https://www.instagram.com/goldengreg/)



**Baptiste Hébert**

@Major\_Stoon

Abonné

Free Agent // Ex-rédacteur PC sur @Gamekult // PP & Banner by @kitsuney // Pro : major\_stoon[at]outlook[.]fr



**Gauthier Andres**

@gautoz

Abonné

« Ce soir j'me couche tôt. » | [twitch.tv/gautoz](https://www.twitch.tv/gautoz) | [gautoz.cool](https://www.gautoz.cool) | #LaMatinaleJV 9h-11h30 || ex-Gamekult | gautoz dot twitch @ gmail



**Pixels** ✓

@pixelsfr

Abonné

Chroniques des (r)évolutions numériques sur @lemondefr. Notre équipe : [twitter.com/pixelsfr/lists...](https://twitter.com/pixelsfr/lists...)



**Gamekult Jeux Video modèle OLED**

@Gamekult

Abonné

Le jeu vidéo pour des joueuses et joueurs exigeants. 2e site spécialisé de France selon les organisateurs, 1er selon ma maman. Sponsorisé par ses lecteurs.