

L

Les femmes entrent en jeu

NOSTALGIE
Ces montres qui
veillent notre âme
d'enfant

MUSIQUE
A Abidjan,
à la rencontre
de Magic System

VOYAGE
Dans l'ivresse
de Tunis
la blanche

En route pour Oniri,
l'île vidéoludique
de Marion Bareil



16

Le jeu vidéo
a des elles

Elles s'appellent Philomena Schwab, Emilie Joly, Marion Bareil, Camille Müller ou encore Alma Moya Losada. Elles, ce sont les nouveaux visages du jeu vidéo suisse.

Car oui, notre pays produit aussi des jeux vidéo. Et oui, ce sont des femmes qui se trouvent aussi à la manœuvre. Car il est loin le temps où la pratique vidéoludique faisait figure de bastion masculin imprenable, où le geek imposait son image d'adolescent boutonneux, le nez collé à son écran. La geekette? Même pas en rêve. Et puis les technologies numériques, et avec elles le design interactif, sont entrées dans les écoles d'art. La HEAD à Genève, l'ECAL à Lausanne et la ZHdK à Zurich ont formé une nouvelle génération créative en phase avec une époque rompue aux tablettes et à la réalité virtuelle. L'invention du smartphone a fait de chacun de nous des joueurs, n'importe où, n'importe quand. Et donc des candidats réceptifs aux nouvelles formes de narration. Sans distinction de genre.

Cela dit, cette ouverture ne s'est pas faite du jour au lendemain. Il a fallu battre les stéréotypes des héroïnes hyper-sexualisées. Il a fallu que Jade Raymond produise *Assassin's Creed*, un des plus gros succès de l'éditeur français Ubisoft, et balayer les miasmes laissés par le «Gamergate» pour que les femmes se fassent enfin une place dans une industrie qui sent toujours un peu le vestiaire.

Reste que dans l'économie du jeu vidéo, la concurrence n'est pas qu'une histoire de guerre des sexes. Pour exister, il s'agit avant tout de se faire une place entre les deux grands pays producteurs de loisirs numériques: le Japon et les Etats-Unis. Philomena, Emilie, Marion, Camille et Alma le savent mieux que personne. Le jeu vidéo est bien un sport, un sport de combat.

Emmanuel Grandjean



PASSE-TEMPS

10_La question

Comment vivre avec le regard des autres?

12_Les news

DOSSIER

16_Les jeux vidéo

Gameuses, productrices ou designers: l'industrie numérique se féminise.

22_L'interview

Chez OZWE Games, Alma Moya Losada et Camille Müller font leurs jeux.

STYLE

26_L'objet

Les luminaires sculptures de Doshi Levien.

27_La mode

Entre New York et Pantin, Chanel assure la pérennité d'une création audacieuse.

30_Les bijoux

Tatiana Verstraeten donne du mouvement à ses créations de haute joaillerie.

EN COVER

Marion Bareil
en LOUIS VUITTON
PHOTO: Moos-Tang
pour T Magazine
STYLISME: Anouck
Mutsaerts



30

Cette visibilité féminine, nous la devons d'abord à la ZHdK. La Haute école d'art de Zurich fut la première à inaugurer un bachelor, puis un master en *game design* engendrant plusieurs succès-stories. Dont celles de Philomena Schwab. A 29 ans, la cofondatrice de Stray Fawn Studio a longtemps hésité entre ses amours pour la biologie, la narration et la programmation. La Zurichoise, classée en 2017 par le magazine *Forbes* parmi les personnes de moins de 30 ans les plus influentes dans la technologie, n'a pas eu besoin de choisir.

A la ZHdK, elle développe *Niche, a genetics survival game*, un jeu de plateau numérique basé sur les règles de la génétique des populations, de l'hérédité et de l'évolution. L'objectif du joueur est d'empêcher l'extinction de son espèce en fonction de ces paramètres et d'une gestion intelligente des ressources disponibles. Primé dans plusieurs festivals, *Niche* est désormais utilisé dans les écoles du monde entier pour sa portée éducative. «Je suis honorée que nous ayons pu susciter l'intérêt des biologistes et d'avoir pu sortir le jeu de sa dimension strictement ludique.» Le studio zurichois a écoulé 200000 copies de *Niche*.

Afin de financer le développement puis la production de son jeu, Philomena Schwab et son équipe de Stray Fawn Studio ont mené un financement participatif. Preuve que le marché vidéoludique suisse reste encore peu institutionnalisé, au contraire d'autres disciplines artistiques qui, depuis longtemps, sont très structurées, avec leurs institutions locales et régionales, leurs modes de financement spécifiques, leurs intermédiaires. Pour autant, la Zurichoise tient à rester entièrement indépendante des maisons d'édition. «Notre motivation n'est pas financière. En acceptant des financements externes, nous serions obligés de grandir et perdriions ce que nous aimons, créer des jeux qui nous tiennent à cœur.»

A Zurich toujours, le trio à la tête de 5am, studio inauguré en septembre dernier, aurait pu faire autre chose, «par peur de rejoindre le cursus de *gaming* de la ZHdK» qu'il imaginait trop technique. Martina Hotz, Selina Capol et Aleksandra Iakusheva ont eu raison de se lancer. Au crépuscule de leur vingtaine, elles ont développé *Letters*, une aventure narrative et épistolaire où la lecture et les jeux de mots ont le pouvoir d'interagir avec l'environnement du joueur. Ce jeu se cherche encore un éditeur pour sa commercialisation.

DIVERSIFIÉ ET INCLUSIF

Dans le sillage de la ZHdK, la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD) et l'Ecal ont suivi en proposant des cursus en *game design*. Au fil du temps, l'industrie suisse du jeu vidéo s'est professionnalisée jusqu'à développer sa propre esthétique. Une «patte suisse, un savoir-faire créatif» que Marion Bareil et Camille Attard du studio genevois Tourmaline revendiquent.

Les deux comparses se sont rencontrées à Paris alors qu'elles faisaient du design interactif. Après avoir travaillé ensemble sur plusieurs jeux vidéo, Marion Bareil part à Genève pour y suivre le master en *media design* de la HEAD. Quant à Camille Attard, elle travaille en tant que *game designer* pour une société parisienne. Elles se retrouvent à Genève et fondent Tourmaline Studio pour créer leur jeu avec l'ambition de le commercialiser. Ce sera *Oniri Islands*, disponible en magasin et dans les kiosques d'applications de Google

«Malgré l'excellence des savoir-faire, cette industrie n'est pas encore prise au sérieux. On peine à créer de plus gros studios qui pourraient sortir des jeux plus ambitieux»

Marion Bareil,
cofondatrice de Tourmaline Studio

PAGE DE DROITE
Marion Bareil, cocréatrice du jeu «Oniri Island», milite pour la reconnaissance de l'industrie du jeu vidéo comme pour celle de la femme dans ce secteur.

et d'Apple. Un jeu d'aventures collaboratif hybride où deux figurines physiques explorent une île magique matérialisée sur une tablette numérique. «Nous voulions retrouver les qualités sociales du jeu de société en les combinant au côté immersif du jeu vidéo», explique Marion Bareil.

La cofondatrice de Tourmaline Studio comme son associée sont des militantes à plusieurs niveaux. D'abord parce qu'elles aimeraient faire «bouger» la scène vidéoludique suisse. «Malgré l'excellence des savoir-faire et les efforts de Pro Helvetia, cette industrie n'est pas encore prise au sérieux par les cantons, les banques, les investisseurs, explique Marion Bareil. On peine à créer de plus gros studios qui pourraient sortir des jeux plus ambitieux.»

La question féminine est un autre point sensible. «Nous voulons apporter un regard diversifié et inclusif. Tout le monde joue. Il y a des femmes derrière la production de jeux vidéo. Nous voulons montrer aux jeunes filles qu'elles peuvent faire partie de cette industrie-là», réagit Camille Attard. Emilie Joly en est la preuve. A 35 ans, la cofondatrice d'Apelab avec Maria Beltràn et Sylvain Joly partage son temps entre Genève et Los Angeles, où le studio a inauguré une antenne en 2016. Apelab y partage depuis 2018 les locaux de HTC, qui fabrique notamment des casques de réalité virtuelle. La VR, c'est le futur marché du siècle selon les prédictions de la Silicon Valley.

C'est justement sur ce marché qu'Apelab a crevé l'écran en 2017. La jeune pousse genevoise était l'une des attractions de l'exposition *New Frontier*, organisée par le festival du film Sundance, avec sa série *Sequenced*. Il s'agit d'une production de réalité virtuelle interactive dont le contenu évolue en fonction de là où regarde le spectateur, muni d'un casque, Oculus ou autre. Sur la côte ouest, Apelab se mesure aux 350 studios de Los Angeles. «Les Etats-Unis, c'était une stratégie pour apprendre à commercialiser nos jeux et notre expérience, réagit Emilie Joly. En Suisse, on ne sait pas vendre notre savoir-faire dans le jeu vidéo. Ce n'est pas dans la culture. Il manque aux studios suisses le côté business pour passer du prototype à la commercialisation.»

A Los Angeles, Emilie Joly est régulièrement invitée à des événements liés aux femmes dans les nouvelles technologies. «Je suis assez ambivalente sur ces conférences où un parterre de nanas se retrouvent à «pitcher» leurs idées devant des investisseurs, tous des hommes blancs de 60 ans, explique-t-elle. Je ne suis pas non plus convaincue de recevoir un rouge à lèvres muni d'un chargeur USB comme *goodie*.» La





«Un de mes collègues à Los Angeles est un homme de vingt ans mon aîné. Aux rendez-vous, c'est à lui que les investisseurs s'adressent, alors que c'est lui qui m'assiste»

Emily Joly,
cofondatrice du studio Apelab

membre du collectif Tchagata Games. Le cofondateur de l'Unil Gamelab, un groupe d'étude sur le jeu vidéo à l'Université de Lausanne, est également chercheur en cultures numériques. Selon lui, la scène vidéoludique fait face à un double enjeu: «Au niveau de l'industrie, un accent doit être mis sur la créativité et l'implication des femmes. Alors que sur le volet e-sport, un travail de mise en avant et de recrutement est en court.»

SPORT OU ADDICTION?

L'essor considérable des compétitions de jeux vidéo a révélé les talents féminins dans cette discipline sportive très exigeante. A l'instar d'Alice*, la jeune vingtaine et e-sportive émérite. La Genevoise est une gameuse de toujours, initiée dès l'enfance par son père. «En grandissant, je me suis de plus en plus impliquée dans le jeu. A l'époque, je jouais à *Warcraft*. Mais aussi à *Overwatch* ou *League of Legends*. Tous les soirs, je retrouvais mes amis en ligne pour mener des raids, se souvient-elle. Il s'est avéré que j'avais un bon niveau. Des structures professionnelles dans l'e-sport m'ont recrutée. Elles voulaient monter une équipe féminine sur le jeu *Overwatch*. J'étais réticente, mais j'y suis allée.»

Alice ne cache pas son amour de la compétition. En tant que semi-professionnelle, l'e-sportive s'entraîne beaucoup. «C'est une discipline très exigeante qui requiert de la préparation physique afin de rester des heures à jouer. Elle demande beaucoup de mental, de concentration et de dextérité.» D'ailleurs, plusieurs pays militent pour inscrire l'e-sport en tant que discipline olympique. Mais pas la Suisse. Dans son dernier rapport, l'Office fédéral du sport (OFSP) a conclu que les compétitions de jeux vidéo n'étaient pas un sport. Un constat qui fait bondir Alice. «L'appellation du mot sport requiert le côté physique. Mais beaucoup de sports requièrent de la réflexion. Prenez les échecs. C'est une discipline olympique.»

L'OFSPO s'inquiète aussi de l'impact de l'e-sport sur la santé physique et mentale. Outre la sédentarité, il évoque des risques de cyberaddiction et d'isolement. «Je n'ai jamais rencontré autant d'amis depuis que je pratique ce sport, réagit Alice. Des personnes que je rencontre dans la vraie vie lors de mes voyages à l'étranger. Quant à l'exposition aux écrans, un journaliste, un comptable ou un graphiste passent bien huit heures par jour devant un ordinateur. On ne va pas s'inquiéter pour leur santé.» ■

cofondatrice d'Apelab expérimente la sous-représentation féminine dans l'industrie lors des rendez-vous clients. «On est souvent seules face à des hommes d'une autre génération. Un de mes collègues à Los Angeles est un homme de vingt ans mon aîné. Aux rendez-vous, c'est à lui que les investisseurs s'adressent, alors que c'est lui qui m'assiste.»

Apelab, qui emploie aujourd'hui huit personnes, gère autant de projets aux Etats-Unis qu'en Suisse. Le studio genevois va d'ailleurs réaliser un très gros projet de réalité augmentée à Saint-Moritz. «C'est la première fois qu'il y a autant d'argent investi», réagit Emilie Joly. Preuve que la réalité augmentée a un avenir.

La démocratisation des technologies donne de la visibilité aux femmes dans l'industrie du jeu vidéo. Cette féminisation est surtout la conséquence d'une diversité des pratiques dans le jeu, et des styles de jeu. Reste que, pour Marc Atallaz, directeur de la Maison d'Ailleurs, à Yverdon-les-Bains, et directeur du Numerik Games Festival, «les produits de l'industrie du loisir s'appuient sur des représentations genrées. Si l'économie du jeu vidéo veut toucher tout le monde, elle doit s'ouvrir.» David Javet est

Les trois têtes pensantes de 5am ont développé le jeu «Letters» basé sur la lecture et les jeux de mots.

* Son pseudonyme de gameuse.