

# Le jeu vidéo s'enseigne, s'apprend et passionne

- ➔ **En Suisse romande, des milliers de joueurs s'activent dans un monde virtuel.**
- ➔ **Ils sont un peu moins à créer des jeux, mais pas moins passionnés.**
- ➔ **Des formations sont proposées à Genève, Lausanne et Fribourg.**

Gil Egger



Toutes sortes de passionnés fréquentent la Swiss Game Academy (à la Haute Ecole d'Ingénierie de Fribourg) pour consacrer une semaine à créer des jeux. En médaillon: David Javet. QUIM VILAR

La planète jeux est un monde à part, discret dans les médias. Ses canaux sont virtuels, avec des communautés sur des plateformes d'échange comme Discord, où de milliers de personnes se retrouvent. Toutes les générations jouent car, comme nous l'a dit David Javet, qui enseigne le jeu vidéo à L'UNIL (Université de Lausanne) et à l'EPFL (Ecole polytechnique fédérale de Lausanne), bien qu'elles estiment souvent ne pas jouer à des jeux vidéo, de très nombreuses personnes sont sur leur téléphone ou leur tablette avec des jeux de cartes en ligne. Tout le monde s'y adonne, mais qu'en est-il des créateurs? Les grandes sociétés gèrent des milliards et font évoluer leurs succès pour attirer les fans, *The Legend of Zelda*, *Resident Evil 4*, *Spider-Man 2*... C'est la partie émergée de l'iceberg. Nous sommes entrés, nous dit David Javet, dans une sorte de révolution, une nouvelle manière d'interagir, comme celles que furent le passage de l'oralité à l'imprimerie, ou l'arrivée des smartphones. Le jeu en général, électronique ou en présence, comme les escape games (on doit résoudre des énigmes pour sortir d'un lieu clos) prend une place considérable dans notre quotidien.

Les institutions se sont ouvertes à ce monde. Pro Helvetia, Cineforum (Fondation romande pour le cinéma), la Migros et d'autres allouent des budgets aux créateurs. Naraven Games en a bénéficié et sa fondatrice Julia Jeanneret reconnaît que cela lui a permis de se lancer. Venue du monde du cinéma, elle a débuté seule, dans un projet très narratif et court. Puis elle a travaillé avec des indépendants, étrangers surtout, et a produit un jeu très cinématographique, *Backfirewall*, l'histoire d'un smartphone qui ne veut pas être mis à jour. Produit ici, mais par un éditeur polonais qui le diffuse et Naraven Games touche des royalties. Un bon système? «Le marché est très saturé, nous dit Julia, car les jeux narratifs ne sont pas trop compliqués à faire et il y en a beaucoup.» La prochaine étape est un jeu sur fond de film d'horreur, qu'elle aimerait promouvoir en direct, car la «patte» de son studio, c'est l'humour, les situations absurdes. Prendre le risque peut amener le succès. La venue de l'IA (intelligence artificielle) et ses outils gratuits va encore compliquer la tâche des créateurs locaux. Des succès, il y en a comme *Farming Simulator*, où l'on construit son univers de la ferme, si prisé qu'il est désor-

mais décliné pour les enfants. Mais pour quelques étoiles, combien de petites réussites? David Javet, cofondateur de GameLab (groupe d'étude UNIL-EPFL) observe qu'à côté de pures distractions, les demandes de créations ludiques originales et sur mesure augmentent pour des institutions comme les bibliothèques et les musées. Il remarque que les équipes locales n'ont pas les défauts des grandes marques, dont des impératifs de rentabilité les conduisent souvent à trouver des techniques pour gagner le plus d'argent possible de leurs joueurs. Un des premiers cours est né à l'Université Fribourg pour le Joint Master in Computer Science. Maurizio Rigamonti y enseigne et constate que les étudiants sont assez réalistes et conscients de la compétition. Ils sont passionnés d'art, d'informatique, et vont plutôt agir en indépendants. Dans le domaine médical, il travaille à un jeu permettant d'inhiber les parties du cerveau liées aux addictions. Une voie à explorer pour le diabète, l'obésité, etc. «Les jeux créés en Suisse sont bien évalués, ils ont gagné des prix, mais surtout à l'étranger», note-t-il.

Un coup d'accélérateur a été observé pendant la crise Covid, remarque Gabriel Sonderegger, co-créateur de Sunnyside Games. Sa start-up a débuté en 2013 et un point d'orgue est survenu en 2021. La hausse des taux d'intérêt refroidit les éditeurs, car la bulle Covid s'est dégonflée. Pourtant, les créations, selon le site d'observation SteamDB, ont atteint 14'000 nouveaux jeux publiés sur Steam en 2023 et on en attend 1000 à 2000 de plus cette année. Il faut dire que de nouveaux acteurs se présentent, notamment la Chine. Le monde du jeu «intéresse énormément, je reçois régulièrement des appels de parents qui veulent trouver un stage pour leurs enfants», souligne-t-il. Il voit une ouverture dans les «serious games», un besoin des entreprises, comme celui créé par la Mobilière pendant la fête de lutte pour ses clients. Et son entreprise? «Depuis 2013 et jusqu'à la publication de notre dernier titre *Nocturnal* en 2023, nous continuons notre croissance progressive, centrée sur la création de jeux qui nous passionnent, mais sans oublier les réalités du marché évidemment.» ■



## ÉDITORIAL

Tadeusz Roth, journaliste



## Un véritable sport!

Le jeu vidéo est partout, que ce soit sur nos smartphones, nos ordinateurs ou nos tablettes. Il touche également toutes les tranches d'âge, des enfants aux aînés, en passant par les ados et les parents. Les célèbres «Démoneur» et «Snake» qu'on a tous essayés il y a vingt ans, ont aujourd'hui fait une multitude de petits, des échecs en ligne à Candy Crush, en passant par les jeux d'actions ou de tirs. Le phénomène a pris tellement d'importance que six jeux virtuels sont même devenus des disciplines olympiques.

Il semble donc tout à fait logique qu'en 2024, différentes formations en Suisse permettent d'apprendre comment développer son propre jeu vidéo et, pourquoi pas, se lancer dans cet univers en forte croissance. D'autant que ces applications, autrefois uniquement pensées pour se détendre, deviennent toujours plus ludiques et permettent désormais d'apprendre, par exemple en stimulant la culture générale. Les jeux en ligne peuvent également se révéler utiles dans le domaine de la santé, à l'image de ce jeu qui permet d'influer sur les parties du cerveau liées aux addictions. A ce titre, notre pays brille avec ses créations: on peut saluer les développeurs helvétiques, d'ores et déjà récompensés par plusieurs prix à l'étranger. Et ce même si le marché connaît une certaine saturation.

Oui mais voilà. Face au raz de marée du jeu vidéo, nombreux sont ceux qui doutent encore de leur utilité et de leur potentiel. Une réticence liée essentiellement à une forme de mépris pour le jeu en général. Mais, ce n'est pas le cas des pays scandinaves, qui de leur côté, ont choisi de mettre le paquet. En Suède, de jeunes joueurs sont aujourd'hui considérés comme de véritables stars du sport, avec une équipe, un coach, et une écurie. Ici, les entreprises du secteur réalisent des chiffres d'affaires de plusieurs milliards de francs et génèrent des milliers d'emplois. Mais cela demande un changement de mentalité. Le ferons-nous?

## Formations diverses

GE • L'ECAL (Ecole cantonale d'art de Lausanne) «explore les frontières du jeu vidéo, notamment à travers l'interactivité et l'expérience en temps réel», écrit Pauline Saglio, responsable du Bachelor Media & Interaction Design. Elle souligne que le nom «jeu vidéo» peut recouvrir une foule d'expériences interactives. L'IFAGE à Genève n'est pas en reste. Constatant qu'en 2019 le marché suisse avait généré 850 millions de chiffre d'affaires, le leader de la formation des adultes propose des formations certifiantes pour le développement complet de jeux vidéo. Jaouad Ibriz, responsable en Technologies de l'information et de la communication, note que la formation Game Dev a certifié une vingtaine de personnes. Pour quels métiers? «Des perspectives existent dans la réalisation d'applications mobiles pour des manifestations ou événements. De plus, les entreprises s'intéressent de plus en plus aux serious games pour la formation et le développement des compétences de leurs équipes, offrant de nouvelles opportunités aux développeurs de jeux vidéo.» Des filières? Un site les recense, de Brugg à Lugano en passant par la Suisse romande: <https://www.sgd.ch/fr/formation/>



Imaginer sa ferme et tout ce que cela peut comporter: farming simulator, créé en Suisse, connaît un succès planétaire et s'ouvre aux enfants. DR

## A table en riant



CUISINIER VIETNAMIEN • Charlotte Broccard, vietnamo-suisse, a créé de toutes pièces un jeu (voir [www.playtet.com](http://www.playtet.com)) amusant pour cuisiner vietnamien. «J'adore dessiner alors l'idée de créer un jeu vidéo ou un environnement interactif composé de mes dessins m'a tout de suite séduite.» Au début, «j'étais à tous les postes: game designer, illustratrice, animatrice, développeuse, sound designer.» Le projet a été initié lors de son projet de diplôme en Media & Interaction Design à l'ECAL. Elle s'est entourée et a «rencontré les

développeurs de ce jeu: Etienne Frank et Guillaume Mezino, cette collaboration a été cruciale, et plus tard, le studio Playables a rejoint le projet pour le soutenir et le publier. Conclusion: c'est bien d'être plusieurs!» Outre Playables, l'incubateur «Pulse» l'a aidée, ainsi que le lancement dans un restaurant vietnamien de Genève. Ainsi que le dit Isaac Piante (Gamelab), «le jeu vidéo emprunte à tous les arts». Et aux techniques les plus variées puisqu'on le trouve dans les écoles professionnelles. L'étude de ce monde

pose la question «qu'est-ce que cela dit sur notre époque?» Selon lui, il y a encore beaucoup de place pour des gens seuls. Recherches, statistiques, études des risques, le champ est vaste. Des initiatives précédentes, comme celle de Logitech, démontrent que la créativité locale peut devenir un succès planétaire. Jouer? Regardez dans la rue, les bus, partout, les téléphones portables sont remplis de jeux, ce qui justifie l'optimisme d'Isaac Piante. GE