

Le réel au risque du jeu vidéo

ENTRETIEN AVEC FLORENT MAURIN

Alors que le divertissement règne sans partage sur le jeu vidéo depuis son apparition, des créateurs indépendants s'emparent de ce média pour essayer de l'ouvrir à d'autres champs. Ainsi Florent Maurin, journaliste de formation, a-t-il sorti en octobre 2017 le remarquable *Enterre-moi mon amour* sur le parcours d'une migrante jetée sur les routes entre la Syrie et l'Europe. Un tel sujet peut-il être matière à jeu? Oui, résolument oui!

↙

Dans le monde arabe, «Enterre-moi mon amour» est la phrase que l'on dit à la personne qui part et que l'on aime. Comme une interdiction de mourir faite à celui ou celle qui s'en va. C'est ce que Majd va murmurer à l'oreille de Nour, sa femme, quand elle quitte la Syrie en guerre alors que lui doit y rester.

Illustration de Matthieu Godet ©The Pixel Hunt.

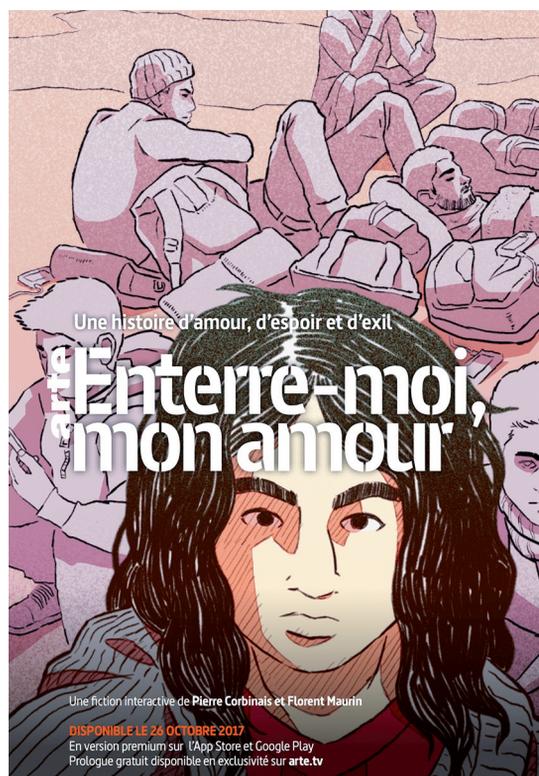


On a pris l'habitude de rassembler sous la dénomination *serious games* tous les jeux qui ne sont pas du pur divertissement. Mais cet intitulé fourre-tout vous pose problème. Pourriez-vous nous retracer l'histoire de ce concept et de vos réserves à son sujet ?

Florent Maurin : Le marché du jeu vidéo s'est structuré dans les années 1980 quasiment exclusivement autour du divertissement. D'un point de vue économique, il était quasiment impossible de faire autre chose. Puis, au tournant du siècle, grâce à l'accessibilité croissante des outils permettant de concevoir des jeux vidéo (Flash, puis Unity, Construct...), grâce à l'augmentation de la puissance des matériels de jeu des joueurs, grâce au développement d'Internet qui a largement simplifié les mécanismes de distribution (vers 2005), les choses ont changé. Le développement d'une scène indépendante d'abord, et aussi une plus grande liberté dans les sujets que le jeu pouvait envisager. Je citerai par exemple *Depression Quest* (2013), un jeu intimiste sur la dépression. En parallèle de cette évolution, des gens se sont dit qu'ils pouvaient utiliser le jeu vidéo en tant que média pour la sensibilisation, l'éducation, la formation professionnelle, la pub... Ce sont eux qui ont eu besoin de trouver un nom qui fasse plus sérieux pour désigner des jeux que l'on allait vendre à L'Oréal ou à EDF, « Serious game » est devenu ce mot rassurant et monnayable.

En fait, c'est l'armée américaine qui a inventé cette désignation au milieu des années 1990, se rendant compte du fantastique potentiel du jeu vidéo. Notamment parce qu'il permet d'avoir des expériences qui sont transposables dans le réel sans en avoir les fâcheuses conséquences comme par exemple mourir ou casser du matériel. Ce sont les simulateurs de chars d'assaut, de combats, et eux non plus ne pouvaient pas s'appeler simplement des « jeux ».

Je n'ai pas envie de me retrouver enfermé dans cette dénomination institutionnelle ou militaire de « serious game », trop vaste et trop disparate. Si je compare le monde du jeu à celui du cinéma, qui est lui aussi un divertissement, quand on y traite d'un sujet grave, on ne dit pas que l'on fait un « serious film ». Le cinéma est un média qui n'a pas besoin de s'acheter une crédibilité, contrairement



Enterre-moi mon amour

Un jeu de Florent Maurin et Pierre Corbinais
Illustré par Matthieu Godet.

Coproduction The Pixel Hunt (structure créée en 2013 par Florent Maurin), Figs et Arte.

Sortie : 26 octobre 2017.

Prix public : 3,49 €
Jeu développé en Monogame (opensource).

Disponible sur Apple store ou Google play en français, anglais, allemand, espagnol et italien (version arabe en projet).

Voir aussi la critique de SqueeZie :
<https://www.youtube.com/watch?v=Ka7F4wf7O28>



←
Gamification - Interview de Florent Maurin - FUTUREMAG - ARTE sur YouTube.

au jeu. Le sous-entendu est que le seul mot jeu est dévalorisant. Il y a tout un imaginaire néfaste à déconstruire autour du jeu en général et du jeu vidéo en particulier. Mon métier, c'est de faire des jeux vidéo. Quand on veut en savoir plus je parle de « jeux du réel » ou « inspirés par le réel ». Comme je pourrais dire que je fais des jeux d'arcades, ou des jeux de pêche... Mais tout ça, ce sont des jeux vidéo. Pour mettre en place un jeu du réel, je prends des informations, que je problématise en vue d'en faire un jeu. Mais c'est fondamentalement un jeu et on n'a aucune raison de s'en cacher.

Jeu du réel, alors ?

C'est un terme directement inspiré par le terme « cinéma du réel » et qui couvre à peu près le même spectre, qui utilise des images réelles ou non, avec de la docufiction... Mais la caméra du cinéaste, documentaire ou non, est toujours en partie fictionnée parce que c'est la vision portée sur le monde par un auteur, qui pose sa caméra d'une certaine façon. Le jeu du réel est dans la même démarche mais appliquée au jeu vidéo. La matière première est le réel et on réfléchit à la façon dont la grammaire du jeu vidéo et de l'interactivité peut ajouter à la compréhension de cette matière par les joueurs. Par exemple un ensemble de données et de mesures qui visent à rétablir (ou pas) le budget fédéral américain. On est là dans le genre *news-game*. C'est ce que font les décodeurs du *Monde* par exemple, quand, de temps en temps, ils ont un sujet dont ils n'arrivent pas à rendre compte avec leurs outils de narration classiques¹. Mais ce n'est pas simple, cela demande une gymnastique d'esprit et une connaissance de la grammaire du jeu qui ne sont pas faciles à acquérir et qui ne cadrent pas facilement avec le rythme de travail des rédactions surchargées.

Jouer, c'est faire semblant. Comment accorder cela à « réel », n'est-on pas dans l'oxymore ?

Pour moi ce n'est qu'une contradiction apparente. J'aime bien l'idée que l'on doit se tromper pour réussir. La vie de chacun n'est faite que de ça. C'est un système que l'on peut transposer dans un cadre artificiel, qui sera bien sûr moins complexe que le réel, en appuyant sur certains liens entre causes et conséquences que le joueur va essayer de com-

prendre pour peut-être les utiliser plus tard dans la vraie vie. Ce que vous comprenez de ces essais-erreurs-réussites, c'est la base même de tous les jeux vidéo.

Quand vous préparez un récit pour la radio, pour un journal, vous construisez un discours avec un début, un milieu, une fin, des arguments que vous organisez comme vous le souhaitez : c'est assez proche d'un cours magistral finalement. Quand vous construisez un jeu vidéo, vous construisez une discussion et c'est une différence de nature radicale. Vous construisez un objet qui est fait pour que le lecteur l'interroge sur la base de postulats qu'il va faire et auquel le système lui répondra en conséquence. En fonction de la façon dont le système lui répond, le joueur amende à son tour sa position. C'est très proche de la façon dont cela se passe dans la vie : on exerce sa liberté dans un cadre strict pour obtenir le meilleur résultat possible. C'est vrai pour le travail, pour la vie démocratique... Dans le jeu, le réel est simplifié et l'apprentissage se fait avec moins de dangers (ce qu'a bien compris l'armée américaine).

Quand, en tant que critiques, nous examinons des jeux basés sur une réalité documentaire, nous craignons toujours que l'intérêt documentaire prime sur l'efficacité du jeu...

Je pense qu'il faut utiliser le jeu pour ce qu'il est. Si je prends l'exemple de *Never alone*, la concordance du son et de l'image, la signification du game play, à travers tout cela on en dit et on en apprend beaucoup sur le monde inuit. Rajouter des fiches documentaires, est-ce nécessaire ? Si le joueur veut en savoir plus, il a des milliards d'outils à sa disposition, à commencer par Wikipédia. Il faut faire confiance aux joueurs. Leur rajouter des fiches documentaires extradiégétiques, ce n'est pas utile et cela témoigne d'une défiance par rapport à ce que le jeu permet et au contrat passé entre le jeu et le joueur. Ce qui compte en revanche, c'est que les concepteurs de ces jeux réalistes soient le plus justes possibles. C'est le jeu lui-même qui est le documentaire, et il n'a besoin de rien d'autre que de sa propre justesse.

Enterre-moi mon amour est une conversation sur messagerie entre Majd, qui reste à Homs et Nour, sa femme, qui décide de quitter la Syrie en guerre. Pour bâtir ce jeu, vos compétences de journaliste et de game designer se couplent et nous aimerions que vous nous racontiez ce processus.

Cela fait des années que je trouve que ce que l'on appelle la crise des migrants est d'une grande importance mais je n'avais pas trouvé de forme particulière qui me permettait de l'envisager en tant que jeu. Quand je suis tombé sur l'article de Lucie Soullier, journaliste au Monde.fr, « Le voyage d'une migrante syrienne à travers son fil Whats App »², j'ai été frappé par deux choses. La première, c'est le sentiment de mon extrême proximité dans mon usage numérique, et de cette application en particulier, avec ces jeunes migrants : ils s'envoient des émojis, se demandent les résultats du dernier match d'Arsenal... J'ai l'impression de faire exactement la même chose avec mes potes, sauf que ces deux Syriens y parlent aussi de mort. Cette extrême proximité et cette extrême différence m'ont interpellé. Le deuxième effet de cette lecture a été de m'interroger sur la raison de cette surprise : pourquoi suis-je surpris qu'ils soient si proches de moi ? Je suis surpris parce que l'image que j'en ai, bien malgré moi, est celle que l'on voit dans les médias grand public : des chiffres et des images hyper violentes de masses qui s'écrasent à un poste frontière où on les empêche de passer. On ne voit pas leurs visages, on voit juste qu'il y a plus d'hommes, qu'ils sont mal habillés, poussiéreux... Cette façon de présenter les migrants avait forgé inconsciemment chez moi une conviction qu'ils étaient différents de moi. Et puis ils sont musulmans, ils ne parlent pas notre langue, qu'est-ce qu'on va en faire, etc. Cela m'a déplu mais je me suis aperçu que ce discours avait fonctionné sur moi aussi puisque j'étais soudain authentiquement surpris de les découvrir s'échanger des émojis et des résultats de foot ! Très vite, j'ai pris contact avec Lucie et plus je parlais avec elle, plus je me rendais compte que j'avais 12 milliards de points communs avec Dana (dont l'article racontait le voyage) et très peu de choses qui me séparaient d'elle. Mon cerveau était en train de déconstruire un dispositif d'altérité pour le remplacer par un sentiment de proximité. C'est ainsi

que j'ai formulé l'intérêt d'ajouter un nouvel objet qui pourrait raconter et mettre en scène cette réalité. Bien sûr, en creusant notre sujet, nous nous sommes aperçus qu'il y avait déjà plein de reportages qui traitaient de cette question avec dignité, humanité. Mais les lisons-nous ? J'ai eu envie d'essayer autre chose. Entrer dans l'intimité de deux personnes qui s'inquiètent l'une pour l'autre – et qu'y a-t-il de plus universel ? – et mettre ça dans un jeu respectueux de la matière documentaire que l'on a rassemblée.

Vous avez donc commencé par une recherche journalistique avant de mettre en œuvre le game design ?

Cela correspond à 6 mois de recherches pour moi, 4 pour Pierre Corbinais, lui aussi journaliste de formation, qui m'a rejoint dans le projet un peu plus tard. Nous avons lu énormément d'articles, des rapports d'ONG, fait des interviewes... Nous ne pouvions pas inventer la question du viol dans les camps de réfugiés (faits rapportés par des ONG) ni nous tromper dans la chronologie des fermetures de frontières dans les Balkans. 95% de ce qui arrive à Nour dans le jeu est inspiré de faits réels amassés lors de ces recherches. Nous sommes ensuite passés par la fiction car nous ne voulions pas impliquer Dana ni personne d'autre de réel. C'est pour cela aussi que nous avons fait le choix de l'illustration, qui nous range clairement du côté de la fiction, avec des personnages dont nous disons d'entrée qu'ils sont fictifs. Ensuite nous avons écrit l'histoire avec tous ces éléments. Par exemple cacher son argent dans son soutien-gorge, c'est une anecdote empruntée à Dana, anecdote qui ajoute à l'effet de réel. Au-delà de cela, nous avons fait des choix d'auteurs. Par exemple, Dana boit de l'alcool. Dans ma méconnaissance de la société syrienne, je pensais qu'aucun Syrien ne buvait de l'alcool, ce qui est faux. On a décidé que Nour boirait d'alcool par choix militant, pour nous forcer à sortir de nos clichés. Preuve que la réalité est toujours plus complexe que les caricatures que l'on en fait.



↑
© Matthieu Godet/The Pixel Hunt.

↓
© Matthieu Godet/The Pixel Hunt
Figs/TPH/Arte France.



Le téléphone, qui est l'objet que le joueur a en mains, devient l'élément central du jeu. Il force parfois le mari (dont le joueur guide le fil de réponses) à une attente impuissante et terrible.

C'était la première chose qui ressortait de tous les interviews de migrants et de leurs familles que nous avons faits ou lus. Immédiatement. Avant les téléphones portables, un migrant partait et on savait que l'on n'aurait aucune nouvelle de lui pendant deux mois. Le téléphone portable, bénédiction et malédiction, donne des nouvelles à tout instant mais dès que l'on n'arrive plus à se joindre, l'imaginaire s'emballe et laisse place à une inquiétude terrible.

Cette attente devient presque l'élément le plus important de votre jeu.

C'était le but. *Enterre-moi mon amour* est un jeu dans lequel on passe 95% de son temps à attendre des nouvelles. C'est ce que Johan Huizinga³ appelle le cercle magique. Il se passe des choses dans le jeu qui restent dans le cadre rigide du jeu : un univers, un espace, un temps... Le jeu c'est le mouvement, ou la liberté, que l'on installe dans cet espace rigide (comme on pourrait dire qu'une poignée de porte a du jeu par exemple). Dans *Enterre-moi mon amour*, cet espace rigide c'est le réel. La mécanique de jeu que nous avons mise en place ne vise pas à la performance du joueur mais elle l'oblige à faire des choix sans savoir ce qu'ils vont impliquer. Un choix trivial, qui paraît mineur, peut avoir des conséquences extrêmement punitives par la suite. N'importe quel prof de *game design* hurlerait mais nous, notre matière c'est le réel et c'est ce que nous avons retiré de ce que nous en avons compris. Quand on est à 1000 kilomètres de la femme que l'on aime, comment la conseiller ? Vous avez toutes les chances de tomber à côté de la plaque. La mécanique du jeu est injuste, comme est injuste la réalité. Le résultat ne dépend en rien de l'idée de « bien jouer » : c'est inhabituel dans un jeu mais c'est en phase avec l'histoire que l'on veut raconter. Et Nour ne fait pas forcément ce que vous lui conseillez, elle ment parfois, c'est affreusement un être humain et elle est sur place, et pas vous...

Qu'apporte un tel jeu au traitement journalistique de la question ?

Avant tout, ne croyez pas que je suis en train de dire que les jeux vont sauver le journalisme (façon brocolis trempés dans du chocolat), mais j'ai envie d'explorer les formes qui sont permises par ce média particulier, si différent de n'importe quelle autre forme d'expression. Ressentir l'attente par exemple, seul le jeu vidéo pouvait le permettre d'une manière aussi directe. D'autant plus que cela se passe sur un téléphone, dans la situation des personnages comme dans celle du joueur. Le dispositif et la forme font partie du sujet. Dans nos différents fils de conversation numérique avec nos amis, il me semble que nous sommes dans un état d'esprit particulier, plus sincères et plus libres souvent que quand on se voit face à face. C'est une intimité qui entre dans notre jeu. Nous avons aussi fait le choix de donner une identité construite aux deux protagonistes. Majd a des opinions, il est jaloux, rétro, pieux : le joueur doit l'accepter tel qu'il est et renoncer à être lui, dans un fantasme de pouvoir propre à la prise en main d'un personnage jouable. Il doit lui faire de la place. Cet homme et cette femme s'aiment et le joueur ne sait pas tout d'eux : il doit se tenir en retrait.

Cela revient à une distance littéraire : ce personnage n'est pas moi, mais je me rapproche de lui pour le comprendre et ainsi partager son expérience.

À la réflexion, une bonne partie de ma démarche repose sur la conviction que les jeux ont besoin d'une approche plus littéraire. Même si, dans le monde du jeu, on ne peut pas vraiment le dire comme ça. Ne plus être dans la seule performance, mais vivre des expériences qui ne sont pas les miennes, c'est un changement fort. Le roman a mis des siècles à apprendre à raconter la nature humaine quand les jeux commencent à peine cet apprentissage.

Pourquoi avoir fait le choix de ne pas incarner Nour, qui part, mais plutôt son mari, qui reste ?

Il me semblait que de confier au joueur le personnage du migrant lui-même ce n'était pas la bonne distance. Tout comme un jeu à la première personne (« tu es un migrant ») me semblait impossible,

malaisant. Pour comprendre, ressentir, on n'avait pas besoin d'être dans l'action, façon Hollywood. La question de l'attente ou de l'impatience de Nour quand elle est bloquée trois jours dans une chambre d'hôtel à Izmir est d'un tout autre registre. C'était aussi une question de respect pour mon sujet. La difficulté du jeu du réel est qu'il est face à l'inconcevable puissance du jeu de divertissement.

Modéliser le réel, le systémiser pour en faire un jeu peut sembler périlleux, contestable. Quand notre comité de rédaction a évoqué *Enterre-moi mon amour*, nous n'étions pas tous d'accord et les oppositions (préalables puisque nous n'avions pas encore essayé le jeu) étaient souvent d'ordre moral.

Ce sont des questions légitimes et Lucie Soullier me les a aussi posées. Pour y répondre, j'ai écouté les personnes concernées. La première condition que nous nous sommes imposée c'est d'avoir dans l'équipe une personne qui avait vécu cette expérience. C'était Dana, que nous avons contactée par l'intermédiaire de Lucie. Dana a eu besoin de 15 secondes pour me dire que plus il y aurait de gens qui comprendraient la dureté de ce qu'elle avait vécu et mieux ce serait, quelle que soit la forme choisie pour le faire. Mais son aval ne me suffisait pas, j'avais vraiment besoin qu'elle se sente à l'aise avec ce que nous racontions. C'est elle qui m'a donné confiance dans ce que nous étions en train de faire. Mais je comprends que l'on se pose cette question.

Comment a été reçu votre jeu ?

Je pensais que ça allait faire un barouf d'enfer mais j'ai eu plutôt des critiques positives, touchantes. Ensuite, on a eu des accusations de propagande islamo-gauchiste, mais assez peu finalement. Nos adversaires les plus virulents faisaient partie d'un groupe spécifique d'aide aux migrants sur Facebook. Sans avoir joué au jeu, ils m'ont attaqué de façon très violente. Comme s'ils avaient le monopole de la solidarité avec les migrants, à quoi ils ajoutaient une accusation de faire de l'argent sur la misère du monde (s'ils savaient!). Jusqu'à ce que leurs propres modérateurs disent qu'il y avait sans doute de meilleures façons d'utiliser son énergie. Ce qui est embêtant, c'est que la plupart des critiques négatives émanent de gens qui n'ont pas

du tout essayé le jeu. C'est un peu la règle aujourd'hui et c'est tellement dommage. La perception d'un objet culturel est avant tout personnelle et intime c'est ça qui est intéressant ; et dont on aurait besoin pour avancer, nous concepteurs.

Pour l'instant, les jeux du réel s'adressent surtout aux adultes et c'est le cas de *Enterre-moi mon amour*. Comment s'approchent-il du public jeunesse ?

Il y a des acteurs comme France télé éducation qui sont très actifs dans cette réflexion. Avec eux nous avons fait *Sauvons le Louvre* et un jeu sur les mathématiques et le calcul mental par exemple. Quand Ubisoft a fait *Soldats inconnus*, il m'a semblé plus proche que d'habitude du public jeunesse. Je pense aussi au studio lyonnais Kiupe, qui travaille avec des universitaires du domaine des sciences de l'éducation. Ils sont les créateurs de la série de jeux *Math Mathews* sur le calcul mental, et ils préparent actuellement un jeu sur l'apprentissage de la musique.

Avez-vous, vous aussi, des projets dans ce domaine ?

Pour l'instant j'ai plutôt tendance à me concentrer sur le public des adultes : c'est lui, avant tout, qu'il faut convaincre que le jeu est un média très riche, très large, avec des possibilités qu'il ne soupçonne pas encore, et une prise en main simplissime – c'est ce que j'ai fait avec Lucie, qui n'avait jamais joué à aucun jeu vidéo et à qui j'ai conseillé d'essayer *Lifeline*, une des sources d'inspiration de mon projet. J'aime bien cette idée de faire bouger les lignes, comme elles ont pu bouger autour de la BD : on a pourtant bien dû regarder de travers Art Spiegelman quand il a proposé de faire un roman graphique animalier sur l'holocauste. Les enfants, eux, sont moins difficiles à convaincre et sans doute le sont-ils déjà. ●

Propos recueillis par Marie Lallouet et Jonathan Paul
le 7 mars 2018.

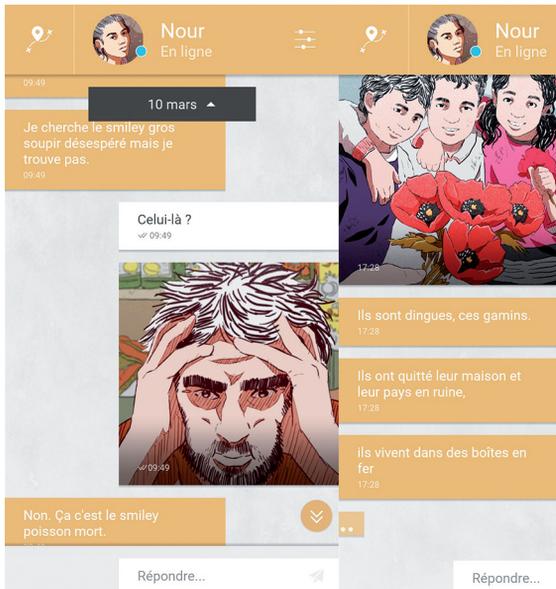
1. Par exemple : « Le jeu dont François Hollande est le héros », *LeMonde.fr*, 7 avril 2014.
2. Publié le 18 décembre 2015.
3. Johan Huizinga (1872-1945), historien néerlandais, spécialiste de l'histoire culturelle et grand théoricien du jeu.



© Matthieu Godet/The Pixel Hunt.



© Matthieu Godet/The Pixel Hunt
Figs/TPH/Arte France.



Combien ça coûte ?

Enterre-moi mon amour est vendu à 3,49 €.

De ce prix de vente, il faut ôter la TVA de 20% et les 30% gardés par les plateformes de distribution Apple store ou Google play. La part éditeur est donc de 1,75 € par exemplaire vendu.

Seuil de rentabilité du jeu pour l'éditeur :
30 000 exemplaires.

Aide du CNC : 70 000 euros.

Le financement des versions étrangères du jeu (anglais, allemand, espagnol et italien) a été possible grâce à la participation d'Arte (qui offre sur son site une version test).

30% des acheteurs du jeu sont en France,
25% en Amérique du nord.