

Des Manettes et des Baguettes

En musique, en informatique, même en amour, on parle de french touch. Ce terme est également apparu dans les années 90 pour qualifier le jeu-vidéo « à la française ». Qu'en reste-t-il aujourd'hui ?



Une partie de Pierre - Feuille - Ciseaux au sein du jeu DOFUS

En France, on n'a pas de moyens, mais on a des idées. Ce slogan semble se cacher derrière cette mystérieuse appellation french touch du jeu vidéo. Dans les années 90, ces mots désignaient le savoir-faire de studios tels que Cryo Interactive (Dune, Versailles...), Delphine Software (Another World...), Infogrames (Alone in the dark...) ou encore Ubisoft (Rayman). Cependant, cette french touch a-t-elle seulement existé...en dehors de la France ? Certes, ces jeux ont connu à leur époque un certain retentissement à

l'étranger, mais il s'agissait de cas isolés, et leur succès n'avait rien de comparable à ceux de leurs homologues japonais ou américains.

Il semblait pourtant bien exister alors une « patte » française et ces jeux, s'ils n'ont pas su s'exporter, ont bel et bien fait preuve d'originalité et d'innovation aussi bien dans leur univers que dans leur narration.



L'existence d'une french touch apparaît moins évidente aujourd'hui. Pour certains, comme Andreil, développeur indépendant français : « *L'âge d'or de la french touch n'a pas passé les années 90. À partir des années 2000, le commerce a très souvent pris le pas.* ». Il ne dresse pourtant pas un bilan négatif car, selon lui, la french touch « existe toujours à un niveau moindre : il semble que les français produisent plus de jeux novateurs que la moyenne ». On pourra citer le jeu Dofus, des studios Ankama, à l'univers original richement décliné dans de nombreux médias, ou Heavy Rain, du français David Cage, dont la narration côtoie de près celle du cinéma.

Timmy Gilbert, développeur antillais, appréhende la french touch avec davantage de recul. S'il reconnaît que « *La France a un point fort en tant que carrefour culturel syn-*

crétique », il pointe l'égotisme caractéristique de la communauté du jeu vidéo et sa frilosité quant aux discours critiques et à la déconstruction de sa culture. David Cage en est un exemple frappant. Il a dû, pour accoucher de son Heavy Rain, devenir l'un des développeurs les plus critiqués de la scène française. Aux yeux de certains de ses confrères repliés sur leurs valeurs « *toute initiative devient prétentieuse* ».



Andreil et Timmy Gilbert s'entendent tout de même sur un point : l'avènement du jeu vidéo indépendant (jeux réalisés par une seule personne ou par un petit groupe à des buts pas toujours commerciaux) a apporté un vent de fraîcheur à la scène française et au jeu vidéo en général. Certains auteurs indépendants ont su faire parler d'eux à l'international, comme le jeune Kevin Soulas, auteur de Dark Fate, ou le Studio Swing Swing Submarine qui travaille actuellement sur le très attendu Seasons after fall. On a même vu apparaître sur Internet une communauté de développeurs francophones, sur le forum Djiko notamment, se regroupant pour partager leurs idées, leurs projets et parfois donner naissance à de nouvelles collaborations.

En 2011, la french touch n'est pas morte. Elle a simplement perdu le monopole de l'originalité qui la caractérisait pour se fondre dans une tendance internationale, attendant le jour où, peut-être, elle saura à nouveau se démarquer.



PIERRE CORBINAIS