

LES CAHIERS DU CAIS

NO 1
OCTOBRE 2023



CENTRE EN ARTS ET INNOVATION SOCIALE DE L'ÉNT

ART | BIEN-ÊTRE | PROCESSUS | PARTAGE | TISSAGE | ENTRAIDE | COLLABORATION

REGARDEZ LE SOLEIL JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE UN CARRÉ

MOT DES COMMISSAIRES

En créant le laboratoire de recherche-crédation *Regardez le soleil jusqu'à ce qu'il devienne un carré**, nous souhaitons proposer une exploration immersive du pouvoir transformateur des jeux vidéo en tant que véhicule pour l'empathie et outil de changement social. Tenue en février 2022, cette exposition et table ronde uniques ont réuni un groupe diversifié de voix, transcendant les frontières traditionnelles pour favoriser un dialogue dynamique sur le rôle multifacette des jeux vidéo dans notre société.

Les jeux vidéo ont évolué bien au-delà du simple divertissement. Ils sont devenus une part intégrante de notre paysage culturel, suscitant des discussions sur la représentation, l'inclusivité et la capacité à créer des liens significatifs à l'ère numérique. Au sein de ce laboratoire, nous avons réuni des visionnaires de divers domaines, dont des artistes, des activistes et des expert-e-s, pour explorer l'impact profond des jeux vidéo sur nos vies et sur le monde qui nous entoure.

Lors de la Nuit blanche, dans un environnement de type « LAN party » [événement de jeux vidéo], le public a eu l'opportunité d'explorer comment l'immersion dans des univers numériques peut favoriser l'empathie en permettant aux joueuse-s d'adopter différentes perspectives et expériences de vie. Du fait de marcher dans les chaussures de quelqu'un d'autre à la navigation à travers des dilemmes



MARIE SAMUEL LEVASSEUR ET ERIKA KIERULF, COMMISSAIRES DE *REGARDEZ LE SOLEIL JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE UN CARRÉ* ET MEMBRES DE L'ÉQUIPE DU CENTRE EN ARTS ET INNOVATION SOCIALE DE L'ÉCOLE NATIONALE DE THÉÂTRE DU CANADA

moraux complexes, les jeux vidéo ont la capacité unique d'évoquer des réponses émotionnelles profondes et de promouvoir la compréhension.

AU-DELÀ DE L'INDUSTRIE

L'une des caractéristiques déterminantes de *Regardez le soleil jusqu'à ce qu'il devienne un carré* était, peut-être, son niveau d'engagement. Nous avons accueilli des artistes et des activistes pour partager leurs perspectives aux côtés d'experts de l'industrie, brisant les barrières traditionnelles et encourageant le dialogue. Ces personnes ont apporté des idées nouvelles sur le potentiel des jeux vidéo à servir de force pour un changement positif, non seulement au sein de l'industrie, mais également dans la société en général.

Dans le cadre de l'événement, nous avons organisé une série de discussions

en table ronde où nos panelistes se sont engagé-e-s dans des conversations réfléchies. Les sujets allaient de l'éthique de la conception de jeux à la représentation des communautés marginalisées dans les récits de jeux. Ces discussions ont fourni une plateforme pour l'échange d'idées et l'émergence de solutions innovantes, mettant en avant les communautés virtuelles dynamiques qui ont émergé dans le monde du jeu. Elle célébrait le pouvoir de ces communautés à rassembler des individus de milieux divers, favorisant amitiés, collaborations et actions collectives.

Regardez le soleil jusqu'à ce qu'il devienne un carré visait à susciter une étincelle de curiosité et de réflexion chez le public et les membre du milieu des arts et du jeu vidéo, les mettant au défi de réfléchir de manière critique sur l'influence profonde des jeux vidéo dans notre monde. En tant que commissaires

de cet événement, nous adressons nos plus vifs remerciements à ceux et celles qui ont contribué de leur temps, de leurs idées et de leur créativité pour faire de ce laboratoire, un succès retentissant. Que les conversations suscitées ici continuent de se propager à travers l'industrie du jeu et la société, nous rappelant à tous l'incroyable potentiel des jeux vidéo en tant que véhicules pour l'empathie et outils pour le changement, mais également comme médium de création et de réflexion.

* Le titre de la soirée est extrait du recueil *Grapefruit: A Book of Instructions and Drawings* de l'artiste Yoko Ono et évoque une invitation à percevoir, à penser et à agir autrement.

Une Nuit Blanche
à jouer et à
débambuler

JEUX VIDÉO ★
NATURE ★
EMPATHIE ★
RÉCIT ★



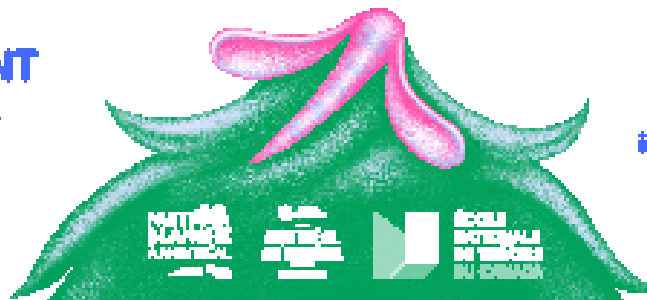
25/02/2023

18:00-MINUIT

REGARDEZ LE SOLEIL JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE UN CARRÉ

MONUMENT
NATIONAL

1183 BOULEVARD
SAINT-LAURENT,
MONTREAL



Une programmation
du Centre en arts et
innovation sociale de
l'École nationale
de théâtre du
Canada

REGARDEZ LE SOLEIL JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE UN CARRÉ
25 FÉVRIER 2023, MONUMENT NATIONAL, MONTREAL

REGARDEZ LE SOLEIL JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE, UN CARRÉ

LE 25 FÉVRIER 2023, INSPIRÉ LIBREMENT PAR LE CONCEPT DE *LAN PARTY*, LE CENTRE EN ARTS ET INNOVATION SOCIALE DE L'ÉCOLE NATIONALE DE THÉÂTRE DU CANADA A PRÉSENTÉ SON PREMIER LABORATOIRE TECHNO SOUS LA FORME D'UNE EXPOSITION DE JEUX VIDÉO. CETTE SOIRÉE DE *GAMING* INVITAIT LE PUBLIC DE LA NUIT BLANCHE (1 000 PERSONNES) À EXPÉRIMENTER DES JEUX QUI SONT À LA FOIS VECTEURS DE DÉVELOPPEMENT DE L'EMPATHIE MAIS ÉGALEMENT AXÉS SUR LE RÉCIT, L'ÉCOLOGIE ET LA TRANSFORMATION SOCIALE.





ŒUVRES ET JEUX PRÉSENTÉS:

NEVER ALONE (UPPER ONE GAME, ALASKA, USA)

« Nous avons associé des créateurs de jeux de renommée mondiale à des conteurs et des anciens autochtones de l'Alaska pour créer un jeu qui plonge au cœur de l'histoire traditionnelle du peuple Iñupiat afin de proposer une expérience unique. »

SEASON: A LETTER TO THE FUTURE (SCAVENGERS STUDIOS, MONTRÉAL, CANADA)

Quittez votre maison pour la première fois et accumulez des souvenirs avant qu'un mystérieux cataclysme ne ravage tout sur son passage. Explorez, faites des rencontres et plongez-vous dans l'univers de *Season: A Letter to the Future*, un jeu à la troisième personne dans lequel vous parcourez à vélo un monde insolite.

URANOGRAPHY (-VI) (RACHEL M. THORNTON, NOUVEAU-BRUNSWICK, CANADA)

Animant une nouvelle proposition pour l'ordre des étoiles dans le ciel nocturne, ces œuvres s'inspirent de l'histoire de l'astronomie, de la cartographie céleste et des représentations cosmologiques du cosmos. Les collages et les vidéos en réalité augmentée attirent l'attention sur les mythes et leur représentation des personnages féminins, et sur la violence dont celles-ci sont souvent victimes dans la mythologie.

KICKWORD (LAMATHILDE, MONTRÉAL, CANADA)

KICK WORD est un projet de jeu en réalité virtuelle (VR) avec une ambition phénoménologique. Autant auditive et visuelle qu'interactive, il cherche à traduire une expérience sensorielle et intellectuelle de la résilience face aux traumatismes, aux insultes et injonctions.

ALONG THE RIFT (COLLECTIF DU CNAM-ENJMIN, FRANCE)

Maya, 10 ans, et ses parents font une randonnée en montagne, quand elle tombe soudainement dans une profonde faille. Seule, elle tente de trouver un moyen de sortir, avec l'aide lointaine de ses parents. *Along the Rift* est un jeu d'aventure narratif qui explore le parcours d'une jeune fille, ses peurs, son imagination et ses sentiments. Membre du collectif: Julia Clement, Paul Kessel, Thomas Foucault, Simon Rozec, Rebecca El Cheikh, Maximiliano Pereira, Doryan Woelfel, Martin Rabiller, Minna Clair, Clara Toussaint et Elisa Lowy.



*REGARDEZ LE SOLEIL JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE UN CARRÉ
25 FÉVRIER 2023, MONUMENT NATIONAL, MONTRÉAL*

JEU VIDÉO ET TRANSFORMATION SOCIALE

UNE CONVERSATION AYANT EU LIEU LE 25 FÉVRIER 2023
AU MONUMENT NATIONAL, MONTRÉAL

Le jeu vidéo peut-il, à la manière du théâtre, aider à développer le bien-être? Comment peut-il être un outil pour amener les humains à ressentir de l'empathie, à partager, à créer des liens, à prendre soin les uns des autres? Au théâtre comme en jeu vidéo: on crée, on écrit, on met en scène, on scénographie, on joue et on regarde.

Dans le cadre de sa soirée et lab techno *Regardez le soleil jusqu'à ce qu'il devienne un carré*, le Centre en arts et innovation sociale de l'ÉNT a tenu une table ronde abordant les potentialités positives de la représentation, de la scénographie et de la dramaturgie dans la création de jeu vidéo. Les panelistes ont apporté leur point de vue sur les stratégies et les émotions à l'œuvre dans la suite d'expériences créatives engagées menant au jeu vidéo comme vecteur de bien-être. Le CAIS vous présente une transcription allégée de cette conversation pour en faciliter la lecture.

PANELISTES :

JULIE-MICHÈLE MORIN,

DOCTORANTE AU DÉPARTEMENT DE LITTÉRATURES DE LANGUE FRANÇAISE À L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

SÉBASTIEN BERTON,

DIRECTEUR DU JEU *SEASON : A LETTER TO THE FUTURE (2023)*, SCAVENGERS STUDIO

PAMELA FILLION,

M.A. ANTHROPOLOGIE (CONCORDIA), ÉCONOMIE FAMILIALE RADICALE ET HERBORISTERIE POPULAIRE

DAHLIA JIWAN,

CO-FONDATRICE **ÉLANCE DEI**

LAMATHILDE,

ARTISTE, CRÉATRICE DE L'ŒUVRE *KICKWORD*

Julie-Michèle Morin: Je vous souhaite la bienvenue à cette table ronde sur les jeux vidéo, l'empathie et la transformation sociale [dans le cadre de] l'événement *Regarder le soleil jusqu'à ce qu'il devienne un carré*. Il s'agit d'une initiative du Centre en arts et innovation sociale de l'École nationale de théâtre qui a lieu en cette Nuit blanche. Je m'appelle Julie-Michèle Morin, je suis doctorante à l'Université de Montréal au Département de littérature et je travaille sur les arts vivants et la robotique à partir de perspectives technoféministes. Je suis aussi conseillère dramaturgique. Je vais animer cette table ronde : voici l'information essentielle à retenir me concernant aujourd'hui.

Julie-Michèle Morin: Avant de démarrer la conversation et avant de présenter les panélistes qui sont avec nous ce soir, je souhaite présenter les grandes idées qui ont rendu possible cette programmation. La chose la plus importante à vous dire est que le travail commissarial de cet événement a été réalisé par Erika Kierulf et Marie Samuel Levasseur. On les félicite pour cette programmation d'ailleurs. Toutes deux travaillent au Centre en arts et innovation sociale de l'École nationale de théâtre. La programmation qui a été pensée par Erika et Marie se divise en deux parties. D'une part, une exposition de jeux vidéo dont vous pouvez faire l'expérience et une table ronde. Cette table ronde va rassembler des panélistes plus que passionnants. J'ai très hâte qu'on ait cette conversation ensemble. Vous venez tous d'horizons diversifiés, malgré que nous soyons tous en orbite autour de la thématique des jeux vidéo. Mais nos perspectives sont très différentes sur le sujet, donc j'ai hâte de discuter avec vous.

Les jeux auxquels le public peut jouer durant la soirée sont d'abord : *Season: A Letter to the Future* du studio Scavengers, un studio montréalais. D'ailleurs, Sébastien qui est avec nous a participé à sa conception. Le deuxième jeu, c'est *Never Alone*, du studio Upper One Game, qui est une création en collaboration avec des membres de la communauté du peuple Inupiaq natif de ce qu'on connaît aujourd'hui comme l'Alaska. Le troisième jeu s'appelle *uranography* de Rachel Tornthon, qui est une artiste du Nouveau-Brunswick. Ensuite *KICKWORD*, une œuvre en réalité virtuelle réalisée par

lamathilde, qui est également sur le panel. Et le dernier jeu, c'est *Along the Rift* qui a été réalisé par un collectif de 11 étudiants affiliés à l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Cnam (France).

Les commissaires se sont inspirées des LAN party pour créer la programmation de ce soir. Les LAN party sont des espaces éphémères où on se rassemble pour jouer sur un réseau local à des jeux vidéo multijoueurs, souvent dans la même pièce, donc ensemble, ce qui n'est pas traditionnellement le cas. Il s'agit d'une invitation à regarder autrement les choses qui se présentent à nous, à les observer de biais jusqu'à ce qu'elles se métamorphosent, jusqu'à ce que des alternatives émergent. Ce qui est proposé, c'est de regarder le soleil jusqu'à ce qu'il devienne un carré et on va essayer de faire ça tous ensemble

Pour échanger autour du potentiel des jeux vidéo dans la décolonisation de nos imaginaires, dans la création d'environnements fictionnels qui soient non oppressifs par exemple, ou dans la fabrication de scénarios féministes ou plus inclusifs en général, j'ai le plaisir de présenter les panélistes. Je cèderai ensuite la parole. Dahlia Jiwan, est co-fondatrice d'Élance DEI, un organisme qui vise à soutenir les entreprises en matière de DEI, c'est-à-dire de diversité, d'équité et d'inclusion. Dahlia a aussi œuvré au sein de la Guilde du jeu vidéo.

Dahlia Jiwan : Je me sens privilégiée d'être avec vous, entourée de panélistes aussi qualifiés dans le domaine. Moi, mon domaine est celui de la sociologie, des études féministes et des relations industrielles. J'ai œuvré en tant qu'intervenante de terrain pendant plusieurs années et ai fait beaucoup de consultation au niveau de la diversité, de l'équité et de l'inclusion. Concrètement, je crée des espaces inclusifs avec une lentille non oppressive, j'y intègre des perspectives féministes intersectionnelles puis de voir comment on peut construire les espaces avec cette lentille. Puis durant les dernières années, je me suis beaucoup penchée sur comment la technologie est un levier, pour créer ces espaces-là. Souvent, la technologie est perçue comme le contraire de cette humanisation de l'espace. On développe des outils justement, avec Élanç, pour voir comment la technologie au contraire peut être une plus-value et je suis très heureuse aujourd'hui d'être entourée de personnes aussi qualifiées pour en discuter. J'ai œuvré dans le domaine des jeux vidéo aussi pour aider à construire des espaces inclusifs, mais je vais aussi être bien à l'écoute des belles solutions qui sont amenées sur le panel aujourd'hui.

Julie-Michèle Morin : Merci beaucoup Dahlia, merci. Je vais maintenant présenter Pamela Fillon qui détient une maîtrise en anthropologie de l'Université Concordia. Elle anime des ateliers d'économie familiale radicale et d'herboristerie populaire à travers le projet Blueberryjams Montreal. Elle a aussi collaboré à la création du jeu vidéo *Floor Kids* du DJ canadien Kid Koala.



NEVER ALONE (UPPER ONE GAME, ALASKA, USA)

Pamela Fillion : Merci de m'avoir invitée ce soir. (...) Je suis excitée parce que j'ai des conversations qui sont un peu dans ma tête et je n'ai pas souvent l'opportunité d'en jaser avec d'autres personnes aux différentes perspectives et différentes expériences. Aujourd'hui je suis invitée en tant que joueuse et je suis donc la *gamer* du panel. J'ai une maîtrise en anthropologie féministe et critique, qui [s'ajoute] à ma perspective de *gamer*, mais cette perspective de *gamer* est beaucoup influencée par mon vécu, en anglais on dirait « *embodiment* ». J'aime explorer les choses d'un côté académique, mais aussi du côté de la curiosité, de l'ouverture. Les ateliers que j'ai commencé à donner dans les 5-6 dernières années mettent l'accent sur ça : essayer de développer de nouvelles habilités; partager les connaissances en essayant de nouvelles choses; se plonger les mains *dedans*.

J'ai appelé ça « l'économie familiale révolutionnaire ou radicale », un terme qui vient des États-Unis, un terme féministe aussi. C'est l'idée qu'on ne voit pas souvent le potentiel transformateur d'un [geste] comme apprendre à tricoter quand on n'a jamais tricoté ou apprendre à faire du cannage, apprendre à jardiner ou réapprendre, se réapproprier ces savoirs-là. Souvent, voit comme une séparation entre le jardinage et les jeux. On ne voit pas souvent des herboristes *gamers*. Moi, je suis vraiment là-dedans. Je suis aussi une joueuse de Donjon Dragon, 2-3 fois

par semaine, à l'intersection du jeu ensemble et du virtuel. Voici la perspective que je vais apporter aujourd'hui.

Julie-Michèle Morin : J'oublie que j'anime, tellement c'est passionnant! Je vais maintenant présenter Mathilde Geromin, qui est artiste de vidéo performance sonore et qui travaille sous le nom d'artiste lamathilde. Elle détient un baccalauréat en communication et en cinéma ainsi qu'une maîtrise en linguistique. Sa pratique artistique est caractérisée par le *Do It Yourself*, les enjeux identitaires ainsi que les rapports de force et d'oppression sociale. Elle est l'artiste derrière l'œuvre de réalité virtuelle *KICKWORD* qui est présentée dans l'exposition.

lamathilde : (...) Je pense qu'on a ici à peu près tous et toutes des visions intersectionnelles féministes, queers et décoloniales, et moi j'aborde toutes ces questions à chaque fois dans mon travail, que ce soit en performance ou en vidéo. Pour [*KICKWORD*], j'ai utilisé la réalité virtuelle comme un outil en fait. J'utilise tout comme des outils, tout est possible comme transformation : transformation de soi, transformation de nos vies et transformation pour les gens avec qui on travaille.

Je trouve que c'est très important d'être capable de se réapproprier tout et de ne pas avoir peur de le faire. Par exemple, moi je ne connaissais, mais alors, rien au jeu.

En fait si, quand j'avais 10 ans, j'ai créé un jeu. J'étais fan de cheval, donc il y avait du Texas Instrument et un code basique et j'ai créé mon jeu de cheval et ça m'a amusé trois minutes et après je suis allée refaire des cabanes. Donc le jeu, j'ai laissé ça de côté parce que ce n'était pas assez d'*embodiment* justement. Mais là avec la réalité virtuelle, j'ai trouvé que c'était un outil assez incroyable et un peu compliqué, mais je me suis dit qu'il y avait moyen de monnayer. Voici ma perspective par rapport au DIY et VR et techno.

Julie-Michèle Morin : Je présente finalement Sébastien Berton, qui est concepteur de jeux vidéo. Il détient un diplôme d'ingénieur généraliste qu'il a obtenu à Lyon et une maîtrise en informatique qu'il a complétée en Chine. Il a rejoint les studios de Scavengers en 2020 et il a participé à la création de jeu *Season : A Letter to the Future*, qui fait également partie de l'exposition.

Sébastien Berton : Quand on parle de milieux normatifs, je suis évidemment venu d'un milieu normatif et je pense que j'ai eu énormément de chance dans ma vie d'être passé à travers des expériences qui ont changé mon point de vue, notamment en Chine où j'ai passé 10 ans. J'ai appris le langage, la culture, qui ont détruit des morceaux de mon cerveau et les ont reconstruit différemment. Après, j'ai passé des années aux États-Unis où j'ai eu la chance d'être avec des communautés de *burners*, de *makers*, d'artistes interactifs qui encore une fois ont une vision très différente, très déconstructive, de mes propres valeurs et de mes propres visions.

les jeux sont devenus très important pour moi, dans des espaces de survivants puis dans les espaces de réduction des méfaits, pour aller aider les gens qui ont vécu des traumatismes, ou des gens qui sont, comme moi, en situation de handicap
- Pamela Fillion

Et après ça, COVID est arrivée, j'ai dû partir des États-Unis et j'ai eu un moment un peu difficile où je cherchais quoi faire, je ne voulais pas vraiment revenir dans le jeu vidéo classique on va dire et c'est là où j'ai trouvé Scavengers qui m'a donné une nouvelle vision de ce qu'on pouvait faire avec les jeux vidéo et comment on pouvait créer des expériences qui pouvaient être à la fois positives et transformatives ; pour changer la culture et la société autour de soi via les jeux vidéo... ou du moins essayer de le faire. Donc c'est la perspective que je porte aujourd'hui.

Julie-Michèle Morin : Merci tout le monde d'avoir pris le temps de vous présenter personnellement. Avant que je ne vous pose une première question, je tiens à souligner que (...) Je connais plus la réalité virtuelle, la réalité augmentée, mais moins les jeux vidéo, donc j'aime bien cette complémentarité entre nous ce soir. Ma première question concerne justement cette complémentarité-là. Je sais que vous venez tous de, pas nécessairement au sens strict, disons, de l'industrie du jeu vidéo. En fait, vous ne faites pas tous la conception de jeux vidéo, donc j'avais envie de savoir ce qui vous a amené dans l'orbite des jeux vidéo, pourquoi aller vers les jeux vidéo pour soit, en tant qu'artiste, traiter d'un enjeu, ou encore comme joueuse, qu'est-ce qui vous amène vers les jeux vidéo pour faire l'expérience d'un thème ou enjeu?

Iamathilde : Alors moi je ne suis pas du tout une joueuse, je ne suis pas dans les jeux vidéo, franchement voilà je n'y connais rien. Ce qui m'a emmenée à la VR, c'est la capacité d'être dans un corps et d'expérimenter autrement un espace et des activités,



NEVER ALONE (UPPER ONE GAME, ALASKA, USA)

des actions. J'ai l'habitude de faire de la vidéo et de la performance et là tout d'un coup, on pouvait créer les deux en même temps et faire vivre des choses à des gens et j'ai trouvé ça comme outil, c'est un outil pour moi et je trouve ça génial. Et puis quand on utilise un outil comme Unity qui sert à fabriquer des jeux, et bien je me suis dit que c'était aussi un outil pour fabriquer des vidéos. Donc en fait, je suis dans ce milieu-là de façon détournée, ce sont des outils super qu'on a sous les mains et qui sont parfois un peu compliqués d'utilisation, mais qui permettent tellement de chose. Tout est sur internet : je me suis formée toute seule et c'est pour ça que je suis là et que j'utilise ces outils-là... parce que je les trouve incroyables en fait.

Dhalia Jiwan : Un peu de la même façon, je ne suis pas dans la conception de jeux vidéo. Cependant, je suis dans les technologies où on observe la *gamification*. C'est que je le vois aussi comme un outil, bien que je ne le consomme pas de la même façon, mais beaucoup pour l'impact, nos mesures d'impact quand on travaille avec certaines communautés qui peuvent apprendre certaines choses à travers une expérience immersive. Quel est l'impact, est-ce qu'on peut avoir plus d'empathie envers des identités qui nous sont peu communes, dont on ne comprend pas nécessairement les réalités. L'univers technologique est un excellent outil, évidemment ça dépend toujours de comment on s'en sert. Je pense que c'est ça, quand on y va avec bienveillance puis avec discipline aussi, de voir exactement quels sont les impacts puis où on veut s'en aller, ça peut être un

outil super pertinent puis avec beaucoup d'opportunités. C'est ce que je trouve que le panel représente aussi.

Pamela Fillion : Je suis arrivée au jeu vidéo de deux différentes façons. J'ai toujours joué, comme quand j'étais petite, on jouait au Super Nintendo avec mes cousins souvent, *Mortal Kombat*, *Donkey Kong*, ces choses-là. Mais ce n'était pas une identité pour moi, je ne me considérais pas comme une joueuse, je considérais que je jouais quand je pouvais. J'avais tendance à ne pas finir les niveaux quand ils me fâchaient trop. J'ai travaillé beaucoup dans les liens communautaires, dans l'activisme, la justice sociale et environnementale, et un peu où ils se croisent. Beaucoup dans la justice alimentaire aussi. À un certain moment donné, un ami a co-fondé un organisme pour enseigner la programmation dans les écoles primaires et a demandé mon aide pour bâtir les processus, gérer les bénévoles, aider à grossir les partenariats avec les écoles. J'avais beaucoup travaillé auparavant les liens de l'éducation populaire où on va chercher de l'éducation par des méthodes hors des normes pour *spark the imaginary*, en allant chercher la curiosité. Donc j'ai travaillé pour cet organisme pendant un an. [À cette époque], j'avais déjà beaucoup d'amis dans les jeux, donc éventuellement j'ai commencé à jouer aux jeux que mes amis ont créés.

On a apporté des jeux vraiment cool dans des espaces avec des jeunes comme *Space Team*, qui est un jeu sur téléphone. J'ai pu voir en temps réel, minute par minute, ce que ça faisait dans les dynamiques des jeunes de jouer à ces jeux-là.

On enseignait des cours, comme le code HTML que j'ai enseigné. J'ai dû me l'enseigner à moi-même pour l'enseigner ensuite. Après ça, j'ai été coordinatrice de production pour aider la compagnie de gérance de Kid Koala avec leur projet nommé *Floor Kids*, qui a beaucoup évolué, et beaucoup changé avec le temps. Mais c'est un projet tellement merveilleux où tout était dessiné à la main. C'est un jeu qui célèbre les b-boys, les b-girls, le break dancing. Vraiment vraiment cool. En parallèle, les jeux sont devenus très importants pour moi, dans des espaces de survivants puis dans les espaces de réduction des méfaits, pour aller aider les gens qui ont vécu des traumatismes, ou des gens qui sont, comme moi, en situation de handicap ou qui ont, je ne veux pas dire des limitations mais plutôt des obstacles pour être en communauté avec les gens ou créer des liens. C'est à travers ça que j'ai vraiment plongé. Je dirais que je me suis donné la permission d'acheter beaucoup de jeux pendant la pandémie, et que, donc, la pandémie a ouvert comme un autre univers.

Sébastien Berton : C'est intéressant d'entendre parler d'apprentissage. Moi, j'ai commencé le jeu vidéo par le jeu de rôle notamment et la création de mondes et d'univers où on pouvait décider des règles et changer les règles. C'est cette notion plastique de l'univers, est intéressante pour aborder les problèmes sociaux par ce côté des univers... sans qu'on s'en rende compte l'univers est plastique. Ça peut se transférer à la société, pour se rendre compte que la société aussi est plastique, qu'elle peut être modifiée, être changée. Et comme espace d'apprentis-

sage, le jeu est pratiqué beaucoup quand on est petit, on se crée des univers, on peut expérimenter, on peut essayer des choses, on peut vraiment apprendre de cette façon-là et quand on grandit, ces univers disparaissent finalement et la société nous empêche d'explorer ces aspects-là. Avec le jeu vidéo, on peut recréer des espaces où on peut apprendre, où on peut de nouveau recommencer à apprendre aussi, qui est quelque chose qui, dans notre société aujourd'hui, est très très importante, parce que les concepts évoluent tellement vite. Il y a tellement de nouveaux concepts qui arrivent tous les jours que c'est un élément qui aujourd'hui me motive beaucoup.

Julie-Michèle Morin : Oui, c'est important ce que tu nommes, la notion de jeu. Ce verbe-là de *jouer* qui est quand même au centre de cette activité, autant du côté de la conception que du côté de la manière dont on va consommer les

C'est hyper important d'y aller, en tout cas pour moi, avec beaucoup d'amour. Je trouve que c'est la seule solution, parce que quand on y va dans la confrontation où on veut vraiment que les personnes comprennent la vie des autres, ça résiste.

- lamathilde

œuvres. Je reviendrais au concept de gamification, de ludification que tu as évoqué, sur le pouvoir de jouer à travers les procédés de gamification : comment il est intéressant autant de les déployer dans les jeux, mais dans certains cas aussi, de partir des jeux avec ces procédés-là de gamification vers l'extérieur, dans d'autres initiatives.

Dahlia Jiwan : Dans mon travail, j'aborde des sujets qui sont lourds sincèrement, qui sont sensibles, puis qui sont souvent perçus comme percutants. Selon à qui on parle, tous ne sont pas nécessairement contents d'aborder des sujets de diversité, des sujets d'équité ou d'inclusion. Ils ne sont pas contre, mais ils ont été confrontés à des expériences qu'eux considèrent peut-être frustrantes ou exigeantes. Quand on parle de se remettre en question, on sent que les gens sont épuisés. Quand tu arrives avec un concept de jeu, ça change le ton. Un des thèmes du panel aujourd'hui est l'empathie et c'est quelque chose qui résonne beaucoup dans ma pratique, comment on amène ça, comment on amène des sujets qui sont importants, on doit le faire avec un certain respect : pourquoi on fait ça, pourquoi c'est important, sans les banaliser, mais tout en préservant le lien avec la personne qui ne veut pas toujours nous entendre de la façon qu'on souhaite le dire.

Donc le jeu pour moi, ça met la table d'une façon complètement différente. Il y a des pous et des contres définitivement, mais ça c'est un impact qu'on a vu qui était super intéressant avec nos participants. On n'est pas allé super loin dans la

gamification, mais juste dans l'approche de l'empathie parfois avec l'humour sans banaliser certaines luttes, mais au moins essayer de faire redescendre la pression. Le jeu a cette habilité-là, sans nécessairement banaliser le contenu. Il y a aussi toute la question de l'immersion, qui est une autre partie qui est tellement engageante, dans du un à un. Moi c'est ce que j'aime beaucoup dans certains aspects de jeu : oui ça peut être plusieurs personnes, mais quand on le fait de un à un, tu es avec toi-même et la personne que tu confrontes, c'est toi-même. Tu n'as pas besoin de *debrief* avec quelqu'un qui est à côté, qui te regarde. Surtout avec la réalité virtuelle, étant dans l'immersion, tu te permets de te questionner toi-même sans avoir à confronter des regards liés à certains sujets. Quand on parle de racisme, de sexisme, de décolonialisme, c'est très confrontant, puis les gens malheureusement ne sont pas tous prêts à se confronter. C'est juste une réalité. Moi, je l'ai déjà été, « pas prête », puis là c'est un apprentissage, mais comment le jeu peut justement accélérer cet apprentissage-là, c'est vraiment intéressant.

Je pense que c'est beaucoup de se rapprocher d'un équilibre qu'on fait entre la perspective de la ou du joueur puis la perspective qu'on souhaite approcher. On peut faire ça dans une conversation, mais le jeu est tellement immersif que ça peut créer une proximité accélérée. Puis c'est moins confrontant qu'une conversation, parce que tu n'as pas l'impression que le jeu t'attaque nécessairement, ça va prendre plus de temps avant que tu te sentes insulté par un jeu.

Iamathilde : Le jeu que j'ai fait, c'est complètement ça en fait. Au départ, j'avais créé un système immersif. J'ai vécu une fusillade il y a quelques années et les gens ne comprennent pas ce que c'est que de vivre avec le trauma et le microtrauma liés à l'homosexualité, le racisme, etc. On en a beaucoup vécu dans la famille et je me suis dit bon, je vais créer un système pour que les gens comprennent, qu'ils le sentent en 360 et comme tu disais, les gens ne sont pas prêts en fait. Donc je leur faisais tester la chose et c'était hyper désagréable, ils étaient en colère contre moi. Je me dis OK, ça ne marche pas cette affaire, l'empathie comme ça, ça ne marche pas, on va trouver un autre truc. Il faut trouver quelque chose de doux, de joyeux et de gentil et surtout pour soi en fait, pour ceux qui ont vécu ces choses-là au départ, faisons-le pour nous-mêmes et peut-être qu'après, ceux qui vont l'essayer vont faire ah, ce n'est pas si pire d'y jouer en fait. C'est pour ça que j'ai créé ce jeu *KICKWORD*, pour lutter. Au départ c'était un jeu vraiment complètement intersectionnel, mais je ne suis pas capable d'aller jusque-là, donc s'il y a dans la salle des gens qui veulent investir dans le projet, allez-y !

Dans sa version actuelle, on ne joue qu'avec des insultes homophobes transphobes et je voulais que les personnes qui jouent puissent sortir de là avec beaucoup d'énergie, beaucoup de force et beaucoup d'amour pour soi. Ce jeu de lutter, c'est hyper important et ça permet d'avoir une discussion avec soi tout seul dans sa tête et de régler beaucoup de choses et si quelqu'un ne l'a pas vécu, l'amener dans ce jeu-là et dire « bon toi tu ne vas pas ressentir ce que j'ai ressenti, mais voilà, il y a de l'amour, il y a du jeu » Il se passe quelque chose et il se passe quelque chose au niveau de la société en fait. C'est hyper important d'y aller, en tout cas pour moi, avec beaucoup d'amour. Je trouve que c'est la seule solution, parce que quand on y va dans la confrontation où on veut vraiment que les personnes comprennent la vie des autres, ça résiste. Il y a énormément de résistance et ça ne marche pas, je n'y crois pas en fait.

Julie-Michèle Morin : Oui, l'amour c'est toujours la solution.



SEASON: A LETTER TO THE FUTURE (SCAVENGERS STUDIOS, MONTRÉAL, CANADA)

Sébastien Berton : Un truc que je trouve intéressant là-dessus, c'est le concept d'interaction que, bien comme vous l'avez dit, il y a des concepts qui peuvent être très difficiles à appréhender si on n'a jamais été en contact avec eux et l'avantage de l'interaction, c'est que ça permet de choisir aussi son niveau d'interaction avec un sujet notamment. On peut créer des systèmes où les gens qui, la première fois qu'ils jouent, ne vont peut-être pas vouloir y aller à fond, de vraiment avoir le concept complètement exposé devant eux, ils ne sont pas prêts et peut-être que le concept est là mais qu'ils peuvent choisir à travers leur expérience à quel point ils veulent s'engager et peut-être en jouant petit à petit apprendre à apprendre simplement des nouveaux concepts qui ne sont pas évidents, je pense, pour tout le monde.

Dahlia Jiwan : Ce que trouve vraiment intéressant de *KICKWORD*, pour avoir essayé le jeu, c'est que tu rentres dans une perspective qui n'est pas la tienne dès le départ, puis c'est ça, ça aide beaucoup à faire émerger une réflexion. Quand on a une conversation, nécessairement, il est difficile de se défaire de sa perspective. Alors que dans le jeu, il est possible de mettre la table pour que la première perspective ne soit pas la tienne. C'est dépayasant dès le départ, mais ça ne brusque pas de la même façon.

Julie-Michèle Morin : Je suis contente que vous parliez d'interactivité, parce que oui, on voulait parler d'empathie, mais on voulait parler plus généralement, disons, de transformation sociale. J'ai inévitablement l'intuition que parce que le jeu vidéo



SEASON: A LETTER TO THE FUTURE
(SCAVENGERS STUDIOS, MONTRÉAL,
CANADA)

requiert une forme d'interactivité, bien elle pousse nécessairement à l'action. C'est un présupposé de base et puis j'étais curieuse de vous entendre sur vos expériences sur le plan de la conception, mais comme joueur ou comme joueuse aussi, des différents niveaux d'interactivité, de la manière dont ça peut être un vecteur de transformation sociale.

Sébastien Berton : Un truc qui est vraiment intéressant avec *Season* notamment, le jeu qu'on vient de développer, sont les mécaniques : on peut prendre des photos dans le jeu, on peut créer une page de scrapbooking, ce genre de choses. Quand quelqu'un prend une photo dans le jeu, il regarde le paysage, il *frame*, il prend sa photo et, finalement, c'est très proche de la réalité, comme s'il prenait une photo dans la vraie vie. Le monde est abstrait, mais l'action, elle, est réelle. C'est pareil avec le scrapbooking : on a mis des mécaniques de scrapbooking sans récompenses. Les gens le font quand même parce que l'acte de création est réel, même si le jeu lui est abstrait et c'est là une des forces du jeu vidéo, le fait qu'on puisse créer des interactions, créer des gestes, qui vont rester avec les gens après le jeu, qui vont rester avec nous une fois qu'on a fini de jouer.

Iamathilde : Alors moi justement, l'interactivité c'était la base de ce qui m'intéressait dans le jeu en réalité virtuelle, parce que le geste est hyper important. J'ai travaillé beaucoup en *somatic experience* [expérience somatique], pour étudier comment nos corps réagissent par rapport aux traumatismes. Un geste revenait tout le temps pour essayer de changer son état de passif à quelque chose d'actif... il s'agis-

sait simplement du geste de la boxe. Et je me suis dit wow, il y a un truc super fort là-dedans. Si on pouvait utiliser ce geste dans une visée réparatrice et qui va au-delà de ce qu'on peut penser dans notre cerveau en fait. Les expériences étant très ancrées dans notre corps, j'avais besoin d'un jeu qui n'était pas statique, moi j'ai beaucoup de mal avec le statique. C'est pour ça que je ne suis pas une joueuse, j'ai besoin d'interactivité, j'ai besoin de corps et j'ai des problèmes de santé aussi, donc je ne peux pas tout le temps être debout, mais j'ai besoin d'avoir un engagement physique et la réalité virtuelle c'est assez fantastique pour ça. Maintenant c'est un peu plus développé, mais le jour où on pourra les mettre à nos pieds, être capable de se projeter dans un environnement et d'interagir entièrement de façon synesthésique avec notre corps, bientôt il y aura peut-être les odeurs, je trouve l'idée juste formidable pour faire changer les choses. Il se passe réellement des trucs dans notre cerveau quand on actionne notre corps à différents endroits. À la base, *KICKWORD* c'était comment créer un jeu à partir d'un geste en fait. L'hypothèse de départ, c'est le geste, comment je crée tout autour pour que ce geste soit primordial.

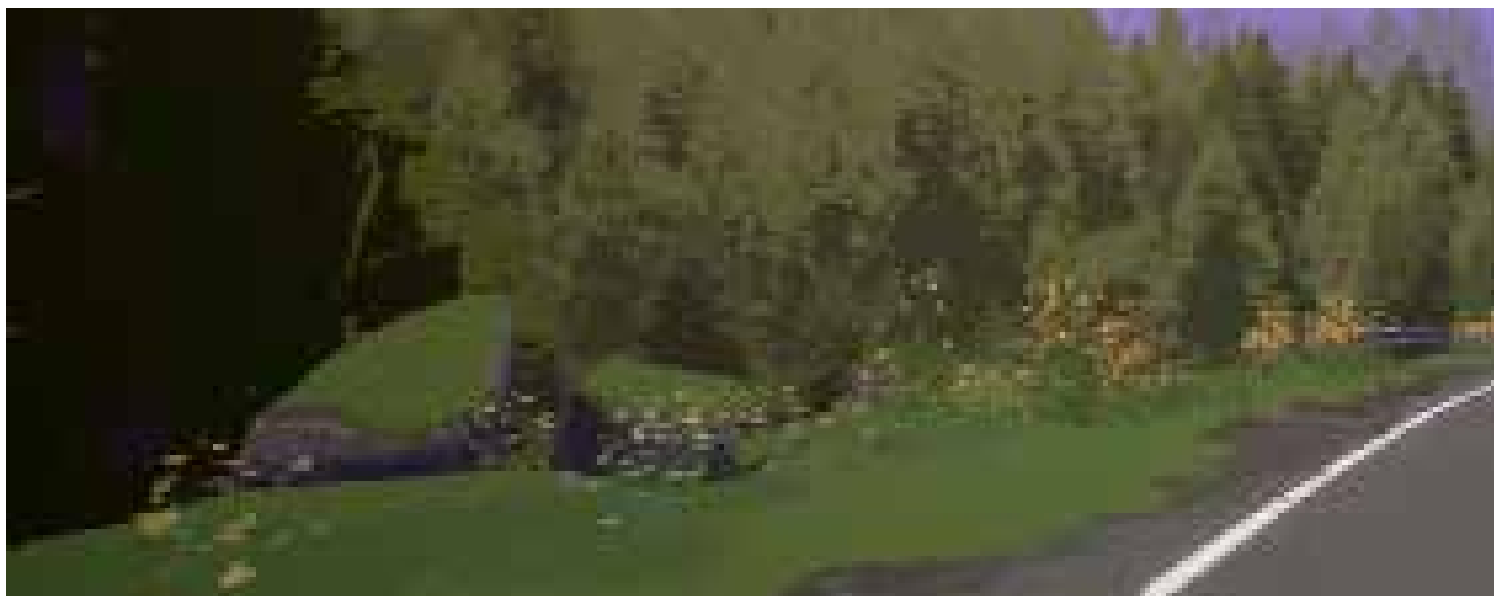
Pamela Fillion : Le grand potentiel des jeux vidéo, c'est qu'il y a toutes sortes de façon d'interagir. On a des jeux vidéo qui sont des jeux de textes où on clique sur certains mots, puis là ça ouvre un autre texte et c'est comme une histoire interactive, mais visuelle aussi, puis là il y a des gens qui rajoutent de la musique avec ça.

On a des jeux où tu dois créer un personnage vraiment complexe et où des centaines d'heures de jeu sont nécessaires pour arriver à quelque chose mais où il y a tant de possibilités. La personne qui joue a quand même un contrôle : à quel point la personne veut interagir, où elle veut arrêter. Moi j'ai déjà *punché* [frapper] mon écran une fois après quelques heures, on peut vraiment devenir *dedans*.

Il est vrai que c'est un art aussi, c'est un art de raconter une histoire puis d'apporter les sujets d'une manière permettant aux gens de les recevoir. Il y a un jeu qui est sorti de Montréal, *Boyfriend Dungeon* de Kitfox, qui a suscité de grosses réactions parce qu'un des personnages était un *stalker*. Malgré les avertissements de contenu sensible, les gens se sont sentis *stalkés*. Dans un sens, ils ont clai-

rement bien réussi le jeu si les gens ont ressenti ça. J'y ai joué, et puis parce que je le savais, ça n'a pas été un problème, parce que j'ai senti que j'avais consenti à ça, mais ça amène une grande variété de [ressentis]. Ça me rappelle un autre jeu qui est sorti de Montréal qui s'appelle *Spirit Farer* qui est vraiment comme un monde immersif, même si on ne bouge pas. On ne bouge pas, on bouge.

Tous les mouvements sont différents d'un jeu à un autre. Parfois, je trouve difficile d'aller d'un jeu à l'autre, parce que à cause du changement de *contrôles*, que je perds rapidement. C'est un peu une danse en fait, même si ce n'est pas un grand mouvement, il y a un rythme qui vient et qui est différent avec chaque jeu. On entre dans un différent mode qui peut être très calmant, ça peut être aidant



pour s'échapper. Mais oui, *Spirit Farer*, ça en était un jeu qui a vraiment bien réussi à aborder le deuil, mais d'une façon qui est accessible. Ça, j'ai trouvé ça super. Il y a plein de façons d'interagir dans ce jeu-là.

Il y a tellement de possibilités pour les jeux, on peut aller de quelque chose comme le Texas Instrument, le Raspberry Pi, à des installations où on utilise notre corps. Il y a *Ice Rink*, le patin en ce moment qui a de la musique, mais c'est un jeu ça. Il y a des éléments multimédias là-dedans. En vérité, ce qu'on considère un jeu, ça peut être aussi très vaste.

Julie-Michèle Morin : Oui, on peut avoir une conception assez élargie du jeu si le présumé de base, c'est juste la question, disons, de l'interactivité ou de l'immersion. En effet, on n'est pas limité au jeu vidéo dit traditionnel sur moniteur, je suis tout à fait d'accord avec toi. Tu nommes quelque chose de passionnant : tu invoquais la question du consentement. Je crois que c'est vrai qu'on n'en parle pas souvent et je serais vraiment curieuse de travailler cette question-là avec vous. Quand on *design* des scénarios interactifs où on va demander à des gens de faire des choix, de poser des actions - on a parlé aussi de somatisation, d'*embodiment* - le corps est en jeu aussi. Je serais curieuse de vous relancer sur cette question-là du consentement. Est-ce une question qui vous a déjà traversé l'esprit sur le plan de la conception de vos œuvres ou est-ce que des fois comme joueuses, vous avez été confrontées à des limites justement ? J'investiguerais cette question-là avec vous si vous voulez.

Iamathilde : Parce que c'est un truc qui me choque beaucoup en fait, j'ai testé plein de jeux en réalité virtuelle et c'est souvent des jeux militaro-industriels, où on tire sur les gens. Ayant vécu une fusillade dans la vraie vie, je me retrouve dans des situations où je joue et, tout d'un coup, je ne m'y attends pas, il y a quelqu'un qui a un *gun* [fusil] et qui est sur ma tête et je n'ai pas consenti à ça nulle part. Chaque fois,



SEASON: A LETTER TO THE FUTURE
(SCAVENGERS STUDIOS, MONTRÉAL, CANADA)

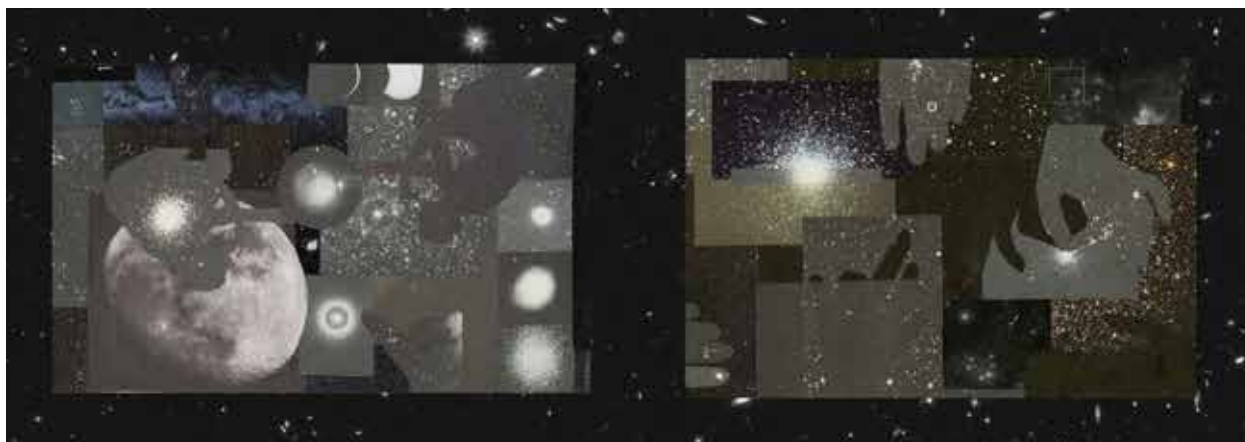
[...] il y a plusieurs chemins et je pense que le chemin de l'empathie, c'est le chemin qui brusque moins, mais ça ne veut pas dire que c'est le bon non plus. Je pense que des fois, il y a des jeux qui peuvent déranger et c'est correct. Il y a des discours qui doivent déranger et tout dépend du public à qui on souhaite s'adresser, ainsi que le contexte et la récurrence qui fait grandement partie de l'apprentissage.

- Dahlia Jiwan

je suis obligée d'arrêter les jeux, parce que je ne peux pas et je me dis que personne n'a pensé à un consentement là-dedans... je ne sais pas, un bouton de non, il ne faut pas que la personne me tire dessus, vienne sur moi. Je trouve ça horrible, donc c'est pour ça que quand j'ai créé mon jeu, je me suis dit je le proposerais qu'à des gens qui vont être capables de faire le geste de boxer. Et bon, c'est un consentement de départ quand je demande aux gens « tu veux jouer, il faut boxer ». Je crée des outils pour les gens qui ne vont pas vouloir être à l'aise de faire un geste comme ça, mais d'utiliser quelque chose de plus proche, de moins violent, parce que c'est hyper important, je ne suis pas capable qu'on m'impose quelque chose qui va me faire du mal quoi.

Donc encore une fois, c'est une des prémices pour le jeu, de commencer avec qu'est-ce qui va poser problème, à qui ça peut s'adresser, et j'ai pensé aussi à mes amis sourds. Ces personnes-là, elles sont sourdes, elles ne vont pas entendre les sons des insultes, ça va n'être que visuel, comment elle peut se sentir agressée par les espaces, etc. Tout ça c'était hyper important et les consentements aussi. Comment les gens sont dans les espaces avec leur propre sensibilité. Et il faut toujours penser à toutes ces transdisciplinarités et trans corps etc., et ce que je trouve dommageable dans le milieu des jeux et je ne connais pas tant non plus, c'est ce truc complètement centré sur une norme, une personne, en général un homme blanc occidental hétérosexuel et je trouve ça très problématique.

Julie-Michèle Morin : Est-ce que quelqu'un d'autre voulait réagir ?



URANOGRAPHY (I-VI) (RACHEL M. THORNTON. NOUVEAU-BRUNSWICK, CANADA)

Dahlia Jiwan : Moi aussi, plus tôt dans ma carrière, à moment donné, on m'avait donné un outil pour faire de la sensibilisation, puis c'était de la réalité virtuelle. Puis l'expérience avait un *trigger warning* [avertissement], mais c'était pour de la sensibilisation sur la violence sexuelle. Finalement, ce n'était pas du tout adapté. Selon qui l'utilisait, ça pouvait être extrêmement *triggering* [anxiogène], malgré l'avertissement. J'avais beaucoup de questions, au point où je me disais qu'il s'agissait d'outil non adapté. Dans ton jeu *KICKWORD*, il y avait deux options : donner un coup ou utiliser une autre option. Dès que tu as mentionné l'autre option, la première chose que j'ai pensé c'est *oh my God, this is the best* [oh mon dieu, c'est super]. Il y a une raison pourquoi il y a une deuxième option, parce que de frapper dans le vide avec beaucoup de force, ça peut convenir à certaines personnes, mais ça peut ne pas être de cette façon qu'on veut réagir aux insultes. J'ai beaucoup aimé ça.

C'est une nécessité de se poser plusieurs questions dans la conception et ça a un impact énorme. C'est sûr qu'on ne peut pas couvrir toutes les bases, mais quand on se regarde et qu'on se demande quelle est notre priorité, qui est l'auditoire, puis pourquoi le jeu a été fait de cette façon-là. C'est pourquoi je suis si excitée d'être sur ce panel-ci, parce qu'on a des perspectives différentes à la table et qu'il y a une prise de conscience sur la position de chacun qui influence le jeu. J'ai eu l'expérience du jeu et d'entendre ensuite ce qui avait été pensé ou non durant la conception me fait réaliser combien ces réflexions m'avait sauté au visage sans que ça ait été nommé en amont.

Sébastien Berton : Effectivement, je crois qu'on est très tôt dans le jeu vidéo pour la prise de conscience du fait qu'on ne *design* pas pour une seule personne. Dans les jeux, surtout dans les jeux *online* [en ligne] et mais aussi dans les communautés *online* [hors-ligne], il y a énormément de toxicité et de problèmes, c'est une toxicité qui est aussi dans le monde réel, évidemment, je pense qu'on est tous au courant de ça. Mais ce qui est intéressant, sur une note positive, c'est qu'il commence à y avoir des designs qui réfléchissent à comment gérer la toxicité dans les jeux en ligne et je pense que ce genre de design va être vraiment prometteur pour des applications plus grandes dans le futur. Notamment, je pense qu'il y a des jeux comme *Sky of Light*, dont le design est autour d'interactions positives et sur comment amener les joueurs qui ne se connaissent pas à créer et à devenir une communauté ensemble autour de gestes simples et de gestes positifs. Il y a quand même doucement une sensibilisation et un éveil, je pense, de la communauté des joueurs qui arrive.

Dahlia Jiwan : Il y a aussi une plus grande diversité de créateurs, de créatrices, ça aide je dois dire. Moi, je n'ai pas créé mais, avant de rentrer dans la communauté des jeux vidéo, ma perception était basée beaucoup sur ce qu'on voit dans les médias. Une fois que je suis entrée, j'ai rencontré les personnes qui créent ces jeux vidéo et oui, certains représentent la norme, mais il y en a énormément qui ne représentent pas la norme, qui créent beaucoup de contenu très intéressant. Passer par la représentativité puis multiplier les narratifs à travers la création est vraiment la clé.

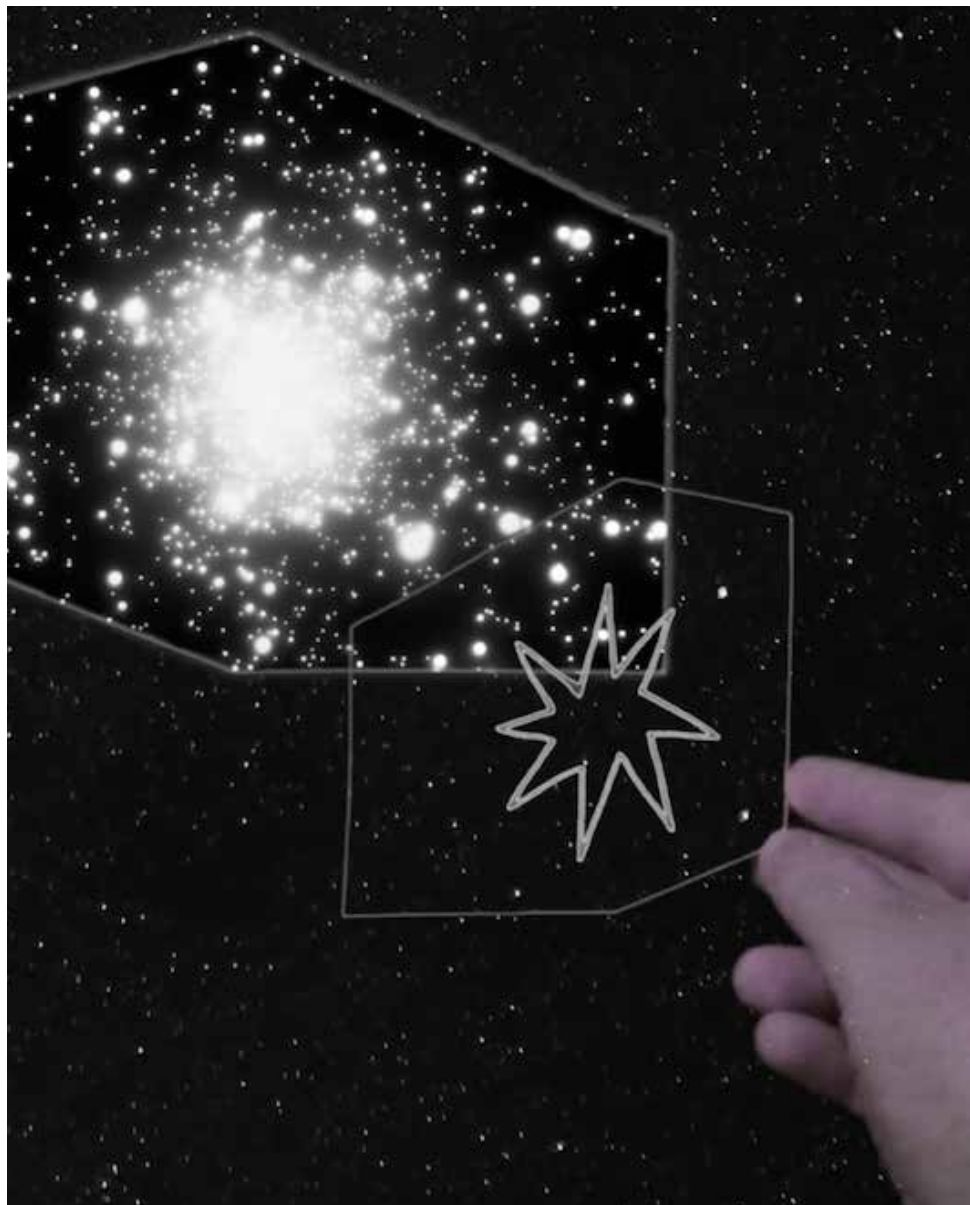
Julie-Michèle Morin : Est-ce que vous sentez dans les dernières années que les imaginaires en jeu vidéo se sont diversifiés à Montréal ou en général? Je serais curieuse de vous entendre.

Pamela Fillion : À l'époque où je travaillais pour l'organisme de programmation, il y avait déjà un grand mouvement pour ça, on voyait Pixelles qui créait un incubateur de jeux pour les gens qui ne sont justement pas assez représentés, et pour combattre le problème du sexisme et de la violence sexuelle dans les jeux. Pixelles le faisait en élevant, *lift up*, en aidant de nouvelles personnes à entrer dans l'industrie; en ayant des conversations difficiles ; en se mettant dans des positions difficiles aussi. On y avait des leaders qui avaient des conversations importantes. Il y a des personnes comme les directrices de Kitfox, le jeu *Boyfriend Dungeon* dont je parlais tout à l'heure, où tu vas à des rendez-vous avec des gens qui se transforment en différentes armes, avec des épées, des haches, des trucs comme ça, un chat avec des griffes aussi, en tout cas. Elles ont mis un *content warning*, un *trigger warning* [avertissement] au début et puis ont essayé différents modèles dans l'industrie. Comment gérer de gros problèmes alors que les créateurs qui travaillent dans l'industrie sont souvent poussés au burnout, avec des conditions de travail pas toujours faciles. Comment imaginer différentes façons... ils essaient.

Je vois un changement. J'ai des amis qui ont été parmi les premières victimes en ligne de *gamergate* et on a vu d'importantes conversations qui sont sorties de là. Je pense que c'est une des choses les plus importantes, d'avoir une plus grande diversité dans les créateurs de jeux et d'avoir ces conversations-là. On a des compagnies de jeux *mainstream* qui ont créé des jeux avec des personnages très bien représentés, des personnages queers, trans, et j'ai vu le discours des gens changer. Je ne sais pas si vous faites ça, mais moi des fois je regarde sur YouTube des gens jouer à des jeux, et on voit que le discours change et que les joueurs apprennent. Ce sont des personnes qui, autrefois, n'auraient pas eu un discours qui utilisent des pronoms, qui comprennent la différence entre sexe et genre. On voit ce changement-là. Il y a encore du chemin à faire, mais moi personnellement je le vois.

Julie-Michèle Morin : Sur le sujet de l'empathie, quand on est face à des jeux qui sont préoccupés par la question de diversification des imaginaires par exemple à travers plein de moyens comme la représentativité par exemple dans les personnages et les avatars qui sont mis en scène ou dans les scénarios en général. Quel est, selon vous, le rôle que peut jouer l'empathie dans l'éducation entre le joueur, la joueuse et les univers représentés ? Est-ce que si ce potentiel-là s'articule autour de l'empathie, ça peut la stimuler chez les joueurs ?

Iamathilde : Je vais être radicale dans ma réponse. Je ne crois pas trop à la puissance de l'empathie des jeux. Par contre, je crois à la répétition du jeu avec l'empathie et c'est comme avec les livres, les films, peu importe les formes d'art : plus on va voir des histoires différentes, plus on va s'intéresser à des gens qui ne vivent pas comme nous, plus on va être ouvert d'esprit. Mais je ne crois pas à un jeu transformateur d'une personne qui va, je ne sais pas, une personne blanche qui ne connaît rien au racisme, qui ne l'a jamais vécu et qui va jouer à un jeu qui sensibilise au racisme, je ne crois pas à la puissance transformative de ce jeu-là de la personne qui va arrêter son jeu, qui va faire ah, mais j'ai tout compris au racisme ! Non. Mais je pense à la répétition, donc plus il y aura de jeux qui vont avoir ces perspectives empathiques, plus les gens vont y jouer et peut-être que quelque chose va changer. Mais au fond, je trouve que ça revient à la question de



URANOGRAPHY (I-VI) (RACHEL M. THORNTON. NOUVEAU-BRUNSWICK, CANADA)



départ, que l'empathie, dans notre société capitaliste, est une espèce d'envie de changement des gens, alors que les gens en fait ils sont très au courant. C'est juste que c'est tellement compliqué changer sa vie et sa vision, parce qu'ils sont confortables comme ça, que bon voilà quoi donc... Je pense qu'il faut les forcer à regarder, lire et jouer autrement, mais que ça va être long longtemps.

Julie-Michèle Morin : Est-ce que quelqu'un d'autre veut réagir ?

Dahlia Jiwan : Notre équipe travaille énormément avec l'empathie, mais je suis d'accord avec ce qui a été mentionné, c'est un choix à l'interne qu'on a pris. Réellement, il y a plusieurs chemins et je pense que le chemin de l'empathie, c'est le chemin qui brusque moins, mais ça ne veut pas dire que c'est le bon non plus. Je pense que des fois, il y a des jeux qui peuvent déranger et c'est correct. Il y a des discours qui doivent déranger et tout dépend du public à qui on souhaite s'adresser, ainsi que le contexte et la récurrence qui fait grandement partie de l'apprentissage. De multiplier les narratifs pour éviter qu'un jeu unique ou un narratif unique mène à une réalisation. Je suis d'accord que ça ne peut pas tout changer, comme tout apprentissage, il faut que ça soit en continu. Surtout, quand on parle de ces sujets-là, ce n'est pas une case à cocher, c'est de se confronter, de savoir que ça va être le travail d'une vie et d'accepter qu'on le fasse ce travail-là. Mais nous ce qu'on voit sur le terrain, et à travers nos résultats, c'est que l'empathie est un bon véhicule pour essayer de pousser les gens à aller un peu plus loin.

Ça peut paraître un peu sneaky [manipulateur], parce qu'on arrive en disant « on ne te brusque pas », mais au final, on parvient à créer un lien de confiance où on est capable de s'entendre qu'on n'aura pas d'autre choix que d'être brusqué. L'empathie, c'est de se dire qu'on doit confronter la réalité, en s'entendant ensemble qu'elle n'est pas très belle, et que si on a les deux du bon sens, bien on va travailler dans ce bon sens. Le jeu peut-être un outil mais ce n'est pas le métier de tout le monde [de travailler en diversité, équité et inclusion]. Moi j'en ai fait ma carrière, mais je pense que c'est un choix personnel, alors que ça peut être utilisé de l'autre côté, ça peut être utilisé pour guérir ou juste comme forme de self care, ou juste du care tout court. L'empathie d'une personne à l'autre, ça peut être merveilleux, parce que c'est un gros travail d'essayer de changer le monde quand on peut aussi juste mettre un baume sur nous-mêmes parfois.

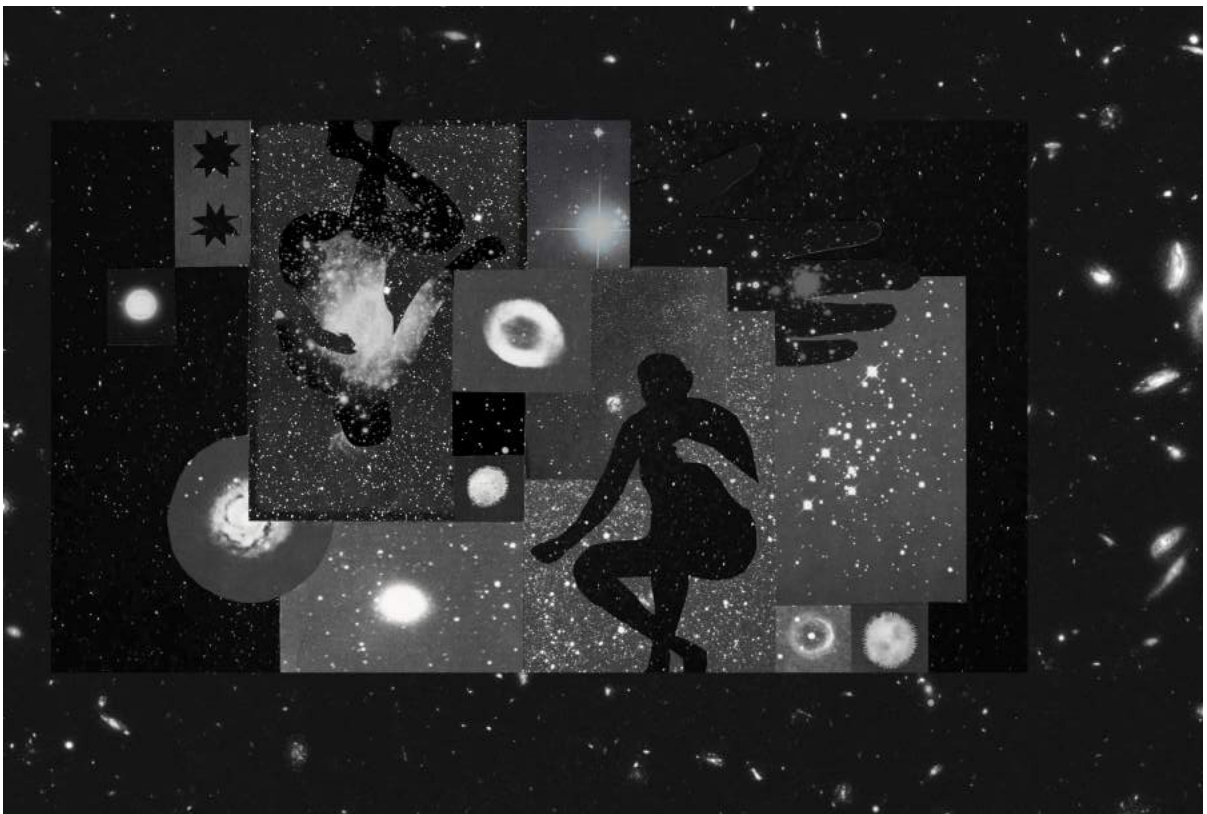
Julie-Michèle Morin : C'est un peu le revers de ma question. Je voulais aussi parler d'auto-empathie, du potentiel du travail de réparation que les jeux vidéo peuvent susciter. Je nous laisse poursuivre sur la question de l'empathie, mais en gardant en tête que oui, que c'est aussi l'empathie qu'on peut ressentir soi-même pour soi.

Sébastien Berton : Comme créateur, on voit les gens jouer, *streamer* les jeux, on commence à voir des gens jouer au jeu et c'est marrant de voir les gens jouer à nos propres jeux, quelque chose qu'on ne faisait pas du tout avant et je pense que ça apporte beaucoup à la façon de

s'ouvrir, à se rendre compte que les gens qui jouent au jeu sont des gens qu'on n'avait pas comme public en tête au début, et ça, je pense que c'est vraiment incroyable de voir des gens de tout univers, des gens qu'on n'aurait jamais rencontrés jouer à son jeu et faire des commentaires de toutes sortes, positifs, négatifs. Ça ouvre l'esprit énormément. C'est un travail de longue haleine, nous aussi on peut le voir dans les réactions au jeu, on voit les gens qui sont à la limite, qui disent ah ouais, tiens justement, c'était génial, et il y a les gens qui sont ah non, ça je ne comprends pas. Et je suis d'accord qu'un jeu ne va pas résoudre l'univers, c'est sûr, mais c'est la normalisation, la répétition qui va créer le changement.

Pamela Fillion : Je vais le prendre d'une façon un peu différente. C'est que moi, concernant l'empathie, je vois le jeu comme une possibilité de créer une expérience ou un langage commun que les gens peuvent après utiliser pour développer une ouverture aux autres personnes. On voit des jeunes de partout dans le monde jouer à *Minecraft*, c'est une expérience qui peut se partager, c'est un langage qu'on peut parler même si on ne parle pas les mêmes langues. C'est la même chose pour le Donjon Dragon, quand je joue à une table, même si on n'est pas nécessairement en train de parler d'enjeux difficiles, on a des expériences qu'on vit ensemble, puis éventuellement, on peut prendre ces expériences-là pour aborder des sujets difficiles avec des gens. Il s'agit de créer un lien à travers la différence. Ce qui est cool, c'est que dans les jeux, même ceux considérés comme traditionnels dans les cercles un peu moins ouverts à ça, on voit le message que pour battre le boss - parce que moi j'aime en tant qu'anticapitaliste lorsque le but c'est de battre les boss - il faut une équipe avec différentes forces, puis différentes choses. Si toute ton équipe est constituée de rogues, ça va être drôle, comique, mais il faut quelqu'un qui guérit, il faut quelqu'un qui a des potions, si j'utilise les métaphores. Donc comme on disait tout à l'heure, c'est un outil, puis c'est un outil qui peut être utilisé pour aller chercher ces choses-là, mais je ne pense pas que seul, ça puisse le faire.

Je pense qu'on peut créer des histoires qui ont comme effet de créer de l'empathie, et ça c'est vraiment un *storytelling gift* [don narratif], mais je pense que parfois, il faut encadrer autour. Parmi les communautés en ligne, même s'il y a beaucoup de toxicité, il y a aussi des gens qui découvrent qui ils sont à travers l'exploration dans des jeux. Moi j'ai beaucoup d'amis qui sont queers, comme moi, ou qui sont trans, et certains jeux les ont aidés à pousser les limites, essayer différentes choses. En anthropologie, on dit souvent que pour vraiment ouvrir son esprit, il faut déconstruire *the self* [se déconstruire soi] et avoir une crise d'identité. Les jeux, ils permettent ça... Par exemple, tout d'un coup, tu es dans le parc Jarry où il y a des mots qui parlent, mais les mains que tu as mises dans le jeu par exemple n'ont aucune identification, ça pourrait être n'importe qui : c'est moi, mais ce n'est pas moi. C'est un outil avec des potentialités. Dans la guérison, le *self empathy* [empathie envers soi] je crois que là, on le voit beaucoup. Comme en *drama therapy*, on voit souvent le potentiel d'observer des choses et de pouvoir ensuite les nommer pour soi. On voit ça dans les jeux aussi. Ça donne un langage en commun pour parler d'expériences difficiles. Dans mon emploi (quand je ne joue pas à des jeux!) on travaille avec la violence basée sur le genre et la violence domestique, et on utilise beaucoup la thérapie, la *drama therapy*.



URANOGRAPHY (I-VI) (RACHEL M. THORNTON. NOUVEAU-BRUNSWICK, CANADA)



REGARDEZ LE SOLEIL JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE UN CARRÉ, 25 FÉVRIER 2023, MONUMENT NATIONAL, MONTRÉAL

Ce qui est cool, c'est que dans les jeux, même ceux considérés comme traditionnels dans les cercles un peu moins ouverts à ça, on voit le message que pour battre le boss - parce que moi j'aime en tant qu'anticapitaliste lorsque le but c'est de battre les boss - il faut une équipe avec différentes forces, puis différentes choses. Si toute ton équipe est constituée de rogues, ça va être drôle, comique, mais il faut quelqu'un qui guérit, il faut quelqu'un qui a des potions...

- Pamela Fillion

Le non verbal aussi. Puis je crois que le jeu vidéo est très proche de ça, c'est une ressource qui peut aller très loin. Une session de *drama therapy* dans une salle communautaire, c'est très intime, c'est super, mais imaginons si on veut être capable de partager cette expérience-là avec plusieurs genres ou de donner cet outil à plusieurs, à travers différentes communautés, voire même créer différents outils pour différentes communautés; il faudrait même préféralement que la communauté puisse elle-même la créer. Je vois du potentiel là-dedans.

Iamathilde : À propos de *self care*, c'était aussi la base de mon jeu, de faire quelque chose pour nous, pour se réparer... et ça marche. Disons que c'est un jeu qui a très bien fonctionné avec les vieux *pédés*, parce qu'il y a l'insulte pédé là-dedans, et beaucoup d'entre eux se sont fait taper sur la gueule et n'ont jamais pu de leur vie donner des coups en retour. Et les personnes qui ont été le plus touchées et qui ont même changé de position encore après le jeu, disons, ce sont ces personnes-là. Pour moi, c'était un peu miraculeux que, justement, un jeu puisse changer quelque chose à ce point. Il y a un effet réel, et il peut être très réparateur, et je trouve que ce serait intéressant qu'on fasse beaucoup plus de recherche là-dessus en fait, parce que c'est assez magique quoi, c'est un peu comme l'hypnose. C'est magique, ça fonctionne!

Julie-Michèle Morin : C'est intéressant parce que je vous écoute et souvent on va qualifier les jeux vidéo comme étant vraiment des environnements immersifs et souvent, l'immersion est la chose qui est la plus récurrente. Depuis le début de la conversation ici et là, je me rends compte à quel point au contraire, ce qui fait jaillir des espaces de réparation, c'est un peu l'espèce de microdistance, l'espèce de

saine distance entre soi et l'univers représenté. Je ne sais pas, j'aimerais ça vous entendre encore plus sur cet écart-là, quels possibles émergent dans cette distance-là saine et qui semble très fertile. Je ne sais pas, est-ce que vous vous en servez du côté de la conception?

Sébastien Berton : Hum, intéressant. Ça revient un peu à ce que je disais plus tôt, quand on joue au jeu, il y a une différence par rapport à regarder un film versus la distance entre le caractère [personnage] et le joueur. Prenons l'exemple des dialogues : quand il y a un choix dans un dialogue, qui répond au choix? Est-ce que c'est le caractère ou est-ce que c'est le joueur? Et souvent, on se rend compte qu'on pose la question au joueur plus qu'au caractère en fait et je pense que c'est là où la différence apparaît. Ça dépend des joueurs, il y a beaucoup de jeux qui prennent presque l'animation des films, c'est-à-dire de créer un personnage très concret, qu'on suit comme dans un film, mais il y a aussi les caractères qu'on appelle une *coquille vide*, qui sont faits pour que le joueur puisse s'épanouir dans cette coquille, dans le jeu et créer sa propre version du personnage. Et c'est là où on voit toute la dimension, comme tu dis, cette microdifférence entre qui est le joueur et qui est le personnage. Et je pense que quand on pose des questions, on les pose au joueur, pas au personnage et ça c'est important de se le rappeler : à qui on s'adresse quand on veut faire un jeu? On s'adresse au joueur qui joue. Quand on commence à avoir cette perspective, ça change la façon dont on crée les jeux.

Pamela Fillion : Ça me fait penser aux trois journées que j'avais entre le dépôt de mon mémoire de maîtrise et le retour au travail après Noël. J'essayais de jouer à *Cult of the Lamb*. Moi, j'aime vraiment les jeux qui ont l'air dessinés à la main, des jeux au look un peu *mignon*, mais



KICKWORD (LAMATHILDE, MONTRÉAL, CANADA)

un peu *dark* aussi, j'avoue que j'aime être confrontée. Le deuxième jeu que j'ai acheté pendant la COVID, c'est un jeu qui vraiment difficile pour les gens qui *gament* depuis plusieurs années. Dans mon cas, c'était le deuxième jeu où que je me mettais vraiment dedans. En ce moment, je joue à un jeu qui s'appelle *Darkwood* qui est super stressant, ça me donne des palpitations au cœur, je ne sais pas pourquoi je fais ça, mais en tout cas. Pour en revenir à *Cult of the Lamb*, il s'agit d'un jeu où tu dois créer une petite secte, et tu dois faire plein de décisions. Moi, en prenant les décisions, ça m'a confrontée à ma capacité de me laisser, me permettre de ne pas suivre mes valeurs. Dans le jeu, tu peux traiter ta secte d'une façon *sweet*, gentille... ou aller de l'autre côté. J'essayais de me dire « enveille, go, *be dark!* » Mais je n'en étais pas capable, même si personne ne me regardait.

Ça m'a forcée à réfléchir. Je fais un grand travail en ce moment avec une activiste sur le *shame*, *guilt* [la honte et la culpabilité] et toutes ces choses qui limitent la guérison. Parce que ces choses-là bloquent l'empathie, bloquent les discussions sur ce qu'on a besoin de faire entre autres sur les enjeux de violence, les luttes anti-oppressives. Ce qui est intéressant, c'est que quand on a la microdistance pour se projeter dans le choix du personnage en ayant un dialogue avec soi-même sur pourquoi je prends cette décision-là. Parfois, les joueurs rejouent les jeux plusieurs fois [pour voir le résultat selon différentes décisions], mais moi je n'ai jamais vraiment fait ça, je pense que c'est là le potentiel. C'est qu'on peut se projeter dans cet espace-là, c'est là que l'interrogation, la déconstruction arrive. On peut faire des choix, puis après s'interroger sur comment je me sens vraiment d'avoir fait ça.

C'est un espace, comme avec *KICKWORD*, où on peut donner des coups de poing sans que tout un système autour de nous dise que tu n'es pas supposé, que la colère c'est mauvais. Je ne sais pas c'est quoi les dialogues que vous avez eu dans votre vie, mais moi ça en est un. Quand j'ai joué à *KICKWORD*, [j'avais plein de sentiments quant à] donner des coups de poing. Dans ma vie, comme survivante, j'ai été très fâchée et après, j'ai eu beaucoup beaucoup de honte vis-à-vis ça. Mais en jouant à *KICKWORD*, je me suis permise de dire « non, vas-y ». Je pense que c'est ça l'espace qui est là, le choix qui est posé au joueur, c'est un choix, mais pas vraiment ton choix aussi, et ça permet beaucoup. Ça ouvre la conversation avec l'autre personne qui a joué au jeu pour parler de ces sujets-là.

Julie-Michèle Morin : Peut-être que la qualité cardinale du jeu vidéo ce ne serait pas nécessairement l'empathie, mais en tout cas l'introspection, la capacité à produire des espaces d'introspection. Est-ce que vous avez d'autres contre-propositions à l'empathie, qui n'a pas été rejetée en bloc, mais qui a été interrogée quand même?

Pamela Fillion : Je proposerais qu'avoir l'introspection, c'est avoir la curiosité. Il y a beaucoup de forces dans la société d'aujourd'hui qui ferment, qui arrêtent la curiosité, qui bloquent la curiosité, qui dicte une façon de penser sur certaines choses. À l'école, soit au primaire, soit au secondaire, soit après, on est conditionnés à penser d'une certaine façon, puis ensuite dans des disciplines, on doit aussi penser de certaines façons, soit en anthropologie, en philosophie, etc. Les jeux donnent la possibilité de retomber dans cette chose que l'enfance permet, avant d'être conditionné; d'avoir une curiosité. Un enfant va goûter la boue, parce que personne ne lui a dit « tu n'es pas supposé goûter la boue ». Mais pour comprendre ce que c'est, sa température, son goût, c'est quoi ça ? L'enfant n'a pas une seule façon d'interagir avec les choses.

Dans les jeux *mainstream*, grand public, avec de gros budgets, tu n'es pas plongé dans un monde, tu n'as aucune idée de ce qu'il se passe, tu dois t'orienter. Ton personnage au début n'a pas vraiment de force. La curiosité fait que tu veux découvrir ce que tu peux faire, qu'est-ce qui est quoi dans ce monde-là, qui est ton personnage. Pour moi, la curiosité est la première étape, puis ensuite c'est l'introspection.

Dahlia Jiwan : Je suis vraiment d'accord, et ça permet d'oser. Je me rappelle quand j'étais plus jeune et que je jouais à des jeux. J'ai grandi dans un environnement tu fais les choses comme il faut, puis tu excelles. Ça veut dire que dans un jeu où j'avais neuf vies, je les protégeais ces neuf vies et j'essayais de ne pas aller trop près de l'eau au cas où je tomberais par exemple. Mais finalement, tu apprends que c'est correct, qu'il y a plein de narratifs que tu peux créer. Que tu peux mourir puis tu vas être correct. Je pense que tu apprends beaucoup là-dedans à oser, parce que tu as plein de possibilités. Comme avec *KICKWORD*,

juste de frapper dans le vide comme ça, c'est... on ne le ferait pas normalement. Tu développes ta capacité à oser dans un environnement virtuel.

Iamathilde : Par rapport à la création et à l'idée « d'oser » : j'ai suivi une formation Pixelles que je recommande à toutes les personnes qui veulent intéressées, elles sont extraordinaires ces femmes.

Julie-Michèle Morin : Peux-tu présenter peut-être le collectif à tout le monde ?

Iamathilde : Le collectif Pixelles est issu du milieu des jeux vidéo, ce sont des femmes (personnes qui s'identifient comme femmes) qui, de façon bénévole, veulent investir le jeu et propose aux personnes qui n'ont jamais fait un jeu d'en faire. Des bénévoles vont t'aider à créer ce que tu as en tête et évidemment, il faut que tu travailles de ton côté toute seule, mais il y a des gens qui vont t'orienter, te faire des recommandations et te mettre en relation avec des contacts ; vont t'expliquer comment fonctionne le milieu du jeu vidéo. On y parle de l'industrie. Parce que là, depuis le début de cette table-ronde, on n'a pas parlé d'industrie, mais on est dans une industrie du jeu vidéo et c'est là où moi, j'ai un gros et sérieux problème. Je viens du milieu des arts et je prends l'outil jeu vidéo comme une technologie et je ne suis pas dans le milieu, donc mon jeu ne va jamais être développé, parce que j'utilise des choses qui sont complètement *hackées* la plupart du temps. Le casque Oculus appartient maintenant à Facebook qui a fermé toutes les manières de pouvoir utiliser des mains, donc les mains avec lesquelles vous

jouez à mon jeu, elles sont complètement *hackées*, je n'ai pas le droit d'utiliser ces mains-là. Toutes les envies qu'on a de faire autrement, pour le moment, ne sont pas possibles.

C'est dommage parce que c'était un milieu dans lequel on aurait pu expérimenter tant de choses de tellement de manières différentes et tout de suite, c'est limité par l'industrie. Quand je proposais mon jeu, même à Pixelles, on me disait bon, ça s'adresse à qui, tu sais il faut faire un UY, un UX, ça veut dire comment les gens vont pouvoir l'utiliser, il faut qu'il y ait des points, il faut qu'il y ait des ci et des ça. C'est toujours très orienté et ce que je trouve dommageable et dommage, c'est qu'on ne puisse pas inventer complètement autre chose parce que c'est une industrie. Il faudrait qu'il y ait plus de financement et que les décideurs acceptent de financer des choses qui ne soient pas de l'industrie, qui ne soient pas des choses à vendre et là je pense qu'on pourrait expérimenter encore plus de choses magnifiques.

Julie-Michèle Morin : Il faut le dire, les outils, les logiciels sont tellement formatés que c'est hyper limitant. Les imaginaires sont limités à même la manière dont on vient coder ces œuvres-là. Est-ce que quelqu'un aimerait réagir ?

Pamela Fillion : Je me souviens que quelqu'un avait fait un jeu pour Pixelles qui était vraiment différent à moment donné, puis c'est resté avec moi. C'était un jeu physique qui avait différentes voix, et il fallait bouger différents objets. C'est sûr qu'il faut oser de créer des choses



KICKWORD (LAMATHILDE, MONTRÉAL, CANADA)

Il y a un effet réel, et il peut être très réparable, et je trouve que ce serait intéressant qu'on fasse beaucoup plus de recherche là-dessus en fait, parce que c'est assez magique quoi..

- lamathilde

qui ne seront pas vendables, mais ça, sans financement, c'est très difficile. Il faut des subventions, des instituts universitaires, des instituts artistiques, qui vont permettre cette exploration-là et le développement. Parce que je crois qu'il y a plein de choses qu'on peut faire dans l'industrie, et oui, il y a des gens qui innovent et qui challengent l'industrie, mais c'est l'argent à la fin du jour et c'est ça... Je suis très pour le jeu vidéo anticapitaliste. J'aime encore plus ton jeu, *KICKWORD*, maintenant que je sais qu'il a cette composante-là. Il faut s'entraider, il faut qu'il y ait une solidarité entre les créateurs, créatrices et après, je pense que les possibilités sont très ouvertes.

Julie-Michèle Morin : Oui et on le voit, ce soir, si vous avez vraiment la chance de visiter l'exposition pour essayer les jeux, il y a vraiment des merveilles qui sont à l'extérieur de des normes et standards. Le fait qu'on soit rassemblés ce soir ensemble pour parler de ces questions-là, c'est assez rare dans le milieu, même si le milieu est foisonnant à Montréal. Il faut savoir qu'il y a résistance et que ce soir participe de cette résistance-là. Dans l'exposition, il y a de beaux moments d'errance et d'introspection à vivre, c'est clair. Je voulais peut-être ouvrir vers vous, vers le public, vers la salle, si vous avez des questions ou des impressions, envie de rebondir sur des choses qui ont été dites ou peut-être sur les jeux si vous en avez déjà fait l'expérience.

Question du public (Gabrielle) : Premièrement, merci pour ces propos, je n'y connais que dalle aux jeux vidéo, donc c'est super intéressant, ça ouvre plein d'horizons, ça déconstruit ma seule conception de Mario Bros, donc merci pour ça. Je voulais savoir comment, à partir des questions dont vous avez parlé aujourd'hui, dans l'élaboration de jeux, dans les discussions, dans les équipes, quelle place prend ce qu'on peut comprendre au sens large, mais c'est peut-être au sens technicopraticque, la scénarisation de ces jeux-là, de ces propositions-là ?

Julie-Michèle Morin : Merci beaucoup Gabrielle pour ton intervention.

Iamathilde : Dans mon équipe, je suis seule. Donc la scénarisation, j'avais envie d'une chose qui ressemblait à, je ne sais pas si vous connaissez Bernard-Marie Koltès, qui fait du théâtre. La pièce qui m'a le plus impressionnée, c'était très simple comme système dispositif : une personne sur scène qui parle, aucun décor, flat. Je me dis je veux ça dans mon jeu, du flat, rien des mots, des sons,

basta, et des couleurs. Donc c'était vraiment mon dispositif de scénario d'aller le plus vite possible à l'essence, donc l'essentiel, donc dispositif de base. Aucune discussion avec personne.

Sébastien Berton : Dans les studios un peu plus gros, ça va dépendre normalement du jeu, du type de jeu, mais un jeu narratif va accompagner la création du début jusqu'à la fin, donc il va y avoir une histoire qui va évoluer, qui va souvent changer un peu trop par rapport à ce qu'on voudrait, ce qui fait que souvent, il faut s'adapter. Pour moi en tout cas, ayant travaillé dans de très gros studios où tout est très codifié, rigide, quand je suis arrivé à *Scavengers*, on a vraiment créé le côté inverse : si l'histoire demandait quelque chose, on s'adaptait. Niveau design, si on n'a plus besoin d'un élément de design, on enlève. C'était vraiment l'histoire et ce que l'écrivain voulait dire qu'on a essayé d'implémenter. Et c'est plus difficile que ça en paraît, parce que les *game designs* ne sont pas très flexibles par rapport au concept narratif, et je pense que dans la narration, le concept de surprise, de changer quelque chose... comment dire... quand quelque chose arrive, qui surprend les gens, ça combat facilement les designs qu'on a construits. Donc je pense que c'est une réflexion qu'on a à *Scavengers*, de comment on crée des histoires qui sont vraies et qui ne sont pas corrompues par un *game design* ou un design de jeu qui irait dans le sens contraire.

Pamela Fillion : De mon expérience, quand j'ai joint l'équipe de *Floor Kids*. Ce n'était pas un gros studio, c'était comme compagnie de production issue de quatre différentes industries.

Tu avais le jeu vidéo, *Kid Koala* qui est musicien, sa gérante qui aide avec toutes les productions multimédias (je ne sais pas si vous avez vu *Nufonia Must Fall*, puis tous ces genres de *puppet show* interactifs) puis après ça, il y avait l'illustrateur, l'animateur qui lui, c'est un animateur traditionnel, parce que c'est un jeu qui a été image par image. Il y avait beaucoup d'éléments et de tensions entre ce qu'on essaie de créer... est-ce que c'est une histoire? Il faut trouver l'équilibre entre différents éléments, et des fois, il y a des tensions parce que c'est plus le look de certaines scènes qu'on veut avoir, comment on les garde si l'histoire les a exclu. Ce sont les mécaniques aussi : est-ce que l'histoire puis l'expérience de jeu vont vraiment *matcher* [s'accorder] ce qu'on essaie d'aller chercher. Fait que ça peut être très... révisé.

Puis je me souviens que moi, quand j'étais sur *Floor Kids*, on allait le lancer, on était sur le bord de lancer le jeu sur le téléphone, et finalement à la dernière minute, ils ont décidé que non, on allait sur une autre plateforme. Tu sais, une décision comme ça, ça coûte des millions de dollars. Bah, peut-être pas des millions là, mais au moins un demi-million. Fait que ce ne sont pas toutes les équipes qui peuvent dire OK, on met notre projet sur pause puis on recommence certaines choses pour les cinq prochains mois. Quand tu as tes employés, ça devient compliqué. J'avais trouvé ça fascinant de regarder les discussions. Moi j'étais au marketing, je m'occupais du Twitter puis de potentiellement une campagne de financement sur Kickstarter, donc j'étudiais beaucoup les campagnes financement de jeux vidéo plus petits et les demandes

de subvention avec le Canada Media Fund. Qui a le dernier mot, parce que la personne qui écrit, peut-être qu'elle voudrait que la fin, ça soit ça ou que les fins possibles soient ça, tandis que l'équipe finale ne va peut-être pas faire ce choix. Mais je pense que le théâtre a des enjeux similaires, avec ce que les gens aimeraient voir versus ce qui est possible.

Sébastien Berton : Ça revient à ce que tu disais sur la prise de risque versus les financements, bien justement, dans *Season* à un moment dans le développement, on avait plein de systèmes. On avait bien organisé le jeu puis on a fait jouer des gens et on voyait que les gens finissaient toutes les quêtes et après, ils se baladaient dans le monde juste comme ça et puis ils nous disaient que c'était la partie qu'ils préféraient dans le jeu. Et du coup, bien on s'est dit « on va enlever tout puis on va juste garder ce que les gens vraiment aiment » ! Ça a créé beaucoup de tension, parce que les gens ont dit bien ouais, mais si tu n'as plus de système, est-ce que les gens vont comprendre, est-ce que les gens vont aimer, est-ce que... et ça a été beaucoup de discussions. Et au final, on a choisi de prendre, de regarder comment les gens jouaient puis de suivre cet instinct. Mais encore une fois, beaucoup de tension, beaucoup de discussions qui en sont sorties.

Julie-Michèle Morin : Je pense que de plus en plus, les gens aiment jouer sur le mode de l'errance, dans des espaces un peu plus contemplatifs pour échapper aux impératifs capitalistes. Il y a quelque chose de très confortable d'être dans l'introspection, dans la curiosité, dans l'errance. Il y a quelque chose de tranquille qui justement nous permet de prendre soin de soi. Il y a beaucoup de jeux aussi qui travaillent les perspectives écologiques, qui vont emprunter ces modes de jeu-là justement. Donc ça, c'est assez intéressant. Je me tournerais vers vous encore une fois, une dernière fois, est-ce que des gens qui avaient des questions, des impressions qu'ils voulaient partager avant qu'on termine cet échange ?

Question du public (Maude) : Comment vous, je ne sais pas, dans vos jeux respectifs, dans vos expériences respectives de jeu, comment vous vous approchez ou éloignez du *FOMO* [Fear Of Missing Out – La peur de manquer quelque chose]. Tu sais, parce que dans les jeux, ce qui m'obsède, la chose pour laquelle je ne joue pas, c'est qu'à un moment donné, je fais comme OK, je vais passer à côté de quelque chose, je vais manquer, justement dans *Mario Bros*, le truc secret ou quelqu'un va me tirer dessus. C'est cette chose-là où dans l'univers du jeu, ce que j'ai aimé de ce que j'ai vu de *Season* puis de ce que je vois des jeux contemplatifs. Cette peur de manquer quelque chose là, comment la voyez-vous encore ?

Julie-Michèle Morin : Est-ce que tu as peur que quelqu'un te tire dessus dans Mario Bros? Parce que ça, c'est *heavy* *rires* Tu peux relaxer.

Pamela Fillion : Ne tirent-ils pas des coquilles, des *turtle shells* ?

Iamathilde : Tu vois, justement dans mon jeu, il ne se passe rien, c'est toi qui choisis tout et ça change tout en fait, parce que moi je suis comme toi. Je déteste les jeux, parce qu'il y a tous ces trucs-là, c'est trop trop stressant pour moi, je ne peux pas. Donc je me suis créé un jeu où tout est déjà là et il ne va rien se passer d'autre que ce que moi je vais choisir. C'était la manière d'éviter.

Pamela Fillion : Je pense qu'il y a beaucoup de gens qui ont des stress comme ça... c'est une crise d'identité, *what kind of gamer am I*, quel genre de

gamer est-ce que je suis? Parce qu'il y a des catégories, puis il y a des discours là-dessus. Justement, toi tu es le genre de personne qui doit compléter tout, tu dois trouver toutes les *cennes*, toutes les affaires, trouver tous les secrets, puis genre ça va te prendre 200 heures, mais ce n'est pas grave. Après ça, tu as des gens comme moi qui vont jouer comme 150 heures, puis là, tu es rendu au dernier boss, puis tu fais OK, ben c'est correct. Et alors, tout le monde est confus, puis toi aussi, parce que pourquoi est-ce que tu n'as juste pas fini le jeu? C'est le temps d'aller voir le thérapeute à ce moment! Je pense que c'est très commun. Moi ma réponse à ça, c'est joue à un jeu où quand tu meurs, tout change puis tu recommences. Accepte que *nothing matters*, parce qu'il y a des jeux comme ça, on appelle ça *true death*, et moi une fois que j'ai commencé à jouer à ces jeux-là, on dirait que ça, c'est parti.

Sébastien Berton : Juste pour dire que ma collègue Audrey rigolait en avant, parce qu'évidemment, c'est une grosse discussion qu'on avait tout le temps,



ALONG THE RIFT
(COLLECTIF DU CNAM-ENJMIN, FRANCE)

le *FOMO*, parce que c'est très présent. Beaucoup de joueurs nous interrogent là-dessus. Je pense que c'est difficile de répondre, mais au moins, enfin en termes de conception, je pense qu'il y a, surtout encore une fois quand on regarde l'industrie, il y a une tendance à penser qu'on va faire un jeu, on va faire un shooter [jeu avec tireur], on va faire un RPG [jeu de rôle]. Des jeux qui viennent avec des structures où les joueurs voient la structure et ils disent bon bien c'est ça, je sais comment faire. Et là, on arrive à un moment dans l'industrie où il y a beaucoup de gens qui sont nés joueurs, enfin qui ont commencé à un an avec le iPhone et du coup, les conventions de jeux vidéo sont déjà établies dans la société et ça nous permet nous après de pouvoir élargir notre champ de création.



REGARDEZ LE SOLEIL JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE UN CARRÉ, 25 FÉVRIER 2023, MONUMENT NATIONAL, MONTRÉAL

L'analogie à laquelle je pense souvent, c'est avec les films. Aujourd'hui, les films, les histoires des films, sont d'une complexité incroyable parce qu'on a construit un vocabulaire de société, on comprend les films, alors que le premier film c'était un train, et que tout le monde s'est enfui de la salle. Et je pense que dans le jeu vidéo, on commence aussi à arriver dans ces phases où on peut se permettre de faire des créations plus évoluées où les joueurs sont prêts, parce qu'ils comprennent les bases du jeu à explorer d'autres façons d'interagir avec un espace de jeux vidéo.

Julie-Michèle Morin : Merci beaucoup. Une dernière question ?

Question du public (anonyme): Bonjour. Merci pour cette présentation. J'ai une question. Désolé si je la pose là et que ça froisse, mais je me demandais, vous parliez de l'industrie, que vous êtes limités avec l'industrie en quelque sorte, que c'est le budget, l'argent qui contrôle comment vous allez faire votre jeu en quelque sorte, et il y a plein de jeux vidéo maintenant, on est arrivé à une époque à laquelle il y a plein d'engins pour faire soi-même son propre jeu, Unity, tous ces engins-là, avec lesquels on peut faire des jeux *one man* en quelque sorte, c'est un *dev* qui le fait. Donc je me demandais qu'est-ce qui vous empêchait de le faire? Moi je prends l'exemple par exemple de *Undertale* de Toby Fox qui a fait un jeu quasiment à lui tout seul, il faisait tout pratiquement, donc qu'est-ce qui vous a empêché de le faire?

lamathilde : Alors je vais te répondre direct, parce que moi je l'ai fait toute seule avec Unity et en fait ce qui m'empêche de le faire, c'est que Facebook, quand il a racheté Oculus, a mis en sorte de... tout ce que tu pouvais faire pour utiliser les mains, tu ne peux plus le faire. Ça veut dire qu'il faut que tu ailles développer toi-même des manières de contourner le système et si tu es, comme moi, pas quelqu'un qui connaît les codes, bien c'est l'enfer. Si tu es tout seul hein, je te parle, tu fais ton jeu tout seul et tu n'es pas un super geek, je ne suis pas geek du tout. Et je suis arrivée à faire un jeu qui ne fonctionne que sur ce casque, puisque tout est tout le temps en train de se redévelopper, donc il faut tout le temps des équipes qui remettent le système en place et c'est ça qui moi, par exemple, je ne parle pas de grosses compagnies, moi toute seule qui fait mon jeu, ça fonctionne juste sur ce casque-là et il ne faut pas que je l'*update* mon casque, parce que demain, si je l'*update*, ça ne marche plus, je n'ai plus de jeu. Voilà.

Pamela Fillion : Moi je pense que c'est une très bonne question, parce que j'ai beaucoup d'amis qui ont créé des jeux comme ça. Moi personnellement, je n'ai pas créé de jeu, mais j'ai donné ma voix à beaucoup de jeux pour mes amis pour le plaisir, je suis dedans, je suis un personnage dans un jeu aussi. Mais oui, il y a la possibilité de faire des *Game Jams* aussi, je ne sais pas si vous connaissez ça. Des gens vont se rassembler pour quelques jours, une fin de semaine, et vont créer

des jeux. Et ce sont de très bons jeux, et souvent ces jeux-là vont ouvrir la porte éventuellement pour un financement, pour que quelqu'un puisse faire ce jeu sans avoir à travailler deux autres jobs admettons. Mais moi je crois que ces choses-là permettent une expression et une diversité d'expression de jeu incroyables.

En ayant des trucs comme Unity et d'autres, il y a même des engins encore plus simples, je ne me souviens plus le nom, je pense même que c'est peut-être RPG Creator... il y en a plusieurs. On en voit des super bons jeux comme ça. Après, souvent ce qu'on voit, c'est que l'industrie - si quelqu'un, son jeu a du succès - va essayer de les prendre et de *manager* leur succès. Mais ça, c'est la classique indie, indépendant, l'enjeu de succès d'indépendant, comme on voit avec comme *Wordle* ou comme *Angry Birds*. Il y en avait un autre. *Flappy Bird*. C'est un très bon point. Puis je pense qu'avec ces choses-là, ça permet à beaucoup de gens de créer des jeux et d'essayer de créer. Je vous encourage à aller à des *Game Jams*, parce que dans des événements comme ça, l'esprit de communauté est très fort. Des gens vont mentorer, ils vont partager.

lamathilde : Et d'ailleurs, si vous aimez, j'imagine que vous aussi vous faites ça, il y a le site itch, itch.io, il y a des milliers et des milliers de jeux créés par des gens comme vous et moi qui sont là et qui sont disponibles. Donc si ça vous tente d'aller découvrir toutes sortes de jeux, allez-y quoi, c'est là. Rien ne nous empêche de ne rien faire, c'est la suite.

Julie-Michèle Morin : Merci beaucoup pour cette question très pertinente et vos réponses qui l'étaient tout autant. On a déjà un petit peu débordé, donc on va conclure sur cette question-là. Je vous remercie sincèrement d'avoir participé à cette conversation. Merci pour votre présence et, encore une dernière fois, félicitations à Erika et Marie pour la programmation de cette soirée !

BIOGRAPHIES DES PANELISTES

JULIE-MICHÈLE MORIN

Julie-Michèle Morin est doctorante au Département de littératures de langue française à l'Université de Montréal où elle mène des recherches sur la robotique en arts vivants. Détentrice d'une maîtrise en théâtre, elle est conseillère dramaturgique et se spécialise dans l'accompagnement des écritures médiatiques de la scène, la recherche-crédation et les pratiques installatives. Elle nourrit un intérêt marqué pour l'histoire des sciences et s'appuie sur une approche technoféministe pour réfléchir aux enjeux soulevés par la rencontre entre les arts vivants et les cultures numériques.

SÉBASTIEN BERTON

Sébastien est un concepteur de jeu au parcours atypique, destiné à une carrière d'ingénieur (diplôme d'ingénieur généraliste de Centrale Lyon (France), et Master en Informatique, TsingHua (Chine), il a décidé de se laisser porter par les courants humains qui l'ont amené à vivre plus de la moitié de sa vie dans des pays aussi diverse que La Chine, Singapour, Les Etats Unis et maintenant le Canada. Curieux de la relation entre le monde réel et les mondes imaginaires, il aime à penser qu'un usage éthique de la technologie peut magnifier la beauté du passé et créer un meilleur présent. En rejoignant Scavengers en 2020, Sébastien a trouvé une équipe tout aussi passionnée pour explorer le médium les jeux vidéo comme outils de changement et de progrès social.

PAMELA FILLION

Pamela Fillion est queer, handicapée, artiste, survivante, artisane, passionnée de fermentation, organisatrice communautaire, *gamer* et parfois érudite. La cuisine et le fait de travailler avec et autour de la nourriture sont ce qu'elle considère comme son foyer. Blueberryjamsmtl est le projet par lequel elle anime ses ateliers d'économie familiale radicale et d'herboristerie populaire. Pamela a étudié à l'Université McGill et complété une maîtrise en anthropologie à l'Université Concordia. Ses recherches touchent entre autres à l'ethnographie critique, à l'anthropologie féministe, à l'anthropologie environnementale, à la durabilité, et à l'anthropologie de la violence.

DAHLIA JIWAN

Diplômée de l'Université de Montréal et de l'UQÀM en sociologie, études féministes et relations industrielles, Dahlia se spécialise en analyses intersectionnelles, antiracistes et de violences basées sur le genre. Elle a co-fondé Élançe DEI. En tant que femme queer, immigrante de deuxième génération, elle a occupé des emplois en développement international pour l'égalité des genres et en intervention auprès de victimes et d'acteur-trice-s de violence. Pour Dahlia, l'inclusion n'est pas qu'une affaire de plans et de politiques internes, cela se vit au quotidien et elle s'emploie à prôner une approche où chaque personne se sent vues, entendues et soutenues, dans chacune des rencontres qui parsèment sa journée. Cela n'empêche toutefois pas Dahlia d'incarner son leadership stratégique et d'être constamment à la recherche de bonnes questions pour challenger le statu quo, avec douceur et empathie!

LAMATHILDE

lamathilde est une artiste de vidéo-performance-son, franco-canadienne basée à Montréal. Elle est présente dans de nombreux festivals et galeries à travers le monde. Détentrice de bacs en communication et cinéma et d'une maîtrise en linguistique, sa démarche est poétique et ses œuvres réunissent sa passion pour les mots, les langages, le son et l'image. Ses créations très personnelles et politiques, sont caractérisées par une esthétique DIY et économe, des jeux de mots/d'images, et une bonne dose d'humour et de rhétorique. Les sujets qui la préoccupent le plus sont souvent sérieux et douloureux, liés à l'identité à travers le genre, la sexualité, les rapports de force/oppressions sociales, et plus récemment, le trauma.

À PROPOS DE L'ÉCOLE NATIONALE DE THÉÂTRE DU CANADA

L'École nationale de théâtre est une école d'art ouverte à tous/tes. Depuis 1960, elle forme des artistes, en français et en anglais, à tous les métiers et professions du théâtre. Plusieurs de ses 2100 ancien-ne-s élèves comptent parmi les acteurs/actrices, metteurs/euses en scène, concepteurs/trices, auteurs/trices et professionnels/elles de la production les plus actifs et les plus reconnus au Canada et dans le monde.

L'ÉNT s'engage à solidifier la communauté et à faire tomber les murs qui nous séparent.

À PROPOS DU CENTRE EN ARTS ET INNOVATION SOCIALE DE L'ÉNT

ART | BIEN-ÊTRE | PROCESSUS | PARTAGE | TISSAGE | ENTRAIDE | COLLABORATION

Avec le Centre, nous avançons vers un théâtre où l'espace et les ressources sont distribuées équitablement; où les histoires sont entendues et partagées; où la pratique de l'art contribue à un monde plus sain et heureux.

À travers toutes ses initiatives, notre intention est de favoriser l'accès au théâtre, de bâtir des ponts entre artistes et communautés et d'encourager la pratique artistique pour le mieux-être, la santé sociale et mentale.

Nos programmes artistiques seront toujours issus de collaborations véritables où les communautés en présence auront voix, agentivité et bénéfices.

Le Centre en arts et innovation sociale développe des projets à travers le Canada, dont : des laboratoires de recherche-crédation et des résidences ; des initiatives de théâtre communautaire ; le développement de plateformes en ligne ; des cours de théâtre publics pour tous (en personne et en ligne); des projets de théâtre intergénérationnels ; un festival pancanadien de théâtre pour les jeunes (le célèbre Dramafest) ; une troupe de théâtre innue Shapelitakun à Pessamit... et plus encore !