



LA TRIBUNE... de Yoan Fanise
CEO et cofondateur de Digixart Entertainment,
coauteur de *Soldats Inconnus* et des *Lapins Crétins*

« Donner du sens au jeu vidéo »



En tant que développeurs, nous avons la chance de vivre à une époque particulière de l'évolution du jeu vidéo. Il aura fallu une trentaine d'années, comme pour le cinéma, de *L'Arrivée d'un train en gare de*

la Ciotat au *Chanteur de Jazz*, pour entrevoir la portée formidable de ce médium. Et cette portée va bien au-delà du simple divertissement.

Bien sûr, un jeu vidéo reste un jeu et doit être fun par nature, mais c'est justement parce qu'il est ludique qu'il permet d'aller bien au-delà. C'est une sorte de grande porte ouverte que franchissent des millions d'êtres humains pour s'évader pendant de longues heures. Pourquoi ne pas alors utiliser cette porte et ce qu'il y a derrière, pour faire découvrir des choses différentes, aiguïser la curiosité, aborder des sujets un peu plus profonds et donner à réfléchir sur le sens des choses.

En démarrant *Soldats Inconnus*, nous ne pensions pas provoquer autant d'émotions dans la séquence finale. Cette histoire simple de nos ancêtres est entrée en résonance avec des joueurs des quatre coins du globe, avec une très grande force. En incarnant ces personnages, on dépasse l'identification, on devient ces personnages.

C'est le super-pouvoir du jeu vidéo et, en tant que créateurs, nous avons la chance de pouvoir l'utiliser. Nous sommes les Gandalf, Saruman ou Dumbledore d'une génération de joueurs.

Dans les prochaines années, j'espère voir traiter des sujets plus divers, sans limites, sans tabou, mais avec sensibilité et respect. Donner du sens au jeu vidéo est un beau challenge à relever. De nombreuses équipes se lancent dans l'aventure et se fédèrent notamment autour de Games 4 Change.

Créer des « jeux qui ont du sens » peut sonner pompeux, mais c'est un vrai moteur pour se dépasser et imaginer des expériences nouvelles. Chaque production est une vraie aventure. D'abord, redécouvrir le sujet choisi, car nous sommes remplis d'idées préconçues. Ensuite, se documenter, énormément, rencontrer les spécialistes, les passionnés qui dédient leur vie à ce sujet et, à la fin, devenir complètement accro et passionné à son tour. La créativité qui naît de ces recherches est immense, c'est une galaxie nouvelle à explorer, qui contient sans doute d'autres galaxies.

Les succès récents de *Soldats Inconnus* ou *Never Alone* prouvent que le public a envie de ce type d'expérience, qu'il y a une attente pour des jeux plus profonds qui s'attachent à faire découvrir ou redécouvrir des sujets qui nous touchent tous. ●