

UNE SEULE QUESTION. 111 CRÉATEURS DE JEUX, LÉGENDAIRES OU MÉCONNUS. MODE D'EMPLOI DE NOTRE PREMIER HORS-SÉRIE.

Texte Pierre Gaultier

Illustrations Gary J Lucken

MAIS D'OU VIENT CE CONCEPT ?

C'est Jean-Luc Godard qui nous l'a chuchoté – indirectement. « Pourquoi ils font des films, les autres, je sais pas moi ? », se demandait-il en 1980. Sept ans plus tard, le quotidien *Libération* publiait un hors-série mythique, *Pourquoi filmez-vous ?*, qui réunissait 700 réponses de cinéastes du monde entier à cette question « brutale », qu'« aucun journaliste, de peur de paraître indiscret (voire idiot) n'oserait poser », s'amusaient Serge Daney et Louis Skorecki.

En résultait un « état des lieux mental », un « gigantesque autoportrait » du septième art qui soulevait des « interrogations morales sur [son] avenir ». David Lynch y formulait une phrase digne d'un game designer : « Je filme pour créer un monde et l'expérimenter. » ■

POURQUOI POSER CETTE QUESTION AUX DÉVELOPPEURS DE JEUX VIDÉO ?

Pour scruter les raisons d'être d'une industrie culturelle qui pèse 120 milliards de dollars.

Pour éclairer les liens entre les œuvres, les idées, les personnes et le monde dont elles font partie. Pour sonder notre rapport à la technologie (Brianna Code, p. 32), aux histoires (Anna Megill, p. 52), à l'art (Jonas Kyratzes, p. 63), au travail (Walt Williams, p. 73) ou à l'Autre (Sébastien Renard, p. 79). ■

DANS QUEL ORDRE LIRE CE NUMÉRO ?

Vous trouverez un index p. 88, mais nous avons conçu ce hors-série pour qu'il soit dévoré d'une traite. Nous avons enchaîné des réponses de natures et de longueurs variées pour rythmer le texte, éviter les répétitions et illustrer l'hétérogénéité du jeu vidéo. ■

À QUOI CORRESPONDENT LES INFORMATIONS FOURNIES ?

Pour chaque personne interrogée, nous indiquons le pays de naissance, la fonction occupée en novembre 2019, ainsi que les trois jeux les plus célèbres ou les plus réussis auxquels elle a participé, accompagnés de leur date de sortie. ■

COMMENT AVEZ-VOUS OPÉRÉ LA SÉLECTION ?

Nous avons recueilli plus de 200 réponses entre 2011 et 2019, par mail, par téléphone ou en tête-à-tête. Nous en avons gardé seulement la moitié – celles qui nous semblaient représentatives,

précises, personnelles, plaisantes ou déconcertantes –, quitte à écarter celles de créateurs de renom. Nous avons ensuite traduit les trois quarts d'entre elles depuis l'anglais, avant de les élaguer fortement pour en extraire l'essentiel. ■

UNE SEULE QUESTION, VRAIMENT ?

Quand nos interlocuteurs se heurtaient au syndrome de la page blanche, ou quand leurs réponses ressemblaient trop à celles des autres, nous leur avons posé des questions complémentaires. Par exemple : comment et pourquoi avez-vous intégré ce secteur ? Quel est votre but le plus important en faisant un jeu ? Quels sentiments, quelles pensées souhaitez-vous provoquer ? Quelles réactions de joueurs vous ont marqué ? Que changeriez-vous dans cette industrie ? ■

QUE SIGNIFIENT GAME DESIGN ET GAMEPLAY ?

Le game design désigne la conception du jeu – ses règles, sa structure, son interface... Le gameplay, terme beaucoup plus vague mais omniprésent, inclut à la fois les règles du jeu et la façon dont elles s'expriment par l'image et le son ; les actions proposées au joueur et la manière dont il peut les effectuer. ■

COMMENT RÉPONDRE MOI AUSSI ?

l'interview.asso@gmail.com. Nous n'excluons pas un tome 2 ! ■



**« GRÂCE AUX
JEUX VIDÉO,
J'ÉCHANGE AVEC
MES FILS. C'EST
POURQUOI L'IDÉE
DE TRANSMISSION
EST IMPORTANTE
DANS METAL
GEAR SOLID »**

**HIDEO KOJIMA
(p. 43)**

INDEX

A

Albinet, Marc p. 7
Ancel, Michel p. 17
Ando, Takehiro p. 22
Anthropy, Anna p. 87
Antonov, Viktor p. 12
Aonuma, Eiji p. 10

B

Barth, Zach p. 12
Bassangna, Jean-Yves p. 47
Beauverger, Stéphane p. 27
Becerra Vilchez,
Juan Antonio (Locomalito) p. 15
Bénard, Sébastien p. 7
Bjarneby, Tobias p. 36
Blyth, Beau p. 29
Braben, David p. 15
Braune, Jérôme p. 22
Brophy, Andrew p. 14
Bularca, Laura p. 11
Burak, Asi p. 38

C

Cabeza, Enrique p. 26
Cage, David p. 29
Chahi, Éric p. 46
Chen, Jenova p. 30
Cleveland, Charlie p. 9
Code, Brianna p. 32
Colantonio, Raphaël p. 21
Collas, Sybil p. 42
Corbinais, Pierre (Pierrec) p. 37
Crawford, Chris p. 39

D

Dallas, Ian p. 34
Dugas, Jean-François p. 19
Dyce, William p. 31

E

Ekkel, Jay p. 54
Eyre, Daniel p. 40

F

Foster, Chris p. 44
Frasca, Gonzalo p. 56

G

Galati, Christophe p. 66
Gamble, James (Jayenkai) p. 37
Gaynor, Steve p. 32
Gilbert, Ron p. 43
Gilyazetdinov, Vadim (Yeo) p. 41

H

Harvey, Auriea p. 6
Herbin, Julien p. 41
Hines, Adam p. 47
Hodent, Celia p. 35
Howard, John p. 45
Hunicke, Robin p. 68

I

Ingold, Jon p. 48

J

Jacqmart, Pia p. 62
Jauneaud, Anthony p. 64
Jayanth, Meg p. 81

K

Kapalka, Jason p. 57
Kawazu, Akitoshi p. 57
Khoury, Yara p. 16
Kirinya, Wesley p. 34
Kitase, Yoshinori p. 60
Kojima, Hideo p. 43
Kyratzes, Jonas p. 63

L

Lainard, Morgane p. 47
Leprince, Audrey p. 45
Lund, Karsten p. 59

M

MacDonald, Pete p. 62
Madiba, Olivier p. 11
Malou, Gauthier p. 61
Maurin, Florent p. 76
McMillen, Edmund p. 10
McWilliams, Helen p. 20
Megill, Anna p. 52
Miyamoto, Shigeru p. 6
Molyneux, Peter p. 65

N

Nagoshi, Toshihiro p. 52
Nguyen, Alfred p. 18
Normand Grontved,
Andreas p. 53
Nygren, Nicklas p. 75

O

O'Connor, Randy p. 68

P

Pajitnov, Alexey p. 57
Pedercini, Paolo
(Molleindustria) p. 9
Perry, David p. 81

R

Regard, Aurélien p. 74
Renard, Sébastien p. 79
Rigopoulos, Alex p. 82
Rousseau, Jehanne p. 55

S

Sakaguchi, Hironobu p. 17
Saltsman, Adam p. 48
Samyn, Michaël p. 6
Sartori, Diego p. 76
Schafer, Tim p. 61
Shefta, Sitara p. 38
Sheppard, Mare p. 80
Sjöström, Victor p. 60
Smektala, Tymon p. 74
Smith, Harvey p. 67
Spector, Warren p. 49
Stachyra, Karolina p. 13
Straley, Bruce p. 83
Strappazzon, Salomé p. 58

T

Takahashi, Keita p. 86
Takehana, Teppei p. 82
Tanaka, Hiromichi p. 76
Tawia, Eyrarn p. 34
Thoa, Emeric p. 86
Thomas, Jordan p. 86
Thompson, Chanel p. 60
Toepel, Jim p. 80
Tokita, Takashi p. 72
Tramis, Muriel p. 22

U

Ueda, Fumito p. 80

V

Van Reek, Hayo p. 72
Viennot, Éric p. 65
Vogel, Jeff p. 78

W

Weiller, Thais p. 65
Williams, Walt p. 73