

# AMUSEMENT

*Dossier de presse*



# AMUSEMENT



## **Lancement d'AMUSEMENT, premier magazine lifestyle sur les jeux-vidéo et la culture interactive**

*AMUSEMENT bouleverse les codes de la presse technologique classique en liant les loisirs numériques à la mode, le cinéma, le design, la musique ou l'architecture*

*70 collaborateurs produisent le seul magazine haut-de-gamme au monde dédié aux loisirs numériques*

AMUSEMENT, trimestriel luxueux de 196 pages dédié aux jeux-vidéo, aux loisirs numériques et à la culture interactive, est distribué à partir du 16 mai dans les kiosques en France et à l'étranger.

Réunissant une équipe d'editors-at-large et journalistes réputés issus de rédactions du monde entier, du New-York Times à Wired en passant par Vogue, AMUSEMENT renouvelle de bout en bout la formule éditoriale habituellement consacrée aux loisirs numériques. De nombreuses personnalités telles que des romanciers, artistes, curateurs d'art contemporain, chercheurs, chroniqueur radio, développeurs, bloggeurs reconnus, professeurs d'université ou animateurs télé, produisent des articles aux angles souvent inattendus sur la culture interactive.

Différent dans le fond, AMUSEMENT l'est également dans la forme. La direction artiste a été confiée à des acteurs issus de la presse mode et lifestyle. Dans le premier numéro, une série photo sur le jeu Gran Turismo 5 : Prologue par le réalisateur et photographe Tom Kan ou une série mode par le photographe Marcus Mam (magazines Vogue ou Figaro Madame) proposent une vision esthétisée du monde numérique. Ayant participé à la production d'une série photographique inédite par le photographe de mode Grégoire Alexandre, Thomas Grellier (directeur marketing de SEGA France) déclare « Je suis ravi d'avoir collaboré avec AMUSEMENT pour ce premier numéro sur une opération exclusive, qui s'intègre parfaitement à l'esprit du support. Ce magazine très prometteur et original dans son approche, correspond à notre volonté chez SEGA de communiquer de façon toujours plus creative »

« C'est la première fois au monde qu'un magazine traite les jeux-vidéo et la culture interactive de façon aussi ambitieuse, dans le fond comme dans la forme » affirme Abdel Bounane, fondateur et directeur de la rédaction d'AMUSEMENT. « Lorsqu'on demande à un curateur d'art contemporain ou un photographe de mode de s'exprimer sur ces sujets, nous créons un croisement fructueux, créatif et inédit. »

Pour son premier numéro, AMUSEMENT propose un portrait de Sebastien Tellier, prochain chanteur à l'eurovision et fan absolu de jeux-vidéo ; L'actrice Emilie Dequenne, addict aux nouvelles technologies ; une rencontre unique avec Space Invader l'artiste urbain qui envahit les villes du monde entier ; un entretien fleuve avec William Gibson, pape du cyberpunk ; Une interview de Will Wright, le créateur culte de The Sims et Sim City ; un reportage sur les nouvelles technologies à Pékin par l'artiste Artus de Lavillón ; une fiction par Cory Doctorow, auteur du blog mondialement connu boingboint.net, et des rubriques décalées par Clive Thompson (New-York Times), Ariel Kyrou (ex-rédacteur en chef du magazine Actuel), Paquita Paquin (Vogue, Libération).

AMUSEMENT sera également partenaire des principaux événements marquants de l'année en matière de jeux-vidéo et de design interactif cette année : Le Web Flash Festival (du 25 au 27 mai), la Game Developer Conference Paris (du 23 au 24 juin), le Mondial du Gaming (du 4 au 6 juillet 2008) et le festival d'art numérique « Reality » (septembre).

A partir du 21 mai, le site internet AMUSEMENT.fr diffusera vidéos, sons et contenus complémentaires au magazine.

# L'équipe

ABDEL BOUNANE

Membre fondateur, directeur de la publication et de la rédaction  
[abdel@amusement.fr](mailto:abdel@amusement.fr)

Après avoir co-fondé hardcore-gamers.com (racheté en 2000 par Europe@web / LVMH), A.B. a collaboré avec différents magazines tendance (Technikart, Blast, Dedicate, Intersection...) puis a été chef de rubrique au généraliste masculin Max en 2005. En 2006 il a imaginé "ARTCADE", galerie en-ligne de PlayStation France réunissant une cinquantaine d'artistes contemporains réputés et jeunes talents. Il est également chroniqueur pour l'émission "Minuit 10" sur France Culture.

JEAN-BAPTISTE SOUFRON

Membre fondateur, conseiller éditorial  
[jean-baptiste@amusement.fr](mailto:jean-baptiste@amusement.fr)

Jean-Baptiste Soufron est avocat basé à Paris. Il a été responsable juridique de la Wikimedia Foundation (Wikipedia) de 2001 à 2006, conseiller juridique lors de la dernière campagne présidentielle et conseille de nombreuses sociétés sur les questions liées à la propriété intellectuelle des nouvelles technologies. Il est également membre fondateur du site nonfiction.fr et chroniqueur sur France Culture.



## INFORMATIONS CLÉ

### AMUSEMENT

Trimestriel

Le 16 mai en kiosque (distribution NMPP)

196 pages

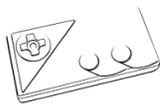
Plus de 70 collaborateurs

8 euros 90

Site internet (à partir du 21 mai) : [www.amusement.fr](http://www.amusement.fr)



Pour de plus amples informations, merci de contacter  
Natasha Price : [presse@amusement.fr](mailto:presse@amusement.fr)



## *L'évidence*

Le magazine spécialisé dans le jeu-vidéo n'a jamais évolué. Rubricage, ton éditorial, direction artistique : le magazine de 1988 est semblable à celui de 2008. Alors que les jeux-vidéo ont pénétré de façon spectaculaire notre culture et que la moyenne d'âge des joueurs dépasse désormais trente ans, aucun magazine ne traite de l'univers vidéoludique avec un ton adapté.



## *L'opportunité*

Il est temps qu'un support rénove de façon radicale le traitement du jeu-vidéo. Et pour cela, il est essentiel de voir large : en étant capable d'assimiler la place éminente occupée par les loisirs interactifs dans chacun des domaines de notre société, en positionnant le jeu-vidéo comme la première version d'un media interactif beaucoup plus vaste. Et enfin, en formant une communauté capable d'influencer l'ébullition créative du secteur.



## *Le défi*

A l'heure d'Internet, jamais un magazine haut-de-gamme sur le jeu-vidéo n'a autant été légitime. C'est précisément parce qu'Internet diffuse l'information massivement et instantanément que nous avons désormais besoin d'un magazine qui sélectionne, commente et prend du recul sur l'actualité.



## *Pourquoi maintenant ?*

- . Il n'existe aucun support de mondial de référence grand public sur le jeu-vidéo
- . Face à la nouveauté permanente des jeux et leur importance croissante, les consommateurs ont besoin d'un repère fiable
- . A l'heure d'Internet, le support papier doit monter en gamme au lieu d'être abaissé

# La fine fleur des journalistes spécialisés



AMUSEMENT regroupe une dizaine de journalistes issus des rédactions prestigieuses à travers le monde, du New York Times au Guardian en passant par Libération ou encore Wired.



Clive Thompson (The New York Times, Wired)  
Hans Ulrich Obrist (Vogue, Fantastic Man, Self Service...)  
Keith Stuart (The Guardian)  
Brandon Boyer (Edge, Gamasutra)  
Mouloud Achour (Canal +)  
Lam Hua (Technikart, GQ)  
Ariel Kyrrou (Actuel 1989-1992, France Culture)  
Jean-Baptiste Soufron (Playboy, Blast...)  
Eric Simonovici (Overgame)  
Julien Chièze (NRJ 12, gameblog.fr)  
Alexandra Bouchérifi (Jalouse, Muteen...)  
Emmanuel Touchais (Chronic'art)  
François Bliss de la Boissière (Première, Overgame, Next-Gen.biz...)  
Pierrick Thebault (Regarde.org)  
Remi Vermont (Fluctuat)  
Paquita Paquin (Libération)  
Adeline Grais Cerneas (Wad, Standard)  
Samy Zakari (HCG / LVMH Group)  
et des membres de la rédaction de The Escapist

## Fondateur . Abdel Bounane

Après avoir co-fondé hardcore-gamers.com (racheté en 2000 par Europe@web / LVMH), A.B. a collaboré avec différents magazines tendance (Technikart, Blast, Dedicate, Intersection...) puis a été chef de rubrique jeux-vidéo du généraliste masculin Max en 2005. En 2006 il a imaginé "ARTCADE", galerie en-ligne de PlayStation réunissant une cinquantaine d'artistes contemporains réputés et jeunes talents. Il est également chroniqueur pour l'émission "Minuit 10" sur France Culture.

# Transversalité

AMUSEMENT est le premier magazine à traiter des multiples facettes culturelles des loisirs numériques, en établissant des liens avec les autres formes d'expression.



## CAO FEI : RÉVOLUTION POP-CULTURELLE

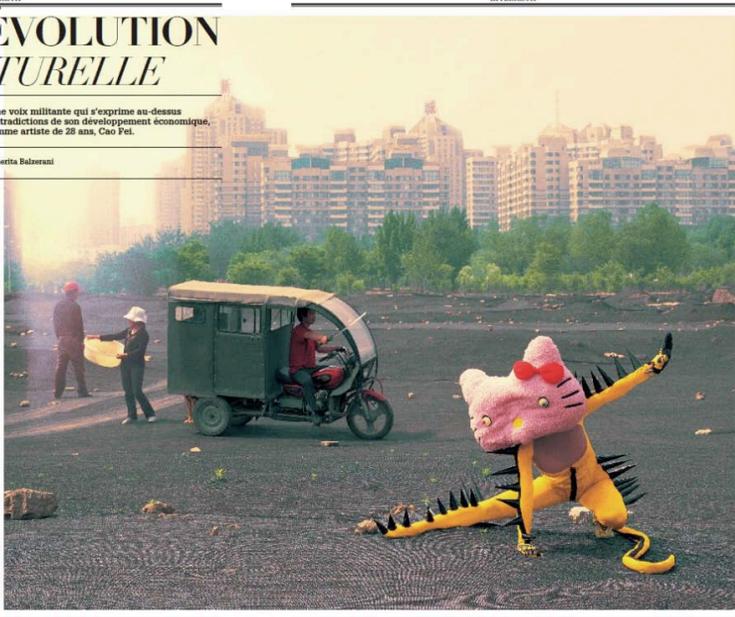
Si la Chine d'aujourd'hui pouvait avoir une voix militante qui s'exprime au-dessus de toute censure, tentant de retravailler les contradictions de son développement économique, cette voix serait celle d'une femme artiste de 28 ans, Cao Fei.

Copyright: Margherita Balzerani

Cao Fei est une artiste chinoise parmi les plus originales de sa génération. Elle expose pour la première fois en France, au Filles (site du Fonds régional d'art contemporain (FRAC) d'Île-de-France), un ensemble de ses productions réalisées entre 1999 et 2007 (1). Fille d'un sculpteur qui a consacré sa vie à réaliser des portraits des hommes politiques proches de Mao, Cao Fei est une artiste qui s'exprime à la frontière du capitalisme croissant et qui utilise la vidéo, les nouvelles technologies et les réseaux informatiques pour mieux traduire et déconstruire les utopies communistes qui ont caractérisé son pays.

### Whose Utopia

Whose Utopia. De ce questionnaire, part la réflexion de Cao Fei. Réalisée dans une usine du Sud de la Chine, dans le River Delta, lieu emblématique de l'industrialisation économique de son pays, la performance d'Orsan (sans production d'ouvrage) les électriques, rapporte aujourd'hui sur une masse salariale soumise à une culture d'entreprise. Cette installation réalisée en 2008 est conçue sous forme d'une vidéo en trois actes. Le premier : l'inspiration et



72 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2009

73 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2009

## MODE

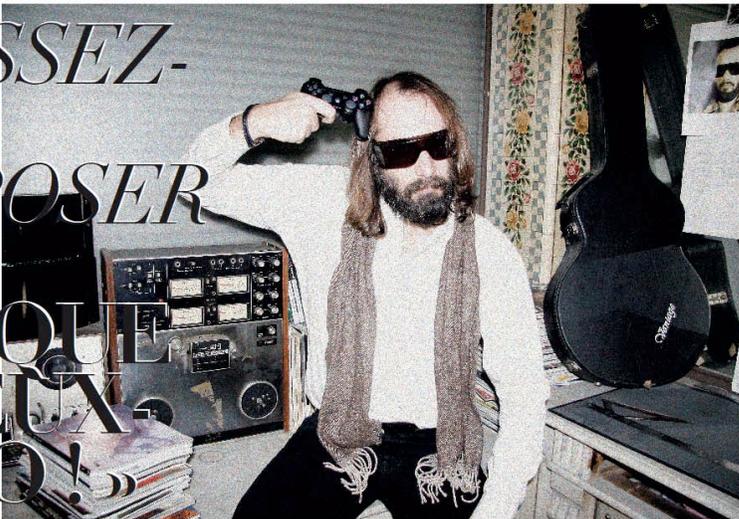
Marcus Mam, numéro 1

## ART CONTEMPORAIN

Cao-Fei, numéro 1

FAME GAME

# « LAISSEZ-MOI COMPOSER UNE MUSIQUE DE JEU VIDEO »



With Mathieu Couquet  
Photographie: Raphaël Bernadine James

Sébastien Tellier porte toujours la barbe, fume parfois une clope par le nez, c'est l'ami des Daft Punk, celui qui peut faire sonner le français comme si c'était de l'italien, l'homme de La Ritournelle, souvent en jean blanc, jamais de baskets. Electro et piano, coquin mais pas gras, chic et barbe, bref une idée certaine de la classe. Oui mais : il passerait autant de temps devant sa console qu'en studio.

42 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2009

43 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2009

## MUSIQUE

Sébastien Tellier, numéro 1

INTERACTION

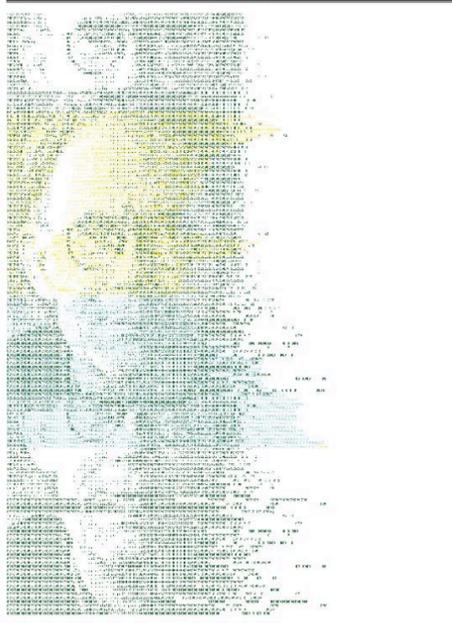
# « LE MONDE MODERNE A VU NAÎTRE DES CHOSES QUE J'AVAIS À PEINE SU FANTASMER. » WILLIAM GIBSON

Benjamin Berton, auteur de romans d'anticipation, interviewe le pape du cyberpunk William Gibson à l'occasion de la sortie de son dernier ouvrage Code Source. Avance rapide.

Copyrights Benjamin Berton  
Illustration Frédéric Fornari

128 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2009

INTERACTION



129 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2009

V FLAT

## JEU D'ACTRICE

On le savait déjà au cinéma : EMILIE DEQUENNE n'est pas une petite joueuse. Et nous le prouve en dix questions.

Spécial 8 questions Alexandra Bouchet  
Photographie Sébastien Agnelli

1- Quel genre de joueuse êtes-vous ?  
Je suis une joueuse festive et très occasionnelle. Les dimanches après-midi, après un repas en famille ou avec mes amis, en modeste soirée sur une session de jeu vidéo.

2- Où est-ce que vous jouez ?  
J'aime jouer à plusieurs lors des soirées familiales car je déteste attendre mon tour ! Sur la Wii, on fait des tournois de tennis ou de bowling et ça va vite. J'ai du mal à composer l'idée de jouer seule, ça m'arrive rarement. Le seul jeu que je sois en solo et que je ne lâche jamais c'est le baskinon sur mon iPhone. Si j'ai un long trajet en train, je m'amuse en réseau sur la DS à la Cerebral Academy en solo, si je n'ai pas le choix, sur Mario Kart, English Training ou Brain Training.

3- Comment êtes-vous devenue gameuse ?  
Ma première console était une NES. J'avais dix ans quand mes parents m'en ont offert une et je me souviens de

mes parties de Mario Bros. C'était dans les années 80. A cette époque, je jouais beaucoup à Megaman, et à Tetris. Paradoxalement, je jouais aussi à Furman sur PC. Mais j'étais surtout sur Mario, je faisais même des concours avec mes cousins pour libérer la princesse le plus vite possible. Je connaissais tous les niveaux à l'aveugle. Ça me faisait plaisir de jouer à Mario, mais j'ai pu passer au premier niveau au dernier des cinq minutes chrono ! Pendant une période, j'avais abandonné le jeu vidéo et j'y suis revenue avec l'arrivée de nouveaux types de jeux sans avoir la console. Avec le genre de ma fille on se faisait des parties, mais pas. Il est parti avec la plupart des jeux parce qu'entre nous deux, c'était lui qui avait gagné... Donc je me refuse une collection petit à petit.

4- Quelle était votre dernière console ?  
Ah je sais bien, de Tekken, je la kiffe ! J'aime particulièrement son petit jeu scénarisé quand elle gagne. Je m'occupe bien à elle. Oh alors, je voudrais bien m'occuper de Tony Hawk. Si je pouvais redonner comme lui ! En fait, ces deux jeux m'impressionnent dans le sens où les personnages sont des super héros très doués. Les mouvements sont particulièrement fluides, sont faciles à jouer, car ils sont rigides par des utilisations mécaniques. Le design d'automobiles différentes, la redondance scénaristique, ou encore la recherche de systèmes sociaux

46 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2009

## CINÉMA

Émilie Dequenne, numéro 1

INTERACTION

# « LA NOTION D'UTOPIE EST EN PERPETUEL MOUVEMENT » JACQUE FRESCO

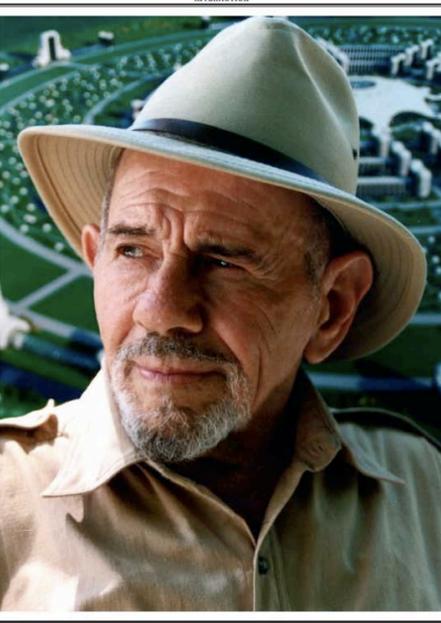
Photo: Christoph Hans Ulrich Christ

Hans-Ulrich Christ interviewe Jacque Fresco, inventeur parmi les plus prolifiques du XX<sup>e</sup> siècle.

N en 1916, Jacque Fresco est un ingénieur industriel et social, un ingénieur, architecte et futurologue. Il est ce qu'on appelle multidisciplinaire. En 1942, il a créé la société Bionics Planning Company avec Lou Glaser

et l'a quittée pour se consacrer à d'autres objectifs. Ses projets de design sont assez variés qu'une unité de rayons X en trois dimensions destinée à des utilisations médicales, le design d'automobiles différentes, la redondance scénaristique, ou encore la recherche de systèmes sociaux

INTERACTION



137 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2009

## LITTÉRATURE

William Gibson, numéro 1

## DESIGN & ARCHITECTURE

Jacque Fresco, numéro 1

# *Une recherche esthétique permanente, renouvelée à chaque numéro*



La direction artistique d'AMUSEMENT est confiée à des personnalités issues de la presse indépendante internationale en mode, design et tendance. A chaque édition, l'esthétique générale varie en fonction du thème principal.

## *Ramdane Touhami (conseiller artistique)*

En 1998, Ramdane Touhami crée "L'Épicerie", premier concept-store Parisien, proposant de nombreuses collaborations avec des créateurs (Gaspard Yurkievich, Marc Jacobs...). Juste après cette boutique unique -qualifié par la presse de "nouvelle Factory" de Warhol-, R.T. a été directeur artistique des concept-store AndA (Tokyo), Liberty Store (Londres), d'un corner au Bon Marché (Paris) et a lancé Parfumerie Générale, chaîne de cosmétiques très haut-de-gamme. Parallèlement, il design sa marque de vêtements RESISTANCE R.T. distribuée dans 160 points de vente à travers le monde. Pour AMUSEMENT, R.T. bouleverse les codes de la presse spécialisée tout en conservant le caractère haut-de-gamme qui marque l'ensemble de ses productions.



## *Alice Litscher*

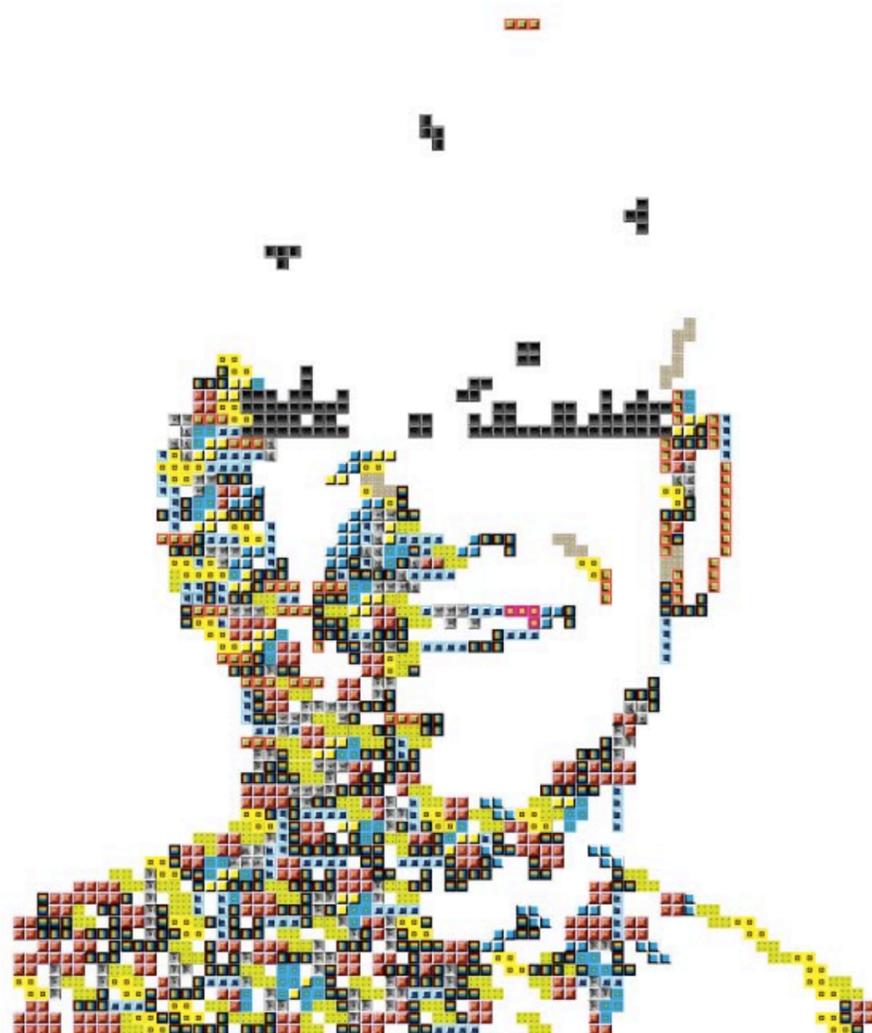
Diplômée du DSAA mode (Ecole Duperré, Paris) Alice Litscher est créative freelance pour des agences créatives ou magazines mode et tendance.

En 2004, au sein de l'agence Spill.net, A.L. a été graphiste et illustratrice pour le site de Colette.fr. En 2005-06, elle a maqueté le magazine de mode Purple puis a été directrice artistique pour "WOW", publication imaginée par l'artiste André. Depuis Octobre 2006, elle est graphiste freelance pour l'agence de design graphique M/M.

# Des travaux d'illustrateurs, graphistes et artistes pour un cachet unique



Graphistes, illustrateurs, photographes et créatifs proposent une vision décalée et créative de la culture interactive.



# JEU D'ACTRICE

On le savait déjà au cinéma : EMLIE DEQUENNE n'est pas une petite joueuse. Et nous le prouve en dix questions.

Lipstick & joystick : Alexandra Boucherif  
Photographe : Sébastien Agnelli

**1 • Quel genre de joueuse êtes-vous ?**  
Je suis une joueuse festive et très occasionnelle. Les dimanches après-midi, après un repas en famille ou avec mes amis, on enchaine souvent sur une séance de jeux vidéo.

**2 • Seule ou à plusieurs ?**  
J'aime jouer à plusieurs lors des tournois familiaux car je déteste attendre mon tour ! Sur la Wii, on fait des tournois de tennis ou de bowling et ça va vite. J'ai du mal à concevoir l'idée de jouer seule, ça m'arrive rarement. Le seul jeu que je savoure en solo est que je ne liche jamais c'est le backgammon sur mon iPhone. Si j'ai un long trajet en train, je m'amuse en réseau sur la DS à la Cérébrale Académie ou seule, si je n'ai pas le choix, sur Mario Kart, English Training ou Brain Training.

**3 • Comment êtes-vous devenue gameuse ?**  
Ma première console était une NES. J'avais dix ans quand mes parents me l'ont offerte et je me souviens de

mes parties de Mario Bros. C'était dans les années 90. À cette époque, je jouais beaucoup à Megaman, et à Tetris. Parallèlement, je jouais aussi à Pacman sur PC. Mais j'étais surtout sur Mario, je faisais même des concours avec mes cousins pour libérer la princesse le plus vite possible. Je connaissais tous les raccourcis par cœur [rires]. Grâce à ça, je pouvais passer du premier niveau au dernier en cinq minutes chrono ! Pendant une période, j'avais abandonné le jeu vidéo et j'y suis revenue avec l'arrivée de nouveaux types de jeux axés sur la réflexion. Avec le père de ma fille on se faisait des parties, mais peu. Il est parti avec la plupart des jeux parce qu'entre nous deux, c'était lui le vrai gamer... Donc je me refais une collection petit à petit.

**4 • Quelle héros ou héroïne de jeu aimeriez-vous incarner ?**  
Ah je serais Nina, de Tekken : je la kiffe ! J'aime particulièrement son petit rire narquois quand elle gagne. Je m'identifie bien à elle. Ou alors, je voudrais bien m'incarner en Tony Hawk. Si je pouvais rider comme lui ! En fait, ces deux jeux m'impressionnent dans le sens où les personnages sont des super héros très doués. Les mouvements sont techniquement parfaits, sans fausse note, car ils sont réglés par des touches, la manette, et ils sont dotés d'une grande dextérité... Exactement ce

dont j'ai envie. En plus, Nina est belle, ce qui ne gâche rien.

**5 • Combien de consoles avez-vous ? Jouez-vous en mode nomade ou en salon ?**  
Dans ma chambre, il y a une PS2 qui, quand je ne joue pas, me sert de lecteur de DVD. Dans le salon, il y a une Wii. Avant, j'avais la Gamecube mais je l'ai offerte à mes nièces. Quant aux consoles portables, j'ai une Gameboy micro, une Advance et deux DS : la rose pour ma fille et la blanche pour moi. Je n'ai pas encore de PSP, mais de l'avoir sur en main pendant le shooting m'a donné envie de la tester. Pour en revenir à la DS, ça me donne l'occasion de me détendre. Pour moi, ça remplace une demi-heure de lecture, c'est léger. J'ai aussi très envie de passer à la PS3, notamment pour la technologie Blu-Ray.

**6 • Êtes-vous plutôt jeux de combat, de plate-forme, de rôle, de réflexion ?**  
Avec mes amis, je joue à la Wii, et sur PS2, à des jeux conviviaux tels que des jeux de karaoké comme les Singstar ou encore à la version concours de culture ge' de Buzz. EyeToy Play, dans un autre genre, c'est top pour faire de la gym. Le jeu est tellement physique que tu es en nage après ! J'aime particulièrement les jeux qui demandent de la réflexion pure et dure comme la Cérébrale

Académie. Les jeux de rôles, de plate-forme & co me stressent.

**7 • Votre meilleur souvenir de jeu vidéo ?**  
Très récemment, je suis allée à Disneyland avec deux copines, ma PS2 et Singstar sous le bras. Dans la chambre d'hôtel, ça ne marchait pas. On a harcelé tout le monde au téléphone pour obtenir de l'aide [rires]. Finalement, un technicien est venu, suivi de trois autres jeunes hommes dévoués qui ont tout essayé pour nous aider. On a même pris des photos de la situation. Anticon, c'est l'EP avec l'écran qui se retourne ! J'ai un iPod, des écouteurs nomades et fixes, des cartes pour les données. Tout cela me paraît si simple et pratique.

**8 • Au-delà du gaming, le high-tech vous intéresse-t-il ?**  
Je suis hyper fan. Toutes les nouveautés m'intéressent. Le dernier en date c'est bien sûr l'iPhone. J'ai un PC, un Mac et j'ai un PC virtuel sous Mac avec la toute dernière version de MSN. Mon PC est un super gadget, c'est l'EP avec l'écran qui se retourne ! J'ai un iPod, des écouteurs nomades et fixes, des cartes pour les données. Tout cela me paraît si simple et pratique.

**9 • Si vous deviez incarner un personnage de jeu vidéo au cinéma, quel rôle vous plairait ?**  
Certainement un personnage sportif. Je me verrais bien en surfeuse. Wii Fitness sort et



**S**pace Invaders ou Invader doit être le street artist le plus connu du grand public en France. Depuis plus de quinze ans il sillonne et envahit les rues de Paris, de New York, Los Angeles, Londres... vous ne pourriez pas rater cette invasion discrète, mais réelle. À l'inverse de nombreux graffeurs et autres artistes

de rue, Invader ne s'impose pas, il est discret mais toujours là, à chaque coin de rue. Telle une caméra de surveillance, ses créations nous observent.

**S**i vous recherchez Space Invaders sur Google, son site (<http://www.space-invaders.com>) devance largement les sites consacrés aux jeux vidéo. Il est étonnant de voir que la popularité électronique de Monsieur Space Invaders dépasse celle d'un des plus grands jeux vidéo de tout le temps. Trente plus tard, le fils a donc surpassé ses pères. Messieurs Toohiro Nishikado, Kazuo Nakagawa et Michiyuki Kamei, les

créateurs japonais du jeu en 1978. Tel un véritable virus, il se répand sur toute la planète sans relâche, comme les envahisseurs du jeu original. Space Invaders, premier du nom, fut le premier jeu vidéo de l'histoire devant lequel un être humain ne pouvait gagner. Sa propédeutique est sans doute aussi coriace et inquiétante.

À l'inverse du film Tron où Kevin Flynn se retrouvait plongé dans à l'intérieur d'un jeu vidéo, Space Invader introduit les créateurs d'un jeu vidéo dans la rue, notre monde, notre vie. Fuyez... Ou rencontrez le maître de cette armée de pixels.

**• À quel moment avez-vous commencé à dessiner des Space Invaders ?**  
Je pense avoir vraiment commencé sur les marges de mes cahiers d'écolier, très tôt. Ensuite, je dirais que j'ai été autodidacte. J'ai beaucoup étudié l'histoire de l'art, l'esthétique et un peu l'audiovisuel. Je suis quelqu'un d'hypercent, j'ai toujours fait des choses... Pendant longtemps je ne pensais pas en vivre, je ne savais pas ce que cela pouvait être de l'art et faire vivre un homme. J'ai produit toutes sortes de projets, jusqu'à arriver au projet Space Invader, qui est mon projet principal depuis une dizaine d'années maintenant.

**• Dans quelle optique étiez-vous au départ ? Celle des graffeurs ?**  
Pas du tout. En fait, je ne viens pas du milieu graffiti. Je n'ai pas cette culture, je l'ai découverte après avoir commencé ce travail. Il y a forcément des liens entre mon travail et leur milieu, mais je ne viens pas du tout du graffiti. En fait, j'étais plus une espèce de nerd, je passais beaucoup de temps sur des écrans d'ordinateur. J'étais un peu pionnier en matière d'Internet et je m'intéressais aux images digitales et aux petits carrés qui composent ces images. Puis j'ai découvert le lien entre le pixel et la mosaïque : deux choses très

éloignées, mais finalement pas si différentes que ça. J'ai donc produit quelques tableaux d'inspiration digitale en collant des carreaux de mosaïque sur des supports. Un beau jour, je me suis dit que c'était un matériau intéressant à utiliser directement dans l'espace public, dans la rue... J'ai donc collé une première mosaïque dans Paris et il s'est avéré (c'est presque un hasard) qu'il s'agissait d'un Space Invader. C'était une sentinelle qui est restée presque un peu plus d'un an, toute seule, avant que je me rende compte de l'importance de ce geste, du message même de cette figure. C'était un Space Invader, donc un

envahisseur. Un beau matin, je me suis levé en me disant que le programme était énoncé, il n'y avait plus qu'à le suivre : envahissons l'espace terrestre.

**• C'est donc d'abord une envie, ça n'a pas du tout été planifié... ?**  
C'est parti du « faire » et non pas de la réflexion. La réflexion est venue après l'action et le programme s'est mis en route petit à petit. Ce n'était pas quelque chose de prémédité. En collant cette première pièce je ne savais pas que c'était la première d'une série et d'un travail qui allait s'étaler sur des années et les cinq continents.

# «DANS MES JEUX, CHACUN FABRIQUE SA PROPRE EXPERIENCE» WILL WRIGHT

Chroniqueur XY Abdel Bounane  
Illustration Renaud Roche

Depuis plus de vingt ans, le créateur de SimCity et des Sims transforme de simples joueurs en véritables dieux. Spore, son prochain défi, pousse le concept plus loin, n'importe où, n'importe comment.

Will Wright est quelqu'un de modeste. Dans son attitude, d'abord : discret, calme, la voix posée, le regard fixe.  
« Bonjour M. Wright !  
- Ravi de vous rencontrer. » Nous aussi.

Modeste ensuite, jusqu'au plus profond de son œuvre : ses grands jeux sont ceux qui placent le joueur au centre du dispositif ludique et créatif : « Vous savez, les meilleures histoires sont celles qui sont racontées par le joueur. Pas celles que le designer essaie de lui imposer. » Spore, dont la sortie est prévue pour juin, est le titre le plus représentatif de cette modestie. Ce titre (qu'il a failli appeler SimEverything) retrace ni plus ni moins que l'histoire de l'évolution et paracheve sublimement une œuvre qui place le joueur au centre du Tout. D'une petite bactérie, le joueur évolue en animal puis en véritable tribu organisée, avant de partir à la conquête des galaxies environnantes. Ambitieux, le jeu l'est d'autant plus que les périodes correspondent à des styles de jeu radicalement différents. Spore est en effet une véritable métaphore filée de l'histoire du jeu vidéo : simple casual game pendant la période bactérienne, jeu d'action en période animale, gestion à l'époque tribale, avant de finir en phase totalement sociale et massivement multijoueur dans des conquêtes intersidérales.

Sous vermis « m'a-tu vu », presque prétentieux, se cache en fait un des titres les plus humbles du designer. Dans Spore, Will Wright s'est littéralement éclipsé pour laisser l'imagination

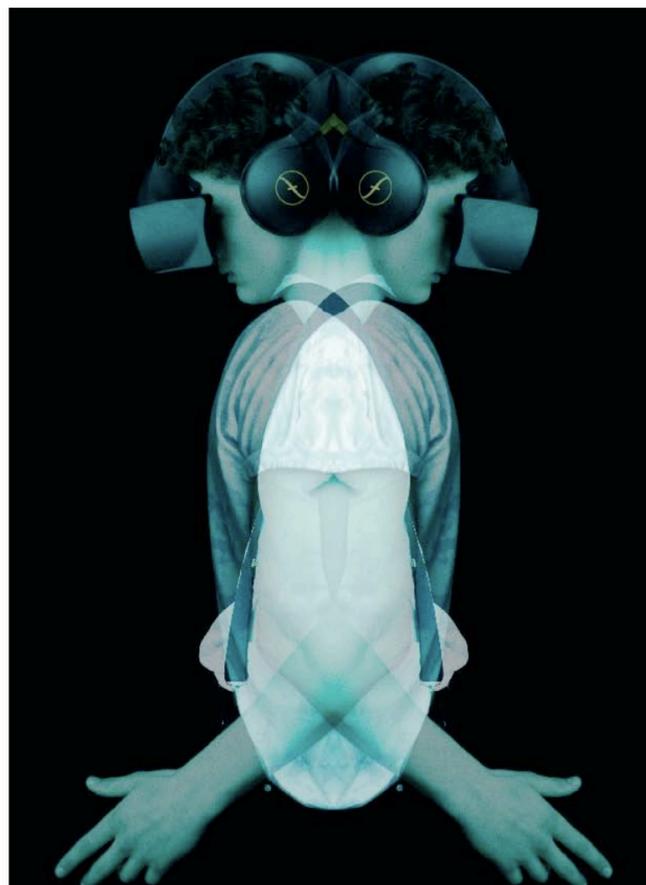
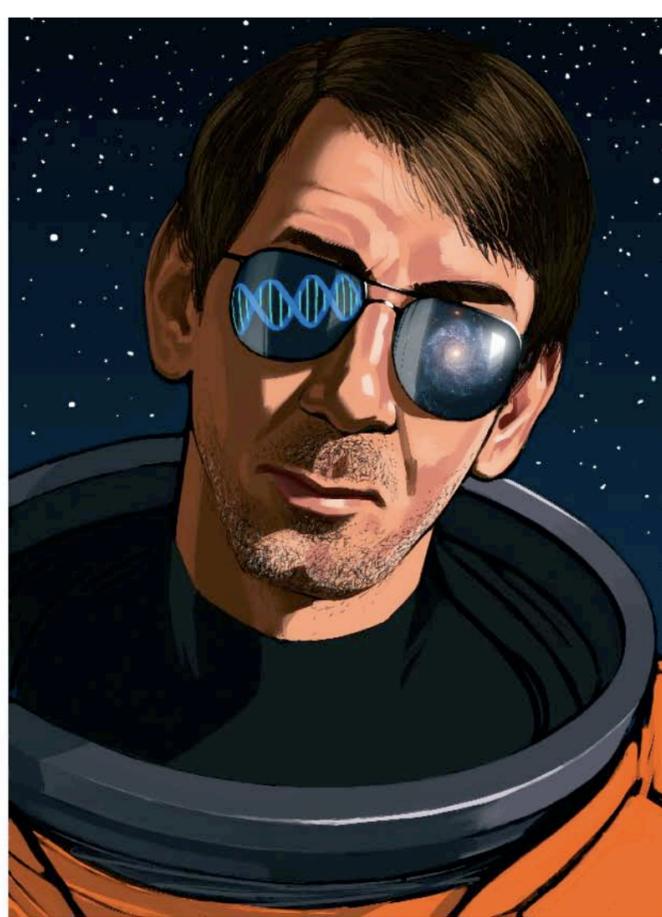
du joueur au centre du dispositif ludique. Personnages, véhicules, bâtiments : tout est généré par les utilisateurs (vous avez déjà entendu ça quelque part, non ?) à l'aide d'un outil de création particulièrement impressionnant. Nous avons essayé de concevoir un monstre et les variations semblaient infinies : colonne vertébrale, pattes, bouches, bras, articulations, peau, couleur... Tout est modélisable en un clin d'œil, comme s'il s'agissait d'une pâte à modeler les polygones. Chaque personnage créé donne l'impression d'être unique... Et il vaut mieux, car une fois fabriqués, tout est automatiquement diffusé chez les autres joueurs : « Non seulement vous jouez pour votre propre monde, mais les éléments que vous créez remplissent automatiquement la galaxie et les machines des autres joueurs ».

Tout ce qui constitue l'univers de Spore est imaginé, pensé, conçu par le joueur, auquel le game designer a cédé la main. Will Wright, contrairement à la plupart des game designers, considère son travail « comme servant à susciter la créativité du joueur. Je crée les outils et les situations dans lesquelles le joueur peut venir raconter ses propres histoires, créer son propre univers. » Ce que se propose Wright, c'est tout simplement de réinventer la place du développeur dans le dispositif ludique. Contrairement à la plupart des jeux où le designer pense l'ensemble du dispositif (histoire, mécaniques, gameplay...) Will Wright permet au joueur de s'emparer d'une partie du game design et d'en faire partager d'autres participants.

108 AMUSEMENT NUMERO 1 MAI 2008

Photographie Marcus Mam

# SYN IN THE TISME ME



# LE BUG EST UNE MANIP' QUI NE FIGURE PAS DANS LE MANUEL

Debugging Philip Miner  
Illustration Quentin Vijoux

**Au lieu de vous plaindre à chaque nouveau bug, et si vous les utilisiez de manière créative ?**

Vous venez de rejoindre une partie dans Halo 3. Celle-ci commence bien si vous faites exploser un fusil coil en début de partie - l'équivalent des barils d'explosifs dans Halo. Vous en faites sauter un et pour toute récompense, on vous envoie ce message : « Vous vous êtes suicidé... ». Heureusement, dans ces cas-là, il y a une fonction replay qui sauvegarde automatiquement la vidéo de votre session. Après avoir observé attentivement ce qui s'est vraiment passé, vous en déduisez que :

**Vous avez été tué par un cône de chantier**

En tout cas, ça en a tout l'air. Apparemment, le fusil coil a envoyé le cône à une vitesse inconnue de plusieurs kilomètres-heure en direction de votre tête. Et le moteur physique de Halo, dans son infinie sagesse, a décidé que le cône devait aller vite - en tout cas suffisamment pour tuer.

Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : le moteur physique de Halo 3 est extrêmement précis et a certainement été pensé pour être des plus réalistes. Mais vous êtes supposé jouer le rôle d'un Spartan - le meilleur des meilleurs des super-méchants -, avec des équipements militaires à la pointe de ce qu'il est possible de trouver sur le marché : une armure capable d'arrêter de vraies balles et tout ce qui va avec. Peu importe la vitesse à laquelle il se déplace : un cône de signalisation fabriqué en plastique n'est pas supposé vous tuer.

Vous venez de tomber sur un bug. Il est possible qu'en le découvrant, vous vous soyez énermé avant d'éteindre votre Xbox 360. Peut-être même avez-vous jeté cette fichue console par la fenêtre sur un malheureux passant.

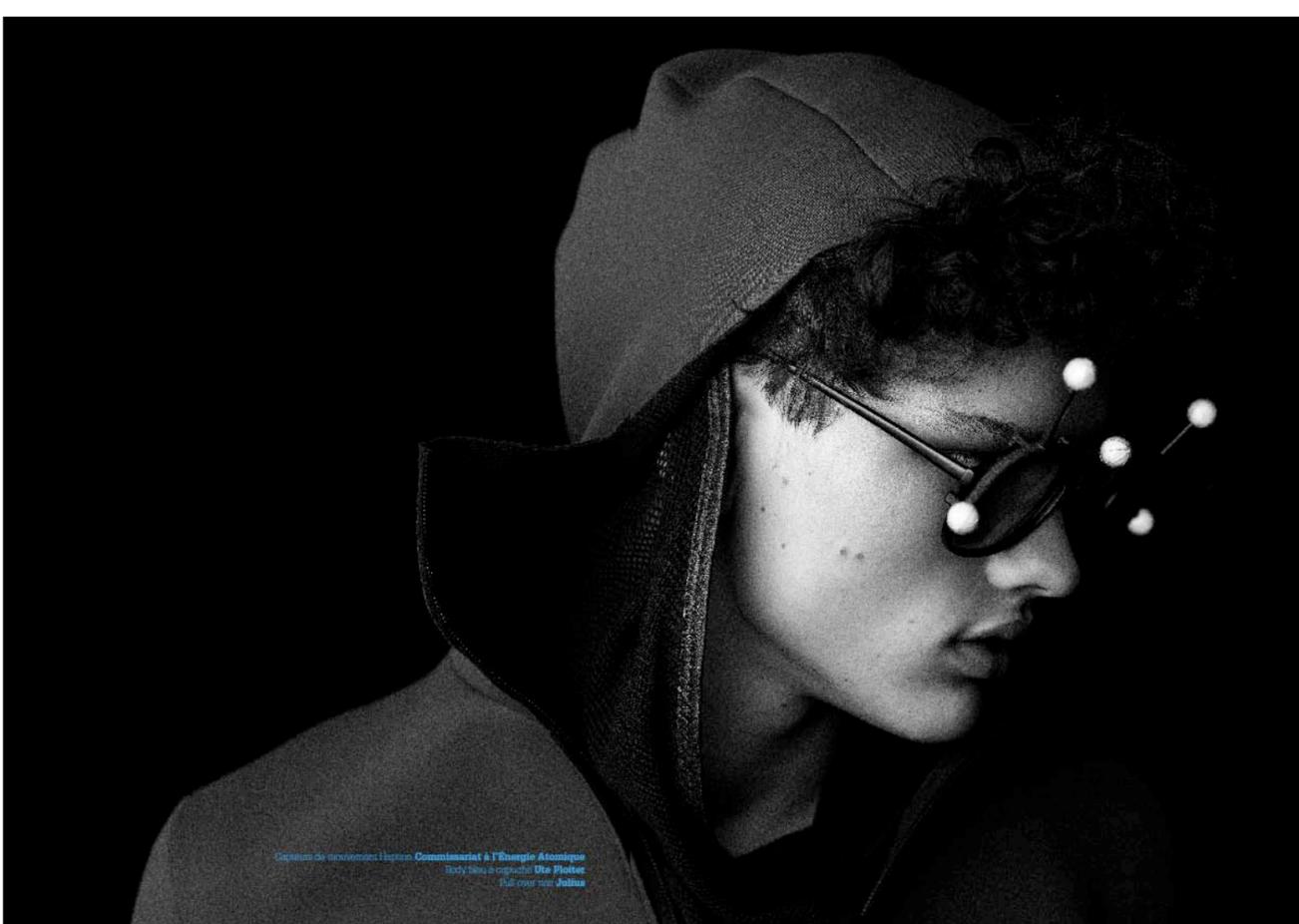
Mais un joueur connu sous le nom de « ZB Shotgun » s'est emparé de ce bug mortel et l'a posté sur YouTube afin de le montrer au reste du monde. Il est devenu célèbre du jour au lendemain et Bungie lui a même offert un set d'armure Spartan pour avoir été aussi bon.

Les défauts de conception, les anomalies et les bugs peuvent en effet desservir un jeu, mais entre de bonnes mains, elles peuvent se révéler très amusantes. Pour autant, est-ce que ces bugs sont une raison d'en vouloir aux développeurs ? Peut-être. Mais certains joueurs sont plutôt enclins à les remercier.

Parmi eux, les « speed runners », dont l'objectif est d'arriver au bout d'un jeu le plus rapidement possible. Finir un jeu de cette manière sans utiliser ses bugs est un exercice qui a forcément ses limites ; sans compter que ce n'est pas le plus intéressant pour un observateur lambda. Pour achever un jeu dans un temps vraiment impressionnant, bien en dessous de ce que les développeurs imaginent, vous devez changer les règles... ou passer outre. Mais pas avec des codes - attention, ce serait de la triche.

Au lieu de ça, un speed runner doit trouver les moyens les plus efficaces de dépasser les contraintes habituelles du jeu et cela implique (vous l'avez deviné) de trouver les bugs du moteur du jeu. Les défauts de conception et les anomalies sont en général essentielles pour cela, et les speed runners sont juste ravis de n'avoir pas été détectés par les services de contrôle de qualité des éditeurs. L'exploitation de ces bugs, en plus de permettre de gagner de précieuses secondes, peut également donner lieu à de véritables prouesses, le genre d'exploit qui fait dire au public : « Mais... comment ont-ils fait ça ? ! ».





Capitaine de recrutement : **Leptoz**. Commissariat à l'Énergie Atomique  
Body Mass à coproduire **Die Plester**  
Full cover pour **Julius**

EN OFF

# AVEC OU SANS BUG ?

Sous promesse d'anonymat, un développeur francophone nous révèle les coulisses de la fabrication d'un jeu vidéo. Si le folklore et la désorganisation étaient de mise il y a encore une petite dizaine d'années, l'avènement des jeux blockbusters à gros budget a obligé les équipes de développement à se structurer. Horaires de fous, commandes intenable, le pire semble derrière eux... Pour de bon ?

Réécriture François Bliss de la Boissière Illustrations François Prost



•Quelle est votre fonction exacte ?  
Je suis programmeur de jeux vidéo pour un gros studio... Si je donne plus de précision, comme la liste de jeux sur les-

quels j'ai travaillé, mes collègues vont vite deviner de qui il s'agit. Je peux vous dire que je travaille sur des moyennes et des grosses productions depuis pas mal d'années.

•Justement, le mode de fonctionnement a-t-il changé dans la façon de réaliser un jeu ? Il paraît qu'on travaille beaucoup dans le jeu vidéo, qu'on frôle l'esclavage volontaire !

Les choses vont quand même nettement mieux qu'avant, les équipes se sont vraiment professionnalisées. Les plannings sont devenus beaucoup plus réalistes et réalisables

EN OFF

sans avoir recours à des horaires monstrueux. Ce n'était pas (mais alors vraiment pas) le cas il y a encore quelques années. À la fin des années 90, par exemple, nous étions amenés à faire des portages de jeux PC sur consoles (PlayStation, Dreamcast et même PS2) en quelques mois. Cela nous obligeait à faire des heures supplémentaires de dingue. J'ai connu plusieurs projets où on travaillait plus de 14 heures par jour, tous les jours, samedi compris, souvent même le dimanche et ce, pendant plusieurs mois ! Ces trois ou quatre dernières années, l'expérience aidant, tout s'est énormément structuré, et

vraiment en bien ! C'était obligatoire pour passer de projets à 30 personnes à des projets qui en comptent jusqu'à 100-150. Sur des grosses productions récentes, j'ai à peine travaillé quelques samedis, c'est dire si cela s'est amélioré !

•Le « crunch mode » existe vraiment ? Est-ce aussi horrible que le dit la légende ?  
Oui, ça existe. Généralement juste avant la sortie du jeu (pendant les semaines de debug final). Horrible ? Oui et non. On fait évidemment beaucoup d'heures supplémentaires durant ces quelques semaines de finalisation du jeu. On est débordé par

les bugs à corriger, on tente d'en éliminer un maximum... On finit tard le soir, on bosse les samedis, on mange des pizzas à son bureau pendant qu'on continue de déboguer... Mais quelques semaines de crunch sur un projet de deux ans ou plus, c'est tout à fait acceptable, même si, sur le moment, c'est effectivement un peu dur.

•Les salaires sont-ils proportionnés aux budgets des jeux sur lesquels vous travaillez ?

Clairement : non ! Le salaire dépend de la fonction, de l'ancienneté et éventuellement de la performance. Mais aucun lien avec le budget. On peut compter parfois sur un petit intéressement et quelques primes. Pas de quoi rouler en Ferrari (Certains développeurs à succès américains - David Perry, John Carmack - roulent en Ferrari, ndr.).

•À quelques rares exceptions près, les gens qui travaillent sur les jeux vidéo sont peu connus. Pourquoi ?  
Tout comme au cinéma : on ne connaît bien souvent que le réalisateur. L'éclairagiste, le caméraman, le preneur de son, pratiquement tout le monde s'en fiche. Dans le jeu vidéo, certains ont la communication plus « facile » que d'autres, autant que ça serve.

•N'y a-t-il pas des tensions, des compétitions entre les équipes, parfois internationales, travaillant sur un même jeu ? Certaines équipes ne cherchent-elles pas à tirer la couverture à elles au détriment des autres ?

Très honnêtement, pas tant que ça. Ça arrive, bien sûr, mais c'est relativement rare. Et j'ajouterais que les programmeurs sont plutôt les mieux lotis, en fait. Il y a beaucoup moins de mécontentement chez nous que chez les game designers, level designers, ou même les graphistes, par exemple. Nous sommes moins au cœur de la conception des jeux qu'eux. Et puis, en travaillant principalement sur des jeux à gros budget, on a moins à se plaindre.

•On entend dire que la réalisation de démos jouables pour tel ou tel salon ou pour téléchargement (PC, XBL, PSN...) peut coûter très cher en temps, ressource, budget ? Ou en est-il ?

La réalisation d'une demo jouable impose de terminer (par exemple) un niveau en entier et de le déboguer et de finaliser beaucoup de choses... Ça occasionne souvent une petite période de crunch avant le vrai crunch. Généralement, ça n'est pas une perte puisque le niveau terminé se retrouve de toute façon dans le jeu final, et les bugs corrigés à cette occasion ne seront (en principe) plus à corriger. Il y a bien évidemment des petits développements annexes qui ne servent qu'à la demo, mais ça reste assez limité.

•Quand la version dite « preview » d'un jeu est mal reçue par la critique, cela change-t-il quelque chose au développement ?  
Tout dépend de la date de la preview. La plupart étant réalisées quelques semaines avant la sortie du jeu, elles

« AVEC UNE DATE DE SORTIE IMPOSÉE, [...] CERTAINS DÉVELOPPEURS N'HÉSITENT PAS À SORTIR LE JEU QUAND MÊME »

158 AMUSEMENT NUMÉRO 1 MAI 2008



Pull gris à col roulé **Jeun J**  
Armure en métal argente **Phylax**  
Jeun gris tricoté **American Apparel**

Photographe **Marcus Mann**  
Stylisme **Yoko Miyake**  
Coiffure **Marion Anze @ Agence Carole** (avec l'Équipe Natérale et La Coiffure Natérale de Loenox City)  
Maquillage **Dunja Schultze @ B-Agency** (avec Clémence)  
Modèle **Simon Nessman @ Ford**  
Musique **Matias Pour DDC**  
Assistent photographique **Florent Christmann**  
Assistent styliste **Juergen Sedlmayr, Yang Yang Hartono, Yuta Kotani**  
Assistent production **Alix Lecoche**

# JOUEURS ET PHILOSOPHES

Allez dans n'importe quelle école du monde, et vous verrez des enfants à qui on enseigne tout ce que notre société considère comme essentiel. Ils étudient l'histoire, les langues, les mathématiques et les sciences. Ils apprennent comment leur gouvernement fonctionne, les théories philosophiques et les causes des grandes guerres. En théorie, ils apprennent tout ce qui est nécessaire pour devenir un citoyen. Excepté une chose : ils n'étudient pas le jeu.

Directeur d'école Clive Thompson Photographie AES+F

Bien sûr, ils jouent. La plupart des écoles aménagent du temps pour les jeux. Mais les élèves ne sont pas assez formés au jeu, à sa philosophie, aux raisons pour lesquelles on s'y adonne, au game design - les mécaniques qui font qu'un jeu fonctionne... C'est comme apprendre la science sans connaître la méthode scientifique, la littérature sans notions grammaticales, linguistiques et théoriques.

Et c'est très grave. Car en étudiant comment un jeu fonctionne, vous apprenez de éléments très intéressants sur la façon dont se comportent les systèmes complexes. Et il se trouve que ce sont de formidables entraînements pour comprendre de nombreux aspects importants de terrains « adultes » comme l'économie et la politique.

En y réfléchissant bien, qu'est-ce qu'un jeu ? C'est un système de règles qui donne au joueur un but à atteindre, en rendant difficile son accomplissement. Le plus amusant dans un jeu consiste à comprendre profondément comment les règles interagissent entre elles - comment les contourner, les pirater de diverses manières insoup-

onnées, pour produire des résultats inattendus. C'est pourquoi les gens consacrent tant de temps à jouer aux échecs, au football, ou même aux jeux vidéo comme Halo 3 ou World of Warcraft. Ils testent en permanence de nouveaux moyens de manipuler le système, et produisent des choses radicalement nouvelles : une technique ou une façon de gagner jamais vue auparavant.

Les jeux nous apprennent comment de petits changements dans les règles peuvent provoquer de grands (et souvent imprévisibles) résultats. Changez les règles du lancer en base ball, et une équipe faible devient subitement invincible. Alérez légèrement la force des Paladins dans World of Warcraft, et le comportement de tous les raids change. Quand les joueurs étudient comment leur jeu favori fonctionne, ils apprennent précisément ce qui se joue dans le monde réel - le subtil mécanisme des grandes sociétés, des gouvernements, de l'environnement, ou des systèmes de taxation. Ils apprennent à respecter le chaos, pour le fait qu'un battent d'aile de papillon peut produire un ouragan à l'autre bout du monde.

Ces leçons sont bien plus efficaces quand on vous apprend comment créer un jeu - parce que vous devez monter un ensemble de règles qui devront amuser sans trop frustrer, créer du challenge sans être trop facile ou impossible. Vous devez envisager ce qui motive les joueurs, et comment teaser leurs pulsions. Apprenez comment concevoir un jeu, et vous pouvez écrire la constitution d'un pays.

Nous y voilà : les jeunes enfants adorent déjà créer des jeux. Ils comprennent de façon innée leurs enjeux intellectuels et les émotions qu'ils suscitent. Allez dans n'importe quelle cour d'école, et vous verrez des enfants créer des jeux : « Tu restes là, nous, on va courir un peu partout, et tu devras nous attraper. Et si tu nous attrapes, on doit rester immobile quinze secondes ». Et si finalement le jeu n'est pas assez amusant, ils amélioreront les règles encore et encore jusqu'à ce qu'elles fonctionnent. La cour d'école est un laboratoire de game design, dans lequel les enfants apprennent davantage sur les systèmes complexes que dans un cours classique. Et quand ils rentrent à la maison pour jouer aux jeux vidéo, ils se remettent à l'épreuve pour

maîtriser l'ensemble de leurs règles - pour voir comment ils fonctionnent, dysfonctionnent, ou produisent des effets étrangement exotiques. Mais nous ne devons pas abandonner ce terrain éducatif au marché. Ce ne doit pas nous conduire à des divertissements (et donc bas-de-gamme) de jeux tels que The Sims ou Gears of War. Non, les écoles doivent enseigner explicitement les théories du jeu, aux côtés de l'histoire, l'archéologie ou encore les mathématiques.

Après tout, les plus grands défis mondiaux consistent, à gérer des problèmes incroyablement complexes - l'environnement, les échanges économiques mondiaux, les guerres asymétriques. Si nous voulons donner aux enfants des outils intellectuels nécessaires pour s'épanouir, nous devons en faire des philosophes du jeu.

Clive Thompson est journaliste spécialisé dans la science, la technologie et la culture. Il est actuellement rédacteur pour le New York Times et chroniqueur pour le magazine Wired. Il écrit également pour Fast Company, Discover, New York magazine et Wired News.



INTERACTION

## « LES ROBOTS SERONT PARTOUT ! »

BRUNO BONNEL, ex-patron d'Infogrames, passe des jeux vidéo aux robots. Pour encore tout bousculer ?

Mécano Abdel Boumane  
Photographie Julien Lachaussée

« Vous avez terminé ? ». Difficile de retenir Bruno Bonnel quelques minutes pour une prise de vue. Mais nous étions prévenus des son arrivée : massif, virevoltant, tchatcheur, Bruno Bonnel impose autant que « Bioloid », l'un des nombreux robots de Robopolis - son tout dernier défi. Car après avoir accompagné l'explosion des loisirs interactifs depuis 1983, avec Infogrames puis Atari, Bruno Bonnel veut changer la face de la robotique. Le tout repose sur une vision qu'il porte en lui et qui reviendra de nombreuses fois lors de l'interview, selon laquelle « Tous les objets que vous utiliserez demain auront une forme d'intelligence ». Pour cela, Bruno Bonnel a mis en place un plan qui devrait largement occuper sa soif d'entreprendre pour les dix prochaines années. Step by step ou en même temps, dans tous les sens mais de manière ordonnée, Bruno Bonnel compte

robotiser dans le jardin ! C'était ma première création de robotique, j'ai donc commencé très tôt...  
Et quarante ans plus tard... Quarante ans plus tard, je pense qu'on arrive à une période où les technologies vont pouvoir effectivement satisfaire les besoins des consommateurs. Auparavant, il existait soit des techniques industrielles - donc beaucoup trop chères - soit peu fiables. Aujourd'hui, la technologie peut satisfaire les besoins des consommateurs.

« Cette passion pour les robots est-elle nouvelle ? »

J'ai construit mon premier robot quand j'avais dix ans. C'était un robot avec un moteur de machine à laver, très rudimentaire, et deux morceaux de bois qui étaient censés représenter les bras. Quand on branchait la prise du moteur de la machine à laver, il tournait les bras. On lui avait aussi fabriqué une tête avec une casserole. Il ne son-

« Vous avez récemment affirmé que le développement d'un robot est un processus apparemment très simple, mais en réalité très compliqué. Que voulez-vous dire par là ? »  
C'est très compliqué parce qu'il y a plusieurs sciences qui sont associées. Il y a de l'électronique, de la mécanique pure et bien sûr, il y a de l'intelligence - donc de l'informatique. Ce sont trois sciences très compliquées, qui paraissent assez simples quand on les simule sur un écran. Quand on est dans la vraie vie, un moteur peut chauffer, un grain de sable peut rayer un engrenage, un fusible électronique peut claquer... On n'est plus simplement dans le bug logiciel, mais dans des problématiques matérielles qui relèvent d'un monde complexe. C'est très nouveau pour les éditeurs classiques de jeux vidéo. Dire qu'on sait le faire, c'est aussi idiot que

« Le développement de ces applications va se dérouler dans le centre des robots que vous êtes en train de développer à Lyon ? »  
J'ai annoncé qu'on allait développer un centre à Lyon dans les mois qui viennent, qui va se concentrer sur les formes de machines intelligentes. Cela inclut aussi bien des rétrogradeurs, des aspirateurs

INTERACTION



# CAO FEI : RÉVOLUTION POP-CULTURELLE

Si la Chine d'aujourd'hui pouvait avoir une voix militante qui s'exprime au-dessus de toute censure, tentant de retranscrire les contradictions de son développement économique, cette voix serait celle d'une femme artiste de 28 ans, Cao Fei.

Cosplayer **Margherita Balzerani**

Cao Fei est une artiste chinoise parmi les plus originales de sa génération. Elle expose pour la première fois en France, au Plateau (site du Fonds régional d'art contemporain (FRAC) d'Île-de-France), un ensemble de ses productions réalisées entre 1999 et 2007 (1). Fille d'un sculpteur qui a consacré sa vie à réaliser des portraits des hommes politiques proches de Mao, Cao Fei est une artiste qui s'exprime à la frontière du capitalisme croissant et qui utilise la vidéo, les nouvelles technologies et les réseaux informatiques pour mieux traiter et déconstruire les utopies communistes qui ont caractérisé son pays.

### Whose Utopia

Whose Utopia. De ce questionnement, part la réflexion de Cao Fei. Réalisée dans une usine du Sud de la Chine, dans le River Delta, lieu emblématique de l'ascension économique de son pays, les performances d'Oleum - usine productrice d'ampoules électriques -, reposent aujourd'hui sur une forte culture d'entreprise. Cette installation réalisée en 2006 est conçue sous forme d'une vidéo en trois actes. Le premier : Imagination of

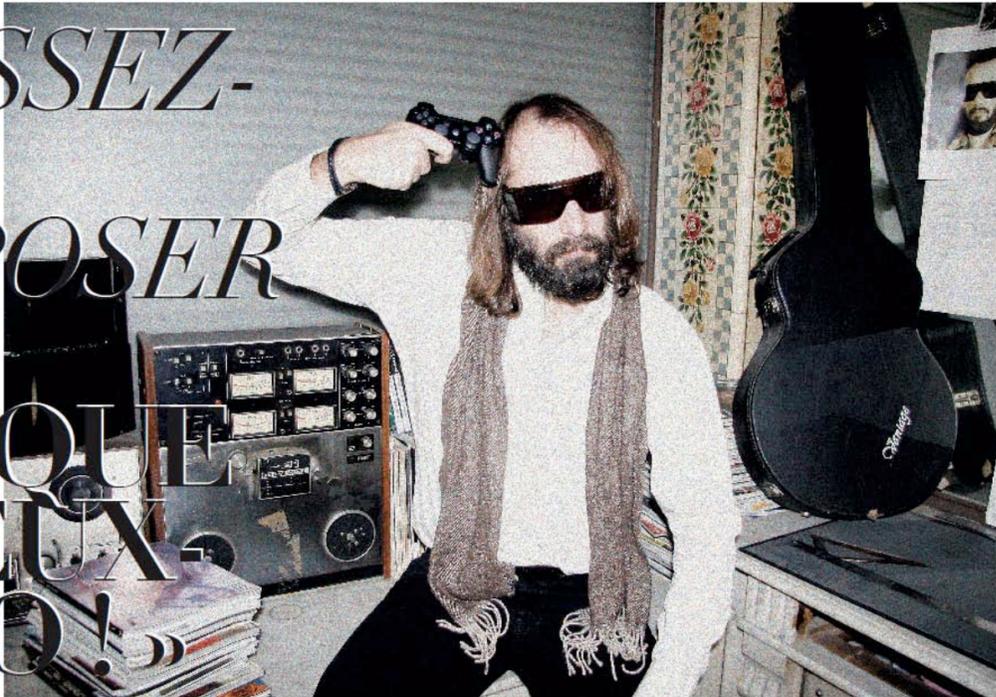
a product (Imagination d'un produit) est consacré à la mécanisation des gestes du travail à la chaîne. Deuxième acte : Factory Fairy Tale (Conte de fées d'usine) met en scène des employés au sein de leurs espaces de travail, dans des situations inhabituelles, occupés à faire de la gymnastique, à danser ou jouer de la guitare. Troisième acte : « My future is not a dream » (Mon futur n'est pas un rêve) présente le portrait de chaque employé. Détournant un secteur économique ou tout devient performance et résultat, Cao Fei invite les ouvriers de l'usine à exprimer leur créativité en détournant leur quotidien basé sur des gestes répétitifs et déshumanisés. Le film montre la complexité et l'hétérogénéité d'un corps social, la masse salariale d'une usine soumise à des rythmes de productions incessants et éfrénés.

### Les Cosplayers : militants ou guerriers urbains ?

Oscillant entre réalité et fiction, Cao Fei révèle dans la vidéo Cosplayers, réalisée en 2004, les rituels contemporains de la jeune société chinoise en perpétuel changement et influencée par de nouvelles tendances. Cette



# « LAISSEZ-MOI COMPOSER UNE MUSIQUE DE JEUX VIDEO ! »



par **Matthieu Conquet**  
Photographie **Romain Bernardie James**

Sébastien Tellier porte toujours la barbe, fume parfois une clope par le nez ; c'est l'ami des Daft Punk, celui qui peut faire sonner le français comme si c'était de l'italien, l'homme de La Ritournelle, souvent en jean blanc, jamais de baskets. Electro et piano, coquin mais pas gras, chic et barré, bref une idée certaine de la classe. Oui mais : il passerait autant de temps devant sa console qu'en studio.

## NERDY ROOM

Chroniqueur freestyle, pertinent et impertinent dans la Matinale de Canal +, Mouloud Achour range sa chambre pour AMUSEMENT. "Tu te souviens de ce truc ?!"

Texte **Mouloud Achour** Photographie **Sébastien Agnetti**



1. Le Power Glove de Nintendo  
« Finis le jeu, c'est un peu l'ancêtre de la Wii. Microsoft veut copier. Ça fait partie des trucs qui encourent les années 80 comme les années 90, ou on anticipait beaucoup, au lieu de s'attarder sur le premier gadget ou brevet déposé par Apple.

2. Le T-shirt Bape  
« A la base, quand Pharrell et Nigo ont monté cette marque, j'étais archi fan. Ça fait partie des trucs qui encourent les années 90 comme les années 80, ou on anticipait beaucoup, au lieu de s'attarder sur le premier gadget ou brevet déposé par Apple.

3. Le Game & Watch  
« Ma première contamination aux jeux vidéo. Je suis assis dans une classe de natation, j'ai découvert le Game & Watch et NTM, sans savoir que ça allait influencer le reste de ma vie.

4. Strange  
« Mes premières et plus fidèles lectures. Les gens veulent à travers le comic un simple défouloir à ado stéréoté, mais à bien y regarder, les récits de Stan Lee & cie étaient prophétiques et chargés de philosophie. Les aventures de Silver Surfer, de Daredevil ou d'un Wolverine tourmenté ont beaucoup plus appris sur la nature humaine que les humains.

5. Air Force One  
« La paire de sneakers ultime, que je portais il y a pas même un jour.

6. La Déesse magique  
« Enfin, encore me distillé elle. Ça m'a beaucoup servi avec les filles, et dans la vie en général.

7. Goldorak  
« Aujourd'hui encore, mon pote Olivier Milla me chante dans sa chambre, au point à sa bouche, ses chansons à la gloire d'Akron. Ça résume assez bien ce que Goldorak a fait de nous.



Photographie **Romain Bernardie James**

VIDEOGAMES . INTERACTION . STYLE . INSPIRATION

# AMUSEMENT

PREMIER NUMÉRO

LE NOUVEAU

JOUEUR

PREND LE POUVOIR



AMUSEMENT magazine et amusement.fr sont édités par  
AMUSEMENT - SARL au capital de 30 000 euros  
63 rue de la roquette / 75011 PARIS

Directeur de la publication  
ABDEL BOUNANE  
[abdel@amusement.fr](mailto:abdel@amusement.fr)