

UNIVERSITÉ DE LILLE

LABORATOIRE GERIICO

ÉCOLE DOCTORALE SCIENCES DE L'HOMME ET DE LA SOCIÉTÉ- UNIVERSITÉ LILLE
NORD DE FRANCE

Doctorat

Sciences de l'Information et de la Communication

Leticia Andlauer

Jouer la romance dans *Amour Sucré*

**La construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie du
jeu vidéo en France**

VOLUME D'ANNEXES

Thèse dirigée par Simona de Iulio et Vincent Berry

Soutenue le 29 novembre 2019

Jury :

Mme Simona DE IULIO

M. Vincent BERRY

M. Sébastien GENVO

M. Olivier SERVAIS

Mme Laure BOLKA-TABARY

M. Gilles BROUGERE

Mme Judit VARI

Table des matières

1 Annexes en lien avec l'analyse du jeu.....	5
1.1 Présentation des personnages sur le site.....	5
1.2 Explications des règles du jeu.....	9
1.3 Plan de circulation du site.....	17
1.4 Résumé des Épisodes.....	19
1.5 Liste des épisodes retenus pour l'analyse :.....	25
1.6 Grille d'analyse des épisodes.....	27
1.7 Illustrations.....	29
1.8 Décors.....	49
2 Annexes en lien avec l'enquête au studio Beemoov.....	63
2.1 Dossier de presse.....	63
2.2 Grille d'entretiens Beemoov.....	73
2.3 Entretiens.....	75
1 Noémi.....	75
2 Cryril.....	89
3 Yoann.....	111
4 Cassandra.....	129
5 Erwin.....	149
6 Laurent.....	169
7 Stéphanie (ChinoMiko).....	193
8 Sara.....	211
9 Thomas.....	227
10 Jean-Philippe.....	239
11 Sarah.....	251
12 Sinéad.....	273
3 Annexes en lien avec l'enquête auprès des joueuses.....	289

3.1	Prise de contact sur le forum.....	289
3.2	Lettre envoyée aux parents.....	291
3.3	Carnet envoyé aux joueuses.....	293
3.4	Carnets des joueuses.....	297
	1 Sophia.....	297
	2 Lucie.....	303
	3 Léa.....	309
	4 Zélie.....	313
	5 Inès.....	317
	6 Lola.....	321
	7 Lorraine.....	325
	8 Alexiane.....	329
3.5	Grille d'entretien des joueuses.....	333
3.6	Entretiens avec les joueuses.....	335
	1 Sophia, 12 ans.....	335
	2 Sébastien, 18 ans.....	345
	3 Aliyah, 23.....	369
	4 Lucie, 13 ans.....	389
	5 (9) Léa, 17 ans.....	393
	6 (10) Zélie, 14 ans.....	411

1 Annexes en lien avec l'analyse du jeu

1.1 Présentation des personnages sur le site



Séduis les garçons qui te plaisent et crée-toi une histoire unique

Rencontre différents garçons, discute avec eux et tente de les séduire, sauras-tu leur plaire ? Grâce à un système de dialogues et d'actions variées, vois ton histoire évoluer en fonction de tes choix. Les épisodes ont plusieurs fins. Grâce aux replays, tente de toutes les découvrir !

CASTIEL

Castiel est un peu dur à approcher. Ce n'est pas évident de parler avec lui ou de savoir ce qu'il pense mais au fond c'est sûrement quelqu'un de sympa. Malgré son mauvais caractère, il apprécie les gens qui ont du répondant.



.....♥.....🍰.....♥.....



Séduis les garçons qui te plaisent et crée-toi une histoire unique

Rencontre différents garçons, discute avec eux et tente de les séduire, sauras-tu leur plaire ? Grâce à un système de dialogues et d'actions variées, vois ton histoire évoluer en fonction de tes choix. Les épisodes ont plusieurs fins. Grâce aux replays, tente de toutes les découvrir !

LYSANDRE

Lysandre est plutôt mystérieux et ne parle pas beaucoup, ça ne rend pas la tâche facile pour discuter avec lui. Ami avec Castiel, il écrit des textes de chansons pour leur groupe de rock.




Séduis les garçons qui te plaisent et crée-toi une histoire unique

Rencontre différents garçons, discute avec eux et tente de les séduire, sauras-tu leur plaire ? Grâce à un système de dialogues et d'actions variées, vois ton histoire évoluer en fonction de tes choix. Les épisodes ont plusieurs fins. Grâce aux replays, tente de toutes les découvrir !

NATHANIEL

Nathaniel est le délégué principal du lycée. C'est un garçon sérieux avec qui il est plutôt facile de s'entendre. Il est responsable, calme et timide. Très sensible à la critique, son perfectionnisme ne saurait souffrir aucune critique.






Séduis les garçons qui te plaisent et crée-toi une histoire unique

Rencontre différents garçons, discute avec eux et tente de les séduire, sauras-tu leur plaire ? Grâce à un système de dialogues et d'actions variées, vois ton histoire évoluer en fonction de tes choix. Les épisodes ont plusieurs fins. Grâce aux replays, tente de toutes les découvrir !

KENTIN

Ken, de son vrai nom Kentin, semble avoir beaucoup changé depuis son départ du lycée ! Même si physiquement, l'école militaire l'a transformé, il reste une part du "vrai" Ken en lui tout de même !



.....♥.....🍰.....♥.....



Séduis les garçons qui te plaisent et crée-toi une histoire unique

Rencontre différents garçons, discute avec eux et tente de les séduire, sauras-tu leur plaire ? Grâce à un système de dialogues et d'actions variées, vois ton histoire évoluer en fonction de tes choix. Les épisodes ont plusieurs fins. Grâce aux replays, tente de toutes les découvrir !

ARMIN

Armin est le frère jumeau d'Alexy. Il est lui aussi d'un caractère sympathique tout en restant plus discret. Il s'énerve très rarement sauf concernant certains sujets.



.....♥.....🍰.....♥.....

1.2 Explications des règles du jeu

Salut !
Bienvenue sur Amour Sacré,
Je suis Chikimi et je suis
là pour t'expliquer les bases
du jeu. Tu es prête ?

▲ Oui !

Salut !
Bienvenue sur Amour Sacré,
Je suis Chikimi et je suis
là pour t'expliquer les bases
du jeu. Tu es prête ?

▲ Oui !

C'est parti !
Je commence par les PA ou
"points d'actions", ils te
permettent de faire toutes
sortes d'actions comme les
déplacements dans
différents lieux.

▲ (Suite)

Tu peux voir ton nombre de PA
en haut de ton écran. 10PA te
sont donnés par jour lorsque tu
te connectes. Si tu n'as plus de
PA, tu devras attendre le
lendemain ou faire un tour à la
banque.

▲ (Suite)

Tu as compris ?

▲ Oui !
■ Pas vraiment... Est-ce que tu peux répéter ?

Tu as compris ?

▲ Oui !
■ Pas vraiment... Est-ce que tu peux répéter ?

C'est parti !
Je commence par les PA ou
"points d'actions", ils te
permettent de faire toutes
sortes d'actions comme les
déplacements dans
différents lieux.

▲ (Suite)

Tu peux voir ton nombre de PA
en haut de ton écran. 10PA te
sont donnés par jour lorsque tu
te connectes. Si tu n'as plus de
PA, tu devras attendre le
lendemain ou faire un tour à la
banque.

▲ (Suite)



En plus des PA, tu as aussi de l'argent : des \$\$. Tu peux voir combien d'argent tu as en haut à droite de ton écran, juste au-dessus du nombre de PA.

A. (Suite)

L'argent te sert à acheter des objets et vêtements. Tu as 15\$ qui te sont donnés chaque jour au moment de ta connexion. Si tu as besoin de plus, tu peux bien sûr aller à la banque.

A. (Suite)

Tu as tout compris concernant les \$?

A. Oui.
B. Non, tu peux répéter s'il te plaît ?

Bien, et d'ailleurs en parlant d'argent... Mes explications ne sont pas gratuites, alors si tu pouvais me payer les 100\$ de frais avant qu'on continue s'il te plaît...

A. Bien sûr, voilà l'argent. (Payer les 100\$.)
B. Quoi ?! Je ne vais sûrement pas payer 100\$, c'est super cher ! (Refuser de payer les 100\$.)

Super, merci ! Je vais pouvoir aller faire du shopping, le vendeur de fringues est trop mignon ! Ahah mais non je plaisante, garde ton argent, tu vas en avoir besoin. Bref, on continue...

A. (suite)

En parlant de mecs mignons, tu vas sûrement rencontrer des garçons intéressants dans le coin. Tu as plusieurs choses à savoir !

A. (Suite)

Ils ont leurs habitudes, tu trouveras plus facilement certains garçons dans certains endroits. Ce sont les endroits qu'ils préfèrent en général, mais attention ils n'y sont pas toujours. De même, certains sont plus faciles que d'autres à trouver, mais pas forcément à séduire. Tu me suis ?

A. Oui je vois.
B. Je comprends pas trop, tu peux répéter s'il te plaît ?

En parlant de mecs mignons, tu vas sûrement rencontrer des garçons intéressants dans le coin. Tu as plusieurs choses à savoir !

A. (Suite)

Ils ont leurs habitudes, tu trouveras plus facilement certains garçons dans certains endroits. Ce sont les endroits qu'ils préfèrent en général, mais attention ils n'y sont pas toujours. De même, certains sont plus faciles que d'autres à trouver, mais pas forcément à séduire. Tu me suis ?

Oui je vois.

Je comprends pas trop, tu peux répéter s'il te plaît ?

Donc, tu vois cette barre à droite ? C'est le lov'o'meter. Quand tu discutes avec un garçon, cette barre diminue ou augmente.

(Suite)

Plus elle est haute et plus le garçon l'apprécie ! A l'inverse, plus elle est basse et moins tu as de chances de le conquérir. C'est très important, tu as compris ?

C'est bon, j'ai bien compris !

Non, répète s'il te plaît.

Super ! On va mettre ça en application tout de suite. Retourne dans la pièce à droite et échange deux, trois mots de politesse avec un ami à moi qui est là-bas. Je t'attends ici.

(Fermer la discussion)



Bonjour, alors tu viens d'arriver sur Amour Sucré ? Moi c'est Dimitry, je suis ravi de te rencontrer.

Merci, moi aussi ravie de faire ta connaissance Dimitry.

Euuuh... M-moi pas, je suis juste là pour les explications.

J'espère que nous aurons l'occasion de nous revoir. Maintenant si tu veux bien m'excuser...

(Fermer la discussion)





Eh, ne crois pas que ce soit si facile ! On va essayer, ok ? Retourne dans la salle à droite, retrouve une petite sculpture que j'ai faite pendant mon cours d'art et reviens ici.

A Ok, j'y vais de ce pas.

* Tu es dans la salle des délégués, n'oublie pas de prendre la statue éléphant avant de quitter la salle ! *

A (Fermer la discussion)

Tu ne l'as toujours pas trouvée ? Fais un effort voyons !

A Si je l'ai trouvée, c'était assez... voyant.

Hehe, j'en conclus que ce n'était pas trop dur alors. Je t'en fais cadeau si tu veux, tu pourras décorer ta chambre avec. Mais on n'a pas fini, j'ai encore d'autres choses à te dire...

A (Suite)

J'en reviens un peu au shopping, j'ai oublié de te dire qu'en plus des vêtements que tu peux acheter en magasin, tu verras qu'il y a aussi une bijouterie.

A (Suite)

Leurs bagues, en plus d'être super jolies ont aussi des effets quand tu les portes sur toi.

A (Suite)

Par exemple, tu peux porter une bague qui te permet de trouver plus facilement un certain garçon. Il y a beaucoup d'effets différents, ils sont expliqués sur la description de chaque bague, tu verras par toi-même. Personnellement je les collectionne ! Tu as compris ?

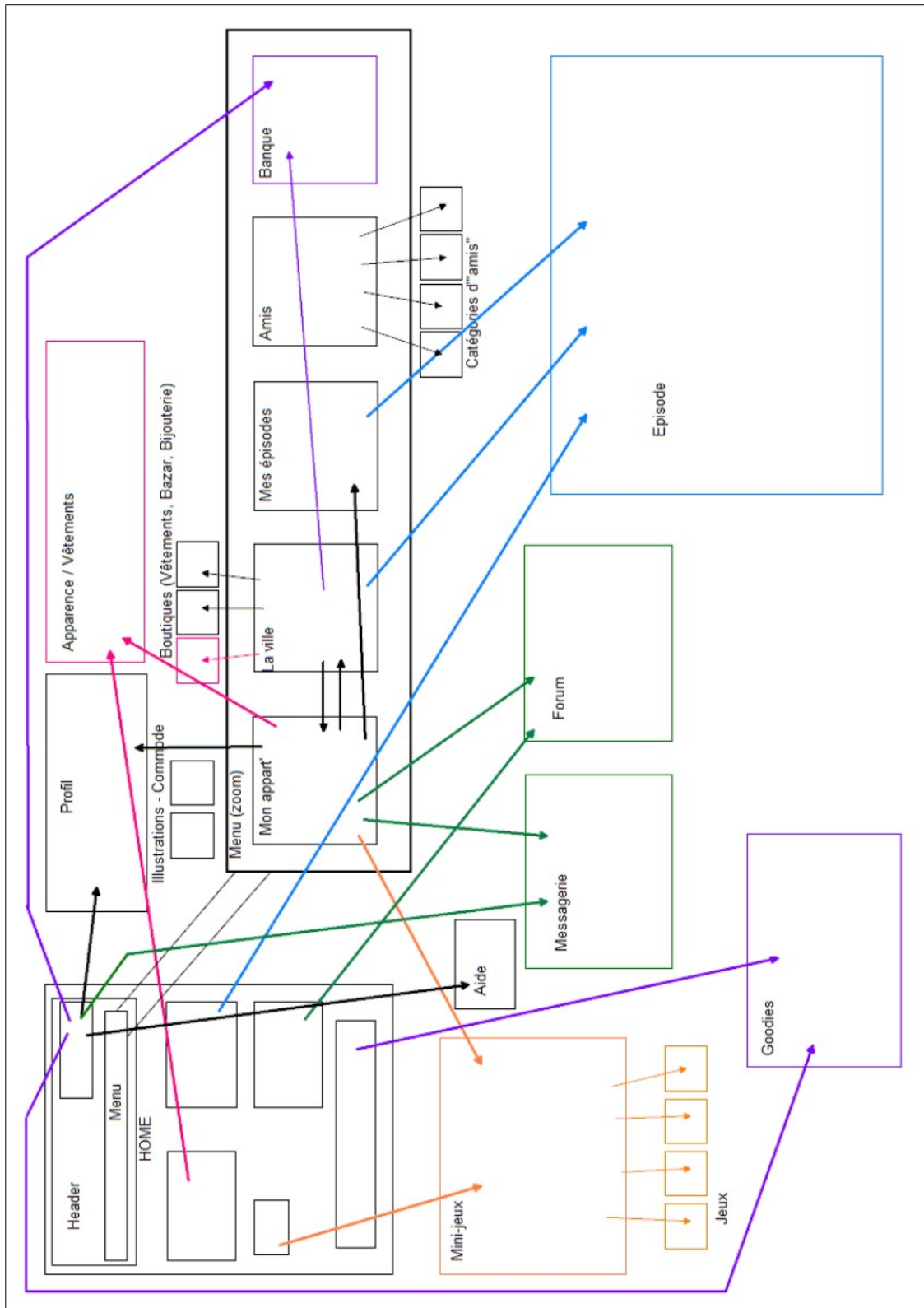
B Oui c'est bon.

B Pas tout à fait, explique-moi encore.





1.3 Plan de circulation du site



1.4 Résumé des Épisodes

Episode1 : Un nouveau lycée

Arrivée au lycée, rencontre avec des garçons, Kentin, Nathaniel Castiel. Ainsi que les filles « pestes » Ambre et ses amies. Rencontre avec une amie : Iris.

Épisode 2 : Découverte des clubs du lycée

Suite de l'intégration au lycée. Il s'agit de choisir un club, mais aussi de prendre parti lors d'un conflit entre Nathaniel et Castiel. Kentin lui est un bon ami pour la Sucrette.

Épisode 3 : Urgence, chien perdu

Kentin nous annonce qu'il part à l'école militaire. Le chien de la directrice s'est échappé et il faut le rattraper. Il faut aussi choisir un club dans le lycée : jardinage ou basket. Selon le club choisi et le déroulé de l'épisode, la joueuse peut sortir avec un nouveau garçon Jade ou Dajan.

Épisode 4 : Le fantôme du lycée

Lors d'une heure de colle après les cours, Sucrette (Su') croit qu'il y a un fantôme dans le lycée. Il s'agissait de Castiel et son ami Lysandre qui répètent pour leur groupe de musique : rencontre avec Lysandre. La Sucrette se fait raccompagner chez elle par Castiel ou Nathaniel.

Épisode 5 : les débuts de Sherlock Sucrette

Quelqu'un a volé les clés, ainsi que les examens en salle des profs. À Sucrette de trouver qui afin d'épargner des ennuis à Nathaniel. Rencontre avec les filles, Peggy, Mélody, Kim, Violette, Capucine. Ambre est démasquée et menace la Sucrette, mais Castiel/Nathaniel défendent cette dernière.

Épisode 6 : Cupidon en grève

Rosalya s'est disputée avec son petit ami Leigh. Sucrette va tenter de les réconcilier. Ici la joueuse peut choisir de réconcilier le couple, ou de draguer Leigh. Si Rosalya est aidée, elle offre une photo de Nathaniel ou de Castiel.

Épisode 7 : Pyjama Party

Mélody organise une pyjama party pour son anniversaire. Durant la pyjama party, les filles parlent des garçons. La joueuse en apprend un peu sur le passé d'Ambre, Castiel et Nathaniel.

Épisode 8 : la course aux révisions

C'est bientôt les examens, Su' doit se débrouiller pour réviser... Selon le déroulé de l'épisode elle sera aidée par Nathaniel Lysandre ou Castiel.

Épisode 9 : Les pieds dans l'eau

Durant les vacances, la Sucrette peut passer du temps à la plage soit avec Nathaniel, Castiel ou Lysandre

Dans tous les scénarios, un nouveau garçon, Dake drague la Sucrette de façon offensive. Il est possible d'avoir une illustration avec Nathaniel, Castiel, Lysandre, mais aussi Dake.

Épisode 10 : Retour de vacances mouvementé

Rencontre avec les jumeaux Armin et Alexis. Il faut choisir un partenaire entre Nathaniel, Lysandre et Castiel pour la course d'orientation organisée par le lycée.

Épisode 11 : La course d'orientation

Note : il est possible de changer de coéquipier (pour varier dans les replay).

La course d'orientation se déroule. Dans tous les déroulés du scénario, la Sucrette se perd dans la forêt à la fin de la course.

Épisode 12 : Tout le monde s'emmêle

Les premières contraintes de jeu sont mises en place : les illustrations avec les garçons ne sont accessibles que si le Love O'Meter est d'au moins 50 points.

Ayant ruiné la course, il faut aider Monsieur Faraize. Pour tenter de voir le tatouage de Lysandre Su' se cache dans les vestiaires, mais elle surprend Nathaniel et remarque qu'il a de grosses marques dans le dos. Su essaye de se renseigner sur les marques de Nathaniel auprès d'Ambre, et apprend juste que ça s'est passé à la maison.

Melody annonce à Su l'idée d'organiser un autre événement pour compenser le fiasco de la course. Su' pense à un concert...

Épisode 13 : On monte le son ! Première partie

Kentin est de retour, métamorphosé. L'organisation du concert commence.

Épisode 14 : On monte le son ! (deuxième partie)

L'organisation du concert continue. Nathaniel sera à la batterie, Iris à la basse, Castiel à la guitare et Lysandre au chant.

Rencontre avec Nina, fan de Lysandre juste avant le concert.

À la fin du concert, Su' croise une fille dans le lycée qui cherche Castiel...

Épisode 15 : Un saut dans le temps

Dans cet épisode, Su' fait connaissance avec l'ex-copine de Castiel, Debrah aujourd'hui chanteuse dans un groupe. Elle apprend comment cette dernière l'a manipulé ainsi que Nathaniel.

Épisode 16 : Un masque parfait

Alors que Debrah monte tout le lycée contre Su', cette dernière décide de faire quelque chose pour que Debrah ne puisse pas abuser de Castiel à nouveau.

Épisode 17 : Le masque se brise

Avec l'aide de Rosalya, Nathaniel, Alexis, Armin et Kentin, Su' piège Debrah et cette dernière quitte le lycée après que tout le monde ait vu son vrai visage.

Épisode 18 : SOS Lapins

La classe décide de sauver les lapins du cours de sciences et les capture avant de les libérer dans le parc.

Épisode 19 : Retrouvailles inattendues

Su' visite le centre commercial où elle retrouve une ancienne amie à elle Laeti, ainsi que Dake.

Épisode 20 : Acte 1 Les Coulisses

La classe va monter une pièce de théâtre : il faut choisir entre Le Petit Chaperon Rouge, La Belle au Bois Dormant et Alice au Pays des Merveilles. Le casting a lieu.

Épisode 21 : Acte II En scène

La classe prépare la pièce : costumes, répétitions, décors...

Épisode 21 : Acte III Jeu de piste

La pièce est jouée, suivi d'un jeu de piste au lycée avec les parents. Rencontre avec les parents des camarades de classe. Le père de Nathaniel se montre extrêmement sévère et dur avec son fils au point de surprendre tout le monde.

Épisode 23 : La Maison des Secrets

Su' s'invite à dormir chez Ambre afin de découvrir ce qu'il arrive à Nathaniel et la raison de ses marques dans le dos. Elle soupçonne son père d'être violent, à raison. Elle prévient les services sociaux à la fin de l'épisode et Nathaniel finit par déménager.

Épisode 24 : Boules de poils

Su' a rendez-vous avec son Coup de Coeur à l'animalerie.

Épisode 25 : Réactions chimiques

Le cours de science tourne mal quand Ambre et Armin font exploser leur expérience. Mais tout le monde va bien au final.

Épisode 26 : Déjeuner sur l'herbe

Su' organise un pique-nique avec ses amies. Elle commence à interroger ses sentiments, et se décide à en organiser un autre avec son Coup de Coeur.

Épisode 27 : La ronde des sentiments

Une nouvelle élève, Priya, arrive au lycée. Elle est belle, intelligente, drôle et charismatique. Son assurance et sa facilité à se lier d'amitié avec les garçons déstabilisent la Sucrette.

Épisode 28 : Un dîner pas si parfait

Su' invite son Coup de Coeur à dîner au restaurant avec Rosalya et Leigh. Le Coup de Coeur raccompagne Su' jusque chez elle le soir, mais le père de cette dernière les

surprend. Le lendemain, Su' et son Coup de Coeur s'avouent leurs sentiments et s'embrassent pour la première fois.

Épisode 29 : Pour l'amour de l'Art

Su' est en couple ! Pendant ce temps la journée des Arts est organisée au lycée. Les élèves préparent leurs œuvres. Su' ne souhaitant pas dévoiler sa relation avec son petit ami, les deux se disputent.

Épisode 30 : Pour l'amour de l'Art, partie II

C'est le jour où les œuvres sont exposées et où les parents viennent au lycée. Également Laeti et Dake font une apparition. Su' se réconcilie avec son coup de cœur. À la fin de l'épisode, Lysandre se fait renverser par une voiture.



Figure 1: A gauche, l'illustration d'Amour Sucré. A droite, un fanart de ZIE qui met en scène ChinoMiko à la place du chauffard.

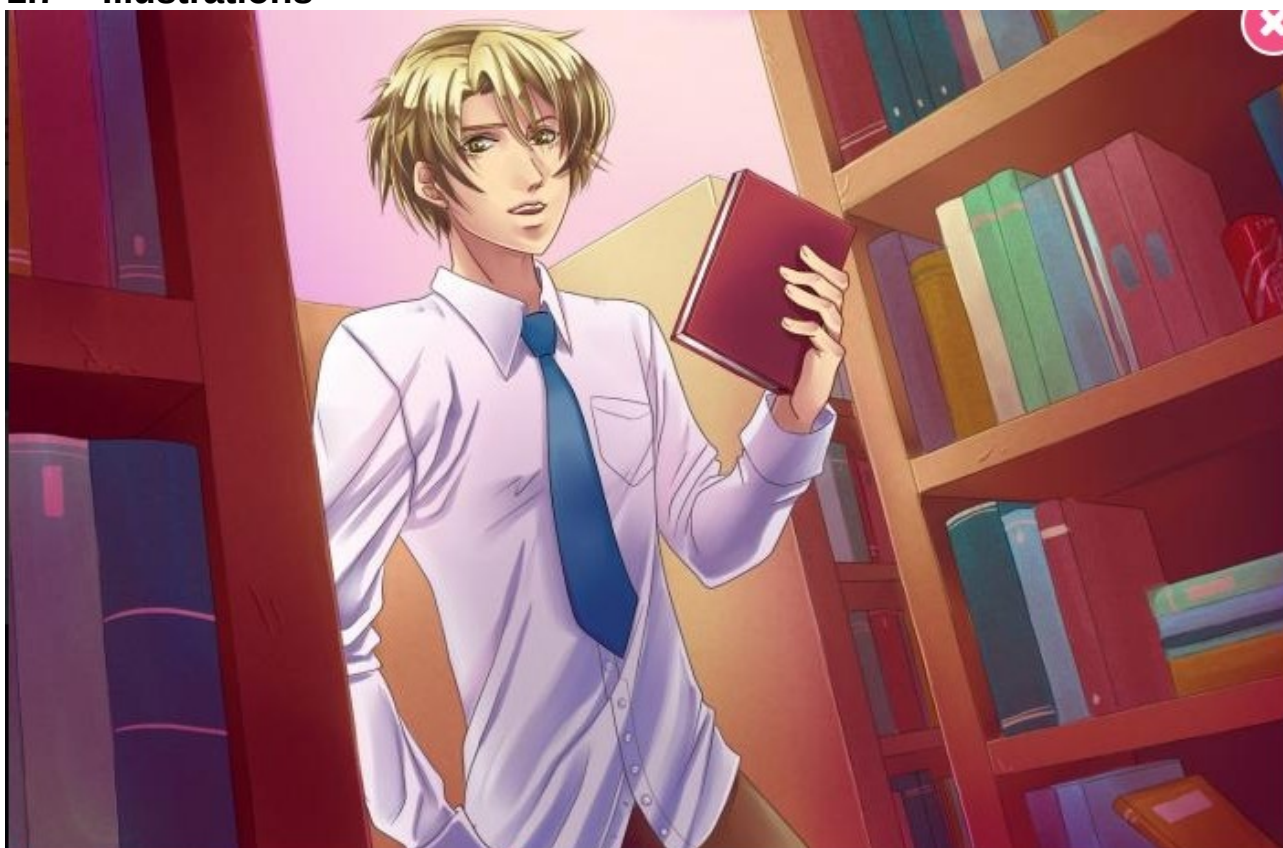
1.5 Liste des épisodes retenus pour l'analyse :

1. Episode1 : Un nouveau lycée
2. Épisode 2 : Découverte des clubs du lycée
3. Épisode 3 : Urgence, chien perdu
4. Épisode 6 : Cupidon en grève
5. Épisode 9 : Les pieds dans l'eau.
6. Épisode 12 : Tout le monde s'emmêle
7. Épisode 18 : SOS Lapins
8. Épisode 24 : Boules de poils
9. Épisode 26 : Déjeuner sur l'herbe
10. Épisode 28 : Un dîner pas si parfait

1.6 Grille d'analyse des épisodes

	Adresses, dénominations, adjectifs qualificatifs	Parler de « relation » (+expressions de visage) amour, séduction, attirance, etc.	Comportement envers =>(et jugement sur soi-même) => Inclure les propositions pour Su'			
			Su	Ken	Castiel	Nathaniel
Su'						
Ken						
Castiel						
Nathaniel						

1.7 Illustrations



⇒ **Épisode 1** - Un nouveau lycée



⇒ **Épisode 1** - Un nouveau lycée



⇒ **Épisode 1** - Un nouveau lycée



⇒ **Épisode 2** - Découverte des clubs du lycée



⇒ **Épisode 2** - Découverte des clubs du lycée



⇒ **Épisode 2** - Découverte des clubs du lycée



⇒ **Épisode 3** - Urgence, chien perdu !



⇒ **Épisode 6** - Cupidon en grève.



⇒ **Épisode 9** - Les pieds dans l'eau.



⇒ **Épisode 9** - Les pieds dans l'eau.



⇒ **Épisode 9** - Les pieds dans l'eau.



⇒ **Épisode 9** - Les pieds dans l'eau.



⇒ **Épisode 9** - Les pieds dans l'eau.



⇒ **Épisode 12** - Tout le monde s'emmêle



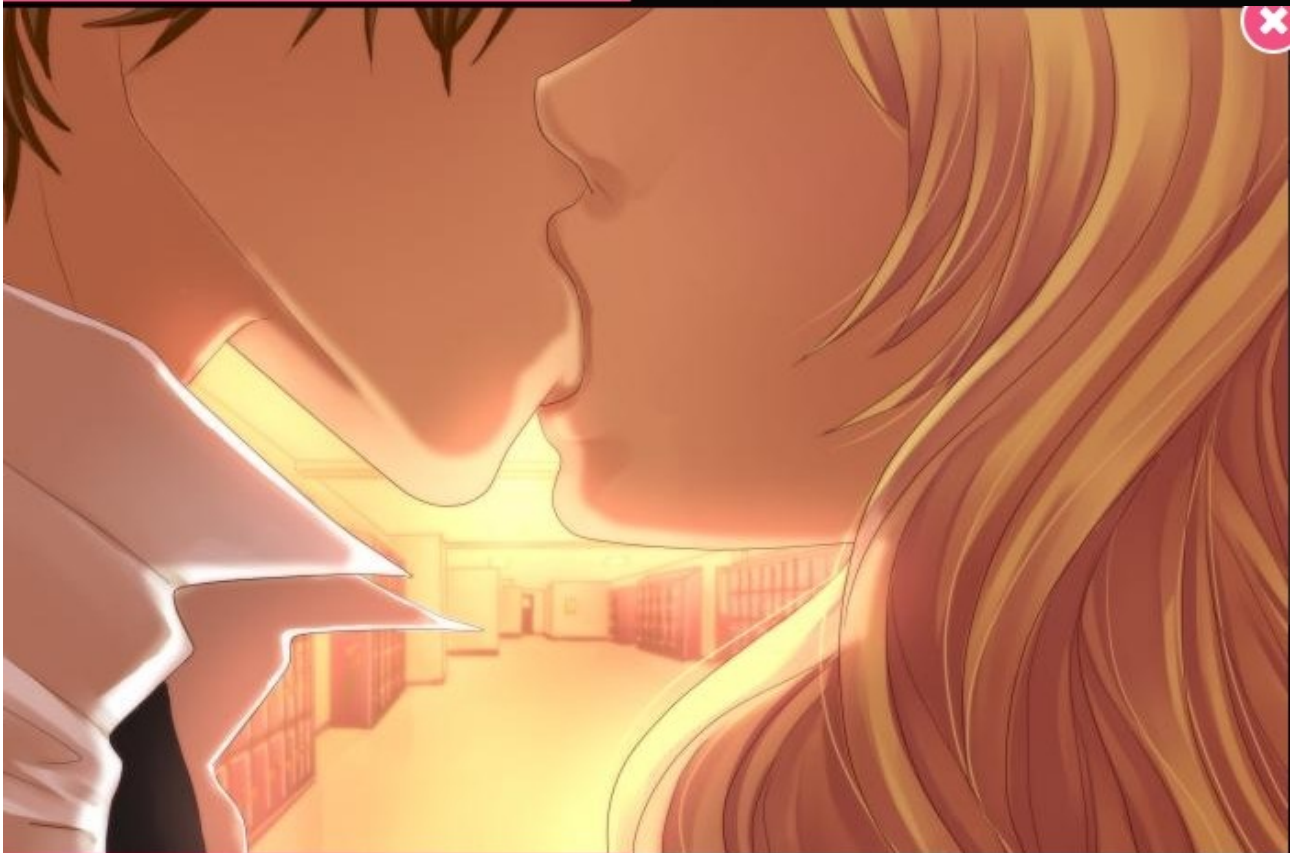
⇒ **Épisode 12** - Tout le monde s'emmêle



⇒ **Épisode 12** - Tout le monde s'emmêle



⇒ **Épisode 12** - Tout le monde s'emmêle



⇒ **Épisode 12** - Tout le monde s'emmêle



⇒ **Épisode 18 - SOS lapins**



⇒ **Épisode 21 - Acte II - En scène !**



↳ **Épisode 21 - Acte II - En scène !**







↳ **Épisode 24** - Boules de poils



↳ **Épisode 24** - Boules de poils



⇒ **Épisode 24** - Boules de poils



⇒ **Épisode 26** - Déjeuners sur l'herbe



⇒ **Épisode 26** - Déjeuners sur l'herbe





⇒ **Épisode 28** - Un dîner pas si parfait



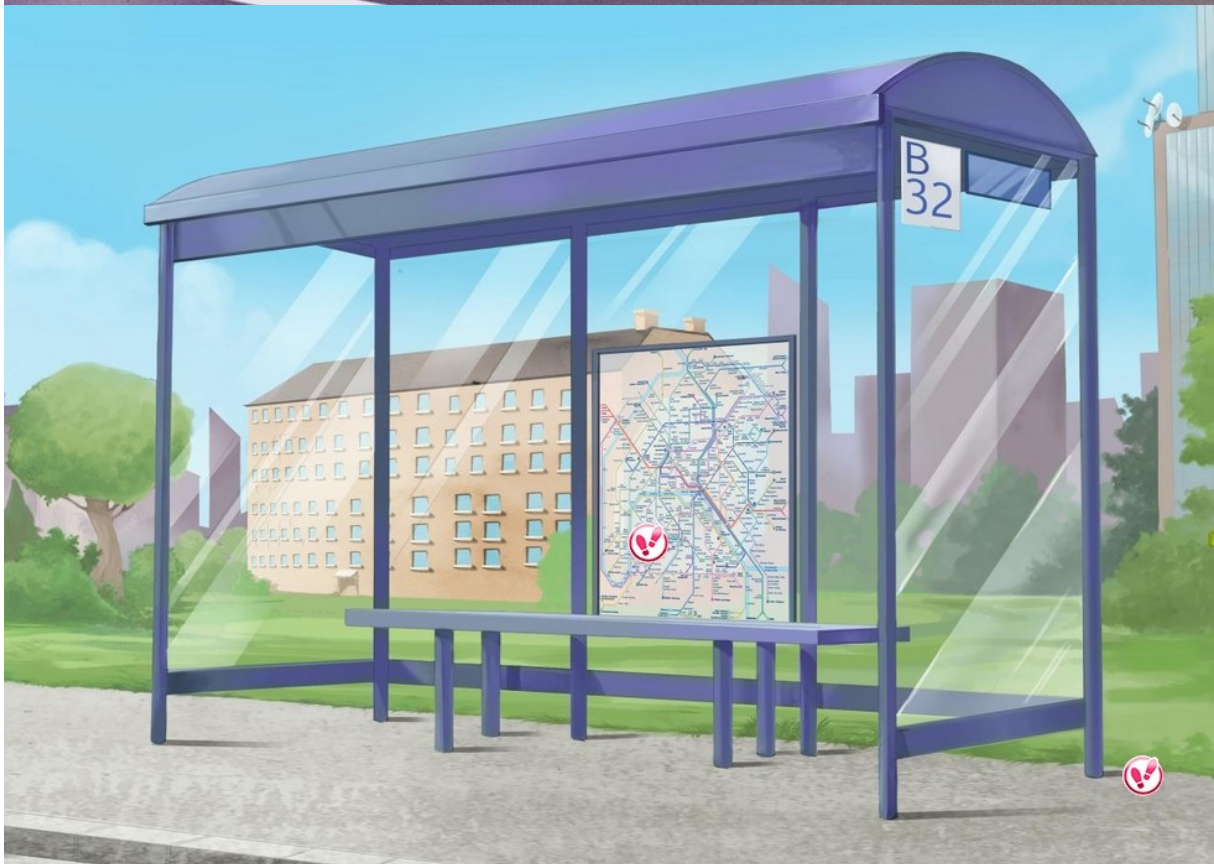
⇒ **Épisode 28** - Un dîner pas si parfait



⇒ **Épisode 28** - Un dîner pas si parfait



1.8 Décors



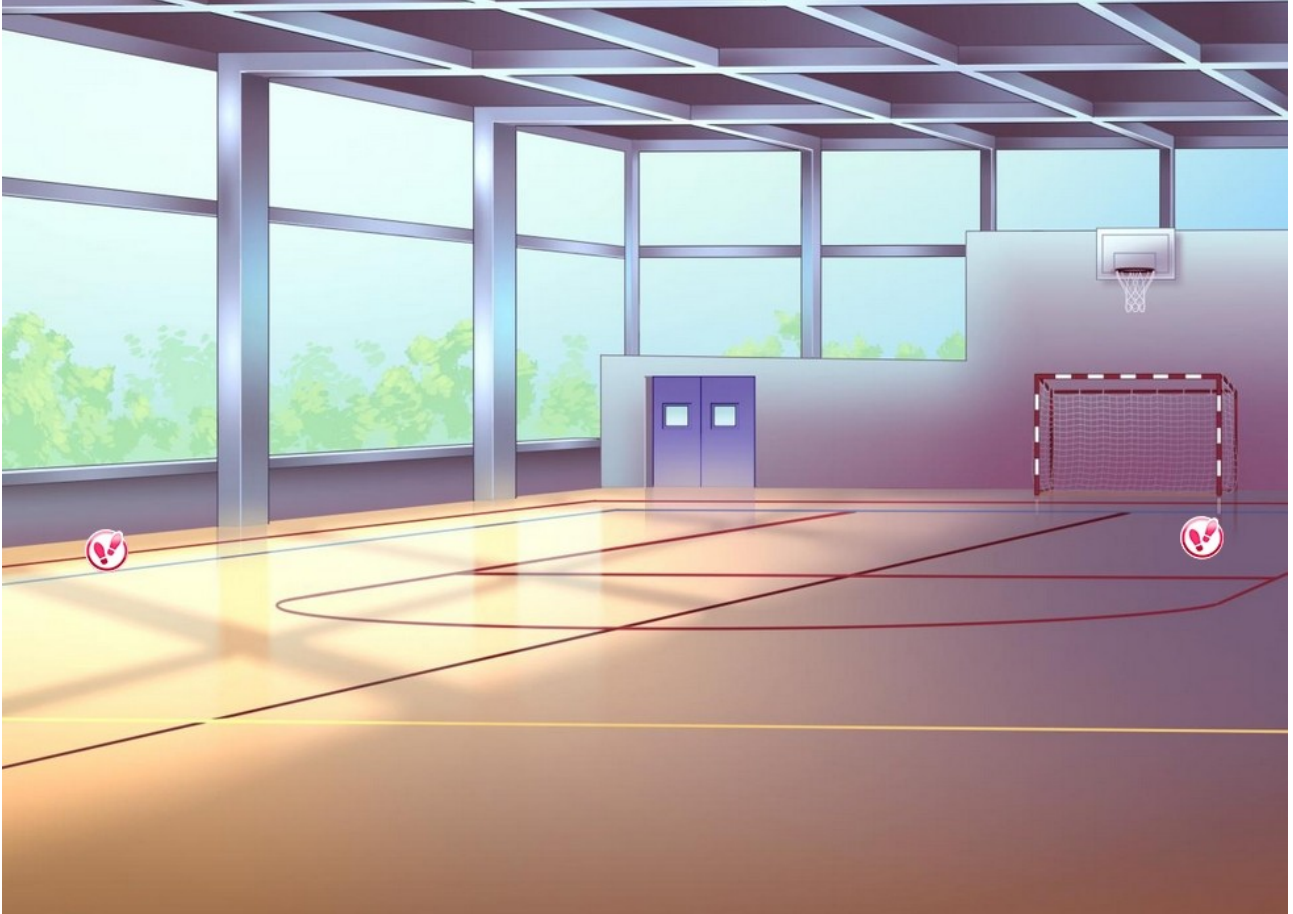






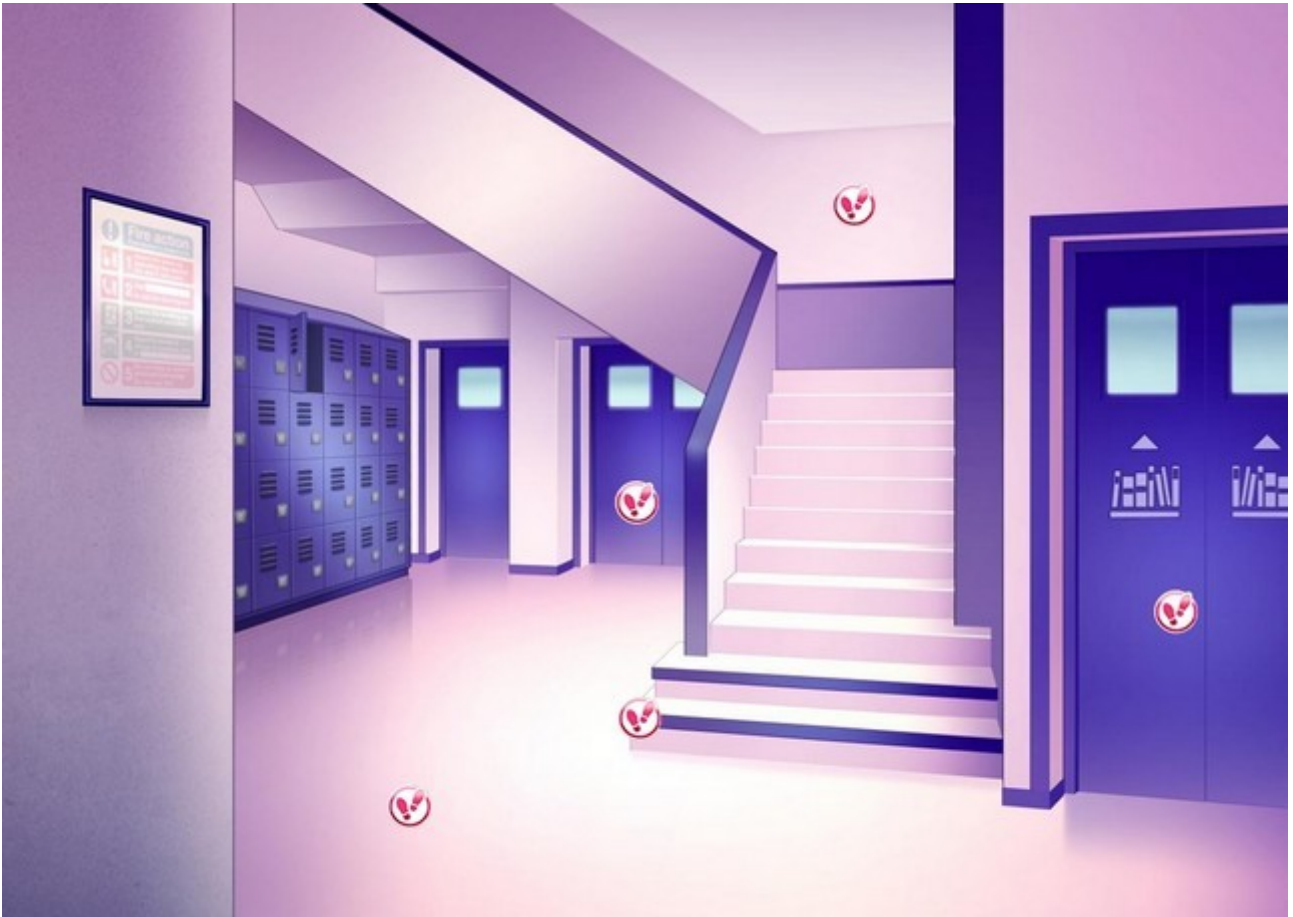


















2 Annexes en lien avec l'enquête au studio Beemoov

2.1 Dossier de presse





Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov

Amour Sucré

Amour Sucré est le premier « dating-game » francophone pour filles sur internet. Construit autour d'épisodes ayant chacun une trame scénarisée, Amour Sucré propose aux joueuses **DE VIVRE LEUR HISTOIRE D'AMOUR virtuelle !**

La joueuse a la possibilité de rencontrer et de faire progresser son affinité avec le garçon qu'elle préfère. Pour le séduire, elle devra interagir et discuter avec lui en veillant à choisir l'approche qui correspond le mieux à sa personnalité. Ses choix impacteront également le déroulement de l'histoire.

Afin de rester dans l'esprit des jeux japonais qui ont inspiré Amour Sucré, il s'agit d'un **AMOUR PUR, ROMANCÉ**, sans connotation, le tout dans un style manga très féminin et coloré ! L'histoire d'amour parfaite !

Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov



Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov

Les « dating-games »

« Littéralement « Jeux de rencontres amoureuses ». Le terme désigne une catégorie de jeux vidéo dont l'un des principaux objectifs est de vivre une **HISTOIRE D'AMOUR**.

Le joueur est acteur de ce jeu puisqu'il choisit les personnages avec qui il développe le plus d'affinités, au travers d'interactions, de discussions, de cadeaux, ... Chacun peut donc vivre **SA PROPRE AVENTURE** qui évoluera en fonction des choix du joueur. »

Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov



Full House Kiss permet à la joueuse d'incarner une étudiante orpheline courtisée par quatre garçons, chacun ayant une personnalité unique. En conversant avec eux, en les accompagnant dans leurs activités favorites ou en sortant avec eux, la joueuse pourra créer son histoire avec l'un d'eux, qui lui déclarera peut-être sa flamme!



Depuis la sortie du premier épisode en 2002, six opus de **Tokimeki Memorial Girl's Side** ont conquis le cœur des joueuses. Disponible uniquement au Japon, certains fans ont entrepris de traduire eux-mêmes le jeu en langue anglaise pour en faire profiter le plus grand nombre. Dans ces jeux, la joueuse doit développer certaines caractéristiques (Charme, sens artistique, sportivité, ...) afin de séduire le garçon de son choix pour obtenir un rendez-vous.

Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011



L'origine

Amour Sucré s'inspire des « *Otome-gemu* » japonais, littéralement "jeux pour jeunes filles". Ces jeux d'aventures scénarisés au style manga proposent à la joueuse de séduire l'un des garçons et de vivre une histoire d'amour virtuelle.

Certaines séries sont devenues phares au Japon, quelques exemples :

- **TOKIMEKI MEMORIAL GIRL'S SIDE**
- **FULL HOUSE KISS**
- **MEMORIES OFF**

La création de ces jeux remonte au milieu des années 90, à l'époque, sur consoles de jeux. Amour Sucré démocratise aujourd'hui le phénomène en lançant le premier dating-game féminin francophone sur internet.

Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011





(Source: Boingboing.net, 2009)



La première carte bancaire aux couleurs du dating-game « Loveplus », disponible uniquement au Japon.

Le premier mariage réel / virtuel entre « SaI9000 » et sa femme virtuelle, Nene Anegasaki, a été célébré et retransmis en direct sur internet en Novembre 2009.



Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011



Le succès au Japon

L'ENGOUEMENT suscité par ces jeux se révèle par quelques anecdotes comme une carte bancaire disponible aux couleurs de *Loveplus +* au Japon, un « dating-game » destiné aux garçons, ou encore la fausse cérémonie de mariage entre un Japonais et l'élue virtuelle de son cœur sur console !

Les séries les plus célèbres engendrent des volumes de ventes toujours très élevés, parvenant à se classer régulièrement dans le **TOP 100** japonais annuel.

Jusqu'à aujourd'hui, très peu de jeux se sont exportés et de manière très limitée.

LA DÉMESURE DE LA CULTURE JAPONAISE RÉVÈLE UNE FOIS ENCORE SON OUVERTURE D'ESPRIT AVEC DES JEUX AU SUJET INÉDIT !

Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011





Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov

Témoignages de joueuses !

Louise2500 : (15 ans) Ce jeu est vraiment génial ! C'est plein de nouveautés et très amusant.

wickedfate : (15 ans) Je viens de m'inscrire mais je suis déjà fan. Je n'ai jamais vu sur le web un jeu semblable !

Jully13 : (13 ans) Bravo pour le thème et les graphismes du jeu. J'ai tout le temps envie d'y retourner pour voir ce que je vais découvrir !

kilari333 : (14 ans) Au Japon, il existe beaucoup de dating-games mais pas en France ! Merci à ChinoMiko et toute l'équipe d'avoir créé un jeu en français.

lutzi : (20 ans) Je cherchais un dating-game depuis un petit moment et j'ai été enchantée de trouver Amour Sucré !

candykiss31 : (14 ans) J'apprécie beaucoup le jeu, il est innovant et divertissant.

mistigr189 : (21 ans) Ce jeu est super et j'adore le forum ! Amour Sucré pour toujours !

Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov



Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov

Interview de la directrice artistique

Stéphanie, tu es à l'origine du jeu Amour Sucré, comment t'est venu cette idée ?

Je connaissais bien les dating-games japonais, mais je n'ai jamais pu y jouer car aucun de ces jeux n'est traduit. Alors l'idée de créer un jeu basé sur ce système et accessible à tout le monde a commencé à naître... Et c'est ainsi qu'est né Amour Sucré !

Quelles sont tes sources d'inspiration ?

Rien de bien surprenant, je commence à avoir une sacrée collection de « shoujos » (mangas pour public féminin) et d'artbooks de dating-games qui sont ma principale inspiration.

La communauté est très active, c'est important pour toi de rester proche d'elle au travers du forum par exemple ?

Oui, très. Même si je ne peux pas répondre à tous les messages que je reçois je passe beaucoup de temps à lire le forum et parler un peu avec les joueuses, j'aime lire leurs réactions. Ça me permet de savoir ce qu'elles aiment, etc... Et ça me permet donc de recadrer les scénarios prévus pour répondre au maximum à leurs attentes tout en essayant de continuer à les surprendre.



Quelles sont les surprises à venir pour Amour Sucré ?

De nouveaux épisodes vont arriver ainsi que deux mini-jeux. J'attends également avec impatience le développement d'un outil qui permettra de créer des événements surprises lors des dates-clés du calendrier (Noël, Saint-Valentin, ...).

Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov

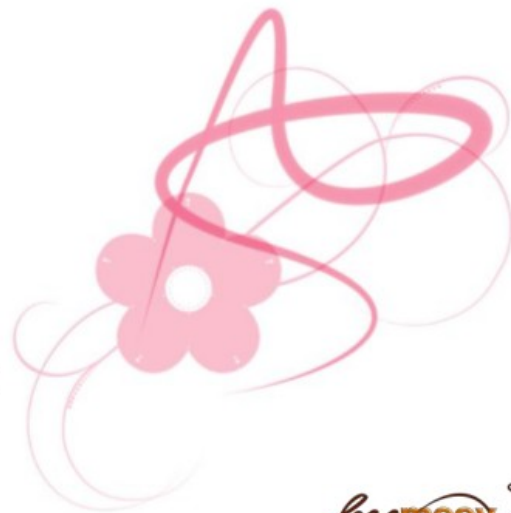


Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov

Quelques chiffres

- ⇒ **1er** dating-game français
- ⇒ Lancé en Mars **2011**
- ⇒ **530.000** inscrits
- ⇒ **95%** de filles
- ⇒ **5** développeurs
- ⇒ **1** directrice artistique
- ⇒ **1** scénariste
- ⇒ **28.000** fans Facebook
- ⇒ **6** épisodes ... et beaucoup d'autres à venir!



Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011

beemoov

Contacts Presse

⇒ Relations Presse

Maxime Tabouret

presse@beemoov.com // 02 40 43 54 89

⇒ Direction

Jean-Philippe Tessier & Benoit Guihard

direction@beemoov.com

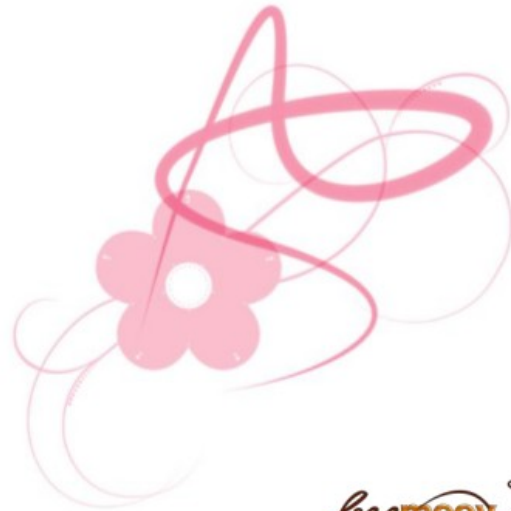
⇒ Retrouvez Beemoov sur :



www.beemoov.com

www.facebook.com/beemoov

www.twitter.com/beemoov



Dossier de Presse Amour Sucré — Juin 2011



2.2 Grille d'entretiens Beemoov

Entretiens pro beemov

1) Collecte infos (nom, poste, orthographe...)

2) Acceptez-vous d'être enregistré

Première chose : avez-vous des questions, appréhensions ?

1) À qui l'on a affaire ?

1. Expérience perso (joueur ?)

2. Description du métier

2) X et le jeu

1. Comment qualifier/définir le jeu ? (AS/Eldarya)

1. -modèle économique / en termes de catégorie

2. -visual novel ? Dating sim ? Otome ? Définir ces termes si utilisés

=> Position face au genre otome game / lien à l'univers shojo/otaku

=> Sur le style de jeu : comment s'est-il défini ?

2. Dans l'industrie – Définir la cible ?

1. Place sur le marché : comment ça se situe ?

2. Question des supports (dvp, moins scénariste) Qu'est ce que ça apporte ?

3. En quoi la cible influe sur le travail de la personne ?

3) Dessin, schéma de la conception de l'univers / du jeu / d'un épisode / au choix, ce qui semble le plus simple avec SA place (outil de travail et de discussion pour la suite)

Cibler le rôle dans la mise en place du jeu/ de l'univers

4) Le jeu et ses « images ».

1. Comment décrire l'univers du jeu ? Qu'est ce qu'on y trouve ? Qu'est ce qu'on y représente ? (Archétypes, clichés... 119, sexualité, parentalité, l'univers fantastique, relations femme-homme... etc.)

2. Comment se construit l'univers ? Quels choix/contraintes/volontés, peuvent survenir dans la mise en place ?

3. Quels supports prolongent l'univers ? (Goodies, images, CG, Mini-jeux...)

5) Sur le lien au public

1. Quelle image renvoient les joueuses ? Comment les considérer ?

2. Quelle prise en compte des avis du public ? Par quels moyens ?

3. Comment communiquer sur le jeu ? Mise en place de l'univers en dehors du jeu ? (Expos, Salons, presse...)

2.3 Entretiens

1 Noémi

Entretien Beemoov

Lundi 5 octobre 2015, 10h

Noémi, développeur web

Leticia : Par contre je vais devoir te le répéter : est-ce que ça te dérange si j'enregistre ?

Noémi : Nan ça ne me dérange pas.

L: Ok, super ! Merci beaucoup. Alors, avant de commencer, déjà... Est-ce que toi tu as des questions, des appréhensions sur ce qu'est mon travail, tout ça...

N: Euh... non. Si tu pouvais juste parler...

L: Un petit peu de ce que je fais ?

N: Oui !

L: Alors moi je fais une thèse donc... La question porte sur la construction du genre chez les adolescentes, du genre féminin. Bien sur... Et j'ai décidé d'utiliser donc... bah le... Enfin, les productions de Beemoov, notamment leurs jeux de drague sur... Enfin pour répondre à ces questions. Voilà. Ça te paraît clair ?

N: Ouais ! Parfait.

L: J'ai du mal à faire passer mes... Disons à faire passer mes messages quand je parle de ma thèse. C'est un petit peu compliqué parfois. Mais je m'habitue. Alors ! Euh... ça va se passer, je vais te demander de te présenter, ensuite on va discuter un peu de ton boulot, ton rôle, etc. Puis on va parler un peu plus du jeu, je vais te demander un petit exercice et puis on verra... Où ça nous mène tout ça !

N: ça marche.

L: Donc déjà toi : ton expérience personnelle, qu'est ce qui t'as amené... Jusqu'ici ?

N: Euh... Ben j'ai fait, deux ans... Enfin à l'IUT de Nantes, Un DUT... Donc à l'IUT de Nantes, ensuite la licence pro toujours à l'IUT de Nantes. Ensuite... La licence pro toujours à l'IUT de Nantes. Après là, ça me plaisait du coup je suis repassé sur une licence standard donc la troisième année à la fac. J'ai continué deux ans de master. Et après dans le master ça devenait trop... théorique on va dire. Un peu trop... Enfin, fumeux... Enfin voilà * rires *. Je voulais revenir à quelque chose de plus, de plus pratique enfin de plus... Plus proche des gens « normaux » entre guillemets. Et hum... Du coup mon stage... Mon stage de Master je l'ai fait ici, j'avais déjà pas mal... enfin j'avais un ou deux potes qui bossaient ici et qui me disaient que l'ambiance était cool, enfin... Voilà que ça pouvait correspondre à ce que je cherchais. Du coup j'ai fait mon stage qui s'est très bien passé. Et... Et puis bah... Ouais bah à la fin de mes études j'ai demandé si c'était possible d'être embauché. Donc là je suis en CDD, tout se passe bien... Je suis encore en CDD jusqu'à l'été prochain...

L: D'accord...

N: Puis on verra...

L: Donc tu as le temps de voir venir... hum.

N: Euh... Voilà. Puis d'autres euh...

L: Ben j'imagine que tu étais joueur avant de... Commencer ces études ?

N: Ah oui !

L: Oui ?

N: Depuis toujours...

L: D'accord, donc en lien avec les jeux vidéo. C'est pas pour rien que tu es là.

N: Non... Bon après même si là les jeux qu'on fait ici ont pas grand chose à voir avec les jeux que je peux apprécier... Mais. Oui enfin ça reste... Enfin c'est pour ça que je me suis tourné vers l'informatique parce que j'ai toujours été plongé... Dans l'informatique depuis... Depuis toujours.

L: D'accord, très bien.

N: Donc logiquement... Voilà.

L: Et donc toi, tu... T'es développeur, et... ça consiste en ? Parce que... je connais le terme développeur, mais concrètement je sais pas trop en quoi ça consiste...

N: Hum, bah là du coup sur... Le pôle Amour Sucré, enfin les développeurs on est cinq. Donc euh... Bah le chef de projet qui du coup bah... Manage l'équipe et développe aussi de son côté. On a deux développeurs mobiles. Donc qui s'occupent de créer... De... Développer le jeu, de le faire évoluer faire les mises à jour etc, pour tout ce qui est applications mobiles. Donc là on a Iphone, Android, Windows Phone. Et on a deux développeurs du coup on va dire plus... euh... Web. Nous on s'occupe de faire le serveur... Donc, la base de données, toutes les... Là où on stocke toutes les informations les trucs comme ça... liés aux jeux, aux joueurs. Et aussi le site web qui permet aux joueuses de jouer. Donc elles peuvent y jouer soit sur ordinateur dans le navigateur.

L: Ouais...

N: Ou sur mobile avec l'application. C'est deux... Enfin deux clients... euh... Comment dire ça ? C'est deux... Oui deux applications en gros, y'a l'application mobile et l'application sur le site web, qui pointent tous les deux vers le serveur qui est commun aux deux. Donc une joueuse qui se connecte sur le navigateur pour jouer et qui avance dans l'histoire, si après elle se connecte sur mobile elle va retrouver le même personnage qui sera rendu au même point. Et nous les... bah les développeurs donc Erwin et moi, on est développeurs web, donc on s'occupe du serveur et de la partie navigateur.

L: D'accord.

N: Et du coup bah... On s'occupe ouais de... Ben un peu de tout, de créer les bases de données qui vont... Enfin si... Pour donner un exemple... Si y'a... Genre là on lance un nouvel événement pour Halloween : et on permet aux joueuses de gagner, fin je dis n'importe quoi mais on permet... La première fois qu'elles se connectent, on leur offre un masque d'Halloween. Par exemple.

L: D'accord

N: On va avoir besoin de stocker « quelle joueuse a reçu son masque ? ». Donc on va devoir créer une nouvelle table dans la base de données où on associe la joueuse avec le fait qu'elle l'ait gagné donc... Les joueuses qui sont listées ont déjà gagné le masque donc on ne va pas leur refaire gagner. Là faut qu'on modifie cette... Dans la base de données on rajoute cette table là. Ensuite au niveau du serveur faut qu'on crée toutes les... Enfin... Tout le code qui permet à la connexion de donner le masque à la joueuse. Et après du coup nous on s'occupe du web. Il faut que on s'occupe, au niveau de la page web de leur afficher le message qui dit « Bravo, tu as gagné le masque... » Voilà donc on s'occupe à la fois de l'affichage, à la fois du traitement serveur, et du traitement base de données pour stocker... stocker tout ça.

L: D'accord, je reviendrais sur cette question mais avec quelle équipe tu travailles le plus étroitement dans ce... dans ce boulot ?

N: Comment ça ? Enfin on est... On est toute l'équipe Amour Sucré donc on est que...

L: Ouais, vous êtes tous... ?

N: Fin on est tous liés, l'îlot que tu as vu on est tous les cinq en...

L: D'accord

N: En U. Donc on a les développeurs mobiles qui sont côtes à côtes. Le Chef de projet qui est en bout et les deux développeurs web qui... Qui était pas là... Ben moi je bosse très régulièrement avec le chef de projet ou l'autre développeur web.

L: Hum, hum

N: Et les deux dev mobiles sont un peu plus... A l'écart et ils bossent entre eux.

L: D'accord, ok. Mais comment ça se fait, c'est des choses vraiment différentes entre le développement sur mobile et sur.. ?

N: Oui, oui, oui c'est... C'est un projet complètement à part.

L: D'accord. Ok.

N: Euh... L'un pourrait exister sans l'autre.

L: Ok. Oui beh de toute façon au début il m semble qu'il n'y avait que...

N: Y'avait que le web.

L: Le navigateur Internet...

N: Et c'est depuis, depuis trois quatre ans que ça... ça se diversifie vraiment et que les applications mobiles sont en plein essor. Donc à la base y'a [inaudible]

L: D'accord. Mais du coup toi tu ne t'en occupes pas du tout.

N: Non ! Pas du tout.

L: Ok, très bien. Alors je vais passer un petit peu... Donc les questions sur le jeu, ça tombe bien parce que si tu t'y connais un petit peu en jeu vidéo ça va m'aider. (rires) Déjà la première chose c'est comment est-ce que tu définirais ce... Ce jeu ? Enfin Amour Sucré... Tu travailles que sur Amour Sucré ou sur autre chose ?

N: Oui. Que sur Amour Sucré.

L: D'accord.

N: Euh... En mots-clés donc... Girly (rires), euh... Après y'a... Comment le définir parce que ? Quand je dis que je fais des jeux vidéo, tout de suite y'a tout le monde qui... Enfin... Première idée c'est « oh ! Jeu de playstation »

L: Ah oui !

N: Nan du coup, quand on dit jeu web y'en a pour qui ça parle, d'autres moins. Après y'a... Même si c'est pas le cas, dès qu'on parle d'application mobile enfin... Les gens font le lien avec Candy Crush, des trucs comme ça. Ils voient à peu près ; dire « jeu facebook » ça permet de situer à peu près l'ampleur du jeu ou le... le Type de jeu que ça peut être. Donc souvent c'est comme ça que je le présente... Jeu web, jeu facebook... Girly, et... Les gens arrivent à peu près à situer le... Le truc. Après euh... Bah c'est un... C'est un jeu de... Jeu de rôle, ou en gros on incarne un personnage et on vit son aventure. Et les choix du joueur... euh, de la joueuse implique sur le déroulement de l'aventure, donc chaque joueuse va avoir... Une aventure similaire, mais... Avec des embranchements différents selon les choix qu'elle peut faire. Donc ça fait... Enfin c'est le principe du jeu de rôle.

L: Hum, hum

N: Et là en mettant l'accent sur le... Tout ce qui est drague, flirt. Voilà.

L: Ok, d'accord. Est-ce que tu connais les termes visual novel, dating sim, otome game, ça te dit quelque chose ?

N: Otome game, oui. Enfin, on en entend parler.

L: T'en entend parler... un petit peu.

N: Oui, et les deux autres termes... Non.

L: D'accord. Ça c'est intéressant. Et euh... Tu m'as dit... Et culture shojo, culture otaku, ça tu connais aussi ?

N: Pas du tout !

L: Pas du tout ! Très bien ! Hum, oui, donc tu m'as parlé de la question des supports déjà. Pour présenter ton, le jeu sur lequel tu travailles, le support, c'est quelque chose que tu évoques assez rapidement ?

N: Le support ?

L: Savoir si c'est sur mobile, c'est sur facebook, ça permet de...

N: Oui, enfin. Même si c'est pas un jeu facebook. Quand je parle au « grand public », là c'est la façon la plus simple d'identifier. Parce que il y en certains on dit « jeu web »... Le web...(rires). Pour identifier le type de jeu, de passer par le support c'est un bon moyen.

L: Hum. D'accord ok. Et du coup est-ce que tu... ? Quand tu discutes comme ça avec les gens, comme tu dis la première chose à laquelle ils pensent c'est des jeux sur console ?

N: Ben quand je dis juste que je fais des jeux vidéo... Eux ils pensent aux enfin... Si je parle avec un gars, voilà il va penser tout de suite jeux playstation, fin... Des gros trucs quoi.

L: Hum, du coup j'en viens à ma question suivante. Est-ce que tu vois à peu près comment est-ce que ce jeu du coup, se place, sur le marché, dans l'industrie, en général ?

N: Oh... Oui j'imagine.

L: Oui ?

N: Hum. Oh la la...

L: Tu peux m'en dire plus ? Là c'est vraiment ton avis que je veux. Pas forcément ton expertise, c'est juste un avis.

N: Ah ! Bah... Je pense que le fait qu'il... Bah le public qu'il cible est assez particulier. Je pense que c'est pour ça que Beemoov peut s'en sortir. Parce que le... on rentre pas en compétition justement avec les... « vrais jeux » entre guillemets, où... Des industries énormes qui sortent toutes les séries comme Call of Duty ou des trucs gigantesques.

L: Oui des trucs énormes oui.

N: Mais comme on ne cible pas du tout le public que ça intéresse, on... Enfin on est pas en compétition donc cela évite qu'on se fasse écraser. Parce qu'après, ça arrive régulièrement que certains développeurs ici se disent. Oh ça serait cool de sortir un... Un équivalent comme Angry Birds, fin cibler un public.. Tout ce que... Enfin, aura ni les ressources ni forcément le talent pour sortir des jeux qui soient équivalents et du coup si on rentre sur le marché où l'on doit toucher les mecs, et les gamers un peu plus... plus... « importants » enfin bref. Là je pense qu'on aura plus de mal. Là... Donc là je sais plus c'est quoi la question ? (rires)

L: Ouais ! Mais c'est ça, ça convient ! Mais, y'a...Y'a d'autres jeux aussi ? Fin j'ai vu... C'est vrai que je me suis particulièrement intéressée à Amour Sucré et Eldarya puisque c'est mon terrain. Mais j'ai vu quand même qu'il y avait eu d'autres jeux qui étaient produits...

N: Par Beemoov ?

L: Par Beemoov, oui. Mais je sais pas comment ça fonctionne ceux-là ?

N: Bah ils marchent pas...

L: Ca marche pas trop ?

N: Pour les jeux où ça s'adresse plus à un public... euh mixte, y'en a aucun qui a vraiment accroché. Là les... Les trois gros jeux qui tournent y'a ma bimbo, Eldarya et Amour Sucré

L: Ah y'a ma bimbo toujours...

N: Après des tentatives de jeux un peu plus mixtes, et du coup... On arrivait pas à... A accrocher le public autant que... Ben là, les communautés de fans de filles qu'il peut y avoir etc... Pour réussir à percer dans les... Les milieux où il y a déjà un milliard de jeux enfin.. Un jeu de plus ou de moins... A moins de faire le buzz.

L: Oui c'est... C'est saturé.

N: Oui c'est complètement saturé.

L: D'accord. Alors je vais te demander un petit exercice rigolo. Tac, stylo... Je vais te demander si tu peux me dessiner, du coup... euh. Bah de ton point de vue vraiment parce que ce qui m'importe c'est ta place.

N: Oula.

L: l'organigramme, l'architecture, un petit schéma... Grossier de... l'architecture de la boîte avec surtout où tu te situes en fait.

N: A de la boîte ?

L: Ouais... Enfin de la boîte ou de la conception du jeu Amour sucré, c'est comme tu... c'est comme tu le sens, si y'en a un qui est plus simple... Ou... y'en a peut-être un qui sera plus gros que l'autre.

N: Euh...

(bruits du stylo sur le papier)

N: Hum...

(bruits du stylo sur le papier)

N: Euh... ça je vais le mettre là... Voilà.

L: Ca m'a l'air clair déjà.

N: Hum, puis après bon s'il faut faire des flèches...

L: Tout va vers le haut ?

N: Enfin bon... A part si y'a ça... Ah ça aussi, ça c'est au dessus.

L: Ouais...

N: Euh... A beh du coup il y a le chef de projet qui est à peu près au même niveau... Que ça... Parce que bah. Je sais si tu vois ben Chino...

L: Oui, oui. C'est la créatrice ? Scénariste je sais plus ?

N: Ouais créatrice. Bah elle était... Enfin je sais pas si elle s'occupait du scénario à une époque, maintenant ben plus trop. Du coup après on a bah... Le scénario, les designs, qui sont faits d'un côté.

L: D'accord.

N: Euh... Ouais bah tout le pôle de dev. Et du coup on... Enfin, c'est pas nous qui nous occupons de tout ce qui est matériel. En gros on a des serveurs qui tournent...

L: Oui

N: Mais à aucun moment faut que j'aïlle...

L: Ah ce n'est pas vous qui vous en occupez...

N: Ce n'est pas nous qui avons... enfin, un disque dur qui crame, c'est complètement à l'extérieur, c'est une société...

L: Ah des prestataires.

N: Voilà c'est des prestataires qui s'occupent de gérer le... Le matériel, faire les sauvegardes. Enfin des trucs comme ça. Et on a... Un de mes collègues qui du coup lui est en relation privilégiée avec eux et c'est à lui que nous on s'adresse si on a... on se rend compte qu'il y a un serveur qui est en surcharge ou etc. C'est à lui qu'on s'adresse, pour que lui justement relaye l'info et nous informe « Ah bah oui, ils sont en maintenance... » machin...

L: D'accord, ça vous arrive souvent ça ?

N: Euh ouais quand même.

L: D'accord.

N: Après ben c'est... Rarement critique mais y'a toujours des hauts, des bas. Il suffit qu'il y ait un event. Enfin un événement un peu important un truc comme ça.

L: Oui.

N: Qui motive... D'un seul coup on avoir plein de joueuses qui vont se connecter, et ça peut mettre le serveur un peu à genou. Puisque, ça sert à rien... Enfin... Quand on fait l'architecture pour un serveur on table sur le... Le nombre moyen de joueurs qui peuvent se connecter et on essaye de voir après pour que ça tienne en période de grosse charge. Genre à 18h, 19h, quand les gens rentrent de l'école voilà... Tout le monde se connecte beaucoup !

L: Ah oui ! Oui, oui...

N: Voilà, des pics de connexion. Sauf que ces pics sont assez limités, et que des fois ils sont largement dépassés, si par exemple on sort la boutique de Noël. Là on l'annonce une semaine à l'avance... Dimanche, tel jour, machin, à 14h on lance la boutique. Donc là il peut y avoir un pic qui est largement supérieur à ce qui est normal. Et du coup ça peut mettre vraiment à genou les serveurs. Sauf que ça sert à rien, enfin... ce serait bête d'investir dans plein plein de serveurs juste pour pouvoir survivre à ce pic, et qui ensuite on... On va en utiliser 10%...

L: Puisque après ça va revenir à la normale...

N: Donc faut essayer de trouver comment, comment étaler sur le temps plutôt que de sortir des gros serveurs. Donc ça arrive que des fois ça [...] un petit peu mais bon. On prévient à l'avance quand même. Tiens y a, y avoir ça du coup ça risque de...

L: Et eux gèrent après leurs... Leurs affaires.

N: Ouais enfin... On garde un œil dessus et puis on voit que si ça commence à... À se casser un peu la figure on désactive certains trucs... Enfin on essaye de gérer mais. Du coup ben il y a les prestataires qui s'occupent de ça. Donc moi ben je suis... là...(désigne le schéma)

L: Là ?

N: Dans web...

L: Mets une petite croix (rires)... Un rond une petite croix, un bonhomme, peu importe ! Ce qui te plaît.

N: Voilà.

L: Ok.

N: Euh... Pis voilà ben du coup le chef de projet... Aussi... Et eux ils sont...

L: Ah voilà c'est ça que j'allais te demander. Qui est en relation avec qui.

N: Et puis après bah... Tous les autres ils sont un petit peu... Ils gravitent autour mais y a personne qui est vraiment au dessus. Ces trois là... Sont, en gros... Enfin... À notre service pour euh... Faire euh... Enfin pour apporter au jeu ce qu'il faut.

L: Donc c'est scénariste, designer...

N: Oui c'est scénariste, designer, et l'admin système.

L: Admin système, ah c'est ça ... D'accord.

N: C'est pas forcément... Enfin, ils ne travaillent pas que sur Amour Sucré spécifiquement. Il y a le designer, bah, il s'occupe de faire les décors pour Eldarya, il s'occupe de faire les... Les nouveaux vêtements voilà, mais c'est suivant la demande. Ah tiens la boutique va sortir on aurait besoin de cinq vêtements. Bah il va les dessiner il nous les donne. Et puis y a un autre... Y a Ma Bimbo on a besoin de nouvelles coiffures du coup il les fait, enfin...

L: D'accord.

N: C'est pour ça que du coup je les met un peu à l'extérieur...

L: D'accord. Mais du coup votre équipe web/mobile est en dialogue direct avec eux où ça passe par le chef de projet ?

N: ça passe par le chef de projet. Après, des fois, on va... Enfin ça arrive par exemple si on a... Un problème, on a des joueuses, qui se retrouvent bloquées dans des épisodes. Bah du coup ça va être euh... Enfin, soit Erwin soit moi, du coup les deux... Les deux développeurs web qui allons, nous occuper de régler ces problèmes là. Et du coup on peut être en... Enfin, ça nous arrive régulièrement d'être en dialogue direct avec les scénaristes, parce que c'est des fois selon comment sont construits les épisodes... Y a un enchaînement de ... Dans l'histoire y a un enchaînement de dialogues, avec des conséquences des machins... Sauf que des fois y a des, failles... Où on se retrouve bah il faut avoir tel... Enfin, il faut tel objet ou tel objet pour pouvoir passer à la suite. Sauf que dans certains cas y a des joueuses qui prennent un chemin particulier et n'ont aucun des deux objets. Du coup elles se retrouvent coincées là. Du coup c'est « si tu as ça, tu fais ça » ou « si tu as a tu fais ça », mais si t'as rien, beh tu fais quoi ? Du coup ils se retrouvent bloqués ! (rires) Donc nous au début on constate que la joueuse est bloquée et du coup en creusant on se rend compte que ça vient du scénario, donc on peut aller voir justement avec la scénariste comment elle a structuré son... Son épisode. Parce que du coup... Bon bah des fois ça fait vraiment un truc tentaculaire... C'est elle la mieux placée pour nous dire, la logique du truc. Donc après ça nous de permet rapidement identifier : ah ben tiens ça peut venir de là. Ou alors y a une joueuse qui est bloquée à tel moment dans tel dialogue, il lui dit ça et alors là ça bloque. Du coup elle : « ah oui c'est peut-être ça » et elle, en... Enfin en deux minutes elle peut mettre le doigt sur « oui c'est ça le problème » alors que nous on pourrait y passer une demi-heure.

L: Oui, d'accord.

N: Donc après enfin a des, des raccourcis comme ça... Au fur et à mesure enfin... Au début quand j'ai commencé à bosser, je passais toujours par le chef de projet, puis au fur et à mesure, il délègue et puis... Du coup tu connais un petit peu les raccourcis, tu sais à qui t'adresser pour tel ou tel souci.

L: D'accord. Et les joueuses du coup quand elles sont coincées elles s'adressent directement à ... ?

N: Au support.

L: Et le support c'est... C'est vous ?

N: Ah oui du coup tiens je l'ai pas mis... Beh, non, non. Oui, du coup. Faut que je le mette. (bruits du stylo)... Le support...

L: Oula il est gros le support !

N: Oui, parce qu'il y a... Y a tous les pays.

L: Aaaaah d'accord !

N: Donc il y a le... Support FR.

L: Ah oui, Yoann a essayé de me faire la liste de tous les...

N: Oh mais je mets juste...

L: T'es pas obligé hein...

N: Là du coup, pour l'international je mets... J'ai mis I18N, je sais pas ça te parle ?

L: Non ! Pas du tout !

N: C'est le diminutif pour en fait « internationalisation ». C'est super long...

L: Et pourquoi 18 ?

N: Ça fait 18 lettres, ça commence par I, ça finit par N !

L: AH ! D'accord !

N: Et du coup, ben... I18N c'est le... Le label utilisé partout...

L: En général ?

N: En dev... plutôt que d'écrire internationalisation... (rires) Voilà. Ben c'est... Tous nos trucs sont préfixés pareil, I18N quelque chose... Du on sait que ça a rapport avec ça.

L: Ok !

N: Du coup bah après y a... L'Asie, machin... On va pas tous les mettre.

L: Ok, oui y en a pas mal j'ai cru comprendre.

N: Et du coup. Ben on a le support FR qui est le support privilégié on va dire, ben c'est le... Le plus gros truc. Bon, ils sont... Deux ou trois, ils s'occupent d'un peu tout le support, pas forcément que pour amour sucré. Donc c'est eux qui reçoivent fin qui sont... Qui reçoivent ben les signalements de bugs, les joueuses bloquées et voilà... Et qui après créent des tickets de bugs donc en gros qui est concerné par quoi. Donc si ça concerne le dev, ben après ils créent des tickets et nous on a la liste des tickets uniquement pour le dev. Du coup si on voit « joueuse bloquée, épisode machin », on voit le niveau de priorité. Donc après, une fois qu'on a fini de corriger un problème, on regarde la liste et « ah, ben alors un nouveau ticket », cette joueuse-là, ok, bon bah je m'occupe de celui-là. On s'y assigne, je dis « bon je m'occupe de ça c'est bon ». Après on fait notre truc. Puis une fois qu'il est résolu, on met... On explique ce qu'on a fait et on dit qu'il est résolu, et du coup bah... Le transit est fait comme ça. Et du coup au niveau de l'international, c'est... Enfin, pareil, chaque country manager s'occupe du support et des annonces pour son pays. Et du coup, enfin nous pour la France, c'est séparé on a d'un côté le... je vais le mettre aussi, la com...(dessine). Et puis euh... Comment ça s'appelle... Com, et... Tout ce qui est pricing tout ça...

L: Oula je sais pas... Justement je suis là pour apprendre !

N: Ah oui bah c'est Com aussi, c'est commercial.

L: Commercial...

N: Beh c'est Com aussi... mais Com je l'ai déjà mis... Ben du coup a...

L: Alors, pricing ça veut dire ?

N: Bah du coup de définir quel est le prix...

L: Ah ! D'accord.

N: Par exemple on sort une nouvelle robe, on la met à combien ? Ben 80 dollars dans le jeu... Ben de définir pour que ça soit... Ben tous les prix quoi pour pas que... Ça casse l'équilibre du jeu. Et du coup bah y a au niveau de la Com, c'est d'annoncer l'événement d'Halloween, l'événement... Enfin, des trucs comme ça c'est au niveau de la communication, fin la com qui s'en occupe de faire le post Facebook, de savoir : il faut l'annoncer, donc faut mettre une bannière sur le site, plus une pop-up, un message sur forum... Donc ça ils définissent ça pour la France, ils définissent les messages, les prix. Et ensuite les... Les country managers, du coup de chaque pays, font office de... A la fois faire la com, faire le support, faire...

L: Ils sont vachement polyvalents donc...

N: Voilà, du coup bah assez souvent... Ben ils traduisent les messages de la communication, ou alors quand ils ont une soumission de bug, bah ils traduisent le message, ils nous disent « y a une joueuse

qui nous a expliqué que » et puis ils nous l'expliquent en français pour que nous ben on puisse le résoudre... Donc ils font vraiment la passerelle entre... Tout ce qui est ben la com, le commercial le support, puis ils sont un peu le couteau-suisse, pour tout leur pays.

L: D'accord.

N: Et du coup... Ben oui c'est encore des trucs qui gravitent autour j'aurais pu les... (dessine) Hop, y a ça... Communication, commercial... Du coup le support, y a le gros truc. Euh... Voilà.

L: Qui s'occupe de gérer les pages de réseaux sociaux du coup ?

N: Euh, la communication.

L: C'est eux, ils font tout, tous seuls ? Comme des grands ? S'il ont besoin de bannières, ils vous demandent pas ?

N: Si !

L: Si ? Ils vous demandent quand même des choses ?

N: ils définissent en fait avec le chef de produit et le chef de projet. Ils disent « Ah beh ce serait bien » enfin ils discutent entre eux : « Pour Halloween, ce serait bien, de faire des bandes... » Ils voient avec le chef de projet, le chef de produit ce qui serait sympa de faire. Ah ben on pourrait faire... Je sais pas... Un petit jeu, enfin, un mini-jeu de... je sais pas quoi qui fait gagner un objet particulier. Après ils voient avec le chef de projet ce qui serait réalisable... Des fois « Ah ! On voudrait faire un feu d'artifice avec des trucs partout ! » (rires). Oui, doucement là c'est... Tu veux faire ça pour dans une semaine... Moi en une semaine, je peux pas faire n'importe quoi... ! (rires) Donc ils voient ce qui est réalisable. Donc après on va dans... hop, une fois définit, on voit dans le cahier des charges ce qu'on peut faire. Ils s'occupent de faire la communication avec le message qui va bien, qui explique que... Telle date, il va se passer tel truc, voilà... Et si par exemple, dans des cas particuliers, bah on peut... C'est déjà arrivé de faire gagner un voyage... Y a des clauses, beaucoup plus... Enfin des clauses administratives, ou des lois qui faut... Enfin faut mettre tout un tas de trucs.

L: Hum, tout un tas de choses à respecter.

M: Du ben c'est de la com... Nous on sait pas du tout. Ils nous disent « Beh vous mettez ça » : Ok ! Copier-coller, on le met...Voilà. Donc c'est au niveau de la com' des fois des patrons qui voient tout ce qui est législatif... Donc là c'est eux qui voient pour ça. Du coup, là... Les internationaux voient ça de leur côté pour eux... Parce que selon les pays, des fois c'est pas forcément les mêmes lois, les mêmes trucs... Ou ceux qui sont autour ben... Patrons, communication, qui voient... Comment gérer au niveau législatif pour mettre en place tel ou tel...

L: D'accord, y a pas de... De pôle juridique pour ce genre de choses parce qu'il n'y a pas assez de... de sollicitations peut-être ?

N: Euh... Comment ça ?

L: Bah y a pas de... De pôle juridique qui s'intéresse à tout ce qui est législation, statut, lors de concours... Ils s'en chargent eux-même ?

N: On a pas suffisamment de cas...

L: Non, non, non j'imagine bien.

N: Après y a peut-être eu parfois des prestataires, enfin faire appel de façon ponctuelle à quelqu'un... Mais je crois pas... Enfin c'est vraiment assez. Ça arrive une fois tous les deux ans. On ne fait pas toujours gagner non plus des...

L: Non, non ! Pas tous les trois mois j'imagine.

N: La plupart du temps c'est des goodies, des trucs comme ça. On a la boutique. En interne on a tout ce qu'il faut pour le gérer. Après c'est vraiment dans les cas particuliers de voyages... Je sais plus pour quel anniversaire on gagnait un voyage pour venir visiter Beemoov, c'était pour ce cas là, en particulier que je pensais à ça.

L: D'accord.

N: Euh, voilà !

L: Ok. Ben ça m'a l'air pas mal ! Tu es satisfait de ton travail ?

N: Ouais !

L: Moi ça me conviendra, je pense. Merci. Ben je vais le garder là au cas où. On sait jamais.

N: Faudra pas le montrer aux autres parce que si ça se trouve, j'ai oublié quelqu'un...

L: Ah non, non, non, non, non ! Justement c'est pour moi ! Je ne veux pas qu'ils le voient !

N: « Pourquoi tu m'as pas dessiné, moi j'étais là ! »

L: Non, non je veux pas qu'ils le voient justement parce que je vais leur demander de le refaire et... Voilà, je veux voir ce qui change aussi.

N: Que eux m'oublient !

L: Voilà, t'inquiète pas, tout le monde va y passer. Donc du coup... Alors. Moi ma question porte aussi sur... Les motifs, les représentations qui sont véhiculées, au travers du jeu. Donc je ne sais pas si tu pourras m'aider là dessus. Ça te... ?

N: Ben je sais pas si...

L: je ne sais pas comment se présente ton... Ton poste de travail en fait.

N: Euh y a un écran, déjà. Et un autre écran.

L: Voilà, y avait un écran, et un autre écran ! (rires)

N: Bon du coup... Est-ce que... Tu as accès au scénario et aux design, et aux graphismes avant... ? Ou alors ça se passe vraiment sur des codes, enfin j'imagine ça comme des... trucs un peu fous.

N: Non, pas vraiment... On fait la... Pour le design... Au début nous on va commencer à travailler... Puis bon à un instant T on nous dit « Bon en fait pendant trois semaines, on lance une boutique » Du coup il faut... La boutique qui permettra de vendre des objets particuliers. Nous au début, on peut créer la boutique sans savoir les objets qu'il y aura à vendre. Ou, on lui dit bon bah : « Tu vas chercher dans telle base de données, tu prends tous les objets qui sont dedans... » Et pour chaque objet pour le coup dans la base de données on a son nom, son prix, enfin on a différentes, informations dessus.

L: Des informations, hum hum.

N: Du coup, qu'on ait un objet ou 40 objets, au final... Nous on affiche un tableau et s'il y a un objet ben il y a une ligne dans le tableau, et s'il y en a 40... Y en a 40 (rires). Après automatiquement, euh... On peut aussi retrouver l'image associée à tel objet. Donc au début on ne les a pas. Donc on va afficher une vignette par défaut... Voilà. Et une fois que les designers auront fini le design des objets, enfin faire le design des vêtements. Ils... Rajoutent du coup ces images là dans notre base de données. Donc effectivement, plutôt que de pointer sur une image par défaut ça pointerait sur la vraie image. Donc on peut totalement travailler sans avoir les images, jusqu'au moment du rendu final où... Une fois qu'ils ont fini toutes les images, la base de données peut pointer dessus, donc on a les images. Pour le scénario...

L: Tout ce qui est dialogue décor, c'est pareil ?

N: Euh... Bah, pour les décors oui, c'est pareil. Parce que c'est les images euh... C'est juste euh... Voilà on dit bon ben « On est dans le couloir de l'école », le couloir de l'école c'est « Tel écran » et par contre pour les dialogues y a pas vraiment d'image... C'est juste le texte qui change et du coup c'est directement en base de données. Donc les scénaristes travaillent, ben là on a une page d'admin...

L: Hum hum.

N: Où on peut éditer les épisodes. Donc là ben, nous les développeurs on a accès euh, à tout... Mais on évite d'y toucher ! Là euh... (rires) Vu qu'on connaît... On sait pas trop... Enfin, il est pas ultra ergonomique donc ça arrive des fois de faire des fausses manip dessus...

L: Ah mince !

N: Donc c'est déjà arrivé, enfin... Si tu cliques au mauvais endroit tu peux casser un lien dans un épisode. Et du coup l'enchaînement des dialogues, si tu le casses au milieu ben après les joueuses qui arrivent là... Ben elles sont bloquées. Donc, la scénariste elle, elle gère ça plutôt bien (rires). Nous quand, on ouvre, puis on touche à rien... ! On regarde de loin... (rires)

L: Tu vois le monstre !

N: « Ça m'a l'air bon ! Je sais pas trop mais... Je veux pas toucher parce que sinon ça casse tout ! » Donc, nous on y a accès, on a le même admin qu'elles, c'est juste que nous on évite d'y toucher, car... Souvent on fait des bêtises. Donc euh... En lecture seule on va dire, parcourir le truc si on doit

retrouver, on gère à peu près mais... Si on doit modifier... Vaut mieux pas je crois, vaut mieux être scénariste.

L: D'accord !

N: Et du coup. Ouais pareil, quand on sort un nouvel épisode... Nous en tant que développeurs on a pas grand chose à faire. Tous les épisodes ils sont gérés de façon générique enfin c'est... A part s'il se passe quelque chose qu'on a jamais fait dans aucun autre épisode. Et là, maintenant un épisode c'est toujours un enchaînement de dialogues, un enchaînement de conditions, de conséquences... Donc après une fois qu'on a créé tous les types de condition possible, toutes les conséquences possibles, où là du coup c'est du code qui est important. Une fois que nous on met tous ces outils à dispositions c'est le... Du coup la scénariste qui renvoie plein de petites boites d'outils : ben du coup là je rajoute une condition. Si c'est cette condition-là, plus cette condition là ben ça fait cette conséquence-là... Elle, elle branche ses petites boites.

L: Ça m'a l'air compliqué...

N: Et c'est tout !

L: D'accord !

N: Du coup pour pouvoir gérer plein de cas ben on a plein de conditions différentes, y a des liens entre les trucs, etc. Elle c'est, c'est un puzzle quoi.

L: D'accord. Du coup j'ai l'impression que c'est un système qui maintenant est quand même euh... Assez rodé.

N: Ah oui ben ! Oui ! On est rendus à l'épisode euh...27 ?

L: 27. Ok

N: Ou 26 ? Je sais plus lequel est sorti...

L: 27. Je peux te le dire ça ! Je sais ça !

N: Je savais pas s'il était déjà sorti... Parce que comme on a tout en avant, en avant première !

L: Si, si, il est sorti. Non mais non. Ne me dit rien. Si tu sais des choses, tu peux ne pas me le dire. Je ne sais pas si tu es tenu au secret ou quoi mais...

N: Ah s'il y a certains trucs. (Rires)

L: Tu as le droit de ne pas me le dire !

N: Et euh... Oui non. C'est à peu près tout.

L: D'accord ok. Ça m'a l'air pas mal tout ça. Euh... Faut je note une question juste pour la fin... Sinon je n'y penserai plus. Et ce serait dommage. Euh. Donc du coup sur les représenta... Tu as joué au jeu du coup que tu développes ?

N: Oui. Ben ça permet, ben... Ça évite de... Quand il y a une joueuse qui a un problème, au moins on sait.

L: Oui, on sait comment ça se passe ?

N: Parce que, la première fois quand je suis arrivé sur le projet... Ils m'ont dit « oh il y a un problème avec » euh... je sais pas... « Un objet sur la commode qui n'y est pas ». (rires) « Un objet sur la commode ?! C'est quoi ça ? » ; « Ben si tu vas dans la chambre, là, sur la commode ben les objets que tu as gagné tu peux les mettre dessus » ; « AH ! D'accord. ». Du coup d'avoir joué, je me rends compte des problèmes, des trucs que les joueuses peuvent rencontrer. Oui ça permet de...

L: Plus de connaître...

N: Puis au final, ben l'histoire... Bon on se plonge dedans. Ben des fois, bon c'est rigolo.

L: Tu as accroché ?

N: Ouais.

L: Ouais ? Moi aussi. (rires) Mais je suis peut-être un peu plus dans la cible...

N: Mais on a pas la problématique de... ben de la monnaie !

L: Ah bah oui !

N: Parce que nous... « Ah ! Des points d'action... Alors... zéro, zéro zéro... Voilà j'en ai un million j'ai de quoi m'amuser ! » (rires)

L: D'accord, donc toi tu peux aller tranquille... Tu te mets tes points d'action... Si tu as besoin...

N: Ah oui ! On peut se téléporter enfin... On a tous les pouvoirs.

L: Ah d'accord !

N: On a accès à la base de données Donc si on veut... On a tous les pouvoirs.

L: Du coup pour régler les problèmes des joueurs c'est... Top.

N: Oui ben c'est un peu obligé parce que sinon...

L: Hum hum.

N: Il dit « ben je suis bloqué à tel endroit ». Hop. On prend son compte on regarde « ben oui effectivement ». Puis après on teste, on fait des trucs. Puis après une fois que c'est débloqué on lui redonne les PA qu'elle avait avant, on lui redonne tout. On la remet dans l'état qu'il fallait,

L: Whao. Les sauveurs !

N: Ah oui ! (rires)

L: D'accord. Et il y avait... Ce que tu me disais c'est que vous n'êtes pas directement en lien avec le joueuse vous.

N: Non !

L: Pas de communication, mails, téléphone, non.

N: Non, non, non, alors non...

L: Pas de lien au public. On va gagner du temps nous. Hum, et du coup ? Bon par curiosité quand même. Qu'est ce que tu en as pensé de ce jeu ? Toi qui est joueur, là je m'adresse au joueur.

N: Du coup, purement, jeu.

L: Ouais. J'en profite un peu. Je dérive...

N: Bah... Je trouve qu'il s'améliore au fur et à mesure des épisodes. Les premiers épisodes faisaient beaucoup plus...creux. Enfin... C'était vraiment linéaire, enfin... Il ne se passait pas grand chose. Là avec les nouveaux, enfin... Plus ça avance, plus les scénarios sont... Complets je trouve. Enfin, complets intéressants, les personnages sont plus attachants aussi enfin...

L: D'accord.

N: Enfin la personnalité de chaque personnage je la trouvais plus... Plus profonde dans les derniers épisodes. Enfin je pense que c'est la scénariste aussi qui au fur et à mesure...

L: Ah ben oui, l'expérience.

N: Oui par expérience... Sinon après bon... En soi c'est pas très intéressant. Si... Si c'est quelqu'un qui n'accroche pas à l'histoire ça ne sert à rien qu'il joue. En dehors de l'histoire c'est... Enfin c'est pas, au niveau gameplay y a... Y a pas grand chose.

L: Ouais... Le choix des dialogues...

N: Oui c'est le seul... Le gameplay se limite au choix des dialogues et à la façon dont on se déplace. Après y'a pas euh... grand chose d'autre.

L: Le gameplay tu saurais le définir comme tu t'y connais un peu en jeu vidéo, par rapport à des choses déjà existantes ou pas ?

N: Pour ça oui... Enfin je parlais de jeu de rôle du coup.

L: Ouais, jeu de rôle...

N: Ben... ça se rapproche plus du coup de ce qu'on pouvait trouver sur console, PC, mais y a beaucoup plus longtemps. Enfin les jeux de rôles en... Avec des tableaux. Tu apparais dans une scène, puis ça t'explique : enfin « un monstre sur ta droite, machin, qu'est ce que tu fais ? ».

L: Oui ça date.

N: Et tu as, le « on fuit » tout ça, bref un peu ce style là. Mais alors que... Enfin un peu dans le même genre maintenant on a juste le choix des dialogues. Et après on peut se déplacer librement je vais à droite, je vais à gauche, en face, machin. Donc ça... Ça se rapproche même des anciens Point & click où t'avances tableau par tableau, faut ramasser une clé par terre... Donc c'est pas, c'est pas du temps réel.

L: Ah oui c'est vieux, quand même, les Point & click. Fin moi quand je dis Point & click j'ai dans l'image, Monkey Island, Indiana Jones, l'Atlantide, vraiment des trucs.

N: Oui ça remonte... Après y'a eu des... Enfin... Des... Des éditeurs qui ont ressorti un peu au goût du jour des Point & click, mais du coup, avec de la 3D, des animations, des trucs. On s'adapte aussi

un petit peu mais il y avait Sibéria, des trucs comme ça. Où c'était typé Point & click mais avec des décors.

L: Ça s'écrit comment parce que ça me dit rien.

N: Euh Sibéria c'était euh... S je crois.

L: Avec un S? Ah Sibéria ! Ça y est !

N: Enfin moi j'avais jamais trop accroché.

L: J'en ai entendu parler.

N: C'était mon père qui jouait beaucoup, enfin j'étais petit aussi... Enfin ça date un peu... C'était remis un peu d'actualité, avec des énigmes, des espèces de... Des puzzle game où il fallait faire fonctionner des vieilles machines, c'était un peu rétro futuriste... Avec des... Des machines un peu... Tout se passait au... Tout était un peu sous la neige c'était un peu limite post-apocalyptique. Du coup tu avais des anciennes machines qui devaient marcher et qu'il fallait faire remarcher avec des, des trains un peu comme le... Le film, Transperce neige, un peu le même style de design, tout, tout gelé, tout...

L: D'accord, donc tu me dis que tu étais jeune, je ne t'ai pas demandé ton âge, excuse moi ?

N: 25 ans.

L: 25, ok. Oui donc vraiment jeune, quand c'est sorti... D'accord.

N: Oui donc c'est de ça que cela pourrait se rapprocher... Du jeu de rôle... Enfin pas tour par tour, parce que tour par tour c'est contre un autre joueur et là c'est... Seul.

L: C'est ça.

N: On a pas besoin de faire pause pour s'arrêter. On est dans un dialogue et si on veut s'arrêter. Ben le jeu... Le jeu ne continue pas sans nous.

L: D'accord. Oui il y a une question qui me vient du coup j'avais complètement zappé sur... Sur les minis-jeux. Les mini-jeux qui sont dans Amour Sucré, vous, vous avez aussi la main là-dessus ? Comment ça fonctionne ? Qui se charge de les développer, créer ?

N: Ben c'est un peu, ben c'est toujours comme je disais chef de produit avec chef de projet où ils voient. Là justement pour Halloween ou Noël, c'est là que souvent on va avoir besoin de... Parce que quand on développe, y a deux types de développement on va dire... On a le développement de maintenance : c'est voilà il y a un bug à tel endroit, on corrige, des trucs qui sont déjà effectifs ; qui tournent mais on avait pas pensé au... Voilà, on corrige les bugs. Et sinon, quand on a pas trop de bugs, quand on a le temps... On développe les nouveaux... Enfin, soit on développe des nouveaux trucs, soit on améliore, enfin, en prévision... Et donc bah typiquement les nouveaux, les mini-jeux c'est des trucs qu'on développe de nouveau. C'est à dire pour Halloween ben je voudrais bien un mini-jeu où il se passe tel truc, tel truc, tel truc. Donc c'est complètement nouveau, ils voient avec le chef de projet ce qui est possible de faire. Donc de faire un mini-jeu, je ne sais pas... Un jeu de labyrinthe... Donc ils voient, puis après le chef de projet voit avec l'un des deux développeurs web si ça marche. S'il y en a un qui est moins occupé que l'autre ben euh, il va s'occuper du mini-jeu. Donc après on lance ben, le design pour faire le mini-jeu, de voir avec euh... Du coup les développeurs de créer le, le mini-jeu. Puis après du coup ben, on crée le mini-jeu, on le fait de façon à ce qu'il puisse être imbriqué dans la logique du... Par exemple si c'est un mini-jeu pour un épisode, ben nous on crée le mini-jeu. On le met à disposition dans l'admin, et après du coup la scénariste, vient brancher ce mini-jeu dans la suite des dialogues. Puisque des fois il y a des mini-jeux qui sont déclenchés automatiquement quand on parcourt l'épisode, voilà... Il y a d'autres mini-jeux on y accède... Ben quand c'est un événement particulier il y a une bannière on clique dessus ça nous envoie sur le mini-jeu, ou le lien sur le forum... Là c'est des trucs à part... Donc là c'est nous on crée juste le mini-jeu on met une URL qui permet d'y accéder, et puis après on donne l'URL et puis on définit des dates et si on est dans... Dans la période qui est autorisée, si on accède à l'URL ça lance le jeu.

L: D'accord, et pour ceux qui sont déjà existants sur le jeu ? Ce sont des choses qui roulent déjà vous ne vous en occupez plus ?

N: Euh... Ben là... Enfin des fois... Souvent entre le moment où on l'a utilisé et où on veut le réutiliser, c'est rare qu'on puisse juste le copier-coller et que ça marche. Enfin, plus maintenant... Avant il y avait pas de système normalisé ; c'est à dire ils créaient le mini-jeu, mais dans le, dans le code même du mini-jeu il y avait les dates de début, les dates de fin. Tout était un petit peu en dur dans le code. Si on voulait le réutiliser il fallait dupliquer et modifier les... La date, tout, tout modifier à la main rebrancher un petit peu sur le truc. Alors que maintenant on a mis en place un système donc ce qu'on appelle l'event manager ; qui permet plutôt que de dire « ben j'ai mon événement qui se déclenche » fin... Quand au moment où on crée l'événement, de spécifier à quelle date il se lance, enfin tous les trucs, liés vraiment fortement à l'événement. On a rendu tout ça un peu plus générique, un peu plus abstrait. Et du coup on a créé des... Enfin si on veut un mini-jeu puzzle, bah on a un... Un mini-jeu puzzle mais un peu, vide en gros. Donc on crée un squelette de mini-jeu puzzle, et après directement via l'admin, on peut spécifier les trucs de ce mini-jeu. Et du coup, du coup après directement la scénariste peut créer un nouveau mini-jeu vide, en gros. Dans lequel elle injecte les données que elle veut. Donc après automatiquement elle dit ben la date de début c'est ça et ça, et ça se connecte automatiquement, y a plus besoin enfin, les développeurs on plus besoin de toucher à rien.

L: Oui de toucher dessus...

N: Fin c'est peut-être plus parlant avec la boutique. Par exemple là actuellement sur l'ancienne boutique spéciale, dans l'event manager on... On crée un événement et on dit ben : l'événement, il y aura une boutique, donc automatiquement, ben ça génère une boutique qui va être vide. Et on rajoute la liste des objets qu'on veut rendre disponibles dans la boutique, et automatiquement euh... Si on rajoute des objets, dans le jeu, quand on se rendra dans la boutique, automatiquement ça va venir chercher cette boutique-là, et injecter les objets. Y a plus besoin à chaque fois de « Ah une boutique Noël 2012 » Ok, je fais une boutique, Noël 2012, gnagnagna... Là on fait juste « Ben c'est une boutique, ben machin, date de début, date de fin » et il n'y a plus du tout de développement à faire.

L : D'accord.

N: Donc on tend vers de plus en plus ça de... Encore actuellement on a un peu des deux. Donc on a des trucs qui sont génériques, qu'on peut créer à la volée, sans développement, et on a encore d'anciens trucs donc quand on veut les réutiliser. Là du coup ce qu'on fait c'est, quand on veut réutiliser d'anciens trucs, au moment de les réutiliser, on les traduit pour être réutilisable dans l'event manager qu'ils soient après réutilisables en trois clics. Donc il y a toujours, si c'est des trucs qu'on a déjà traduit ça prend... cinq secondes. Mais si c'est des vieux trucs qu'on doit remettre au goût du jour, il faut les réadapter, les... Voilà. Ça dépend en gros si ça a déjà été fait ou pas.

L: D'accord, ok. Bon. Euh, il me semble que j'ai fait le tour du coup, donc on a pas lien avec le public, donc c'est pas mal on gagne du temps. 44 minutes quand même. Mine de rien. Bien merci beaucoup, est-ce que tu aurais quelque chose à ajouter, un point important qui n'aurait peut-être pas été évoqué, quelque chose qui te semblerait...

N: Euh.

L: Euh ?

N: Non pas trop... Enfin. Euh le seul lien qu'on ait eu avec le public c'est quand... euh... Quand on a dédié des agendas.

L: Ah ! Joli, bravo !

N: Donc il y a eu 100 agendas dédiés par toute l'équipe donc euh...

L: J'ai vu passer la pub.

N: Donc tous ceux qui voulaient, les scénaristes, designers, euh...

L: Tous ceux qui voulaient bien.

N: Voilà tous ceux qui sont un peu dans le projet, a qui ça plaisait.

L: D'accord, ok. Ah oui donc et dernière chose, euh... On va clore cet entretien sur cette question : Est-ce que je pourrais voir ton poste de travail ? Et voir un peu comment ça se présente sur le...

N: Euh, oui si tu veux.

L: Nan mais c'est vraiment pour arriver à mettre une image sur ce que tu m'as expliqué.

N: Ok

L: Ça te dérangera pas si je prends des photos avec mon téléphone ?

N: Euh ça dépend de quoi...

L: Après c'est pour garder pour moi. Pour illustrer... Mais si ça dérange, tu peux me le dire.

N: ça dépend quoi en fait... ça dépend de ce que je te montrerai. Déjà je peux te montrer la base de données.

L: Je vais me faire spoiler toute seule.

N: Du coup la base de données faudra pas la prendre en photo, mais le reste, ça pose pas de problème.

L: C'est vraiment juste pour que ça me parle, c'est ça. Voir si c'est vraiment aussi compliqué que ce que je pensais.

Fin de l'enregistrement.

Noémi et moi nous dirigeons vers son poste de travail. Deux grands écrans, dans un U, en open space. En effet le visuel ressemble à la matrice... ! Mais malgré ça je vois quand même mieux ce de quoi il veut me parler. Il prend son temps pour me montrer les différentes plate-formes qu'il a évoqué en entretien, et cette vision me sera utile pour la suite des entretiens. Il me montre aussi comment il s'ajoute des PA, sa sucrée, le « tentaculaire scénario »...

2 Cyril

Entretien Beemoov

Lundi 5 octobre 2015, 11h

Cyril – Responsable marketing, monétisation

Leticia : Bon, ça devrait aller, ça s'est bien passé sur le premier. J'ai de la batterie, j'ai de la mémoire...

Cyril : Ok, bah nickel.

L: Alors ! Acceptez-vous que cet entretien soit enregistré ?

C: Oui !

L: Ok voilà, ça c'est fait. Donc toi tu es, euh je vais juste prendre les informations rapidement. Donc tu es... Cyril, ça s'écrit avec un Y.

C: Y, R I L.

L: Et donc? Tu es ? Rapelle moi ? Responsable...

C: Marketing. Euh, depuis trois jours hein, avant j'étais monétisation.

L: Ah beh félicitations !

C: Merci.

L: Bravo !

C: Voilà. (rires) ça change un peu.

L: Alors, euh. Je vais t'expliquer un petit peu comment ça va se passer, donc on va commencer par une présentation de toi, de ton travail. Il faut pas que j'hésite à parler un peu plus fort parce qu'il y a du monde... J'hésite à parler fort. Hum, toi, ton travail.

C: Ouais.

L: Après on va parler du jeu donc en essayant de mettre en lien ça avec ton... Ton boulot, et puis... Et puis voilà bah on va voir comment ça, comment ça évolue.

C: Ok.

L: Déjà, est-ce que tu as des questions ? Ou des choses ?

C: Non, c'est bon, c'est parfait.

L: Ok, on t'as bien présenté la chose ?

C: Oui, oui. Pas de souci.

L: Ok, donc tu as l'habitude de faire des entretiens ? C'est ce que tu me disais.

C: J'en ai fait, pour beaucoup de chercheurs. Hum, [inaudible], parce que je dirigeais un studio, de jeu vidéo. Et donc voilà. Donc j'avais beaucoup de chercheurs, qui avaient besoin... Bizarrement pour la recherche, pas beaucoup de doctorants, mais qui avaient besoin d'analyser le jeu vidéo. Et comme j'étais dans le Nord à Valenciennes, à côté de Lille...

L: Ah oui !

C: Il y a plein de studios, il y a plein de pépinières numériques, beaucoup de gens qui travaillent dans tout le secteur e-commerce, numérique, euh, jeux vidéo, virtuel...

L: Ben c'est chez moi !

C: Exactement. Donc, voilà. Mais, j'ai eu beaucoup d'entretiens... (rires) Sur mes jeux, sur mes goûts, comment on fait, pour procéder, etc, etc.

L: Ah ben on parle de tout, c'est normal.

C: Voilà.

L: Donc, tu sais qu'on va parler de tout, déjà ?

C: Oui !

L: Parfait ! Alors, ton parcours tu m'as dit, si on peut revenir peut-être sur ton parcours, comment tu es arrivé ici ?

C: Je commence à quelle... Date ?

L: Comme ça te plaît, la fin de tes études, ce que tu as fait en études...

C: Ben moi j'ai fait une école de commerce. Tout simplement donc euh. J'ai fait mes études d'économie à l'étranger en Suède. Et j'ai terminé par un diplôme à l'école de commerce à l'ESC Reims. Euh, parce que pour travailler en France il vaut mieux avoir un diplôme français. C'est tout donc, on est un peu cons cons avec nos grilles... On en sort pas... On réinvente les classements cinquante ans après ! (rires) Et les écoles, et tout, c'est très compliqué donc du coup j'ai voulu un diplôme français. Euh, à la fin de mes échanges à l'étranger. Voilà, donc j'ai créé un studio à la sortie, euh, de mon école. Parce que j'avais plusieurs projets de création d'entreprise et que j'avais un ami qui était disponible juste à ce moment-là. Plusieurs, mais un qui était également disponible pour le jeu vidéo. Et en mai 2010 Facebook s'est... À ouvert son site aux applications. On a eu un boulevard. Alors, ils l'on fait un an avant pour américains.

L: D'accord, oui...

C: Donc il y avait déjà, Zynga, qui avait toujours... Qui avait pris l'avantage comme d'habitude. Bon mais ça c'est jamais fair-play, mais c'est les américains. Mais du coup on pouvait avec très peu de fonds créer un studio, se lancer, avoir ds projets et se développer. On avait, on avait une opportunité historique, c'est à dire de revenir sur des jeux simples, bien équilibrés etc. Donc on pouvait retomber sur des casse-tête, des casse-briques, des jeux similaires au Tetris, ce genre de choses... Voir, on a fait des quizz, voir des jeux de stratégie, même, beaucoup de choses, mais qu'avant... Qui étaient que sur console, qui étaient des vieux jeux, et qu'on a pu porter sur Facebook. C'est un peu comme les applications mobiles, ça a créé un nouveau boulevard, c'était à la même époque. Donc, voilà, on s'est lancés, ça a duré... Presque cinq ans, quatre ans et demi.

L: D'accord.

C: Et euh... J'ai dû fermer le studio. Donc voilà. On avait des prestations de jeux autonomes on a eu un petit souci de... Par rapport à des subventions, à un dossier, on s'est retrouvés... Avec un jeu produit qu'on a pas pu commencer...

L: Et donc ça c'était dans le Nord-Pas-de-Calais ?

C: Oui, c'était à Valenciennes.

L: D'accord à Valenciennes.

C: Dans la pépinière... Aux Ateliers numériques.

L: Oui, ah ben d'accord.

C: Tout simplement. C'était aux ateliers numériques. Et voilà, quand on avait posé un dossier pour avoir des subventions on avait demandé 130 000 euros. On avait confirmé que c'était ok, et tout et tout. Et on s'est retrouvé avec 50 000 euros au final et puis... Voilà. Donc on pu produire le jeu, on a été jusqu'au bout, mais on a jamais été dans la capacité de le commercialiser, et puis euh, après tout c'est con comme d'hab, parce que... A partir du moment où on se retrouve à 00, et qu'on a plus de trésorerie ben, tous les anciens partenaires, qui étaient toujours prêts à venir ne viennent jamais, voilà... Tout le monde a pris la poudre d'escampette, histoire classique. Et je suis arrivé chez Beemov, euh, quelques mois après. Parce que j'ai procédé à la fermeture administrative en janvier de ma société, de l'année dernière... Mais ça a pris quelques mois au niveau des démarches du déménagement du matériel et tout et tout. Et j'avais postulé, cherché plusieurs emplois et je suis venu au 1er octobre, chez Beemov.

L: Donc l'année dernière.

C: Oui. L'année dernière.

L: D'accord. Pas... avant-hier.

C: Oui, c'est vrai que le premier octobre c'était... Et j'étais en charge de la monétisation... et de l'aspect monétique. C'est deux choses différentes. En gros c'est l'équilibre économique des jeux, euh... Contrôler les masses monétaires pour que les jeux aient encore... Soient encore à terme équilibrés dans le temps. A trois semaines comme à dix ans.

L: hum,hum.

C: Euh, c'est à dire contrôler l'inflation, la stratification économique, la spéculation, tout plein de mécaniques. Mettre les bonnes méthodes qui amènent les gens à payer.

L: D'accord.

C: Au juste prix, hein. Parce que si le prix n'est pas juste, les gens se sentent arnaqués, et ça ne va pas, donc il faut pas non plus... C'est pas juste les faire payer, c'est pas ça la mécanique. Donc voilà, assurer le système de conversion, améliorer la rétention, et enfin mettre du pricing. Le pricing c'est savoir quel est le prix en fonction du pouvoir d'achat.

L: Le pricing ? C'est ça ?

C: Oui

L: ça s'écrit comme ça se...

C: Comme en anglais, comme price, mais ing. Voilà.

L: Ok, je note ces mots là, parce que...

C: Voilà, en gros on met les prix, je sais que par exemple... Quand on... En Suisse et en Finlande, les gens ont, les prix sont 140%... virgule 4... fois plus élevés qu'en France. Donc quand un prix est à un euro en France il est à 1 euro 40 en Suisse et 1 euro 40 en Finlande. Alors dans leur monnaie respective, on est d'accord. Mais ils n'ont pas le même pouvoir d'achat. Un Suisse a un pouvoir d'achat par rapport à ces prix là donc il peut acheter sans problème, tous ces prix là une fois qu'on les fixe. Or, un finlandais n'est qu'à 90%, donc lui il a les prix plus élevés, virgule 4 fois plus élevés qu'en France, mais ne peut pas consommer autant qu'un Français. Etc, etc. Il ne peut pas consommer à hauteur de ce qu'il aimerait par rapport à son panier moyen. Donc voilà donc après on fixe les prix, et on, je m'occupe aussi des méthodes de paiement. Donc là, c'est une négociation avec les partenaires. A la fois sur les reversements, mais aussi à la fois sur le choix de la méthode, euh voilà. Est-ce que pour les joueuses qui sont au Bangladesh... Voilà, Paypal est interdit, comment, est-ce que je prends une carte bancaire, est-ce que je prends un téléphone, qu'est ce qui est le plus intéressant pour moi à utiliser ? Mais si je prends le téléphone, je vais avoir, je vais perdre les $\frac{3}{4}$ du prix, si une joueuse paye l'équivalent de trois euros, moi je ne vais toucher que 50 centimes.

L: D'accord.

C: Ou 75 centimes parce que, les reversements sont très faibles. Si on passe par une carte bancaire on ne paye que 5% de taxe, mais les gens n'ont pas de carte bancaire, donc voilà, après... Voilà c'est un équilibre monétaire.

L: D'accord. Ça m'a l'air assez compliqué de gérer tout... Enfin...

C: C'est un métier.

L: ça suppose une sacrée connaissance de...

C: Oui donc j'ai fait des études d'économie, donc moi j'adore, je suis un peu dans mon élément. Ça suppose d'avoir des connaissances transverses de... de game design, de mécaniques de jeu, de marketing, de comprendre un peu de A à Z comment un jeu fonctionne. C'est ce que j'ai fait également sur mon poste précédent. J'étais en charge également de la direction artistique, et administrative. Donc il fallait prendre toutes les décisions stratégiques, choisir, évaluer les, le temps des projets, voilà... Évaluer la cible, mettre les systèmes monétaires, les mécaniques de jeu, enfin voilà. L'ensemble du jeu. Et euh, du coup je fais ça, et je faisais également, sur ces douze derniers mois, beaucoup euh, d'aide, pour mettre les mécaniques de jeu. Par exemple quand on a telle ou telle chose, quelle récompense donner, euh. A quel niveau, à quel prix.

L: Ah d'accord. La monétisation c'est aussi, euh... Dans le jeu ?

C: C'est transverse, c'est pas forcément que de la monétisation. Je peux aussi donner mon avis si euh, on va sortir des nouvelles missions sur un jeu, dire ce qui est bien, pas bien. Regarder quand est-ce qu'on perd des joueuses. Par exemple pour des missions, voilà c'est un trou. Si normalement on est censés perdre 0,2% de nos joueuses à chaque mission, sur un jeu... Quand on va trouver un trou de 3% c'est qu'il y a un problème sur une mission. Donc elle est mal comprise, mal orthographiée, mal traduite, trop dure, pas plaisante, euh... Voilà ce genre de choses, donc c'est un peu du lissage.

L: D'accord.

C: Ça c'est plus du level design, du game design, mais... Bon voilà j'aide un peu parce que... Parce que c'est bien, c'est aussi des ressources dont on manque en interne. Euh, voilà. Grosso modo.

L: D'accord.

C: Et du marketing, oui !

L: Oui.

C: Parce que... au bout de six mois oui j'étais en charge de ce que faisait Yoann, juste avant. De campagne d'acquisition, puis il est arrivé, donc je lui ai, je lui ai passé la main et j'ai commencé à retravailler tout le marketing.

L: Ok. Campagne d'acquisition c'est ?

C: Euh, c'est pour obtenir les joueurs. Publicitaires, donc je suis passé sur la rétention, puis sur le référencement, et sur beaucoup de choses...

L: Il va falloir m'éclairer : rétention ?

C: Alors la rétention, C'est le fait de, de garder quelqu'un.

L: D'accord.

C: Une fois qu'on l'a capté, on peut appeler de la conversion, de l'acquisition, transformation...

L: Ah oui je vois.

C: Quand on l'a capté il y a différents mots, voilà. La rétention, c'est la fidélisation. C'est combien de temps on le garde parce que... Plus on garde quelqu'un longtemps, plus il est rentable. Même si c'est pas quelqu'un qui paye parce que je veux dire... C'est une mécanique, c'est une moyenne, il va ramener d'autres joueurs, il va, voilà il va faire du bruit, il va parler du jeu etc.

L: Voilà, c'est ça... D'accord. Oui parce que j'imagine que tous les joueurs ne payent pas. Enfin...

C: Très peu.

L: Très peu payent c'est ça ?

C: Très très peu.

L: Et ceux qui font vivre, c'est ceux qui payent en général, ils sont ?

C: C'est ça.

L: Plutôt dépensiers ? C'est ça ?

C: Oui ils sont plutôt dépensiers, hum... Disons qu'il y a, dépensiers, je ne sais pas. Disons qu'il y a des joueurs qui n'ont pas de limites de dépense. Qui ont un vrai pouvoir d'achat, et ceux là payent énormément sur les jeux gratuits à option payante. Ils payent pour tous les joueurs gratuits. C'est à dire qu'il y a beaucoup de gens qui sont... Qui mettent des sommes folles, qui sont richissimes. Parce que tu peux avoir des gens du... Des fils par exemple des émirs du Qatar, d'Arabie Saoudite, qui jouent à ce genre de jeux.

L: Hum, hum.

C: Énormément, enfin il y a beaucoup de gens voilà, euh... De russes, d'américains qui sont très fortunés, voilà. Des enfants qui ont des budgets délirants de par leurs parents et qui en fait parce qu'ils n'ont pas de limites, mais que eux ont besoin de se montrer d'acheter des choses, de faire... Voilà, socialement de montrer qu'ils sont supérieurs parce qu'ils achètent un objet etc, etc.

L: D'accord !

C: Ou d'accélérer plus vite, parce qu'ils ont besoin, parce qu'ils n'arrivent pas à tenir, bon bah après les mécaniques sont les mêmes pour tout le monde. Mais eux ont le pouvoir d'achat donc, eux représentent un infime minorité mais qui représente une part non négligeable de chiffre d'affaire. Et après il y a les tous gens raisonnables. Qui dépensent un peu, qui sont des...

L: Oui, de temps en temps...

C: Une dépense moyenne qui envoie quelques sms par mois ou... Parfois un par mois, qui ont une petite dépense. Et, j'ai envie de dire qui ont une dépense raisonnée aussi. Au delà d'être raisonnable ils sont raisonnés parce que, euh... C'est une dépense qui correspond à nos jeux, c'est à dire qu'ils cumulent toutes les choses gratuites qu'ils peuvent et quand ils veulent accéder, quand ils veulent se faire plaisir ils y vont. Mais on ne les pousse pas forcément à ça. C'est vraiment un équilibre parce que...

L: Hum, hum.

C: Quand on accentue trop la monétisation, et qu'on les pressurise, on devient un pay-to-win pour le coup. Euh, oui parce qu'on appelle souvent les free-to-play, et pay-t-o-win.

L: ça je connais free-to-play...

C: Et donc souvent, parce que beaucoup de gens abusent sur les mécaniques de rétention.

L: D'accord.

C: Et voilà, dans les statistiques, quelqu'un qui devient... Les baleines, celles qui dépensent le plus, mettent en moyenne 14 jours avant de dépenser dans un jeu. Tu vois, c'est pas du... Beaucoup de gens t'agressent, pour n'importe quel site web, n'importe quel jeu... t'agressent au bout de trente secondes ou de cinq minutes de jeu, « passe à la banque », « super offre, viens dépenser 8 euros » mais ça en vaut 16 en termes de contenu, et donc voilà, bon ben... Tu perds énormément de gens. Après y en a qui payent on est contents. Surtout que il y en a toujours qui vont payer, qui ont les moyens, qui ne résistent pas, etc, etc... hum, voilà. Ça ne va pas très loin non plus parce que ceux qui peuvent payer payent. Les autres, après au bout d'un moment ils ne peuvent plus, le forfait téléphonique s'arrête, euh, ta banque te dit stop etc. Donc ça va très vite. Non, mais voilà...

L: Oui.

C: A mon avis, on est pas du tout sur l'exploitation des joueuses nous. Parce qu'on met beaucoup de mécaniques de sécurités, euh... Voilà on a vite des voyants rouges quand il y a trois ou quatre paiements successifs dans un laps de temps court...Euh des montants etc... Donc très très vite, on contrôle ça, parce que de toute façon on a pas d'intérêt à ce que des mineurs, se retrouvent en difficulté sans en parler à leurs parents, ou ce genre de choses.

L: Ben oui.

C: Puisqu'elles doivent avoir l'accord de leurs parents pour payer. Euh, espérons qu'elles le demandent toutes... Après c'est tacite, c'est un règlement entre eux.

L: Oui, c'est eux qui gèrent c'est normal.

C: Oui, donc ça après...

L: La responsabilité parentale...

C: Après, c'est sous nos conditions générales d'utilisation, espérons qu'elles en parlent toutes. Euh, évidemment de temps en temps il y en a une qui est allée sur le mobile de Papa et qui a fait 80 euros de dépense, eh oui ça arrive ! Beaucoup moins qu'on ne le pense.

L: Oui c'est ça...

C: Mais évidemment quand ça arrive, ben ça fait du bruit...Mais ça arrive, toujours.

L: Oui comme tu dis c'est ça le problème...

C: Mais après on les rembourse. Voilà on les rembourse etc. Y a pas de soucis. On s'en aperçoit très rapidement, mais c'est vrai que c'est le genre de choses qui arrive.

L: Ok, très bien. Ce qui me permet d'y voir un petit peu plus clair donc sur ton... Sur ton travail. Très bien. Écoute au va passer au niveau du jeu, donc ça c'est bien parce que... Tu vas pouvoir m'aider là-dessus. Hum, tu es joueur ? J'ai oublié de poser cette question. Tu joues toi ? Ou tu as joué peut-être ?

C: Voilà, j'ai été joueur jusqu'à 20 ans sans problème, et puis depuis que je, je crée des jeux je ne joue plus pareil.

L: Ah ça c'est intéressant !

C: J'analyse les jeux. Donc j'ai un plaisir qui est complètement différent, j'aime beaucoup découvrir beaucoup de jeux sans m'investir autant dans un jeu... Parce que je vois très vite si le jeu est intéressant ou pas. Si le jeu est intéressant je peux aller au bout mais très vite, si le jeu est mal fait ou a trop de.. hum, dans la conception il y a trop de choses mal faites, de mécaniques qui ne vont pas et tout, ça me... je pense que je suis plus... Plus exigeant.

L: Tout simplement,

C: Je pense que c'est, c'est naturel, bon voilà.

L: C'est normal, oui.

C: Quand c'est son corps de métier, voilà. Les chercheurs c'est pareil (rires), les restaurateurs c'est pareil, quand ils travaillent, et qu'ils vont dans un restaurant ou c'est tout dégueulasse ben ils pètent les plombs et... Voilà. Bon ça c'est un peu normal (rires). Donc je joue de moins en moins et puis, euh... Moi j'ai toujours, après c'est personnel hein, dans mon activité à côté fait beaucoup de sport, de danse, etc. Plein de choses qui me plaisent, et hum...

L: Donc le temps de jeu...

C: Voilà, j'ai toujours été équilibré, mais... Quand j'étais jeune j'avais plus de temps, et euh, voilà : maintenant ça se réduit. C'est normal. Mais tout le monde, quand on est actifs et...

L: D'accord, mais tu n'as quand même un passé de joueur donc il y a des connaissances.

C: Oui, j'ai un passé de joueur et je continue à jouer. Je continue à jouer, de toute façon il faut, ne serait-ce que pour la veille concurrentielle, voir ce que fait la concurrence, ce qui se fait, ce qui sort...

L: D'accord.

C: ... Quelles sont les nouvelles mécaniques de monétisation... Donc je joue, je teste des jeux en permanence. Mais euh... C'est plus forcément du même type de joueur et plus comme un joueur... Je ne vais peut-être pas rester aussi longtemps sur les jeux.

L: D'accord. Ok. Juste que je note un truc pour te poser une question à la fin... Hop. Veille concurrentielle... Parce que du coup, selon les corps de métiers que j'interroge, il y a d'autres questions qui arrivent, qui reviennent... Mais c'est bien, c'est très bien. Alors, revenons au jeu. Euh, petite question, comment est-ce que tu définirais ce jeu en termes de... je sais pas, dans tes termes déjà : modèle économique, catégorisation...

C: Amour sucré ou tous nos jeux ?

L: Euh, déjà Amour Sucré. Parce que toi donc, toi tu rayannes sur plusieurs jeux ?

C: Ben c'est un otome game. C'est le terme officiel, donc je pense que tout le monde te fera la même réponse. (rire) et euh... Beh tu vas un peu te l'entendre 4 fois sur 5 aujourd'hui !

L: C'est pas grave !

C: Voilà, c'est un otome game, c'est simple. C'est à dire un jeu de drague, pour un public de jeunes filles.

L: Tout simplement,

C: Tout simplement. Donc ça reste soft, on est pas dans du euh, ans du jeu adulte. On est pas dans du jeu avec des contenus sexuels explicites... Où on peut se... On peut fantasmer sur des baisers de choses comme ça, des rencontres, un flirt, une romance. C'est vraiment une romance, par définition donc, euh...

L: Oui c'est l'otome.

C: C'est ça, c'est l'otome game. Point. Et euh, je pense qu'il n'y a rien de mieux pour résumer le jeu parce que quelque part, c'est un peu le stéréotype. Ce qu'on a fait c'est le stéréotype, c'est pour ça qu'on a un éditeur mondial, que... Voilà. On correspond exactement aux critères et on a un jeu qui est en train de décoller un peu partout. Avec, qui était déjà très ancré sur la jeunesse française, mais c'est vrai que, qu'en Russie, au Brésil maintenant... On a, quantité de jeux...

L: Oui, Yoann m'a dit qu'au Brésil cela marchait très bien.

C: Oui au Brésil on a à peu près... 750 000 joueuses actives mensuelles. On en a 500 000 en France, on en a euh... On a à peu près euh, autant en Russie, hum, faut pas que j'oublie de grands pays, l'Allemagne ça marche très bien. Enfin oui, c'est, c'est quand même des grosses communautés. C'est des joueuses régulières qui reviennent pratiquement tous les jours... Oui c'est très actif, c'est un des jeux les plus populaires chez les jeunes filles.

L: Ok. Du coup, toi qui est game designer et pleins de choses. Tu connais déjà l'otome game, ça c'est bien. Euh, les termes visual novel, dating s... Dating sim, pardon, tout ça tu connais ?

C: Oui

L: Et comment tu situerais ce jeu par rapport à ça ?

C: (silence)

L: ça rentre ? Ça ne rentre pas ? C'est autre chose ?

C: ça restera plus otome avant tout.

L: Ouais, d'abord otome, ok.

C: otome parce que, euh, bien sur on triche. C'est à dire que on rajoute par exemple des, euh, pas mal de contenu qu'on offre quand les joueuses font de bonnes actions, ou sont avec des... Ont des bonnes affinités avec des personnages, elles ont hum, elles ont des images spéciales. Voilà, des

récompenses où justement elles veulent sortir avec quelqu'un ben on les retrouve bras dessus, bras dessous l'un et l'autre etc. C'est le genre de choses très très sympa. Là dessus on se rapproche un peu du visual novel. Donc bon, y a toujours...

L: Oui, mais c'est aussi dans l'otome...

C: Oui c'est aussi dans l'otome, voilà ! C'est, je pense que je définirai vraiment ça comme un otome avant tout.

L: D'accord.

C: On serait pas vraiment dans du... Du pure dating dans le sens où c'est pas libre, on est pas on plus sur un jeu... Sur un jeu libre en 3D où une petite joueuse se déplace et peut aller draguer n'importe qui... Hum, et il y a quand même une énorme histoire, je pense, autour du personnage qui est très poussée. Y a toujours les parents, de tel ou tel personnage, la sœur, la cousine, la nouvelle dans la classe qui pose des problèmes... Des problèmes très immersifs, très propres aux lieux, et c'est pour ça que je le... Je le ramènerai vraiment à l'otome, c'est à dire une histoire, précise dans un cadre précis.

L: Oui ?

C: Parce que dans un dating sim, il n'y a pas forcément autant, autant de background.

L: hum,hum.

C: Y a pas, c'est pas... Enfin, ça peut, ça dépend des jeux après... Mais dans les dating sim, tu peux te retrouver très vite... Dans un bal masqué ou tu as une petite joueuse qui arrive, et il y a cinq garçons qui la draguent, elle doit choisir etc, et puis, puis l'univers va être très vite restreint, et tu n'as pas les problèmes avec les amis à régler, ta meilleure amie qui a un souci, une autre copine qui a un souci, un animal à retrouver, voilà, visiter la ville, ceci-cela... Nous on a créé vraiment un univers. Et c'est pour ça en ce sens que c'est vraiment un otome.

L: D'accord, tu... tu aurais peut-être des jeux à citer en exemple sur le dating sim parce que j'arrive pas trop à voir, euh ? Ce que tu entends par dating sim ? La différence de dating sim et otome, enfin je ne sais pas comment tu l'entends.

C: Pour moi le dating sim, tel que je l'entends hein, est plus large...

L: Oui...

C: Dans le sens où il peut être... Homme ou femme, en termes de drague, tu peux avoir un personnage ou masculin ou féminin.

L: D'accord, ouais...

C: Et euh, et dans un univers ou le, l'objet principal est euh... La rencontre. Donc pour moi c'est un peu plus, euh, on va dire ouvert. Il y a moins d'apartés sur les personnages secondaires mais beaucoup plus sur la drague, et euh, tu peux très bien être dans un modèle au delà de... Au delà d'une espèce de roman ou d'une histoire. Tu peux carrément... Parce que là, on pense le premier temps dating sim... jeux mobiles ou autre, où j'arrive je drague, mais on pourrait très bien être même dans une simulation 3D où l'on pourrait draguer, euh... Enfin dans un jeu gratuit, se balader et puis hop, chacun son avatar, tu sors avec des gens etc. ça se fait énormément. Donc pour moi, euh, dating sim est plus large, c'est plus un genre... Voilà.

L: Si le dating sim est un genre du coup otome c'est... une catégorie ? Je sais pas... ?

C: Ah... Oui bonne question ! (rires)

L: Oui, c'est une question...

C: C'est une bonne colle ! Là je, je me, je me suis coincé, mais... C'est vrai que...

L: Non, mais je m'interroge aussi...

C: C'est une strate en dessous pour moi. Mais effectivement c'est une bonne question. Mais après est-ce que l'otome est un genre et le dating sim, une référence... ? Enfin voilà...

L: Un gameplay ? Non, mais c'est une grande question aussi... Je suis un peu, là dessus également... Et ça me...

C: Bah pour moi l'otome est un genre dans le sens où c'est spécifique à la jeune fille, et c'est pas, c'est beaucoup moins large, et pour moi c'est un sous-groupe. Alors après euh, si le dating sim est un genre qu'est ce que l'otome ? Euh...

L: On pourra y réfléchir...

C: C'est difficile. (rire)

L: Voilà, on pourra y réfléchir ! C'est aussi une des questions de la thèse, donc j'aurais le temps d'y réfléchir je pense...

C: Une spécificité, je pense en termes de publics, de ciblage, et euh, l'histoire.

L: hum, hum.

C: Puisqu'au final, ça se restreint quand même à un échange pur et simple de dialogues. Tu as moins de liberté que dans le dating sim, ou tu peux par exemple de temps en temps avoir des chats, et dire... « Comment tu vas ? », ce genre de choses.

L: D'accord, ok. On va partir là dessus alors. Ça marche.

C: Mais ça dépend toujours des jeux parce que le problème c'est que... On va... Je pense que ce sont des... Du coup j'ose plus te dire des genres ! Mais bon, des genres qui se superposent un peu.

L: Oh non, tu peux t'inquiète pas.

C: Qui sont très, très proches, et euh des définitions un peu différentes mais qui, qui ne correspondent pas au même jeu parce il y a un peu qu'une façon de produire quelque part... on pourrait avoir des jeux beaucoup plus libres mais c'est beaucoup plus dur à mettre en place donc on a un, un scénario qui est pré-écrit avec différents... Différentes divergences et différentes voies à suivre. Mais en gros quelque part ça reste la même chose, donc euh, je pense que quand on a des jeux sur Internet et qu'on appelle dating sim ou autre ça dépend du public, du pays... Mais que c'est un peu la même chose qu'on voit.

L: Hum. On en voit pas tant que ça de toutes façon, moi j'ai du mal à en trouver... En format gratuit, enfin en format maintenant ce que l'on voit sur les supports, Internet, mobile, en dating sim, c'est difficile...

C: Ben les japonais sont pas mal hein. Les japonais, ils ont deux trois gros studios.

L: Oui mais ils sont sur console pour beaucoup.

C: Nan sur mobile.

L: Sur mobile maintenant ?

C: Ils ont beaucoup de jeux, d'otome. Alors, eux ils vendent...

L: Qu'est ce qu'ils proposent ?

C: Euh, j'ai plus leur nom en tête mais il y a une boîte très connue, je pourrais te le donner après l'entretien... Euh, qui a fait 20/30 jeux, et qui a fait un carton, mais... Ils vendent des jeux entre 5 à 8 euros, et euh, c'est que des free-to-play.

L: Ah je crois que je vois. C'est hum, c'est Voltage... Voltage Inc.

C: Oui c'est ça.

L: D'accord, donc ça ,ça va.Oui, oui je vois...

C: Et eux font ça... Mais, nan... Y'a un peu de monde... C'est un marché restreint c'est un peu une niche.

L: Oui ben justement j'allais poser la question, oui du marché. Comment ça se situe ?

C: Ben, c'est un marché qui est depuis toujours, mais euh... Qui est assez compliqué en termes de fidélisation, parce que c'est des joueuses qui évoluent et qui deviennent vite adultes. Donc la romance adolescente, une fois que tu es adulte et que tu as ton propre copain, ton mari... (rires) des enfants ! Donc très vite, quand tu arrives à 14/15 ans, euh, cinq ans plus tard tu peux très bien être mariée et avoir des enfants.

L: Oui.

C: Comme ça peut très bien durer plus longtemps, mais quelque part, tu évolues dans ta relation, donc... Voilà. C'est un public, hum, qui dépend du support selon les parents. L'ordinateur des parents, la tablette des parents, le téléphone des parents.

L: D'accord, ah, c'est intéressant ça.

C: C'est compliqué aussi à fidéliser. Ben oui c'est très important parce que... C'est une vraie problématique en termes d'acquisition, publicitaire, pour avoir les joueuses. Parce que on a des critères de segmentation qui pourraient être, vas y on vise telle ou telle file qui a tel goût, qui a 14

ans, sauf que on va parler au téléphone des parents ou au poste fixe des parents au PC etc. Donc c'est très compliqué en fait. Il y a un intermédiaire entre nous et elles. Aussi bien en termes de paiement puisque il faut avoir l'autorisation ou avoir un peu d'argent de poche des parents. Qu'aussi bien en termes de, de captation. Parce que voilà le problème c'est que sur mobile, on essaye de cibler une joueuse qui a telle ou telle activité. Bon heureusement, en occident, pour nous, ça facilite quand même le travail, les joueuses ont de plus en plus vite, un smartphone par exemple. Mais c'est pas évident. C'est pas certain, mais c'est quand même rare, je pense qu'il y a encore plein de familles où quand même tu vas sur le téléphone des parents. Et puis, dans les pays émergents c'est pas du tout le cas !

L: Vers quel age elles ont ces smartphones ? Je sais pas du tout... ça dépend ?

C: C'est une de nos problématiques. Ça dépend des pays, ça dépend des jeunes donc on fait de temps en temps des petites enquêtes, mais il n'y a pas vraiment de chiffre fiable, parce que nous on ne sait pas. C'est pareil on parle à un téléphone, et derrière ça peut être un adulte comme une enfant. Alors après on le voit en fonction des résultats, dans des campagnes, on s'aperçoit bien que, quand tu vises les plus de 55ans, t'as que 8% de commerçants sur des campagnes publicitaires quand tu en as 50 sur les plus jeunes et qu'on a 15% sur les 40/50 ans. En fait on sait très bien que jusqu'à 50 ans, tu peux avoir des parents, donc qui auront eu des enfants très tard, plutôt jeunes, et qui sont utilisés, mais ça dépend forcément avec l'age.

L: D'accord.

C: Donc en fait ça suit la pyramide démographique. Chez les jeunes, ben il n'y a pas trop. Ça ne marche pas trop. Chez le jeunes majeurs ben ça explose, et après ça décroît. Et donc c'est là que tu vois que ben, plus les parents vieillissent en âge, soit les jeunes ont grandi soit ils ont eu des enfants tard et moins les campagnes sont pertinentes. Mais notre public utilise quand même des téléphones, des tablettes de gens qui ont 50 ans, qui ont 60 ans, qui ont 40 ans comme acheteurs...

L: Ouais.

(Sara arrive et demande si elle peut rester)

L: Oui bien sur, tu peux rester !

Sara: Et quand... On t'as proposé un thé ou quelque chose ?

L: Oui, oui ça y est j'ai pris un thé tout à l'heure.

S: Ah ouf !

L: Yoann s'est occupé de moi il n'y a pas de souci.

S: J'ai eu peur que personne ne s'occupait de toi ! Je peux vraiment rester écouter, ça m'intéresse ?

C: Moi ça ne me dérange pas, après c'est toi, tu...

L: Ah non, ça ne me dérange pas du tout, au contraire, pas de souci. Qu'est ce que je voulais dire ? Oui, je vois pas exemple ma voisine a un smartphone. Mais elle n'a pas le forfait qui va avec. Donc elle le connecte en wi-fi quand elle est chez elle et ça, c'est plus un support de jeu qu'un support téléphonique, donc... Y a aussi plein de choses là-dessus sur les pratiques des supports qui peuvent, vous intéresser.

C: Oui, comme tu le dis on cible beaucoup de choses. Et puis bon, on ne cible pas les gens de la même façon, par exemple. Des pays comme le Brésil tu fais une campagne sur une ville, sur un lieu, sur une région. Parce que il y a des problèmes de... Enfin, c'est tellement vaste, c'est tellement mal réparti en terme de distribution de réseau qu'on est obligés de cibler par ville et par région. Donc chaque chose est différente.

L: D'accord.

C: Et euh, voilà. Après il y a tous les problèmes, voilà : est-ce qu'on va chercher les joueurs iOS qui coûtent plus cher à acquérir, qui restent moins longtemps...

L: Les joueurs sur ?

C: Sur iOS.

L: Ah d'accord.

C: Qui dépendent plus sur un court laps de temps, mais sur Android qui sont plus fidèles, mais qui dépendent moins mais euh, mais qui restent plus longtemps qui ont une meilleure rétention, une meilleure viralité, c'est... Voilà c'est compliqué. C'est dans la stratégie.

L: D'accord.

C: Ça dépend sur quel pays.

L: Et du coup ça s'applique à chaque ?

C: Y a des pays où on dépense et d'autre où on ne dépense pas... Aujourd'hui il y a un bouleversement, c'est à dire que depuis, euh. Je crois cinq mois, je crois... Hum... Je crois que c'est en Mars ou avril. Les inscriptions mobiles sont devenues prioritaires aux inscriptions internet.

L: D'accord.

C: Avant ce n'était pas le cas. On a toujours eu majoritairement nos joueuses ...

L: Comment ça prioritaire ?

C: Ben, on a la majorité de nos joueuses qui jouent toujours sur Internet, elles vont jouer sur mobile, maintenant les inscriptions, il y a plus d'inscriptions sur mobile depuis Avril, euh, mensuelles. Donc il y a eu un basculement. Et en juillet il y a eu un deuxième basculement historique c'est que 50% des inscriptions passent par Android.

L: D'accord.

C: C'est important. Avant le mobile représentait plus de 50% depuis Avril, ouais je crois que c'est Avril, jusqu'avant c'était... Voilà... Et en juillet tout d'un coup Android est devenu majoritaire. C'est à dire d'un coup la pôle inscriptions c'est Android.

L: hum, hum

C: Et le web... Donc en gros, un peu plus de 50% puis après le web, puis après l'iOS, et après Windows phone. Donc, oui. Tu vois comment ça évolue, ça bouge très vite.

L: Oui ça bouge vite.

C: Là c'est pareil nos... Nos revenus publicitaires ont été inversés, c'est en train d'exploser sur mobile. C'est en train de s'effondrer, mais ça suit la courbe d'activité. C'est totalement logique. Donc, ça bouge, ça bouge énormément.

L: D'accord, ok.

C: Et selon les pays tu as des surprises, il y a des pays où les joueuses vont dépenser, être retenues, et vont jouer longtemps sur tel ou tel support, il y a en d'autres non. Ça c'est complètement fou.

L: Ah ?

C: Il y a des pays, euh, les joueuses vont dépenser sur Android alors que normalement c'est une population qui a moins de pouvoir d'achat, d'autres c'est sur iOS que ça va marcher... Hum, voilà... c'est vraiment culturel, ça dépend des amis, ça dépend de ce qui, ce qui est là, euh... ça dépend de beaucoup de choses, il faut analyser au cas par cas.

L: D'accord. Mais c'est un sacré boulot d'avoir toutes ces connaissances sur chaque pays à chaque fois, du coup...

C: Ah oui il faut alimenter, il faut analyser. Il faut faire la même chose pour la rétention, il faut faire la même chose quand on leur parle sur les newsletters, il faut tout segmenter etc. Et ça je pense que Yoann t'en reparlera en détail.

L: Oui.

C: Vous avez déjà parlé ensemble de tout ça ?

L: Oh on a parlé de plein de choses, mais il faut qu'on mette ça à plat !

C: Oui parce que, Yoann quand il est lancé c'est une machine ! (rires)

L: Oui, oui c'est ça ! C'est vrai qu'à Lille on a discuté de beaucoup de choses, on a eu plein de temps pour discuter mais, c'était assez... Voilà, c'était des discussions informelles c'était encore assez décousu donc c'est bien qu'on puisse remettre les choses... Les choses à plat aussi. Hum, Oui il m'avait dit que vous aviez beaucoup de données de joueuses, mais que pour les traiter c'était parfois assez compliqué, euh... Voilà c'est ça je sais pas si...

C: Alors ça c'est... C'est une malédiction !

L: Il me disait qu'il avait du mal à identifier les segments...

C: On a toutes les données, on les voit. Mais on arrive pas à les relier tant qu'on a pas les outils en interne qui permettent d'optimiser un maximum. C'est à dire que : grâce à google analytics ou ce genre de trackers, on peut tout savoir. On sait l'âge de nos joueuses comment est-ce qu'elles font, comment elles se connectent, combien elles dépensent... Voilà. On peut tout gérer. Après on a le résultat en banque, voilà. Mais le problème, c'est là où il faut toujours développer plus d'outils, faire plus de segmentation, plus de travail, c'est qu'on a beau savoir que tant de joueuses de tel à tel âge se sont connectées tel jour, c'est pas forcément relié entre nous et nos joueuses.

L: Oui.

C: Donc nous quand on a un identifiant qu'on sait que telle joueuse a fait un achat, etc. On ne sait pas forcément son age, on ne sait pas forcément qui elle est parmi, parmi toutes celles-là, si elle se connecte fréquemment ou pas etc. Donc, c'est un place de plus en plus, il y a de plus en plus d'outils. Pour les achats c'est réglé, pour les fréquences d'achat il y a des choses, pour les [???] il y a des choses à revoir, donc. A chaque fois il faut optimiser de plus en plus. Donc il y a une certaine frustration, mais tout le monde commence par ça avec google analytics c'est dans les... Dans les nouveaux jeux, les nouveaux produits c'est toujours comme ça, on le... Avant de travailler la base, la base de données, ça commence toujours comme ça : en fait on voit, mais on ne peut pas relier par rapport à notre base, ce qui est. Et donc après il y a tout un travail d'analyse de base, pour arriver à relier justement à faire les liens, euh... Mais c'est crucial d'avoir des choses comme google analytics ou [Amate???] ou autre, ça permet de voir, de voir ce qui est. Donc au moins on sait quelle est notre cible, ça conforte, et souvent ça confirme, hum... Tout ce qui est, ce qu'on a comme data, quand on fait des études, quand on fait des sondages, ou carrément quand les joueuses s'inscrivent et remplissent réellement leur age...

L: Oui, ça c'est compliqué.

C: Ça c'est pas obligatoire, mais quand elles le font, ça correspond, tout est corroboré, ça correspond il y a une corrélation positive donc on se dit c'est très bien, c'est cool : on sait où on va. Maintenant c'est vrai que quand on veut, par exemple, segmenter faire une offre, euh...A tel ou tel type de joueuse, si c'est une joueuse payante on peut dire qu'il y a une promotion en banque, ou ce genre de choses... Maintenant il faut arriver à relier ce genre de choses. Donc pour les paiements c'est très facile parce qu'il y a un paiement, il y a un paiement. Donc on arrive, on met une notification. Mais pour tout le reste, à savoir si c'est une joueuse régulière pas régulière ou.... Communiquer une newsletter, que lui dire, de quelle manière, euh... Voilà, ou lui annoncer qu'on sera tel ou telle date, là sur un salon, bon après, voilà... Savoir qui est qui c'est toujours compliqué.

L: Oui ce n'est pas facile, c'est normal. Bien du coup j'avais une question qui venait sur ces joueuses et sur ces trucs... Mais je l'ai oubliée, zut, zut. Mais c'est pas grave cela va sans doute me revenir.

C: L'âge, le sexe, les notifications ?

L: Ah oui c'est ça je pensais à la... Comme tu dis quand elles remplissent réellement les trucs parce que je vois que nous en sciences sociales on s'aperçoit et surtout nous qui travaillons sur le genre, on s'aperçoit qu'il y a plein de gens qui mentent, du coup.

C: Totalement, c'est ça.

L: Sur le genre, et ça devient très compliqué de... D'avoir des données...

C: Sur les genres ils mentent, pas sur l'âge ?

L: Oui, ça c'est très intéressant.

C: Oui ça doit complexifier, euh...

L: Ah oui. Nous on trouve ça très intéressant, mais c'est vrai qu'après on se dit que pour le travail de ceux qui sont censés après récupérer les données...

C: Mais c'est tout le monde ou c'est les gens, euh... Qui ont une sensibilité homosexuelle ou ce genre de choses ?

L: C'est des gens qui ont une sensibilité, voilà.

C: Donc qui vont volontairement inverser...

L: Voilà, qui vont volontairement inverser, ou aussi des gens qui se disent...

C: Et maintenant qu'on appelle ça un genre, ils doivent être tentés, et plus sexe...

L: Voilà, c'est ça. Puis il y a toujours cette dichotomie homme femme qui dérange parfois aussi certaines personnes qui sont sur des... Enfin c'était notre collègue MHB qui nous expliquait ça.

C: Ah.

L: Voilà, elle nous explique toutes ces choses. Je vais te demander un petit exercice. Voilà, cadeau...

C: Pas de faire un dessin j'espère ! (rires)

L: Non ! Pas un dessin... Non, non, je vais te demander donc un... Un schéma, de, l'organigramme, architecture, de... Ben du coup de la boîte, puisque toi tu rayannes donc sur plusieurs jeux. Avec ta place. Enfin surtout ta place et les différents interlocuteurs que tu as pour que je puisse comprendre peut-être un petit peu moyen comment se... Comment s'organise tout ce que tu m'as expliqué sur ton travail.

C: Alors je vais me mettre au centre... C'est pas une question d'arrogance mais c'est pour pouvoir faire le schéma si... Avec qui je communique.

L: D'accord. Nickel.

(Il dessine)

C: Donc au dessus de moi, il y a... euh... JP et Benoît, ça c'est clair. Pour valider tout ce qui est important parce que on est très autonomes. Et après il y a Stéphanie, et Céline qui sont les directrices artistiques et créatives... Voilà... Qui sont sur les projets et sur lesquels on travail... Dans le travail, en hiérarchie elles sont au dessus, mais dans le travail elles sont à un niveau transversal puisque l'on échange des données, tout le temps.

L: D'accord.

C: Dans la prise de décision... Donc je ne sais pas trop du coup s'il faut que je les mette à un niveau intermédiaire ou transversal... Je vais les mettre là, en dessous. Un peu au dessus, mais en dessous de JP et Benoit. Voilà, Céline. Donc elle c'est Ma Bimbo.

L: D'accord.

C: Ma Bimbo... Stefanie... C'est à dire qu'on a une relation, hum... très directe, très cool, et de confiance et d'échange.

L: Oui, oui vous n'êtes pas nombreux...

C: Voilà c'est des petits studios, etc. Hiérarchiquement elles sont au-dessus, mais on travaille main dans la main. Avant process, c'est voilà... Je voulais les mettre sur la même ligne, mais voilà.

L: D'accord.

C: Hum, donc en dessous de moi j'ai... Le marketing. Par exemple, Yoann, on va dire. Toutes les tâches, j'ai le marketing, j'ai la monétisation. Moné...ti.. sa...tion. Ouais au même niveau on va dire. J'ai un peu plus loin, le su... Les goodies. Alors les goodies c'est tout nouveau. Le support à gérer. Voilà. Alors ça c'est vraiment, c'est mes tâches hiérarchiques, et après je communique avec les équipes de jeu. Donc ça c'est les jeux, on va dire, les équipes.

L: Hum, hum.

C: Donc ça c'est les équipes de jeu. Et quand je communique aux équipes de jeu, je communique... Voilà, c'est un peu un truc à trois quoi. Je communique avec Stéphanie and co et vice versa. Et euh, c'est pour mettre en place la stratégie, toute cette stratégie marketing, la monétisation tout ça, on communique avec les équipes en parallèle en transversal, et ça va des chefs de projet aux techniciens évidemment pour mettre en place les process.

L: Hum, hum.

C: Euh... Voilà voilà comment je vois la chose. Hum. Ouais c'est les différentes équipes j'ai envie de dire c'est les équipes respectives... AS... Equipe, Bimbo... Voilà ! Ça me semble pas mal !

L: Oui ?

C: Sachant que nous, voilà, si je communique etc, c'est parce que nous on est transversal, c'est vraiment mon pôle de compétences.

L: Oui.

C: Ma hiérarchie, et après tout le reste c'est transversal. Puisque comme je suis le marketing la monétisation, les mécaniques de jeu, etc. Dès qu'il y a un souci de mécanique de jeu, etc. Et donc dans le process j'ai une approche transversale. C'est à dire que pour prendre une décision, je suis

toujours dans la boucle dans les mails, dans les réunions, on valide ensemble. Donc, voilà. Quand même peut-être faire un cercle... (rires) Hop.

L: Hop ! Un soleil...

C: C'est un peu un cercle parce que voilà... Bon j'espère que tu pourras le reproduire facilement.

L: Ça me plaît bien. Oh, c'est des outils de travail ça...

C: Oui, voilà, parce que voilà... En fait c'est tout l'avantage des petits studios ou les inconvénients si jamais j'étais tombé chez des malades. Ça peut arriver aussi, hein... Parce des fois on a une structure hiérarchique solide, mais on serait solide ici, on avancerait pas dans le travail.

L: Oui je vois. J'imagine bien...

C: On serait solides, on ne tournerait pas à 50 c'est pas possible. Donc en fait voilà : hiérarchiquement, tous ces gens là, hum... Ont le dernier mot, en termes de, de contrats de hiérarchie... Dans la base, oui JP et Benoît on le dernier mot, c'est clair. Ça c'est indiscutable, mais avec les autres on travaille quand même main dans la main, de concert...

L: D'accord. Donc là c'est marketing, monétisation, goodies... Et support.

C: Tu peux tout réécrire si mon écriture est pas belle ! (rires)

L: Non, ça va aller ! Et de toute façon j'ai l'enregistrement qui va me donner les mots, y'a pas de souci pour ça ! Et par rapport donc, parce que on a pas mal parlé de l'international pour le coup... Et je ne sais pas trop où ils se situent dans le dialogue ? Par ici ? Ils sont dans les équipes ? Ils sont ?

C: Ah oui, alors eux... Faudrait les mettre à part. C'est à dire que... euh...

L: I18N... Ça maintenant je sais ce que ça veut dire !

C: Ah oui ! J'ai été obligé de l'apprendre... Tout le monde écrit que ça, donc ça fait un an que je n'écris que ça... Eux ils sont à part. Ils sont à côté des équipes.

L: D'accord.

C: De part et d'autre. Mais c'est vraiment, je pourrais les mettre à part du cercle et les rattacher. C'est à dire que, ils font toute la traduction, ils font à la fois le support de leur pays respectif, donc... Ils ont également un rôle, dans la traduction des mangas, la traduction des jeux, le support euh...

L: D'accord.

C: De veille aussi. Si on leur demande, « quelle est la meilleure télé pour faire une campagne chez vous, est-ce que vous pouvez nous informer, etc »... Donc, ils ont un rôle aussi un peu transversal. Et ils peuvent être demandés par n'importe quelle équipe pour une traduction, pour une communication. Pour communiquer c'est très important, pour faire démarrer un marketing, la traduction ce genre de choses.

L: D'accord, ok.

C: Rôle crucial.

L: Très bien. Bon bah ça me paraît pas mal tout ça. Et donc, est-ce que tu peux me parler peut-être un peu plus de... Parce que moi je travaille sur les jeux vidéo bien sûr, mais aussi sur les univers du coup tu m'as dit que c'était nouveau, c'est ça ?

C: Pour moi, en fait on a les goodies, on vend nos produits, et euh... Donc nos produits dérivés, c'est à dire les figurines, les art books, des mangas, etc. Et hum, comme je viens de passer responsable marketing officiellement, je faisais déjà, j'étais en déjà en charge depuis six mois des tâches marketing en plus de mon travail. Euh, j'avais pas les goodies du tout.

L: D'accord.

C: Voilà, donc j'avais pas les goodies et euh, c'est... Dans mon contrat on me demande aussi de prendre en charge les goodies donc je vais établir une stratégie là-dessus.

L: D'accord.

C: Pour ça que je dis que c'était nouveau, parce que... Du coup...

L: C'est nouveau pour toi, donc. Mais ça existe depuis quelques temps déjà ?

C: Ah oui, depuis très longtemps dans la boîte. Je ne saurais pas te dire parce que je suis arrivé il y a un an, mais ça fait...

L: Donc ça existait déjà à ce moment-là.

C: Oui, oui ça existait déjà. Je pense que c'est vers 2012-2013 qu'on a du créer la boutique et même peut-être avant. Mais ça il faut demander à un ancien. Sauf que tu ne vois que des nouveaux j'ai l'impression... (rires)

L: Oui là...

C: Ca, pareil on peut te le confirmer...

L: D'accord ! J'ai l'impression que cela s'inscrit aussi cette idée des goodies des produits dérivés vraiment dans la culture, pour le coup dans la culture otome ? Parce qu'on dirait qu'il y a beaucoup de... Enfin il n'y a pas encore ces... C'est encore assez restreint j'ai l'impression ?

C: Non, non, tout le monde le fait. Même les jeux de hard core, pour hommes... Ouais même les jeux de guerre, les jeux de simulation...

L: Il y a plein de choses aussi ?

C: Oui... On a le tapis de souris, avec euh, j'en sais rien, un personnage de heroic-fantasy, on a le t-shirt, euh... Même pour ceux des équipes en compétition, on a... On a des figurines, non il y a tout. Honnêtement les produits dérivés cela fait très longtemps. C'est le fan-club, ça a toujours marché, et euh... En plus, c'est toujours lié à l'univers ludique... Que tu fasses plus un jeu de cartes, un jeu de société...

L: Ah oui... L'univers des jouets, oui bien sur...

C: Je veux dire, même Star Wars quelque part, l'univers un peu fantasy, enfin un peu... Ouais, heroic-fantasy, science-fiction, tout ce qui est déclinaison fan-club, séries, etc. Il y a toujours des déclinaisons...

L: Hum, tu penses que la boîte s'est installée dans cette idée de faire des goodies par euh... Pour suivre la tendance, parce que ça se fait ?

C: Non, parce que c'est une demande des joueuses, les joueuses en ont besoin. Je pense que les joueuses le demandent, qu'elles ont envie d'avoir... Leur tasse à café, de leur héros le matin, et que plutôt d'avoir le... Voilà... La tasse à café avec le héros d'un autre jeu, d'un autre produit, elles préfèrent le notre. Tout simplement. Et de ce genre de... De situation, il y a une demande.

L: D'accord.

C: Seulement... Et donc il y a une demande... C'est un côté collectionneur, c'est le fait d'avoir tout. C'est le côté du fan, en fait. Et le fan veut tout avoir donc il va avoir des figurines, le t-shirt, les trois t-shirts, les trois art-book, tous les mangas, et puis il peut... Et puis parfois s'il peut aussi avoir la version numérique en plus de la version papier, il achète les deux ! Là il achète en concurrence mais c'est vrai...

L: Oui.

C: Voilà... Non, c'est le côté collectionneur des gens... Mais ça, tu as ça dans tous les pays... Et puis parmi ceux qui collectionnent ce sont les pays nordiques, les Allemands, ils adorent ça ! Oui c'est vraiment, c'est culturel, mais c'est... Je pense que c'est inhérent à l'être humain, les gens aiment bien collectionner.

L: D'accord. Et comment vous évaluez cette demande du coup ? Enfin je sais pas si... C'est peut-être pas encore tout à fait ton travail là dessus ? Puisque tu me dis que c'est nouveau ?

C: Alors, c'est un pôle qu'on aimerait développer, mais il y a une demande très basse.

L: D'accord.

C: C'est à dire, que ça représente quelques milliers de ventes maximum par mois ce qui est petit pour nous. Ça demande beaucoup en termes de charges fixes, d'entretien, de communication, par rapport à ce que ça nous rapporte. Mais en termes de branding, de mise en avant de la marque, c'est très important.

L: Oui.

C: Pour être référencé, il faut avoir des produits dérivés, faut faire plaisir aux joueuses. Et puis au départ aussi c'est créé pour pouvoir aussi les récompenser. Quand on organise un jeu concours...

L: Hum, hum

C: Ou que des joueuses ont telle ou telle qualité, on ne sait pas quoi leur donner, bon ben...

L: Ah...

C: On peut envoyer une playstation ou un voyage à Disney, on le fait.

L: Oui ?

C: Mais euh... Mais c'est cool aussi de leur donner un t-shirt. C'est aussi ce genre d'idée, c'est aussi de la fidélisation, c'est dès qu'on fait... On fait plein de petits jeux concours... Une joueuse a mérité, elle a été active, ou elle s'est mise en avant... Ou nous a apporté quelque chose... Euh... Voilà pour animer la communauté on offre des récompenses. Donc quelque part il nous faut ces choses là. C'est pas... Je ne pense pas que ce soit un but uniquement lucratif. Euh... Purement... Purement [. ???.] sur la boutique, euh, à l'origine en termes de stratégies parce que c'était vraiment pour mettre la...La société en avant. Maintenant évidemment, on a qu'une chose en tête, c'est l'envie de la développer. Parce que c'est vrai que plus on peut avoir de ventes, mieux la boîte se portera. C'est évident.

L: Oui c'est sur.

C: Non, mais c'est sur, mais, à l'origine, c'est très très bon aussi pour notre image.

L: Oui, c'est ça.

C: Indépendamment des ventes financières qui sont très faibles en fait, on... Je ne peux pas te répondre parce que c'est tout nouveau, mais on ne doit pas faire beaucoup de marge, on doit certainement tourner à vide ou un petit peu de marge, mais ce n'est pas du tout un pôle...

L: D'accord, il y a quand même l'idée de développer... Je parle... Oui, d'avoir peut-être une image, d'avoir quelque chose qui se rapprocherait d'une marque, ou ?

C: Non, on a notre propre marque.

L: Oui vous avez votre propre marque, et donc du coup la développer ?

C: C'est ça... Bon la remarque sur les marges, faut peut-être pas la mettre à l'écrit ? Mais...

L: D'accord...

C: C'est au niveau des chiffres et tout, mais c'est bon... Parce que c'est un petit projet chez nous, ça porte pas... Ça ne porte pas préjudice, je veux dire, c'est pas une info, donc voilà...

L: Non, non mais c'est...

C: Je pense, je viens de le reprendre, que c'est vraiment un truc... C'est un truc qui ne génère pas grand chose chez nous mais qui doit certainement être un peu à l'équilibre, qui ne doit pas être...

L: Ok, d'accord. Bien. Et du coup ? Dans cet organigramme, est-ce que tu as un... Un... Un rapport directement justement avec les joueurs et les joueuses ?

C: Moi ?

L: Oui, toi.

C: (silence) Euh...

L: Ça t'es arrivé d'avoir... ?

C: On va dire... J'ai... Moi je lis tous les forums, je suis tout ce qu'elles disent. Sur ma fonction, non. Bien sur il faut connaître le jeu, de A à Z. J'y ai joué pour voir toutes les problématiques, tous les épisodes avant qu'ils sortent c'est indispensable. Non, parce qu'il y a des gens qui arrivent et qui croient que... Ils peuvent être spécifiques, ou se spécialiser dans leur monde... Leur spécialité sans aller plus loin... Non. Tu es obligé de tout connaître, tout suivre, tout lire. Moi je lui énormément après les events les commentaires des joueuses, c'est très important.

L: Hum, hum.

C: Pour voir ce qui marche, ce qui ne marche pas, c'est important le ressenti sinon tu ne connais pas ton public. Maintenant est-ce que je leur parle ? Oui, mais au cas par cas... Quand il y a des problèmes sur le support... Si le support est débordé je peux répondre à un mail...

L: D'accord ouais...

C: Euh voilà. Je peux faire un texte en disant : « Voilà, c'est ce qu'il faut dire » si jamais les chefs de projet n'ont pas le temps... Et ils le font. Je peux communiquer sur le marketing dans le sens où je peux dire... « Telle ou telle phrase c'est bon dans la communication pour parler à notre public... »... C'est un peu indirect, elles ne savent pas que c'est moi. Je... Voilà, je ne suis pas ni un community manager, ni le... A l'origine du projet comme Stefanie l'est, enfin voilà. Ce que je leur parle, c'est comme un développeur qui répondrait, quelque part. C'est... Disons que je ne suis pas identifié par elles mais moi je les identifie.

L: D'accord. Donc tu suis quand même, il y a un lien au public, mais du coup le lien est en... à sens unique. Donc toi tu vas voir ce qu'elles font.

C: Oui

L: Encore.

C: Oui, oui.

L: Et c'est important dans ton... ton travail ? Ça permet de mettre quoi en lien avec... ? Avec toute cette histoire de monétisation... ? Enfin, oui... Je vois les liens, mais...

C: Voir en fait si ce qu'on fait leur plaît, la manière dont on procède, si il y a des problèmes de discours si elles pensent que c'est juste un... Un processus monétaire et non pas un event sympa pour elles... Voir s'il y a des problèmes de communication, voir comment le support réagit à... Et la communication. Si d'un coup on ne parle pas, qu'on est absents... Ou que l'on est trop secs, est-ce que ça va d'un autre côté ? Est-ce qu'elles ont bien compris comment on communique ? Est-ce que... Est-ce qu'elles apprécient, euh... l'idée même de l'événement ? Parce que quand on fait des nouvelles tenues... Qu'on ramène de nouveaux animaux, qu'on leur fait des coffrets surprises ou n'importe quoi... Est-ce que l'événement en tant que tel leur plaît ? Est-ce qu'il est à reproduire ? Est-ce qu'il y a du mécontentement, est-ce que techniquement ça marche ? Voilà. Ce qui est compliqué là dedans...

L: D'accord, c'est identifier le public.

C: Identifier, vérifier, contrôler, euh... Améliorer toujours les process, regarder si les couleurs... Voilà, à un moment donné [quoi « technique » ?] s'il y a eu des problèmes... Si il y a de la déperdition, voilà.

L: D'accord.

C: Si, est-ce que quand on fait une action... Après une autre action, si ce n'est pas trop rapproché ? Euh, Voilà. Parce que du coup on en parle pas en termes de, d'activité de certaines joueuses... C'est un ensemble.

L: D'accord, ok, et ce travail, est assez facile à mettre en place ou ... Parce que là vous êtes quand même encore un petit studio avec un petit...

C: C'est une recherche perpétuelle. Moi quand je dis, on fixe des prix pour que les joueuses ne se plaignent pas : au-dessus, elles vont se plaindre. En dessous, ça ne sert à rien parce qu'on perdra de l'argent parce qu'elles sont prêtes à payer plus... Et, euh voilà. Le juste prix de l'objet en tant que tel, en termes de valeurs d'objet, dans le jeu, vaut tant. Ben voilà, c'est une remise en cause, après tu... Tu vois, tu... Je parle beaucoup de la monétisation, parce que voilà,

L: Oui, c'est normal c'est ton travail.

C: Voilà, c'était mon poste depuis... Pendant douze mois, là. Mais euh, c'est vraiment ça, savoir si les prix étaient justes ou pas... Euh... Le retour, tout un tas de choses.

L: D'accord.

C: Et savoir aussi si je peux faire une deuxième promo après la première, voilà... Si après la promo, qu'est ce qui est le plus sympa pour elles... Avoir deux offres en banque, la troisième gratuite, ou 50% de réduction en boutique... Ou ceci, cela, tu compares les offres, tu compares leur action, tu compares les chiffres d'affaires, enfin... Il y a beaucoup de... D'objectifs. Dans le sens où tu as des chiffres tu as une base de données tu peux travailler dessus quelque part et c'est vraiment la meilleure voie à suivre... Mais avoir également leur ressenti c'est très important.

L: D'accord.

C: Ça te conforte dans une voie ou dans une autre. Quand tu ne sais pas ça t'apporte une réponse, enfin ça peut te... Ça t'aide, ça t'aide vraiment.

L: D'accord. Du coup ça nous amène à d'autres... D'autres questions... (rires) Forcément ! Je ne sais pas si tu as encore du temps ?

C: Euh, ça va. Avant midi, après, je dois préparer une grosse réunion. Il est midi, mais après je dois préparer une grosse réunion donc...

L: D'accord, donc je vais faire très vite... Pour la fin.

C: Et surtout ils vont tous arriver. Dans cinq minutes il va être midi, ils vont tous arriver pour manger ici.

L: Oui c'est ça, ça va faire du bruit surtout ! Donc sur les...

C: Mais on peut terminer dans la salle de réunion ou...

L: Ouais ? D'accord. Donc sur les représentations... hum. Donc moi c'est mon... C'est aussi mon travail d'identifier quelles sont les représentations qui sont véhiculées par le jeu. Donc, j'imagine que ce n'est pas trop ta branche... Mais je pense qu'il y a quand même quelques petites choses que tu pourrais... Desquelles tu pourrais me parler. Je pensais notamment ça m'est venu ce matin... A la question des valeurs. Puisque finalement c'est toi qui les met en place. Que coûte tel ou tel objet. Ça c'est des choses que vous claquez sur quoi du coup ? Pour décider qu'un téléphone portable coûtera 300\$ ou...

C: Tu veux dire un achat de crédit virtuel ou ce genre de choses ?

L: Oui ou les objets... Je parlais plutôt des objets dans le jeu.

C: Hum. C'est un équilibre. Hum... Généralement les gens quand ils commencent regardent un peu la concurrence, après il faut établir la monnaie, savoir quel système monétaire tu veux mettre en place. Une monnaie soft, ou hard. C'est à dire une monnaie rare, ou abondante, mais avec des risques d'inflation... voilà. Une monnaie plus abondante permet aussi de faire un meilleur prix. C'est à dire que tu peux plus, quand c'est un prix, tu peux mettre une fortune aux objets, un à 950, un à 1050, même quand ça vaut dix centimes j'ai envie de dire. Même si ça vaut rien...

L: Ouais.

C: Hum, c'est plus facile que d'avoir un objet ou... Un objet pour une valeur j'en sais rien où... Où un dollar vaudrait dans le jeu un dollar réel c'est une catastrophe. Je veux dire voilà, comment tu mets entre 1 et 2 dollar, t'as pas de marge t'as pas de... Donc voilà, c'est une question d'équilibre c'est une question de ressenti, c'est une question de fidélité. Alors sachant que plus les objets valent cher, plus les joueuses ont l'impression que le jeu est cher. Et paradoxalement c'est souvent l'inverse. Voilà, parce que ça fait une monnaie faible. Faut avoir des prix cohérents un peu avec la réalité. Nous on est obligés puisque nous on est très proches de la réalité.

L: Hum, hum

C: Don con ne peut pas dire... On est pas de l'heroic-fantasy où les gens sont déconnectés et on peut dire... Une hache vaut 300 pièces d'or, parce que quelque part... Et encore une hache, ça se vend dans le commerce. Mais si on vend des robes et des chaussures à des prix... Même si quelque part ça ne vaut rien en termes de monnaie, je veux dire. On pourrait très bien donner 1000 crédits gratuits par jour, et dire une paire de chaussure ça en vaut 200. Mais si on dit 200 crédits la joueuse va dire « ouais mais dans les magasins, ça en vaut 40 » enfin tu vois, ou 60 ou 80.

L: D'accord !

C: Donc on est quand même obligés d'avoir un rapport avec la réalité. Après au niveau de la qualité, euh, c'est subjectif. Parce que on décide de ce qu'il y a de plus beau. Enfin, subjectif j'ai envie de dire... Quand il y a dix artistes qui sont tous d'accord sur les dessins en disant quel est le plus beau, le moins beau, etc. Qui vaut le plus cher ? Quelque part... (rires) Il y a une certaine objectivité dans la subjectivité.

L: C'est ça.

C: Il y a une cohérence on va dire. Enfin, Voilà... Si tu as un doute tu peux aussi faire valoir ça par rapport au temps de production que ça t'as pris. Ça, mais ça reflète quand même un travail. Une robe, elle est plus belle, elle t'as pris deux fois et demi plus de temps, euh, c'est comme un cordonnier qui fait ses chaussures, ça lui prend deux fois plus de temps une paire de chaussures dans la vie réelle...

L: Voilà...

C: Voilà, euh, le prix est pas forcément multiplié par deux et demi. C'est comme le cordonnier, il va juste te, te vendre 150 euros cette paire là au lieu de 80 euros pour l'autre qui prend deux fois et demi moins de temps. C'est pas forcément... donc voilà.

L: Hum, hum.

C: Et, euh... Après tu fais des calculs monétaires. Quelle est la masse des joueuses, combien elles gagnent par niveau, combien elles gagnent par jour, combien leur travail leur rapporte, combien on va pouvoir demander de payer pour que le système tienne...

L: Hum,hum.

C: Sans qu'elles aient trop d'argent, sans qu'elles en manquent. Si elles ont trop ben il n'y a plus rien qui marche le jeu n'est plus intéressant, il n'y a plus de défi, il n'y a plus de temps d'attente... Y a plus de, il n'y a plus de plaisir, enfin, quand tu n'as plus rien à acheter, etc. Comment, du coup, à contrario, euh... Faire en sorte qu'elles n'en manquent pas. Donc ça c'est des calculs. Entre, euh, voilà, est-ce qu'on laisse une marge marginale, euh... Une marge marginale... (rires) Une marge positive ou pas entre... Pour les joueuses. Est-ce qu'on leur donne 80 et qu'on leur fait dépenser 100 par jour. Est-ce qu'on fait dépenser 90 à partir de tel niveau parce qu'on estime qu'elles doivent avoir trouvé les mécaniques pour gagner plus d'argent, etc, etc.

L: D'accord.

C: Mais là c'est tout un métier. Ça dépend. Chaque jeu est différent, chaque monnaie est différente.chaque mécanique est différente dans... Même dans le jeu.

L: Oui,oui.

C: Pour avoir des progression algorithm... Enfin, des progressions algorithmiques des prix, mais euh, ça peut être un log sur les métiers, ça peut être, exponentiel, ça peut être...une voie normale, ça peut être plein de choses derrière.

L: Oui j'ai vu qu'il y avait euh, il y avait eu une introduction notamment dans... Comment on appelle ça, une action house... Un hôtel des ventes dans Eldarya, donc c'est des choses qui vont... Enfin, l'inflation va se faire selon les joueuses... C'est elles qui choisissent les prix ou elles sont...

C: C'est elles qui choisissent les prix, mais elles sont taxées. Et la taxe, ben, ça fait partie des multiples mécaniques anti-inflation. C'est à dire qu'on contracte la masse monétaire. Très important.

L: D'accord.

C: C'est très très important d'avoir des... Des leviers pour contracter la masse monétaire. Puisqu'on donne de la monnaie gratuitement. C'est peu exactement comme la [inaudible – pas compris].

L: Hum,hum.

C: Elle imprime des billets, des billets, les prix montent, les actions montent, elle fait enrager le marché financier mais nous on créé des taxes pour détruire cet argent virtuel.

L: D'accord.

C: Parce que sinon, ça pète. Sinon tout est éteint.

L: D'accord ok.

C: Non, mais c'est un vrai débat. Par exemple, un vrai débat c'est de savoir : est ce que quand je fais une action je vais recevoir un objet ?

L: Hum.

C: On le fait par culture parce que les joueuses aiment ça, mais c'est, c'est pas... Dans les MMO ils ont arrêté. Ils ont arrêté, parce que avant tu tuais un sanglier tu avais des pièces d'or. Ça a juste pété en l'air leur système économique.

L: Oui, on en a beaucoup moins.

C: Non mais... Voilà, ce qui a tué Dofus c'était ça, à l'origine.

L: Hum !

C: Ils ont... Quand tu tuais un animal, tu avais des pièces d'or tu avais ce genre de truc etc. C'était pas normal ça n'avait rien à voir. Et quelque part aujourd'hui dans les MMO quand... Ben quand tu tues un sanglier, t'as, t'as juste la peau du sanglier.

L: Oui !

C: C'est ça, c'est plus... Tu n'as plus de temps en temps une gemme, de temps en temps un truc comme dans les anciens jeux, où... Même les jeux d'arcade il y a 20 ans, maintenant tu n'as plus ce genre de choses. Ça a été vraiment, vraiment, lissé. Bah on se rapproche d'un modèle réaliste.

L: D'accord, oui.

C: Une économie finie, où les ressources sont plutôt rares. Et du coup les ressources rares ont un vrai prix. Voilà on a une rareté qui est proportionnelle à... A ce qu'on estime être dans la réalité ou selon l'intérêt du jeu, etc, etc.

L: D'accord.

(Les employés de la boîte commencent à arriver)

C: Oui on va aller dans la salle de réunion, Yoann doit avoir fini, vas y, vas y.

L: Oui, on ne va pas vous empêcher de manger ! Une personne, ça va encore... Et qu'est ce que je me disais... Oui ! Ah oui, du coup tu me disais que tu faisais aussi de la veille concurrentielle, donc je me demandais si tu pouvais me parler de ce qui se passait en France sur le... ben sur l'otome, je ne sais pas si eux-même se définissent en tant qu'otome... Je sais qu'il n'y a pas grand chose, hein. Là j'ai noté Is It Love pour me rappeler du titre mais...

C: Oui, oui, oui. Oh Is It Love c'est très proche de nos jeux et c'est un mix entre ce que l'on a fait et euh, fifty shades.

L: Fifty shades of grey ?

C: C'est ça.

L: D'accord le roman...

C: Voilà.

L: Je ne l'ai pas lu...

C: C'est une jeune fille qui arrive avec un patron très bizarre. (rires)

L: Oui ? Oui j'ai testé un peu...

C: Voilà, très bizarre... Et euh voilà. Et ça reprend pas mal de mécaniques, c'est un bon produit... Hum. Voilà.

L: Toi tu le considères comme un bon produit ?

C: Je le trouve pas mal.

L: D'accord. J'ai du mal moi.

C: Je... Non, mais j'aurais changé plein de choses. A la fois sur le scénario et hum... Et certains manières de procéder. Le fait qu'ils aient coupé l'immersion trop tôt... C'est ce genre de choses, enfin il y a beaucoup de choses que j'aurais...

L: Qu'ils aient ? Coupé l'immersion ?

C: Oui. En termes de crédits ils ne t'en donnent pas assez pour que tu...

L: Oui. Je suis d'accord.

C: Tu vois le personnage principal... Tu commences le roman... Ça ne t'as pas encore mis l'eau à la bouche... Enfin il y a plein de petits trucs à revoir en fait. Je... Globalement la dynamique et les illustrations sont belles.

L: Oui les illustrations sont top !

C: Voilà le... Le fait de réduire l'action aux dialogues c'est pas mal. Ça veut dire que tu peux te balader mais sans perdre ton temps sans perdre... Y a beaucoup de choses qui sont vraiment bien dans ce qu'ils ont trouvé il y a des contenus secrets, j'y avais pensé aussi pour les otome ici, etc.

L: Ah oui. J'ai juste fini le premier chapitre et j'ai vu que j'avais loupé le contenu secret...

C: Voilà, donc il y a pas mal de trucs et tout et tout. Donc euh, C'est vraiment bien. Non, non. Il y a de très bonnes choses, il y a des choses moins... Moins sympathiques. Euh, mais c'est plutôt qualitatif. D'ailleurs la note des joueuses est pas mal.

L: J'ai même pas regardé.

C: Ils sont à 4 sur 5, sur Ios, ou sur Android... Mais c'est ça... Voilà ça leur a bien plu. Y a Anticlove... Hum... Qui est disparate en termes de qualité en France.

L: Oui... J'ai testé aussi mais j'ai arrêté parce que je ne sais pas ce qu'il s'est passé ils ont... Changé les visages. Oui. J'ai pas compris.

C: Il y a beaucoup, il y a beaucoup... C'est à dire on se bat un peu pour le même public.

L: Ah c'est le même public ?

C: Ben... Oui parce que c'est limité. En fait le... On serait comme les japonais, on créerait plein de petits otome avec un scénario très précis, un univers très précis. C'est à dire pas... Pas un... On aurait

pas une stratégie d'épisodes à la Amour Sucré. Mais on ferait plus un scénario finit, c'est à dire une fois tu es en boîte de nuit, une fois t'es dans un château, une fois... Voilà, je.. Voltage avait fait un super truc, ils avaient fait une fille qui se réveille dans un bar, avec que des inconnus, coincée. Elle ne sait plus qui est son petit ami, etc. Donc c'est un jeu de piste et de drague, etc. Et bien, ça c'est super sympa, c'est le genre de petit scénario etc. Donc là euh, j'ai envie de dire, c'est pas le même public. Parce que vraiment on est plus proches d'un roman.

L: Oui.

C: Très sympa, euh... Le scénario est très important mais beaucoup plus restreint, donc tu peux plus t'amuser dans les dialogues dans les réponses dans l'ambiguïté et tu peux refaire plusieurs fois l'histoire et débloquent, découvrir toujours de nouvelles choses. Sans que ça te pénalise puisque 'est un jeu plus court. Cet avantage-là c'est que tu peux parler à un public plus divers. Voilà, une fille qui dit « oh, ça c'est un super scénario » si elle a 25 ans elle va dire : « je vais jouer, je me verrai bien dans un bar avec des inconnus » c'est comme voir un film quelque part... Où jouer à un petit jeu, c'est une nouvelle découverte. Et nous comme on est sur un cadre... D'écolière, d'étudiante qui évolue au fur et mesure des épisodes, c'est vrai que quand on a des choses comme Anticlove c'est très, très proche de ce qu'on fait.

L: D'accord.

C: C'est de jeux qui sont arrivés...

L: Oui c'est vrai ça ressemble beaucoup... Aux déplacements... Le dialogue...

C: C'est pas un hasard. Mais voilà.

L: J'imagine bien !

C: Dans les deux cas ce n'est pas un hasard. Ce sont des gens qui ont plusieurs fois repris les concepts...

L: D'accord...

C: Au jeu près.

L: D'accord, ok... Et... Il y a autre chose ? Parce que moi j'ai vu ceux-là mais je ne sais pas si... ?

C: En France ? Non.

L: En France ? Non ?

C: Non, après c'est plus du tout le même public.

L: D'accord.

C: Tu as Life is Strange.

L: Ça ne me dit rien du tout. Mais c'est pas du tout le même public...

C: Non, ce n'est pas du tout le même public... C'est super. C'est plus une aventure, c'est beaucoup plus réaliste, c'est Square enix qui est derrière et Dontnod, studio Français... Donc euh, non. C'est pas du tout... Et beaucoup d'hommes ont joué, c'est pas du tout le même public. C'est pas vraiment comparable.

L: Donc ce n'est pas de l'otome en fait ?

C: A la limite. Il y a quand même une héroïne, il y a quand même une histoire d'amour. Mais elle a le pouvoir de revenir dans le temps.

L: Ah oui. Donc ça...

C: Donc il se passe plein de choses, elle enquête sur une disparition... Il y a une enquête. Enfin c'est limite. Disons qu'il y a quand même une histoire d'amour. Une vraie romance... Et euh, il y a quand même une enquête policière derrière. C'est une fille qui a des pouvoirs donc tu vois, c'est... C'est vraiment borderline. On arrive vraiment sur un troisième produit autre, mais qui ne serait plus dans l'otome, ouais...

L: D'accord.

C: Voilà.

L: Parce que au Japon, je sais qu'ils ont développé, après ça date, ce n'est plus la tendance j'ai l'impression... Justement des histoires avec des filles qui ont des pouvoirs, qui sont propulsés dans des mondes fantastiques avec des gardiens

C: Ils font souvent ce genre de choses, les japonais ils adorent...

L: Oui,oui. Mais chez nous ça ne marche pas ? Enfin je ne sais pas, je pose la question.

C: C'est difficile de répondre. Non, ça n'a pas marché en termes de succès... Bon après en France faut qu'un jeu passe... mais généralement ça ne sort pas du japon, mais je pense que c'est parce que ça c'est différent. On a pas du tout les mêmes manières de jouer en occident comme en Asie. En Asie il faut payer pour gagner.

L: D'accord !

C: Le pay-to-win a un sens. Non, mais c'est vrai, les gens ne payent pas etc. la plupart du temps il faut qu'ils aient des jeux, pour claviers... Parce qu'il doivent manger avec la main droite. Ils s'amuse, ils ont beaucoup de manières automatiques : déplacements automatiques, de choses où tu ne fais rien, même de combats automatiques...

L: Ah oui...

C: Bon c'est pas de l'otome mais... Parce que moins tu en fais, et plus ils sont heureux. Le joueur asiatique est paresseux en ce sens que lui, il a presque envie de voir un film et ne pas agir. Alors que le joueur européen quand il va les jeux asiatiques, lui ça le débecte parce qu'il se dit « mais...en fait je paye mais je n'ai rien à faire », c'est pas un vrai jeu quoi ! Et lui il se dit on me vend un truc qui n'est pas un jeu. Donc non, l'immersion est différente. Le joueur asiatique veut payer pour gagner. Enfin, si tu payes, tu dois gagner. C'est différent, il veut découvrir du fantasy, il veut très vite du fantastique. Il faut tout le temps qu'il y ait des gens avec des cheveux colorés, des cheveux bleus, ce genre de choses... Alors que nous on est réalistes. Puis du côté occidental bah on veut quelqu'un avec des peut-être des boutons, une gueule un peu déformée, mais pas forcément... une poupée, quelque part... Voilà. Non l'appréciation est complètement différente.

L: D'accord.

C: Donc il y a aussi un problème, c'est que nos jeux n'arrivent pas à percer chez eux pour tout un tas de raisons donc voilà...

L: Ben voilà il y a ça...

C: Qu'on a cité et autres... Et vice-versa, ça ne marche pas chez nous pour les mêmes raisons. Parce qu'on arrive sur un jeu on se dit mais en fait c'est pas un jeu ? Ah ben oui, mais il faut payer. Dès le départ il faut payer, alors nous on devient fous ! Mais pour eux c'est normal. Alors c'est... Culturellement, euh... C'est pas du tout la même chose. Visuellement faut tout refaire... Voilà. Ce sont deux mondes différents. Et là où on se rejoint, ça peut être sur des jeux de style Worlds of Tanks ou sur autre chose, même si c'est l'Europe de l'Est qui est principalement... Le public.

L: Hum,hum.

C: C'est à dire que quand tu es sur des jeux réalistes de guerre on va dire... Ou des jeux spatiaux, de simulation spatiale, dans ton vaisseau. Là les joueurs... On peut tout... Voilà. Quand il n'y a plus ce rapport culturel à la façon de jouer, là les gens se rejoignent. Un space-opera reste un space-opera donc tu peux avoir un public asiatique comme européen, comme sud-américain, comme africain, comme ce que tu veux.

L: Ok ! Bon c'est très intéressant ces questions. Bon bah c'est pas mal ! Est-ce qu'il y a quelque chose à ajouter,un point qui te semblerait important dont on aurait pas discuté ou...

C: Ben, il y a tellement de choses on pourrait en parler...

L: Ou pourrait en parler pendant des heures !

C: Non mais par contre je veux bien répondre à tes questions par mail ou autre... S'il y en a encore.

L: Ah ben je pense qu'après la retranscription en général. Quand je reprends les entretiens, il y a toujours des choses qui... Ouais. Du coup c'est quoi ton mail ?

C: c'est cyril[[@](mailto:beemoov.com)] beemoov.com.

L: Ok !

C: C'était facile.

L: Oui ! J'ai vu ça avec Yoann. Merci beaucoup !

3 Yoann

Entretien Beemoov

Lundi 5 octobre 2015, 13h30

Yoann – Marketing

Leticia : Bonjour Yoann, acceptes-tu d'être enregistré pour cet entretien ?

Yoann : Oui, tout à fait !

L: Ok, c'était ça ou les trucs à signer... Donc comme je n'ai pas préparé les trucs à signer...

Y: D'accord, il fallait juste que soit enregistré que j'étais d'accord pour l'entretien ?

L: Oui, mais je demande quand même avant et puis après je repose la question enregistrée.

Y: Hum !

L: Pour me couvrir !

Y: D'accord... Ah non, mais demain j'arrive et... Non ! C'est un scandale !

L: C'est trop tard ! (rires)

Y: Trop tard t'es piégé !

L: Voilà ! Après tu peux toujours... Conformément à la loi sur je sais plus quoi, comme les qualités informatique et droits... Enfin je ne sais plus. Je pense que tu peux te rétracter ?

Y: D'accord.

L: Vois ça avec le service juridique de l'université, donc bon courage.

Y: Ouais ! Déjà que je galère assez avec le service compta, c'est bon !

L: Oui, je pense que tu galères suffisamment avec tes services pour t'attaquer aux miens ! Alors, ça c'est Yoann... Alors du coup tu es quoi maintenant ?

Y: Toujours responsable d'acquisition, trafic manager, comme tu veux...

L: ... Responsable de ce que je veux... (rires)

Y: Mets acquisition !

L: Il va falloir que tu me dise ce que ça veut dire.

Y: Oh !

L: On va repartir sur de bonnes bases. Donc il va falloir que tu me redécrites ton métier. Et puis bon, j'ai oublié de toute façon...

Y: Ça fait plaisir ! Bravo !

L: Enfin non, j'ai compris en quoi ça consistait, mais... J'ai besoin de re-savoir.

Y: D'accord. Euh, du coup, du coup... J'ai deux problématiques majeures au sein de Beemoov, c'est à dire que sur la plupart... Enfin, principalement sur Amour Sucré en ce moment. Mes missions c'est d'une part d'attirer du trafic, donc de générer des inscrits et donc une activité sur les jeux. Par le biais euh, de tout ce qui est possible. Donc ça va principalement être de l'acquisition payante sur le web, avec de la publicité, ou de la publicité TV. Mais c'est aussi toutes les problématiques de référencement, les youtubeurs, euh, tout ce qui peut être un peu autour, en observant également ce qui se passe sur les réseaux sociaux, les mises en avant de pages sur Facebook, etc, etc. L'autre problématique qui va bientôt devenir un peu critique c'est la rétention, ça veut dire que la problématique ça va être de garder les gens sur le jeu. Parce qu'on a beau attirer beaucoup beaucoup beaucoup de gens il faut qu'on arrive, à ce qu'ils restent, qu'ils jouent plus souvent, qu'ils finissent un épisode, qu'ils... Et à la fin qu'ils payent. Je veux dire, c'est comme ça que marche le modèle donc...

L: C'est ça la rétention ? Garder les gens ?

Y: La rétention c'est garder les gens. Rétention d'eau, garder de l'eau... Rétention de gens, garder les gens.

L: Oui c'est ce que je me disais...

Y: Voilà, c'est ça, la rétention c'est conserver les gens, les faire revenir, les faire jouer plus souvent. Pour qu'à la fin il y en ait une petite partie qui paye. Et qui assure notre modèle économique en free-

to-play. C'est ça. Ça va être beaucoup de contacts avec les agences, ça va être des contacts, avec des régies, ça va être...

L: Des agences de... ?

Y: De pub !

L: Ah de pub d'accord !

Y: De pub, beaucoup de contacts à l'international, parce que du coup on fait de l'acquis, dans... Une trentaine de pays on va dire. Ou une vingtaine, plutôt, peut-être. Mais du coup, oui, c'est quand même beaucoup, beaucoup de contacts. Et puis bah, à terme ça va être, sensibiliser les gens à cette problématique que ce soit en termes de délais, que ce soit en termes de création graphique, en termes de messages... Des problématiques de support, de format et tout, que tu peux rencontrer, parce que toi après il faut que tu puisses, les balancer sur les réseaux qui sont très restrictifs sur certaines choses. Donc voilà.

L: Hum, hum.

Y: Mes missions en gros, c'est ça.

L: ça pour tes missions. D'accord. Et oui, je voudrais revenir sur comment tu es arrivé là, donc toi, tu... Tu as fait des études de co...

Y: Commerce. Un parcours un peu... Atypique on va dire ! Avec euh... Alors là, petite présentation de CV façon entretien de recrutement !

L: Vas-y, vas-y !

Y: Après un bac S, je me suis engagé dans un IUT Informatique un petit peu par défaut que j'ai quitté au bout de deux ans parce que je me suis dit : purée la communication c'est trop cool. (Rires) Et une fois arrivé à l'Iueg de Nantes, école de commerce non reconnue du tout...

L: A quoi ?

Y: Non, l'ISEG

L: Ah ! L'ISEG, d'accord !

Y: Ils en ont une à Lille aussi je crois

L: Oui. Elle est juste en face de chez moi.

Y: Voilà, voilà... Ben n'y vas pas. Ils pas gentils là-dedans. (rires) Ou en tous cas ils ne sont pas compétents. Bref. Donc du coup c'est en arrivant là-bas que je me suis dit mais le marketing c'est trop bien en fait ! Le pognon, le business tout ça... Et euh, j'y ai donc passé trois ans et donc pour ma cinquième année j'ai voulu m'orienter vers quelque chose de plus... Plus sérieux comme école parce que ce qu'ils proposaient en cinquième année ne me convenait pas vraiment. C'était de l'alternance, pas toujours très cher payé, enfin... Tout un mic-mac. Et donc j'ai pris une année sabbatique pour passer des concours, passer des examens, passer un TOEIC des choses un peu tranquilles. Et j'ai atterri à l'IESEG à Bordeaux, spécialité digital. Que j'ai terminé, euh, en 2014.

L: Spécialité digital ça veut dire ?

Y: Hum, tout ce qui est web, adwords tout ce qui va être litig et marketing[incertains] sur le web. Des problématiques de référencement, tout... Tout.

L: D'accord.

Y: Analytics, traitement de données, plein de choses. Et j'ai fini par un stage chez Kazé.

L: Oui ?

Y: Ah, pour lancer le développement de leur site e-commerce ça s'appelle le genki store. Voilà. Sur lequel je travaille toujours en tant que free-lance.

L: Je vais en avoir besoin, c'est... J'imagine que c'est genki, G-E-N-K-I ?

Y: Oui. Tiret, store.com.

L: Qu'est ce que ça veut dire genki ?

Y: Hum, genki ça n'a pas vraiment de traduction en français.

L: D'accord.

Y: C'est un mot japonais qui... Quand on dit t'es genki, c'est... T'es de bonne humeur, tu as la pêche, tu... T'es positif.

L: D'accord... Ah... Tout toi ! (rires)

Y : Oui, toujours... Toujours !

L: Ok d'accord, et donc ton rôle, donc dans cette boîte... Va être plutôt... Transversal si je comprends bien. Tu vas avoir à communiquer avec un petit peu tout le monde, c'est ça ?

Y: A Beemoov ?

L: Ouais. A Beemoov.

Y: Oui, parce que du coup vu que nous on a un rôle qui marche sur tous les jeux, c'est à dire que je suis en contact avec tous les chefs de projet, les graphistes, les internationaux, la communication... Parce qu'il y a beaucoup de complémentarités. La compta, parce qu'il va y avoir des factures, des choses comme ça... Donc voilà, on leur fait des rapports sur la pub, sur le trafic, sur les différents pays. On donne aux chefs de projets une visibilité sur leurs jeux en termes de... De CA, d'activité, de, d'inscription, d'actifs, et on leur dit « ben voilà, là on fait de la pub, là on fait pas de pub... » et ils comprennent un peu ce qui se passe à l'externe parce que ils sont un peu la tête dans le guidon au niveau de la prod.

L: Juste pour me rappeler, CA c'est bien chiffre d'affaire, hein ?

Y: Oui

L: Que je me... D'accord. Que je m'embrouille pas. J'apprends plein de trucs aujourd'hui. On, on reviendra sur cette mise en place entre... Que vous avez entre ton rôle, avec qui tu dialogues... On va y revenir, avant on va rediscuter, encore un petit peu du jeu. Bon évidemment tu m'en as déjà parlé donc il va y avoir des choses que tu vas répéter mais ne t'inquiète pas. C'est normal.

Y: Ah je ne m'inquiète pas !

L: Alors comment est-ce que tu définirais donc, toi tu es sur... Tu rayannes sur tous les jeux si j'ai bien compris. Tu t'occupes un peu de tout ?

Y: Principalement de trois. C'est Amour Sucré, Eldarya, Ma Bimbo.

L: D'accord, ok. Donc on va se focaliser sur Eldarya, Amour Sucré. On est d'accord. Comment tu définirais ça ?

Y: Le jeu ?

L: Ouais, ce type de jeu, en termes de... Modèle économique, catégorie, gameplay, peu importe.

Y: Économiquement, ce sont des free-to-play, c'est à dire que l'on peut tout finir gratuitement. Mais tu es limité en termes de ressources. C'est à dire que tu dois pouvoir acheter des ressources si tu veux aller plus vite. Et on compte sur une petite partie de nos actifs pour payer ces ressources et et ainsi financer le fonctionnement du jeu pour tous les autres joueurs.

L: Une petite partie ? C'est à dire ?

Y: C'est à dire que par exemple, c'est un peu... Pas un outil comparatif, mais en gros, tu as un million d'actifs.

L: Hum,hum.

Y: Si tu en as, imaginons dix mille qui payent, vu que toi-même tes serveurs et ta production ne te coûte pas plus cher si... C'est juste le paiement de ces dix mille, qui va faire que tu vas pouvoir fabriquer des épisodes, avancer dans le jeu... Et développer ton jeu. Donc ces dix mille, payent pour l'expérience de jeu d'un million de personnes.

L: D'accord

Y: Mais, ces un million de personnes peuvent tout finir sans payer. Voilà, et si elles finissaient toutes sans payer, on aurait pas d'argent.

L: Donc il faut bien qu'il y en ait qui payent. Donc c'est ça le free-to-play.

Y: C'est ça le free-to-play.

L: D'accord. Le free-to-play il y en a quand même qui payent.

Y: Hum, hum. C'est une petite partie, qui paye le jeu pour tout le monde.

L: Ok, et donc en termes de catégorie, dans quoi tu rangerais ces trucs ?

Y: Moi je dirais otome game, parce que c'est le mot qui me vient à l'esprit et que je n'ai pas de connaissances plus poussées à ce niveau là.

L: C'est déjà pas mal !

Y: Je connaissais déjà le nom du concept avant de venir dans la boîte. Donc moi globalement ça me parlait. Euh, après si je devais définir ce qu'est un otome game... Je dirais... Simulation de drague, Donc au sens large. Euh, où tu serais mis... Au-delà de ça, je ne saurais même pas assez de détails, tu vois, c'est... De la drague, une histoire, des garçons, ou des filles, euh... Créer une simulation de relation sociale avec des avatars, dans une petite pièce au travers de dialogues et d'actions. Voilà. Après on va pas avoir vraiment beaucoup plus que ça. Oui, vraiment une simulation de vie sociale...

L: D'accord. Et sur un gameplay ? Du coup ça rentrerait là-dedans, dans la simulation du coup ?

Y: Ouais, après ça touche beaucoup au point & click un peu comme du myst. Ou du coup on va se balader d'écran par écran, à chercher parfois des objets, interagir avec des personnages même si c'est extrêmement simplifié du fait de la contrainte de support. Parce qu'on est sur du web ou sur des mobiles. On est pas en train de développer un jeu qui fait deux gigas.

L: Ouais.

Y: Euh... Mais ouais ça serait ça Et puis ben après... Ce serait un des jeux les plus proches qui... Enfin, un des exemples les plus... Catégoriques on va dire... Si, les plus francs du jeu de rôle, parce que clairement on joue un rôle au travers d'une histoire qui n'est pas la nôtre. A beaucoup de moments ça pourrait s'apparenter à un petit livre, enfin on peut pas comparer ça à un livre de gare, mais c'est un peu ça. Le petit livre que tu achètes dans une gare, un petit roman à l'eau de rose, et... Et tu suis un personnage l'espace de quelques temps sur des interactions avec des personnages en essayant de séduire celui qui t'intéresse, et parce que là tu as le choix, donc du coup... C'est un peu une sorte de livre dont vous êtes le héros quoi.

L: D'accord. Ok.

Y: Voilà, il y a pas mal d'analogies qui peuvent être faites sur différents modes. Je trouve.

L: D'accord, quand tu présentes le jeu aux gens qui t'entourent, ton entourage, enfin, amis, personnes... Tu utilises ces termes là du coup ?

Y: Non, je vais rester dans le jeu de drague, vraiment simple...

L: Ça leur parle ?

Y: Oui, mais en même temps c'est pas un type de jeu qui incite les gens à vraiment s'intéresser... Il y a des gens qui vont être curieux qui vont dire « ouais, et tout, mais du coup, tu discutes avec des garçons... Il y a des dialogues... Est-ce qu'il y a le beau ténébreux ? Est-ce qu'il y a machin ? » (Rires). Ils vont s'apparenter sur l'histoire et pas sur le mode de fonctionnement donc tu ne peux pas vraiment faire d'analogie. Par contre voilà, on est dans un lycée, on rencontre des garçons, c'est super cool... Et même, toi quand tu ne crois pas trop au jeu, enfin... Quand tu n'es pas fan de ce style de jeu, tu le prends toi-même à la dérision quand tu le présentes

L: D'accord.

Y: Tu vois donc ça m'arrives souvent même moi de dire ça sur le ton de la plaisanterie.

L: D'accord. Très bien. Et donc du coup, position à peu près... Donc tu m'as parlé de l'otome game, déjà, mais je voulais plus discuter sur l'univers shojo, ou otaku, là aussi c'est ? Toujours aussi lié ?

Y: Shojo, je pense, oui. La preuve en est qu'on a... Que l'adaptation manga est orientée là-dessus. C'est un shojo. Je pense que pour Eldarya aussi. Quoiqu'il y a beaucoup de composantes d'aventures qui commencent à se développer.

L: Hum, hum.

Y: Donc, voilà, des voyages... Retrouver... Enfin des petites quêtes. Donc ça devrait prendre une tournure un peu plus large, et, euh... Et par contre la culture otaku... Euh... C'est peut-être trop fermé comme culture, et en même temps le public est peut-être trop jeune pour vraiment se catégoriser ans quelque chose comme ça.

L: D'accord.

Y: Donc, je ne pense pas.

L: D'accord ok. Parfait. Hum, du coup... Ah oui ! Tu me rappelles aussi, donc, la place de cette... Dans l'industrie, de ces jeux... Puisque je vois que du coup on part sur un petit peu autre chose avec Eldarya, ça commence à devenir clair, maintenant.

Y: Ben c'est une autre cible. Mais c'est le même principe. Un peu amélioré. Voilà, Eldarya est un... Est un Amour Sucré 2.0 dans un univers fantastique avec des composantes de scénarios qui ne font pas que la part belle à la drague.

L: D'accord. En quoi il est amélioré ?

Y: Euh, des dialogues... Enfin, « amélioré »... Du coup si on considère d'un point de vue purement marketing, c'est pas spécialement amélioré parce que ça ne s'adresse pas aux mêmes personnes. C'est différent.

L: D'accord.

Y: Mais, euh... D'un point de vue critique, voilà... Les dialogues sont mieux construits, les personnages plus teintés, on a moins de caractères tranchés, moins de stéréotypes, moins de clichés. Mais également il y a plus de second degré, c'est moins accessible pour les plus jeunes, euh... Et aussi, ben voilà, vu que ce n'est plus que de la drague, on a des composantes qui permettent de... De lire le jeu comme un... Comme un petit livre fantastique, quoi. Plus pour jeunesse.

L: D'accord.

Y: Je sais pas si...

L: On reste dans la lecture, quand même.

Y: Oui, oui c'est beaucoup de dialogues... Il n'y a pas de, pas plus d'action que dans Amour Sucré. C'est du dialogue. Avec des mini-jeux, mais c'est du dialogue.

L: Oui, il y en avait déjà sur... Ok. Alors. Exercice ! C'est bien ça va être rapide, comme tu sais déjà tout quoi dire ! Petit exercice... Cadeau : Feuille, Papier. Est-ce que tu peux me faire, donc.

Y: C'est pas le bon sens.

L: Tu prends le sens que tu veux ! Donc un schéma de, l'organigramme, architecture de la boîte avec surtout là où tu te situes et avec qui tu dialogues.

Y: Ok...

L: Pas forcément évident ?

Y: Je peux faire par pôle ?

L: Ah oui bien sur tu fais comme tu ça te plaît. Bien sur.

Y: Ok !

L: Simple ou compliqué, ça c'est au choix.

Y: Alors... D'abord les boss... Euh... Comment je vais faire pour que ce soit clair... Oui. Bon

L: Il faut que ce soit clair pour toi.

Y: Oui, oui, oui...

L: Pour moi à la limite...

Y: Non, mais justement, parce que je vois bien ce que je veux faire en tête mais je ne sais pas si je vais arriver à le ... Les boss.. Voilà. Hop. Nous on fait partie... Ça c'est moi.

L: D'accord.

Y: Marketing, com... Euh... Ensuite, tss... Si, si je vais faire centrique... De toute façons... Alors... Compta, RH, Administration... Alors je suis désolé, j'écris extrêmement pas.

L: Non, mais ce n'est pas grave j'ai la traduction après.

Y: Alors... Hop. Voilà. Ensuite... Euh. (Silence) Tac.

L: Ça c'est quoi ? Ah les chefs de projet !

Y: Voilà. Les différents jeux... Et ensuite ben on a... (silence) Poc. Voilà ! Et ça je le mets en pointillés parce qu'en général normalement on passe par les chefs de projet, avant de passer par les équipes de prod.

L: D'accord.

Y: Mais ça nous arrive des fois de... Gratter un peu et d'aller voir les équipes de prod.

L: Oui c'est normal, vous n'êtes pas nombreux.

Y: Théoriquement en termes de hiérarchie on est... Ah si, puis il m'en manque un, d'ailleurs ! Pinaise. J'aurais du le mettre là. Échec critique ! (Rires) Ah... Échec critique...

L: Ne me prends pas d'autre feuilles par contre s'il te plaît !

Y: On va le faire autrement. Je vais le faire autrement... euh...

L: Je n'ai pas de Tip-ex non plus.

Y: Hum... hum... Tiens on va les mettre là. On va les mettre là. Si c'est bien ça !

L: Aller, I18 euh...

Y: I18N

L: Oui c'est ça. J'ai appris un truc aujourd'hui !

Y: Internationaux... Là ! Hop ! Hum... Hop ! Et... Hop. Donc il fait un peu de tout, là j'intègre Luciana dedans même si théoriquement elle fait partie de chef de projet... choses... Oui en fait théoriquement elle aurait pu être mis au même titre que là... Elle aurait pu... Oh ouais c'est...

L: (Rire) Si c'est une personne particulière, tu peux mettre un nom particulier !

Y: Si, si... J'aurais vraiment...

L: Si tu ne sais pas où la mettre.

Y: Mais j'aurais mieux fait de le mettre là en fait. Tu vois j'aurais pu mettre inter, là. Tac. Luciana étant comptée dans les chefs de projets. Tac. Parce que du coup on échange plus avec Luciana qu'avec les autres inters. En fait. Et d'ailleurs. Hop. Ça c'est une double flèche. Euh... Ouais... A la limite ouais. (rires) je vais barrer ça ! Pardon, ça va être dégueu.

L: Oh non c'est pas grave !

Y: Et voilà ! Bon du coup je vais mettre I18N.

L: Si ça te travailles tu pourrais le refaire chez toi !

Y: Non, non. Ça va. Et bimp ! Voilà !

L: D'accord.

Y: Principalement, je verrai ça comme ça... euh... Voilà.

L: Et donc ça c'est équipes de production. Ça ça englobe...

Y: les équipes des différents jeux. Donc les graphistes, les équipes de Beemanage aussi.

L: De ?

Y: Beemanage.

L: Qu'est ce que ça veut dire ?

Y: Beemanage c'est notre appli interne en fait, c'est tout ce qu'ils font... Le back-office,

L: Ah !

Y: Les calculs de stats, les trucs e-mailing, voilà...

L: D'accord.

Y: Beemanage c'est l'équipe qui gère la banque, enfin... Ils gèrent tout ce qui n'est pas jeu dans l'informatique.

L: Ok. Ben tu vois ce n'est pas si mal.

Y: Ca va, j'ai quand même un gros pâté mais sinon ça va ! (rires) Je suis fier de moi !

L: Ok! Donc. Juste quand même pour quelques détails. Là-dedans, c'est là où il y a... Donc les deux créatrices, de... Ma Bimbo c'est une nana qui s'appelle Céline, c'est ça ?

Y: Céline, Stefanie, Laurent, Maël, Gaétan je crois... Gaétan je ne suis pas sûr qu'il soit dedans, Non, il y a Alexandre en tous cas oui. Il y a... Dimitri je crois que c'est le chef de SG1...

L: Et chaque chef supervise une équipe donc c'est ça ?

Y: C'est ça.

L: Et dans les équipes de production, il y a encore des... ?

Y: Non, non, il n'y a plus de... hiérarchie derrière.

L: Ok.

Y: Éventuellement là il y aurait peut-être eu une distinction à faire parce qu'effectivement Céline et Stefanie ont effectivement un statut un peu particulier.

L: Oui mais au niveau de la...

Y: Elles sont au coude à coude en termes de... En tant que directrices, créatives avec les chefs de projet donc... Si je devais rajouter une case pour elles. Au final elles seraient là puis elles ne rendraient des comptes qu'aux boss et puis elles rendaient des comptes... Puis elles verraient avec les chefs de projet.

L: D'accord. Et donc, là toi tu es avec euh... Cyril, c'est ça ? Et la personne dont vous m'aviez parlé tout à l'heure ?

Y: Cyril, Thomas qui fait partie du marketing pour la boutique. Que tu as vu.

L: Oui ! Qui est malade.

Y: Voilà. Anne-Lise qui est malade du coup qui n'est pas là.

L: Aussi...

Y: Christelle fait un peu partie du marketing, mais elle est plus là. En tant que chef de projet Slidybook.

L: Ah c'est celle que j'ai vu ce matin ! Ça y est je me souviens.

Y: Et Amandine est la graphiste attirée pour la com-marketing, donc... Elle peut faire partie de là aussi.

L: Une graphiste attirée com-marketing.

Y: Voilà.

L: D'accord, c'est à dire que c'est à elle que vous demandez quand vous avez besoin de...

Y: Les créatifs pub, des visuels, tout ça quoi. Elle gère aussi de temps en temps les refontes sur Amour Sucré et tout, mais... Mais principalement voilà, elle bosse.

L: D'accord ok, et donc sur quel support vous travaillez principalement ? Vous en marketing ?

Y: C'est à dire ?

L: Que ce soit des logiciels internes ou sur des réseaux ? Enfin sur réseaux sociaux, sur forums ? Je sais pas vraiment...

Y: Alors, tous nos jeux ont un forum. On est principalement sur Facebook, Twitter. Euh, de l'e-mailing on en a pas tant que ça, on a quelques notifications push. Et, euh... Ben si, si en com' on a aussi des communiqués de presse qui sortent de temps en temps.

L: De temps en temps ?

Y: De temps en temps. Puis on a des pubs télé aussi donc trailer vidéo et tout ce qui touche à ça.

L: Des pubs télé ?

Y: Oui.

L: D'accord. Ah j'avais pas vu passer.

Y: Oui parce qu'on en fait pas en France.

L: Ah ! (rires) C'est pour ça !

Y: Par contre on en a qui se lancent en Allemagne aujourd'hui.

L: Aujourd'hui, donc félicitations. Et donc. Toi quand tu dois traiter avec compta, RH, administration c'est pour quoi ?

Y: Principalement pour des transmissions de factures. Parce que du coup puisque moi je gère beaucoup de régies, d'agences et tout... Avec google, twitter, facebook et tout. Il y a des factures qui tournent donc la compta doit avoir une trace. C'est elle qui paye, c'est pas moi. Hum, la RH pas besoin mais en même temps c'est la même personne...

L: Ah d'accord il y a une personne qui...

Y: Et l'administratif ben ça peut être à titre d'employé tout simplement. Pour les réductions sur le tram, ou... Les choses comme ça, enfin tu vois, la fiche de paye, tout ce qui va tomber quoi.

L: D'accord. Mais il y a quand même des gestions de projet au-delà du... Au delà juste du jeu et de la pub ou euh... Vous faites des salons, non ? Il y a la boutique aussi ?

Y: La boutique c'est Thomas, donc qui s'en charge.

L: Oui.

Y: Les salons oui, j'y suis allé il y a deux semaines encore.

L: Ah c'était pour Beemoov donc.

Y: Oui c'était pour Beemoov. Le salon du e-commerce et puis la game conection fin octobre. On y va plus à titre de spectateur hein...

L: Hum.

Y: Thomas, lui ira pour la boutique à des salons mangas et autres pour vendre des goodies et choses comme ça. Nous, Cyril et moi on va à des salons plus en tant que spectateurs pour assister à des conférences, pour se tenir au courant des nouveautés et avoir des partenaires.

L: D'accord, donc un peu de veille concurrentielle, un peu de...

Y: C'est ça. C'est ça, c'est ça. Puis après ben sinon, ouais, les projets, c'est de la rétention c'est... Demain, mettre en place une politique e-mailing, demain, mettre en place une politique de fidélisation. Demain, des notifications push-sms... Et sur téléphone, augmenter le référencement, enfin c'est des projets...Euh, très importants mais qui sont transversaux à beaucoup de jeux en fait.

L: D'accord. Et ils sont déjà implantés ces... c'est déjà i ces trucs ?

Y: Euh, c'est en cours.

L: D'accord, c'est en cours... Donc ça c'est encore du c'est du projet ?

Y: Ça c'est la deuxième. Pour l'instant vu que moi je suis là depuis très peu de temps, euh, ma première option...

L: Tu es là depuis combien de temps rappelle-moi ?

Y: Six mois.

L: Six mois.

Y: Je suis arrivé fin mars.

L: D'accord.

Y: Et du coup j'ai été embauché pour l'acquisition donc là... Dans un premier temps, un premier temps c'est de relancer l'acquisition. Ce qui est fait. Maintenant notre deuxième option et c'est ce qu'on est en train de faire là, avec la stratégie, c'est de stabiliser l'acquisition et de stabiliser la fidélisation, rétention, CRM. C-R-M : Custom Relationship Management ! (Rires) Euh... [??? inaudible] la relation client. Si tu préfères.

L: Oui, non mais c'est bien aussi custom relationship...

Y: Management ! (rires) Et oui, parce que nous en marketing, on aime bien les mots anglo-saxons ça fait plus important ! (rires) Voilà.

L: Surtout quand je vais le réécrire après quand je vais entendre... Quand je vais entendre la purée de haricot sur mon... Sur mon enregistrement.

Y: C'est ça. Voilà... Voilà, c'est ça notre gros projet en fait. C'est maintenir la stratégie essayer de se trouver un cap, parce qu'on est dans une boîte qui n'avait pas forcément de cap depuis... Jusque... Enfin jusqu'à il y a très peu de temps. Et c'est essayer de structurer tout ça.

L: D'accord, et du coup ça vous l'appliquez... Euh, directement sur le... Enfin, oui pour l'acquisition, je ne sais pas comment vous procédez du coup ? Enfin vous... Arrosez partout ? La pub ? Je sais pas ?

Y: On sort le pétro-dollar ! Whouhou ! Vas-y la pub, vas-y, vas-y ! (rires) Non, non, non, non.

L: C'est ciblé ? C'est réfléchi ?

Y: Oui! (rires) Enfin oui et non. Parce qu'effectivement on a une cible, mais qui est assez large. Euh, on avoine dans tous les pays. Très clairement. On peut, hein, en termes de langue. Mais on suit toujours une politique héroïste (???). C'est à dire que s'il n'y a pas de résultats, on avoine pas pour avoiner et faire de l'inscription.

L: Hum, on insiste pas. D'accord.

Y: Voilà, on a toujours des cas de pays, euh... Des keypoints N14. Des facteurs-clés, des chiffres clés...

L: N14... (rires)

Y: Euh qu'on... Qu'on surveille en gros : les taux de conversion, le retour sur investissement, euh, l'ARPU, l'ARPPU...(rires)

L: Et en français ?

Y: Average revenu per utilisateur. Revenu moyen par utilisateur.

L: Oh, je vais... Ah d'accord !

Y: R... A R P P U et A R P U. Faut le A devant.

L: (rire)... Je ne vais pas m'en sortir !

Y: C'est marrant.
L: Je, j'y arriverai après.
Y: J'arrive à parler chinois à une doctorante. Trop bien ! (rires) Ah je me sens hyper intelligent.
L: J'irai voir sur google.
Y: ARPU, ARPPU.
L: A R P U ?
Y: Oui, il te faut les A devant.
L: Ah il y a un A ! C'est pour ça !
Y: C'est ARPU et ARPPU.
L: P, P, U... Donc j'irai voir les... Ces sigles.
Y: Revenu moyen par utilisateur c'est à dire que tu prends ton chiffre d'affaires total et tu le divises par utilisateurs.
L: D'accord
Y: Mais l'ARPPU c'est plus ciblé encore c'est le revenu moyen par utilisateur payant. Donc tu prends le CA et tu le divises par le nombre d'utilisateurs qui ont payé.
L: D'accord.
Y: C'est tout.
L: Bon ben ça parait plus simple dit comme ça.
Y: Et puis tu as aussi les... Paniers moyens... Qu'est-ce qui se vend, qu'est ce qui se vend pas ? Plein de trucs quoi ?
L: Et qu'est ce qui se vend et qu'est ce qui se vend pas ?
Y: J'en sais rien ! (rires)
L: Ah ben toi aussi tu ne sais pas ! D'accord !
Y: Tu vois c'est aussi une des problématiques, segmenter la base de données, arriver à éclairer les segments d'utilisateurs au sein de la base...
L: Hum, on en avait un petit peu parlé.
Y: Savoir ceux qui payent, ceux qui ne payent pas
L: Il vous faut un ingénieur d'études ?
Y: Non, il me faut moi qui traduit SQL pendant trois mois... (rires) Voilà.
L: Oui, d'accord, et vous avez encore beaucoup de choses à construire dans votre pôle si je comprends bien ?
Y: C'est ça. Ben en même temps on est plus que deux quoi... Enfin, en actif vraiment je suis plus que tout seul...
L: Tout seul, d'accord. Eh bien bon courage !
Y: Merci !
L: Et, oui, donc dernière question... hum, donc toi tu n'as pas de lien direct avec les joueurs ? Pas de, de dialogue en tous cas ?
Y: Non, non.
L: Tu regardes ce qu'ils font ? Pour ton travail ?
Y: Hum... Très... De manière très éloignée. C'est à dire je regarde les actifs, je regarde les inscrits, je regarde si ça paye, si ça ne paye pas, au jour le jour. Ensuite ce qu'ils font dans le jeu, bien ça vient du CRM qui n'est pas encore en place : qui a fini quel épisode, on questionne les chumchum [??? inaudible?]. Euh, de la segmentation donc je ne sais pas combien de personnes là à un instant T, je ne sais pas combien de personnes ont fini l'épisode 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7... Bien qu'on les ai déjà sortis. Mais ça aussi il faut que je surveille. Je surveille aussi les parcours dans le jeu. Si j'avais le temps je pourrais surveiller les parcours dans le site ou dans l'appli. Surveiller les taux de rebond... Les trucs, importants... Mais non.
L: Mais non. Ça c'est une question de temps ?
Y: Oui
L: Mais je pense que c'est aussi une question d'organisation des projets et des objectifs ?

Y: Ben il y a des jours au final... Tu vois, le marketing, c'est beaucoup de mises en place. Une fois que tous ces projets seront implantés, ce sera du pilotage. Mais il faut les mettre en place un par un. Après ils prennent de moins en moins de temps. Mais il faut les piloter. Là j'en suis encore à la mise en place. Et il y a beaucoup de choses à mettre en place, donc voilà.

L: D'accord. Et donc tu me disais que pour pouvoir travailler. T'avais dû, tu avais dû jouer.

Y: Un peu oui.

L: Un petit peu. Tu es arrivé où maintenant ?

Y: J'en suis à l'épisode 4 ou 5. Non attends, j'ai retrouvé le chien, j'ai vu le fantôme... Je suis à l'épisode 5 sur Amour Sucré, et j'ai fini Eldarya.

L: Tu as fini Eldarya, whoa !

Y: Sept épisodes.

L: Oui, ça va ce n'est que sept épisodes ! Je n'ai toujours pas fini moi. Le septième, je ne sais pas pourquoi, je n'y arrives plus.

Y: Plus ?

L: Ouais, non, non. Mais c'est parce que j'aimerais bien prendre le temps de le faire, tranquillement comme il faut mais...

Y: Je vois...

L: Ben tu vois ce que c'est, hein, le temps !

Y: Oui, le temps.

L: Ce mythe. Du coup, hum, on va passer un petit peu aux questions de représentations. Donc tu me confirmes que tu n'as jamais de dialogue direct avec les joueurs ?

Y: Je confirme que je n'ai jamais de dialogue direct avec les joueurs.

L: Ouais. Ok. Même en allant sur des sal... Ah ben non puisque tu vas sur des salons de pros. Don pas de, pas de joueurs non plus.

Y: Exactement.

L: Ok. Mais tu as joué.

Y: Oui, j'ai joué.

L: D'accord, et comment est-ce que tu... Comment est-ce que tu arrives à vendre ce jeu ?

Y: A vendre ?

L: A vendre... Pff. Je ne sais pas, quand tu vas démarcher des publicitaires, des professionnels pour...

Y: Je ne démarque pas, c'est eux qui me démarchent.

L: C'est eux qui te démarchent ?

Y: Oui.

L: Comment ça fonctionne ?

Y: C'est à dire... En gros... Les gens voient (baille). Pardon ! Qu'on est un jeu à succès.

L: Ah d'accord ! C'est établi quand même.

Y: Ils savent qu'on est un jeu à succès. On a plus de 50[5 en vérité] million de comptes, on a quand même une... Un certain poids ! Donc nous on a pas besoin de venir les voir, c'est eux qui viennent en disant : voilà venez nous donner votre argent pour faire de la pub sur nos réseaux publicitaires pour... Pour inscrire des joueurs. Nous une majeure partie de notre budget part sur google adworks qui est un outil dont on peut se servir tous seuls. On a pas besoin d'être démarchés. On se sert, on fait nos visuels, on les met, on cible, et on paye. C'est tout. Mais on est très libres de tout ce qu'on veut là-dessus.

L: D'accord.

Y: A côté de ça on garde des régies qui sont des régies privilégiées avec qui on a fait des tests et qui ont été concluants. On est toujours ouverts de temps en temps à quelques tests, même si ça va se refermer au fur et à mesure. Mais on ne démarque personne.

L: D'accord. Ben c'est bien. C'est déjà ça de moins !

Y: Voilà ! Après ben tout... Comme on communique, c'est euh, voir les différences de résultat entre chaque visuel. Chaque message qu'on a mis sur les visuels, est-ce qu'un garçon est préféré à un

autre ? Est-ce que dire « rejoins-nous » ça marche mieux que « viens vivre une histoire d'amour passionnante », euh...

L: D'accord. Ah oui...

Y: C'est de l'AB-testing quoi... Et ça apparaissait voir quel pack d'acquisition marche le mieux. Est-ce que si on vous envoie sur la page d'accueil ça marche mieux que si on vous envoie sur la page de démo ? C'est des petits détails qui font que ça convertit plus ou moins bien.

L: D'accord. Donc vous avez quand même un gros lien avec... Avec tout ce qui est sur les équipes j'imagine avec tout ce qui est production visuelle ?

Y: On a notre graphiste.

L: Oui ? Ah oui ! C'est vrai que vous avez votre graphiste. Donc elle, elle s'occupe de ça. Et c'est elle qui est en lien du coup ?

Y: C'est la com' qui gère nos messages. Donc on lui fait valider le « rejoins-nous » et tout ça... La graphiste gère le visuel. Après on demande une bonne batterie pour faire les tests. Et on désactive ceux qui ne fonctionnent pas.

L: Ok d'accord. Donc c'est la graphiste du coup qui est en lien pour harmoniser les visuels avec euh... L'univers de jeu ?

Y: Elle récupère les visuels dont elle a besoin.

L: D'accord. Ok. Parfait. Et donc, du coup ben la dernière fois tu m'avais dit... Comment tu m'avais formulé ça ? « Mon travail c'est de faire dépenser de l'argent à des petites filles » ? C'est ça ? À peu près ?

Y: Est-ce qu'on peut couper l'enregistrement ? (rires)

L: Ha ha ! Mais ne t'inquiète pas !

Y: Oui, c'est ça !

L: Ok, c'est ça. Et du coup, cette expression ? Enfin ça m'avait fait bien rigoler entre nous, mais... Mais pourquoi cette expression ? C'est quoi le problème ?

Y: Euh, le marketing, n'a beau être qu'un outil, euh, il faut quand même prendre deux minutes de recul derrière. Après ça ne changerait pas, ça pourrait être des petits garçons et tout. Mais au final, euh, on vend des choses assez donc... Je vais pas dire dérisoire, mais quasiment, à des... À des enfants qui ne sont pas encore matures dans leur tête et donc qui n'ont pas forcément de recul par rapport à ce qu'ils achètent. Ou plutôt à ce qu'ils font dépenser.

L: Oui.

Y: Donc, euh, c'est toujours un peu borderline de se dire « ben ok, je vends à des gamines qui ne comprennent pas en fait ce que je leur vends. Et pourquoi je leur vends. ». Donc je dis toujours, à quel point est-ce que je peux considérer que je suis en train de les... Les flouer ou pas ? Il y a toujours ça en fait. Mais je ne dis pas que c'est mal, hein. C'est comme ça que ça marche. Il y a l'accord parental qui est censé marcher derrière.

L: Ben oui, c'est ça... Ils sont censés être responsables.

Y: Malgré tout si on pense à ça en droite ligne, c'est toujours rigolo de se poser la question. Voilà.

L: Oui mais de toutes façons elles achètent d'autres trucs... Enfin...

Y: On a des fois des mails de retour ou autre d'une personne qui est énervée parce que sa gamine a dépensé 400 euros en une semaine, sur son téléphone.

L: Oui, donc qui reçoit ces mails à ce moment là ? C'est vous ? C'est ?

Y: Nous ou le support.

L: Le support ? Et il est où là le support en fait ? Par rapport à...

Y: Hum! Ah c'est vrai. C'est vrai, c'est vrai qu'il y a le support qui pourrait être ajouté.

L: Enfin, si vous dialoguez avec, hein. Après si c'est pas le truc...

Y: Si, si... Ben, en fait, si on dialoguait avec...

L: Ben, comme c'est une petite boîte vous parlez à tout le monde j'imagine.

Y: (silence : il dessine) On transfère ce qui n'est pas censé arriver chez nous, surtout.

L: D'accord.

Y: Voilà.

L: C'est à dire ? (il balance le stylo) Hé oh !

Y: (rire) En gros, vu que les adresses sont plus ou moins affichées, quand les gens n'ont pas le support, ils nous appellent nous ou ils envoient des mails à... Ou ils envoient des mails au marketing au lieu du support.

L: Ah oui sur la... Sur l'interface Internet parce que tout le monde est ensemble.

Y: C'est ça.

L: D'accord. Donc vous transférez... Et eux, reçoivent peut-être des doléances, des questions qui vous concernent ou ?

Y: Non.

L: Enfin ça vous sert, les retours qu'ils ont, les retours des joueurs ça ne vous sert pas à vous ?

Y: Disons que on a rarement des retours, c'est plutôt l'équipe de production qui va gérer, ça. Qui va dire voilà, « il y a un bug là, il y a bug là ». Bon... Sinon nous on fait des sondages sur le forum.

L: Ah il y a déjà eu des sondages sur le forum ?

Y: Oui, oui, oui...

L: J'en a pas vu...

Y: On avait fonctionné avec un instru... Avec un institut d'études pendant un moment aussi, pour sortir des stats sur le jeu enfin voilà.

L: Oui ? Et comment vous faites du coup... Enfin, ça marche ces sondages par forum ?

Y: Euh, je ne peux pas dire sur ce... Parce que...

L: T'étais pas là ?

Y: Voilà. Il y en a eu qu'un c'était sur les nouveaux pays et on eu je sais pas... 500 répondants, en tout sur cinq pays. Au total, hein. Parce que les pays c'est tout petits pays avec des versions qui galèrent. Mais oui, ça nous a beaucoup aidé parce que ça a mis en lumière des problèmes de traduction assez importants.

L: Oui ?

Y: Donc, euh, oui, oui, ça a été utile. Mais les sondages voilà, on ne les lance pas toujours à loisir. On les lance quand on veut une réponse pour quelque chose vraiment en particulier.

L: En particulier, d'accord.

Y: On en lance pas tous les jours pour dire ben voilà... « T'habites où, tu as quel âge ? », voilà... « Est-ce tu préfères le français aux maths ? La biologie ? » Non, c'est pas... C'est pas ça. Mais c'est qu'aussi on travaille beaucoup dans une logique de réaction.

L: Euh, c'est à dire ?

Y: On est pas pro-actifs sur ce qu'on fait. On ne se dit pas, ben tiens, demain on va essayer de prendre plus de données parce qu'on a pas le temps de prendre plus de données et de tirer les enseignements. Donc on va réagir on se dit « tiens, il n'y a pas d'inscrits et tout, pourquoi ? » On lance un sondage, et avec les joueurs, on a vu qu'il y avait des problèmes de traduction qui sont remontés, voilà. Et là on en retire 50, et on se dit oui, il y a des problèmes de traduction qui sont remontés. Voilà. Et donc bon là on change la traduction, on fait des trucs... C'est comme ça qu'on avance !

L: Ok, ça me paraît clair. Parfait. Alors... Revenons sur l'histoire de vendre des trucs aux petites filles. Enfin, vous faites quand même passer des...

Y: Il était une fois... (rires)

L: Oui, c'est ça ! Il était une fois des petites filles qui jouaient à un jeu...

Y: C'est ça !

L: En fait, il y a quand même toute une construction d'univers je vois par rapport, par rapport aux... Aux présentations, aux personnages... Avec des produits, des produits dérivés, donc des visuels qui vont du coup se transférer... Enfin qui partent du jeu, qui vont sur les réseaux sociaux, qui se retrouvent sur les forums, qui se retrouvent en signature, enfin...

Y: Oui, mais, euh...

L: Ça circule partout...

Y: Mais l'univers manque de cohérence dans la communication qu'on en [inaudible]

L: Ben, l'univers de qui du coup ? De Beemoov ? Du jeu ?

Y: Du jeu, du jeu.

L: De quel jeu ?

Y: Amour Sucré par exemple, on a pas de lien très fort entre les réseaux sociaux, le jeu, des choses comme ça. Par contre effectivement, le jeu je pense qu'il a un univers assez... Conséquent et une immersion assez intéressante, vu qu'il est sorti en manga, que... Il y a des sites de solutions partout et que ben... Il y a quelque chose, quoi. Les gens veulent savoir. Donc voilà, on avait eu des réactions, euh... Je veux pas spoiler... Je veux pas spoiler l'épisode 27 ce serait moche !

L: Tu peux ! J'ai fini ! (rires)

Y: Ah ! Ben on avait eu des remarques parce que, il n'y avait pas eu de baiser à la fin, et que... Les gens étaient tristes parce que c'était annoncé comme ça.

L: Ah !

Y: Et ça va probablement venir au 28, mais euh... Voilà le 27... Était annoncé comme ça...

L: Oui, c'était annoncé, « déclare ta flamme », ou un truc comme ça.

Y: Du coup... Il y avait eu un tollé quoi ! Parce que en plus il y avait eu des bugs, enfin c'était... C'était rigolo... Mais, euh. C'était quoi la question ? (rires)

L: C'était sur la construction d'univers en fait. Enfin, voilà. Toi tu commençais à me dire qu'il n'y avait pas de cohérence avec, euh...

Y: Si, si, je pense que les joueurs se créent un univers par contre euh, à titre professionnel je pense qu'on a des lacunes nous, de comment communiquer avec cet univers. On a encore des choses qu'on pourrait mettre en place, comme euh, par exemple pour Amour Sucré, faire un journal du lycée. Une page de blog, ou l'on rédigerait des petites anecdotes intimes qui pourraient intéresser les joueurs !

L: Ah oui, ben le journal de... Le journal de Peggy, oui. Tu veux dire rédiger ce qu'elle aurait pu écrire ?

Y: Oui ou poster des fan-fictions, de joueuses, ou des petites... Des extraits...

L: Oui, surtout qu'elles sont motivées les joueuses.

Y: Ben oui, mais oui, voilà. Exactement.

L: D'accord, ah c'est en ça que ça manque de cohérence, c'est à dire qu'il y a un univers qui se crée d'un côté...

Y: C'est que nous en fait c'est un univers brut. Mais qu'on exploite pas nous-mêmes. Les joueuses l'exploitent, nous non. Pas assez.

L: C'est dommage, au contraire puisque l'intérêt serait d'avoir un dialogue justement entre ce que proposent les joueurs, et du coup ce qui peut être repris par euh... Ben par vous dans vos contenus.

Y: Tout à fait. Ah mais je ne nie pas.

L: Et donc qui pourrait s'occuper de ça ? C'est vous au marketing com ? Vraiment ?

Y: Oui, oui.

L: D'accord. Mais c'est pas fait.

Y: Ben...

L: Donc c'est difficile de te demander comment...

Y: Si ! Comme je dis, la création de marketing de contenu, ou du coup on va créer un contenu en dehors du jeu, supplémentaire, comme... Comme poster des... des fan-arts, des fan fictions, euh. Créer nous-mêmes des anecdotes et des aventures pour des personnages hors de l'histoire euh, poster...

L: Des personnages hors de l'histoire c'est à dire ?

Y: Ben par exemple, voilà, il est arrivé ça à Castiel...

L: Ah oui, en dehors de l'histoire, d'accord.

Y: Voilà, c'est ça. On sort du scénario, on lui écrit une anecdote à côté. Ça ça peut intéresser les joueuses.

L: Carrément.

Y: Ça peut être poster des extraits, enfin des... Comment dire des croquis, des... Des premiers artwork, des choses comme ça.

L: Hum, hum.

Y: Voilà. Et ça, ça passe... Ça c'est du contenu marketing, ça peut être euh, une meilleure présence sur les réseaux sociaux, ça peut être euh... Ça peut être tout une création, une... En fait, c'est donner vie à l'univers. Parce que l'univers il est là. On sait qu'il y a quelque chose, mais, pour l'instant on ne lui donne pas d'âme, on ne le fait pas battre, il n'a pas de vie. Parce que, on ne communique pas assez, parce que l'univers reste vierge et qu'on ne l'exploite pas derrière et voilà. Comme je disais, c'est créer des événements, c'est créer de la vie, c'est créer des nouveautés, pour qu'à la fin les gens ils se disent. Ben ok, Amour Sucré c'est vivant, c'est un monde, c'est quelque chose de vivant.

L: Oui, ça bouge on...

Y: Voilà c'est ça.

L: D'accord. Et du coup... Mais il y a quand même du... Parce que je vois, là il y a encore eu un événement récemment pour fêter, euh, les 7, 7 millions c'est ça ?

Y: 7 millions, oui.

L: Et ça c'est, enfin, ce genre d'initiatives vient d'où ?

Y: Euh, c'est la com', c'est décidé depuis, on va dire pour les 4 millions au Brésil. Enfin... C'était encore au Brésil là, les 7 millions d'ailleurs. Je crois que c'était... Euh oui. Voilà on décide ça, mais, tu vois ça c'est de l'annonce de manière général. C'est comme si demain à Beemoov on annonçait « on a 56 millions de comptes ! ». Mais, c'est pas ça qui fait vivre un univers. Ça c'est un, ça c'est du branding, c'est... C'est de la...

L: Du branding... (rires)

Y: En gros du branding, ça veut dire qu'on communique sur notre marque.

L: D'accord !

Y: Mais les joueurs qu'est ce qu'ils s'en fichent d'être 4 millions ou 7 millions...

L: Ben ce qui les intéresse c'est d'avoir un cadeau !

Y: Mais c'est pas ça qui leur fait vivre Castiel ou Nathaniel ou un autre personnage, enfin... On ne fait pas vivre l'univers, on fait vivre la marque.

L: D'accord, ah oui donc deux choses différentes. Hum.

Y: C'est ça.

L: Toc !

Y: Voilà.

L: D'accord, et pour le coup la marque elle, c'est... Puisqu'on a parlé d'univers, donc... Du travail à faire, et pour le coup la marque c'est sur le... C'est fait enfin il y a déjà des choses ou ? Enfin pour vous c'est acquis ou c'est encore en construction ?

Y: Euh, la marque... Une marque c'est pas en construction on va dire qu'une marque c'est en évolution. Parce que il y a des jours où il va y avoir des hauts il va y avoir des bas. Là notre marque qui va être très ancrée, il y a du répondant les gens viennent voir... A partir du moment où, même les professionnels viennent nous démarcher, on peut considérer qu'on quand même une visibilité et un poids assez conséquent.

L: hum, hum.

Y: Euh, ensuite, euh... La marque Amour Sucré, les marques de jeux, oui. La marque de Beemoov reste encore assez en retrait. Par rapport à ça. Mais c'est une, c'est un choix je pense après, euh... Après si, si les marques de jeu on arrive bien à les faire parler en s'appuyant principalement sur une communauté qui...est toujours contente de découvrir ce qu'on leur a proposé.

L: D'accord.

Y: En termes de jeu.

L: Oui donc vous avez quand même un viver, euh... Enthousiaste.

Y: Oui c'est ça.

L: C'est quand même un sacré avantage.

Y: Oui, ça aide. Pour les lancements de jeu, pour euh... Pour les événements, pour les news, ça aide.

L: D'accord. Et avec qui ça communique assez facilement si j'ai bien compris. Ou pas ?

Y: Oui, principalement en France parce qu'on a ben, la créatrice qui est là, et qui fait un gros contact, qui a un gros travail de contact avec la communauté. Qui est un peu notre community manager en plus, donc voilà. Ça crée un peu parfois des problèmes parce que, elle prend souvent le parti de sa communauté plus que le notre... Donc, euh, voilà.

L: Il lui faut une attachée de presse !

Y: Voilà, après non, je pense que la marque, vraiment il n'y a pas de soucis. Les gens ils aiment bien. Ils aiment bien ce qu'on leur a proposé. Euh... Et ils switch allégrement vers nos différents produits.

L: Différents produits, donc ? Uniquement jeu ou...

Y: Les jeux, les mangas... Ils vont parfois les racheter en virtuel, plus les goodies... (Il prend un objet derrière lui)

L: Ah, il y a une horloge Ma Bimbo, d'accord ! Je me demandais ce que c'était que cet OVNI.

Y: Voilà, des figurines, tout, quoi.

L: D'accord ! Oui j'ai vu les figurines... Elles sont là !

Y: Donc c'est pas un souci. La marque, euh, ça tourne.

L: D'accord. Et donc, je sais que tu n'es pas responsable boutique, mais tout ce qui est goodies ça part bien ? Ça marche bien ?

Y: La boutique n'est pas hyper développée, et puis on a pas non plus dix mille produits...

L: Oui.

Y: Euh, mais ça part.

L: D'accord. Ça fonctionne.

Y: Ça part bien.

L: Oui. Ok. Est-ce que il y aurait un point important particulier que tu... Dont on aurait pas parlé, que tu voudrais rajouter ? Je pense qu'on a fait à peu près le tour...

Y: Ben, oui, ben... En même temps je répond de manière ouverte, je n'ai pas vraiment de choses à rajouter parce que je ne sais pas trop où tu veux aller en fait.

L: Hum !

Y: C'est toujours compliqué, toujours compliqué. On peut faire une review de ce dont on a parlé voir si tu as oublié quelque chose mais...

L: Non, pour moi ça me paraît pas mal. Bon évidemment comme je te le disais on a pas beaucoup abordé la question des représentations, des représentations de genre particulièrement parce que je pense que ce n'est peut-être pas ton... Pas ton domaine, tu as un avis évidemment là dessus, mais...

Y: Non, mais comme je dis, moi je prends beaucoup de recul par rapport à ça. Je veux dire, je n'ai pas trop de contacts sur ces trucs là non plus. Je veux dire, si... Enfin effectivement moi je me rend compte, pour l'avoir essayé que c'est très typé. Que les garçons sont très... C'est très cadré et tout...

L: Évidemment, ça fait partie du style otome.

Y: Voilà, moi ça ne me dérange pas. J'ai pas de réflexion par rapport à ce que peut ressentir la joueuse par rapport à ça non plus.

L: De toute façon c'est moi qui sera censé l'avoir donc... Où la joueuse donc, euh...

Y: Voilà. C'est pas faux.

L: Je savais bien que ce n'était pas... Pas dans votre boîte que j'allais trouver des réponses là-dessus. Non, ce qui m'intéressait c'était vraiment de voir comme est-ce que... Comment est-ce que ça s'organise pour... Pour voilà, comment sont créés les motifs, qui fait quoi, qui dialogue avec qui, enfin... Essayer de cibler un peu les intentions d'acteurs en fait.

Y: Voilà, après... Euh, je sais pas, est-ce que tu as une vue sur le décisionnel qui est assez claire ?

L: Le décisionnel...

Y: Je ne sais pas, parce que tu... T'as pris...

L: Voir qui prend les décisions ?

Y: ... L'ensemble.

L: Oui.

Y: Mais imaginons je te dis, ben demain on crée un événement est-ce que tu sais par où ça part.

L: Ben non, justement, mais les gens ne sont pas capables de me le dire ! Enfin, pour l'instant, c'est ce que je te demande. « Qui est à l'origine de cet événement ? » ben tu me dis « boh, c'est parce que... ».

Y: Oui, non, ben oui. Ça les sept millions c'est quelque chose qui est très... Enfin c'est que voilà, il y a les 4 millions c'est...

L: Oui, il y en a eu, il y en a eu d'autres.

Y: C'est de l'actu. Les événements...

L: Par exemple, si vous décidez de faire un salon ?

Y: Ah ben là les salons, ben ça dépend du...

L: Du salon ?

Y: Ben ça dépend du point... Ben voilà... Le salon, c'est nous. Dans le cas où c'est du marketing. Le dev, un salon de dev, c'est les boss. Qui sont des anciens dev. Donc, récemment ils leur ont proposé un.

L: C'est quoi des salons de dev ?

Y: Euh... Informatique, là ils vont en avoir un dans un mois, euh... Voilà, il va y avoir des conférences sur le java, le python...

L: Ah, des trucs passionnants ! (rires)

Y: Oui ! Tout à fait, tout à fait.

L: Des trucs de dev...

Y: Alors que moi, c'est le e-commerce, le marché chinois, l'e-mailing, l'acquisition...

L: D'accord !

Y: C'est vachement plus intéressant.

L: Donc vous faites quand même ce genre de trucs, ils vous envoient un peu partout ? Enfin partout...

Y: Ben quand on demande. Nous quand on demande.

L: D'accord.

Y: Euh, pour le dev, ils suivent un peu, ils demandent. Nous c'est de l'autonomie. Pour ce qui est des événements, c'est souvent de la redite, c'est-à-dire qu'on suit l'actualité. Ben voilà, on se dit, ok, c'est Halloween, faut faire un truc pour Halloween. C'est l'été, faut faire un truc pour l'été. C'est les soldes, on fait les soldes. C'est Noël...

L: C'est de la, c'est du saisonnier ?

Y: C'est du saisonnier.

L: D'accord.

Y: Voilà. Euh, ensuite ben c'est, c'est une concertation, principalement entre les chefs de projets et la communication marketing. On dit « bon on va faire un événement... » On va dire, voilà... On fait un plan et ensuite ben, on répartit en fonction de la prod, d'I18N pour les traductions... Euh, ben on fait valider par les boss, toujours. Mais les boss, font office de... De soupape de validation on va dire, plus que de décisionnel à ces, à ces petits niveaux. Mais euh, voilà. Ça s'organise surtout entre ces deux pôles là le décisionnel.

L: D'accord. Oui. J'imagine qu'à la fin de l'épisode pour le valider... C'est là ?

Y: C'est là par contre, pour les épisodes c'est ici. Avec les directrices créa et les scénaristes.

L: D'accord. Qu'est ce qu'il peut y avoir d'autre comme type d'événement ?

Y: Alors, le saisonnier, les soldes. On a des petits événements réguliers, pour augmenter le CA par exemple qui sont des happy hours. Quand il n'y a pas assez de ventes on va dire, on a des promos qui sortent automatiquement.

L: Hum, hum.

Y: Voilà.

L: Automatiquement c'est à dire ? C'est dans la base de données ?

Y: Oui, passé en dessous un palier de CA, pour certains pays, pouf, il y a des promos.

L: D'accord. Ça vous n'avez pas à le gérer, ça se fait automatiquement ?

Y: Ca oui. On le contrôle, quand même, mais on a pas à le gérer.

L: Oui, oui.

Y: Euh, comme campagne, sinon comme événement ben on a tous les événements qui vont... Qui démarreront quand on aura assez d'outils, ça sera les événements marketing, donc campagnes de réactua... Enfin, de, de... De réinscription donc pour dire à ceux qui sont inactifs de revenir jouer. Et, euh les campagnes de premier achat, pour ceux qui n'ont pas encore acheté, « Venez... On vous fait une super promo ».

L: Hum,hum, une promo.

Y: Euh, les campagnes... De fin d'épisode on dit ben voilà « vous avez fini un épisode, allez faire le suivant ». Ou alors on sait qu'il y a des épisodes qui font... bloc. Qui posent des vrais problèmes et du coup il va falloir qu'on trouve des moyens pour, faciliter le passage à l'épisode suivant.

L: Comment ça qui font bloc ?

Y: Par exemple l'épisode 3.

L: Où les gens s'arrêtent ?

Y: Oui. L'épisode 3 a posé de vrais problèmes à ce niveau là.

L: Il se passe quoi à l'épisode 3... C'est le chien ? Il se passe... Ah d'accord, ouais, je sais pas trop ce qui se passe ?

Y: Parce que les gens ont trop l'impression de tourner en rond, de chasser le chien. D'arriver à rien. Et de voir l'épisode 27, et ils se disent « ah, j'irai pas jusque là ».

L: « J'irai jamais », oui !

Y: Et du coup on se rend compte qu'il avait un vrai fossé entre le nombre d'épisodes 2 et le nombre d'épisode 3 terminés.

L: D'accord.

Y: Donc les gens, s'arrêtent à l'épisode 3.

L: Ils s'arrêtent à l'épisode 3. Mais l'épisode 1 et 2 vont très vite aussi.

Y: Ben, oui, oui...

L: L'épisode 3 c'est le premier qui dure un peu longtemps.

Y: L'épisode 3 il devrait être une vrai soupape, mais en même temps il est pas hyper intéressant.

L: Oui. (rires)

Y: Voilà, donc c'est un peu tout. Donc ça va être des campagnes pour dire voilà, « terminez ça, revenez, faites l'épisode 4, il y a des choses vachement bien qui vont venir après »...

L: Hum, parce que du coup, vous ne pouvez pas... Modifier l'épisode ?

Y: Si, on peut faire des modifications. Ça je n'ai pas encore vu le détail de ce qu'on peut faire.

L: D'accord.

Y: Ça ce sera plutôt Cassandra, qui pourra t'aider.

L: Oui.

Y: Qui elle, voit le nombre de PA, voit si elle peut faciliter les dialogues, les choses comme ça.

L: Hum,hum.

Y: Donc après oui, nous la majorité des événements ça va être des événements marketing, euh... Purs quoi. Pour relancer du commercial, pour relancer de l'activité, euh... Qui vont s'ajouter au saisonnier.

L: D'accord. Comme l'idée par exemple de faire signer des agendas dédiés pour écouler ? De faire une promotion sur... Pas seulement sur le jeu du coup ?

Y: Voilà de communiquer vers les gens qui vont se réinscrire, ou qui ont abandonné le jeu... De savoir, où sont les gens, donc... Pas mal de choses.

L: Il n'y a pas d'e-mailing chez vous ?

Y: Pas encore.

L: D'accord. Parce que moi j'ai juste reçu un mail d'Iris au départ. Pour recevoir mes PA et puis après c'était fini.

Y: C'est ça.

L: Ouais. C'est dommage quand même !

Y: Mais oui... Merci d'enfoncer le couteau... (rires)

L: J'aime bien ! J'aime bien voir ta tête à chaque fois que je fais ça !

Y: Ok !

L: Ok ! Donc encore beaucoup de choses à construire à ce niveau, si, si on veut résumer un petit peu cette affaire.

Y: C'est ça. On est là. Et il faut aller au plafond.

L: D'accord.

Y: Fin bon on va dire... J'en suis là, je vais aller là, quoi, j'ai fait la moitié.

L: Oui.

Y: Mais bon, c'est pas le plus facile qui attend. Ou intéressant, plein de trucs à faire. Puis après il faudra soutenir Eldarya et son développement international et puis... Et puis d'autres choses quoi ! C'est un travail de tous les instants ! (rires)

L: Je pense que ça conclut notre truc.

Y: Oui, faut accueillir les doctorantes, c'est....

L: Ben oui... Oui, oui il y a ça aussi, un autre événement ! (rires) Bon, beh merci beaucoup. De toute façon je reviens vers toi si j'ai d'autres questions, ne t'inquiète pas, je ne te laisse pas... Je ne te lâche pas !

Y: Oh ben pas de souci ! Fait une revalidation sur l'enregistrement non, c'est bon ?

L: Non. C'est bon ! 52. C'est top.

Y: Minutes ?

L: Oui.

Y: Whao !

Fin de l'entretien

4 Cassandra

Entretien Beemoov

Lundi 5 octobre 2015, 14h30

Cassandra – Scénariste

Leticia : Ok, on est parti ! Euh, oui donc toi tu es Cassandra... Et donc tu es ici, tu es scénariste, c'est ça ?

Cassandra : Scénariste sur Amour Sucré.

L: Donc sur AS. Et tu acceptes que cet entretien soit enregistré ?

C: Tout à fait.

L: Alors, donc je vais t'expliquer rapidement, comment... Ce qu'on va faire. On va commencer par parler un petit peu de, ben de ton expérience à toi, ton travail. Enfin, voilà. Ensuite, du jeu.

C: Oui.

L: Donc, tu verras on va reprendre quelques petites questions, et puis après on va voir comment ça, comment ça évolue puisque les questions évoluent toujours en fonction de... Aussi en fonction de la question, de la... De ta fonction à toi dans la boîte, évidemment. Donc, euh, est-ce que du coup toi, tu as des questions avant de commencer, pour moi ?

C: Euh, non pas spécialement, parce que Yoann nous avait un peu expliqué ce que tu faisais, etc, ta démarche... Comment tu voyais un peu les choses. Apparemment tu étais une joueuse aussi de, d'Amour Sucré, donc voilà au début...

L: Oui, j'ai découvert ça très récemment. C'est mon directeur de thèse qui me l'a montré en fait.

C: D'accord ! Donc du coup ça t'as donné l'idée, euh, de prendre ça comme exemple... C'est un gros exemple dans ta thèse ou c'est un parmi d'autres ?

L: Oui, c'est un gros exemple parce que en fait je m'intéresse aux otome en France, donc...

C: Oui, il n'y en a pas beaucoup.

L: Exactement tu as tout compris ! Alors, donc, toi tu es scénariste, et, euh, un petit peu ton expérience perso, comment tu es arrivée ici, ton parcours ?

C: En fait ça a été un peu le hasard parce que j'ai fait des études de Lettres Modernes. Donc j'ai eu mon master, après j'ai fait une année en plus, donc j'ai fait six ans de fac, et après ben, tout simplement je cherchais un boulot où j'aurais pu écrire, et je connaissais déjà le jeu en fait. Je connaissais un peu les jeux Beemoov, donc je me suis dit pourquoi pas envoyer une candidature spontanée. Je n'y croyais pas trop, et puis ben, j'ai envoyé des exemples d'écrits, j'ai montré que je connaissais un peu le jeu, donc ça m'a aidé. J'ai eu un entretien hyper rapidement et j'ai été embauché directement.

L: D'accord.

C: Ça a été coup de chance. Beaucoup de chance.

L: Et tu viens, tu viens de Nantes ou tu ?

C: Non, je viens de Seine et Marne.

L: Ah oui, Seine et Marne ? Ok.

C: Oui, je n'étais pas très loin de Paris et du coup j'ai déménagé.

L: Ok, ben comme moi, je viens de Chelles à la base, je ne sais pas si tu connais...

C: C'est vrai ? Ben oui ! Oui, oui je connais, j'étais pas loin à la fac, j'étais à Marne la Vallée du coup.

L: Ah ben, oui avec Disney juste à côté... Seine et Marne ! C'est marrant qu'on se retrouve à Nantes ! (rires) Bref. Euh, et du coup ben ton métier maintenant ça consiste en ?

C: Alors en fait, euh, à la base pour... ça marche par épisode le jeu, ben j'imagine que tu vois. Donc pour chaque épisode en fait, je... Ben je concerte euh, ma directrice créa, qui est un peu la big boss... La big boss du jeu et c'est elle qui décide un peu de la direction de...

L: C'est Stéphanie, c'est ça ?

C: Oui, que doit prendre le jeu, quoi. Et donc du coup c'est elle qui donne les grosses grosses lignes directrices j'ai le droit de proposer des idées aussi, elle valide ou elle valide pas, et ça c'est plutôt pour le storyboard ou... Voilà, on se concerte, moi je l'écris, elle le valide, et après moi la grosse partie de mon travail c'est surtout les dialogues.

L: D'accord.

C: Et euh, voilà, donc de broder autour des grandes lignes directrices qu'on peut avoir pour un épisode, donc des fois je peux partir de pas grand chose et devoir, développer avec, euh, avec le peu que j'ai quoi.

L: Ok, et tu es là depuis quand ?

C: Euh, ça va bientôt faire un an, je suis là depuis fin octobre de l'année dernière.

L: D'accord, donc oui, c'est encore récent.

C: C'est quand même récent.

L: Et ça va, ça te plaît ?

C: Oui ! (rire)

L: Ok, ben super ! Moi ce qui va, ce que je vais essayer de cerner c'est vraiment ton rôle dans la mise en place de, euh, ben de l'univers de jeu. Est-ce que... tu avais déjà joué au... Au jeu ?

C: Oui, je le connaissais déjà, assez bien, et du coup c'est pour ça que ça a été facile pour moi de me lancer dans l'écriture des épisodes, je connaissais l'univers, je connaissais les personnages et tout, donc... Hop, hop, hop.

L: D'accord.

C: J'ai pu enchaîner, euh, assez rapidement.

L: Et tu avais déjà joué à des jeux de ce style ou ?

C: Ben non, parce qu'en fait justement j'avais cherché voir si il n'y en avait pas d'autres, et je n'en avais pas trouvé en français, parce que je ne parle pas anglais... Il y en a qui sont en anglais, il y en a qui sont en japonais... Et du coup, ne parlant pas les langues, du coup je ne connais pas d'autre otome game malheureusement. Mais j'en ai vu là qui sortent, qui... Ca fleurit un peu dans tous les coins sur les applis mobiles et...

L: Oui ça commence. Peu en français encore.

C: Et, oui, peu en français mais du coup j'ai vu vite fait certains qui commencent... A émerger, euh. Mais ça n'avait pas l'air... Ca n'avait pas l'air top, top.

L: Oui, ça... (rires) C'est pas faux non plus. Euh, et toi tu, du coup ce jeu tu le définirais comment ? De ton point de vue ?

C: Hum, je dirais euh, ah c'est quand même un jeu pour les ados, on ne va pas se mentir. Un jeu un peu romantique avec euh... Je reconnais aussi, pas mal de clichés, mais euh, je pense qu'il faut l'aborder soit... On peut l'aborder au premier degré, donc si on, si on est plus jeune, et qu'on a envie de rêver un peu... Ou euh, on peut très bien y jouer étant plus vieille et euh, avoir un peu de recul et, et voilà, et trouver ça drôle et trouver ça sympa quoi. (rire)

L: Oui ! Donc toi, tu es joueuse, tu te considères comme une grosse joueuse ? Une joueuse assidue de jeux vidéo ?

C: Euh, non, non. Non pas du tout. Genre, ça je l'ai découvert un peu par hasard euh, pendant des heures ou je m'ennuyais j'étais tombé dessus un peu comme ça et puis, euh, je me suis dit « oh c'est marrant je vais continuer ».

L: D'accord.

C: Assidue euh... Enfin celui-là en l'occurrence oui, j'y avais quand même bien joué mais... J'ai jamais payé pour euh, pour pouvoir avancer ou quoi. C'est plus de la curiosité qu'autre chose, quoi.

L: D'accord, et ta relation avec les jeux vidéo en général tu ?

C: Pas très poussée ! (rires)

L: Pas très poussée, d'accord.

C: Enfin moi, à part Les Sims, et un jeu de combat de temps en temps... (rires)

L: Non, mais c'est possible, justement ! Donc les termes, tu m'as dit un terme tout à l'heure, c'est... Ca commence par un O.

C: Par un O ? Otome game ?
L: Otome game. Est-ce que c'est clair ?
(Quelqu'un entre)
X: Tout se passe bien ?
L: Tout se passe bien !
X: Si tu veux aussi, j'aurais un peu de temps...
L: Ah, Laurent c'est ça ?
La : Oui c'est ça.
L: Ok, ben, je vais... J'aimerais bien.
La : Oui ?
L: Je ne sais pas jusqu'à quelle heure j'en ai mais euh, pour l'instant, je n'ai encore que deux entretiens cet après-midi donc...
La : Je suis là jusqu'à 6h30 donc...
L: Ou demain matin je suis là aussi, au pire.
La : Demain matin, très bien. Ça me va.
L: Merci beaucoup
La : Tu me diras ! Je prends un petit créneau et...
L: Merci c'est super !
(Laurent s'en va)
C: Le chef de projet ! (rire)
L: Carrément ! Top ! (rires) Et, oui... Otome game, donc c'est un terme que tu connaissais déjà avant ?
C: Et ben, non je l'ai appris quand, euh... En fait je connaissais... Oui, non, je ne connaissais pas du tout le terme mais je, c'est quand on m'a... On m'a fait passer en fait des tests. Avant, avant de pouvoir accéder au véritable entretien. Et euh, dans la consigne il y avait marqué euh... « Comment dans tout otome game, écrire dialogue, comme si, comme ça »... Et là j'ai cherché, otome game ! Otome game ! Qu'est ce que c'est ? Et c'est là que j'ai appris le nom du genre... Mais sinon...
L: Oui sinon...
C: Sinon j'aurais dit jeu à scénario, jeu de drague à scénario ? (rires) Je ne savais pas trop !
L: D'accord. Et aujourd'hui tu saurais le définir ce genre ?
C: Euh, je, bah...
L: Ou c'est encore un peu flou ?
C: Euh, je crois que justement pour moi, d'après ce que j'ai compris c'est jeu de drague. En fait. Jeu de drague, peut-être orienté uniquement pour les filles, du coup. Parce que je crois que le genre existe aussi pour les garçons et euh... Peut-être que ça porte un autre nom et...
L: Oui ça porte un autre nom.
C: Ça ne ressemble pas exactement (rires) c'est pas le même univers sûrement !
L: Non, c'est vrai ! Oui, oui. C'est bishojo, si un jour ça t'intéresse... peut-être que tu as envie d'aller explorer ces univers... Oui c'est tout à fait différent... ça c'est sur. (rires) Et tu connaissais déjà un petit peu, euh... Le jeu est très orienté ben du coup... Otome, donc ça vient quand même, d'une grosse influence culturelle de l'univers shojo aussi. Donc tout ça tu connaissais avant d'entrer ou ?
C: Pas très bien.
L: Pas très bien non plus ?
C: Non, pas très bien. Je suis euh, je suis un peu arrivée par hasard, je n'étais pas trop dans la culture que peut avoir ma... Ma directrice créa, donc stéphanie ou même, euh... L'autre scénariste qui travaille sur Eldarya, elles étaient vraiment à fond là dedans, et puis moi je suis arrivée un peu comme une fleur, je me suis dit... Moi j'aime bien écrire, alors euh... (rires)
L: Je pense que pour le poste c'est important !
C: Je suis diplômée de littérature, est-ce que ça peut aider ? (rires) Donc du coup ben je me suis adaptée en fait. J'essayais surtout de m'adapter même si c'était pas mon domaine de... De prédilection à la base.

L: D'accord. Ok, et travailler dans l'univers des jeux vidéo ça, c'est quelque chose qui t'attirait ?

C: Ben pas spécialement, mais je savais que un domaine, un petit peu... Un peu comme ça, ça me plairait parce que... je ne suis pas quelqu'un... Ben, en fait après avoir été dans un environnement très scolaire pendant des années et des années je me suis dit... Dans une boîte un peu cool comme ça, c'est pas de refus, et puis ça correspond en plus à ce que je recherchais au final.

L: D'accord.

C: Mais, j'avais pas d'idée précise, envers le jeu vidéo, ou un autre domaine.

L: D'accord.

C: C'était, encore une fois c'était un peu le hasard.

L: Et je ne sais plus si tu me l'as précisé, c'était ton premier poste après être sortie de...

C: Oui. Oui, c'est mon tout premier poste.

L: Ok, super. Félicitations !

C: Merci.

L: Du coup, les modèles économiques, les catégories, les gameplay... Ça c'est des choses qui sont un petit peu en dehors de ton, de champ de travail ?

C: Oui ! (rires) Oui, oui un peu...

L: C'est pas quelque chose qui t'intéresse, toi tu es vraiment sur...

C: Bah moi c'est vraiment pure création là pour le coup (rires)

L: Non, mais c'est sur ! Mais je sors justement de tout ce qui est... (rires) Place industrie, place sur le marché. Enfin, tu sais déjà comment se positionne un peu le jeu sur le marché ?

C: Oui, un peu ben en fait on des compte-rendus un peu en réunion tous les mois d'ailleurs demain matin, il y en a une. Je sais pas si tu sera encore là mais...

L: Si, si je serais dans le coin, mais... Yoann m'a prévenu qu'il y avait des réunions le mardi.

C: Hum, ben. Ben là en l'occurrence c'est la grosse réunion avec, avec toute la boîte.

L: Hum. J'aimerais pouvoir y assister, mais je crois que je n'aurais pas le droit ? (rires)

C: Je sais pas, faudrait que tu vois, mais...

L: Oui, je ne sais pas si j'ai le droit, mais moi ça m'intéresse après pour d'autres raisons... Mais bon ! Euh, oui, oui, oui. Sur la question du support je ne sais pas si toi ça te... Ça te pose des contraintes de termes de création les supports qui sont proposés ?

C: Ben... Tu veux dire au niveau des réactions de la communauté etc ?

L: Non, plutôt le fait que ce soit développé sur une plateforme mobile ou sur une plateforme en...

C: Ah oui, ben...

L: Je ne sais pas ce que ça change du coup pour le travail de scénarisation ?

C: Ben en fait pour l'application mobile, euh, il n'y a rien. Il n'y a rien qui change ça doit être adapté je ne sais pas trop comment ça fonctionne. Moi, euh, moi ce que... Tout ce dont je m'occupe c'est une fois que j'ai écrit le... Le scénario, en fait on a... On a une admin, développée par mes très chers confrères, et que moi je, j'ai du apprendre comment ça fonctionnait, c'était ça. Par contre c'était vraiment le dépaysement total, quand je suis arrivée, je me suis dit... Je ne vais jamais savoir me servir de cette plateforme, ça va être impossible, j'ai pas été formée pour ça... Et puis au final, c'est, c'est quelque chose d'assez clair mais je pense qu'il faudrait que je te montre en fait pour que... Pour que tu comprennes.

L: Il me semble que ce matin, Noémi m'a montré une plateforme mais je ne sais plus...

C: En fait c'est... hum...

L: Il m'a montré la leur, et il m'a montré un truc, il ne voulait pas y toucher !

C: Ça sert à plein... Oui, des fois eux-même, ceux qui ne l'ont pas développée ils se, ils ne savent même pas à quoi sert tel bouton. Oui, ça dépend qui, moi du coup, pour ce qui est admin épisode, parce que, ça peut servir à différentes choses... Ça peut être euh, intégrer les dessins, que ce soit les décors, les tenues des personnages... Ou euh, qu'est ce qu'on a d'autre ? Les objets aussi, les petits objets à ramasser quelques fois dans les épisodes, ça peut servir à ça. Ça sert parfois aussi à intégrer ben le texte. Euh, les bulles avec les petits personnages, ça c'est moi qui le fait du coup quand... Une fois que j'ai fini de, de créer l'épisode mon rôle c'est d'agencer les... Les scènes les unes avec les

autres.... Parce que du coup je ne sais pas si tu vois comment ça se présente, ça fait comme un arbre en fait. Tu as des embranchements, tu peux avoir une scène de départ, et puis... Voilà selon, avec quel garçon tu vas te retrouver par exemple, selon tes choix, hop, hop, hop ça fait un petit arbre et puis ça grossit grossit et.... Ca peut être hyper complexe !

L: Oui c'est ce qu'il me disait... Ca fait des trucs tentaculaires...

C: C'est ça. Donc on a des, des conditions, des conséquences qui se greffent sur chaque scène. Donc voilà, ça part dans plein de directions et c'est assez prise de tête par moments quoi. Mais oui du coup si tu n'as pas vu comment ça se présente c'est peut-être un peu.

L: Ben on pourra peut-être aller regarder tout à l'heure, juste pour que je voie...

C: Oui, après. Que tu vois comment c'est fichu oui.

L: Comme ça après quand je reprends l'entretien ça me permet de mettre... De voir un peu mieux de quoi on parle exactement. Et oui, est-ce que tu pourrais m'expliquer comment vous procédez par exemple pour créer un épisode.

C: Tu veux dire quand...

L: Hum, à partir de... Voilà, qui pose l'idée, quelles sont les différentes étapes en fait pour arriver jusqu'à la création finale ?

C: Eh bah en fait... De toute façon c'est pas compliqué je suis pratiquement toute seule là-dessus.

L: D'accord ! (rires)

C: Ce, c'est... C'est vraiment ma directrice créa qui sait à peu près... Ben par exemple elle me dit tel ou tel épisode, j'ai bien qu'ils fassent un pique-nique, et puis, euh... Après c'est moi qui propose des idées et elle valide, donc... Je sais pas, il faut... En fait il faut déterminer quelles seront les grandes étapes donc... Par exemple l'héroïne, elle décide qu'elle va aller au centre commercial et qu'il y a une grande virée au centre commercial avec ses copines. Donc c'est à moi de dire bon ben, à tel moment de l'épisode, je voudrais qu'elle aille là, avec telle personne. Il va se passer ci, ça, ça... Elle peut se disputer avec... Elle peut, elle peut devenir plus amie avec telle personne... Et du coup c'est ma chef qui valide, ou pas. Mais euh, il y a en général le gros point de chute... Là par exemple l'épisode qu'on est en train de faire, ça va être... Le bisou avec le garçon qu'on drague depuis le début donc... (rires)

L: Ah enfin !

C: Oui mais voilà ! Il y a des gros trucs comme ça où... Où clairement moi je ne suis pas non plus totalement libre. Moi j'écris quelque chose et puis après... Après... Ma chef valide ou valide pas.

L: Oui.

C: Des fois elle peut corriger juste des petits détails, et puis des fois ça va être... Tout une séquence à reprendre... ça dépend. Mais moi après, je suis pas genre organisée, parce que j'écris un peu au feeling... (rires)

L: Mais c'est normal les créatifs, c'est ça !

C: Donc voilà je fais un petit storyboard. Et là mon storyboard il fait... Il fait même pas deux pages et mon épisode il fait 100 pages donc c'est pour te dire à quel point je... je me laisse un peu... Un peu vivre quoi !

L: Euh, storyboard ? Moi je viens de l'univers audiovisuel, donc j'ai pas forcément... Je pense qu'on a pas la même vision du storyboard ? Moi je vois les petites images...

C: Ah oui, non c'est pas ça...

L: Toi ça se présente comment ?

C: Nous c'est plutôt un... Un résumé quoi. C'est vraiment un résumé, euh... Des idées principales de ce qu'on voudrait avoir dans l'épisode, ce qu'il y aura automatiquement euh... Et après, euh ben moi au final je brode. Parce que quand tu vois que le storyboard fait deux pages et que l'épisode en fait 100...

L: Oui... Je... J'ai... (rires) C'est bizarre ! Pour faire l'écriture d'un épisode ! 100 pages ?

C: Ben là, celui là ça va être un gros gros épisode. Mais sinon, euh... Par exemple quand je suis arrivée ici le premier que j'ai fait il en faisait 60.

L: C'était lequel ?

C: C'était le 23, moi je suis arrivée au 23.
L: D'accord. 60 pages. Sauf que je me souviens plus c'est quoi le 23.
C: 23 c'est euh, Nathaniel qui va... Qui va... Comment dire... Se faire émanciper...
L: Ah!
C: Parce que on découvre que... Je sais pas si tu en es là en fait.
L: J'ai fini.
C: Ah tu as fini ?
L: Oui.
C: Ben c'est quand on va chez ses parents et que l'héroïne découvre qu'en fait c'est un enfant battu et voilà. Moi je suis arrivé là et...
L: Ah c'est quand on arrive chez ses parents ? Oh la la, c'est pas un moment... (rires)
C: Oui, moi je suis arrivée à ce moment là ! Et je me suis dit « ah ben dis donc c'est l'épisode le plus joyeux ! » (rires)
L: Oui c'est ça !
C: Alors que jusqu'à maintenant c'était vraiment euh... Cui cui, les petits oiseaux, petits cœurs. Et moi je suis arrivée je me suis dit bon, ben c'est bien. Au moins le jeu prend une tournure peut-être un peu plus mature et peut-être que... Je peux essayer de faire un peu les choses différemment. De toute façon je ne pouvais pas avoir exactement la même façon de faire que... Que celle qui était là avant moi donc...
L: Non, c'est sur. C'est normal, c'est pour ça aussi... Enfin du coup tu as pu jouer a tout le... Du coup tu as suivi toute la trame de l'histoire ? Pour pouvoir écrire ?
C: Euh, oui, oui, oui. J'ai tout joué aussi.
L: D'accord.
C: J'avais déjà pratiquement tout joué aussi en arrivant donc euh, je les ai refait une fois, ils me les ont fait refaire pour être sur que j'avais bien compris... (rires)
L: Pour que ce soit intégré ! (rires) Toi aujourd'hui tu joues !
C: Oui voilà c'est ça pendant deux jours je n'ai fait que jouer ! (rires)
L: C'est pas mal pour un premier jour de travail.
C: Et je ne fais encore que jouer des fois, parce que après l'intégration du coup, il y a les tests.
L: Ah oui !
C: Donc c'est moi qui teste en premier ben, mon épisode parce que...
L: Ah tu fais les tests aussi...
C: Ben oui parce que je dois repérer en fait à quel moment j'ai pu faire des erreurs au cours de l'intégration. Et il y a certaines erreurs euh, que tu peux, que tu ne peux réparer que quand c'est toi qui a monté le truc parce que sinon on va se dire « ah oui, là ça bloque, mais on ne sait pas d'où ça vient, on ne sait pourquoi, c'est pas moi qui l'ai fait ! » (rires) Du coup je suis un peu obligée de tester !
L: D'accord.
C: Et une fois que j'ai un peu déblayé le terrain, je fais tester, aux membres de l'équipe, aux modérateurs etc.
L: D'accord. Euh, donc. Tu as plein de fonctions en fait ! J'essaye de résumer...
C: Ben au final ! Au final oui !
L: J'essaye de résumer dans ma tête donc... Tu scénarises, tu fais aussi le...
C: L'intégration.
L: Intégration. C'est ça.
C: Oui. On appelle ça comme ça.
L: Donc c'est mettre dans les cases, c'est... Faire la tentacule c'est ça ?
C: Oui voilà c'est ça ! (rires) C'est agencer les séquences comme il faut, euh... Voilà.
L: Ok. Je disais ça comme je l'imagine, pour l'instant c'est vraiment... C'est encore assez flou...

C: C'est un peu mettre en ligne... Alors je dis ça comme ça, mais... Quand je le fais c'est pas vraiment en ligne puisque les joueuses ne le voient pas quoi. C'est juste mettre à disposition sur la plateforme pour que ça puisse être joué après.

(Interruption, quelqu'un propose des bonbons que j'ai rapporté)

L: Donc, ah oui on était là... Donc intégration... Test. Il y a d'autres choses que tu ferai en dehors de l'écriture du coup ?

C: Alors, si éventuellement j'ai le temps, des fois je re... Enfin vraiment quand j'ai le temps, mais là c'est... c'est... C'est hyper chaud parce que les épisodes sont de plus en plus long à écrire...

L: Oui ! J'ai l'impression qu'ils s'enchaînent de plus en plus vite aussi.

C: Et... Ben... Ben en fait ils sont censés s'enchaîner à un rythme à peu près régulier depuis que je suis arrivée... Je suis arrivée moi on m'avait dit : tous les mois et demi, il faut sortir un épisode, ou tous les deux mois. Là maintenant c'est passé à tous les deux mois parce qu'ils sont vraiment longs quoi.

L: Ah d'accord. Ah oui, je crois que en fait c'est parce que j'ai beaucoup moins de temps... Donc j'avais l'impression qu'ils sortaient plus vite !

C: Mais les joueuses ont quand même... Nous ont quand même remonté ça en disant « oui, c'est beaucoup plus rapide qu'avant ». Mais c'est qu'avant en fait euh, il y avait... Ils avaient eu des problèmes avec la personne qui était là avant moi et... L'année avant que j'arrive ils avaient sorti je crois deux épisodes dans l'année. C'est pour ça que tout le monde a été un peu surpris par le changement de rythme... Brusque ! Tout le monde s'est dit mais d'où ça vient ? (rires)

L: Une motivation...

C: Ouais une motivation intense ! (rires)

L: Non, non, c'est juste le changement de scénariste.

C: Voilà en gros c'est ça.

L: Et quand tu as le temps tu me disais, tu fais ?

C: Ah oui ! Alors du coup, euh, ah ben si j'ai le temps, j'essaye de repasser sur les anciens épisodes... Parce que des fois il y a des... Comment dire des petits bugs qui n'ont pas été résolus donc... En général c'est les internationaux, les traducteurs qui nous remontent ça, parce que ben du coup ils ont une vision plus large. Il y a plein de pays qui testent, donc euh, hop il y a des petits bugs cachés que... Qu'on ne connaît pas forcément et voilà, si j'ai le temps, j'essaye de regarder d'où vient le problème en général c'est pas... C'est sur des épisodes qui ont été faits il y a longtemps !

L: Ah oui.

C: Donc je farfouille j'essaye de trouver d'où vient le problème.

L: C'est ceux que tu n'as pas fait du coup...

C: Donc c'est plus compliqué et pareil si j'ai le temps, euh, j'essaye de repasser un peu sur l'orthographe... Les problèmes de raccord avec, euh... La manière dont ont été faits les épisodes avant et dont on les fait maintenant, il y a des petits codes à respecter qu'ils ne faisaient pas forcément au début et qu'on essaye de respecter maintenant. Voilà, repasser...

L: Hum, du genre ?

C: Par exemple hum...

L: Qu'est ce que tu appelle des petits codes ?

C: Par exemple si on veut terminer un épisode euh, un truc tout bête maintenant on met en majuscule sans parenthèses, alors qu'avant c'était un peu... Chacun fait comme il faut donc on essaye de faire en sorte que ce soit un peu plus visuel quoi. Que ça soit pareil tout le temps...

L: Juste des... De l'uniformisation, par rapport à ce que...

C: Voilà, c'est ça.

L: Par rapport à ce qui a été fait avant... Ben ce sont des petits choses, je pense qui prennent beaucoup de temps ?

C: Oui, voilà. Mais même replacer les personnages parce qu'avant ils étaient un peu... Oh, on sait pas trop, un coup il est tout petit, un coup il est hyper grand, donc voilà... Placement des bulles qui

sont à trois kilomètres des personnages, voilà des trucs comme ça. Et l'orthographe aussi... Parce que c'est... Pas pour balancer mais...

L: On vous en remonte souvent des fautes d'orthographe ?

C: Ben la personne avant moi elle avait un petit souci d'orthographe je pense ! Donc du coup... euh... (rires) Donc j'essaye mais c'est vraiment, c'est vraiment quand j'ai du temps et ça, maintenant c'est plus très souvent donc... Malheureusement j'aurais bien aimé repasser sur tout les épisodes méticuleusement mais bon...

L: Si j'avais su j'aurais tout noté ! (rires) Parce que j'enseigne aussi à côté de, de la thèse. Et du coup les fautes d'orthographe c'est le reflexe !

C: Ca pique un peu les yeux des fois...

L: Oui, de toute façon moi, toutes les fautes me sautent aux yeux d'un coup... C'est l'oeil entraîné !

C: Alors du coup ! Est-ce que tu as remarqué qu'à partir de l'épisode 23, il y avait moins de fautes ou pas ?

L: Ah oui, oui oui. Mais oui, justement je me suis dit : ah ben ils ont payé un correcteur, ou je sais pas... (rires)

C: Non !

L: Il n'y a pas de correcteur du coup ?

C: Non, ben en fait il n'y a pas de correcteur mais c'est des fois on peut avoir nos modératrices qui nous... Qui nous remontent des fautes. Voilà les gens quand ils testent des fois ils voient des fautes que moi je n'avais pas forcément vu...

L: Ben non, mais ça c'est quand on écrit on... Non, c'est ça quand on se relit... C'est le problème de l'écriture... Quand on se relit soi-même... On ne voit jamais...

C: Oui ben voilà... Même moi des fois quand je me relis, j'arrive à en trouver ! Donc voilà ça se fait progressivement... Et puis bon il y a sûrement des fautes que personne ne verra jamais et qui resteront... (rires)

L: Oui et puis il y a aussi des trucs qui sont tellement compliqués de la langue française que... Qui vont rester... Qui vont rester cachés !

C: Donc voilà ça c'est une toute petite partie, ça c'est vraiment, quand j'ai le temps.

L: Oui, euh du coup... Je t'aurais bien demandé deux schémas, un de l'organigramme, et un de ton travail parce que je m'aperçois que ton travail c'est vraiment... Mais je, je le ferais moi-même à la limite. Donc je vais te faire un petit exercice. Tiens, prends ça, dans le sens que tu veux... Euh, si tu peux me faire un dessin, schéma, de... De ce que, un petit peu de l'organigramme, l'architecture de ce qui gravite autour de toi, des gens avec qui tu dialogues, euh... Voilà.

C: Dans mon équipe ? Dans l'équipe du jeu Amour Sucré ?

L: Ou dans l'équipe... Ou dans l'équipe du jeu Amour Sucré ou dans la boîte en général, parce que je ne sais pas avec qui tu as, des contacts, avec qui tu dialogues, ça dépend des... Par exemple pour le retour des joueuses, peut-être qu'il y a la communication qui du coup, vient vous rapporter des trucs...

C: Je ne suis pas très schéma donc je ne sais pas comment je vais organiser ça...

L: Tu fais, tu fais comme tu le sens !

C: Hum... En fait tout dépend si tu parles de...

L: J'aimerais surtout savoir où tu te places en fait dans cette histoire...

C: Est-ce que c'est tu parles de manière hiérarchique ou vraiment au niveau du travail sur le jeu ?

L: Ah non, non, non. Au niveau du travail sur le jeu.

C: Ok.

L: Voilà.

C: Ok

L: Que ce soit... Voilà si tu dialogues de la même manière avec ton boss ou avec quelqu'un d'autre, je veux juste savoir comment tu dialogues avec les équipes et voir un peu comment ça circule tout ce... Toute cette création !

C: Hum. Euh, il y a la big boss.

L: D'accord.
C: Je mets big boss... (rires)
L: Ils mettent tous ça !
C: Et du coup, là, il y a... Il y a moi ! Et après, euh...
L: Un petit cœur ! C'est mignon, (rires) je l'attendais depuis le début de la journée le petit cœur !
C: Euh, après, hum... Si je dois faire une chaîne donc du coup ça veut dire que l'idée part d'elle après c'est surtout moi qui exécute.
L: D'accord.
C: Même si je peux donner des idées aussi mais bon les grandes idées c'est quand même la boss.
L: Oui ? Il y a des idées aussi qui viennent de toi ?
C: Oui. Ben par exemple l'épisode de l'explosion en salle de sciences...
L: Oui ?
C: C'était mon idée ! (rires)
L: Ça m'a fait rire ce truc...
C: Ah mais j'étais trop contente que ce soit accepté je me suis dit non ça passera pas !
L: Ah si, si. C'était génial moi ça m'a fait rire, j'étais morte de rire devant le gros « BOUM » !
C: Et j'avais demandé une onomatopée aussi, oui !
L: C'était excellent, ça m'a rappelé mes cours de sciences, nous aussi on avait fait exploser un truc. Avec... Un mélange improbable.
C: Mais oui voilà, ils ne voulaient pas me croire que ça existait !
L: Mais si !
C: J'ai dit moi ça m'est déjà arrivé (rires).
L: On avait même péte une vitre ! Franchement c'est un truc stupide on distillait de la lavande... Le truc c'est improbable que tu puisses faire exploser quoi que ce soit en distillant de la lavande... Mais nous le truc a explosé, ça a péte une vitre sur le côté et on a été privés d'expériences tout le reste de l'année. (rires) Ah, non. C'est pas que des caricatures, ça arrive !
C: Et donc, du coup... En fait après, ben, en bout de chaîne... Alors... Il y a... Alors comment dire les inter... C'est les traducteurs en fait.
L: D'accord, les internationaux.
C: Les internationaux... Et eux du coup le gros problème qui ont c'est que comme ils sont en bout de chaîne en général ils n'ont pas beaucoup de temps pour travailler... Parce que moi du coup je prends du temps, pour... Écrire, pour intégrer, pour tester. Eux ils testent aussi...
L: Oui.
C: Mais ils n'ont pas vraiment beaucoup de temps pour traduire parce que des fois...
L: J'ai cru comprendre qu'ils étaient très polyvalents.
C: Oui alors c'est... Oui, parce qu'ils traduisent et ils gèrent aussi leur communauté, donc tout ce qui est support de leur pays euh... Je ne sais pas comment ils font. (rires) Je sais pas comment ils font parce que ils ne traduisent pas que Amour Sucré...
L: Ah oui, ils sont sur tous les jeux.
C: Ils traduisent aussi les autres jeux Beemoov. Il y avait les mangas aussi à une époque donc...
L: Ils traduisaient les mangas aussi ?
C: Oui
L: Ah je ne savais pas que les mangas étaient édités aussi.
C: Pas tous les pays je ne sais pas trop, il faudrait leur demander mais... Certains pays sur, l'Espagne par exemple. Là c'est sur.
L: Oui, il faudrait que je discute avec... Luciana c'est ça ?
C: Oui, oui.
L: On m'a dit qu'elle avait un peu quelques réticences par rapport à la question du genre...Mais comme tu vois on en parle pas ! (rires)
C: D'accord !
L: Je n'ai pas eu besoin d'en parler jusque là...

C: Et, euh... Je ne sais pas... Dans notre côté je mettrai quand même aussi... Ah oui il y a les graphistes ! Ah j'ai oublié les graphistes ! Bon on va mettre... Hum, on va mettre les graphistes ici. (elle dessine). Les graphistes on est censés être un peu en partenariat quand même, parce que moi, euh... Par exemple, bon euh, je vais jamais leur dire comment faire leur métier, ils savent bien mieux que moi, mais euh, quand même ils me consultent pour savoir si ça correspond bien à ce que j'attendais par rapport à l'histoire...

L: Ah les descriptions...

C: Voilà, les vêtements, même les illustrations. Donc Stefanie elle est aussi... Graphiste.

L: Elle est aussi graphiste, donc elle a les deux fonctions... D'accord.

C: C'est ça donc, elle, elle fait les illustrations. Euh, voilà quand même on en discute toutes les deux, on essaye de se mettre d'accord sur ce que l'on veut. Bon clairement quand elle n'est pas d'accord sur un truc il n'y a pas moyen de la faire changer d'avis. (rires)

L: D'accord.

C: Je peux dire éventuellement, ce que moi je vois, comment je vois les choses et puis on en discute toutes les deux. Euh, On a aussi des fois, Mika qui fait les décors mais qui travaille surtout sur Eldarya. Mais des fois il fait des décors pour Amour Sucré.

L: Qui ça ?

C: Mickaël.

L: Mickaël d'accord.

C: Oui. Donc, pareil avec lui je discute, des fois je peux lui montrer des photos si je vois ça... Plutôt comme ça, voilà.

L: Oui.

C: Et on a Sinead qui est assistante graphique, et qui va me faire tous les petits objets et euh, toutes les déclinaisons des couleurs de tenues par exemple.

L: Hum, d'accord.

C: Donc voilà, on travaille aussi un peu main dans la main. C'est à elle que... Ah oui, elle fait les expressions aussi, les différentes expressions des personnages. Donc je lui fais une petite liste de courses à chaque épisode, (rires) alors, là... Voilà, là... Il y a une petite liste, alors il me faudrait trois baguettes de pain et j'aimerais bien que Rosalya tire la langue, ou que Kim soit triste ou voilà des choses comme ça.

L: D'accord. Ah c'est pour ça qu'on a des nouvelles expressions !

C: Oui voilà ! Il y en a plus maintenant. Et parce que au début, quand je suis arrivée, j'ai dit « oui par contre, j'aimerais bien, je trouve que Armin là, je ne peux pas lui faire dire ce que je veux, parce que ça ne va pas, il n'y a aucune tête qui va avec et... Et c'est là que j'ai commencé euh, à travailler vraiment main dans la main avec Sinead et... « Et vas-y demande-moi, moi je suis là aussi pour faire les expressions donc hésite pas ». Et du coup, fallait pas me dire ça parce que je me suis un peu lâchée en lui demandant des listes à chaque fois. (rires)

L: C'est pour ça ! J'avais remarqué qu'il y avait des expressions, enfin moi je suis avec Castiel donc j'avais remarqué qu'il y avait des expressions notamment celle des yeux grands ouverts qui étaient arrivés assez récemment.

C: Oui, oui oui. Oui j'ai demandé j'avoue. Je demande un peu trop des fois je lui dis « tu m'arrêtes, hein, s'il y en a trop » ; elle me dit « mais non, non, non. C'est bon, ils méritent d'avoir des expressions » !

L: Moi j'ai trouvé ça génial.

C: Et donc, je mettrai aussi... Ma copine, Madeline.

L: Donc elle qui est ?

C: Support. Ah tu veux que je te note peut-être, euh...

L: Je, j'aurais la traduction après au pire, mais je veux bien que tu me mettes, support.

C: Donc c'est elle qui va... Ouais. Du coup elle n'est pas là aujourd'hui donc tu ne la verras pas.

L: Oui, je ne la verrais pas. Ça va être difficile...

C: En fait, elle, elle va avoir tous les retours des joueuses en direct, elle va surveiller le forum, etc. Donc c'est elle qui va me faire remonter les problèmes s'il y a des bugs, des gens qui sont bloqués, ou des joueuses qui se plaignent et tout. Donc euh, est-ce que c'est un réel problème ou pas, comment on va le gérer... Est-ce qu'il faut changer des choses. Donc elle, elle remonte un peu les problèmes. Après ça remonte comme ça... Moi je... Moi j'analyse le truc, j'en parle avec Stéphanie et... On essaye un peu de gérer tout ça. Bon. Et sinon quand même. Là je vais mettre euh... Laurent, qui n'est plus là ! (rires)

L: Au moins je vois qui c'est !

C: Donc je vais mettre... Chef de Projet... Euh... Donc Laurent, lui, c'est pas un créa, donc il se, il se mêle pas vraiment de ce que je fais au niveau du scénario et tout, lui il est plutôt là pour me dire, pour me rappeler mes deadline et me dire... Si je suis en retard, si je suis avance, voilà !

L: D'accord, très bien !

C: Il fait des points avec nous en réunion... Comment est-ce que j'avance, est-ce que j'ai des problèmes, etc-ce que il faut que je fasse des heures sup', euh... Voilà ! (rires) C'est un peu, c'est un peu la tâche ingrate du coup.

L: Oui mais, il faut parce sinon...

C: Oui, voilà. C'est les personnes avec qui je travaille directement je dirais.

L: D'accord. Ben de toute façon en discutant on va voir si...

C: Là c'est plutôt, en début de chaîne, là c'est plutôt au même niveau et là c'est... Les pauvres en bout de chaîne, qui en général reçoivent tous les problèmes derrière, si ça n'a pas été fait en amont. (Rires)

L: D'accord ! Donc ça c'est vraiment sur la création des épisodes, et... Par exemple avec les développeurs, comme j'ai vu Noémi ce matin ? Il n'y a pas de...

C: Hum, ben je n'ai pas beaucoup, beaucoup de... De choses à voir avec eux, euh. C'est juste que, ben en fait certains ne connaissent pas forcément bien l'admin. Donc par exemple...

L: L'admin ?

C: L'admin, ben c'est ce qui sert à intégrer les épisodes.

L: Ah d'accord ! C'est comme ça que ça s'appelle le...

C: Oui, on appelle ça l'admin. Et du coup moi j'ai l'habitude de l'utiliser. Si, eux des fois aussi ils ont des tickets de joueuses qui sont bloquées et euh... Et du coup ils ne savent pas trop où aller voir au niveau de l'épisode, euh... Quand il y a un souci ils ne savent pas trop où chercher donc...

L: Hum, Pour gagner du temps...

C: Pour gagner du temps ils me demandent mais c'est pas non plus hyper souvent parce qu'ils ont... Leurs propres problèmes à régler ! Et donc, voilà.

L: Oui, donc pour la création des épisodes vous ne dialoguez pas directement avec eux...

C: Non, non, non.

L: Ils reçoivent un cahier des charges avec ce qu'il y a faire ?

C: Voilà c'est ça.

L: Et ils l'intègrent après. Ok, d'accord.

C: Bon, c'est marrant parce que je vois je me suis mise vraiment au centre mais... Je crois que j'ai... J'ai vraiment.

L: C'est parce que je te l'ai demandé par rapport à toi, c'est normal ! (rires) T'inquiète pas, ne te prends pas pour une égocentrique pour autant !

C: En plus je me suis fait un petit cœur quoi !

L: C'est normal, c'est normal. On est là pour parler de toi. Normal (rires)

C: Donc voilà, je ne sais pas si tu as besoin d'autre chose, ou...

L: Ben ça me paraît pas, puis de toute façon je te dis on va encore discuter, on a encore un peu de temps. Donc on va voir ça. Donc tu me dis que les idées viennent... De Stéphanie.

C: Hum, hum.

L: Et donc toi, tu mets quand même pas mal de choses en place ? Alors. Là je vais te poser une question très compliquée. (rires) Parce qu'en général, les créatifs ne savent pas dire comment ils créent.

C: Eh oui.

L: Mais est-ce que toi, comment tu prends tes idées, tes inspirations... Peut-être que tu lis, tu vas avoir des...

C: Hum, en fait je m'inspire aussi pas mal de la vie réelle. C'est pas rare que je glisse des petites références à des phrases qu'on a pu sortir la journée au boulot... Ou des situations qu'on a vécu euh, ouais, pendant la journée même, ça va se retrouver des fois, des fois dans les épisodes. Mais ça j'avoue c'est vrai c'est quand je sèche un peu... Je me dis, bon qu'est-ce qu'il pourrait dire à ce moment là ? Et là, hop. Je prends un truc de la vraie vie, des fois je le déguise un peu pour pas que ce soit trop... Trop grillé tout de suite, mais euh, ça, ça peut m'aider. Euh, sinon, euh... Je ne sais pas si je saurais dire, sûrement des films, oui, des livres, des films que j'ai vu...

L: Oui, des films, des influences...

C: Je pense que ça vient de là. Je pense... (rires)

L: Oui. Et du coup tu lis... Tu t'intéresses à... Enfin, tu lis, tu regardes beaucoup de choses qui ont attiré à ce type d'univers ou pas ?

C: Non ! (rires)

L: Non ?

C: Non, non, non... Je sais pas, je crois que je n'ai lu aucun manga dans ma vie. J'ai du en lire un ou deux peut-être pour faire plaisir à ma cousine, mais euh... C'est tout. D'ailleurs c'est ma cousine qui m'avait fait découvrir Amour Sucré.

L: D'accord.

C: Et euh... Sinon au niveau des...

L: Une petite cousine ? Une grande cousine ?

C: Non, une petite... Enfin une plus petite, maintenant elle est... Elle est en terminale, donc elle n'est plus si petite !

L: Ah oui, donc c'est plus une petite ! Attention !

C: Donc il y a quelques années déjà. C'était il y a peut-être deux, trois ans. Donc elle avait encore à peu près l'âge...

L: Oui, c'est ça 15 ans...

C: Hum, hum.

L: 15 ans c'est l'âge ? Enfin je ne sais pas si tu, tu es un peu au fait de la cible du jeu, tout ça ? Est-ce que tu le prends en compte du coup ?

C: Ben fait fait, franchement... Oui des fois aussi je lis les avis des joueuses, bon même si des fois ça fait mal... Je ... En fait je me dis que certains, il y a quand même pas mal de critiques qui sont bonnes à prendre et voilà pour les autres il faut prendre du recul parce que sinon...

L: Ah non, sinon tu peux pas... (rires)

C: Sinon tu, tu t'enfermes chez toi, et tu ne fais plus rien ! (rires) Parce que bon, ça rage, ça rage pas mal sur le forum mais bon... Et oui, j'ai l'impression qu'on a des, autant on a des joueuses très très jeunes... Je dirais à peine plus d'une dizaine d'années. Et euh, des fois on a des mamans quoi.

L: Oui ! Sur le forum il y a de tout.

C: Donc ça... Il y a vraiment de tout. Tu vois le cœur de cible, je dirais je sais pas... 13/14 ans, peut-être ?

L: Oui, c'est ça... Je pense que c'est ça.

C: Bon, précoce hein, après...

L: Oui, toi comment tu le vois ? 13/14 ans.

C: Oui.

L: Et du coup tu penses aussi ton scénario pour 13/14 ans ?

C: Oui, ah ben oui, je... Je me bride quand même, je sais qu'il y a des choses que je ne peux pas dire, des choses que je ne peux pas faire quoi.

L: D'accord.

C: Faut quand même, faut quand même rester, euh... Dans le cadre, euh, d'une romance, d'une romance un peu mignonne. On peut être drôle des fois, on peut dire deux trois gros mots, mais je me limite à certains personnages. Si Castiel lâche un « merde » euh...

L: Oui, c'est pas grave.

C: C'est pas trop grave mais bon, je vois pas la suzette dire : « oh putain de merde ! » Voilà quoi (rires) j'essaye, j'essaye de rester quand même, dans la logique euh, de l'histoire et puis euh... Je ne sais pas après si ça va évoluer par la suite, si on pourra donner un peu plus de maturité, ou...

L: A voir, je ne sais pas si les joueuses grandissent ou si elles restent... Parce qu'il y a en a qui grandissent avec le jeu...

C: Mais il y en a certaines qui nous ont fait des petits pavés, en nous disant, « oui c'est dommage, moi je suis une fidèle joueuse »

L: J'ai vu ça aussi.

C: Tu en as fait aussi ?

L: Non, non, je ne l'ai pas fait, j'ai vu les pavés sur le forum, je me suis dit whoa... (rires)

C: Des fois on les lit ! Et voilà il y en a qui ont grandi un petit peu avec le jeu et qui aimeraient bien passer à autre chose, mais le problème c'est qu'on a aussi beaucoup, beaucoup de joueuses qui sont très jeunes et bon... On est un peu tiraillés entre, entre ces deux pôles. Voilà, donc... On essaye de contenter tout le monde, et c'est, c'est pas facile. Là on est un peu à une période, bon le jeu, on sait qu'il existe, on a cherché un moyen de se renouveler et...

L: Ça fait bientôt 5 ans ? Oui c'est ça...

C: Oui, et là on pense tenir le bon bout avec, en faisant sortir l'héroïne avec un des garçons. C'est pas une super bonne nouvelle pour moi parce que ça veut dire cinq fois plus d'écriture, parce que il y a cinq garçons ! Et que du coup l'histoire se splitte complètement ! Donc, euh... Voilà ! (rires) Donc on verra comment ça évolue !

L: Oh tu auras peut-être de l'aide après ?

C: Je sais pas. Je sais pas, on verra.

L: Je te le souhaite, mais bon, je vois mal... Si tu dois engager un scénariste pour chaque, chaque garçon. Après c'est un budget...

C: Oui c'est ça il faudrait un scénariste pour chacun !

L: Ce ferait « responsable Castiel », « responsable Nathaniel », etc. (rires)

C: Ah je ne sais pas lequel je choisirais ! Ce serait dur de les lâcher aussi !

L: Ah ben oui, parce que maintenant tu t'es attachée ?

C: Oui ! (rires)

L: C'est malin ! A tous les personnages !

C: Non, c'est vrai.

L: C'est vrai ça s'attache ?

C: Ben franchement, je pense que si je devais partir... Et que voilà si je savais que je serais remplacée, que le jeu continuerait et tout je suis sûre que ça me ferait quelque chose quand même.

L: Ben, c'est normal... L'écriture ! Oui, donc tu me disais tout à l'heure, on ne peut pas tout dire, on ne peut pas tout faire quand on s'adresse à des... Enfin à des publics adolescents.

C: C'est pas, oui c'est... C'est une volonté aussi de la boîte... C'est un peu...

L: Oui, bien sûr. Mais du coup vous avez des contraintes qui sont bien définies ou... Comme tu dis sur les grossièretés ou des choses comme ça ?

C: Ben sur les grossièretés ça n'a jamais été dit clairement, mais moi je l'ai senti de moi-même quand j'approchais un peu de la limite, euh... Je demande, ben je demande à Stéphanie, « est-ce que tu penses que je peux dire ça ? ». Ben à ce moment là, elle va me dire, soit « Non, ben non, moi je trouve que c'est trop ». Ou alors « Non tel personnage je ne le verrais pas dire ça, mais lui, par contre, pourquoi pas... ». Tu vois. Elle me recadre un peu si je sens que, que je commence à m'écarter un peu de la ligne d'écriture quoi.

L: Ok, ou de l'univers aussi ?

C: Oui.

L: Oui, du coup une autre question qui n'a plus rien à voir... Enfin du coup je dérive... C'était sur, euh. J'imagine, enfin c'est aussi une question de curiosité... Tu prends aussi sur ton expérience du lycée ? De ce que tu as vécu au lycée pour écrire ?

C: Oui, des fois oui, par exemple l'explosion en salle de science !

L: Bien sur ! D'accord.

C: Oui des fois... Des fois il y a de ça, ou par exemple dans le dernier épisode, il y a Li, qui dit en cours d'histoire « oui, c'est à dire que l'Europe est un pays particulièrement grand » ben ça, ça m'est vraiment arrivé au Lycée, une nana, une nana, qui nous avait sorti après un exposé sur l'Europe : « Oui, mais alors du coup l'Europe c'est un pays, euh ». et là on l'avait arrêté on lui avait dit « Non, Non. L'Europe, c'est pas un pays ! Tu n'as pas le droit de dire ça ! » Don coui, il y a des petites choses comme ça qui sont tirées de mon expérience au lycée.

L: Et du coup est-ce que tu vas te renseigner sur l'univers de... Je sais pas l'éducation nationale, ou...

C: Et bien oui, ça m'est arrivé pour le dernier aussi, pareil. Parce que...

L: Oui parce que on voit de plus en plus les cours, enfin...

C: Ben oui, ben je m'étais fait la réflexion...

L: C'est ce que disent aussi les Sucrettes.

C: Oui, c'est un lycée où personne ne va en cours ! Donc je me suis dit, ben tiens pourquoi pas tenter parce que... Mais des fois, je me dis « ils sont au lycée, ils sont en train de se promener », et je ne trouve pas ça normal qu'ils ne soient jamais interrompus par des cours, quoi ! Donc c'est vrai que j'en mets de plus en plus, et là pour le dernier notamment, je me suis embarquée dans un truc pas possible, parce que je voulais faire en sorte que... Ben Priya, la petite nouvelle soit quand même calée dans certaines matières.

L: Elle est particulièrement calée quand même !

C: Elle était douée en histoire, et donc me voilà à fouiller le programme à savoir qu'est ce qui pourrait être cohérent comme sujet d'histoire et tout...

L: Ah oui !

C: Donc voilà j'ai pas fait ça... Ben je ne voulais pas dire n'importe quoi. Donc voilà je préférais, faire des recherches, euh... Voilà. Pour que à la limite, ceux qui n'en ont rien à faire parmi les joueuses se disent « ah c'est trop compliqué, comment elle sait ça ! » ou, ceux qui s'y connaissent un peu se disent : « ah mais tiens c'est vrai qu'on a étudié ça ».

L: Mais oui, c'est ce que je me suis dit « l'Europe au lycée, ben oui bien sur ! ».

C: Donc je fais des fois des petites recherches.

L: Ah je me disais, mais personne n'aurait répondu ce qu'a répondu Priya ! (rires) Mais ça passe !

C: Non, par contre ça clairement c'était peut-être un peu trop ! (rires)

L: Mais c'était, ça allait très bien ! Euh, oui donc recherches vers le programme. Et j'ai fait... Le jeu jeu a pas mal évolué sur les derniers épisodes, sur pas mal de choses, mais j'ai l'impression depuis le... Peut-être 18 ? Je ne sais plus à partir de quand on rencontre les parents ?

C: Euh, c'est le 19... Non. C'est le 21. Non. 22. Ben c'est celui juste avant que je sois arrivée en fait.

L: Oui, ben je ne sais pas ce qui s'est passé à partir de ce moment là... J'ai vu qu'il y avait aussi beaucoup plus de questions sociales qui étaient posées, notamment, sur les représentations, ben de la parentalité, de la responsabilité des parents, alors je ne sais pas si c'était volontaire, ou pas... D'aborder des sujets, voilà...

C: Ça je pense que ça vient de Stéphanie, qui essayait d'introduire l'arc Nathaniel, ou on allait voir ses parents et le fait de faire venir, euh, ben tous les parents là pour le jeu de piste, c'était un moyen de, de voir un peu tout le monde. Déjà c'était sympa, on voyait les ressemblances et tout avec leurs enfants, je trouvais ça drôle. Mais je pense que... J'étais pas là mais je pense que c'était une façon pour Stéphanie d'introduire, euh... Tout doucement le sujet un peu douloureux pour, pour Nathaniel. Laisser un peu des indices, euh... Et peut-être ben je ne sais pas si elle compte développer ça, mais je me dis que pour Castiel aussi ce serait intéressant euh, de savoir ben, comment ça se fait que ses parents le laissent tout seul comme ça, est-ce que ça va changer ? Je ne sais pas.

L: Ça a l'air de faire un bout de temps aussi qu'ils le laissent... C'est vraiment... On voit vraiment des parents qui voilà, avaient des postures éducatives complètement différentes, enfin moi j'ai trouvé ça super intéressant en termes de questions sociales, évidemment c'est mon œil... Qui voit à chaque fois les trucs auquel personne d'autre ne réfléchit.

C: Oui.

L: Donc voilà je me demandais comment c'était réfléchi, peut-être dans des choses un peu plus récentes... Qu'est ce qu'on a vu ? Oui on a pas mal de questions au sujet des relations entre filles et garçons au lycée, mais ça c'est depuis le début. Mais je trouve qu'elles sont plus évoluées... De plus en plus définies...

C: Ben là en fait, c'est un peu le moment du jeu où il faut creuser si on veut que ça reste intéressant parce qu'au début, peut-être les premiers épisodes c'était un peu en surface. Euh, c'était, on avait limite l'impression je trouvais qu'on allait bientôt pouvoir aller droit au but, que ça allait se faire sans complications et puis au final... Pour donner un peu d'intérêt au jeu aussi peut-être que... Euh, on allait plus creuser pour ça. Enfin moi comme suis arrivée...

L: Rappelle-moi ton épisode, 23 ?

C: 23 oui.

L: Et c'était la fin de...

C: C'est l'arc Nathaniel avec ses parents.

L: Oui. Où il s'émancipe. Ou lui s'émancipe... On a l'impression que tout le monde peut s'émanciper comme ça !

C: Oui, voilà un peu oui. On a quand même euh... Enfin c'est Stéphanie du coup qui avait fait les recherches parce que moi je venais d'arriver j'étais un peu pommée et tout. Elle m'avait dit « oui, je me suis renseignée, il faudrait que ça se passe comme ci, comme ça ». Donc du coup moi j'ai pris note, de ce qu'elle me disait... Puis voilà j'ai fait comme ça, mais c'est vrai que... On a eu des retours comme quoi ce n'était pas forcément hyper réaliste...

L: Oui mais...

C: Que c'était fait un peu rapidement...

L: C'est une fiction de toutes façon !

C: C'est les retours aussi des joueuses qui sont à fond dedans et qui ont l'impression de jouer leur vie à chaque fois que... Qu'elles perdent cinq points de LOM ! (rires)

L: Ah ça, ça m'a énervé ! (rires) J'ai du mal avec Nathaniel ! Je te dis ça, moi aussi ça m'énerve mais je suis très... Voilà. Je suis une grande joueuse, j'ai toujours été à fond dans les jeux, tu me demandes de jouer à n'importe quoi, que ce soit le billard, le scrabble, ou les jeux vidéos, je suis à fond.

C: Ah, oui !

L: Donc, euh... Non, mais c'est vrai que j'ai été... Je ne me suis jamais bien entendue avec Nathaniel. Je sais pas comment j'ai fait. Dès le départ je me suis grillée (rires) Et donc, à chaque fois j'essaye de remonter un peu mon LOM, et à chaque fois je voyais, piou, piou.

C: Ah oui, ben en plus l'épisode 23 justement c'est hyper sévère à un moment donné...

L: Oui, tu es obligée de le perdre ce LOM je pense ?

C: Oui tu es obligée, oui. Il y a beaucoup de joueuses qui ont pleuré ! (rires)

L: Moi aussi ça m'a énervé !

C: Mais on peut en regagner après !

L: C'est ce que je me suis dit puis après je me suis aussi dit « pff ! De toutes façons je m'en fous de Nathaniel ! » (rires)

C: On ne peut pas avoir tous les garçons !

L: Voilà c'est ça ! (rires) Et qu'est ce que je voulais dire d'autre... Oui il y avait plein de questions sympa pareil. Sur hum sur la responsabilité d'avoir un animal aussi. J'ai vu récemment, enfin c'était intéressant de voir comment c'était amené.

C: Mais en fait ça c'est peut-être aussi ma façon de réfléchir aussi, je... Je ne sais pas, ben c'est vrai que quand Stéphanie m'a dit « ben moi je veux faire après l'épisode hard qu'on avait vu avant, je

veux un peu de douceur, un peu de joie de vivre » et hop ! Tous à l'animalerie quoi. Et honnêtement, ce n'était pas du tout un sujet qui m'inspirait là pour le coup, je me suis dit « mais qu'est ce qu'on va raconter sur des lapins, des chiots et des chatons ? ».

L: De toute façon ça se sent dans l'épisode, « quoi une animalerie, mais pourquoi vous allez à l'animalerie ? ». (rires) Ça se sent dans l'épisode ça !

C: Et du coup je me suis dit qu'est ce que je vais en faire. Et voilà c'est peut-être moi aussi qui ait tourné ça comme ça, la responsabilité, euh, d'avoir un animal. Ben voilà, on ne va pas adopter un chien comme ça, et yolo ! Je le ramène la bouche en cœur chez mes parents.

L: Ben moi j'ai trouvé ça assez intéressant de montrer que même dans une fiction, il y avait, voilà. Que un animal, ben il y a plein de petites phrases comme ça « oui c'est pas une peluche » ou euh, enfin voilà. Et puis on a le point de vue de Ambre aussi qui veut acheter le chat tout de suite, qui craque.

C: « Achètes le ! Pourquoi tu réfléchis ? »

L: Oui c'est ça ! Et d'un autre côté, la responsabilité d'avoir un animal...

C: Je pense que même si voilà, on a pas mal de clichés dans les épisode là, on essaye quand même de véhiculer des valeurs qui soient saines et euh... Enfin je pense que ça, ça fait partie quand même du gros de l'histoire.

L: Oui, mais moi je pense que c'est vraiment un point fort. Euh, si tu veux... Je pense que c'est un point fort du jeu ça justement. L'idée des valeurs, parce que dans le milieu du jeu vidéo on en parle beaucoup. Et du coup sur votre point de vue au contraire je trouve que c'est... En effet tout se passe bien, mais, il y a des nuances. Voilà on voit que la vie n'est pas toujours rose pour Nathaniel par exemple, qu'il y a quand même des... Voilà je pense qu'il a quand même des choses à transmettre à travers ce que vous écrivez, et ça c'est ça qui m'intéresse aussi là-dedans.

C: C'est pour ça que j'aime bien ce jeu, c'est mon côté un peu, un peu, euh... Un peu idéaliste aussi qui est satisfait par ce boulot là !

L: Ah oui mais c'est tout à fait ça. C'est vrai qu'on est dans un idéal mais...

C: Si comme tu dis, toi tu vois des nuances, c'est très bien parce que je ne voudrais pas que ce soit non plus trop lisse et trop...

L: Ben c'est ce que je trouvais depuis... Depuis l'arc... Ben déjà avec Debrah.

C: Depuis l'arc avec Debrah, je pense qu'ils avaient franchi un cap déjà, euh. Une fois que ce n'était plus tout rose tout mignon et euh... Que l'on voyait la sucette pleurer je pense que...

L: Ah mais j'étais trop triste !

C: Oui ! (rires) Ah j'avoue j'étais triste aussi, c'était une époque où j'étais à fond dedans.

L: Oui c'est ça ! J'étais pas bien quand il y avait Debrah et tout... Ah non, j'étais, je ressentais la sucette qui était pas bien, j'étais pas bien pour elle tout, je me disais « mais la pauvre ! ». (rires)

C: Non, j'avoue il était bien cet arc là aussi.

L: Mais je pense... Je pense que ça a plu, enfin sur le coup. Je ne me rappelle plus des...

C: Ben sur le coup les joueuses étaient, ultra, ultra choquées de voir leur personnage dans cette situation-là Et là pareil, on a eu une crise il n'y a pas longtemps avec Priya : « mais non, mais c'est injuste ! »

L: Ah ben oui.

C: « Mais que quelqu'un la tue ! » et tout... Elles étaient... Non, elles étaient...

L: Je dis rien, j'ai dit ça aussi. (rires)

C: Elles allaient hyper loin ! Alors qu'en fait elle est sympa.

L: Oui non, mais c'est ça le plus... C'est ça le pire ! (rires)

C: Mais quand elles vont voir l'épisode qui arrive... Ça va les calmer.

L: Oui, c'est comme Katherine de Desperate Housewives.

C: Oui !

L: Voilà c'est le personnage parfait qui débarque et du coup... Qui met tout...

C: Donc forcément tu le détestes, mais au fond de toi tu sais que tu n'as pas le droit de le détester.

L: Non, mais non... Elle est adorable. Puis elle se débrouille vachement bien, enfin, elle sait tout faire elle est géniale ! C'est pas juste ! Mais ça marche bien ce genre de choses.

C: Oui !

L: Du coup, c'est vrai que j'ai pas lu, parce que au départ je ne voulais pas me spoiler en allant sur les forums. J'ai commencé à aller sur les forums je me suis fait spoiler deux trois trucs mais vraiment des broutilles.

C: Hum, hum.

L: J'ai dit « Ok, j'arrête, je fais le jeu avec les PA que Yoann m'a gentiment fait créditer ». J'ai dit je fais le jeu d'un coup comme ça on peut parler aussi plus librement.

C: Oui, non c'est mieux.

L: Et du coup j'avais vu les remarques sur Priya. Sur l'épisode d'avant. Enfin au départ j'ai été voir sur Priya parce que j'avais envie de me... Voilà ! (rires) J'avais envie de voir des gens se défouler pour moi sur le forum ! Je savais que ça allait arriver.

C: C'est vrai qu'ils se sont bien, bien défoulés ! (rires)

L: Voilà, donc j'avais été voir d'abord sur Priya du coup j'ai été voir un peu les épisodes d'avant.

C: Hum, hum.

L: Euh, j'ai vu que les épisodes d'avant celui du pique nique, ça c'est... Pas du tout la même, le même retour sur l'épisode, c'était, c'était fou.

C: Oui, non, il y en avait plein qui étaient frustrés là aussi, pique-nique pas assez long... Euh, Ben c'est le moment où on a décidé que ça irait plus loin avec les garçons parce qu'elles étaient beaucoup, à être ultra, ultra vénères de ne pas pouvoir aller plus loin avec leu garçon préféré, quoi. Elles disaient... On en a marre, ça fait... Ça fait 25 épisodes qu'on nous fait le coup. Quand est-ce que ça évolue quoi ?

L: Oui.

C: Ben du coup. C'est là que Stéphanie a pris la grande décision !

L: LA décision ! (rires)

C: Elle dit cette fois on va le faire, on laisse encore un épisode de transition, donc celui avec Priya, et après on se lance parce que... Sinon, on risque de perdre des joueurs et...

L: C'est pas mal cet épisode de transition moi je trouve.

C: Voilà on ne pouvait pas les écouter tout de suite, genre reprendre direct dire « c'est la fin du pique-nique, ah, il m'a embrassé, et depuis on sort ensemble, et on va se marier, on va avoir plein d'enfants » (rires). Voilà on voulait quand même qu'il y ait un petit épisode de transition, amener un peu le truc.

L: Ben ça fait poser des questions...

C: Et les frustrer un peu parce qu'elles se disent « ah il n'y a encore rien, bon cette fois, on y arrivera jamais ». Et en fait si ! (rires) J'attends avec impatience la fin de cet épisode-là. Pour voir les réactions ça va être sympa.

L: Je pense que là c'est bon vous allez être portés aux nues ! Si tout se passe bien ça devrait !

C: Du coup en fait je te spoil, je te spoil le prochain depuis tout à l'heure !

L: Non, c'est pas grave. Ben je m'en doutais un peu... Voilà l'œil de chercheur qui voit la construction du récit... Je travaille sur les médias aussi.

C: Oui

L: Donc je vois bien les constructions de récit, comment ça fonctionne...

C: Voilà on peut pas faire n'importe quoi.

L: Je m'en doute un peu

C: Faut amener un peu le sujet...

L: Oui, puis ce sont des constructions communes à tous types de médias, on retrouve... Puis je pense que Stéphanie elle doit être vachement versée dans la culture shojo.

C: Ah oui, oui, oui.

L: Ça se sent au travers du truc, on voit comment sont construites les choses... On sait où ça va aller, quand ça va rebondir, on se doute un petit peu. On voit bien...

C: Tout ce côté là ça c'est sur que c'est elle, c'est pas moi du coup. Avec ma non-culture, (rires) à ce niveau là, non !

L: Mais je pense que c'est pas mal, parce que ça permet d'avoir un produit peut-être ciblé, du coup sur des histoires qui parlent un peu lieux aux occidentaux, et d'avoir un public qui n'est pas uniquement venu de cette culture là non plus.

C: Oui je pense que du coup c'est un mélange.

L: Donc, euh. Non, non je pense que c'est... De toute façon je pense qu'ils ne t'ont pas recrutée pour rien !

C: Ça je ne sais pas. Enfin bon ils ne se plaignent pas trop pour l'instant !

L: Du coup on a... Euh, oui... Le 119... Ça c'est fait (rires). La parentalité, les... Oui il y avait des questions sur la sexualité, les représentations homosexuelles mais ça c'est quelque chose que... Que j'analyse en dehors, vraiment dans le contenu.

C: Ah oui ?

L: Je ne sais pas si elles sont beaucoup... En fait toutes ces représentations que vous véhiculées elles sont vraiment réfléchies ou c'est ? Aussi par la création et par l'inspiration que...

C: Comment ça par exemple ?

L: Ben est-ce que vous vous dites... Alors on va prendre un exemple concret, euh. Disons par exemple sur Alexy. Alexy est homosexuel, on en parle pas beaucoup. On sait qu'il est homosexuel mais ce n'est pas un débat.

C: Hum.

L: On décide de faire une représentation de minorité sexuelle dans le jeu, euh... Est-ce que vous vous dites, c'est pour respecter... Voilà est ce que vous vous dites on va respecter des quotas, on va...

C: Franchement, euh...

L: On va introduire un homosexuel pou essayer de dire qu'il y a des choses ou est-ce que, c'est vraiment juste parce que c'était comme ça, c'est venu et ce n'est pas réfléchi ?

C: Ben ça je ne sais pas parce que du coup quand le personnage est arrivé, j'étais loin d'être arrivée moi-même et que... Vu, vu comment euh... Par le personnage, sa façon d'être dans le jeu. Je pense que c'était une façon de donner une représentation du monde qui est actuel et ans en faire des caisses.

L: Oui, c'est ça. Sans en faire des tonnes.

C: On veut pas être hyper lourd.

L: On en parle pas beaucoup de son homosexualité, mais ce qui est normal en fait...

C: Oui et du coup je pense qu'on ne voulait pas accentuer ça plutôt qu'autre chose. Et ça reste un personnage secondaire donc je pense qu'on va pas forcément tout savoir de sa vie, mais peut-être pourquoi pas dans des prochains épisodes. Ça on ne sait pas encore. Je pense qu'on a comme ça plein de petits éléments qui gravitent autour et qui restent encore à développer pour plus tard.

L: Ma question c'est, est-ce que vous vous rendez compte, vous, des représentations et des questions sociales qui sont posées au travers de ce jeu ? Ou est-ce que vous faites votre bonhomme de chemin...

C: Je pense que, on écoute tellement les retours que on ne peut pas, non on ne peut pas... Euh, faire comme si de rien, se dire ben tiens on va faire ça, on ne va pas trop se poser de questions. Je pense que quand même on est conscient de ce qu'on véhicule et qu'on essaye quand même de faire attention. Ben par exemple voilà, pas en faire trop... Comment on va traiter le sujet... On essaye, je pense qu'on essaye de ne pas faire n'importe quoi ! (rires)

L: Oui ben, oui, c'est sur !

C: Après on en a pas non plus énormément parlé. C'est quand même quelque chose qui reste un peu. Un peu naturel et si moi, je pense que si moi je fais quelque chose qui sortait... je pense que si je faisais quelque chose qui sortait de ce cadre là je pense que Stéphanie serait là pour me le rappeler et me dire « moi, non j'ai pas vu les choses comme ça ».

L: Oui, par exemple. On va reprendre l'exemple du... Du coup un que tu as fait. Du coup sur les animaux. Sur la , voilà la considération du petit animal. C'était voulu le fait que, il faille rappeler

aux gens aussi que c'est pas, voilà qu'il y a des responsabilités à adopter un animal, ou c'était vraiment naturel ?

C: C'est moi ça m'est venu comme ça. Du coup comme on m'a rien dit... je ne sais pas, je pense que c'est dans ma façon de, de voir les choses.

L: D'accord.

C: Donc j'ai un peu imposé mon style sur ce coup là, et... Voilà c'est resté comme ça.

L: D'accord, donc toi c'est des valeurs que tu as déjà intégré...

(Une personne rentre)

X: Bonjour, Jean-Phillipe !

L: Bonjour, enchantée, Leticia.

X: Enchanté également. Désolé de vous couper.

L: Pas de soucis. Donc toi c'est des valeurs que tu as déjà intégrées, qui sont les tiennes et que du coup... Tu transmets à travers ton écriture, ta création ?

C: Là, pour ce coup-là oui. Sur ce coup là, je reconnais c'est comme ça que je voyais les choses, et ça me paraissait en cohérence avec les personnages donc... J'y suis allée.

L: D'accord. La part de toi que tu mets dans...

C: Pour celui-là oui.

L: Oui mais je pense qu'il y en a d'autres, hein. Je donne celui là pour qu'on ait quelque chose pour discuter mais je pense que... Qu'il y en a plein d'autres...

C: Ben selon... Oui. A voir les autres exemples. Mais des fois ça peut venir de moi, des fois ça viendra peut-être de Stéphanie.

L: Qu'est ce qu'il y a avait d'autre... Ah oui ! Une question sur la sexualité. Le coup du soutien-gorge ? Quand elle ...

C: OH LALA ! Ça mais par contre je ne cautionne pas du tout !

L: Ah tu cautionnes pas du tout ?

C: Non, mais je n'étais pas là encore à cette époque-là mais c'est...

L: C'est quel épisode déjà je me souviens plus ? C'était les lapins ?

C: Ah mais non le soutien-gorge avec Castiel ?

L: Oui ?

C: Ah je pensais à Dake, dans la cabine d'essayage.

L: Ah ouais ! Horrible !

C: Ça par contre j'avoue que j'aurais été là, j'aurais dit « non, j'ai pas envie de faire ça » ! (rires)

L: D'accord !

(Quelqu'un entre et demande Cassandra)

C: Ouais. Ben du coup je ne sais pas si on a encore pour longtemps. Au pire j'irai après...

L: Cinq minutes ? Fin non. Trois minutes. Juste histoire de parler de cette histoire de soutien-gorge, et puis après c'est bon...

C: Oui, donc ça par contre j'avoue que c'est pas trop... C'est pas ma tasse de thé. Et je pense que si ça avait été moi au scénario à ce moment là je, j'aurais peut-être essayé de... De détourner le truc de faire en sorte que ça ne se passe pas, ou plutôt autrement parce que... Déjà l'épisode du lapin, c'était pas crédible, d'où elle enlève son t-shirt pour... Je ne sais pas il y a des trucs comme ça dans les anciens épisodes que je ne comprends pas toujours. Et euh, ouais pareil la cabine d'essayage euh... Ouais... je pense que Stéphanie a voulu faire des illus un peu sexy.

L: D'accord.

C: Parce que je sais pas...

L: L'illustration de la cabine d'essayage c'était un peu bizarre quand même.

C: Mais... Oui. Oui. La sucette en train de crier et lui en train de faire « hey ! » cling ! (rires) Non, ça j'avoue que je ne cautionne pas !

L: Ben 17 ans, c'est... Enfin je ne sais pas quel âge ils ont ? Entre 15, 16, 17 ?

C: Ça fait un peu gros pervers de la part de Dake.

L: De toute façon c'est un taré lui.

C: Ouais. J'aime pas trop ce personnage j'avoue.

L: Je crois que personne ne l'aime.

C: Oui c'est un gros lourd. Je ne sais pas j'ai vu des fois des joueuses qui disaient « non, faites revenir Dake, moi je veux être avec Dake ». (rires)

L: Mais pourquoi ? T'es maso ? (rires)

C: Oui non, ça. Comme je te dis, si ça avait été moi... je ne sais pas de qui venait cette idée à la base. Oui, si c'était l'ancienne scénariste ou si c'était Stéphanie qui voulait un peu... Un côté dénudé sexy pour ses illustrations, mais... je ne sais pas, j'aurais.

L: Mais du coup il y a, juste une dernière question. Il y a des retours des joueuses là dessus ? Est-ce qu'ils sont pris en compte, est-ce qu'ils sont ?

C: Oui. Mais de toute façon, Stéphanie est très, très, très à l'écoute de la communauté. Elle, elle vit forum, elle respire forum, elle écoute, beaucoup, beaucoup les joueuses.

L: C'est pas trop dur, euh, pour elle parce qu'il y a beaucoup...

C: Si c'est un peu dire.

L: L'univers des forums... Chez les jeunes c'est très... Enfin...

C: C'est ce qui fait sa faiblesse par moments mais ça fait aussi sa force parce que par moments elle sait vraiment, voilà, elle connaît pratiquement tous les retours qu'il peut y avoir sur son jeu, et du coup elle fait le tri.

L: Elle est à fond en fait.

C: Et à savoir, qui... Elle prend, enfin, qui est-ce qu'elle va écouter, et savoir quels avis elle va rejeter, voilà. Au moins elle ne reste pas enfermée dans ses trucs et...

L: Oui elle arrive à identifier un peu, mais c'est difficile.

C: Oui du coup c'est pas facile tout le temps.

L: Pour avoir travaillé longtemps sur les réseaux sociaux des jeunes... C'est un milieu très très difficile.

C: Et moi du coup par la force des choses, je lis aussi les avis et... Franchement il y en a certains que je prends en compte mais j'essaye par contre de ne pas en faire trop parce que sinon après on en sort pas et...

L: Non, non. Et il faut bien voir que sur les forums, c'est une majorité de gens... C'est toujours la même chose, quand ça se passe bien, Il n'y a rien à dire. Mais quand ça se passe mal c'est là que tout... Est déversé.

C: Oui, et de toute façon c'est pas possible de contenter tout le monde de toute manières donc.

L: Non, mais bon ça si tu veux on en reparlera une autre fois.

C: Oui !

L: Les réseaux sociaux et tous les trucs...

C: Oui du coup il va falloir que je reparte travailler !

L: Oui, allez bon courage.

C: Je suis désolée !

L: Non, mais c'est moi, j'ai duré une heure... Et merci en tous cas.

C: Ben si tu veux, je ne sais pas si jamais tu as des questions.

L: Tu as ton mail ?

C: Oui je peux te donner mon mail, il n'y a pas de soucis. Donc...

(fin de l'entretien)

5 Erwin

Entretien Beemoov

Lundi 5 octobre 2015, 15h45

Erwin – Développeur Web

Leticia : Donc, je te repose la question... Est-ce que tu acceptes que cet entretien soit enregistré ?

Erwin : Oui

L: Ok, ça c'est fait ! Alors donc, tu m'as dit, tu es Erwin. Ça s'écrit ?

E: E R W I N.

L: Et... Donc toi tu es développeur, hein...

E: Oui.

L: Parce que j'ai compris qu'il y avait des développeurs web et des développeurs mobiles, donc toi tu es ?

E: Web.

L: Web aussi.

E: Je suis le deuxième.

L: Alors donc ça c'est ma petite grille d'entretien... Je commence à la connaître par cœur ! Donc je t'explique un peu comment ça va se passer : on discute d'abord... Enfin on commence par discuter de toi, ton travail, comment est-ce que... Que ça va bien... Voilà, ce que tu fais, exactement... Ensuite un peu plus du jeu et puis on voit ou nous emmène, la conversation.

E: D'accord.

L: Donc voilà, donc est-ce que tu peux me parler... Comment tu es arrivé déjà jusqu'ici ? Les études ? St-ce que tu étais joueur ou pas ? Enfin...

E: Euh oui. Euh déjà de base moi j'aime bien jouer aux jeux vidéo. Mais je ne jouais pas forcément à ce style de jeux parce que je ne suis pas du tout manga de base. Ben je suis arrivé là après mes études. J'ai vu une offre d'emploi donc j'ai postulé... Un cv, et puis entretien. Ils m'ont pris ! Et donc du coup j'ai été embauché en tant que, en tant que développeur web. Donc, tu as vu Noémi ce matin.

L: Oui !

E: Qui lui est arrivé après moi, moi je suis arrivé en septembre... Ben il y a pile un an. Enfin, Non, maintenant il y a un an et un mois. Et du coup euh. En fait on fait... En gros la même chose, C'est-à-dire qu'on est sur la version web du site. Donc on s'occupe de tout ce qui est, euh... Enfin, là on est en train de développer une version 2 du site, mais on s'occupe aussi de maintenir la version 1 à jour, de, d'ajouter des nouvelles fonctionnalités, de, de débbugger certains bugs qui traient au fond à droite... Tout ça quoi.

L: D'accord. Euh, version 2, je comprends, pas version 2, version 1 ?

E: En fait, on est en train de... Là actuellement il y a le site qui existe.

L: Oui.

E: Euh, on va l'appeler la version 1. Et on est en train de faire une version 2. C'est-à-dire que, le site actuel. Enfin tu dois le voir il est un vieillot, il est un peu...

L: je ne m'en rends pas forcément compte !

E: Enfin, il n'est pas au goût du jour donc on est en train de repartir. De vraiment de repartir de zéro. Donc il y a la version 1 qui fonctionne de son côté. De l'autre côté ben tu as la version 2 qui...

L: D'accord.

E: Qui n'est pas prête de sortir, mais du coup voilà elle sera plus design, plus moderne... Euh, plus propre, plus... Plus de fonctionnalités donc voilà.

L: D'accord.

E: Donc ça c'est notre rôle, euh... De développeur web, en gros.

L: Ok, et tu ne m'as pas dit ton parcours du coup tu as fait des études de ?

E: Ah oui mon parcours excuse-moi !

L: Non, non... Pas de soucis.

E: Alors... Au début je suis parti... J'ai fait un bac STI électrotechnique. Parce que je suis parti dans l'électro-technique. Ça me plaisait mais ce n'est pas du tout... Enfin je ne me voyais pas continuer là-dedans. C'est-à-dire que l'électricité j'aimais bien mais... Mais euh, je ne voulais pas en faire mon boulot. Et j'avais, j'ai toujours aimé l'informatique.

L: Électrotechnique c'est vraiment que l'électricité, c'est ça ?

E: Oui, même plus, c'est... Tout ce qui est moteur, euh, dans les industries les trucs comme ça genre... Maintenir un ascenseur, ou une grue, c'est vraiment euh, c'est beaucoup plus... Enfin même si mes études m'auraient amené en... Sûrement dans les bureaux d'études, mais ça aurait été genre de la conception de... De trucs mécaniques, de moteurs, de... Plein de trucs quoi. Donc c'était ça a la base que j'avais commencé. Et puis je... J'avais une passion qui était l'informatique. Je ne connaissais pas du tout le développement n fait avant. Et puis après mon bac, j'ai vu que je pouvais partir dans l'électricité et tout ça, mais j'ai vu qu'il y avait aussi des portes ouvertes vers des BTS informatique. Donc euh, moi qui aimais bien l'informatique j'ai sauté sur l'occasion, et donc, du coup pendant ce BTS là j'ai fait... Pendant deux ans c'était un BTS informatique vraiment général, c'est-à-dire qu'il y avait... L'informatique on peut couper ça en deux grosses parties, tu as le réseau et le développement. Tu as le développement ou tu crées des applications, et tu as le réseau, ou tu es plus à créer des réseaux, gérer, des serveurs informatiques... Voilà.

L: Oui... Je crois que je vois, j'ai des amis dans l'informatique mais c'est vrai que j'ai du mal à cibler...

E: Oui, c'est un peu plus ça, quoi... Un peu plus obscur.

L: J'ai une amie dans le réseau justement... Non, dans le fire-wall, je sais pas si...

E: Oui, ben c'est ça ! Du c'est à ce moment-là ben j'ai vu un peu les deux, et j'ai vu que c'était le développement qui me plaisait le plus. Et donc après mon BTS je suis parti dans une école, juste d'informatique. Qui s'appelle l'ENI qui est dans le coin. Ou pendant deux ans en alternance, j'ai... J'ai fait du coup j'ai passé un bac +4 en alternance pendant deux ans. Et j'étais à l'entreprise Arcelormittal... Qui n'est pas très loin d'ici. Et puis après ben mon Bac+4 ben j'ai postulé ici.

L: D'accord.

E: Voilà.

L: Ok, donc là développeur web, ben c'est ton... C'est ton premier job du coup ?

E: Oui, ben il y a eu l'alternance, pendant deux ans.

L: Ah oui. Oui c'est un travail.

E: Enfin... C'est mon premier vrai job, où, je n'étais pas apprenti quoi, on va dire.

L: Ok, et du coup-là ton... Ton rôle même si je sais que ça... Enfin... Je ne me souviens plus tout à fait de ce que m'a dit Noémi... C'était encore difficile pour moi d'intégrer ce que c'est qu'un développeur web ! Donc ton rôle dans la boîte tu m'as dit développeur web, donc c'était pour... Voilà c'est ça sur vos projets... Ça on en a parlé.

E: De toute façon ben c'est simple, Amour Sucré tu l'as sur...

L: Oui, tu fais partie de l'équipe d'AS aussi. Donc c'est bien distinct vous êtes uniquement sur Amour Sucré.

E: Oui, nous on ne bosse que sur Amour Sucré. Et l'équipe que tu as vu ce matin, oui la petite table, ce n'est que Amour Sucré.

L: Que Amour Sucré, ok.

E: Donc je sais pas si tu as vu... Tu as vu là par exemple tu en as d'autre. Je ne sais pas si tu as vu Sinead ?

L: Non, on m'en a parlé.

E: Ah ben du coup Sinead elle est les deux. Elle fait Amour Sucré, mais elle bosse aussi sur un autre jeu. Mais Noémi, Laurent, enfin... Nous on est vraiment que sur AS. Et sur AS donc tu y joues sur Internet. Donc là ce que tu y vois c'est le boulot des développeurs web. Donc, voilà. Et si tu joues sur ta tablette ou ton smartphone, ce n'est pas nous qui avons développé ça, ce sont les développeurs mobiles.

L: D'accord, donc là il y a deux équipes dans l'équipe.

E: C'est ça. En fait si tu veux. Je ne sais pas si Noémi t'as parlé de notion d'API ?

L: Ah non ?

E: Ca c'est un peu... Enfin... En gros le jeu il fonctionne à l'aide d'une API, c'est à dire que. Nous les développeurs web. On a développé ce qui s'appelle une API c'est à dire un... Comment on pourrait expliquer ça ?

L: Déjà ça veut dire quoi ? C'est un sigle ou c'est ?

E: Oui, c'est un, alors euh... Qu'est ce que ça veut dire ? (rires) On pourra regarder. Et en gros si tu veux on développe c'est comme un... Une espèce de moteur du jeu si tu veux. C'est à dire qu'on développe, un mécanisme, un fonctionnement, qui va gérer le jeu. Et que n'importe quel euh... Euh.. N'importe quel terminal va pouvoir interroger l'API. Par exemple toi tu veux t connecter en joueuse.

L: Un terminal, euh... Les ordinateurs ?

E: Oui les ordinateurs. Une tablette ou autre.

L: Ah si, si si... Il ne m'a pas dit le terme API mais je crois qu'il m'a expliqué un truc..

E: En fait c'est ça on a centralisé le moteur du jeu. Ce qui fait que par exemple, toi tu joues sur ton mobile. Ben tu vas faire un déplacement. Et du coup, ben ton mobile va interroger le, l'API. L'API va dire, ben toi tu es à tel endroit, va à tel endroit et du coup il t'y envoie. Du coup c'est pour ça que ça fonctionne, que, genre tu es sur ton ordi tu fais des déplacements et que ensuite tu vas sur ta tablette, c'est le même endroit parce que du coup tout est centralisé.

L: Voilà, c'est centralisé et ça renvoie selon les différents supports que l'on peut proposer ?

E: C'est ça. Du coup il n'y a qu'un seul code de moteur du jeu. Et nous côté web tout ce qu'on développe c'est les appels à l'API. Du style, voilà clique là-dessus, tu envoies tel message à l'API en fonction de ce que tu es, de ce qu'elle te répond... Tu fais ça ou ça. Donc nous en plus de développeur web on développe cette partie là qui est le... Ouais le moteur du jeu quoi. C'est elle que tu vas interroger pour savoir est-ce que j'ai le droit de me déplacer, est-ce que j'ai le droit de... Voilà.

L: D'accord ok. Pour faire un petit peu, le grosso mode. Mais du coup maintenant je comprends mieux que ce matin (rires). C'est pas contre Noémi, hein ! Mais il faut répéter les choses plusieurs fois.

E: Oui ça c'est normal, les premières fois...

L: C'est assez compliqué pour moi... Qui n'est pas du tout dans... Enfin je sais démonter un ordinateur et le remonter mais pas plus.

E: C'est déjà pas mal ! Il y en a qui ne savent pas faire ça.

L: Hum... Du coup, on passe un petit peu sur le jeu, toi tu m'as dit que tu étais joueur ? Ou pas ? Oui ?

E: Euh, ben joueur de....

L: De jeux vidéo ?

E: De jeux vidéo oui j'aime bien jouer, j'aime bien... Oui j'aime bien jouer. Après je connaissais Amour Sucré avant de venir ici. Parce que j'avais vu la pub, mais je n'étais pas joueur d'Amour Sucré de base.

L: D'accord... Toi tu jouais plus à quoi ?

E: Alors moi, je... J'étais plus... Enfin, même maintenant, de base j'aime bien le foot.

L: Oui, donc FIFA ou PES ?

E: FIFA voilà. Euh, je joue aussi à des FPS tels que Battlefield ou... Enfin j'aime bien les FPS, et puis après je n'ai pas forcément de... Après ce sont plein de petits jeux à droite à gauche. J'aime beaucoup les jeux de vaisseaux spatiaux... Je joue un peu de tout.

L: D'accord, ok. Et du coup Amour Sucré, le jeu sur lequel tu travailles tu le définirais comment ? Avec tes connaissances de joueur et de développeur ?

E: Comme type de jeu ?

L: Ouais. En termes de type de jeu, modèle économique, ou sur la catégorisation aussi, je ne sais pas trop comment le catégoriser...

E: Alors au niveau catégorie, enfin... Niveau public pour moi je considère que c'est, un jeu pour filles. Pour moi voilà c'est clair...

L: Hum, peut-être comment tu le présentes à tes proches aussi ? Quand tu leur dit sur quoi tu travailles ?

E: Ben, je l'appelle comme on l'appelle ici c'est-à-dire un dating game. Un jeu où tu rencontres les gens... Des amis... Pour moi c'est vraiment un jeu où tu te crées ta propre « vie », entre guillemets. Ou je le décris souvent comme un... manga que tu lis, mais interactif. C'est à dire que... Au fond c'est des histoires. Vu que c'est découpé en épisodes. Moi j'aime bien dire au gens, ben voilà c'est comme si tu lisais un manga et que... Un manga ou une BD n'importe quoi... Que toi tu « tais l'héroïne et que plutôt ben, que tu sois, que tu te déplaces, enfin tu fais vraiment tes propres choix, tout ce que tu veux quoi.

L: D'accord ok. Ben ça c'est plus clair déjà. Et tu m'as dit dating game hein, c'est ça.

E: Oui.

L: Je vais le noter. Parce que ça je ne l'ai pas eu encore. Euh... le dating game, tu m'as dit que tu le définissais comme un manga, un manga un peu interactif, hein, c'est ça.

E: Oui c'est ça parce que ça reste, euh, très type manga, les dessins et en même temps ben c'est comme si tu lisais une histoire, puisque c'est interactif, enfin tu choisis tes réponses, euh... Chose que tu ne peux pas vraiment faire sur un livre quoi.

L: D'accord... Et les termes, visual novel, otome, ça te disait quelque chose ou pas ?

E: Otome oui.

L: Que tu as peut-être entendu ici ?

E: Visual novel non... Enfin, je connais de nom, mais je ne sais pas... Vraiment ce que ça veut dire. Après oui les otome games ce sont des jeux de... Je ne saurais pas vraiment définir.

L: Ce n'est pas grave, hein. Mais c'est un terme que tu as déjà entendu dans le coin ?

E: Oui.

L: D'accord. Il en a pas mal qui me l'ont défini aussi comme ça.

E: Oui, enfin... On pourrait dire que Amour Sucré est un otome game aussi. Vu que c'est un jeu où tu rencontres, enfin où tu crées ton histoire d'amour quoi. Pour moi c'est ça. Après je ne connais pas vraiment la définition.

L: Oui mais ton avis m'importe.

E: Ben moi j'appelle ça, oui, un dating game, puisque c'est un jeu où tu rencontres...

L: Des rencontres, des rendez-vous à la fin...

E: Oui, c'est ça.

L: Et tu l'as testé le jeu, du coup pour travailler dessus ou pas ?

E: Oui, quand je suis arrivé, j'ai fait tous les épisodes. Pour vraiment me fier à... Enfin j'ai passé une semaine, à jouer.

L: Oui ! Intensive ?

E: C'est ça ! Après, euh, ben du coup à chaque fois que Cassandra, que tu as vu tout à l'heure sort des épisodes, ben nous on prend le temps pour vraiment les tester. Pour les faire déjà en... Comment on appelle ça... En bêta. En gros il n'y a que nous les développeurs en interne qui pouvons ...

L: Vous faites la bêta ?

E: Oui on fait la bêta. Donc on teste. S'il y a des bugs on l'appelle...

L: OH ! Low battery... Désolée.

E: Plus de batterie ?

L: Il va falloir que je réfléchisse ! Je crois qu'il y a des prises ?

E: Tu as une prise, là.

(Je commence à chercher pour installer la prise ; pendant ce temps Erwin a cherché la signification d'API)

E: Ah, API ça veut dire : Application Programming Interface. Donc en gros c'est interface de programmation.

L: Ok... Oui, j'entends beaucoup de mots anglais depuis ce matin. Que ce soit, en programmation, dans le marketing. À la limite il n'y a que Cassandra qui ne m'as pas sorti de terme trop barbare...

E: c'est ça qui est marrant c'est que chaque boulot entre guillemets on a...

L: Ah oui un langage.

E: Oui.

L: Un langage particulier vraiment. Pour moi c'est super intéressant.

E: C'est des termes anglais et par exemple, enfin moi quand je parle avec Cyril ou Yoann, qui me sortent des mots anglais, mais vraiment typés marketing. C'est plutôt de l'autre côté que tu auras la prise. Ben du coup... Des fois je ne comprends pas ce qu'ils disent, « ça veut dire quoi » ? (rires) En informatique les $\frac{3}{4}$ des mots sont anglais.

L: Ah ben oui. C'est plus facile j'imagine aussi pour... Communiquer, et puis ben... Oh la la ! Que je ne m'électrocute pas ! Il a repris ? Oui c'est bon c'est branché. Tu vois je suis obligé de faire ça pour qu'il soit...

E: Ah oui ? Faux contact ?

L: Je crois que c'est mon chat qui a joué avec le chargeur, et... Elle l'a un peu tordu en fait.

E: Moi mon chat a bouffé mon câble.

L: Oui, on m'a bouffé mon câble de portable aussi... J'ai dû le racheter... (rires) Les chats. Faut pas chercher.

E: Oui, oui ! C'est les chats !

L: Oui, donc tu me disais... On était sur quoi déjà ? Les questions de style de jeu... On parlait du style de dating, game, de... Et après on a parlé de...

E: Ah, oui, oui. Si j'avais joué au jeu.

L: Ah !

E: Et que du coup après on faisait les bêta.

L: Voilà c'est ça.

E: Donc en bref, en gros à chaque fois qu'il y a un épisode qui sort... On fait l'épisode. Comme ça on est dans... En plus de tester on est au courant de...

L: De ce qu'il se passe dans l'histoire ?

E: De ce qu'il se passe dans l'histoire !

L: Ok. Et donc du coup aussi voir peut-être les bugs, les tests, comme ça remonter ?

E: Oui. Des fois ça se passe bien, des fois il y a plein de bugs, donc on remonte à Cassandra et puis... Elle fait les corrections.

L: D'accord. Noémi m'a parlé des... Des tentacules.

E: Oui.

L: Ca aussi, il me disait que vous aviez fait, enfin... Que vous pourriez le modifier si vous vouliez, mais que lui n'y touchait pas trop parce qu'il avait peur de...

E: Enfin, ça c'est...

L: Enfin ça c'est l'outil donc, des scénaristes c'est ça ?

E: C'est ça, c'est l'outil donc qui a été développé pour Cassandra, il y a... Je ne sais pas combien de temps. Donc c'est vrai que c'est un outil qui est... Très sensible. C'est à dire que dès que tu fais des modifications c'est directement... En ligne donc. Donc s'il y a des joueuses...

L: Ah directement en ligne, sur le jeu.

E: Oui.

L: Ah oui d'accord.

E: C'est ça qui est petit peu délicat. Donc effectivement, c'est l'outil qu'a Cassandra. Elle a été formée pour l'utiliser. Nous non, donc on connaît deux trois trucs, mais euh. On voit tout l'arbre qu'elle a fait, mais après pour créer, machin... Nous on ne connaît pas tant que ça, c'est pour ça que des fois si on a des questions on l'appelle, mais elle ouais, elle est censée maîtriser le truc et...

L: D'accord. Et cet outil là il a été développé par qui du coup ?

E: Il a été développé par les... les tous premiers qui étaient là quand ils ont développé le jeu. Mais alors les noms...

L: D'accord. Mais ce sont des gens qui ne sont plus là du coup ?

E: C'est ça. Oui en ait il y a eu pas mal de trun-over dans l'équipe. Moi je suis arrivé tu vois il y a un an. Le jeu il a... Un an. Et euh, ouais du coup il y a eu des gens, qui ont créé le jeu vraiment dans

leur base. Puis il y en a un qui est parti, un autre qui est arrivé... Qui a continué, puis y a un autre qui est parti, un autre qui arrivé et puis du coup... Nous, tous ceux qu'on a là...

L: Les développeurs tu veux dire ?

E: les développeurs oui. Aucun... Enfin, aucun d'entre nous n'était là à la création du jeu. Donc tout ce qu'on modifie, ce n'est pas nous qui l'avons créé. Nous on rajoute des choses, on modifie des choses. Mais euh... Mais je veux dire les fondations ce n'est pas nous qui les avons faites. Donc en fait tu arrives. Et puis il y a déjà un truc de fait, donc tu... Tu essayes de comprendre comment c'est fait. C'est pas forcément très facile parce que des fois chacun...

L: Oui c'est compliqué de comprendre les outils... Euh... Qui sont déjà mis en place ?

E: Oui c'est ça. Et puis au niveau programmation, chacun a sa méthode de programmation plus ou moins différente. Donc des fois, tu essayes de comprendre pourquoi quelqu'un a fait comme ça, alors qu'en fait il aurait pu, faire peut-être plus simple et... Donc c'est ça qui est un peu, qui est un peu délicat. Quand tu arrives sur un projet de cette taille en plus et que tu ne connais pas tout.

L: Hum. De cette taille c'est à dire, c'est ?

E: Ben Amour Sucré est quand même un projet... Ben assez énorme, quoi, niveau code niveau... Euh, quand tu arrives, enfin... Si tu veux, euh, il existe dans l'informatique des librairies. C'est à dire que nous on ne réinvente pas la roue. On va réutiliser des choses qui existent déjà. Par exemple, genre si on fait un petit jeu, dans un langage qui s'appelle le java script et qu'on veut faire déplacer un petit bonhomme... On ne va pas se casser la tête à développer tout le code qui fait en sorte que le bonhomme se déplace rapidement machin... On télécharge une librairie, sur Internet de quelqu'un ou d'une équipe qui a déjà créé ça.

L: D'accord, oui.

E: On l'intègre à notre jeu. Et du coup le... La librairie elle a une documentation, ils disent ben voilà, euh...faites comme ça, comme ça comme ça, et votre... Et votre petit machin avancera. Donc du coup nous en deux lignes on fait avancer notre truc parce que derrière, il y a des gens qui ont développé tout le système en fait. Donc il existe, pas mal de librairies. Sauf que pour Amour Sucré, ils ont créé en fait leur propre librairie, qui fait qu'ils l'ont inventé, avec leurs idées... Ils on fait pas mal de mécanismes comme ça. Ce qui fait que nous quand on arrive, ben euh... Vu que ça n'existe pas entre guillemets sur le marché, on ne connaît pas, donc on essaye de, de... On essaye de comprendre comment c'est fait comment ça fonctionne...

L: D'accord.

E: Et puis voilà quoi.

L: Et pour une question de curiosité, ces libraires que vous pouvez consulter et donc réutiliser sur internet c'est... Au niveau des droits, c'est libre ? Parce que je sais qu'il y a deux écoles aussi là dessus...

E: Oui dans l'informatique il y a pas mal de... De... Enfin il n'y en a pas tant que ça, mais en gros oui, tu as des librairies qui sont carrément toutes gratuites, tu en as une vingtaine qui sont sous... Comment ça s'appelle ? Je crois que ça s'appelle Licence distribution 3,0 un truc comme ça.

L: Oui.

E: En gros tu as le droit de l'utiliser librement. Et euh, mais tu dois dire « ben voilà j'ai utilisé la librairie de machin ». tu sais dans...

L: Oui quand tu dois donner... Enfin quand tu dois mettre...

E: Tu en as qui sont payantes.

L: Oui.

E: Voilà ça dépend vraiment en fait de l'auteur de... De ce qu'il veut faire... Et tu en as qui sont carrément open source.

L: D'accord.

E: C'est à dire que le gars... Il développe, il donne le code, tu peux l'utiliser mais si tu as envie de modifier ce qu'il a fait, c'est modifiable.

L: C'est modifiable, ok.

E: Donc tu as plein de termes de licence, voilà.

L: Oui, non mais c'est pour ça c'est assez compliqué donc... Ce sont des questions vachement intéressantes aussi, même si ce n'est pas mon travail !

E: C'est vrai que c'est intéressant.

L: Et du coup chez Beemoov j'imagine que la librairie, elle est privée. C'est la leur, enfin, celle d'Amour Sucré elle est privée ? C'est la leur, il n'y a que eux qui l'utilisent.

E: Oui, oui.

L: D'accord.

E: Ben tout ce qu'on utilise c'est vraiment nos propres mécanismes qu'on a créé.

L: Oui.

E: Donc on aurait pu ben par exemple pour la... La version qu'on est en train de développer. Enfin...Développer son propre truc c'est bien, mais... Voilà c'est très fermé, c'est très restreint. Donc voilà sur la version 2, on utilise quelques... Quelques librairies ouvertes qui existent déjà. Pour nous faciliter la tâche.

L: Hum, qui sont peut-être aussi plus faciles à utiliser ?

E: Oui, oui, oui. Ben oui parce que c'est des trucs beaucoup plus génériques ce qui fait que à utiliser c'est plus facile. Alors que nous, on a développé notre truc. Enfin, ils ont développé leur truc il y a très longtemps et maintenant on a des besoins, mais ça n'a pas été développé pour donc c'est un peu... Tu vois, délicat à....

L: Oui, c'est un peu restreint sur les anciens... Sur les anciennes versions. D'accord. Ok. Euh oui, ben du coup sur la question des supports. Donc vous vous êtes sur le support web.

E: Oui.

L: Euh... Mais, moi j'avais cru comprendre que ben, apparemment il y a plus de travail sur un peu plus de clients... Je ne sais pas comment on peut le dire... Ben plus de joueuses tout simplement. De plus en plus sur les supports mobiles, et le web ça reste encore indispensable ?

E: Hum.

L: Enfin j'imagine que c'est un support de site déjà ?

E: C'est vrai qu'il y a... Ben, comme beaucoup de jeux. Il y a de plus en plus de jeux qui sont... Bah tu as de plus en plus de joueurs qui ont un smartphone donc... Du coup qui vont jouer. Alors après je ne connais pas les parts... Peut-être que Cyril te les a donné, moi je ne les connais pas.

L: Oui justement c'est ce qu'il me disait. Ben ça a beaucoup changé. Et ça a encore changé récemment. Donc c'est 50% d'Android maintenant... C'est tout ce que j'ai retenu. Et que le web était dernier.

E: Ben oui, ben forcément. Aujourd'hui c'est beaucoup plus facile, par exemple, t'es en... Tu rentres de cours tu es dans le train, dans ton bus ou autre ben tu as ton portable à portée de main, donc c'est vrai que... La version web est beaucoup moins utilisée maintenant que... Même si elle est encore pas mal utilisée. Parce que c'est quand même plus agréable de jouer à ce type de jeu dans... Ben sur ton canapé, sur ton siège, voilà...

L: Oui.

E: mais c'est pour ça qu'on ne néglige pas les versions mobiles, c'est pour ça que eux aussi ils sont en train de... développer une nouvelle version au goût du jour...

L: Ah eux aussi.

E: Oui.

L: D'accord. Mais euh, je vois que sur le web ben du coup il n'y a pas que le jeu, c'est aussi l'avantage du site, c'est que c'est le forum, vous aussi vous occupez de ça actuellement ?

E: C'est ça oui. Tu y as vraiment la communauté ouais. Alors nous on développe aussi le forum. Enfin le site, on fait vraiment tout sur le site. Après on, on a développé le forum. Enfin quand je dis nous, c'est les développeurs, c'est pas forcément moi.

L: Oui, mais bon. On s'entend.

E: On a développé le forum et... Par contre c'est pas nous qui le gérons. On a des, des modérateurs, des administrateurs qui s'occupent de gérer le forum, voilà. Nous on est plus là en cas de

maintenance... S'il y a des bugs, des maintenances à faire et tout. Mais s'il y a des insultes et tout, c'est pas nous qui gérons ça.

L: C'est normal, il y a des gens qui sont là pour ça !

E: Oui, il y a des modérateurs. Ils sont là pour ça.

L: Ok. Et bien du coup je vais te demander un petit exercice.

E: Ah ! Très bien.

L:... de dessin... Donc si tu peux me dessiner le... Un sché... Oui, dessin ou schéma peu importe. J'appelle ça un dessin moi. Mais de l'organigramme, l'architecture, avec qui tu, votre équipe donc et toi, donc, vous dialoguez, qu'est ce qu'il y a autour de vous...

E: Euh tu veux dire ?

L: Dans le travail dans la conception, oui c'est ça. Enfin je ne sais plus comment... Je t'avoue que j'ai eu tellement d'informations aujourd'hui. Je ne sais plus comment Noémi m'avait expliqué ça. Comment vous recevez par exemple pour la création d'épisode je ne sais plus si vous recevez un cahier des charges ou...

E: Alors...

L: Qu'est ce que vous recevez comme données, justement pour mettre en place un épisode ? Et avec qui vous dialoguez ?

E: En gros tu as... Alors. Je vais peut-être faire une ou deux erreurs...

L: Non, mais ce n'est pas grave.

E: Tu as Chino. Donc Stéphanie qui est la...

L: Je ne l'ai toujours pas vu... Ou si je l'ai vu, je ne sais pas. Elle est là aujourd'hui ?

E: Euh, elle n'est pas là le lundi. Donc c'est pour ça !

L: D'accord ok ! J'étais en train de me dire si ça se trouve je l'ai vu, je lui ai dit bonjour et je ne l'ai même pas reconnue.

E: Elle travaille pas le lundi. C'est normal ! Donc du coup là t'as... Enfin Chino c'est son pseudo. On l'appelle Stéphanie mais... Donc tu as Chino qui est la chef de produit.

L: OK.

E: Donc c'est elle que... C'est elle qui a eu l'idée du jeu. C'est elle qui a, voilà... Et donc Chino elle a, vu que c'est son jeu... Elle écrit... Comment on appelle ça ? Ah ils le disent à chaque réunion ! (rires) En gros c'est elle qui... Qui rédige le fil directeur de l'épisode qui va sortir.

L: D'accord. Le synopsis peut-être ?

E: Donc par exemple, en gros... Un peu genre l'épisode 24 c'était un pique-nique. Et Chino elle disait « ben voilà dans l'épisode 24 j'aimerais qu'il se passe ça. Que tu puisses, que tu fasses un pique-nique avec ton mec. Et que à la fin ben il se passe ça. » En gros en quelques lignes voilà... Et du coup. Chino elle écrit ça... Comment ils appellent ça ?!

L: Le formet écrit c'est ça ? Je ne sais pas c'est peut-être un synopsis, un ptich, un... ? Elle scénarise ?

E: Comment on va mettre ça...

L: Bref elle rédige un truc ?

E: J'écris pas très bien...

L: C'est pas grave. Et c'est ?

E: Bref, elle rédige un truc. Donc Chino elle rédige les grandes lignes.

L: Ah, les grandes lignes de l'épisode.

E: Qu'elle fournit ensuite à Cassandra.

L: Hum, hum.

E: Voilà. Et Cassandra du coup, elle a les direc... Oui, on aurait pu appeler ça les directives, bon... Donc Cassandra voilà elle sait du coup ce que doit faire l'épisode. Et du coup Cassandra, elle, est... Elle va... Elle va donc rédiger l'épisode.

L: Hum, hum.

E: Ben elle a du t'expliquer comment elle faisait.

L: Oui.

E: Donc elle les rédige... Voilà elle rédige l'épisode. Donc voilà, Chino elle lui dit voilà tu fais ça ! Et euh, Cassandra elle va sortir, 70, 80 pages d'un texte écrit. Une fois qu'elle a, bon mon schéma va être un peu pourri...

L: Ne t'inquiète pas !

E: Enfin voilà, une fois qu'elle l'a rédigé, elle va... Ben elle va le rentrer dans l'admin. Donc avec son outil qu'elle a disposition.

L: Ah l'admin, voilà c'est ça. Oui.

E: Donc elle va créer son épisode. Et une fois qu'il est créé ben, le mettre en ligne et puis voilà. Donc tout ce qui est au niveau de l'épisode ça fonctionne comme ça. Après nous côté développeur. Théoriquement j'ai envie de dire qu'on a rien à faire. (rires)

L: D'accord !

E: Ben en fait si tu veux, on a l'outil, pour que Cassandra l'ait à sa disposition. Donc elle, elle l'utilise, elle crée des épisodes. Mais vu que nous, mais vu que c'est déjà fait, nous on a pas vraiment à interagir dans la création des épisodes.

L: D'accord.

E: Nous on interagit, surtout dans le fait que... Quand il y a un nouvel épisode qui sort. Et ben en fait il faut faire ce qui s'appelle une synchro. Si tu veux, hum... On a un serveur de... Pour faire simple hein. On a un serveur de test. Et un serveur de prod. Donc en gros, Cassandra... Enfin c'est plus pré-prod, enfin bon... Donc en gros Cassandra va rédiger, va faire tout son truc sur le serveur de test. Nous on va mettre les, les images, tout ça sur le serveur de test. Et une fois que tu es ok et qu'on lance l'épisode...

L: D'accord.

E: On fait une mise en production. Et on ouvre l'épisode au public en gros. Et on fait que les joueuses pourront voir l'épisode. Ça c'est... Et ça c'est une étape que nous on fait parce que ça nécessite de rentrer des lignes de commande, euh...

L: Ok.

E: Parce que, si tu veux. Quand on fait une mise en production on a... En Europe, on doit avoir six ou sept serveurs je sais plus exactement.

L: Oui ?

E: On en a un aux États-Unis, c'est vraiment... On a qu'un seul endroit, et après hop, on déverse partout le même code partout pour que tout soit identique.

L: Ok. Ça c'est des prestataires c'est ça qui gèrent les serveurs ?

E: Oui, ça ce n'est pas nous, c'est des prestataires... C'est-à-dire que nous, tous les mois on loue les serveurs et ce n'est pas nous qui les gérons. C'est-à-dire que s'il y a une panne, ou s'il y a autre chose, nous on ne s'en occupe pas c'est eux qui s'en occupent. Nous on gère ce qu'il y a dessus, on y accède machin. Mais, tout ce qui est matériel c'est, c'est eux qui gèrent.

L: D'accord. Et donc, toi dans ton boulot ou est-ce que tu te situes ? Peut-être que tu peux faire un autre schéma ? À la limite si tu veux.

E: Ben du coup moi dans mon boulot... Hum... Tiens on va faire ça. Enfin, juste pour revenir à ça.

L: Oui ?

E: Moi je t'ai dit qu'on avait pas grand chose à faire, sauf que des fois tu as des épisodes qui demandent par exemple... Admettons que il y a tel épisode Cassandra : « Dans tel épisode il va y avoir un mini-jeu ».

L: Oui ?

E: Qui n'existe pas encore. Et bien nous on va développer le mini-jeu par exemple.

L: D'accord.

E: Puis on va lui mettre à disposition, et ensuite elle intégrera dans l'épisode et puis voilà. Donc moi en gros... Je vais mettre « moi ». Concernant le...

L: Voilà. Voir avec qui tu dialogues.

E: Ce que je fais... Donc ben moi je, au dessus de moi j'ai Laurent.

L: Laurent qui est... Chef de projet c'est ça ?

E: Chef de projet.

L: D'accord. Ah mais Cassandra m'en a parlé.

E: Donc en fait tu as chef de produit et chef de projet. Chef de produit ben c'est, on va dire Amour Sucré c'est son bébé donc c'est elle vraiment qui décide de... De... Des directives de l'histoire, de voilà. De la communauté. Et Laurent qui est le chef de projet, euh lui il est... Enfin Chino elle n'est pas du tout technique, quoi. Tout ce qui est programmation elle ne connaît pas...

L: D'accord.

E: Et du coup c'est Laurent qui gère ça. Qui gère l'équipe de développement. Donc par exemple, euh... Par exemple Chino va dire « ben voilà, dans mon épisode je veux qu'il y ait un mini-jeu » Donc elle va en faire la demande à Laurent. Donc elle va dire « Laurent, voilà, j'aimerais bien qu'il y ait un mini-jeu ». Ils en discutent tous les deux Laurent, qui est le chef de projet, il va... Il va faire les spécifications techniques, voilà... Ensuite il va venir nous... Nous dire « ben voilà, les gars, il y a ça à faire ». Maintenant pour le faire... Voilà. Donc moi je dialogue avec Laurent, qui est mon chef de projet. Et il y a aussi euh, il y a aussi Noémi qui est mon binôme. Ou vraiment en fait, on fait vraiment le même boulot. C'est-à-dire que, par exemple s'il y a un bug. Enfin, il t'a montré le système des tickets ce matin...

L: Oui.

E: Voilà, s'il y a un bug, ça peut être lui ou moi qui le fait, quoi. Ça dépend vraiment. On est vraiment complémentaires, donc si tu veux ça dépend euh... (quelqu'un entre) CHUT ! (rires) Donc voilà il y a un dialogue entre lui et moi, et... Enfin entre Laurent et moi, entre Noémi et Laurent forcément... Donc ben moi principalement je vais dialoguer avec Laurent. Parce que c'est lui qui va me donner les directives. C'est lui qui va me donner le boulot.

L: D'accord.

E: Ça m'arrive de discuter avec Chino pour certaines choses, mais euh... Mais c'est très rare, par exemple, Laurent va me demander... Enfin... Si tu veux on est amenés à dialoguer un peu avec tout le monde.

L: Mais c'est normal, c'est une petite structure.

E: C'est ça. Par exemple, euh, il y a eu pas mal de bugs dans l'épisode 27.

L: Oui ?

E: Donc moi je m'étais occupé de corriger ces bugs là. Mais du coup... Enfin la personne la plus apte à m'aider à déboguer, c'est celle qui avait créé donc du coup je dialoguais avec Cassandra. Voilà. Euh, un coup... Il va falloir que je mette une euh... Enfin, il y a Luciana qui est la chef des internationaux... nals... Non. Naux. Qi va me demander de... De mettre une bannière pour le Brésil par exemple. Du ça va être... Enfin... Laurent va me dire, voilà il y a ça à faire. Mais après, je vais voir avec Luciana en lui disant, voilà tu veux que cette bannière elle s'affiche de quelle date à quelle date, euh... En fait on , on est vraiment amenés à discuter avec tout le monde. Et principalement c'est Laurent qui lui, euh. C'est le chef de projet c'est lui qui distribue les tâches à faire.

L: D'accord. Oui donc vraiment un rôle de gestion...

E: C'est ça.

L: Oui c'est ce que Cassandra me disait... Quand il y a des dead-lines ou des choses comme ça... D'accord.

E: Et ça par exemple, là on fait un mini-jeu pour Halloween, donc là on a jusqu'au... Enfin on a une dead-line qui est mi-oct... Mi-novembre ? Et... Voilà.

L: Et du coup, c'est Laurent qui interagit avec les prestataires de service pour les serveurs quand il y a des ? Ben quand il prévient, Noémi m'a dit qu'il, que vous préveniez aussi parfois quand il y avait des... Euh vous ne vous dites pas, si il va y avoir un événement il va y avoir beaucoup de connexion à tel moment ou ?

E: Ben théoriquement les serveurs sont conçus, pour supporter les grosses charges. Après Laurent lui, donc effectivement il gère Amour Sucré, mais... Tu as aussi Alex, je ne sais pas si on t'a parlé de lui.

L: Ah non ? Non, non.

E: Alex qui est chef de projet sur Beemanage. Mais qui lui s'occupe euh... C'est lui qui s'occupe de la relation entre nous et les prestataires.

L: Beemanage...

E: Alors Beemanage c'est un projet... Ben oui je ne t'en ai pas parlé. Ca n'a rien à voir avec AS, hein. Si tu veux, à Beemoov, tu as, tu as plusieurs jeux. Tu as Eldarya, Amour Sucré, Ma Bimbo, tout ça. Et tu as Beemanage c'est des... C'est outils internes à Beemoov. Voilà.

L: D'accord. Donc c'est pour gérer, euh...

E: Ca va être par exemple si tu veux poser des congés ben tu te connectes sur l'outil interne Beemanage.

L: Ah d'accord ok !

E: Voilà c'est vraiment un truc interne.

L: Je vois, un genre d'intranet. Pour gérer l'entreprise en fait ?

E: C'est ça. Il s'occupe aussi de tout ce qui est. En fait de tout ce qui ne se voit pas de l'extérieur. Par exemple tout ce qui est la banque. Cyril, lui si, enfin Beemanage développe des outils pour Cyril pour que Cyril puisse dire « de telle date à telle date » enfin je sais pas, tu as une happy hour ou... Voilà. Vraiment Beemanage c'est un outil interne. Et du coup Alex s'occupe aussi de la prestation de... De... Ben de la, voilà. Souvent quand il y a un problème, je remonte à Laurent.

L: Hum, hum.

E: Et voilà quand ça touche les serveurs, Laurent, en parle à Alex.

L: Vous rencontrez souvent... Enfin, que vous rencontriez ou pas souvent des problèmes c'est pas le souci. Quel types de problèmes peuvent du coup survenir pour vous en tant que développeur ? Est-ce qu'il vous arrive des bugs, des ? J'ai vu les tickets un petit peu, et c'était assez varié.

E: Alors plein, plein de trucs. Ça peut être, euh... Qu'est ce qu'on avait eu ? Enfin souvent les bugs, c'est des bugs de programmation que nous on développe. Sans s'en rendre compte, nous on développe dans notre coin. On fait ben c'est bon ça marche. Et ensuite on va envoyer en production et on voit qu'en fait on avait pas pensé à certains cas.

L: Oui.

E: Par exemple, euh... Quels types de bugs on a eu dernièrement ? Ça peut être des trucs tout coup. Du style, tu es sur le site, tu cliques sur un lien. Ben le lien il va t'amener au mauvais endroit. Parce que nous, en programmation ben dans le code on a mal dit quand on clique où est-ce qu'on voulait que ça aille. Donc là on peut modifier facilement. Après tu peux avoir des bugs beaucoup plus lourds. Comme par exemple, il n'y a pas très longtemps on a jouté les sons, dans Amour Sucré. Ce qui fait qu nous en fait quand on testait, au début on a développé. Quand on a développé le système de sons. On a fait en sorte que toi en fait, quand tu te connectes sur ton ordi tu télécharges, euh. Tu as, enfin tu as le serveur Amour Sucré, et puis ton as ton ordinateur qui est là. Donc tu télécharges, euh... Serveur... Et donc par exemple quand tu te connectes, ben le serveur va t'envoyer tous les sons.

L: Oui.

E: Une fois qu'il les a tous envoyé, toi tu les as téléchargé, puis quand tu joues, ben ça joue les sons.

L: Ok.

E: Donc nous ben, on avait développé ça comme ça. Et une fois qu'on a mis ça en production, on avait pas pensé à la charge. C'est-à-dire que en fait tu avais des millions de joueuses...

L: Ah ! Qui se connectent et du coup...

E: Voilà. Ce qui fait que le serveur, envoyait en fait en permanence, et du coup la bande passante en fait du serveur s'écroulait et... Ça. Des fois, quand le... C'est à saturation, le site est inaccessible carrément. Donc du coup là tu te dépêches pour aller, euh... Faire, pour aller corriger pour pas que... Pour pas que ça recommence, ça peut être des bugs comme ça. Ca peut être aussi euh, euh... Par exemple un cas... Parce que souvent nous en programmation on traite beaucoup de cas. Par exemple, si tu fais un achat. On va vérifier que la joueuse ai assez de sous.

L: Oui.

E: Si elle a assez de sous, on lui achète le vêtement, et ensuite, on lui retire le nombre de sous sur son compte.

L: D'accord.

E: C'est plein de cas comme ça, et après tu as des trucs un peu plus complexes ou on peut oublier certains cas. Si une joueuse... Enfin si nous en développant quelque chose on dit « ben voilà faut que la joueuse elle clique là, ensuite là, puis ensuite là ». Mais que tu n'as géré le fait qu'elle puisse cliquer là, mais pas là et ensuite qu'elle clique là, ça peut provoquer des erreurs quoi.

L: Ça crée des blocages...

E: Donc c'est plein de trucs comme ça, voilà. C'est plein de bugs, puis des fois c'est des améliorations qu'on s'occupe de faire. Par exemple, euh. Des trucs tous cons... Mais la page mes amis. Quand tu avais plein d'amis, ça te faisait une liste, énorme. Donc du coup nous on a fait en sorte de réduire ça et il y a une pagination plutôt que d'avoir...

L: Oui toute la liste qui charge du coup aussi.

E: Voilà, donc du coup on s'occupe de plein de... Plein de choses.

L: Plein de petites choses. D'accord. ok. Euh, oui, j'ai bien vu que vous receviez les tickets. Par contre vous ne dialoguez pas directement avec les joueuses, ou ça arrive de temps en temps ?

E: C'est très rare.

L: Très rare, d'accord. C'est vraiment pour le coup un autre pôle qui s'en occupe.

E: En fait tu as... Tu as les joueuses. On va les représenter comme ça...

L: En fait, j'ai plein de mini-schémas.

E: Tu as les joueuses... Hop ! Qui jouent, qui ont un problème. Si elles ont un problème, elles contactent le support. Donc tu vas sur le site euh... Tu vas sur le site... Elles contactent le support... Su... Port... Donc du coup, le support c'est Madeline. Voilà.

L: Une personne m'a dit son nom aussi...

E: Donc Madeline elle a été formée pour gérer, pour traiter des cas du style... En fait dans l'admin, il y a pas mal d'outils qui permettent de faire des vérifications qui permettent... Par exemple... Exemple tout on. On avait fait euh, le premier avril, on faisait gagner une robe, si tu te connectais. Sauf qu'il y a des joueuses qui ont dit, qui ont envoyé un message en disant, « ah ben je ne comprends pas je me suis connectée, mais je n'ai pas eu la robe ».

L: Hum, hum.

E: Madeline, elle, elle va voir, et elle voit que par exemple, elle s'est connecté pas le 1er, mais le 2 à 1h et demi du matin, quoi. Donc là elle répond... El dit « ben non, blablabla, vous vous êtes connectée... ». Elle peut faire des vérifications comme ça donc elle répond aux joueuses. Sauf que des fois il y a des cas particuliers ou elle n'a pas la réponse. Du coup... Du coup elle crée un ticket. (il dessine) Du coup elle crée un ticket, sur l'outil, un outil qui s'appelle Redmine, et puis nous on a accès à ces tickets là.

L: Comment ça s'écrit par contre ?

E: Euh, Redmine, c'est un outil euh... R E D M I N E. Ben ça par exemple, ce n'est pas nous qui l'avons fait. C'est un, Redmine, c'est un outil libre qui existe sur Internet, euh... Tu récupères en guillemets le logiciel, tu l'installes chez... Dans ton entreprise et du coup tu peux l'utiliser. Donc du coup, Madeline crée un ticket. Nous on voit les tickets qui arrivent. On les traite... Donc les dev... On regarde les tickets. On les corrige. Et dans le ticket on met par exemple, on écrit un petit euh... Il y a un ticket « ouais, ben il y a une joueuse qui est bloquée à tel épisode ! » Ben toi tu regardes, tu vas voir la joueuse, tu vois que effectivement elle est bloquée. Donc tu regardes dans la base de données dans le code, tu la corriges. Une fois que c'est fait tu mets à jour le ticket en disant « Eh ben voilà, c'est bon, c'est corrigé. ». Madeline, elle, elle reçoit une notification comme quoi le ticket est corrigé. Et du coup elle va...

L: Recontacter la joueuse...

E: Elle va recontacter la joueuse en disant, « ben voilà... Tu es débloquée » ou « c'est bon, on t'a crédité, genre, un paiement qui n'est pas passé » ; « voilà c'est bon, tu es créditée ». Et après il y a des cas encore plus particuliers. Ou par exemple, on reçoit un ticket, sauf que c'est un cas tellement

particulier que du coup, on peut être amené éventuellement à passer euh, par Madeline. C'est-à-dire que on voit son ticket mais ensuite on va aller lui parler en lui demandant des informations et tout... Et... Pour dialoguer c'est plus simple que... Par les tickets...

L: Oui c'est plus simple...

E: Des fois, on switch, on... On...

L: Oui comme tu disais parfois aussi certains bugs, nécessitent euh, Cassandra donc pour résoudre certaines choses ?

E: Oui c'est ça ben par exemple, les tickets, on peut les attribuer. Ben par exemple Madeline peut voir que c'est un problème dans un épisode, donc du coup elle crée un ticket et elle l'attribue à Cassandra.

L: A Cassandra directement.

E: Du coup Cassandra va recevoir un truc comme quoi il y a un ticket qui est pour elle. Et sinon elle l'attribue aux développeurs, et puis du coup c'est nous qui, qui recevons quoi.

L: D'accord ok. Et vous pouvez être amenés à modifier des choses du coup dans l'épisode ou sur le code, ou...

E: Oui, en fait du coup les tickets il n'y a pas que Madeline qui en fait. Tu as aussi, euh, euh... Tu as aussi les... En fait tout le monde. On peut tous faire des tickets, et les tickets ça peut être tout. Ça peut être un ticket de bug, un ticket de demande d'amélioration, ça peut être un ticket de demande, tu as aussi par exemple les internationaux qui peuvent faire un ticket en disant, ben voilà... Ça serait bien que... Que « ça ». Donc nous on a un ticket « ça ». Et puis si on a envie de le traiter, euh... Enfin, si on a envie... Si on a le temps ou autre et qu'on se dit « ah ça peut être pas mal ». du coup on s'attribue à nous le ticket. On fait la modification, et puis on, on le balance en prod quoi.

L: D'accord, ça a l'air pas mal cet outil en fait, pour faire plein de choses...

E: Ouais, c'est assez pratique.

L: Oui, oui. C'est ce que m'avait montré Noémi...

E: Tu as une trace, tu as...

L: Ce matin j'ai vu l'outil, donc du coup je vois bien mieux de quoi tu parles en fait...

E: Ça peut être nous même aussi qui créons les tickets. Par exemple ça peut être une espèce de mémo.

L: Oui ?

E: En fait, si tu veux, euh. Tu attribues cet outil-là, par « tiens j'ai besoin de faire ça », donc tu écris ça sur un post-it et tu te le colles dans un coin. Et une fois que c'est fait ben tu l'enlèves quoi.

L: D'accord.

E: C'est exactement le même principe quoi. En gros c'est voilà, il y a un ticket, il y a un bug. Ben on corrige. Et des fois ça va être... Ça peut être des tickets pour les events aussi, par exemple on... On gère nos événements comme ça, car tous les pays ont leur propre événement, par exemple en France... Partout tu as Noël, ben voilà. Par exemple en Angleterre, euh... Si en Angleterre, tu vas avoir Thanksgiving, non, c'est aux États-Unis ça ?

L: C'est aux États-Unis oui.

E: Aux États-Unis tu vas avoir Thanksgiving. Du coup nous en France on ne s'en occupe pas donc tu as Lorraine, qui s'occupe de gérer les États-Unis. Qui va nous créer un ticket en disant, « ben voilà, moi j'ai mon événement Thanksgiving de telle date à telle date. Est-ce que vous pouvez me faire ça, ça, ça ? ». Tu vois ? C'est vraiment histoire de... On fout tous dans les tickets puis on... Comme ça on a des traces on a plein de trucs.

L: Ok ! C'est marrant ce genre d'événements du coup spécifique aux pays, comment c'est localisé du coup, est-ce que c'est sur des serveurs de pays que l'event est localisé ?

E: Alors en fait... Euh, au niveau des serveurs...

L: Du coup Thanksgiving, les joueuses françaises elles ne le verront pas ?

E: Elles ne le verront pas, oui. Parce qu'en fait, c'est... Tu as la version française, et la version espagnole, ben c'est deux codes différents. En fait si tu veux, tu as... Tu as... Nous on développe, un seul code, et par exemple à la place... Si on va développer en... Dans un langage qui s'appelle le

HTML si on développe une page web par exemple. (Il commence à dessiner en dessous des schémas) On va, on va créer par exemple... Là on va mettre une image. Par exemple. Et puis là on va créer une... Comment on appelle ça... On va dire une balise... Ou en gros c'est... En fait nous quand on développe une page web, on n'écrit pas de texte. On écrit une balise...

L: Oui, oui.

E: Par exemple on va dire à tel endroit, il y aura par exemple... La balise [title] du coup, eux les internationaux, ils vont traduire chacun la balise [title] par le titre... Amour Sucré, Amor Doce, tout ça, tout ça. Et du coup, après que ce sera mis sur les serveurs, quand tu vas te connecter par exemple sur Amoursucré.com, ça ira pointer vers le code qui a été généré pour euh... Parce que en fait, quand on fait une synchronisation. Ça copie, sur tous les pays, les... Les codes. Et du coup si tu te connectes sur Amoursucré.com ben tu iras vers la version française...

L: Oui. Selon... Selon l'IP en fait ? C'est ça ?

E: Non, non. Si toi tu vas sur Amoursucré.com, tu seras sur FR. Mais si tu vas sur Amordoce.com ben tu tomberas sur la version espagnole.

L: D'accord.

E: Ou non, Amor Doce c'est brésilien. Oui... (rires) Et du coup voilà, ben en fait tu peux... Ben de toute façon voilà si tu vas sur Amour Sucré, en haut à droite tu as un petit bandeau avec la langue. Et tu peux ouvrir et tu as toutes les langues en fait.

L: Oui, beh oui c'est ce que j'ai vu, c'est pour ça que je me posais la question. Moi du coup, mon téléphone il est euh... Je sais pas pourquoi je l'ai mis en anglais... Du coup la première fois que je me suis reconnectée via Amour Sucré par mon téléphone je l'avais en fr... Euh, en anglais. Donc j'ai changé la langue pour le ré avoir en français. Mais du coup si j'avais gardé l'anglais, ou si j'avais changé la langue je serais tombée sur d'autres événements de...

E: Oui.

L: Ah carrément ?

E: Oui parce que si tu veux, il y en a beaucoup qui font ça...

L: Ça se met sur la langue alors ?

E: Oui, chaque version, enfin chaque langue, on va dire que c'est un jeu différent. Si tu veux par exemple, en France on est à l'épisode 27. En Turquie ils sont rendus au... je dis peut-être des conneries, mais 23 quoi.

L: Ah oui, parce que la traduction du coup... C'est normal...

E: Elle met plus de temps, enfin, voilà. Après tu as des événements aussi, par exemple quand on a sorti euh, la Saint-valentin. On l'a sorti partout, parce que partout c'était le 14 février, sauf au Brésil ou au Brésil c'est le... C'est en juin.

L:D'accord !

E: Voilà. Je crois que c'est en juin. Oui ça doit être le 11 ou... Je sais plus ! Mais du coup. Tous les autres pays ont eu, la saint-valentin. Donc pendant la saint-valentin on offrait des cadeaux. Sauf que le Brésil, eux ils n'avaient pas les... Les cadeaux.

L: Ils n'ont pas eu les cadeaux, d'accord.

E: Voilà, donc ils étaient un peu en décalé, enfin... Voilà, ils n'avaient pas les mêmes choses. Et du coup, arrivé le, on va dire 11 juin, ben... Tac, ils ont la saint-valentin et du coup ils ont les cadeaux quoi.

L: D'accord. Mais pour ces Brésiliens par exemple qui sont lésés de cadeaux le 14 février, s'ils choisissent de jouer en, une autre langue, en français en espagnol, un autre ou il y a la saint-valentin...

E: ils auront les cadeaux oui.

L: D'accord, ils vont avoir les cadeaux.

E: Oui. Par exemple, j'ai... J'ai une roumaine...

L: Du coup, il doit y avoir des joueurs qui balancent toutes les langues pour essayer d'avoir des trucs ?

E: Ah il y en a plein oui !

L: Ah oui...

E: C'est ce que j'allais te dire, c'est qu'il y a une roumaine. Enfin quand je dis roumaine c'est qu'elle habite en Roumanie. Euh, qui m'a trouvé sur Facebook... (rires) Elle est accro à Beemoov et à Amour Sucré ! Elle m'a retrouvé sur Facebook, je lui dis « mais comment tu as fait ? » elle me dit « Ah bah ! ».

L: Un stalker !

E: Ah grave ! (rires) En fait elle a fait, elle est allée sur le Beemoov de... Euh, le Facebook de Beemoov.

L: Oui...

E: Et elle peut voir un peu, euh... Elle peut voir qui c'est qui aime la page, Beemoov. Et elle a comparé les prénoms, avec... Si tu vas sur la page Beemoov et que tu vas dans l'équipe.

L: Oui dans l'équipe on voit. Hum, hum.

E: Voilà du coup elle a comparé les prénoms ici, et du coup, elle a matché, elle a vu que il y avait Erwin qui aimait et... Elle a vu un Erwin et voilà.

L: C'est chaud les réseaux sociaux...

E: C'est ça. Et ben du coup ben elle me parle... Elle me harcèle des fois ! C'est rigolo genre elle m'envoie des messages « hey ! Est-ce que tu aimes mon personnage ? » (rires) « Ouais, super il est très beau ! ». Et euh, et elle en fait. Elle s'est créé un compte sur toutes les versions !

L: D'accord.

E: Elle a un compte par euh... Elle a un compte sur, euh... Amour Sucré, elle a un compte sur Amour Doce... Et du coup elle, elle a accès a tous les événements tout le temps.

L: D'accord ok.

E: Mais, elle a le droit vu que c'est des comptes vraiment différents.

L: Oui c'est ce que j'allais dire, le multi-compte c'est autorisé sur Amour Sucré ou ?

E: Alors le multi-compte n'est pas autorisé.

L: Oui.

E: Cependant, entre deux versions, c'est autorisé parce que ce n'est pas le même jeu si tu veux. Parce que le multi-compte sur une version...

L: Ah donc un compte français ne peut pas avoir l'événement de Thanksgiving sûr...

E: Pas du tout.

L: Ah oui d'accord... C'est quand même un...

E: C'est vraiment différent, c'est-à-dire si tu joues sur FR et que tu avances à l'épisode 21, par exemple si tu t'inscris sûr... Sur je ne sais pas la version Allemande, ben tu repars vraiment de 0, il n'y a aucun lien entre les deux.

L: Oui donc si tu changes de langage... Et que tu gardes ton comptes ça... Parce que quand on change le langage on garde son compte, moi je vois de temps en temps, le truc il se met en anglais ? Je ne sais pas pourquoi.

E: ben normalement si tu te connectes, euh, pendant que tu as ton compte sur amoursucré.fr, euh, si tu vas sur amourdoce donc la version brésilienne, ben ton compte n'existe pas sur ce compte-là. Donc normalement tu ne peux pas y accéder.

L: D'accord. Hum...

E: Alors après pour la version mobile.

L: Ah c'est bizarre.

E: C'est différent, parce que la version mobile c'est la langue qui change en fait.

L: Ah d'accord, donc c'est juste les traductions qui changent. Mais le compte ne change pas. Le compte est toujours domicilié en France ?

E: En fait, je ne sais du tout comment ça marche pour la version mobile !

L: Eh beh on verra à Thanksgiving !

E: Moi je te parle des versions parce que les versions web c'est comme ça que ça marche. Mobile... Je crois...

L: Ils sont censés être sur la même longueur d'ondes normalement ? Enfin, j'imagine ?

E: Ben... On peut regarder. (il sort son téléphone)
L: Ah le multi-compte entre différents pays c'est pas grave ! C'est marrant.
E: Amour Sucré...
L: Ah je vois il s'affiche « Sweet Crush » aussi sur le mien du coup.
E: Tiens du coup je suis connecté sur Amour Sucré, avec mon pseudo. Mais si...
L: Toi aussi tu as plein de PA.
E: Oui ! (rires) Mais si je change de pays et que je vais par exemple sur Sweet Crush, si je fais play, on va voir. Tac... En fait vu qu'on a accès à notre admin... Vu qu'on a accès à l'administrateur on peut s'ajouter des PA, donc en fait on...
L: Oui c'est ce que m'a montré Noémi ce matin.
E: Tiens tu vois par exemple... Là ça marche... Sauf que...
L: Je ne sais pas si tu as le même nombre de PA ? C'est ça que tu avais, je sais plus !
E: Ah oui mais non, mais moi c'est pas un bon exemple ! (rires) C'est pas un bon exemple parce que mon compte existe sur toutes les versions pour tester !
L: Ah d'accord !
E: Il faudra essayer avec le tiens !
L: Ben j'essayerai pour répondre à ma question.
E: Ce n'est pas du tout un bon exemple parce que moi je... Voilà. Mais de toute façon, ce qu'il faut savoir c'est que, si tu créé un compte sur la version fr, tu n'aurais que des trucs fr.
L: Voilà. C'est ça qui est important... Ok. Bon ben c'est pas mal tout ça. Du coup c'est marrant parce que... Même métier... Avec Noémi vous faites exactement la même chose, mais... Entretien totalement différent.
E: Ah oui, oui.
L: C'est pas mal. Bon ben c'est bien.
E: J'avais vu un peu, enfin j'entendais un peu ce qu'il te racontait j'avais pas envie non plus de te sortir la même chose.
L: Non, mais c'est gentil !
E: Enfin voilà je suis sur, s tu interrogues aussi Laurent qui est notre chef de projet.
L: Oui, je vais encore avoir des choses différentes, c'est ça qui est génial.
E: Ben oui tu auras des choses différentes, voilà.
L: Oui. Est-ce qu'il y a peut-être un dernier point ou quelque chose d'important qu'on n'aurait pas abordé qui te semblerait...
E: Hum. Non, moi je ne pense pas, après si toi...
L: Hum, non moi c'est bon j'ai fait le tour... Oui... Bon la question des représentations véhiculées, je ne vais pas te la poser parce que en tant que développeur avec Noémi ce que j'ai cru comprendre c'est que...
E: En quoi ? Des représentations véhiculées.
L: Oui c'est sur, tout ce qui est valeur, les histoires de représentation des rapports entre filles et garçons, des choses comme ça.
E: Ah oui.
L: Ça je pense que ce n'est pas des choses que vous voyez forcément...
E: Ah ça non, vu que ce n'est pas nous qui créeront les histoires.
L: Ben oui, voilà c'est ça.
E: En fait on... On joue et puis on découvre en même temps qu'une joueuse pourrait découvrir, mais c'est vrai qu'on ne se rend pas forcément compte, c'est vrai que... Chino ou Cassandre, elles, elles ont vraiment la vision de...
L: Oui, j'ai bien vu la différence avec Cassandre. Oui.
E: Oui parce que du coup Cassandre, elle touche, pas beaucoup technique, elle c'est vraiment le scénario.
L: Oui, mais c'est intéressant justement de voir comment ça fonctionne la technique, de voir comment est-ce que tout s'imbrique.

E: Oui c'est vrai que derrière tout ça tu as tout euh... Tout un truc.
L: Mais au départ je n'avais pas du tout pensé aux développeurs et je vois que c'est très... Très riche. Très intéressant.
E: Bien un autre exemple aussi c'est que là par exemple pour le prochain épisode. Enfin je sais pas si tu as fini le 27 ?
L: Oui !
E: Je ne veux pas te spoiler mais tu vois du coup...
L: C'est bon, Cassandra m'a un peu spoilé ! C'est bon c'est réglé.
E: Ah ! Elle t'as dit quoi ?
L: Elle m'a dit qu'il y aurait un bisou.
E: Ah voilà ! Donc du coup dans le 28 il y aura un bisou.
L: Je m'en doutais un peu, je me suis après... Après les réactions des joueuses le 28, obligé sinon ils vont se faire tuer ! (rires)
E: Donc du coup dans le 28 il y aura un bisou. Sauf qu'en fait, dans... Enfin nous on a développé ce qui s'appelle les replay. Par exemple le jour où on sera à l'épisode 30... Et bah euh, et que quelqu'un voudra faire un replay sur l'épisode 28. Un replay libre.
L: Oui ?
E: Et bien, le problème c'est que ça va se... Elle va utiliser son max LOM qu'elle a déjà. Donc là du coup nous on va devoir développer, au moment où le 28 va sortir, un modificateur de variable en gros, ça va appeler comme ça. Parce que en gros, quand tu choisis ton mec, ben tu as une variable, qui est propre à toi qui va die par exemple « le mec que tu as choisi ben c'est Nathaniel ».
L: Oui ?
E: Sauf que. Si toi tu as envie de refaire un replay libre du 28, mais que tu as envie de voir ce qui se passe si ton mec c'est Kentin...
L: Oui ?
E: Et ben du coup on va développer des modificateurs de variable qui vont permettre avant de commencer le play de dire ben... Avec quel mec tu veux faire ce replay ?
L: Ah ben, un peu comme sur le... Il y a un épisode où ils te disent « ton LOM est actuellement plus haut avec machin »...
E: Oui, c'est ça oui.
L: « est-ce que tu veux changer » euh...
E: ben ça on l'a fait parce que ça a beaucoup râlé.
L: Oui, j'ai cru comprendre. J'ai joué à l'épisode après que les gens aient râlé donc moi je n'ai pas vraiment vu le truc, mais... Après quand je suis retournée sur les forums j'ai vu que... ça avait râlé !
E: Ça a beaucoup râlé, oui. Mais du coup. Ça va servir et ça pourra servir à plein d'autres trucs du style... Admettons qu'on ait un épisode du style, ou tu...
L: mais du coup ça a vraiment un intérêt alors d'avoir encore une différence entre replay, replay libre et le replay histoire ?
E: Ben là déjà actuellement là le replay libre... Ben replay histoire en gros... Si tu veux faire le replay 5...
L: C'est comme écraser une sauvegarde ?
E: Du coup voilà. Tu repars du 5 et tu recommences tout. Le replay libre, c'est juste euh... Refaire l'épisode, à ta sauce. Pour découvrir d'autres lieux ou d'autres trucs comme ça ou pour essayer de débloquer d'autres illustrations.
L: Hum, hum.
E: Et ça n'influence pas du tout sur le... Sur le reste quoi. C'est vraiment un truc à part. Ce qui fait que là par exemple si, tu es quelqu'un qui veut vraiment toutes les illus. Ben le jour où tu auras ton mec qui est Nathaniel. Par exemple si à l'épisode 30 tu es encore avec Nathaniel, ben du coup toutes les illus avec Kentin tu ne pourras pas les débloquer vu que tu es avec Nathaniel.
L: Hum, hum. Ah ben non. À moins de repartir en replay histoire dès le début.

E: A moins de refaire en replay histoire ! Voilà. Donc là du coup elles pourront refaire un replay libre, et choisir comme mec Nathaniel, euh Kentin et refaire l'histoire du coup, comme si, comme si elles avaient toujours choisi Kentin.

L: D'accord. Mais pour les épisodes d'avant du coup ça ne marchera pas ?

E: Non.

L: Enfin moi je vois mon LOM avec Nathaniel, il est... Au fond du gouffre. Et à mon avis je peux faire tous les replay libre... Sur n'importe quel replay libre... Il sera toujours au fond du gouffre en fait ?

E: C'est ça oui, vraiment si t'es au fond quoi.

L: Il faudra que je fasse un replay histoire pour repartir sur de bonnes bases.

E: Par contre si à l'épisode X, tu veux voir ce que ça fait.

L: Mais sauf sur certains épisodes apparemment ?

E: C'est ça on mettra en place un modificateur de variables pour certains épisodes qui... Qui... où tu pourras choisir de changer juste pour cet épisode.

L: Comme le... le 26 ou 27 ? C'était pour le pique-nique ? C'est ça ?

E: Pour le... C'était le 27.

L: D'accord.

E: Enfin, ça c'est encore différent, parce qu'en fait. Nous notre modificateur de variable, c'est vraiment, si tu veux jouer avec n'importe qui même si tu as 0 avec euh... Enfin si tu as -100 avec...

L: -88... (rires)

E: Tu as -88 avec quelqu'un Nathaniel par exemple... Euh je ne sais plu ce que je voulais dire.

L: Pour faire un replay... Avec ce modificateur de variable ça va modifier ce -88 donc ?

E: Ben du coup, en fait. Si tu as -88 avec Nathaniel, ben euh... Si tu veux refaire un épisode avec Nathaniel, ben avec le modificateur de variable, tu pourras.

L: D'accord.

E: Par contre, avec euh, ce qui existe déjà dans l'épisode 27... ça se base juste sur tous les mecs avec qui tu as plus de 80.

L: Ah oui c'était ça !

E: C'était vraiment histoire de...

L: Ah oui +80 c'est ce que j'avais cru comprendre sur les forums. Moi j'avais pas de problèmes, j'étais au max avec celui que j'aimais bien...

E: Voilà impeccable alors.

L: J'avais pas eu ce souci, et j'avais pas compris le « whaaa ». « Si c'est celui que tu préfères, pourquoi ton LOM au max ? » C'est ça que je ne comprenais pas mais bon.

E: Ah non mais on a vu des cas... Genre une joueuse, elle avait moins je sais plus combien avec Kentin. Mais elle l'avait mis en coup de cœur. Et du coup.

L: Elle galérait la pauvre !

E: Et du coup ben forcément ça lui proposait pas Kentin, et elle « ben non, mais moi je veux Kentin ! ». Ben oui, mais tu es à -10 avec lui... Avec Kentin...

L: Ben tu peux faire un peu d'efforts si t veux sortir avec lui !

E: Ben voilà, tu ne mets pas quelqu'un comme ça... Forcément il y a des moments tu ne peux pas rendre tout le monde content !

L: Forcément il faut respecter aussi les règles du jeu, tout simplement.

E: Ben voilà, on a mis ça en place parce qu'on s'est dit. C'est vrai que si tu as, euh... C'était des cas du style, tu aimes bien deux personnes, tu as genre 80 avec Kentin et il est en coup de cœur, et genre tu as 85 avec Nathaniel. Tu préfères Kentin, mais du coup ça te prenait Nathaniel. Donc forcément les joueuses elles étaient un peu... Quand ton coup de cœur ne dépassait pas ton max LOM, forcément elles étaient... Ça râlait quoi.

L: Oui... Ok.

E: mais ça va, l'orage est passé.

L: Bon, ben merci, il me semble qu'on a fait le tour. On pourrait continuer à discuter des heures, hein mais ça fait déjà 59 minutes donc je vais te libérer. Tout le monde travaille !

E: Et moi je voulais juste savoir aussi euh... Ça va être pourquoi en fait tout ce que tu fais ?

L: Haha ! Je, je... Je t'ai dit si tu avais des ? Non je ne t'ai pas demandé si tu avais des questions ? Je suis partie direct...

E: Si tu m'as dit si j'avais des questions mais bon, je viens d'y penser maintenant.

(Nous continuons à discuter, mais plus de l'entretien)

Fin de l'entretien.

6 Laurent

Entretien Beemoov
Lundi 5 octobre 2015, 17h
Laurent – Chef de Projet

Leticia : On est partis, donc toi tu es Laurent.

Laurent : Oui.

L: Et tu es, responsable... de ?

La : Chef de projet.

L: Chef de projet. C'est ça.

La: D'Amour Sucré.

L: Chef de projet... AS. Maintenant je dis AS !

La : Ah ben voilà, déjà.

L: Oui. Et donc je te repose la question pour que ce soit clair, est-ce que tu acceptes que cet entretien soit enregistré ?

La : Oui.

L: Ok. Nickel. C'est plus facile d'enregistrer... Alors, je t'explique rapidement ce qu'on va faire, donc. On va d'abord parler de ton parcours, ton travail... Comment est-ce que ça s'inscrit, dans la boîte... On va discuter, rapidement du jeu. Enfin rapidement... Je ne sais pas !

La : Ça dépend !

L: Et on verra... Et en général on voit après où nous mène... Où nous mène la discussion. En général dans ces cas là on a plein de, plein de ressources après ça. Hum, par contre, j'ai oublié de poser la question tout à l'heure à ton collègue. Est-ce que toi tu as des questions ? Avant cet entretien ? Quelque chose à éclaircir ?

La : Non, pas spécialement, bon après ça sera plus... Par curiosité pour savoir exactement sur quel thème tu vas aborder la thèse, euh, comment tu vas tourner ça ? Bon, je ne suis pas allé jusqu'au thèse mais je connais un peu, j'ai déjà fait des rédactions de mémoire et compagnie... Je vois un peu l'idée, mais.

L: Oui : quelle est la problématique ? (rires)

La : C'est ça ! Quelle est la problématique ?

L: Bon, la problématique elle est encore a... En définition, on va dire. Et, plus précisément le thème, c'est la question du... La construction du genre féminin chez les adolescentes. Voilà donc, pour répondre à ça, pour voir comment est-ce qu'elles s'approprient ce qu'on leur propose, il faut d'abord que je voie ce qui est proposé et comment ça fonctionne.

La : Hum.

L: C'est pour ça que je suis là. Voir vraiment les deux côtés, deux aspects, et voir aussi comment ça se répond parfois.

La : Comment des hommes, qui jouent à des jeux d'hommes... Entre guillemets parce que ce n'est pas des jeux d'hommes, maintenant on est moins dans le genre...

L: Et puis voir comment ça se répond aussi. Parce que du coup j'ai cru comprendre qu'il y avait des choses des joueuses qui étaient reprises, qu'il y avait vraiment un dialogue entre la communauté des joueurs et... Et vous. Donc ça c'est très intéressant pour moi aussi.

La : Oui.

L: Donc toi, ton parcours, comment est-ce que tu es arrivé ici, tes études ?

La : Alors mes études, c'est assez simple, université jusqu'à bac+2. Puis école d'ingénieur les trois années suivants. C'était supinfo en l'occurrence, où j'ai fait euh, trois, quatre et cinquième année. Donc après j'ai eu mon titre d'ingénieur, et euh... j'ai fait mon stage de fin d'année... Alors j'avais fait déjà des stages ici. Pendant mes études. J'en ai fait... Beaucoup. J'ai dû en faire 4 en tout, parce que ça mixait alternance et stages de fin d'année, entre guillemets chaque année. Et du coup pour mon

stage de fin d'études on m'a directement pris en CDI en tant que développeur, d'abord. Et j'ai travaillé. Alors mon tout premier boulot c'était faire le site wafwaf. Qui n'existe plus aujourd'hui.

L: Ah ben non, ça ne me dit rien.

La : Il n'existe plus, parce qu'on a eu des soucis serveurs parce que c'est un vieux site qu'on maintenait peu. Parce qu'il demandait peu de maintenance, c'était juste de l'ajout de contenu et... En termes de code, il y avait besoin de pas grande chose, mais c'était un peu écarté. Et on a eu avec notre sous-traitant euh, technique, un gros souci technique sur le serveur. Et euh, le site est tombé, on avait aucune sauvegarde et du coup ben...

L: Et ça s'écrit comment ?

La : W A F.

L : Ah oui d'accord. Ah oui donc je l'aurais mal écrit. Le site wafwaf, ok.

La : Et euh, c'est sur ça que j'avais commencé au tout début. Hum, j'avais commencé d'ailleurs pour mon premier stage. Et j'ai très vite dérivé euh, du coup sur cromimi.

L : D'accord ça je connais !

La : Voilà, et donc j'étais... Pendant longtemps... Trois, deux ans. Enfin, longtemps... Dans la vie de Cromimi c'est long ! (rires) Le site Cromimi donc là euh, public jeune. Ben le plus jeune en fait de Beemoov, et euh, ben un univers très, animal de compagnie. Animaux de compagnie, petits rongeurs, etc. Et puis après euh... Je sais plus en quelle année, ça passe trop vite !

L : Oh mais ça ce n'est pas grave !

La : J'ai un peu travaillé, euh... Pour les autres, les autres équipes en parallèle on va dire. Et j'ai du faire un jeu de Ma Bimbo, ce genre de choses, euh. Et j'ai basculé sur les outils internes donc là c'est tout ce qui est dvp de nos outils de traduction, de nos outils serveurs, tous les trucs un peu plus qu'on voit pas.

L : Oui c'est ça.

La : Technique, technique. Euh, pour finalement me retrouver, alors après ma mission, puisque c'était une mission de refonte, pour me retrouver en tant que développeur sur Amour Sucré. Euh, sachant qu'à l'époque on avait aucun chef de projet, on avait pas vraiment de hiérarchie puisqu'on était vraiment une petite infrastructure de 5 à 10 personnes environ. Euh... Et donc à ce moment là se posait la question de mettre en place une hiérarchie, pour l'organisation du travail, pour avoir un référent, etc, etc. Parce qu'on commençait à être une quarantaine à peine, au moins. Euh, il y a eu un premier chef de projet Amour Sucré qui était le plus ancien techniquement, ce qui était une erreur au début. Du coup ça c'est pas très bien passé et du coup on a décidé de revoir ça.

L : Hum, hum.

La : Et moi qui étais novice sur Amour Sucré, parce que je venais d'arriver, je me suis proposé parce que je m'y connaissais moins techniquement sur le jeu mais j'arrivais mieux à me débrouiller en tant que chef de projet. Et du coup, ben je pense c'est peut-être par rapport à mes études aussi. Le caractère, il y a un peu de tout. Eh puis ben, depuis le début de l'année, Janvier, chef de projet Amour Sucré, et voilà.

L : D'accord

La : Donc maintenant c'est un peu moins de développement, un peu moins de technique et plus organisation, ce qu'on va faire, comment on va le faire... Planning, planification, gestion des ressources, etc.

L : Ok, ça c'est en quoi consiste ton travail.

La : Oui, c'est encore ce que je fais aujourd'hui. Beaucoup (rires) Ce qui me prend pas mal de temps.

L : De la gestion... Ça ressemble au management en fait.

La : C'est du management, c'est en gros faire des plannings pour les gens, leur déterminer des deadlines que ce soit pour les scénaristes, pour les développeurs, dire ce qu'on va faire en termes de développement si on va prioriser par exemple la refonte. On est sur une refonte d'Amour Sucré actuellement.

L : Hum, hum.

La : Euh, mais on a aussi tous nos... Nos... Nos événements de fin d'année en fait ou voir les sorties d'épisode, on a techniquement toujours quelque chose à faire. Donc nous on doit un peu, être sur les deux niveaux. Là on voit où s'orienter, et puis il y a aussi la refonte du mobile... Donc voilà.

Puis je vais faire aussi de l'estimation de projet, genre combien de temps ça va prendre, est-ce qu'on met une prime au bout, ce genre de choses.

L : Ah oui... ça c'est vraiment des choses qui... Me parlent pas du tout !

La : C'est vraiment, c'est vraiment en termes de comment, qu'est ce qu'on priorise est ce qu'on va dire « ben tant pis pour les joueuses pendant six mois on ne leur fait presque rien, mais nous on fonce sur notre nouvelle version ».

L : Et ont travaille à fond...

La : Mais du coup le risque c'est de perdre les gens et de retourner et de faire un flop à la sortie de... Il vaut mieux prendre un peu plus de temps mais le faire bien, donc c'est réussir à jauger ça. Puis en général le management en termes de « on veut faire de nouveaux trucs est-ce qu'on a le temps de le faire ou pas ? » Si on a le temps, trouver les nouveaux trucs à faire, parce qu'il faut toujours un peu alimenter ça. Euh, qu'est ce qu'il peut y avoir d'autre, ben quand il n'y a pas assez de ressources pour un poste genre la scénariste prend des congés, faire en sorte que ça ne prenne pas trop de retard en termes d'épisodes, gérer un peu son planning. Voilà.

L : D'accord.

La : Gérer le planning des gens, faire attention à diverses choses. C'est être en fait vraiment le centre d'information, de tout ce qui va... Qui va... Comment on dirait ça ? Gravier autour d'un projet, en avoir connaissance, sans forcément aller dans le détail mais au moins de loin et puis prendre des décisions.

L : D'accord.

La : Prendre des décisions autour de ça pour savoir... Pour prioriser, pour organiser, etc.

L : Ok. Et du coup, ça c'est... Tu développes encore ou ?

La : Je développe encore mais vu que j'ai peu, peu de temps, ben je prends sur le temps qu'il me reste... Plus à faire des petits bouts... Ou à aider techniquement les autres, parce que j'ai plus d'ancienneté.

L : D'accord.

La : Je fais partie des plus anciens maintenant de ceux qui restent. Donc euh, autant dire que c'est vraiment...

(Sara entre dans la salle de pause, la porte est un peu bruyante)

La : (rire) Salut !

S : Ça fait trois fois la pauvre !

L : Mais non t'inquiète ! Je ne remarque même plus... Et euh... Qu'est ce que je me demandais ? Ah oui, ben du coup quand même ton expérience de développeur, en tant que chef de projet, j'imagine qu'elle aide pour mieux comprendre du coup ce que font... Tes collègues euh...

La : Ben je, normalement an tant que chef de projet je suis plus là pour prendre les décisions on va dire d'ordre général.

L : Hum, hum.

La : Après généralement dans des équipes, surtout des grosses équipes on va avoir ce qu'on appelle des experts techniques. C'est eux qui connaissent les technologies qui vont dire « bon beh là ce serait mieux... ». Qui va conseiller le chef de projet, qui va dire « bon ben là on devrait partir sur telle technologie » qu va aider les gens à le mettre en place, à le développer, etc.

L : D'accord.

La : Là en l'occurrence on a pas ça, et je plus vais plus faire aussi ce rôle là, d'expert technique en termes de euh, ben. Là par exemple sur la refonte ça va être « bon, cette technologie on va prendre ça, on va faire ça comme ça... On va éviter de reprendre ça pour pas avoir trop de travail... » Parce que j'ai moi-même le conseil de...

L : Oui. L'expertise, et peut-être d'avoir déjà vécu certaines choses aussi.

La : Oui aussi, beaucoup, puisque j'ai déjà fait, des refontes euh... Deux refontes profondes de Cromimi. Une refonte de, des outils internes, et là la refonte Amour Sucré.

L :

La : En fait, je viens faire des refontes... (rires)

L : C'est ton travail ! Faire des refontes

La : C'est un peu ça !

L : Et... Je vais essayer de rapprocher ce truc là. Parce que... Je crains toujours... Le mauvais enregistrement.

La : De ne pas trop entendre ? Oui.

L : Et... Ben je ne sais pas trop ça va être la surprise ! On verra bien ce que ça donne. Je n'ai pas réussi à emprunter un bon enregistreur... Euh, oui, et du coup, tu as un passé de joueur ?

La : Euh, oui.

L : Tu joues aux jeux vidéo ? Alors j'imagine que tu ne joues pas forcément aux jeux de drague, mais...

La : Non, pas aux jeux de drague, mais j'ai joué aux jeux en ligne. Et j'y joue encore. Euh, mais bon des jeux plus orientés publics mixtes, voir masculin.

L : D'accord.

La : Mais peu aussi prononcés féminins. Non pas que je ne m'y intéresse pas mais... Disons que c'est moins...

L : Ben c'est pas ta... Tu n'es pas la cible !

La : Oui voilà ! Je ne suis pas la cible, mais même en termes de jeux narratifs, c'est pas mon truc.

L : D'accord. Ok.

La : Euh, j'aime bien ça, mais je n'ai pas la patience de le vivre, et... J'arrive moins bien à me projeter. Je préfères un livre (rires)

L : D'accord ! Mais du coup pour ton travail j'imagine que tu as quand même joué, à Amour Sucré ? Tu as fait le...

La : Oui.

L : Puis tu dois le refaire à chaque épisode j'imagine du coup ?

La : Je le refais d'ailleurs régulièrement, et je détruis régulièrement mon compte pour abus de test ! (rires), donc du coup je me retrouve rapidement à connaître, on va dire un peu les derrières du décor de chaque épisode.

L : D'accord. Et du coup, ben avec ces expériences entre joueur et développeur, comment tu définirais ce jeu ? En termes de catégorie, modèle économique ou même... Je ne sais pas si on peut catégoriser par game-play euh... Peut-être quand tu le présentes à tes proches, comment tu le dis ? Le décrit ?

La : Alors je décrirai ça... Euh... C'est pas évident de le mettre dans une boîte parce qu'il en fait partie de plusieurs, dont des boîtes très anciennes. Notamment le jeu par navigateur ; pour moi qui est très spécifique du fait que c'est généralement des jeux euh, où on ne va pas jouer énormément de temps mais qu'on va revenir régulièrement.

L : Oui.

La : C'est un peu souvent comme ça que ça va se présenter. Enfin en termes de jeux par navigateur. Ben je dirais que je les mettrais en deux catégories. Il y a les jeux par navigateur qui vont être plus comme les jeux flash. On va y jouer juste pour le fun et les jeux par navigateur euh... Alors ça a un nom... Mais qui ont plus une notion de persistance, on a un compte et on va régulièrement revenir, que ce soit, pour s'occuper d'animaux, parce qu'on a un caractère, ou une notion de rpg par exemple...

L : Hum, hum.

La : C'est on doit gérer une ville et faire la guerre avec les autres...

L : C'est quoi le nom de ces jeux....

La : Même par exemple, ça peut même faire partie des jeux aussi par forum... Des jeux de rôles par forum. On met juste ce qu'on fait, et puis les gens il y a un... Un...

L : Oui.

La : Hum...

L : Je ne sais pas c'est quoi... C'est pas bro... Je sais qu'il y a les browser games...

La : C'est browser game, mais maintenant il y a... Il y a les mini-jeux aussi qui font partie, mais il y a des sous-catégories je ne sais plus... Mais en gros ça serait ça.

L : D'accord.

La : Et euh, effectivement le style vraiment otome game, où on va avoir... Alors ça c'est très japonais comme concept c'est vraiment la notion... Alors eux ils font ça depuis très longtemps, que ce soit en flash. Que ce soit sous forme de petite histoire juste, ou comme là une grande histoire ou plein d'histoires différentes. Nous on a vraiment, on rencontre des personnages et on a à chaque fois cette notion de... De faire des choix, donc c'est pour moi un jeu narratif. Au même titre qu'on va avoir aujourd'hui... D'autres jeux qui sont comme ça je sais pas si tu connais un peu les jeux vidéos euh...

L : (rire) Oui, je connais bien les jeux vidéos...

La : En fait, ben ils font beaucoup, il y a une société. Enfin une société... Des éditeurs qui sont spécialisés dans ces jeux narratifs qui ont fait une série Walking Dead, Game of Thrones.

L : Ah ça par contre je ne connaissais pas.

La : Euh, je ne sais plus comment il s'appelle... Un autre aussi qui est très connu. Mais en gros il y a des épisodes, on achète, euh... le jeu par défaut, plus un épisode, et après on rachète les épisodes au fur et à mesure qu'ils sortent et on contrôle le personnage de temps en temps on va avoir des séquences de choix à faire. Par exemple peut suivre l'un, suivre l'autre, plutôt aider l'un, ne pas aider l'autre.

L : Hum, hum.

La : Qui vont avoir des répercussions sur la suite de l'histoire. Et des petits instants un peu CUTE, je ne sais pas si tu vois ce que c'est CUTE, c'est euh... Le fait de par exemple, un peu à la Tomb Raider, le dernier qui est sorti on va te dire « appuie sur A très rapidement » ou...

L : Ah ! D'accord.

La : Ou « scroll vite avec ta souris », ce genre de choses qui va un peu, on va dire un peu réveiller... C'est leur technique on va dire ! (rires) Moi je vois ça comme ça puisque les jeux narratifs je suis... Je suis moins fan. Et voilà. Donc nous c'est euh...

L : Juste, tu sais quel éditeur sort ces trucs là parce que moi je n'en avais pas entendu parler ?

La : Non. Mais le... En cherchant le walking dead euh... On le trouve facilement dans « jeu vidéo walking dead ». Parce que je pense qu'il n'y en a pas beaucoup et on tombe facilement sur leur série qu'ils ont fait aussi GOT, et... Ils en ont fait un autre, aussi très connu mais je ne retrouve pas le nom.

L : Ok.

La : Mais voilà. Euh, et euh... Pour finir donc jeu de drague aussi. Puisque ça reste autour de tout ce qui est la romance adolescente, euh. De lycée entre guillemets principalement. Avec tous les problèmes... Alors jeu de drague mais on va dire un peu jeu autour finalement de ces années dragues, plus que la drague en elle même. Parce qu'on va avoir par exemple, un épisode qui est basé sur euh... Le, une enfance, d'enfant battu de l'un des personnages, voilà ce genre de choses... Ah... On évite, les sujets un peu trop... Polémiques.

L : D'accord.

La : Parce que souvent ça peut nous poser problème, que ce soit vis à vis des parents, des joueurs... Jeunes... Qui n'ont pas forcément encore un avis dessus.

L : Hum, hum.

La : Et, euh, ça nous oblige à avoir énormément de neutralité sur le sujet, de ne pas forcément... Surtout quand il y a énormément de polémiques, ne pas forcément avoir un pour ou un contre. Essayer juste d'exposer les idées sans se positionner. Parce que du coup ça peut soulever... Inciter un jeune qui n'a pas encore son avis à en voir un à cause de nous, et ça peut mettre en rogne les parents ou ce genre de choses.

L : Oui, après... C'est aussi...

La : Oui c'est aussi à eux...

L : Ça fait partie des rôles des médias, et eux ont aussi une responsabilité... De tout façon, si ce n'est pas par Amour Sucré ça sera par d'autres biais. Ils seront toujours confrontés à des choses...

La : Ben, des choses comme la maltraitance... Ça oui, mais par exemple si un jour on devait le faire sur le port du voile, on ne peut pas vraiment se permettre. Ni les religions on peut difficilement...

L : Oui c'est vrai qu'on ne parle pas de religion dans Amour Sucré.

La : C'est un peu... plus dur.

L : Oui c'est des sujets assez délicats quand même.

La : Oui. Voilà, c'est un peu les sujets qu'on évite. Mais, mais oui sinon on essaye plus de voir que la joueuse s'identifie et même fasse un peu de projection dessus, qu'elle se dise « ah ouais, machin, je connais une amie qui a ça, effectivement, ça doit pas être marrant », ou au contraire : « j'aimerais bien être à sa place, avec plein de garçons qui tournent autour de moi » ce genre de choses (rires).

L : Pourquoi pas ? Otome... Jeu de drague, c'est ça plus dans la romance, mais... Finalement ça correspond à, l'idée je pense que, qu'on a dans l'otome.

La : Oui, dans un otome game.

L : Cette idée de romance... Ok. Et du coup... Un lien fort aussi avec, enfin par l'otome game, par le biais de l'otome game. En plus je vois bien, il y a un manga aussi qui est sorti...

La : Oui.

L : Il y a un lien fort avec toute cette culture shojo, beaucoup ?

La : Oui, oui, oui. Il y a euh, un lien fort avec euh... Ben l'esprit japonais finalement du manga. Donc basé sur , finalement sur leur système de jeu, les mangas, l'univers manga, mais... Avec un style graphique plus européen. Ce qui fait d'ailleurs que ça n'a pas forcément marché au Japon.

L : De toute façon ils ont tellement...

La : Mais il y a énormément de concurrence.

L : Ils ont tellement de choses à faire au Japon à ce niveau là, que forcément...

La : C'est plus dur. Mais c'est, c'est un style qui plaît, voilà, c'est le scénario avec un esprit plus européen, avec des problématiques plus européennes et euh... Moins, moins Yaoi, moins... (rires) Moins tout ça.

L : Oui c'est sur. Ah oui c'est sur on en parle pas encore chez nous de ça... Le yaoi, le yuri, l'eroge et tout ce qui va derrière...

La : Oui, tout ça.

L : Oui.

La : On est plus, shojo...

L : Et toutes les problématiques qui sont passées à côté du coup...

La : Oui c'est ça.

L : Oui.

La : Parce que je suis aussi...

L : Oui, je sais pas si vous connaissez euh...

La : Alors moins tout ce qui est manga style euh... J'ai pas envie de catégoriser ça comme féminin parce que j'ai un petit frère qui en lit mais... (rires) Mais moi, effectivement je vais être plus, dans les seinen et tout ce qui est un peu... Plus pour adultes... Mangas pour adultes.

L : D'accord.

La : C'est un peu tout ça... Et un peu les gros titres... Après si j'en ai quelques un on va dire sur du shonen, mais je vais m'arrêter là.

L : D'accord.

La : Shojo, tout ça, c'est pas mon truc. Et aussi pour les animes, mais je connais bien... J'ai beaucoup vu jeune et je connais bien l'univers.

L : Et du coup, ben comme tu connais ça, pour ton travail tu as vu un peu ce qui se faisait au Japon sur les otome ? Comment ça a commencé, etc ?

La : L'histoire en général de comment ça s'est fait on l'a survolé... Pour savoir d'où est-ce qu'ils sont partis... Parce que leur parcours on s'identifie beaucoup moins à nous. Puisque eux, tout ce qui est mange, otome... En fait ces esprits sont très en fait... Vu qu'ils ont une culture très bridée sur des principes.

L : Hum, hum...

La : Ils ont énormément de brides sociales, de codes à respecter. Que c'est, eux, c'est vraiment leur moyen n°1 pour évacuer, pour imaginer autre chose. Donc c'est pour ça qu'ils vont en faire tout et n'importe quoi. Mais du coup c'est vrai que ça donne énormément de création énormément de choses. Sans forcément de but scénaristique. Juste des fois pour mettre en scène euh... Un poulpe, une vache, enfin je dis n'importe quoi, mais c'est un peu l'idée.

L : Oui, j'avais vu un otome, enfin je ne sais plus si c'était un otome ou un bishojo, avec des pigeons.

La : Oui voilà, c'est... Et puis bon des fois ça va être génial, hein. Ils vont avoir des scénaristes, ou des créateurs ou même des réalisateurs qui vont faire des anime ou des films absolument magnifiques avec... Un code artistique sublime. C'est pas toujours le cas, et du coup en suivant ça, eux dans la façon dont ils ont fait l'otome, c'était vrai que c'était eux leur but de raconter une histoire et de se projeter dans un personnage, ce qu'ils faisaient facilement parce que c'est leur culture. Donc même quelque chose qui scénaristiquement n'est pas forcément très bon, euh, eux vu que c'est qu'ils recherchent on a pas besoin de les inciter à venir s'identifier, ils le font... Très facilement.

L : Ils se projette plus facilement, beaucoup plus que chez nous en fait ?

La : C'est ça, oui voilà. Alors nous on a beaucoup plus de libertés, on peut nous même aller au lycée voir des copains, s'habiller comme on veut, etc.

L : Oui...

La : C'est des sujets qui euh, si on le met dans un otome de pouvoir s'habiller comme on veut à une école, ou de faire du théâtre ou ce genre de choses si on l'aborde trop simplement, ben ça ne va pas parler ou on va se dire « oui bon ben voilà » c'est basique quoi.

L : Hum, hum.

La : C'est normal... Du coup on va devoir pousser les scénarios, pousser un peu tout ce qui va s'y passer, y mettre vraiment un intérêt qui va nous parler plus à nous. Ou au contraire essayer d'y mettre du code, de mettre quelque chose qui va nous identifier au japon et dire ben nous qu'est ce que ? « Si j'étais une étudiante japonaise, effectivement, qu'on ait tous les mêmes tenues »... Ce genre de choses, est-ce que ça peut parler, tout ça... C'est plus vers là qu'on s'est orientés pour essayer de voir, qu'est ce qui allait mieux marcher. Bon on a gardé le côté chacun s'habille un peu... Le code vestimentaire de chacun.

L : Ben c'est comme ça en occident...

La : Oui, pour ... Pour laisser les joueuses s'identifier facilement, et laisser un peu, un côté un peu personnalisation du personnage, etc.

L : Oui, ben c'est plus pratique c'est sur et puis c'est... C'est toujours plus différent

La : C'est ça.

L : Hum, donc ça a été fait par... Quand tu dis « on a survolé l'histoire » c'était ?

La : Je parle de l'entreprise...

L : D'accord.

La : Parce que moi je n'en faisais pas spécialement partie à ce moment là même si je me souviens qu'on en avait parlé, mais c'est plus Stéphanie qui a fait ce travail là. Bon elle a demandé leur avis au gens mais c'est surtout elle qui a imaginé le concept, et elle qui a fait ça.

L : D'accord ok.

La : Oui. C'est vraiment elle qui est partie là dessus. Et elle a fait finalement, on va dire inconsciemment parce que de mémoire elle a pas vraiment cherché à faire une étude de produit, une étude de marché, il n'y a pas vraiment... Ça a été l'idée... Ça s'est lancé puis on a un peu... C'était vendeur, les chefs ont été contents de l'idée donc euh... On est partis dessus.

L : D'accord, c'est parti là dessus. Ok. Et mais du coup ça se définit sur un... Sur un marché qui... Enfin, toi comment tu le vois ?

La : En termes de ? Profil joueur ?

L : Oui en termes de cible, profil joueur, c'est ?

La : Je dirais, euh... Adolescentes. Adolescentes et moyenne je dirais 13/14 ans facilement, même voir plus... Même peut-être un peu plus vieux, ma petite sœur y a joué sur les coup de ses 15 ans je dirais.

L : Oui ?

La : Surtout 14-15 ans, elle y a joué, après elle a un peu lâché parce qu'il y a vraiment les vraies problématiques un peu plus... De jeunes filles qui arrivent, les lectures de manga et tout ça... Et si vraiment on est pas, on ne devient pas fan pendant la période 14-15 ans on va dire, on y joue. Pour ceux qui y jouent à cette période là on s'arrête un peu.

L : Ça s'arrête ?

La : Après c'est à chacun...

L : Mais je pense que c'est une période aussi un peu...

La : Oui. C'est un peu...

L : Y a une période où on joue, et une période où on arrête un peu de jouer aussi.

La : C'est peut-être aussi parce qu'elle pris des études supérieures et que du coup, ça lui prend plus de temps... Elle a moins le temps de jouer, et du coup...

L : Ah ben ça c'est sur. Mais parfois c'est l'inverse... Quand on se retrouve étudiant, des fois... Des fois ça part en vrille.

La : Oui, ça part en vrille.

L : Du coup. Petit exercice. Alors je vais te demander euh... Cadeau. Prends ça dans le sens que tu veux. De me faire un schéma si c'est possible de l'organigramme... L'organigramme ou l'architecture autour d'un projet du jeu, ou de la boîte ça dépend. En essayant de voir où tu te places, et surtout avec qui tu dialogues et dans quel but.

La : D'accord.

L : Ça peut être très large, hein !

La : Mais vraiment, toute l'entreprise ou on s'arrête là ?

L : Oui, toute l'entreprise, ça dépend de ce que tu fais. Évidemment si c'est juste la discussion à la pause, peut-être pas mais...

La : Non, non, non...

L : Voilà, plus au moins dans la conception du jeu, de l'univers...

La : Ok.

L : Autour de ton travail, aussi de ce que tu as à faire...

La : Ok. Bon... Ben... Déjà... Ça va être simple... Hum, je peux faire des abréviations ?

L : Ah oui, oui. Ça c'est la direction c'est ça ?

La : Oui, ça c'est la direction donc... On va dire les deux chefs...

L : Par contre je risque de répéter des mots comme ça j'enregistre les trucs en même temps.

La : Euh, la direction. En dessous alors... Ça va évoluer, mais on, on va mettre au plus simple. Là on va mettre au plus simple... Hop. Euh... Alors... Après c'est les différents pôles, on va avoir, la communication... Je vais mettre la com'... Alors ce qu'on appelle I18N grossièrement. Ça c'est l'internationalisation...

L : J'ai appris ! J'ai appris maintenant...

La : Ah !

L : Premier mot que j'ai appris de la journée.

La : Euh... On va dire, donc moi, communication, I18N. Un peu plus loin ici, hop. Pole marketing... Le pôle marketing. Et après il va y avoir ben du coup les différents projets, mais du coup... Je mets tout au même niveau parce que c'est vraiment...

L : Hum. D'accord.

La : A l'horizontale. Euh... Bon alors je vais mettre... AS. Après je pourrais détailler chaque bloc, mais...

L : Ca c'est l'équipe AS donc.

La : voilà, l'équipe AS, mais en plus on peut imaginer, on va avoir nous des équipes par exemple mobile... Je vais mettre un autre exemple...

L : Ah oui, j'ai compris qu'il y avait des développeurs web, et des développeurs mobiles.

La : Oui. Bon après on ne travaille pas forcément avec mais je vais plutôt mettre un autre projet qui nous... Qui est très lié, qu'on appelle... Beemanage. Qui en vrai euh, c'est les outils internes. On l'appelle Beemanage.

L : Oui, oui. Ça ça m'intrigue, j'en ai entendu parler pas mal. Mais plus par... Yoann et Erwin.

La : Oui.

L : Je commence à comprendre ce que c'est.

La : Donc là il va y avoir... Il va y avoir différents référents donc, dans la hiérarchie. Euh, marketing, donc eux ils ne sont que deux il n'y a pas encore de direction au niveau du marketing, mais ils ont un peu leur spécialisation, des rôles... Donc on va dire que sur les deux du marketing, je vais faire deux petits blocs après... ça me coûte pas grand-chose. Je suis... Je travaille avec directement.

L : D'accord.

La : Ici il va y avoir euh, alors elle s'appelle Anne-Lise je ne sais pas si j'ai besoin de mettre les noms, mais je vais mettre AL.

L : Ah, Anne-Lise !

La : Anne-Lise, oui. Qui...

L : Qui est en arrêt maladie jusqu'à mercredi.

La : Oui. C'est ça, qui s'occupe du pôle communication. Aux I18N, c'est Luciana... Responsable internationalisation. Donc là ça va être, euh, eux ils ne sont pas que sur la traduction, c'est euh... On les appelle les country manager puisqu'ils s'occupent aussi de leur communauté, de faire les événements tout ça...

L : Oui j'ai compris que c'était très polyvalent.

La : Oui, il y avait un côté très polyvalent. Euh... Et là on va être deux vraiment. Même si beaucoup va passer par moi, pour tout l'aspect créatif et décisionnel sur le projet finalement ne termes euh... Comment est-ce que je pourrais te dire ça ? Sur tout ce qui va être technique ça va être plus moi, et en termes de planning. Mais tout ce qui va être « est-ce qu'on peut mettre une pub ici ? ». Moi si je dis techniquement oui, c'est pas forcément esthétiquement beau pour les joueuses et là dessus je... Enfin soit ça passe par moi soit, on redirige vers du coup Stéphanie ou Chino. Ça dépend si on utilise le pseudo. Euh, je vais mettre chef de projet... C D P, et... Et beh chef de produit, c'est pareil ! (rires) Bon ben je vais mettre CP pour chef produit.

L : CP, ok. Donc ça c'est Chino.

La : Ça c'est Chino.

L : Et l'autre c'est toi.

La : Voilà. Alors... Voilà. Et Beemanage, alors ça va être euh... Ah je vais mettre Alexandre, mais du coup lui il est chef de projet mais pas seulement, il a un double rôle.

L : Hum, hum.

La : Il est aussi...

L : Il a la double casquette ?

La : Oui. Il est euh, euh... Administrateur système.

L : Ah c'est ça que m'a dit Erwin, voilà c'est ça.

La : C'est ça. Donc en plus de s'occuper de nos outils internes comme centraliser la banque, centraliser notre... Notre... Les outils marketings, les outils de traduction, tous outils en fait qui vont nous servir tous les jours pour organiser nos jeux pour faire de la communication dessus etc.

L : Oui ?

La : En plus de gérer techniquement ces sites ou ces outils, il va aussi s'occuper de tout ce qui est aspect serveur et vraiment technique pure. Donc là on parle de différentes machines partout dans le monde qui vont héberger nos sites.

L : Ah d'accord.

La : Donc là on est vraiment au...

L : Oui, oui. Donc les machines qui hébergent les sites on m'a dit que c'était des prestataires de service donc ?

La : Il y avait des prestataires, et du coup lui il est en relation avec ces prestataires et il fait les installations locales. Donc lui on va dire c'est pas un prestataire, mais c'est lui qui s'occupe de tout ce qui est local pour nos outils de développement.

L : Hum, hum.

La : Et ça, ça va communiquer avec les serveurs de nos... Donc les serveurs c'est des machines finalement de nos prestataires qui, du coup nous on va travailler avec pour envoyer nos sites dessus, etc.

L : D'accord.

La : Juste que les prestataires vont nous les installer. Répondent à nos soucis quand on en a ou si le site fonctionne plus, essayer de trouver des solutions ou voir déjà tout ça vient avec nous. Mais tout ce qui va être créer le site, le mettre dessus, le configurer, tout ça, faire que ça fonctionne, ça va être nous.

L : D'accord.

La : Dont Alexandre. Il va être un peu le référent là-dessus.

L : Ah et donc ? Beemanage du coup c'est un... C'est quoi ? C'est pour désigner un pôle, un projet, un logiciel, un ?

La : C'est un peu tout ça en fait ! (rires)

L : D'accord !

La : On l'appelle Bemanage, mais il y a aussi le site Beemanage. Le site Beemanage c'est...

L : Un peu votre intranet ?

La : Un peu notre intranet.

L : Ok.

La : C'est aussi notre intranet avec, notamment le dashboard qui est affiché là qui vient de... Qui est hébergé par le même site.

L : Ah oui j'ai vu ça. Dès que je suis arrivée, j'ai fait « whao ». Trop classe.

La : Et tout ça c'est géré par Beemanage et c'est euh, on va dire tout un intranet mais aussi des outils... C'est un gros projet en plus d'être aussi un site web.

L : Avec les anniversaires à venir...

La : C'est ça avec les anniversaires, qui est absent... Aussi le nombre d'inscrits ou d'actifs je ne sais plus. Et puis aussi, les petites phrases un peu débiles... Qu'on dit chaque jour.

L : Oui. La citation du jour ?

La : C'est ça ! Et donc du coup, à part ça... J'oublie personne... Si, il en reste encore. Ah, ah. Il en reste un !

L : Toi tu dialogues avec tout le monde donc ?

La : Oui.

L : D'accord, c'est mon schéma le plus complet jusque là je crois.

La : Hum. Les goodies !

L : Ah ! Mais oui.

La : Les goodies, où là c'est... Thomas maintenant, donc je vais mettre... Hop.

L : Ah je l'ai vu ce matin, je vois qui c'est.

La : Et qui s'occupe de... Alors euh... Récemment en plus... De... Qui a repris la main sur tous nos goodies et qui va en faire de nouveaux etc. Donc... Sûrement pour la prochaine Japan Expo. On espère !

L : Ca va arriver vite, hein.

La : Oui... Pour ça il y a du boulot !

L : Les organisations de Japan Expo... J'aidais une copine à en faire euh... Who. C'est long...

La : C'est long, mais on a déjà fait, on a déjà du matériel, on a...

L : Ah c'est bien parce que... C'est un boulot... Elle, elle en a fait, pourtant elle fait des petits stands. Elle fait de la création d'accessoires de coiffures donc... C'est pas non plus... C'est pas le gros stand...

La : Ben ça justifie un plein temps. (rires)

L : Oui c'est ça...

La : Euh voilà, donc du coup l'internationalisation c'est beaucoup finalement... Moi ça va être vraiment la communication et le pôle international avec lequel je vais travailler de façon externe à mon équipe. Parce que du coup en dessous... Bon j'aurais redécoupé un peu Amour Sucré, l'équipe en elle même, mais c'est avec eux du coup que je vai dialoguer le plus. Internationalisation piur, tout ce qui va être traduction de nos nouveautés, tout ce qui va sortir, ce genre de choses...

L : Hum,hum.

La : Euh, pour les événements quand ils doivent en faire euh... Voilà, pour discuter aussi de l'avenir du projet dans chaque pays, pour essayer de voir ce qu'on peut faire de différent etc. Au quotidien, la communication c'est surtout ce qu'on va sortir, sur tout ce dont on veut communiquer, donc c'est elle qui va faire euh... Qui va poster nos messages, qui va... Mettre, réer des images qu'on voit souvent sur le site par exemple... « Il y a un agenda », « une version mobile », etc. Des bannières et tout ça.

L : Oui.

La : Et euh, après il viendra...

L : C'est une graphiste, euh... C'est Anne-lise qui s'occupe de ça ou c'est une graphiste ?

La : Non, c'est une graphiste, euh. Qui est dans le pôle marketing. C'est Amandine.

L : Amandine, ok.

La : Je me perds avec les noms... Amandine... (rires)

L : C'est bien ça te fait réviser.

La : Oui ! Donc voilà, c'est Amandine je peux le mettre... Du coup la graphiste.

L : Ah donc vous avez une graphiste spéciale, qui... Qui peut être sur tous les jeux...

La : C'est ça, qui fait même plus d'ailleurs que ... Juste de la communication puisque je crois qu'elle s'occupe aussi de la traduction des mangas...

L : Ah oui mais je crois que je l'ai croisée, tout à l'heure. Mais j'ai vu quelqu'un qui me disait qu'elle s'occupait de la traduction aussi de mangas, et du graphisme, une petite brune ?

La : Oui c'est ça.

L : Oui je pense que c'est celle que j'ai vu.

(Yoann entre dans la salle)

Y : Oh ben finalement !

La : Ben oui !

L : On travaille hein !

Y : Ok, vous avez commencé depuis longtemps ? Vous avez fini bientôt ?

L : Euh, on en est à une demi-heure...

Y : Ok, ça marche. Ben je reviens dans une demi-heure. (rires)

La : Euh voilà, ben après, beh il y aura le marketing... Donc ben... Yoann. Et Cyril donc là ça va être pour faire des études ben, sur justement les joueuses, euh, définir quand on fait un événement, de faire de l'équilibrage, pour voir un peu tout ce qui est aspect banque aussi... Tout ce qui va être finalement rendre rentable nos jeux...

L : D'accord, ben là j'ai eu droit aux deux.

La : D'accord. Ben du coup voilà.

L : J'ai eu de la chance.

La : Et puis donc, oui. Alexandre et Beemanage là ça va être très aspect technique. Là on est plus sur de la création, on est vraiment sur... On a les soucis de charge, parce qu'il y a trop de connexions, il y a trop de choses, on a des trop petits serveurs...

L : D'accord, très technique.

La : Voilà, très très technique. Et après dans Amour Sucré du coup on va avoir... Alors dans mon équipe, on va dire que je vais être, euh... Hiérarchiquement le référent de tous, mais en termes de travail ce n'est pas moi qui va organiser systématiquement leur travail.

L : D'accord.

La : Surtout en termes graphiques. Euh, par exemple moi je vais surtout être, euh... Je vais surtout avoir. Alors je vais me mettre là... Que je ne mente pas sur ce que j'ai mis au dessus... (rires) Euh, le pôle développeur. Où là...

L : Donc ça c'est un zoom en fait.

La : Voilà, c'est un zoom de cette boîte là.

L : Ok.

La : Développeurs... Je vais avoir le développement web et mobile. Là c'est deux... J'aurais pu prendre plus de place ! (rires) On est tous petits et pourtant on est la plus grosse équipe, mais... Euh... Le scénario.

L : D'accord.

La : Euh, là, ça va être Cassandra, que tu as dû voir aussi.

L : Oui.

La : Et euh... J'ai plus de place, mais c'est pas grave... Le graphisme... Où là on va le partager, donc c'est là ou ça va être plus compliqué pour nous, mais du coup c'est plus Chino qui va s'en occuper. Parce qu'en fait... C'est là ou ça devient un peu... Un peu plus compliqué, c'est plus elle qui va s'occuper d'organiser leur travail. Enfin moi je vais dire ce qu'on va faire, comment. Donc je suis plus, en réalité je vais plus faire... On va dire je vais pas vraiment faire ça. Je vais plus faire ça.

L : D'accord.

La : Au même niveau, et elle va organiser le graphisme parce que de l'autre côté il y a euh... On se le partage, il y a Eldarya. On se partage les ressources graphiques. Donc...

L : D'accord !

La : Enfin je dis ressources, la technique graphistes.

L : Les graphistes donc. D'accord.

La : Les graphistes ou... Non oui donc, d'ailleurs, il n'y a que les graphistes, les scénaristes ils sont chacun dans leur projet. Et ils vont avoir finalement le profil équivalent côté Eldarya avec les scénaristes...

L : Avec euh, les développeurs et...

La : Et les développeurs, c'est ça. Et si, j'oublie ! Très important... Le support ! Représenté, par Madeline.

L : Ah mais oui. Madeline.

La : Et qui va travailler du coup au même niveau, donc qui va directement nous donner des retours... Si jamais elle nous dit « mayday ! » (rires) « Il y a tout le monde qui me remonte que le site ne fonctionne plus ! » Parce que nous on ne le voit pas forcément tout de suite.

L : D'accord.

La : Parce qu'on ne joue pas en live, on développe quand même de notre côté. Du elle fait « Oh la ! Alerte rouge ! ». Donc qui va être au contact avec les joueuses, donc là, dès qu'elles ont des soucis, des questions etc. C'est elle qui va répondre. Donc elle, elle a une très bonne connaissance du jeu...

L : D'accord.

La : Il faut. Et en cas de questions on est là de toute façon donc voilà.

L : D'accord, oui c'est la fameuse histoire de tickets et tout ça...

La : C'est ça.

L : D'accord...

La : C'est ça. Et bon après, il y a d'autres petites boîtes pour chaque projet donc euh... Chaque fois il y a des équipes de développement mobile, il y a Ma Bimbo etc. Cromimi...

L : je ne sais plus ce qu'il y a d'autre.

La : Euh, Eldarya, et après, Slidybook...

L : Ah oui ! Christelle, c'est ça ?

La : Christelle, qui est chef de projet... et chef de produit ?

L : Je l'ai vu rapidement

La : Ah c'est une bonne question... Elle fait peut-être les deux. Et voilà. Je pense que là j'ai à peu près tout détaillé. La direction est plus là pour centraliser un peu tout ça, et prendre les grandes grandes décisions, donc on fait des points chaque semaine, et on dit « bon ben voilà, maintenant je fais ça, ça, ça » ils ne vont pas nous dire oui, non. Parce qu'on ne va pas forcément leur poser les questions parce qu'ils ne sont pas forcément pertinents pour répondre à ça. Par contre ils peuvent dire « Ah oui mais cette semaine là, il y a tel projet qui va sortir ça, c'est peut-être pas top, il faut peut-être attendre », ou par exemple « on pourrait plus, euh... Prioriser ça, parce que financièrement peut-être que t'as pas fait gaffe, mais machin... »... Ils vont plus être là pour nous... Faire des réflexions, dire il faudra mieux faire ça, donner des conseils. Et quand ils prennent des décisions c'est que vraiment...

L : Oui.

La : Enfin quand ils ordonnent quelque chose c'est très rare, mais si ça arrive c'est vraiment, ils sont surs d'eux, et que nous on est surs que non ! Mais c'est pas grave. (rires) et voilà. Donc oui c'est un peu le dernier mot de... De tout ça.

L : D'accord. Ok

La : Et puis ben voilà je pense que... ça fait quand même un... Beau panel !

L : Oui ! Il s'étend bien.

La : On ne se rend pas compte ! Mais un jeu gratuit, il y a tout ça ! (rires)

L : Oui c'est ça ! Mais c'est ça qui est super intéressant à voir aujourd'hui pour moi. De voir toute la complexité... Pour voir comment créer quelque chose qui a l'air très simple.

La : Ben après, ça c'est un découpage qu'on se fait au fur et à mesure, et ça tend à se découper de plus en plus. Ce qui est un peu normal. Au fur et à mesure qu'on grandit...

L : Oui. Au fur et à mesure que vous vous développez.

La : C'est ça. Mais avant il n'y avait pas les chefs de projets, du coup on ne pouvait donner qu'une équipe en soi, euh, les internationaux n'avaient pas de chef. Euh, voilà. Après c'est, il y a beaucoup de choses, le marketing et les goodies et la com' tout ça c'était un seul pôle.

L : Oui ?

La : Donc après le pôle marketing il n'y en avait pas. Tout ça, ça se découpe au fur et à mesure qu'on est de plus en plus, et qu'il y a un besoin de ne faire que ça. Comme finalement chef de projet, plus il y a besoin que ça s'organise et de passer du temps dessus... Puis finalement il y a besoin d'un chef de projet...

L : Oui...

La : Humainement, refaire le management... Surtout quand on est beaucoup. Parce que entre travailler à deux et travailler à dix !

L : Oui c'est ça ben il y a combien de personnes en fait dans cette équipe ?

La : Alors juste développeurs ils sont 2 et 2. Moi je me compte un peu développeur web parce que je suis un peu avec eux aussi. Donc 2, 2, et un scénariste... Et un graphiste, euh... Je ne sais plus combien ils sont, donc en fait grosso modo...

L : Mais Cassandra elle est toute seule en scénariste sur AS ?

La : Oui, oui.

L : D'accord.

La : Et c'est Sarache sur Elarya qui fait aussi, l'équivalent.

L : Et comment elle s'appelle ?

La : Sarah.

L : Sarah ?

La : On dit Sarache, à la fin, parce que on a une Sara sans H et que... Quand on dit Sarah on ne sait plus laquelle, du coup on dit Sarache. (rires)

L : Ok, Sarache...

La : C'est tout simple. Mais voilà. J'espère que j'oublie personne sinon je vais me faire taper sur les doigts.

L : Oh ben de toute façon il n'y a que moi qui vait le connaître ce truc.

La : Ah bon !

L : Je vais les garder secrets ! J'en ai d'autres qui sont... Justement Noémi m'a dit la même chose ce matin « j'espère que j'oublie personne ! »

La : Ben je, j'ai des pôles que je ne cite pas parce qu'on ne travaille pas forcément avec, notamment... Hum... Le... Alors... Ressources humaines pas vraiment, il s'appelle pas ressources humaines, c'est un peu un mix de tout mais...

L : Ah la comptabilité c'est ça ?

La : Elodie qui va faire comptabilité, un peu ressources humaines, communication interne tout ça...

L : Oui

La : Mais sinon... Non.

L : Pas de contacts directs ?

La : Moi oui, parce qu'en plus d'être chef de projet je suis délégué du personnel, en plus.

L : Ah oui ! Mais c'est pas... C'est une autre casquette.

La : Oui... C'est une autre casquette, ça c'est vraiment la casquette purement...

L : Tu es l'un ou l'autre normalement ?

La : Oui. Après c'est voilà...

L : Mais bon c'est toujours des affaires... Dans la pratique c'est toujours... ça se mélange toujours c'est normal.

La : Ben surtout qu'on est pas énormément. Ça devient vite un... Bon après, fallait aussi les motiver. Ceux qui étaient prêts à faire bouger les choses, il n'y en a pas eu beaucoup.

L : Bouger les choses ?

La : Dans l'entreprise en gros, faire respecter euh... Les règles.

L : D'accord. Ah ben oui...

La : Parce quand on est une petite infrastructure, les chefs font pas attention... Et plus ça grossit, plus il y a des règles en plus.

L : Oui, il y a besoin du coup d'avoir...

La : Tout ça.

L : Oui. Mais j'avais vu ça sur... Enfin j'avais vu ça sur les jeux vidéo ce genre de... Voilà, l'expansion, quand il y a plein de monde, ça commence à avoir besoin de chefs, de chaque équipe... Voilà. Je jouais aux jeux en ligne et j'avais travaillé sur World of Warcraft et sur l'ordre social en Master2. Donc voilà le besoin d'avoir des chefs pour telle ou telle classe de jeu, voilà quand ça se développe parce que sinon... C'est l'anarchie sinon.

La : Ben oui, oui, oui. Et puis ça spécialise un peu... Un gros morceau aussi World of Warcraft ! Blizzard.

L : Oui ! Mais le débat est...

La : C'est le même...

L : On va dire que la guerre est finie. Dans la recherche sur Wow, la bataille commence à s'essouffler.

La : Oui, mais pour un jeu en ligne... Parce qu'on a nous aussi des essoufflements, notamment Ma Bimbo qui s'est beaucoup essoufflée. Ils ont tenu très longtemps et ils tiennent encore pas mal avec leurs extensions, leur système économique.

L : Ah non, ce n'est pas le jeu qui s'essouffle, c'est vraiment les recherches, les questions, il y a eu énormément de choses sur World of Warcraft en France aussi. C'est vraiment un jeu qui a suscité

euh... Beaucoup d'intérêt de la part des chercheurs et c'est vrai que les questions, des communautés, des jeux en ligne, bon...

La : Oui.

L : Ça commence à... ça commence à être acquis. C'est pour ça du coup, je suis partie sur autre chose ! Et là je suis sûre, il n'y a personne ! (rires) C'est que pour moi, Amour Sucré.

La : Ben on aimerait être tous seuls aussi ! On aimerait qu'il n'y ait personne, mais... On commence à avoir des concurrents.

L : Quoi qu'il y a une... Thésarde aux États-Unis, alors je ne sait plus si c'est États-Unis ou Australie. Je crois qu'elle fait sa thèse aux États-Unis mais qu'elle vit en Australie... Pratique ! Qui travaille aussi sur... Pas sur l'otome particulièrement mais sur la réception des mangas, du genre dans les mangas en occident, mais...

La : D'accord !

L : On est pas du tout sur les mêmes questions. Enfin bien sûr qu'il y a des questions qui sont similaires, qui se rejoignent un peu mais...

La : Même si on est dans le style manga et otome, le client numéro 2 ou 1 ? Je ne sais plus le deuxième plus gros consommateur de manga ?

L : Oui c'est ça, deuxième en... Mais c'est... Je crois que c'est compliqué. Ils sont compliqués ces chiffres...

La : Oui, oui c'est en fonction de quelque chose je pense. C'est pas tout court.

L : Oui c'est ça, c'est en fonction du volume, ou.. Par rapport à la population ?

La : Proportionnel peut-être oui, à la population.

L : Oui parce que sinon c'est les États-Unis, ou alors aussi...

La : Oui...

L : Euh, il y a la Corée, et... Je ne sais plus c'est la Corée et quel autre pays qui sont pas mal aussi... Je ne sais plus.

La : Hum.

L : Ils sont pas mal aussi consommateurs, qui sont totalement sous l'influence du Japon pour le coup. Donc euh... Mais ils ont leur propre production enfin bref. Mais en France on marche pas mal là dessus. Mais il n'y a pas beaucoup de recherche encore. Mais du coup ça pose aussi d'autres questions, parce que... Ça a mis du temps à arriver en France, enfin... Comme tu connais un peu...

La : Oui, ça a mis du temps, mais ça c'est fait.. Alors oui, mais on le voit même.

L : Ben 20 ans quand même ! Si on compare au Japon...

La : Oui, mais quand on regarde, je regardais la fréquentation de la Japan Expo, ça a commencé avec 300 personnes je crois ? Ou 3000 ? Bon c'est pas tout à fait pareil.

L : Ça ne m'étonnerait pas que ce soit 300, moi personnellement mais...

La : Je crois que c'est en 1999, ou quelque chose comme ça, c'est juste avant les années 2000, où ils étaient 300 et quelques, et en oui, en 15 ans ils sont, un demi-million ou peu moins peut-être 300 000 visiteurs ? Mais bon après il y a des visiteurs étrangers qui viennent faire ce salon là, parce qu'il devient très gros. Donc il y a des gens de Londres ou des voisins... Et du coup on voit que ça intéresse, oui. Et ça intéresse à l'international puisqu'on a quand même des jeux qui marchent très bien notamment au Brésil ça marche.

L : Oui ben c'est ce que j'ai cru comprendre, Amour Sucré apparemment, peut-être plus de joueurs même qu'en France ?

La : Oui, plus de joueurs au Brésil.

L : Enfin c'est un plus gros pays aussi...

La : Voilà, c'est moins rentable aux joueurs parce que forcément le pouvoir est peut être un peu moins... Le pouvoir d'achat est moindre mais ils ont... Proportionnel à la population ils sont moins nombreux à être sur le jeu parce qu'ils sont beaucoup plus qu'en France, mais ils sont quand même plus nombreux que les Français à être sur le jeu.

L : D'accord.

La : Maintenant. Ils ont dépassé cette année.

L : Mais du coup ça doit être un boulot énorme pour la personne qui est sur le Brésil toute seule à l'internationalisation.

La : Ben surtout qu'elle fait le support aussi donc oui. Donc il y a beaucoup de boulot. Et surtout qu'en plus il y a, elle a... A la charge...

L : Eux font tout j'ai compris ?

La : Oui. Ils font tous les jeux, ils font le support de tous les jeux, ils s'occupent des communautés de tous les jeux, ils font les traductions... Euh, et en plus, elle s'occupe ... Euh, de jeux qui n'ont pas de country manager, ou on passe par des sous-traitants sur les nouveaux pays qu'on teste.. Qui sont le Danemark, la Suède...

L : D'accord.

La : Euh... la Norvège, et... Et, et, j'en oublie un... Et j'en oublie un. Et je sais pas qui c'est !

L : C'est pas grave ! On le retrouvera.

La : Mais oui. Sur 4 nouveaux pays je crois, donc faut qu'elle s'occupe aussi de ça, et d'organiser son équipe en général. Et me poser beaucoup de questions. (rires)

L : Donc, c'est Luciana la responsable Brésil ? Luciana ou Luciana (prononciation différente) ?

La : Luch... Euh Luciana, nous on dit Luciana. Bon eux doivent dire Luciana peut-être. Je ne sais pas je ne me suis jamais posé la question.

L : Hum. Non mais j'avais une coloc qui était espagnole, elle s'appelait Laura, surtout pas Laura.

La : Ah oui.

L : Donc c'est pour ça, je me méfie. Bon ben je crois que j'ai fait pas mal de choses... On a déjà parlé des représentations... Donc en chef de... projet, donc dialogue direct avec Chino... Qui elle s'occupe de la création vraiment. Donc du pôle création ?

La : Du pôle création et euh...

L : Esthétique artistique, c'est ce que tu me disais ?

La : Ben ça va être tout, direction artistique et, euh, décisions finalement aussi de... Comment elle va diriger son produit en termes de nouveautés, en termes de... Alors, elle est pas forcément toujours la force proposition, mais c'est elle qui va être, euh... Comment dire, le passage obligatoire pour accepter une nouveauté, ou une fonctionnalité ou...

L : D'accord. Parce que c'est aussi son projet à la base ?

La : C'est son projet, oui voilà c'est ça. C'est son projet, et nous quand on dit chef de produit, c'est pour ça on met pas directrice artistique, on dit chef de produit... On va dire a quoi ça ressemble et ce qu'il va y avoir dedans et un peu comment ça va tourner On va faire un peu les grandes règles du produit, du jeu.

L : Hum, hum.

La : Et elle va décider par exemple, « ben Halloween, on fera ça, ça ça et ça. Ça ressemblera à ça, on pourra faire ça, etc. » Et après ben euh...

L : D'accord.

La : Alors elle va pas forcément dire « on fera ça, ça. Ça et ça. » Même que maintenant c'est plus « qu'est ce qu'on peut faire » et elle va nous demander et on va tous décider ensemble mais c'est elle qui va dire « ça me plaît, ça ne me plaît pas, on fait plutôt ça... Non, on va plutôt faire ça » Ou quand on a une idée, c'est elle qui va dire oui, non. Ou qui va dire « Ben on va plutôt faire ça », et qui va me demander « est-ce que c'est possible techniquement ? Est-ce que c'est rapide ? »

L : Ah ! D'accord !

La : « Est-ce qu'en un mois et demi on peut le faire ? »

L : Oui donc c'est comme ça que vous dialoguez, sur d'un côté l'idée, la possibilité...

La : Oui c'est ça. Bon sachant que là par exemple Halloween ça a été plus, elle ne savait pas trop quoi faire parce que ça fait un moment qu'elle est sur le projet qu'elle en a vu quelques Halloween passer...

L : Ben oui, oui.

La : Elle a eu un... Une idée d'un mini-jeu au début. C'est partie sur une première idée de mini-jeu, un Pac-man. Puis c'est parti sur une idée un peu plus de Snake... Mais après sur le thème Zombie, euh puisque c'est un peu d'actualité...

L : Ah ben oui...

La : Mais un zombie un peu friendly ! Donc voilà, puis de fil en aiguille en réunion, après un brainstorming, elle a dit « oui c'est bien ». Puis finalement moi je lui ai pondu... Les spécifications du jeu. Par exemple, ce sera sur un temps, on pourra, il faudra faire ça, etc.

L : Hum, hum.

La : Techniquement ce qu'on pouvait facilement mettre en place et ce qui serait intéressant. Les différentes possibilités de comment ça pouvait tourner pour l'aider un peu à créer le jeu. Techniquement c'est pas forcément mon rôle mais là c'était plus pour l'aider.

L : Oui, mais ça arrive quand même...

La : Et du coup elle a dit « bon ben ça, oui. Ça je vois plus ça », puis elle a fait l'aspect final et moi je me suis basé là-dessus pour dire, euh... A mon équipe, ben on part sur ça, etc. Et c'est Erwin du coup, qui s'occupe de ça. Donc je l'ai aidé à le débiter, on était là dessus encore ce matin. Et puis là je l'ai laissé finir, je le laisse finir.

L : Ah d'accord, et du coup c'est dans... Dans... Moins d'un mois, c'est ça ?

La : C'est ça !

L : Ça va aller ?

La : Ça va aller ! (rires) On a l'habitude, bon là on est en mode... Heures supplémentaires.

L : j'ai cru savoir ! C'est ce que ma dit Cassandre.

La : On est en mode, voilà. C'est un peu... Ben nous on travaille sur plein de choses en même temps, on a le prochain épisode...

L : Oui. Parce que du coup le prochain épisode quand il y a un événement comme ça, il se fait décaler ou ?

La : On essaye, alors le... On a réussi, c'est ma volonté de début d'année. J'ai réussi à le mettre en place pas facilement, mais ça marche... En fait j'avais remarqué en début d'année, qu'on avait... Entre les événements et les épisodes on pouvait alterner un mois sur deux. Finalement.

L : Hum, hum.

La : ça marchait bien, ça permettait de faire attendre et nous en termes de création, faire moins de deux mois pour un épisode c'est dur. Parce qu'il faut le créer sur papier il faut l'intégrer...

L : j'ai l'impression que les derniers sont arrivés... Enfin les uns à la suite des autres... Bon moi après j'étais débordée, donc j'ai eu l'impression de voir tout passer d'un coup, mais bon !

La : Oui, ben après c'est vrai qu'on a... On le fait tous les deux mois, on essaye. Et maintenant, enfin moins vrai en début d'année mais maintenant on y arrive.

L : Oui ?

La : Euh, à faire... Un événement, un épisode, un événement... Donc là par exemple ça va être... On a eu en août, ou c'était juillet-août mais on va dire fin juillet on a eu... Euh... Oui 'est ça fin juillet début août on a eu un épisode. Donc c'était plus pour août. Là on voulait le faire en septembre mais vu qu'on a eu, vu que c'est la rentrée, on a décalée à fin août l'épisode. Mais normalement ça devait être septembre.

L : D'accord.

La : octobre, euh... Halloween. Après, novembre, on va faire un épisode. Décembre, Noël. Janvier un épisode, Février la Saint-Valentin, Mars, un épisode, Avril Pâques, etc, etc. Mai, un épisode...

L : Oui. Du ça permet de décaler un peu aussi...

La : Juin la fête de l'été.

L : Les épisodes, avec les événements...

La : Oui c'est ça. Puis nous on peut travailler, ça nous laisse un peu de temps puisque c'est vrai qu'avec les épisodes nous on a moins de trucs à développer du coup nous on a le temps de développer ce qui va venir après.

L : De développer pour les event ?

La : C'est ça. Et pour les épisodes parce que... Des fois, comme là. On va...Comme ça passe un peu un cap... Je spoilerai pas l'histoire.

L : C'est ça ouais ! On sent le...

La : Mais on doit développer des choses pour que ça fonctionne et... euh... Permettre de... Ben permettre que ça fonctionne tout simplement, et dans l'idée quand on a... On a des petites choses à faire, et...Ça n'a pas beaucoup avancé. C'est pour novembre. Moins prioritaire, mais c'est prioritaire quand même.

L : Et moi je prends une heure par jour, pour chaque personne !

La : Oui... (rires)

L : Mais bon. Aucun scrupule ! Euh, oui et du coup je reviens sur les events, euh... Erwin, Erwin c'est ça ? Me disait qu'il y avait parfois des events par exemple il me parlait de Thanksgiving aux États-Unis...

La : Oui.

L : Du coup ça aussi vous développez ?

La : Ben en fait on a eu beaucoup de problématiques là dessus parce que on...

L : Parce que du coup il faut les caler sur le calendrier ?

La : C'est ça, d'habitude on faisait techniquement dans un event, donc on le développait on le faisait en... C'était dans nos codes etc. On lançait l'événement mais on programmait ça un peu... On va dire vu qu'un événement c'est pas mal de développement c'est dur de détacher ça du site. Et depuis... Mi année dernière, donc je dirais 2014, pour moi c'est plus ça. On a commencé le développement de ce qu'on appelle l'event-manager. Donc c'est un outil qui va un peu « sortir ça du site » entre guillemets. Et à chaque fois qu'on va faire un événement on va le décomposer par morceaux on va le morceler, par exemple dès qu'il y a une pop-up ou quoi on va morceler ça par fonctionnalité. Et on va mettre ça à disposition dans cet outil. Et on pourra via l'outil dire « ben il y aura un événement il y aura ça, ça et ça dedans... ça qui se déclenchera ça, ça machin, etc. » et donc le programmer tout ça... Devient une interface, et après un autre événement est prêt et on peut dire ben l'événement s'écoulera de tant à tant. Et l'événement se lance tout seul, etc.

L : Oh !

La : Et du coup dans les autres pays, ben c'est... On est un peu contents de l'outil, mais ça ne marche pas toujours aussi bien que ce que... (rires)

L : Non mais c'est bien ! Comme ça tu te dis « wha, rien à faire ! ».

La : Non, mais c'est ça. Et ça marche d'autant plus que... Que euh, du coup maintenant, ça on l'a mis en ligne en... je dirais en mai. Et il ne fonctionne vraiment on va dire que depuis le début de l'été. Mi-juin... Juin, juillet... (rires) Ouh euh, les internationaux peuvent directement utiliser l'outil et dire, que ce soit un truc très simple, euh style c'est la fête des enfants ou la journée d'indépendance des États-Unis, ou de la Finlande... Par exemple dire on va offrir un petit item. Un pop-up qui dit « hey c'est la fête ! » On va organiser un petit concours autour de ça ou ce genre de choses. Donc tout ça c'est programmable via cet outil, nous on a plus à intervenir et du coup on a le temps de... Ben ils ont... C'est sur leur temps. Donc nous on a plus de contraintes à ce niveau là, on va relayer la contrainte plus loin...

L : Aux internationaux...

La : Et eux ils ont le temps et l'envie... Voilà. Puis ils ont l'envie de le faire ils ont cette motivation de faire de plus en plus donc voilà...

L : Ils sont motivés vos internationaux j'ai l'impression !

La : Oui. Oui oui et ils y tiennent, il tiennent à... Ben ils sont au contact, je pense que c'est ça qui est bien aussi dans l'aspect du support, et tout ce qu'on fait nous et qu'ils reportent sur leur version, les joueurs quand ils sont contents, ils le reportent directement à eux, et ils le prennent un peu pour eux, ils ont aussi un peu raison puisque c'est eux qui ont... Participé. Voilà.

L : Ils ont raison, c'est ... ça booste !

La : Et du coup voilà quand tout... Puis ils animent ces communautés, ils font des concours et quand les joueuses sont généralement très sympas et adorables et très gentilles. Bon il y a toujours des cas dans tous les jeux...

L : C'est normal !

La : Voilà, il faut aussi, parce que si tout était beau...

L : Et quand ça passe par l'informatique, par les réseaux sociaux etc. C'est toujours des...

La : C'est ça.

L : Des râleurs.

La : Il y a beaucoup de râleurs en effet, mais... Il en faut un minimum. Bon après des fois il y en a trop ou c'est toujours les mêmes qui se plaignent tout le temps ! On a l'impression de voir les aigris du coin de la rue qui sont là : « ah ! La France ! L'économie ! » (rires) « On nous ment ! »

L : Exactement !

La : Du coup tu fais « bon. Tant pis. » Tant pis pour eux ! On essaye on modère ça comme on peut mais c'est vrai que... Et oui. Après c'est vrai que sur les événements... L'aspect le plus compliqué qu'on va avoir c'est pas tant de le faire, c'est de le calibrer surtout. De le rendre honnête, mais pas non plus complètement gratuit alors ça dépend. On va avoir deux types d'événement... Un événement qu'on va essayer de rendre ça... Intéressant pour les joueuses mais aussi pour nous en termes financiers...

L : Hum, hum.

La : Et des événements qui sont purement ce qu'on appelle des événements de rétention, c'est euh, pour faire plaisir pour dire aux joueuses restez, c'est cool.

L : Garder les joueuses...

La : C'est ça !

L : Ah j'ai compris ce que c'est la rétention !

La : Voilà. Donc du coup on va avoir euh, par exemple, comme à Pâques, on offre à tout le monde un objet animé ou ce genre de choses...

L : Oui c'est ça le piou-piou que m'a montré Noémi ce matin !

La : C'est ça ! On essaye, on essaye depuis le début de l'année en tous cas de... Voilà un petit piou-piou qui bouge...

L : Oui, il est tout mignon celui-là.

La : Et puis d'autres, avec des boutiques tout ça, où là ben évidemment, on est un jeu gratuit, on se dit gratuit parce que c'est vrai que... Quelqu'un de patient...

L : Oui, enfin c'est sur un modèle...

La : Moi personnellement j'ai jamais payé ! (rires)

L : Ben oui, mais bon !

La : Non, mais j'ai joué à beaucoup de jeux gratuits qui sont voir... Beaucoup. Là encore on peut considérer ça parce qu'on a, ce qu'on appelle, aussi certains jeux des pay-to-win.

L : Oui.

La : Je pense que voilà. Nous il n'y a pas trop cette notion là, parce qu'il n'y a pas de concurrence entre les joueurs...

L : Oui.

La : C'est vrai qu'il y a ça parce que ça nous permet d'avancer plus vite. Mais euh, ça ne va pas nous permettre de « gagner par rapport à des « joueurs » entre guillemets.

L : Oui, voilà c'est ça.

La : Qu'un pay-to-win sur un jeu ou un MMO, ou ça va nous donner un équipement incroyable qui va faire qu'on tue tout le monde... et que les autres ils vont forcément se sentir ben voilà « j'ai pas le même argent que toi, donc forcément je perds ». Là il n'y a pas de notion de perdre. Donc c'est plus facile pour nous je pense. Et puis forcément ben il faut un financement alors il y a la publicité, mais on ne veut pas trop.

L : Non, mais non, c'est...

La : Polluer le site.

L : ça reste en occident aussi, c'est pas encore tout à fait acquis c'est pour ça.

La : Et du coup on passe par euh... Par les paiements mais on tente quand même via le marketing notamment de faire quelque chose d'équitable, voilà... Donc, on peut jouer, mais que ce ne soit pas non plus juste jouer pour jouer et nous derrière...

L : Ben oui, oui, oui. Vous n'êtes pas bénévoles, on est d'accord !

La : Non, on est pas bénévoles ! Il faut un minimum. Donc voilà. Mais ça marche, ça fonctionne et donc, je pense qu'on fait des trucs euh, ni trop gentils ni trop méchants. Et au contraire on essaye d'être des fois trop gentils et on se fait pas... On se fait des fois un peu disputer mais... Par exemple des events qu'on a mal calculé comme la saint-valentin où ça a pas mal crié...

L : Ah ?

La : Parce que on...

L : Il s'est passé quoi ? Je ne jouais pas moi, à cette époque là...

La : Euh, il y a eu, on avait fait... On avait sorti des cosplays, euh... Des vêtements cosplay de tous les garçons.

L : Ah d'accord !

La : Et dont un cosplay final qui était un cosplay de la fée avec des ailes animées et un bâton avec un cœur.

L : Ah c'est ça les ailes animées de Noémi, mais il a tous les trucs... (rires)

La : Et du coup sur ce... Hum, cet événement, on avait fait. Il fallait que les joueuses aient toutes les illustrations quelque chose comme ça pour débloquent les tenues, on ne pouvait pas les acheter...

L : Ah oui du coup les...

La : En fait, en fonction des...

L : Injustice ça !

La : Oui, forcément celles qui étaient très avancées avaient tout, celles qui ne l'étaient pas...

L : Ben oui !

La : Et là on était dans un cas de pay-to-win. Du coup on a rendu ça un peu plus sympa. On pouvait les acheter, du coup on avait pas forcément besoin... On pouvait acheter en dollar avec l'argent du jeu... Et on débloquent on avait mis qu'on débloquent les tenues au fur et à mesure, genre si on avait que deux illustrations sur toutes celles d'un garçon, euh... On avait déjà les premiers équipements de cosplay, c'était juste en termes de complétion on essayait d'en avoir de plus en plus, enfin voilà. Fiou.

L : D'accord.

La : et euh, ça a été bien apprécié, mais ça faisait un peu... Revenir en arrière, pendant l'événement on a fait ça du coup... Les joueuses sont un peu... Se sont dit « bon ben voilà ».

L : Elles se sont senties lésées ? On est nouvelles joueuses on a pas d'attention ?

La : Elles se sont senties lésées oui. Contentes que ça ait été modifié rapidement, mais, d'un autre côté, vu qu'on a refait ça sur deux trois événements après d'essayer de les écouter tout ça.

L : Ah oui !

La : On a peur, et ça se ressent aussi.

L : Ah, que ça devienne un acquis ?

La : Que voilà, qu'il y ait un côté « oh ben ils font ce qu'on veut, donc... » « Ah ben euh... »

L : Donc râtons.

La : Voilà ! Donc râtons. Du coup... Mais ça se passe beaucoup mieux, en début d'année ça râlait beaucoup. Et puis, on a repris en main les communications, euh, Chino qui avant s'investissait personnellement dans les jeux et qui... Enfin qui... communiquait en son nom.

L : Oui, tout le monde m'a dit qu'elle était très empathique.

La : Oui c'est ça. Et avec beaucoup d'empathie. Euh, du coup, euh, voilà ça... Ça a impliqué que, ben elle ... Quand elle en avait marre elle « gueulait » sur les joueurs entre guillemets, elle râlait, ça se sentait et c'est devenu absolument n'importe quoi et du coup... On a écarté tout ça.

L : Oui, il faut faire très attention avec les commu... Enfin moi je suis dans la communication donc... Voilà. Je sais qu'il faut faire gaffe à tout ce qu'on dit sur les réseaux sociaux.

La : Oui c'est...

L : C'est vraiment une maîtrise, euh...

La : Oui, et tout ce qui est dit...

L : c'est dommage que je ne puisse pas la voir, mais elle n'a pas le temps on m'a dit.

La : Oui ! Surtout là. Déjà qu'on est... euh... Plus en... Enfin là on est plus en mode...

L : Oui. Mais si je peux lui dire bonjour déjà demain ça sera pas mal. Ça sera pas mal.

La : Et ben voilà ! Donc, oui ! La communication c'est une grosse part de ce qu'on fait surtout que a peut être mal, très mal interprété. Surtout sur des événements...

L : Oui, mais du coup vous travaillez avec la responsable communication donc pour voir un petit peu comment peut se passer la communication avec les joueuses ?

La : C'est ça. Tout le temps.

L : Et est-ce qu'elle vous dit parfois ce qu'il faut dire ou ne pas dire est-ce qu'elle retravaille des discours ?

La : Oui. Elle valide toutes les communications que faisait Chino et que fait encore Chino sur les réseaux sociaux et tout ça.

L : D'accord.

La : Euh, au nom de la créatrice Beemoov. Après en son nom personnel si elle veut... Si elle a sa communauté à elle qui ne suit que Chino en tant que...

L : D'accord oui. Des fans de Chino.

La : Voilà... En tant qu'artiste.

L : Ok. Ça elle gère.

La : Mais en tant que Beemoov, ça c'est toujours à nous. Donc elle valide toutes les communications donc on passe par elle de toute façon. Et de toute façon quand on doit communiquer sur un mini-jeu, on lui explique tout ce que fait le mini-jeu pour qu'elle sache, discuter dessus. Alors moi je lui donne des détails de tout ce qu'on peut faire et elle, elle trie ce qu'on doit dire ou ne pas dire, comment etc.

L : D'accord.

La : Sachant que, pour éviter... Les choses du genre... On va par exemple donner accès à un mini-jeu gratuit ou on a tant de parties par exemple. Et les gens vont croire que du coup on ne l'a pas précisé, ils vont croire que c'est tous les jours tant de partie. Au lieu de tant de partie pendant l'événement, mais tu les fait quand tu veux quoi.

L : Oui, oui !

La : Du coup c'est des choses qui quand ça passe mal, ben voilà...

L : Oui, oui ben... La machine à sous qu'on a vu récemment, par exemple.

La : C'est ça !

L : Oui, oui. Ben moi je me posais la question justement... Aussi.

La : Ben c'est ça, et...

L : Mais je ne me suis pas fait trop d'illusions je savais que c'était pour... 10 points pour tout.

La : Oui c'était bien... On a bien fait le... Quand on l'a passé...

L : C'était plus clair. Pour moi c'était clair en tous cas... Mais bon après il y a aussi les gens ce qu'ils veulent lire, ce qu'il y a et ce qu'ils ne veulent pas voir.

La : Oui voilà, il y a ce qu'ils veulent entendre et du coup ce qui...

L : Voilà c'est ça !

La : Comme euh... « Ah vous allez rendre gratuit les épisodes ? » Non. Non. (rires)

L : Et du coup...

La : Gratuit, quand même...

L : Vous ne communiquez plus directement avec les joueuses, ça passe toujours par Anne-lise ?

La : Oui.

L : D'accord.

La : Avant ça le faisait moins, mais maintenant oui. Ou alors, ça va être très léger. Par exemple j'avais fait, en début d'année aussi...

L : Peut-être sur des tickets particuliers ou non ?

La : Même pas. Même pas ça passera...

L : Ah non, les tickets c'est Madeline.

La : Oui, et généralement c'est un joueur fait un ticket au support, le support fait un ticket dans nos outils internes à nous, et nous on répond à ce ticket. Et elle traduit ça...

L : D'accord comme ça il n'y a pas de risque de...

La : Voilà, il n'y a pas de... Il y a juste on a des profils joueurs nous dans le jeu, en tant qu'administrateurs. Et des fois c'est vrai que j'ai mis moi par exemple, j'avais fait un rébus sur mon profil avec un mini-jeu autour de ça. Ou il y avait euh, je crois que c'était pour le début d l'année ou la fin de l'année dernière, la fin de l'année j'avais fait... Euh, on faisait le code Konami euh...

L : Hum !

La : C'est un enchaînement de touches...

L : Oui, oui.

La : Et on le faisait sur le lycée, ça déclenchait alors... Pour Halloween ça faisait de l'orage et un « HAAAAHA ».

L : Oh !

La : Et pour Noël il y avait le petit bruit de grelots de Noël avec de la neige et pour le nouvel an, il y avait des feux d'artifice.

L : Ah c'est sympa ça.

La : Voilà... Donc sur la scène...

L : Konami code, j'avais oublié ce terme là, ça faisait longtemps que j'en ai pas entendu parler.

La : C'était des petits easter-egg de développeur.

L : Oui c'est des trucs de développeur ça le konami code, on est d'accord.

La : C'est un peu... Ou de très... On va dire de joueur. Gros joueur. Puisque à la base c'est sur les consoles... Un truc sur les jeux Konami d'ailleurs.

L : Hum.

La : Euh, qui faisait ça sur ces jeux. Voilà.

L : Bon ben c'est bien ! J'ai fait pas mal le tour, on a discuté de plein de choses oui !

La : Oui ?

L : Je ne vois plus le temps passer moi, au bout d'un moment. Je ne sais pas toi, mais... (rires)

La : Oh ben moi... Moi c'est les mois... Tout va, tout va trop vite !

L : Du coup est-ce qu'il y aurait un point qu'on aurait pas abordé qui te semblerait important ?

La : Ben après, ça dépend, donc, tu me disais ça portera plus sur... Le jeu vidéo dans le cadre féminin ?

L : Oui.

La : Peut-être les distinctions... Non ben après c'est plus les distinctions de... Comment vont ressentir le côté féminin dans le jeu par rapport au masculin. C'est plus par rapport aux communications... Euh, communications et règles, dans la façon dont on va faire un mini-jeu.

L : Oui ?

La : Par exemple les garçons vont s'attendre énormément, enfin plus... A vouloir, comment se calcule telle chose. Pourquoi par exemple, euh, si on a euh, on gagne tous les jours X PA, ou si on doit payer tant de choses. Ils vont chercher à calculer les proportions est-ce que c'est juste ou pas, est-ce que c'est plus rentable de faire ça, ou ça ? Ce que vont moins avoir tendance...

L : Moi je le fait...

La : Mais voilà ! C'est de moins en moins vrai... Et euh. Mais ça se ressentait sur des jeux comme Cromimi, tout ça...

L : Oui, mais c'est pas la même gestion ?

La : Non, ce n'est pas la même gestion. Et c'est un public plus jeune aussi, c'est peut-être aussi lié à l'âge. Mais euh... Et euh ça... Il va y avoir un côté. Ben après ça se ressent beaucoup quand même. Surtout aujourd'hui de plus en plus... Euh, on ne fait pas forcément la part des choses euh... Je vois par rapport à moi joueur.

L : Oui, oui !

La : Et moi travaillant, parce que je travaille dans un jeu vidéo féminin et je joue plutôt côté mixte ou masculin.

L : Hum, hum.

La : Je n'y vois pas de très grande différence, à part qu'effectivement, ça sera plus une notion de maturité, et plus des jeux de niche. Je vais plus jouer à des jeux finalement qui vont parler... ça ne sera pas forcément à des développeurs mais à des gens qui aiment bien les jeux qui ont des... pas mal de concepts un peu... Plus compliqués, poussés, qui vont avoir beaucoup de références, du coup beaucoup de maturité sur les critiques qu'ils vont faire.

L : Peut-être aussi ce sont des jeux qui sont un peu indépendants dans ces cas là ?

La : Oui ou...

L : Oui, qui sont sur des marchés un peu parallèle ou alternatifs ?

La : Que bon, une joueuse qui est plus jeune ou étudiante, va pas forcément faire le parallèle... Va pas forcément faire des critiques aussi constructives parce qu'elle n'a pas forcément la même expérience...

L : Oui. Pas le même but non plus dans le jeu. Voilà il y a des joueurs qui jouent parce qu'ils aiment aussi faire la critique du jeu, discuter, réfléchir, sur l'objet jeu vidéo... Puis d'autres qui vont jouer, ben parce que... Ben voilà, après pour faire d'autres choses, pour faire des fan-fictions par exemple...

La : Oui, pour faire des fan-fictions, pour avoir des amis autour de ça... Euh, pour parler, pour se faire un challenge, pour être en compétition.

L : Voilà pour être dans une...

La : Et puis pour soi-même.

L : Oui ou dans une dynamique socialisante, tout simplement oui.

La : Il y a beaucoup je pense, euh... Il y a un bon aspect là-dessus sur Amour Sucré sur le... Côté social.

L : Oui ! Mais ça il faudra que j'interroge les joueuses directement.

La : Oui, ben ça je pense que ça sera e meilleur moyen.

L : Il n'y a pas de secrets ! Oui. D'ailleurs je ne sais pas comment je vais faire, on verra bien.

La : Ben ça peut-être sur le forum directement, un questionnaire...

L : Oui, je ne sais pas comment... Comment quelle est... enfin, quelle est la meilleure manière de procéder pour aborder les joueuses sur le forum, donc je vais voir. Pour ça j'aurais bien voulu voir Anne-lise mais elle n'est pas là !

La : Et oui, elle est malade.

L : J'ai vraiment pas de pot.

La : Non, mais par contre, ça dépend ou... ça peut-être en décalé peut-être pas en personne, c'est dommage mais... S'il n'y a pas trop le choix, par mail ou par... hum. Voir avec elle, ou vidéo conférence.

L : Oui, après moi je peux revenir, mes parents sont en Bretagne en ce moment ils ne sont pas loin, ils veulent que j'aïlle les voir, moi je peux faire le détour. Puis bon. Je m'investit de toute façon. Donc si elle est disponible après moi je reviens... Et si d'autres personnes sont disponibles aussi après... Se sont décidés... (rires) Si vous leur dites, « elle est sympa, vous allez voir, c'est cool... »

La : Ben oui ! Oh des fois c'est pas une question d sympa c'est vraiment une question...

L : Oui c'est surtout le temps.

La : De temps et... C'est le côté un peu... Ça prend beaucoup de temps, ça fatigue pas mal, surtout en ces périodes là... Notamment quand on a trop de travail et du coup on ne pense qu'à une chose c'est se rentrer dormir se reposer... Ou dans le cas de Chino c'est aller voir son cheval et faire de l'équitation... (rires) Elle en fait d'ailleurs maintenant tous les soirs. Je pense qu'il va falloir qu'elle fasse une pause.

L : Elle a besoin de se défouler.

La : Oui elle a besoin de se défouler.

L : Ok ! Ben merci beaucoup en tous cas !

La : Ben de rien !

(fin de l'entretien)

7 Stéphanie (ChinoMiko)

Entretien Beemoov

Mardi 6 octobre 2015, 10h

Stéphanie – Chef de Produit

L : Ok, bon je ne sais pas si l'enregistrement sera de super qualité... Mais écoute. Au moins je pourrais te parler !

S : Si tu arrives à... A te réécouter derrière !

L : C'est ça. Parce que après sinon moi, je peux revenir... C'est pas...

S : Oui, non...

L : J'ai cru comprendre que vous étiez un peu en période de rush.

S : Oui, ben oui parce qu'on a... Ben on a eu les vacances ben un petit peu de tout le monde, donc déjà on prend un peu de retard forcément puisque on ne travaille pas. On a les épisodes à sortir, on a Halloween à préparer pour les deux jeux, euh... Après il y a eu la rentrée, et... Dès qu'Halloween sort il va falloir qu'il y ait un autre épisode qui sorte peu de temps après et là on va renquiller sur Noël, en fin d'année tout vient très vite en fait.

L : D'accord, donc de toute façon si tu avais eu du temps dans une période un peu plus large... Ca n'aurait pas été avant...

S : Oui non, de toute façon je suis tout le temps... Je suis tout le temps à fond, j'ai jamais le temps... Voilà on va, on va peut-être refaire la Japan expo donc en début d'année... Même si...

L : Oui j'ai vu que vous n'aviez pas pu la faire l'année dernière ?

S : Oui, même si c'est un peu plus cool, ce qu'il faut voir sur les goodies, les trucs... ça va me prendre du temps aussi.

L : D'accord.

S : Non, mais j'ai rarement le temps en fait !

L : D'accord, bon là j'en profite alors ! Je ne te lâche plus ! Euh, alors du coup toi, donc... Stéphanie, ton poste c'est... Parce que j'ai entendu plusieurs termes ?

S : Oh, on dit chef de produit.

L : Chef de produit officiellement ?

S : Ouais...

L : D'accord. Mais du coup tu fais quoi ? Précisément ?

S : Ben je gère le jeu dans sa... Dans sa globalité, enfin c'est moi qui vais diriger, si je veux que ce soit, comme ci, comme ça... Enfin ce que je veux qu'il y ait dedans...

L : D'accord.

S : Que ce soit, au niveau de l'histoire, des mini-jeux, de... Tout dans son ensemble, quoi. Et, et donc c'est moi qui dirige le gros de l'histoire, même si j'ai un scénariste qui... Qui, on part sur des pistes je veux qu'il y ait ça, ça, ça. Il faut qu'il se passe ça, ça, ça. Et puis elle elle va développer, enfin elle va tout écrire. Moi je relis à chaque fois derrière pour valider ou demander de modifier etc.

L : C'est... Cassandra, c'est ça ?

S : Cassandra voilà.

L : Que j'ai vu hier, c'est ça.

S : Et euh, après je fais tout ce qui est graphisme, les personnages, les illustrations.

L : D'accord. Ok, donc grosse responsabilité créative.

S : Ben quand on a commencé c'est moi qui faisais tout, et puis au fur et à mesure on a délégué, là le scénario, et puis les graphismes... On délègue un peu plusieurs trucs.

L : Hum, oui, je suis bête, toi tu es là depuis le début !

S : Oui

L : Ben oui, en fait tu es la première que j'ai qui est là depuis le début ! Parce qu'ils sont tous arrivés depuis, 1 an... C'est ça, un an qu'elle m'a dit...

S : Ah oui, il y a eu pas mal de turn over. Oui.

L : Donc et ton parcours pour arriver à ? Enfin, comment tu es arrivé à faire euh, ce jeu ?
S : Beh... Par hasard ?
L : Par hasard ? (rires)
S : Ben oui parce que... Ben j'étais assistante vétérinaire, je dessinais pour le plaisir euh... Ben voilà quoi, je n'étais pas partie en mode « j'arriverai jamais à travailler là dedans quoi ». Et puis je ne sais plus pourquoi, une fois en jouant à Ma Bimbo ou un truc comme ça, je me suis dit peut-être que... ça pourrait les intéresser quoi et... Ben en faisant les démarches, et...
L : D'accord.
S : Et en montant le projet etc, ça les avait intéressé et, ben ça s'est lancé après petit à petit derrière quoi.
L : Ah ok. Ben super, vraiment. Et ça a bien marché dès le départ le projet ? Donc c'est toi qui a monté tout le projet ?
S : Oui.
L : D'accord. Au niveau des graphismes, euh de l'histoire au début c'est toi qui a tout fait ?
S : Ben oui, surtout que j'étais toute seule, donc pour le coup... Tout, tout, tout. (rires)
L : D'accord, et le projet il est venu dans ta tête, euh, comme ça ?
S : Oui, ben après c'est un genre de jeu qui existe beaucoup au Japon, qui marche bien, etc.
L : D'accord.
S : Et euh, ben j'ai jamais vraiment pu y jouer parce que ça n'existe pas en France, ni en Anglais il n'y en avait pas vraiment à l'époque.
L : Hum, c'était quand ? Rappelle moi ?
S : Ca doit faire 5 ans.
L : Hum, 5 ans le jeu...
S : Oui.
L : D'accord.
S : Donc... Donc euh voilà, moi je me suis dit ben, j'aimerais bien jouer à un jeu du genre et... Et du coup c'est parti comme ça quoi. Et maintenant ça se démocratise un peu, on en trouve pas mal en anglais et ça commence gentiment en français aussi à... A être disponible.
L : Oui. D'accord. Ben du coup, tu es assez versée j'imagine dans tout ce qui est culture shojo, mangas...
S : Oui. Oui, oui.
L : Tout ça tu connaissais bien. Et tu n'avais pu jouer aux ? Autres types de jeux de drague ?
S : Non, enfin j'avais vu plein d'illustrations, plein de trucs machin, mais je n'avais jamais pu faire les histoires.
L : D'accord. Donc et aujourd'hui ? Tu as pu tester d'autres jeux de ce type ?
S : Non.
L : Non ?
S : Non, parce que... Ben à l'époque j'avais du en faire un ou deux, des trucs très basiques, pas du tout les best-sellers ou les choses comme ça.
L : Hum, ben ils ne sont pas traduits.
S : Voilà. Ou des trucs fan made, voilà qui n'étaient pas non plus forcément fantastiques... Ou des choses comme ça mais. Non depuis j'ai jamais rejoué, ben, parce que j'ai pas vraiment le temps.
L : Ben tu n'as pas le temps, oui, tout simplement !
S : Oui. oui, oui, je ne me suis jamais vraiment repenchée dessus après. Mais, par contre j'aime beaucoup voir les design, les trucs comme ça. Tout ce qui est art-book, les illustrations, tout ça...
L : D'accord. Et tu t'intéresse au gameplay du coup sur ces, sur ces autres jeux ? Ou c'est vraiment juste le design ?
S : Ben moi les gameplay que j'avais pu voir c'est qu'il n'ya pas grand-chose en fait. C'est beaucoup de textes, beaucoup de lectures, et euh... Tu as un choix de temps en temps à faire en tant que joueur. Et puis c'est tout... Donc euh, moi c'est vrai que c'était... De ceux que j'avais pu tester en tous cas. Je trouvais ça un peu ennuyeux quoi. Et des fois c'est un peu trop passif... Du coup c'est

vrai que sur Amour Sucré c'est déjà un peu plus actif. Et puis du coup ben après on a essayé de continuer sur cette veine là quoi. Mais je suis pas...

L : Oui il y a déjà plus de choses à faire.

S : Je ne suis pas une game-designeuse ni rien, donc je fais pas mal de trucs au feeling aussi.

L : Hum, hum. Mais tu as des idées là dessus ? Puisque du coup, c'est toi qui a décidé du gameplay entre guillemets ?

S : Oui.

L : Oui, c'était ton idée... Entièrement.

S : Ben après je, j'ai beaucoup repris ce que j'avais vu, j'ai pas... J'ai pas inventé grand-chose non plus.

L : D'accord, et tu as des exemples de jeux auxquels tu as... Je ne sais si joué ? Ou vu au moins ? A l'époque ?

S : Euh, je crois que c'était Yo-Jin-Bo.

L : Ah oui ! D'accord.

S : Puis voilà c'est...

L : Assez basique.

S : Oui, basique, et puis après c'était plutôt des trucs fan-made euh... Ou je ne me souviens pas trop, mais bon c'était un peu chiant parce que tu avais ton perso, et puis tous les jours tu devais choisir si tu la faisais sortir, si tu la faisais étudier, si tu la faisais regarder la télé... Du coup ça montait un peu des caractéristiques différentes et... Et puis ça t'orientait vers un mec différent que... Que tu voyais vite fait, ou... Enfin voilà.

L : Sur des fan-made du avait du ça ?

S : Oui voilà.

L : D'accord.

S : Moi je n'avais pas trouvé ça hyper intéressant. Euh... Je ne voyais pas trop le rapport quoi.

L : Hum, c'était plus de la gestion de statistique en fait ?

S : Oui c'était les deux, je pense. Un peu les deux.

L : D'accord. Du coup je n'ai plus ma... Je n'ai plus ma grille d'entretien en tête.

S : Ah !

L : J'ai tout dépensé hier, en grilles d'entretien. Donc du coup, oui... Sur le jeu. Le jeu que tu as créé tu le définirais comment ?

S : Dans quel sens ?

L : Ben je ne sais pas, comme ça t'arrange, comme tu le présentes aux gens par exemple ?

S : Quand je le présente aux gens souvent ils ne connaissent pas ce que c'est, donc je leur demande souvent s'il on déjà joué à... Enfin s'il ont déjà lu les livres dont vous êtes le héros...

L : Hum.

S : Et ben souvent il y en a une partie qui connaissent un peu donc je leur dis que... C'est un peu la même, la même chose, pour filles avec des histoires un peu fantastiques...
(Quelqu'un pose une question à Stéphanie)

X : Est-ce que je met les sets de tenue Halloween dans le ?

S : Ah oui tu peux ! Ben oui, balance ! Qu'on montre qu'on a travaillé un peu quand même. Donc voilà... Voilà, je me sers de livres dont vous êtes le héros qui est le plus proche que les gens connaissent un eu plus...

L : D'accord.

S : Alors plutôt les gars, des choses comme ça. Pour euh, pour montrer le principe puisque, bon globalement ça se rejoint un petit peu dans l'idée. Bon après pour moi c'est de l'otome... Du datin-sim... dans les termes classiques quoi. Ou visual novel, éventuellement.

L : Oui donc tu connais quand même tous ces termes là...

S : Oui !

L : Tu t'es, vous aviez fait... Ah oui qui c'est qui m'a dit ça ? C'est Laurent je crois qui m'avait dit que vous aviez vu, un petit peu l'histoire de l'otome, enfin survolé l'histoire de l'otome ?

S : Euh, oui, alors c'est pas moi... C'était... Puisque moi, moi j'ai eu la chance, en même temps... Je n'aurais jamais fait ça sinon. J'aimais bien ça, euh, personnellement, c'était des choses qui m'intéressaient d'un point de vue personnel mais j'ai développé des connaissances un peu sur ça comme ça... Mais quand ils avaient voulu développer un peu le projet, en parler à la presse... Ou des choses comme ça c'est vrai qu'ils avaient retracé un peu le truc...

L : Ah oui, pour pouvoir communiquer... Se classer peut-être dans une catégorie ou ce genre de choses ?

S : Oui.

L : D'accord. Euh, du coup, c'était volontaire aussi de se placer sur un marché de niche ?

S : Ben oui...

L : Sur les adolescentes ?

S : Ben, volontaire, oui et non. Comme je le disais moi j'ai présenté le projet... Je n'étais pas dans le milieu, je ne travaillais pas là dedans donc, euh... Oui dans le sens ou quand je l'ai présenté, c'est parce que pour moi, ça n'existait pas et que j'aurais voulu y jouer.

L : D'accord.

S : Donc ça se plaçait du coup dans un truc de niche, mais j'avais pas du tout pensé...

L : Oui, tu n'avais pas pensé aux implications économiques et tout...

S : Non, pas du tout, du tout, du tout.

L : Tout ça ce n'est pas ton...

S : Non.

L : Pas ton domaine, mais tu préfères rester en dehors j'imagine ?

S : Ben j'aime bien être au courant de ce qui se passe hein. Mais après c'est un peu dur de...

L : Ben de tout faire ?

S : Ah ben oui d'être partout, je suis obligée de... De... Je suis obligée de délaiguée ou de laisser tomber des trucs sinon j'avance plus quoi.

L : D'accord. Alors, attend, que je me souviennes... Donc la personne, le jeu, les représentations. Oui ! Et du coup maintenant, au niveau du... Quand vus créez un épisode toi ton rôle c'est de ? De dire ce que ?

S : Ben je donne le fil rouge, euh... Oui.

L : D'accord. Et tu dessines toujours ?

S : Ah oui, oui, oui.

L : D'accord tu es toujours à la base des idées ?

S : Oui.

L : Et du coup pour Eldarya aussi c'était ton idée ?

S : Oui, tout pareil ! (rires)

L : Tout pareil ?

S : Tout pareil.

L : D'accord.

S : Sauf que, j'ai eu un peu d'aide dès le départ en fait, j'ai pu faire embaucher un ami pour tout ce qui est décors etc. Qui...

L : Parce que c'est parti dans une direction totalement différente ?

S : Totalement différente, non. Mais... C'est... Quand on a lancé Amour Sucré, je m'étais beaucoup demandé, est-ce que je pars sur un truc « réaliste » entre guillemets, ou est-ce que je pars sur du fantastique ? Je ne savais pas trop... Du coup j'étais allée, entre guillemets encore « au plus simple ». Et j'étais partie sur le... Enfin le plus classique on va dire, l'histoire d'école, des lycéennes...

L : D'accord.

S : Voilà, et du coup c'est vrai que j'étais restée avec l'envie de faire un truc un peu... Fantastique. Et donc, euh, avec l'expérience d'Amour Sucré, je savais ce qui... Ce qui pêchait, et j'ai essayé de redéveloppé, euh, un même jeu sur le même principe, mais de combler tous les points... Tous les points noirs...

L : Tous les points noirs ?
S : ... Qui avaient pu... Qu'avait pu avoir Amour Sucré, quoi.
L : Comment tu as fait pour identifier ces points noirs comme tu dis ?
S : Ben , je passe beaucoup de temps sur les forums...
L : Ah d'accord.
S : Je lis beaucoup ce que les gens disent, euh. Puis bon on se rend compte de choses aussi, hein. A force de gérer le jeu. Voilà.
L : Hum. Donc du temps sur les forums. D'accord.
S : Oui. ... (Stéphanie fait la grimace)
L : (rire) Ah ! Tu fais une tête !
S : Ben oui, oui parce que... C'était, c'était vachement sympa au début et maintenant, la communauté est moins cool... Donc c'est vrai que c'est moins agréable de passer du temps sur les forums. Ce que je disais, au début du jeu, on était souvent, on était souvent sur le fourm. On pouvait poster des choses, discuter avec elles ou des choses comme ça... Maintenant...
L : Oui ?
S : On a un peu coupé le...
L : Le lien ?
S : Oui.
L : D'accord.
S : Je regarde de loin.
L : Tu regardes de loin ?
S : Oui !
L : C'est à dire ?
S : Ben je lis, mais je ne commente jamais, je ne réponds jamais ou voilà. Ca part trop vite dans des trucs...
L : Mais la, la communauté s'est super étendue aussi en très peu de temps, donc ?
S : Ben oui. Oui, oui. Et bon ben forcément plus il y a de monde plus il y en a pour... Pour essayer de foutre la merde, ou de râler.
L : C'est normal, et puis les réseaux sociaux c'est ça, c'est très difficile...
S : Du coup on a pris... On a pris de la distance. Parce que...
L : Oui. Enfin pour avoir travaillé sur les réseaux sociaux, les communautés des jeux vidéo, par le passé c'est la... Oui on peut dire c'est la jungle !
S : Oui c'est ça... Ben c'est rassurant de voir des fois que c'est partout pareil donc euh...
L : Ah oui, oui, oui.
S : Voilà c'est ça, des fois je passe sur des forums d'autres jeux, ou je vois une vidéo même, sur internet ou n'importe quoi, je regarde un peu les commentaires et ça part dans tous les sens.
L : Oui. Même des commentaires d'article d'actualité, enfin, n'importe quoi...
S : Oui, ou, il faut toujours tout critiquer... Donc bon, je lis mais... J'ai pris du recul quoi. Parce que ça devient difficile.
L : D'accord, ok.
S : C'est plus pour ça.
L : Ok, et, j'imagine qu'au départ il y avait vraiment une véritable implication vraiment personnelle dans le...
S : Oui.
L : A la fois dans la création, peut-être dans la communauté aussi pour le coup ?
S : Oui, ben oui, oui.
L : D'accord. Ah c'est pour ça aussi...
S : Ben oui.
L : Du coup, c'est... Ce n'est pas trop difficile du coup de lâcher et de prendre un peu de distance avec cette communauté ?
S : Ben c'était devenu vraiment...

L : Vraiment éprouvant ?

S : Oui. Du coup, euh... Ca c'est fait de façon... Oh j'ai mis du temps... J'ai mis beaucoup de temps à lâcher, et encore, euh... J'ai lâché, je continue de regarder beaucoup.

L : Hum, hum, ben c'est tentant.

S : Mais euh, oui. Essayer de lever un peu le pied quoi. Ben il y a des matins je... Je vais pour regarder le forum et puis... Je dis... « Ben laisse tomber, travaille ! » (rires)

L : Fais autre chose !

S : Oui, travaille, ça sert à rien...

L : Concentre toi sur ton travail...

S : Oui.

L : Bon. Tu protège ton boulot, ça c'est ?

S : Oui, oui. Avance sur ton travail, c'est plus important que les trucs, d'aller lire encore des gens qui râlent sur des trucs.

L : Il y aura toujours des gens pas contents...

S : Oui, oui, oui. Non mais c'est clair. Mais bon, voilà, il faut réussir à...

L : Je vais chercher juste un crayon. Parce que ça c'est ma plume... Je suis old school, j'écris encore à la plume... Et j'ai ma trousse de collégienne, toujours. (rires) Donc je vais te demander un petit exercice. Donc je n'ai plus que des petites feuilles, je suis désolée je ne sais pas si ça va être très pratique pour toi. C'est, savoir si tu peux me faire, en dessin, un petit schéma de l'organigramme, ou de l'architecture...

S : Oui...

L : Quand vous... Soit de la boîte avec qui, pour me montrer un peu avec qui tu travailles... Directement ou indirectement. Enfin, ça risque d'être long... Parce que toi, tu as beaucoup de monde autour de toi, j'ai compris ?

S : Oui... Euh...

L : Si c'est mal fait, c'est pas grave !

S : Ben je peux te faire un organigramme... Je peux te faire la liste des gens avec qui je travaille mais ?

L : Hum, je préfères un schéma.

S : Un schéma ?

L : Un schéma ou un organigramme, tu es douée en dessin !

S : (rire) Ouais !

L : Je vais avoir un dessin de Chino ! Ou alors peut-être si tu veux te baser sur la création d'un épisode, pour voir qui part de quoi ? Et, euh...

S : Ben faut voir...

L : Et à qui tu confies différentes choses. Mon but c'est de comprendre aussi comment les épisodes sont créés pour...

S : Du coup, ben Laurent je ne sais pas si tu as parlé avec lui, mais... Voilà.

L : Oui. Hier soir.

S : Bon on va dire on bosse un peu en duo quoi. Puisque moi je suis à la tête de tout ce qui est créa, de l'image du jeu, etc, et lui il va gérer, tout ce qui est euh, ben la programmation, plus réalite quoi.

L : D'accord.

S : Du coup, euh. Ben après il participe beaucoup aussi au truc hein. Par exemple pour Halloween, on était partis d'idées, de quelques idées que j'ai eu et puis c'est eux qui ont un peu plus développé le truc, parce que ben moi j'avais un petit peu la tête ailleurs

L : D'accord.

S : Avec d'autres trucs encore à refaire, des choses comme ça... Donc... Après j'ai Cassandra, pour le scénario... Euh, Sinead, pour les, tout ce qui est exécutant graphique, donc elle fait les objets des déclinaisons de couleurs, euh... Des choses comme ça. Euh j'ai une nana qui est en free-lance qui ne travaille pas ici, mais qui m'aide... C'est assez récent, elle m'aide du coup... Des fois elle me prépare des... Des tenues.

L : Hum,hum.

S : Tu vois elle va me dessiner des tenues, ou elle va me préparer un peu des, des croquis illustrations, comme ça moi je... En fait ça m'évite de, de penser à la compo et de perdre beaucoup de temps à faire l'anatomie correcte, machin, bidule...

L : D'accord.

S : Du coup, euh. Du coup voilà elle va me faire des bases d'illu, que je reprends derrière, que je redessine, voilà. Et puis euh, après on a pour les décors, alors les décors euh... C'est... C'est un peu changeant on a Mickael qui travaille sur Eldarya, qui nous les a fait pendant longtemps. Et puis là on a peut-être quelqu'un d'autre qui va reprendre, c'est Mathilde. Donc, c'est un peu dans le chou encore.

L : Mathilde...

S : Tu ne l'as pas vue, elle est en free-lance.

L : D'accord ok.

S : Et puis elle a... Pas pu commencer, elle en a fait un, et elle est partie en vacances donc, euh... Donc voilà. Bon. J'ai quelqu'un pour les décors ! (rires) Et puis euh, bon ben Laurent après il va gérer tous les dev'... Il va gérer aussi, euh... La com'... Pou pou... Je dirais qu'on a Anne-lise aussi.

L : Hum. Qui est en arrêt maladie là c'est ça ?

S : Oui. Avec qui on fait la com. Et qui elle va transmettre aux... Aux inters. Pour le dev c'est pareil ils... C'est Laurent aussi il voit des fois avec les I18N. Moi je n'ai plus trop de contact avec eux...

L : Ah les internationaux. D'accord.

S : Oui, les inters.

L : J'ai appris le mot hier, et j'ai oublié !

S : Donc euh... Hum. Voilà, voilà. Pour AS.

L : Et pour Eldarya il y a quelque chose de similaire j'imagine ?

S : Ben oui, Eldarya...

L : Tu peux, tu peux, je sais pas si... Où sont les feuilles vierges...

S : Pour Eldarya, ça va être kif-kif. Avec, Maël du coup.

L : D'accord.

S : Ensuite, on a ... Sarah, au scénario. Donc on a Sinead toujours pour les déclis, les bannières, des objets.

L : Il faut que je réussisse à lui parler à elle.

S : Mika pour tous les décors et il fait plein, plein d'autres bricoles aussi. Et là donc, euh... Ca communique un petit peu plus avec le graphisme.

L : D'accord.

S : Comme en plus c'est fantastique, donc Sarah elle va décrire un truc ou elle va parler de quelque chose...

L : Il faut que ce soit précis..

S : Ben voilà elle se met raccord avec les graphismes, quelque chose comme ça. Et puis bon Mael il a les dev, toujours, hein. Pour le moment on a pas d'international, donc euh...

L : Ah, je ne savais même pas.

S : Ben il n'est pas encore traduit le jeu, ça commence à peine. Et du coup on a tout ce truc qu'il n'y a pas encore. Qu'on a sur AS et que...

L : Ok.

S : Et sur AS aussi, après oui, faut aller voir loin, il y a aussi, il y a les gens pour les goodies...

L : Ah oui, oui. J'en ai parlé un peu avec Yoann, Cyril et Thomas qui s'occupe des goodies.

S : Voilà, on va.. On me demande mon avis aussi, je participe. On a Cyril sur Eldarya aussi qui va nous faire des... Des... Des stats, des machins.

L : Oui ça m'a l'air très compliqué.

S : Avant moi je faisais aussi pareil toujours un peu au feeling. Et puis euh... Et puis euh il... Voilà, maintenant on se cale avec lui. Voilà, bon. Grosso modo je crois que c'est...

L : C'est lui qui s'occupe de l'équilibre des ?

S : Oui, l'équilibrage de tout ce qui est... Des dépenses.
L : Des dépenses ?
S : Des prix, des... Il fait des stats des familiers aussi... Que nous on faisait un peu au feeling comme ça...
L : J'ai connu assez tard le jeu, donc j'ai pas connu les débuts.
S : Oui. Ben de toute façon il est sorti en décembre.
L : Eldarya ?
S : Oui.
L : Ah c'est que décembre ? Ah oui donc moi qui m'y suis mis en...
S : Peut-être janvier euh...
L : Je m'y suis mise en mai... C'est en mai que j'ai vu mon directeur ? Donc j'avais pas loupé grand-chose.
S : Oui, non, il est récent.
L : Oui. Par contre Amour Sucré, j'ai du tout faire d'un coup.
S : Oui.
L : C'était bien... Passer trois jours, quatre jours à jouer...
S : Ah oui Amour Sucré il a cinq ans !
L : Hum. Et tu me disais donc, sur les goodies ? Dans quelle mesure toi, tu participes ?
S : Ben, les goodies jusqu'à maintenant c'est moi qui ai amené beaucoup d'idées de quoi faire. Et... Et qui surveille un peu le rendu, la qualité, et puis c'est moi qui faisait certains visuels aussi. Parce qu'il fallait des visuels exprès...
L : Ah oui.
S : Donc c'est moi qui les faisait. Et puis... et puis voilà. Et donc là du coup on a quelqu'un de nouveau qui est là pour développer les goodies et... Puis... Ben voilà nous on lui avait déjà donné toute une liste de [??? inaudible], et puis il va tirer, et puis il va voir si il y a des ... Et puis il va décider, et puis voilà.
L : Oui ? Proposer peut-être des choses, des nouveaux produits, c'est ça en fait ?
S : Oui.
L : D'accord ok. Donc ça c'est Thomas.
S : C'est ça.
L : Ok. Il y a plein de choses !
S : Ben oui !
L : Il faut que j'arrive à faire le... le tri entre les questions que je voudrai poser... Alors hier j'ai vu Cassandra. On va commencer... Par là, ce qui m'importe.
S : Oui ?
L : Donc moi je travaille aussi sur les... Hum, sur les représentations en fait qui sont véhiculées à travers le jeu.
S : Oui.
L : Et le but c'était d'essayer de voir un petit peu comment est-ce qu'elles étaient... Déjà est-ce qu'elles sont réfléchies parce que... Ayant joué au jeu en très peu de temps.
S : Oui ?
L : Du coup j'ai vraiment vu une évolution euh... Euh, assez, assez forte sur les derniers épisodes à partir de... Déjà à partir de l'arc, euh... Comment elle s'appelle cette pétasse ?
S : Debrah ?
L : Debrah. Voilà. Donc déjà à partir de l'arc Debrah. Euh, et ensuite avec euh, avec euh, l'arrivée des parents, en fait. Il y a encore eu des choses...
S : Oui.
L : Mais je... Je ne sais pas si c'est réfléchi parce qu'il y a plein... Enfin c'est mon œil de chercheur aussi qui voit ça. Toutes les questions sociales qui sont du coup posées et qui sont présentées sous des angles différents, euh.. Aux jeunes, est-ce que tout ça c'est réfléchi au départ où c'est vraiment... Le feeling ?

S : Euh, je pense que c'est beaucoup au feeling. Mais après avec un certain... Bagage de vécu et de connaissances derrière que... Qu'on implémente dedans quoi. Quand je dis de vécu, je ne parle pas de vécu forcément personnel, mais... Quand on regarde aussi beaucoup beaucoup de séries, de films, qu'on lit beaucoup d mangas, de shojo, euh... Il y a plein de... De trucs... Qu'on... Qu'on... Pas qu'on apprend, mais... Plein de situations, plein de choses qui sont représentées, donc euh... Qu'on emmagasine un peu en... En données quoi. Puis après, voilà on ressort plein de choses. Ben euh. Voilà. Ouais. (rires) Dans le global c'est ça.

L : C'est une question très difficile que de demander aux créateurs comment ils créent.

S : Ah oui !

L : Donc c'est normal que tu n'arrives pas à répondre comme ça. Donc, toi pour toi c'est vraiment du feeling c'est...

S : Oui. Ben quand ça a commencé de toute façon, euh... Le, c'était très cliché. Il y a un... Un sage blond gentil, un rebelle rockeur, machin... Euh Lysandre c'était un peu le goth, un peu plus original que les autres, après... Ben le but c'était vraiment d'avoir des stéréotypes, euh... Pour qu'il y en ait au moins qui plaise à tout le monde et que elles s'y retrouvent dans les personnages, puisque comme c'est pas vraiment connu comme jeu... Voilà on a pas cherché à faire des trucs trop... Originaux, trop particuliers, des choses comme ça. Puis après euh. Ca évolue un peu tout seul quoi.

L : Hum , hum.

S : Au feeling, au... Parce que ben les premiers épisodes il ne se passe pas grand-chose, puisque les persos ne se connaissent pas, euh... C'était un point de développement puis après en suivant, ben pareil en suivant toujours sur le forum un peu les attentes des gens... Et puis, euh, tout simplement, oui voilà , les persos évoluent au fur et à mesure aussi quoi.

L : D'accord.

S : Et puis ben pour moi, si il n'y a pas des rebondissements ou des trucs graves dans une histoire, c'est un peu nul quoi. Donc voilà on a des arcs ou des passages qui ne sont pas toujours... Faciles à vivre quoi... Pour les joueurs mais...

L : J'avoue.

S : Mais sinon...

L : Mais j'aime bien, moi j'aime bien !

S : C'est vrai que, on se rattrape après derrière hein ! Mais c'est que quand on les sort, c'est compliqué quoi...

L : Qu'est ce qui a été compliqué ?

S : Ah ben c'est... Ben c'est ma communauté quoi c'est...

L : Oui ? Mais il y a des épisodes particulièrement ? Enfin... Si j'ai vu que l'épisode, 27, le dernier... Avec Priya...

S : Mais ça a été la même chose pour Debrah, ça a été plus ou moins la même chose pour Nathaniel, euh... Oh dès qu'il y a un truc un petit peu négatif c'est la fin du monde, quoi.

L : Mais pourtant, mais c'est ça qui fait... Qui fait vivre aussi et qui fait qu'après...

S : Elles ont du mal, on a une partie qui a du mal à, voir ça mais oui.

L : Hum. Tu penses que c'est parce qu'elles sont jeunes, ou parce que ?

S : Je pense qu'il y en a qui n'ont pas de recul.

L : Oui, c'est ça ?

S : Et oui, il doit y en avoir qui sont jeunes et puis je... Je sais pas, moi je ne me l'explique pas trop...

L : Je leur demanderai !

S : Mais oui, il doit y en avoir qui sont jeunes et... Qui sont trop à fond dans le truc et qui n'ont pas de recul et qui ne voient pas. Et puis après tu as ceux qui veulent nous faire des analyses socio-culturelles à deux balles euh... (rires)

L : Bonjour !

S : Non ! (rires) Je pense que tu ne dois pas faire à deux balles du coup, puisque je pense que c'est à peu près ton domaine, hein mais... Et... Et qui voilà, qui vont critiquer le fait que on parle d'enfants

maltraités, et que ça ne se passe pas comme-ci, comme ça dans la vraie vie... Ah oui, c'est sur que tu appelles l'assistante sociale ou des trucs comme ça, tout ne se passe pas en deux jours.

L : Hélas...

S : Mais là c'est une histoire, dans un jeu, on ne va pas faire attendre, tout un mois..

L : Oui c'est sur.

S : Voilà il y a des moments où, il faut...

L : Et encore, je pense, enfin, j'avais cru comprendre qu'elle attendait quand même pendant un moment, il y a eu une période où elle était... Enfin la sucrée, hein je parle.

S : Oui.

L : Une période où elle était stressé, il y a eu ce temps d'attente...

S : Oui, oui ! Il y a quand même voilà. Mais forcément, tout se passe très vite, et pour le coup on savait qu'on touchait un sujet sensible donc on avait quand même... Cherché à voir un peu, comment ça se passait machin, pour pas faire n'importe quoi.

L : Oui, donc vous aviez quand même fait des recherches sur...

S : Ah oui quand, oui. Oui.

L : Sur peut-être la législation ? Sur l'émancipation ?

S : Oui, puis euh, comment ça se passe. Si un gamin appelle, ou des choses comme ça.

L : D'accord.

S : Donc je ne dis pas que ça reflète la réalité à 100 %, mais normalement on est pas non plus dans un truc totalement...

L : Ben non, non. Vous êtes pas...

S : Totalement, déjanté quoi.

L : ... dans une série dite réaliste.

S : Oui. Voilà, et ça doit être un des seuls cas où on a vraiment cherché avant de... Avant de... Ben Debrah même si c'était mauvais on pouvait y aller un peu au feeling aussi. Mais bon là on savait qu'on touchait un truc un peu sensible, on s'est dit : on va nous attendre au tournant.

L : Sensible en quel sens ?

S : Ben des enfants battus, c'est une réalité.

L : Ah oui, sur les enfants battus, non, je pensais que tu me parlais encore de Debrah.

S : Non, non... Les enfants battus, sujet sensible, Il y en a ils vont nous tomber dessus forcément parce que il faut quoi. Donc voilà on a essayé de faire au mieux quoi, après... Donc voilà il y en a à qui ça a plu, d'autres à qui ça n'a pas plu, comme toujours... (rires) Mais bon. Je pense que on a été à peu près...

L : Est-ce que tu te souviens à partir de quand, hum... Enfin moi je vois que c'est à partir de l'arc Debrah que j'ai vu une évolution du truc, mais... Ca râlait déjà avant ? Au niveau des joueurs il y avait déjà des mécontentements sur l'histoire ou il a fallu attendre ce moment là ? Parce que c'est vrai que quand on intègre comme ça des personnages qui sont un peu antipathiques...

S : Oui.

L : C'est bon pour l'histoire, mais pour la communauté des fois...

S : Oui, oui, oui !

L : Le problème c'est que c'est des gens, enfin des gens ! Des personnages qui ne laissent pas indifférents.

S : Oui, et c'est des personnages qui... Et puis je ne sais pas... Elles sont vraiment très impliquées, alors est-ce que c'est elles qui jouent et c'est elles qui ont une influence normalement sur l'histoire ou quelque chose comme ça. Comme on disait quand on regarde une série, tu as toujours des grosses pétasses, ou des persos... détestables.

L : Oui, qu'on déteste, bien sur.

S : Et euh... Alors, je n'ai pas l'impression qu'il y ai ces dramas derrière. Bon après je ne traîne pas sur les forums des séries, peut-être que oui, je ne sais pas ! Mais euh, Depuis quand ça date ? Moi j'ai l'impression que la communauté s'est dégradée depuis deux ans.

L : Depuis deux ans ? Elle s'est dégradé ? Il y a deux ans il s'est passé un truc ou ?

S : Euh...

L : Un pic de ? De communauté aussi peut-être ?

S : Non, on a eu... Ben disons qu'il y a deux ans et demi on a commencé à développer beaucoup les goodies.

L : Oui ?

S : et moi j'ai été très très occupée à côté des goodies et puis on a eu beaucoup de problèmes, enfin bref c'était pas en interne s'il y a eu des soucis, de, dans la création. Ce qui fait que... On a sorti beaucoup, beaucoup moins d'épisodes.

L : Ah oui, il me semblait que... Et Cassandra, c'était avant qu'elle arrive ?

S : Oui. Deux épisodes dans l'année, c'est juste pas possible quoi. Et je pense que... Je pense que ça a dû jouer quand meme.

L : Oui ?

S : Oui.

L : D'accord. Et... Mais ça fait, c'était il y a deux ans, et il y a eu pas mal de rattrapage quand meme ?

S : Oui, oui ! Ben là on redresse la barre, on fait au mieux et tout mais... Ce n'était peut-être pas le seul truc, mais elles sont restées fâchées. Entre ça et le fait que ça devient commercial, depuis deux ans elles n'ont plus que ça à la bouche. Que c'est commercial, commercial, commercial.

L : Mais ça a toujours été payant ?

S : Toujours.

L : Enfin, payant... Toujours été de... Free-to-play, si tu veux tu payes.

S : Mais voilà. Alors je sais pas si c'est avec la crise, mais... Je ne sais pas. Mais je trouve que ça s'est dégradé depuis deux ans.

L : Hum. Et du coup, le forum, j'ai compris qu'il était modéré donc. Par des modérateurs qui sont toujours bénévoles ?

S : Oui.

L : D'accord. Et qui a un œil sur ces modérateurs ? C'est Anne-lise ?

S : ça va être madeline.

L : Ah Madeline ?

S : Oui.

L : D'accord ! J'en ai entendu parler.

S : J'ai pas mis Madeline en effet au truc qui est au support... Des jeux.

L : Ah le support, voilà c'est ça. Ok. Bon je l'ai sur d'autres schémas.

S : Ben c'est vrai que je ne parle pas trop trop avec dernièrement.

L : Toi tu ne communique pas trop avec le support ?

S : Oui. Pas du tout non. Beaucoup moins en tous cas.

L : Avant quand vous étiez plus nom... Plus restreint ?

S : Moins nombreux, oui. C'est ça.

L : Ok.

S : Puis après on voit aux réu. On fait des points quelque chose comme ça, mais c'est vrai qu'elle ne vient pas forcément me demander des choses et... Et moi non plus du coup. Donc, on communique un peu moins entre nous deux sur ce point là quoi.

L : D'accord. Ok. Hum... Hum... Qu'est ce que je voulais te demander, j'avais une autre question. Il y a pas mal de choses que j'ai discuté avec Cassandra... Ah oui ! Et sur les graphismes euh, donc j'ai compris en discutant avec Cyril que ça passait pas trop dans... Au Japon, mais ça s'explique par plusieurs choses. Et quand j'ai discuté avec une blogueuse, alors je ne sais pas si tu vas sur les blogs de mangas, otome.

S : Pas trop non.

L : Elle s'appelle Exelen, elle est très sympa. Elle me disait que elle trouvait quand même que c'était très occidentalisé les jeux que l'on produisait en France.

S : Ah oui ?

L : Elle avait été voir... Je lui avais parlé d'Amour Sucré,
S : Ah ben c'est possible !
L : Elle avait été voir un eu et elle m'a dit « oui c'est très occidentalisé ».
S : C'est possible.
L : Et ça c'est... C'est pas volontaire ? Ça a été fait comme ça ?
S : Non c'est pas volontaire, c'est... Voilà
L : C'est le style des dessins c'est créé... Tu dessines depuis quand ?
S : Euh, j'ai toujours dessiné à l'école, au collège tout ça...
L : D'accord, depuis...
S : Oui. Mais je dessine beaucoup. J'avais beaucoup arrêté de dessiner avant de reprendre le projet. J'ai eu des grosses pauses, voir, un ou deux ans, ou je n'ai rien fait ou quelque chose comme ça.
L : Ben tu travaillais ?
S : Oui, et puis euh, oui, une certaine démotivation, j'ai pas envie, ou quelque chose comme ça. Et, et c'est revenu avec le projet quoi.
L : D'accord.
S : Du coup, ben je dessine vraiment pas mal depuis que je suis sur les, sur les jeux.
L : Ben maintenant tu fais que ça je pense ?
S : Ben du coup, oui et non puisque faut que je voie avec machin et bidule et les réunions et comment on fait ceci et comment on fait cela, et dire à untel de faire ça et ça et... (rires) Ben voilà et j'ai beaucoup d'à côtés aussi qui...
L : D'accord, mais ça c'est, c'est une formation que tu as eu du coup ? Parce que c'est un peu du management en fait ce que tu fais.
S : Non ! J'ai pas eu de formation (rires) Ben c'est du management euh, oui et non. Enfin. Comme je le disais il y a Laurent maintenant qui a beaucoup de choses de déléguées euh... justement le but de mettre Laurent chef de projet... De le laisser lui communiquer avec les inters, avec les dev, c'est lui qui voit le gros de la com' avec Anne-lise... D'avoir laissé le forum à Anne-lise parce que du coup je ne communique plus beaucoup dessus non plus. Alors qu'il y a quelques... Mois ou semaines c'était encore moi.
L : D'accord.
S : Euh, c'est de me décharger un maximum quand même de...
L : Oui.
S : De tout ça quoi, pour que je, sois plus tranquille. Ben surtout qu'on a d'autres trucs en cours aussi qu'il faut que je surveille.
L : Oui puis quand les communautés grossissent, communiquer sur le forum ça devient... Un vrai...
S : Oui. Oui, oui. Mais avant tu vois je publiais avec le nom ChinoMiko, c'est moi qui faisait les posts, donc c'était assez personnel et puis du coup on a arrêté quoi.
L : Ca devient une vraie stratégie après quand les communautés grossissent de communiquer sur un forum...
S : Oui et comme c'est un peu le jeu à celle qui est le plus désagréable ou des trucs comme ça, on a un peu coupé court. On a dit... On est Amour Sucré, on publie des trucs et puis voilà quoi.
L : D'accord. Oui parce qu'en fait, j'ai cru comprendre en allant sur les forums, sur le coup moi j'avais trouvé vachement... Super cadré, super restrictif sur les... Sur les dialogues alors je m'étais dit bon, c'est parce qu'elles sont jeunes peut-être. Parce qu'il y a beaucoup d'adolescentes...
S : Super cadré ? Super restrictif ? Comment ça ?
L : Oui, super cadré dans le sens où il y avait toujours des rappels de ne pas flooder
S : Oui !
L : Des « merci de respecter euh... votre... votre prochain » ou je ne sais plus quoi
S : Oui, c'est que des fois elles partent vite...
L : Ou des choses comme ça...
S : Elles partent vite... Ca part vite ! (rires)

L : D'accord. Et donc ça c'est arrivé récemment ou c'est ? Faudrait peut-être que je pose la question à Anne-lise ?

S : Enfin les rappels à l'ordre des modos, euh... Ben Anne-lise je ne suis pas sûre qu'elle surveille le forum. Anne-lise je pense qu'elle fait des posts forums et puis voilà (rires)

L : D'accord. C'est quoi les posts forum ?

S : Ben des actus si on veut annoncer un épisode...

L : Ah ok !

S : Si il y a un event en cours, euh... Tout, voilà. Tout ce qui est dans l'actu qui est posté maintenant... Au nom Amour Sucré.

L : D'accord. Donc du coup comme tu as été bien déchargée. Tu t'occupes encore de tout ce qui est, euh... Visuels sur les communications des events ou des choses comme ça ?

S : Je, je valide toujours.

L : Tu valides toujours quand même.

S : Oui, que ce soit les posts forums ou les visus, euh, j'ai... Je valide avant que ce soit mis en ligne.

L : D'accord ok. Donc c'est vrai que, que je peux demander des changements des modifs, ou des trucs comme ça.

L : Plein de choses, d'accord. Alors... J'essaye de profiter tant que tu es là ! Je vais pas te lâcher ! (Rires)

S : Vas y, vas y.

L : bon après si tu as pas le temps ?

S : Non, je pense qu'on ne va pas tarder à avoir la réunion.

L : Oui, c'est quelle heure ?

S : Tu m'as dit 11h ?

L : Ils m'ont dit 11h ! Tout le monde m'a dit 11h, 11h et demi...

S : Oui, de toute façon ils viendront ici...

L : D'accord, de toute façon ils ne vont pas commencer sans toi.

S : Et ça se fait ici.

L : Ah ça se fait ici ! D'accord. Ah oui c'est un peu petit c'est vrai...

S : Oui, voilà.

L : C'est vrai que c'est un peu petit à côté. Hum... Hum... Oui donc beaucoup de feeling quand même dans la création.

S : Oui.

L : Parce que moi justement je cherche à savoir comment sont réfléchies les représentations, et si elles ne sont pas réfléchis c'est encore plus intéressant pour moi. Mais il y a quand même, des validations des contraintes qui vous disent de ne pas aller trop loin ? Parce que je vois Cassandra par exemple elle me parlait de certains personnages qui peuvent être grossiers mais d'autres qui ne le seraient pas et des choses comme ça ?

S : Ben ça, ça dépend plus du personnage en lui-même. Ben là, ben Castiel euh... Va être plus enclin à dire des gros mots que une Violette, ou des trucs comme ça. Donc euh... Voilà ! Il faut rester raccord, avec le personnage aussi euh... Mais je pense que finalement... Finalement on a pas trop de limites, jusqu'à maintenant j'ai toujours fait à peu près ce que je voulais sur le jeu. Ben le... Pour Nathaniel enfant battu tout ça. C'était prévu depuis... Je voulais le faire moi. Depuis, depuis le début. Euh, mon ancienne scénariste ne voulait pas le faire. Parce que... ben elle avait peur des, des retours quoi... Mais... Oui c'était un peu un pari, hein. Mais pour moi c'était important d'aller là-dessus. Et c'est vrai que pour le coup on ne s'est pas lancés... J'avais quand même demandé l'autorisation à mon patron d'aborder le sujet etc, parce que...

L : Oui ?

S : Parce que... je voulais être sûr quand même que tout le monde soit au courant avant et que tout le monde soit d'accord quoi.

L : Oui.

S : Et du coup c'est vrai que... Ça a été très très décalé, euh... Entre le moment où on a les premières pistes et le moment où ça arrive après, euh...

L : Oui ! Oui, c'est vrai que les premières pistes elles arrivent très très tôt.

S : Parce que, ça a tergiversé un peu quoi. (rires)

L : D'accord. Oui. Mais c'est vrai qu'à partir du moment où vous lanciez, enfin où vous aviez lancé la... Dans les vestiaires que vous aviez lancé la piste, c'était difficile de... D'y couper.

S : Ben après moi je pouvais faire une pirouette. Mais après c'était dommage.

L : Je pense qu'une pirouette ça se serait vu.

S : Oui. Ben aussi hein ! Mais, tu vois quand le sujet a commencé à être relancé, c'est pareil, c'était un peu moitié moitié sur le forum entre celles qui disaient que c'était ça et celles qui disaient que c'était bien, et celles qui disaient que non, c'est pas possible, ils ne vont pas aller là dedans, c'est un jeu pour les enfants, et blablabla...

L : Hum.

S : Enfin, voilà. C'était, voilà. C'était vraiment du moitié mais. Voilà, moi je voulais vraiment.

L : Et du coup, vous avez, vous aviez pris en compte ces commentaires pour, pour vous décider ou pas ?

S : N...

L : Non. Toi tu voulais le faire.

S : Moi je voulais le faire. Ben tous les commentaires auraient dit non, non, non. J'aurais réfléchi hein. Après j'avais demandé à une joueuse que je connaissais bien qui était particulièrement fan du personnage aussi. Qui m'a dit euh... Ben faut le faire, etc. Et, à partir du moment où j'avais l'aval des patrons aussi. Parce que bon, c'est... Pour moi c'était bon quoi.

L : D'accord. Ok. Euh, oui. Et du coup oui je me posais une autre question. Est-ce que ça t'es arrivé aussi de voir... Parce que du coup tu as beaucoup lu les forums, et peut-être à l'époque où c'était un petit peu plus facile...

S : Oui ?

L : Euh, pour toi d'être euh... Hum, au milieu du forum on va dire. Est-ce que ça t'es arrivé de t'inspirer de choses que proposaient les Sucrettes ?

S : Ah oui !

L : Oui ?

S : Oui, oui oui.

L : D'accord ok.

S : Ben après il y a beaucoup de choses qui étaient prévues ou qu'on pensait faire, qu'on retrouvait aussi dans le forum. Donc au moins on était rattachés, tant mieux quoi.

L : Oui !

S : Comme... Comme là prochainement, les trucs passés, euh... Dans le dernier épisode Ambre se fait couper une mèche de cheveux, bon.

L : C'est bien fait !

S : Et avec Cassandra on se disait, comme je suis en train de refaire les persos aussi... Est-ce qu'on la ferait pas les cheveux courts quoi ?

L : Ouh ! Justement j'étais en train d'y rêver.

S : Et j'ai vu sur tumblr et tout ça qu'il y avait plein de nanas qui commençait à... A fantasmer aussi sur Ambre avec des cheveux courts donc... Donc bon au moins quand on est rattachés c'est plutôt collé quoi. Mais des fois c'est vrai qu'il y a des idées qui... Qui passent comme ça et puis on se dit « oh. Pourquoi pas... » Piocher dedans ... C'est l'avantage d'être euh... De ne pas avoir trop d'avance sur les épisodes c'est qu'on peut toujours... recalculer un peu par rapport à... Aux attentes, ou corriger des trucs qu'il y a eu dans celui d'avant ou... Qu'elles ont pas compris ou qu'elles ont pas aimé, et donc de re...

L : Oui. Ça vous arrive de recorriger des épisodes euh, beaucoup plus vieux ou ? Vous avez peut-être pas le temps ?

S : Non. Jamais.

L : Bon.

S : Euh y'en a peut-être...

L : Sauf pour des bugs ou des choses comme ça ?

S : Oui, sauf pour des bugs, des choses comme ça, mais on ne repasse pas sur tout ce qui est dialogue et des choses comme ça. Ça sera peut-être fait sur un épisode... Mais euh... c'est... C'est... J'en ai pas entendu parler.

L : Hum. Ah les épisodes qui bloquent peut-être. Où on voit qu'il y a des décrochages de joueuses ou des trucs comme ça ?

S : Oui ! Oui, oui c'est ça.

L : Oui... D'accord ok. Bon ben je crois que je vois lequel... (rires)

S : Ça doit être ça.

L : Ça doit être le même.

S : Oui, oui, je pense.

L : de toute façon il y en a pas 36, je pense aussi.

S : Oui, oui... Celui avec le chien...

L : Des caps difficiles, oui, oui c'est ça... Des caps difficiles à passer.

S : Celui-là on va peut-être...

L : Même pour moi.

S : ... Vachement le simplifier, je sais que la question est passée, et... J'ai pas eu de retours mais euh...

L : Ben apparemment c'est toujours... Ils y pensent encore, mais je pense que c'est le temps qui manque à tout le monde, tout simplement.

S : Oui. Mais du coup, euh... Faut le faire. C'est un sacré risque, mais celui-là il pose vraiment problème.

L : Mais moi je te dis que... Heureusement que je venais juste de commencer le jeu, que j'étais vraiment, que... Fallait que je fasse la thèse dessus, parce que sur le coup je me suis dit « Hum ! ». J'arrêtais pas de courir dans tout le lycée...

S : Oui.

L : Je me suis trouvée face au... Comment ils appellent ça ? Le syndrome du lycée vide. J'ai vu ça sur le forum.

S : C'est ça !

L : J'ai vu plein de PA partir comme ça, parce que j'en avais acheté du coup en me disant « Pour la science ! ».

S : Oui !

L : Et... Tous mes PA sont partis j'étais trop frustrée !

S : Oui, donc celui-là... Celui-là a priori il est vraiment... Vraiment trop euh... Trop chiant quoi.

L : Peut-être trouver quelque chose à faire pour...

S : Oui, ben vraiment le raccourcir un coup, quoi. Tout simplement... De toute façon c'est le premier donc euh...

L : Oui c'est ça, les deux premiers sont très rapides, on a l'impression d'avancer vite... Et d'un seul coup le troisième...

S : Oui. Donc le troisième on va le raccourcir aussi puisque, sachant que si tu commences le jeu et que tu en es qu'au troisième, tu ne seras pas mécontente de le finir rapidement je pense.

L : Non, et puis bon... Je pense que maintenant il y en a plein, il y en a de plus en plus derrière, et moi je me souviens qu'au début je me disais « j'y arriverais jamais, à finir les épisodes avant que... » Avant que j'aille faire les entretiens avec les joueuses, du coup elle vont me spoiler l'histoire et...

S : Ah oui ! (rires)

L : Enfin, oui, c'était plus là-dessus que j'étais partie. C'était peut-être pas très grave, mais c'est surtout que voilà, je ne voulais me faire spoiler. Et puis il y a des choses aussi avec les joueuses dont tu parles, puis tu ne sais pas de quoi elles parlent, alors c'est compliqué de répondre.

S : Oui.

L : De re... De rebondir quand tu es en entretien ce n'est pas toujours évident.

S : Tu as parlé avec beaucoup de joueuses du coup ?

L : Ben non !

S : Ah, d'accord.

L : Pour l'instant non. Si mais avec une joueuse qui est... Une étudiante, donc l'étudiante de mon directeur qui a déjà 21 ans, donc ce n'est pas du tout la cible qui m'intéresse.

S : Oui.

L : Elle aussi c'est une grande fan... Oui, oui... Elle veut faire la même chose que toi... (rires) Et oui, parce qu'en fait j'avais vu... J'ai pas été beaucoup sur les forums. Pareil pour ce même problème, ben j'avais commencé quand... Quand je n'avais pas de PA

S : Oui !

L : Quand j'étais à la dèche de PA, bon ben j'allais un petit peu sur les forums pour essayer de grapiller un petit peu d'univers de jeu. Et euh... J'avais été sur les fan clubs, notamment bon sur le fan-club de Castiel, bon forcément c'est mon préféré. Et du coup... Oui, j'avais vu des trucs, j'avais vu des petites choses passer. Bon je m'étais fait spoilé sur l'arc Debrah...

S : Oui.

L : Du coup je me suis dit je m'en vais, je reviens plus ici ! C'est terminé ! Et hum. Oui j'avais vu un truc particulier, parce que j'ai vu qu'elles posent des questions...

S : Oui...

L : Et après elles imaginent... Elles disent « qu'est ce que ferait machin si bidule faisait ci, ou ferait ça. » et après elles imaginent donc différents types de scénarios.

S : Oui...

L : Et quand je suis arrivée à l'épisode, c'est... Dans la salle de science avec les lapins.

S : Oui ?

L : Euh, j'ai bien rigolé parce qu'en fait, je me suis aperçue d'une phrase que j'avais vue sur le forum, qui après était revenue dans l'épisode, donc je me demandais si ce genre de choses étaient volontaires, c'est pour ça que je me posais la question.

S : Euh, ça je...

L : Je ne sais plus ce qu'elles disaient, mais il disait « je ne pourrais plus t'appeler planche à pain maintenant ».

S : Ca je pense que c'est elles qui l'ont repris de l'épisode.

L : Oui. Je n'ai pas réussi à voir les dates.

S : Oui, je pense que c'est elles qui l'ont repris.

L : Donc il y a aussi des choses que elles reprennent... Dans leurs...

S : Ah oui, elles reprennent beaucoup de choses !

L : Dans leur reconstruction en fait... Et quand elles réécrivent aussi, parce que j'ai vu qu'il y avait plein de fan-fictions aussi qui sont...

S : Par contre je n'ai jamais lu les fan-fictions. Et les fan-clubs je les lisais beaucoup au début. Parce qu'au début elles commentaient vraiment sur ce qui se passait dans l'épisode, par rapport à des réactions de persos, ce qu'elles attendaient derrière, des choses comme ça. Et maintenant c'est... Tu vois voilà, elles se posent des questions qui ont moins de rapport et... Ça... Ça n'a pas trop d'intérêt...

L Pour vous ?

S : Oui.

L : Je comprends. Mais du coup j'ai pas vu ce que tu... Ce type de fan-club que tu disais, mais je crois qu'il y en a eu plusieurs d'ouverts ?

S : Ben c'était les premiers, hein... Euh...

L : Du coup ils sont encore trouvables sur le forum ceux-là tu crois ?

S : Euh, oui je pense. Ils doivent être dans les... Dans les dernières pages, puisqu'ils sont cloturés à partir d'une centaine de pages, ou quelque chose comme ça.

L : D'accord, donc il faut que j'aille chercher dans les fin fonds...

S : Oui ! C'est ça !
L : Je vais m'amuser.
S : Je pense ! Je ne pense pas que ça ait été enlevé. Sauf s'ils ont été perdus, l'autre fois on a eu un problème de forum... S'il n'y sont pas, je pense que ça a été perdu.
L : D'accord. Vous allez y aller.
S : Oui.
L : Ben merci Stéphanie.
S : Tu avais d'autres questions du coup ?
L : Je pense que ça va aller. J'ai fait le tour, et puis ben... Je ne sais pas si j'aurais l'occasion de revenir, pour poser des questions à d'autres personnes, parce que du coup c'est vrai qu'il y a des... D'autres créatifs, mais ce qui me manquait c'était vraiment les créatifs, donc je suis contente d'avoir pu te parler pour le coup. Ça va me permettre de bien commencer le travail de terrain, mais j'aurais bien voulu voir Anne-lise aussi sur la communication...
S : Ah ben elle est malade !
L : Oui je n'ai pas de chance ! Donc je ne sais pas si je vais ppuvoi... Déjà est-ce qu'elle serait intéressée, ou aussi... Luciana,
S : Oui ?
L : Oui, donc je ne sais pas si elle sera intéressée éventuellement, il faudra que je trouve un moyen de les contacter directement.
S : D'accord. Tu n'étais là que ce matin ?
L : Non j'étais là hier aussi.
S : Ah oui. Aujourd'hui tu n'étais là que ce matin du coup.
L : Hier j'ai vu Noémi, Erwin, donc les développeurs, Laurent, Cassandre, du coup...
S : Oui.
L : Yoann et Cyril.
S : D'accord.
L : Un panel assez varié !
S : Oui.
L : Voilà. Donc j'ai deux créatifs, deux techniciens, un chef de projet... Non, c'est pas mal.
S : Ok !
L : Et puis j'ai vu aussi ce matin
S : Ah oui, Slidybook...
L : Charlotte qui m'a parlé de plein de trucs sur l'univers... Au top ! Pareil pour les mangas juste la dernière question. Tu valides aussi ce qui est fait avec... Donc elle m'a dit que c'était des prestataires ? C'est ça ? Une équipe espagnole ?
S : Euh on a eu un scénariste français avec des dessinatrices espagnoles.
L : D'accord.
S : Mais eu oui j'ai toujours tout... Tout revu, tout validé.
L : Ok.
S : Après, on c'était un peu plus compliqué que ça pendant un moment parce que j'avais ma scénariste, d'avant. Qui relisait d'abord le scénario, parce qu'il y avait souvent beaucoup beaucoup de changements à faire. Donc elle s'occupait de faire tout le chantier et moi je relisais une fois que ça avait été déjà revu une première fois.
L : D'accord, ok.
S : Donc pour gagner un peu de temps, mais... Ça a été beaucoup de boulot justement ça.
L : D'accord, ben merci beaucoup !
S : Ben de rien !
L : On va les laisser faire la réunion !
(JP prépare la réunion derrière nous)
JP : Ça peut-être intéressant que tu participes ? Si tu veux ?

L : Ah ben je veux bien ! Justement on voulait vous le demander avec Yoann. Ah ben écoutez je veux bien me mettre dans un coin....

S : Je vais choisir ma place moi ! (rires)

8 Sara

Entretien Beemoov

Mercredi 28 octobre 2015, 14h

Sara – Country Manager (Italie)

Leticia : Voilà je voulais avoir quelques précisions sur ce qu'était le boulot d'international, comment on en vient à faire ça, et qu'est ce qu'on fait dans la boite Beemoov quand on est un international.

Sara : Ok, tu as déjà des questions de prêtes ou ?

L: Oui, mais j'ai donné ma grille à Élodie alors du coup elle l'a gardé... Mais j'en ai une autre, ne t'inquiète pas. Alors. Comment ça se passe : c'est des questions très larges, on discute. Bon c'est, je dois avoir une grille toute neuve de la dernière fois... Donc je vais commencer par te poser des questions sur toi, ton expérience personnelle, ce que tu as fait pour arriver jusqu'ici, formation, etc, etc. Après on parlera rapidement, parce que tu sais que je travaille plus particulièrement sur Amour Sucré et Eldarya donc je ne sais pas si... Toi tu fais peut-être d'autres jeux du coup ?

S : Oui. Oui, oui.

L: Donc après on parle du jeu et après on voit où est-ce que cela nous mène... Je vais te demander un petit exercice de schéma aussi. Voilà. Allons-y ! Alors du coup, comment tu es arrivé ici ? Quelle formation tu as suivi, et... D'où tu viens en fait ?

S: Donc lorsque j'ai eu l'annonce... J'ai vu l'annonce de Beemoov, j'étais en Master 2 à la fac, en... Traduction, euh, et culture italienne. Donc c'est un master un peu spécial de recherche, recherche appliquée aux langues étrangères. Et euh, je préparais mon mémoire sur le cinéma italien. C'était un truc qui était totalement à part si tu veux. Et comme j'avais travaillé pour l'université et je collaborais avec l'association Autour du Monde. Le président de cette association étudiante, des étudiants étrangers, il m'a transféré l'offre Beemoov. « Tiens, ils recherchent une... Une bilingue italien-français, si tu as envie de postuler ». Sans prendre au sérieux au début j'ai postulé, ils m'ont appelée le même jour.

L: Oui. Mais du coup tu as fait tes études, c'était en France le master ?

S: J'ai fait, oui, oui en France, j'ai fait un bac +3 en Italie, avec un an de... Échange ERASMUS ici. Je pense tu sais c'est quoi l'échange ERASMUS ?

L: Oui, oui !

S: Et bon j'avais bien aimé la ville, l'université...

L: Tu étais à Nantes ?

S: Oui. À Nantes. Je suis rentrée pour finir le diplôme. En Italie tu es obligé de faire ça. Et je suis revenue en 2008 pour un Master 1. Qui était dans une autre filière, c'était la sociologie culturelle.

L: Hum, hum.

S: Le Master 2 j'avais pris la filière culturelle mais appliquée aux langues.

L: Oui, appliquée aux langues.

S: Entre temps j'avais travaillé, j'avais fait une pause, j'avais travaillé j'avais fait plein de choses, dont un travail à la fac. Et donc c'est pour ça que j'ai eu cette... J'ai pris connaissance de cette offre. Je suis venue passer l'entretien, euh... Presque un ou deux jours après avoir envoyé ma candidature. Et j'ai connu donc JP et Benoît et... J'ai compris qu'ils recherchaient dans la... Que le projet il était encore à démarrer. À l'époque c'était que pour traduire Ma Bimbo et Cromimi.

L: Hum, hum.

S: Amour Sucré il était encore en dé...en, même pas en développement, ils en parlaient du projet à développer.

L: Ah, c'était en projet encore.

S: La partie créative était encore à développer.

L: Et c'était quand ?

S: Euh, Mars 2011.

L: 2011...

S: Oui. Et du coup au début j'étais en temps partiel, parce que j'avais cours le vendredi samedi, j'avais besoin de temps pour faire mes recherches et tout. Donc mon premier CDD ça a été en temps partiel. Et du coup pendant les premiers 4 ou 5 mois, je ne me suis pas occupée d'autre que Ma Bimbo Cromimi, et après, c'est arrivé la traduction d'Amour Sucré un petit peu d'un jour à l'autre et on a commencé à...

(Élodie m'apporte les photocopies de la grille d'entretien)

L: Ah merci super !

S: a travailler dessus... Et euh, ben c'est comme ça que je suis arrivée ici.

L: Ok. Et, du coup toi tu jouais aux jeux vidéos ou ?

S: Du tout. Je ne suis pas joueuse. Euh, c'est quelque chose que... Qu'à part pour mon travail, j'avoue, je ne fais pas dans mon temps libre. Et les mangas non plus je savais bien sur qu'est ce que c'est. Petite, je regardais des dessins animés que...

L: Ce qui passait ?

S: Oui, je sais maintenant que c'était des mangas mais à l'époque c'est... J'étais pas vraiment une fan, etc. Du coup euh, c'était pas du tout parce que je connais le jeu et que je connaissais le milieu...

L: Oui, c'était l'annonce, le travail de traduction ?

S: Absolument, c'était surtout le côté bilingue, ce n'était même pas parce que... SI tu veux, on est pas... Nous les traducteurs on n'est pas spécialistes de traduction pour jeux vidéo.

L: Oui. D'accord.

S: On est tous devenus spécialistes en... En étant à Beemoov. Mais on est tous de langue maternelle, ça c'est très important parce que... Si tu n'es pas de langue maternelle, il y a plein de petites nuances, euh... C'est que des natifs. On est tous des natifs.

L: Oui. Mais ce que tu as fait donc... Langue appliquée à la culture. Ca m'intrigue un peu ce... C'est quoi ?

S: Euh, en fait. Lorsque tu étudies une langue, il y a plein d'aspects de la langue étrangère. Et il y a l'aspect grammatical qui est li à l'aspect philologique. Donc comment la langue s'est développée.

L: Hum, hum.

S: Donc tout ce qu'il y a dans la phonétique, dans le développement d'un mot, comment un mot originaire du latin il est arrivé à être un mot français par exemple. Il y a toute cette partie-là. Il y a la partie civilisation, et il y a la partie littéraire. Donc c'est comme ça les trois filières.

L: Oui, je vois à peu près à la fac... Avec les UE...

S: Voilà, donc l'apprentissage de la langue, et euh... Mon bac +3 il est surtout littéraire, sachant que la fac en Italie elle est un peu différente donc...

L: Oui.

S: Soi-disant c'était la littérature, mais c'était littérature, anglaise et française. J'ai étudié les deux langues en même temps.

L: D'accord !

S: Je suis diplômée en anglais français. Et, par contre en France, vu que c'est différent, tu dois choisir une langue, tu dois choisir un regard que tu veux avoir sur la langue.

L: D'accord.

S: Et moi ce qui me plaisait le plus c'est le côté civilisation. Parce que pour moi c'est celui qui est plus vivant, qui est plus moderne et qui en continue... En continue évolution. Parce que la littérature bah... Sauf si on fait de la littérature vraiment contemporaine, sinon on apprend quelque chose qui quand même dans une période passée, qui n'est pas actuel, donc euh.. Moi je retiens de la civilisation au contraire... Comme le cinéma, l'art, ou la musique plein de choses, sont en complète évolution... C'est...

L: Et du coup pour la traduction de... Ben de produits actuels, c'était peut-être aussi plus pertinent ?

S: Euh, par rapport à ce que je fais maintenant ?

L: Oui, ça t'apparaît plus pertinent que d'avoir fait littérature ou ?

S: Oui ! Après ça c'était le hasard parce que...

L: Oui, c'est le hasard.

S: Après c'était pas que dans mon cours, on étudie différentes disciplines liées à la civilisation. Et euh, moi je me suis focalisée sur le cinéma parce que c'est une passion personnelle. Et j'ai trouvé un prof comment dire... Chef... Pas chef de mémoire ? Comment on dit ?

L: Directeur ?

S: Directeur de mémoire ! Qui est un passionné aussi de cinéma, et il était directeur du département d'italien qui m'a encouragé aussi à écrire sur ce réalisateur contemporain. Qui a un parcours très atypique... [Inaudible ???] Du coup, bien sur j'ai... Quelque chose qui me passionne beaucoup c'est la traduction des films. C'est un quelque chose que j'aurais... Mais tu vois là on parle de la langue vivante. Parce que, un film en langue originale, qui doit être traduit dans un autre pays... Ben c'est pas pareil de traduire un bouquin quoi. Ou un ouvrage. C'est euh, quelque chose, il y a les expressions, il y a, la vivacité dans la langue euh... Le timbre, le dialecte que nous on a... Donc un petit peu dans la traduction d'Amour Sucré il y a des petites choses qui reviennent.

L: Oui, c'est ce que je dis, il doit y avoir des choses.

S: Après, étant donné que, il n'y a pas de son. Qui est très important dans ma langue...

L: Ah ben oui !

S: Mais j'essaye toujours de rester dans un italien neutre, qui soit compréhensible dans tout le pays. Et ne pas aller dans des expressions qui soit dialectales, qui sont typiques de l'italien. Parce que dans une région on dit les choses d'une manière, dans d'autres on dit d'une autre. La différence de la France où on s'en sert beaucoup dans la quotidienneté.

L: D'accord.

S: Mais après euh, dans Amour Sucré ça ne se voit pas. Et étant donné l'écart d'âge... Moi, entre moi et une adolescente, moi je vais un peu fouiller.

L: Ah oui, pour voir les expressions ? Voir un peu ce qui se dit ?

S: Oui. Mais j'avoue que les expressions en italien elles restent toujours plus bon élève qu'en France. En français des fois il y a des expressions comme « cette garce », euh...

L: Oui ! Oui, c'est ce que je me dis, des fois il y a des personnages qui sont un peu plus grossiers...

S: Oui. Dans l'adaptation ça ne passe pas. Parce que si dans le langage français dire « putain », « merde », euh, c'est courant. Chez nous... Non.

L: C'est moins naturel que certains ?

S: Exact.

L: D'accord, mais je pense qu'on y reviendra. Du coup pour ton métier, tu fais de la traduction, mais j'ai cru comprendre que vous faisiez plein de choses ? On appelle ça ?

S: Un country manager.

L: Country manager. Ok c'est ça.

S: Après ben là il y a une petite différence, entre ce que moi je fais, et ce que les autres font.

L: Hum, hum.

S: Dans le sens que moi je... Je gère donc les jeux pour mes pays, et moi j'ai tous les jeux traduits et en ligne. Notamment Cromimi, Ma bimbo, Amour Sucré, les applications... Alors que certains pays ils ont pas tous les autres.

L: D'accord. Parce qu'ils sont encore en développement ?

S: Voilà. Moi et Luciana, on est les plus anciennes des country.

L: D'accord !

S: Après il y a Magd et Dany, et les quatre pays, plus l'Allemagne qui v bientôt être remplacée. On est les pays qui avons tous les jeux en ligne, avec les Etats-Unis aussi. Du coup, qu'est ce qu'on fait... On fait de la community, on gère les forums de nos jeux.

L: D'accord, en plus de la traduction...

S: La traduction, gestion du forum, gestion du support. Donc ce que Madeline elle fait pour la France nous on le fait chacun pour nos pays et chaque jeu.

L: D'accord. Ah oui du coup ça fait plusieurs supports ?

S: Exact. Non, c'est le même support, la même boîte support, mais pour tous les jeux. De la même banque, donc c'est divisé par là... Donc nous on fait support paiement, mais aussi support « j'ai un

bug j'arrive pas à avancer ». On agit euh, directement le problème à la source on va dire. Et du coup on gère directement avec le public, avec les développeurs lorsque l'on a un souci technique... La partie Redmine on a du t'expliquer ?

L: Oui, oui, je me souviens de Redmine.

S: Du coup on est l'équipe qui a affaire avec toutes les autres équipes, pour une raison ou une autre. Et euh, on gère la partie communication-marketing on va dire. Là le système il est un peu différent, au début, on gérait carrément, tout ce qui est recherche... Régie publicitaire, partenaires...

L: Oh !

S: Les deux premières années on faisait ça aussi.

L: D'accord.

S: Maintenant il y a une équipe marketing qui s'en occupe et nous on fait les petits détails... Surtout communication lorsqu'il y a un event qui sort, rédiger l'annonce facebook... Réseaux sociaux...

L: Oui.

S: Donc on fait tout ça. Si jamais il y a un mail ou n'importe quel souci à gérer dans notre langue, c'est nous qui gérons. On a fait le dépôt de marque pour nos logos.

L: Ah oui ?

S: Parce que le logo Amour Sucré... La, la couleur elle est restée la même, mais elle traduite dans toutes les langues. Donc dans chaque pays on a différents dépôts de marque pour la traduction du nom. Donc c'était le country manager, chacun on a géré ça. Et euh, moi personnellement je suis aussi, euh... La... Remplaçante de Luciana qui est notre chef.

L: Oui ?

S: Lorsqu'elle n'est pas là, je la remplace dans le sens que euh... SI les développeurs doivent communiquer quelque chose sur un des projets, ils passent par moi et moi je passe l'info aux country managers. Et si jamais il y a la gestion euh... Je la remplace lorsqu'elle n'est pas là pour toutes les autres choses qu'elle gère. Les nouveaux pays etc.

L: D'accord. Parce que du coup il y a du monde, il y a combien de country manager ?

S: Donc là on est une dizaine ...

L: Tout cet espace là ?

S: Oui. Mais il y a aussi des pays qui sont traduits par une agence de traduction et c'est Luciana qui les gère entièrement.

L: Ah oui...

S: Du coup lorsqu'elle est pas là, s'il y a besoin pendant ses congés d'été etc, c'est moi qui la remplace.

L: C'est pour les pays où... Ils testent c'est ça ? Pour voir...

S: Euh, ils traduisent, ils testent, euh... Suède, Danemark, Norvège euh...

L: Personne ne sait me dire qui est le quatrième !

S: Alors, je fais dans l'ordre... Suède, Norvège, Danemark, Pays-Bas, Turquie.

L: D'accord, tout ça c'est ?

S: C'est les cinq, on les appelle NP, nouveaux pays.

L: D'accord.

S: Et donc ça... Ça c'est mon rôle de joker. Ça a été définit, je suis le joker de Luciana (rires) lorsqu'elle n'est pas là. Si jamais il y a un problème ou quelqu'un a quelque chose à me dire, je suis le lien entre les country et les autres équipes. Euh, après, j'ai ce poste à l'accueil depuis le mois de, avril il me semble. Et il y avait eu quelqu'un avant qui n'a pas été...

L: L'accueil c'est en dehors de country manager ?

S: Oui, c'est en plus.

L: D'accord.

S: Parce que, il y avait eu quelqu'un qui l'avait fait pendant six mois il me semble. Il y a eu un vide de ce poste, parce que la personne n'a pas été reconfirmée, puisque le patron avait retenu qu'il n'y avait pas assez euh, de... Boulot pour embaucher quelqu'un. Donc pendant deux trois mois il n'y a eu personne... Et comme j'ai toujours été quelqu'un qui a toujours été un peu... Attentionnée à ce

qu'il manque, à relancer des infos aux chefs. Un moment on en a parlé, et il y a eu cette proposition que je prenais cette place pour gérer... Le courrier

L: Donc il n'y a pas ? C'est surtout les courriers ?

S: Oui, le courrier, les colis, surtout entrant. Euh, s'il y a quelqu'un qui vient pour un rendez-vous, demander des renseignements. La gestion des paniers de fruits. Et la société de ménage.

L: Des paniers de fruits ?

S: On reçoit des paniers de fruits, euh, une fois par semaine. C'est le patron qui nous offre ça.

L: AH c'est des fruits ! Des vrais fruits ! JE croyais que c'était une expression pour désigner autre chose !

S: Oui c'est des fruits qui sont là, des paniers. Donc, et si jamais JP et Benoît ils ont des achats à faire... Une ampoule, une nouvelle chaise, etc. C'est moi qui fait ces achats.

L: D'accord, c'est un peu de la gestion, de l'assistance de direction ?

S: Euh, pas assistance de direction, parce que ça c'était plutôt Élodie, mais plutôt, responsable logistique... Et accueil. Et, tu étais là lorsqu'on a fait le pot après la réunion ?

L: Oui !

S: Ben le pot c'est moi qui a fait les achats.

L: Toute la préparation ? Ok ! Ah oui !

S: Il m'a demandé de s'occuper de ça car ils voulaient offrir ce petit pot mensuel. Du coup c'est moi qui fait les courses et qui... Donc ça c'est à part...

L: De ton boulot de country manager, c'est en plus.

S: Oui.

L: D'accord. Et on m'avait... Qui m'avait parlé aussi de l'hygiène ?

S: Oui.

L: Ca s'inscrit dans le poste accueil ça par contre ?

S: Oui, logistique et... Oui. Donc si jamais il y a eu un souci avec euh... Euh, quelque chose qui n'a pas été bien nettoyé, quelque chose qui devait être intensifié etc, oui c'est moi. Mais ça c'était depuis avant, de manière pas officielle. Donc c'était toujours moi qui lançait les mails...

L: Oui, à force...

S: J'ai cassé les bonbons pour plein de choses ici parce que... C'était un peu négligé. Et un moment bon on m'a dit « écoute vu que tu es la porte parole de tout ça, autant l'officialiser comme ça... »

L: Comme ça c'est réglé.

S: Oui.

L: Hum. Mais du coup tu me disais, tu ne joues pas. Mais pour ton travail est-ce que tu ? Il faut que tu joues pour pouvoir faire ton travail c'est ça ?

S: Oui. C'est-à-dire que lorsqu'on fait une traduction. On l'envoie, elle est mise en ligne. Mais avant d'être mise en ligne elle passe en pré-phase, en pré-prod. Pré-production. Nous on doit tester que nos traductions soient cohérentes. Qu'il n'y a pas de fautes de frappes, qu'il n'y a pas de texte décalé, qu'il n'y a pas de choses qui s'affichent en français. Du coup, euh... Lorsque j'ai commencé ce travail j'ai beaucoup joué pour connaître le jeu, là chaque fois que tu traduis. Et après tu as la phase pour tester tout ce que tu traduis. Notamment dans Amour Sucré le test, qui permet déjà de découvrir euh... Euh, le jeu en lui-même, mais aussi de voir si... SI la traduction elle colle. Donc c'est très important.

L: Tu dis « pour connaître le jeu » c'était nécessaire pour le travail de traduction pour ?

S: Oui, absolument. Surtout Ma Bimbo, c'est un jeu très complexe, ça a demandé beaucoup de temps pour le comprendre... Il y a plein de... Des mini-jeux cachés, il y a plein de... C'était un gros boulot. D'ailleurs comme j'étais à mi-temps il y a une italienne qui m'a aidé pendant trois mois. Elle venait faire renfort traduction. Et pour Amour Sucré... Euh, on a traduit les premiers trois épisodes et après on passé beaucoup de temps à jouer. Sur la version française et tout pour comprendre la dynamique du jeu. Et pour voir si euh, il fallait tout simplement traduire, ou vraiment adapter, les choses qu'il fallait changer que culturellement ça n'aurait pas passé... Euh, il y a tout ça. Cette phase...

L: Oui, comme on disait tout à l'heure sur l'expression...

S: Oui. Aussi euh... Tu sais Amour Sucré c'est un peu un monde qui n'existe pas en vrai pour plein de choses.

L: Oui, oui bien sur !

S: Du coup euh, il fallait garder ça. Parce que c'est l'âme du jeu, mais en même temps le rendre raisonnable pour un public autre que la France.

L: Oui.

S: Mais ça c'est fait assez... J'ai trouvé beaucoup plus de difficultés d'adaptation avec Ma Bimbo que par Amour Sucré.

L: Peut-être parce que c'était le premier à faire aussi ou ?

S: Non, parce que c'est un langage un peu plus international.

L: D'accord.

S: Le langage Manga, dans le style manga, il parle plus à un public vraiment international.

L: D'accord.

S: Il s'inscrit vraiment là dedans du coup euh, les filles qui sont passionnées de ce style elles connaissent, en anglais en japonais, elles font des recherches pour lire dans plein d'autres langues. Alors que un jeu comme ma bimbo est vraiment un produit 100% français. Amour Sucré il l'est aussi. Mais il a ce côté dating sim qui, qui va au-delà des langues quoi. Donc c'était plus facile.

L: D'accord. Oui, justement je voulais te demander comment est-ce que tu le qualifierais, donc tu me parles du côté dating sim ? Il y a d'autres mots qui te viendrait pour qualifier Amour Sucré, puisque Eldarya n'est pas en traduction encore...

S: Non pas encore. On le connaît assez peu, relativement peu parce que vu notre emploi du temps on a pas vraiment eu beaucoup de temps pour le jouer le connaître... Moi j'en suis encore à l'épisode 2.

L: D'accord.

S: Et... Mais pour Amour Sucré euh... Il y a quoi, jeu de rencontres... Moi en italien je l'appelle jeu de flirt.

L: De ?

S: Flirt.

L: AH de flirt...

S: Parce que dans... Je le traduis avec dolce flirt.

L: C'est le nom du ?

S: Du jeu. En italien oui. Et flirt, en anglais... Flirt c'est un mot qu'on utilise beaucoup, et ça parlait beaucoup.

L: D'accord.

S: Et c'était beaucoup plus parlant que le mot Amour. En italien, parce qu'à cet âge-là, bon l'amour c'est un peu plus... C'est après. Alors que les flirts, avoir la petite passion pour celui-là et finalement c'est peut-être un autre, etc. Dans le domaine, dans le milieu scolaire, ça parlait vraiment beaucoup. D'ailleurs le nom il est très bien passé il a beaucoup été apprécié par les filles.

L: D'accord.

S: Et d'ailleurs Sucrettes, les Sucrettes en italien c'est les Dolcette. Donc ça fait.

L: Les Dolcette !

S: Donc ça fait... Très mignon je trouve.

L: Il faut que je note ce truc là. Je trouve ça sympa. Et comment ça s'écrit Dolcette du coup ?

S: Dolcette, double T, E, S.

L: Double T... D'accord.

S: Euh pardon ! S, non. Dolcette, j'ai mis le S français... Y'a pas ! (rires)

L: Je me disais c'était bizarre. Je ne connais pas bien l'italien mais... Euh, oui toi tu me parlais du côté dating sim. Euh... Ça existe en Italie du coup ? On utilise ce terme aussi ?

S: On utilise beaucoup parce que nous on ne traduit pas les termes anglais. On a beaucoup de termes anglais qui s'insèrent dans notre langue, et surtout dans tout ce qui est informatique et produits vraiment... Dérivés dans notre pays, on ne traduit pas du tout.

L: D'accord.

S: Donc euh... On préfère utiliser dating sim plutôt que dire jeu de rencontre. Parce que jeu de rencontres ça peut passer comme un site pour euh, rencontres. Ça n'a pas du tout le même sens, et... On utilise beaucoup ça, on utilise le mot speed dating euh, dans un autre domaine... On garde tout ce qui est anglais.

L: D'accord. Ok. Oui parce que je vois sur la page française il me semble qu'il y a écrit jeu de drague.

S: Oui.

F: C'est ça ? En France. Et du coup vous, vous utilisez donc dating sim ?

S: Euh...

L: Après je pourrais aller voir.

S: C'est indiqué aussi dating sim... Mais j'ai aussi mis... Euh... (Elle regarde sur son poste de travail)

L: Oh c'est Halloween !

S: Oui. Donc tu vois... Dating game... Et... E vivi una bella storia d'amore...

Histoire d'amour virtuelle... Ça c'est un mot qui revient très souvent. Parce que il faut miser sur le fait que c'est virtuel quand même.

L: D'accord.

S: Et euh...

L: Que c'est un jeu...

S: Oui. Voilà j'ai préféré mettre dating game, et jeu de drague, ça ne rendait pas la traduction.

L: D'accord.

S: Parce que la drague, en italien on a un terme qui est corteggia qui est en italien classique on va dire. Ça veut dire euh... Courtiser quelqu'un.

L: Ah oui.

S: Mais après vraiment le mot draguer. On a le mot, si tu veux dans chaque ville, région, ça se dit différemment... (rires) Chez moi ça se dit, euh

L: Oui donc tu as cherché à faire quelque chose de...

S: Oui, Chez moi ça se dit fare il filo. Euh, à Rome il va se dire d'une autre manière tu vois. Donc euh, c'est pour ça que j'ai préféré garder l'anglais pour pas être dans l'embarras de devoir choisir une expression plutôt qu'une autre. Ça c'est l'adaptation qui peut être parfois subtile, un gros boulot pour moi.

L: D'accord. Ok. Hum. Donc tu me disais pour qualifier le jeu, jeu de drague, jeu de rencontre... Je sais pas comment tu...

S: Flirt virtuel...

L: Très dating sim du coup...

S: Oui, dating sim, dating game ou...

L: Et comment tu le définirais ça le dating sim, dating game ? C'est ? Quelle image ils en ont ? Il y a d'autres jeux de ce style en Italie par contre ?

S: Euh, c'est assez hum... Il n'y en a pas de jeux qui sont vraiment italiens. C'est que des traductions.

L: D'accord. Ah il y a quand même des traductions.

S: Donc tout ce qui est traduit en France, tout ce qui est japonais etc, il y en a certains qui ont été traduits. Mais très peu c'est un milieu qui est encore très... Une petite communauté si tu veux.

L: D'accord.

S: De fidèles. Et en plus, euh. C'est un type de jeu, la structure d'Amour Sucré comme jeu. C'est très, euh, diffusé. Mais, euh, dans d'autres... Dans d'autres contenus. Ce qui est jeux de guerre, euh...

L: Qu'est ce que tu entends par la structure d'Amour Sucré ?

S: Euh, avec multi-choix. Que tu as un dialogue, tu dois choisir une réponse.

L: D'accord.

S: Mais ce, ce contenu-là il est assez euh, unique. Il y en a... J'ai pas trouvé d'autres jeux qui étaient exactement comme Amour Sucré.

L: D'accord.

S: D'adolescentes, pour un public jeune... Avec les filles, il y a des garçons... Non.

L: Un peu comme chez nous quoi...

S: Oui c'est assez... C'est une petite niche, hein.

L: Oui, oui. Justement je me demandais...

S: On est très jeux Playstation. Très jeux Wii, etc. Mais tout ce qui est browser game, de ce style là. C'est très très peu diffusé, et ça reste des traductions lorsqu'il y en a. Mais c'est vraiment quelqu'un qui est passionné, qui va chercher ce type de jeu.

L: Ah oui. Tout à fait, comme tu disais des filles qui...

S: Qui connaissent...

L: Qui connaissent déjà.

S: Qui jouent même en japonais, parce qu'elles sont là, à traduire... Après. Hum. Il y a beaucoup de filles beaucoup plus âgées qui jouent parce qu'elles trouvent le jeu mignon, mais qui ne se retrouvent pas forcément dans le personnage. Parce que c'est trop adolescent. Une fille de mon âge, elle va certainement...

L: Oui on trouve ça mignon, et bien, mais...

S: Oui voilà.

L: Le personnage des fois on se dit « qu'elle se bouge » ou « qu'elle fasse... »

S: Si j'étais pas passionnée de ce style, imaginons. Si j'étais pas une fan de ce style, j'aurais pas joué à Amour Sucré.

L: D'accord.

S: Donc je me dis que...

(Laurent, chef de projet et délégué du personnel, a quelque chose à demander à Sara)

L: Vas-y, vas-y.

(Ils discutent un peu)

L: Oui, je voulais te demander par rapport un peu à tout ce qui est manga, toi tu lisais un petit peu tu m'as dit ou je ne sais plus ?

S: Si je lisais des mangas ?

L: Oui, l'univers manga, l'univers shojo, des filles...

S: Du tout. Je l'ai découvert avec le boulot, j'ai fait trois Japan Expo, ça m'a beaucoup aidé. A connaître plus, à me rendre compte de qu'est ce que ça veut dire être passionné.

L: Oui je veux bien le croire...

S: Mais c'était pas du tout quelque chose qui...

L: D'accord donc du as découvert ça...

S: Euh, petite, je lisais beaucoup de bandes dessinées. Notamment, Mickey Mouse...

L: Oui. Topolino ?

S: Topolino oui, etc. Mais euh, j'étais pas du tout manga. Et après j'ai abandonné, j'ai jamais lu Dylan Dog ou des choses comme ça.

L: Et par curiosité en Italie ça se présente comment ? Parce que en France on est très consommateurs, mais en Italie ?

S: Les mangas ?

L: Oui, ça se présente comment cet univers ?

S: Ca... C'est un très bon public, mais ça reste pas... Euh, quand la... Dans le classement c'est pas la plus grande consommation dans les ages...

L: D'accord mais il y a quand même un public...

S: Les bandes dessinées, ça reste, oui. Et il y a les très très jeunes, je ne saurais pas dire, après ça dépend de l'âge. Mais je sais que les bandes dessinées en Italie, c'est encore beaucoup... Dylan Dog.

L: C'est quoi que tu m'as dit ? Dylan...

S: Dylan Dog. Mais c'est américain ça. D Y A... L A N. Dog

L: AH Dylan Dog ! Ok ! Parce qu'après quand je vais reprendre...

S: C'est ça une bande dessinée que je sais qui marche très bien.

L: C'est américain, c'est des comics donc ?

S: Oui, c'est des comics. Oui surtout comics et bande-dessinée.

L: Oui. Oh ben comme, beaucoup en Europe je pense.

S: Oui, mais les mangas ils ont quand même leur public. Tu veux que je cherche des données plus précises ?

L: Non, ne t'inquiète pas, si j'ai besoin je trouverai. Du coup je vais te demander un petit exercice. Tu vas pouvoir utiliser le cahier que tu adores tant.

S: Ah !

L: Alors ça c'est... Tiens, le cahier, un stylo. Voilà, si tu peux me faire un schéma de l'organisation du travail, où tu te situes... Avec quelles équipes vous dialoguez dans le travail...

S: Toutes !

L: Oui c'est ça.

S: On est la seule équipe qui à affaire avec toutes les autres équipes.

L: D'accord...

S: TU veux que je te dessine comment ça se passe ?

L: Oui.

S: Donc : AS... Eldarya... Ma Bimbo... Hum... Pour chacun, il y a web, mobile... web... web... Et là. On a que dalle. Bon. Ce projet là on va dire il est un peu mourant.

L: D'accord !

S: On a eu beaucoup de travail sur ce projet là mais là... On sort des nouveautés une fois par moi, deux fois par mois... On va se concentrer sur les plus gros projets. Donc ça c'est les jeux. Il y a les directeurs artistiques... Euh, il y a les chefs. Et il y a... Les développeurs. Du coup. Les directeurs artistiques, il prend les décisions avec les chefs, et exécute avec les développeurs.

L: D'accord. Donc c'est... Sur Ma Bimbo c'est Céline, c'est ça ?

S: Oui, exactement.

L: Et c'est Chino sur les autres... Stéphanie.

S: Oui. Donc une fois que le jeu il est produit, on va avoir donc, la production française.

L: D'accord.

S: Ok. La version française qui est mise au point. Tout passe par nous. Sauf que, à côté il y a le marketing. Qui est dans cette phase intermédiaire. Donc, là il y a les I18N. Avec Luciana qui est décisionnaire. Donc elle fait ça, mais elle fait aussi ça.

L: Elle va aussi...

S: Elle a un lien direct avec les chefs. Directeur artistique, et développeurs.

L: D'accord. Et ce lien c'est pour ?

S: En fait c'est pour tout ce qui est décisionnaire.

L: D'accord.

S: Si le chef il décide d'un truc qui nuit à notre équipe ou notre boulot. Luciana elle doit trouver, elle est la médiatrice pour dire tout ça. Pour dire euh... « Alors avant que le projet français soit fini, il y a ce hic qui va nous donner des soucis. » Du coup avant de nous donner le produit à traduire, fini on va dire, Luciana elle voit tout ce qu'il faut modifier, revoir, etc.

L: D'accord ok. Ca peut être quoi par exemple ?

S: Euh, un texte qui pose souci pour l'adaptation. Une image qui pose souci...

L: Qui peut passer dans certains pays ?

S: Ou un texte qui est dans l'image, donc un pop-up publicitaire, de présentation, avec un contenu qui ne parle pas au public.

L: D'accord.

S: Donc certains d'entre nous, avec les graphistes, vont pouvoir euh... L'adapter et l'améliorer. DU coup les graphistes si tu veux je ne les ai pas mis, mais ils sont dans la partie...

L: Dans la partie des équipes de jeu, d'accord.

S: Créative. Et euh...

L: Avec les scénaristes aussi et tous les autres créatifs ?

S: Aussi. J'ai pas mis, mais... C'est tout là -dedans. Donc nous qu'est ce qu'on fait une fois que la France a fini tout cet embarras là. Ça passe en traduction. Et notre outil de travail c'est Gestion Langues.

L: Ah vous avez un outil qui a été développé exprès pour la traduction, par Beemoov ?

S: Ça a été développé au moment de Ma Bimbo, par euh... Alexandre au début. Qui maintenant il gère tout autre chose...

L: Beemanage c'est ça ?

S: EN fait c'est... Ben on t'as montré non ?

L: Ben pas gestion de la langue. On m'a montré euh... Comment ça s'appelle... Rade... Raide ? Reed ? On m'a montré le truc avec les tickets.

S: Hum... Et du coup... (Elle ouvre le logiciel sur son poste de travail)

L: C'est ça ? Ah ! Gestion Langues.

S: Oui. Donc, tu te connectes, et tu as tout ça.

L: Oula !

S: Tu as tout ça, c'est notre outil de travail. Là, il y a toutes les langues.

L: D'accord.

S: Attends, ça je te le montre à part...

L: Oui.

S: Du coup lorsque le produit français il est fini, il est mis là dedans. Sachant que il y a tous les projets qu'on traduit.

L: Oh lala, il y a tout ça ?

S: Euh, oui. Il y a les jeux qui sont déjà en ligne, et les jeux qui seront bientôt en ligne, et les applications. Tout est là-dedans.

L: D'accord.

S: Et du coup. Nous on traduit. L'outil de la traduction il passe sur le site. On vérifie sur la pré-prod. Et lorsque tout est bon on passe en prod. Ça évite que c'est online et que si les joueuses elles voient. Donc il y a une phase intermédiaire ou il y a que nous les admins.

L: Oui. Vous regardez s'il n'y a pas d'erreurs...

S: Donc. Voilà, une fois que tout est fini il y a donc cette euh... Ce retour à la France et le marketing nous envoie... LE marketing donc rédige la communication, égale pour la France et les pays à traduire.

L: D'accord.

S: Et après, il y a le public... Réseaux sociaux...

L: D'accord oui donc d'un côté...

S: Et, les forums. Qui sont très importantes car notre communauté elle passe par les forums.

L: Oui, et vous en occupez chacun des forums aussi...

S: Oui, et donc Gestion Langues, il y a tous les projets là-dedans, mobile et web. Ça c'est pour que tu choisisses la langue.

L: Hum. D'accord...

S: Tu dois te dire, « mais pourquoi tu as toutes les langues si tu traduis que italien ? » Parce qu'après chacun de nous est, binôme de quelqu'un d'autre.

L: Ah d'accord.

S: Moi je suis binôme avec Magda et avec Daria. Ça garanti que si je ne suis pas là...

L: Vous êtes binôme à trois...

S: Oui... Oh. Au début c'était trinome... Mais là je suis... (rires), donc il y a deux ou trois personnes on va dire. SI je suis absente, il y a des traductions qui doivent être mises en ligne dans l'immédiat. Magda et Daria, elles peuvent assurer les traductions.

L: D'accord.

S: Pour des petites choses.

L: Pour de la mise en ligne... Mais elles ne parlent pas italien forcément ?

S: Non, bon certains, Magda elle a un peu des connaissances. Mais on a un tableau avec des petites traductions qu'on peut copier coller. Mais sinon dans les autres jeux... Imaginons que je suis dans Amour Sucré. Magda elle va dans mon profil, elle fait « recherche »... Elle doit traduire pantalon. Donc, elle va chercher pantalon. Et elle va tomber sur les traductions que moi j'ai donné.

L: Ah les traductions que toi, tu as donné ! Ça c'est génial...

S: Et du coup elle va copier coller dans la traduction qui est demandée.

L: Ah c'est top !

S: Et on a ça pour tous les jeux. Mobiles inclus.

L: Ah c'est un super outil.

S: Tiens, je te montre comment on traduit les... Les dialogues... Ça c'est tous les dialogues des épisodes qui ont été mis en lignes. Du premier au 28 en cours. Et les épisodes spéciaux que maintenant on ne fait plus, c'est les anciens.

L: Ah oui.

S: Donc la barre verte garanti... Elle te dit la traduction.

L: Elle te dit c'est 100% traduit, d'accord.

S: Et, euh... Là, je te montre un qui est déjà traduit entièrement... La couleur verte ça veut dire qu'il entièrement traduit... C'est les gros divisions par grosses...

L: Par les scènes ?

S: Par les scènes. Et après il y a sous-division.

L: D'accord... Ah oui !

S: Et voilà, on a l'image, et on a le double panneau français – italien.

L: D'accord ok.

S: Et on avance et on a toutes les options, tu vois.

L: Oula !

S: Ça donne ce qu'il y a, toutes les réponses multiples. Après la joueuse elle ne voit pas forcément toutes les réponses, tu sais.

L: Ah oui, ça dépend de...

S: Normalement tu vois, ce qui est...

L: Toi tu vois tout ?

S: Le traducteur il voit tout. Par contre lorsque je teste, je vois quand même par rapport au mec...

L: Par rapport à ce que tu as choisi...

S: A ton compte. Pour cela, les modératrices nous aident à tester parce que sinon. Moi je vais me mettre avec Castiel, et je...

L: Et tu verras pas les erreurs avec d'autres.

S: Voilà, et je verrais pas les erreurs avec disons, Armin, etc.

L: Et du coup tu dis les modératrices de... Votre communauté c'est ça ?

S: Oui.

L: Et comment ça fonctionne euh, les modératrices... Du forum ? C'est ça ?

S: Oui. On a des modérateurs. Et sachant que...

L: Ce sont des gens qui sont bénévoles ? Des fans ?

S: Ce sont des gens qui sont bénévoles. Des fans, des Sucrettes qui étaient très, très... Qui aidaient beaucoup sur le forum les autres filles... Qui étaient très... Qui montrent que il y avait le tempérament... Pour être modératrice. Et du coup, euh, contrairement au autres jeux. Ben Ma Bimbo par exemple, elles testent les épisodes en avant première.

L: Hum !

S: Euh je vais te montrer une autre chose... Qui est... Alors... On t'a montré la... L'admin ?

L: Oui, vite fait... Ah non, l'admin c'est celui de... De Cassandra, c'est pour le scénario ?

S: Oui c'est le même mais...

L: Non, il faut qu'elle me le montre !

S: Euh...

L: Je veux bien voir. Noémi m'avait montré le sien, mais celui de Cassandra il m'a dit qu'il était plus compliqué.

S: Donc en fait... Ca c'est ma page d'admin. Et moi d'ici je peux gérer... Gérer plein de choses... Et je peux aussi, données... Tu vas voir c'est plein de chiffres, c'est plein de données. Et d'ici je peux euh, gérer les, les modératrices, leur donner des points...

L: D'accord.

S: Leur donner accès à l'épisode en avant-première pour qu'elles testent.

L: Qu'elles testent oui.

S: C'est plein de fonctions que, que l'admin a. Et la modératrice elle dépend toujours de l'admin, et de ce que l'admin lui dit de faire. Donc moi je peux limiter son accès, ses points. Je peux lui dire qu'il faut qu'elle fasse que ça...

L: Donc du coup pour les tests, tu leur donnes des points pour qu'elles puissent...

S: Oui je donne des points pour qu'elles puissent tester. D'ailleurs à un moment, j'avais des modératrices qui faisaient pas du tout leur travail sur le forum, et qu'elles se rapellaient qu'elles étaient modératrices que lorsqu'il y avait à tester.

L: Que lorsqu'il y a avait un épisode... Ah oui.

S: Du coup je les ai viré, je leur ai dit que ça ne m'intéressait pas ce type de collaboration parce que le forum, il y a tous les jours, à faire.

L: Ben oui, oui.

S: Les épisodes, c'est...

L: Puis c'est des adolescents...

S: Eh oui. Donc, euh, il y a tout ça. Et la modération plus difficile pour moi c'est Amour Sucré, parce que le forum il est quand même gros... La communauté elle demande beaucoup...

L: Il y a combien de comptes en Italie ?

S: En Italie, si tu veux inscrits. Je suis à... Même pas un million... Les actifs sont beaucoup moins...

L: Oui là par exemple il y a 707 en ligne...

S: Les actifs on est...

L: Ah un clown, quelle horreur...

S: C'est beau hein ?

L: Ah je déteste les clowns...

S: C'est vrai ? Il a plein de monde qui déteste les clowns ! Et... Du coup... La communauté elle est très présente, très attentive à tout ce qui se passe.

L: D'accord.

S: Souvent les sucrètes elles ont un compte sur la version de leur langue, mais aussi sur les autres versions. Elles aiment bien jouer en anglais et en français.

L: Oui, il faut que je teste ça moi aussi.

S: Et elles loupent rien ! Si jamais il y a une annonce qui est faite sur la France et que tu n'as pas sur ta nation... « Pourquoi on a pas eu cette annonce ? ». C'est... Il y a plein de choses que... Qui tournent autour de tout ça.

L: D'accord. Et du coup, en tant que support, forum... Tu dois faire aussi la gestion du forum donc ça passe beaucoup par les modératrices ? Tu délègues ?

S: Je délègue. A un moment je... Je m'en occupais presque entièrement, un moment c'était impossible. Parce que le forum il est costaud.

L: Ben oui.

S: Donc les modératrices elles doivent être très actives. Dès que je m'aperçois que une elle est pas active, euh... Je lui demande soit de s'améliorer, soit de partir...

L: Hum, hum. Et de laisser sa place à quelqu'un qui ?

S: Oui. Parce que il faut aussi que le soir, il y a quelqu'un. Que le week-end...

L: Oui c'est des messages tous les jours...

S: Oui ! Parce que sinon les Sucrettes elles râlent que... « Comment ça se fait qu'il y a cinq modératrices ici s'il y en a aucune qui me répond ? ». Elles ont raison. Et à un moment,

personnellement, j'avais toutes mes modératrices sur toutes mes sections. Un moment j'ai séparé un peu pour privilégier celles qui étaient plus capables de gérer tout entièrement je les ai séparé de celles qui étaient spécialistes. La section fan-fiction par exemple.

L: D'accord.

S: Et... Il y a une partie assistance aussi qui est questions... « J'ai un problème, j'ai un bug, j'ai un doute ».

L: Oui.

S: Elles peuvent poser des questions là. Comme ça tout le monde voit les réponses. Elles peuvent suivre le problème. Sinon la Sucrette elle écrit... Dans la partie...

L: AH oui, les fameux tickets.

S: Elle écrit par là. Avec ces questions là... Qui ressemble à ça.

L: Oui !

S: Donc lorsqu'elle écrit là, ça fait envoyer.

L: J'avais vu ça.

S: Ici, le ticket. Cet outil-là il est surtout indispensable pour tout ce qui est souci de paiement. Parce que lorsqu'on a une fille qui a un souci de paiement, d'ici on peut voir tous les paiements qu'elle a fait, et si jamais il y a eu un souci.

L: Ok, s'il y en a un qui n'a pas été passé...

S: Et, le support... Le support banque c'est la chose la plus importante qu'on a. Parce que du moment qu'elles ont dépensé de l'argent, il faut assurer...

L: Oui, qu'elle reçoive ses PA... C'est normal.

S: Absolument. Donc, euh, on est censés traiter tous les cas en 48h, sauf pause du week-end. Sauf cas...

L: En deux jours ouvrés ?

S: Oui. Et euh, sauf en cas d'absence du développeur qui doit s'occuper de tel souci, donc toi tu es bloqué. Tu mets au courant la joueuse que tel souci va être... Résolu dans le meilleur délai.

L: Ok.

S: Mais déjà que la fille elle a une réponse, même si c'est attendre, elle est tranquille et rassurée que son argent il n'est pas perdu. Ça c'est très important.

L: C'est sûr.

S: Pour qu'elle ait confiance et qu'elle continue à acheter.

L: D'accord. Et du coup je me demandais. Tu lis les forums ?

S: Des autres pays ou ? Le mien ?

L: Non, de, de l'Italie. Tu as le temps de lire ?

S: J'ai le temps... Je le prends, mais pas toutes les catégories. Fiction, impossible, elles savent très bien, je l'ai dit clair et net, je m'en occupe pas, je lis pas, j'ai pas le temps. Mais j'ai deux modératrices qui sont très fans du style, donc elles passent des heures à s'en occuper. Mais je m'occupe beaucoup de la partie support où elles posent leurs questions.

L: D'accord.

S: Parce que... Des fois, même si c'est une modératrice qui répond, elle veut que ça soit moi qui dit son dernier mot.

L: Oui, qui confirme...

S: Elles tiennent énormément à ça, puisque bon. La communauté elle est quand même assez petite donc j'ai assez de temps pour ça. Et aussi, j'ai une partie que là je n'ai pas encore réactivée, c'est des mini-concours, que j'ai moi-même inventé.

L: Ah il y a des mini-concours.

S: Des mini-concours pour qu'elles gagnent des petits prix, des petites choses.

L: Ca c'est toi qui mets en place.

S: C'est moi qui mets en place et qui gère entièrement. Et après... J'ai mis en place une partie où elles peuvent se présenter... Ben, ça, ça existe aussi ...

L: Elles donnent des avis sur le jeu ?

S: Oui. Il y a une partie qui s'appelle euh... Dis nous tout.

L: Confidential...

S: Ah ça c'est la partie modération.

L: Je me disais aussi.

S: Et cette partie là c'est la partie parlons-en.

L: Parlons-en, ok.

S: Et elles peuvent donner leur avis sur... Les épisodes, le forum... Plein, plein de choses.

L: D'accord. Et cet avis il est pris en compte ? Parce que je sais que sur le, pour la France Chino relit beaucoup.

S: Euh c'est, euh, que certaines choses importantes sur nos versions, ça ne sert pas à grand chose de le remonter parce que...

L: D'accord.

S: Tout ne peut pas être pris en compte. Mais euh, c'est vrai que souvent elles remontent tout ce qui est appréciation, tout ce qui a moyennement plu.

L: Oui.

S: Euh on ne prend pas en compte les demandes de PA.

L: Oui, ça c'est normal, ça suffit.

S: Et si par exemple, ils font des compliments sur le forum. Ça c'est pour nous. Stéphanie elle ne va pas vraiment trouver intéressant de savoir que...

L: Tu sais que les joueuses apprécient ça te suffit...

S: Voilà.

L: Ok, ça me paraît pas mal tout ça. Ben je pense qu'on a fait le tour. De mes questions de précisions.

S: Et ça c'est clair ou tu veux que je le ré-explique ?

L: C'est très bien. C'est super...

S: Donc, l'outil... C'est ça... La partie français et moi Gestion Langue.

L: Oui. On voit bien les deux côtés. D'un côté tout le travail de...

S: Oui. C'est pour ça que je te disais que...

L: Ça s'articule vraiment sur le moment de production. On voit bien ça.

S: Oui il y a quoi comme équipe aussi...

L: Peut-être le support ? Je sais pas...

S: Il y a une team aussi... La partie, goodies.

L: Ah oui c'est vrai que c'est tout nouveau.

S: Les dérivés qu'il y a aussi à faire avec nous. Mais pour le moment que certains pays. Notamment Espagne, et Allemagne.

L: D'accord.

S: Pour les mangas, et certains produits comme les... Certains produits qui ont été... Qu'on peut acheter sur le site Beemoov. Mais que certains produits et que certains pays.

L: D'accord. Donc c'est plutôt en France les goodies que ça se passe, mais de toute façon j'aurais des précisions avec euh, avec Thomas.

S: Ça changera peut-être... Après, on aura Slidybook traduire prochainement, pour la lecture en ligne du manga. Ça devrait très bien marcher pour nos pays.

L: Oui ? Tant mieux !

S: Je ne sais pas si tu avais d'autres questions ?

L: Non, j'ai fait le tour... Sur tout ce qui est jeu c'est bon... C'était surtout parce que je n'ai pas eu beaucoup de gens qui étaient en lien avec le public jusque là. Vraiment en lien avec les forums, voir comment ça fonctionnait aussi les modératrices donc j'espère voir Madeline.

S: Après tu sais, nous les rapports qu'on a nous avec nos joueuses c'est peut-être différent de celui...

L: Oui, je pense. Je pense. Mais quand même.

S: Le nôtre il est peut-être encore plus proche parce que la France c'est tellement immense comme...

L: Oui, Stéphanie m'en a parlé la dernière fois. La communauté c'est devenu quelque chose de tellement... Il faut quelqu'un pour le gérer, ils peuvent plus faire comme avant où elle faisait tout...

S: Oui. Oui.

L: C'est pour ça que c'est intéressant de voir comment font les gens qui font encore tout.

S: Elles font beaucoup plus... VU qu'elles sont si nombreuses il y a beaucoup plus de... Agressivité, et demandes insistantes.

L: Oui, c'est ce que j'ai cru comprendre aussi.

S: Les communautés plus petites, elles ont tendance à dire que tout leur plaît.

L: Oui il n'y a pas encore d'effet pour râler.

S: On a parlé 50 min ?

L: Eh oui ! Et merci beaucoup Sara ! Et merci de m'avoir montré tes outils

S: Écoute, si tu veux revoir des choses, n'hésite pas...

L: D'accord.

(fin de l'entretien)

9 Thomas

Entretien Beemoov

Mercredi 28 octobre 2015, 17h00

Jean-Philippe – Directeur

(Ancien développeur)

Benoit, l'autre directeur, est dans la pièce.

Leticia : Tout s'est très bien passé !

Jean-Philippe : Tu as eu des bonnes infos ?

L: Ah oui, j'ai déjà fini la fin la transcription des premiers entretiens la dernière fois que j'étais venue.

JP : Oui ?

L: Ça m'a pris du temps ! Mais au moins c'est fait, c'est fini, j'ai plein d'infos précieuses, j'ai plein de notes de transcriptions à mettre au clair... J'avais juste repris les notes pour cette fois-ci. Je m'étais focalisée sur celles-ci afin de refaire une grille un peu plus pertinente pour les gens que j'allais voir maintenant.

JP : D'accord.

L: Mais dans l'ensemble, oui il y a plein de choses, c'est super euh... C'est super riche, il y a plein d'autres questions qui émergent. Enfin bon je pourrais en parler des heures, donc euh. Il vaut mieux peut-être pas me lancer là-dessus sinon, on va passer l'heure à parler de ma thèse et je ne suis pas sûr que ce soit le but là maintenant !

JP : D'accord.

L: Oui donc je disais que j'allais surtout avoir des questions de précisions... Parce que, parce que parce que... Bon j'ai vu des gens qui étaient en poste depuis pas très longtemps à part pour Stéphanie ou ?

JP : Oui ? Et genre qui par exemple ?

L: Alors j'ai vu Laurent, Cassandre...

JP : Enfin pas très longtemps, Laurent ça fait quand même plusieurs années !

L: Oui Laurent ça va encore.

JP : Ça va encore ? Mais qu'est ce que ça fait très longtemps ?

L: Du début en fait !

Benoît : Laurent il a fait [inaudible] chez nous ! Il a fait toute sa vie professionnelle chez nous. Il a du faire UN stage ailleurs ! (rires)

B : Noémi il a fait un stage chez nos, il est parti un an au Canada ou je ne sais plus quoi... Et puis, il est revenu. Il avait suivi sa copine, il a plus été avec sa copine, il est revenu à Nantes et on l'a pris.

L: D'accord.

B: Donc oui ça fait pas longtemps, mais il est jeune aussi.

L: Cassandre qui est là depuis un an. Thomas, donc ça oui, Thomas c'est le plus récent.

JP : Thomas c'est récent pour le coup.

L: Oui, et puis Cyril et Yoann ils m'ont dit qu'ils étaient là depuis un an aussi...

JP : Oui.

L: C'est ça et puis il y avait quelques petites questions sur lesquelles ils n'ont pas pu me répondre. Donc Stéphanie m'en a parlé quand même notamment sur la genèse du jeu, mais moi ce que je voulais savoir c'est euh... Ben vous qui avez, enfin quand je dis vous, c'est toi et Benoît.

JP : Oui.

L: Au départ donc, c'était Ma Bimbo.

JP : Oui...

L: Et puis comme tu sais, moi je travaille plutôt sur Amour Sucré, Eldarya, je travaille vraiment sur ce type de jeu, et donc je me demandais comment c'est arrivé. Quand Stéphanie m'a dit qu'elle avait donc proposé un projet.

JP : Oui exactement elle a proposé un projet. A l'époque on avait décidé qu'on développerait cinq nouveaux jeux. Et du coup, on a décidé que le sien on l'intégrerai dedans. Elle est arrivée avec un projet assez défini. On l'a retravaillé avec elle tout simplement, il manquait pas mal de petits trucs un peu à faire. On peut dire elle avait 80%.

L: D'accord, oui quand même.

JP : Il manquait le nom, il manquait le modèle économique, en fait on est très très complémentaires parce qu'il manquait, tout ce qu'on savait faire. Et puis elle a apporté tout ce qu'on savait pas faire.

L: C'est à dire ? Elle a apporté tout le côté...

JP : Le côté scénaristique. Le côté même visuel très japonisant, enfin très japonais. Nous on faisait du japonisant, on en faisait pas du japonais japonais.

L: D'accord. C'était Ma, Donc il y avait Ma Bimbo, il y avait Cromimi à ce moment-là.

JP : Oui

L: Il y a eu Waf-waf...

JP : Hum.

L: Il y avait autre chose ?

JP : Ah oui il y en avait plein d'autres !

L: Et qu'est ce qu'il y avait d'autre ?

JP : Ah on les a fermé parce qu'ils ont pas marché.

L: Ah d'accord.

JP : On avait fait un truc qui s'appellait R..Fric un jeu immobilier. Avec un nom provocateur !

L: Oui !

JP : On avait fait... Get for Wars, un jeu de vaisseaux spatiaux. On avait fait Star du foot, c'était un jeu très communautaire aussi avec le foot. Euh... Oui voilà, et si on en avait fait un autre, c'était ZikAcademy, c'était un jeu... De musique.

L: D'accord. Mais finalement, en jeux orientés, typés féminins comme Amour Sucré, il y avait ?

JP : Il n'y en avait pas spécialement, il y avait des mixtes, mais 100% féminin comme Amour Sucré c'était le seul.

L: D'accord. Et ma Bimbo du coup c'est quelle cible ?

JP : Pareil, très féminin.

L: Très féminin aussi. Mais je n'ai pas joué à celui-là. J'en ai entendu parler, beaucoup mais...

JP : C'est un jeu de mode, donc forcément...

L: Oui. Après... Ça dépend. Et du coup. Euh, alors après, voilà. Je te le dis ce sont vraiment des questions de précisions. Euh, la boîte a vachement évoluer, et aujourd'hui votre rôle ça va être quoi en fait ?

JP : Ben du management.

L: Du management. Hum. Et au niveau de la création des jeux ça va être ? Vous cherchez des idées ?

JP : Pas grand chose, on définit la stratégie produit mais euh... On ne se plonge pas au fond des jeux, on fait, on fait confiance à nos créatifs.

L: D'accord ok.

JP : Après voilà, on nous demande régulièrement nos avis, on va dire... Artistique entre guillemets mais... Voilà, à part sur le côté visuel ou on peut donner un peu des trucs, le côté scénaristique on fait 100% confiance quoi.

L: Hum, d'accord.

JP : On y va pas du tout quoi.

L: Et votre parcours à la base c'était quoi ?

JP : Oh, on a tous les deux des licences en informatique.

L: D'accord en informatique.

JP : Voilà.

L: D'accord. Donc du coup, ce n'était pas du management à la base ?

JP : Hum.

L: Non, c'était du développement ? Quand vous avez monté la boîte c'était uniquement en développeur donc ?

JP : Tout à fait oui.

L: Et donc, vous développez encore aujourd'hui ou pas ?

JP : Non.

L: Non ?

JP : Oh non, ça fait plusieurs années qu'on a plus trop le temps de développer.

L: Hum. J'imagine. Plein de choses à faire.

JP : C'est vrai.

L: D'accord. Et vous étiez, enfin... Quand Stéphanie a amené son projet vous connaissiez déjà ce genre de... Ce type de jeu ?

JP : Non.

L: Non pas du tout ? C'était ?

JP : On est tombés dans le jeu féminin par hasard.

L: Oui ?

JP : (rire)

L: C'est à dire ? Par hasard...

JP : C'est à dire que...

L: Oui parce que les jeux que tu me citais...

JP : On a commencé à développer Ma Bimbo en premier jeu. Mais c'est vrai qu'à la base on avait pas fait d'école marketing non plus, on... On avait fait, des études de développeur donc... Il y avait une naissance un peu de ce genre de jeux. Par Internet, enfin des jeux par navigateur, et il n'y avait aucun jeux vraiment pour les filles. Et c'est vrai qu'en le développant on a eu une illustratrice Céline.

L: Hum, hum.

JP : Elle faisait des beaux dessins, etc. Et ça nous avait amusé comme pas possible de faire ce jeu là. Et on l'a fait hyper caricatural... [inaudible] Et on l'a fait sans réfléchir à la cible en fait.

L: D'accord.

JP : Dès qu'on l'a sorti ça a été un vrai buzz, un vrai succès national très rapidement. On a du faire je ne sais plus... En plus le premier week-end on avait voulu... Juste le lancer discrètement pour voir s'il n'y avait pas trop de bugs. On a dû faire 2000, 2000 inscriptions dans le week-end.

L: Ah oui, quand même.

JP : Donc ça a été explosif, et on... Très vite, dès ce week-end là on a vu qu'il y avait 95% de femmes.

L: D'accord. Et au départ il était sur quelle plate-forme Ma Bimbo ?

JP : Juste sur navigateur web.

L: Sur le web. D'accord.

JP : Donc voilà, c'est comme ça qu'on a commencé, et qu'on a compris après... Euh, on a vu ça, voilà on a compris après, ce truc plaît aux femmes. Après c'est tellement logique ! Sur le coup, quand on a conçu le jeu ce n'était pas du tout logique quoi. Mais après forcément on a vu le truc. Ben oui, ça parle aux femmes, c'est de la mode. C'est un jeu de mode qu'on a fait, mais... C'était pas très clair au départ.

L: D'accord. Ce que m'avait dit... Et pour AS du coup ?

JP : Ben sur Amour Sucré c'était beaucoup plus clair, parce que déjà on avait des notions de marketing beaucoup plus élaborées. Parce que c'était bien deux ou trois ans après donc... On ne parle pas de la même chose, forcément.

L: Donc vous aviez déjà pu définir une cible à partir de ?

JP : Ah ben on savait clairement que c'était féminin, on savait clairement que c'était une tranche d'âge légèrement supérieure à Ma Bimbo. Et un côté scénaristique beaucoup plus évolué.

L: Parce que Ma Bimbo c'est quelle tranche d'âge ?

JP : Euh, ma Bimbo c'est... En moyenne d'age... Il doit y avoir entre 12 et 18 mois d'écart entre les deux jeux.

L: D'accord.

JP : En moyenne. Mais euh... C'est pas énorme hein, mais c'est une petite différence.

L: Oui, ben à cet age là c'est une différence assez grande quand même...

JP : Nous on pensait qu'à la base Amour Sucré c'était plus une niche, par rapport à Ma Bimbo. Qui était très massif.

L: Oui ?

JP : Or, en fait Amour Sucré a été relativement bien massif. Même si je pense que en termes de réception les joueurs, l'étaient... On a toujours été derrière Ma Bimbo quoi.

L: Aujourd'hui encore ou ?

JP : Aujourd'hui. Non, ça s'inverse un petit peu parce que... Ma Bimbo a... Aura dix ans l'année prochaine.

L: Ah déjà ! Ah quand même je pensais que ça avait...

JP : Ben on a réussi à bien faire vieillir la licence mais... C'est déjà extrêmement.

L: Ah je pensais que c'était un peu plus jeune que ça quand même.

JP : AH non, ben non... Non, non.

L: Et du coup ? Alors, quasiment tout le monde m'a répondu quand je leur ai demandé « comment vous définiriez Amour Sucré », tout le monde m'a répondu : « un otome game ».

JP : Oui

L: Et donc j'ai l'impression que ça doit être le mot qui circule...

JP : Oui...

L: Et c'est l'impression que j'ai eu parce que quand je leur ai demandé de le définir... Là par contre c'est un peu plus délicat.

JP : Ah oui...

L: Et vous aviez ? Ah c'est Laurent qui m'a dit ça, il m'a dit que vous aviez peut-être renseigné un petit peu sur ce que c'était que l'otome game au départ avant de... Ou pas ?

JP : Avant Amour Sucré ?

L: Peut-être pas avant Amour Sucré, mais au moment de développer le projet ?

JP : Quand on a développé Amour Sucré on ne savait pas que ça s'appelait un otome game, on l'a découvert bien après.

L: AH bon ? Et comment ça s'est passé cette histoire là ?

JP : Boh, je ne sais plus... On a un marketeu qui a fait une étude.

L: D'accord ! Un marketeu qui a fait une étude...

JP : On nous dit, tiens ça cartonne au Japon, c'est une catégorie, mais ce n'est pas un otome game à la japonaise. Un otome game à la japonaise c'est un truc différent.

L: Et du coup, vous aviez vu ce que c'était l'otome game après ça ?

JP : Oui, boh... On l'avait vu un peu avant, ce n'est pas forcément nous le terme. Stéphanie le savait peut-être mais pas nous ! Ça nous a peu être échappé à l'époque mais on s'en foutait quoi.

L: Oui, tant que ça marchait...

JP : Oui, le concept, le concept nous plaisait, on savait que ça n'existait pas en France et... Peu importe le terme.

L: D'accord, donc c'était plus... Ca marchait à l'idée en fait.

JP : Ben oui.

L: C'est ça. Ah oui vous saviez quand même que ça n'existait pas en France.

JP : Ah ben oui... M^me aujourd'hui il n'y a pas... Il y a deux ou trois trucs traduits vite fait mais... Ca ne va pas chercher bien loin quoi !

L: Non, c'est ça... Donc il y a ... Il y a AS, il y a Eldarya... Euh moi je connais Is it Love.

JP : Deux trois trucs... On a surveillé, mais ça ne va pas chercher très loin.

L: Des productions françaises aussi ?

JP : Ah en production française en plus. Déjà en traductions, en appli tout cours. En production j'en connais pas mais j'imagine qu'il doit y en avoir quelques unes. Mais c'est très confidentiel.

L: Oui, je pense... Enfin pour que je ne les ai pas vues passer ça doit être plus que confidentiel. J'ai fait un gros... Une grosse recherche là-dessus et je crois qu'en France. Si j'en ai vu un qui s'appelle French Kiss. Mais je crois qu'il est encore en bêta. Je ne sais pas si vous en avez entendu parler.

JP : Hum.

L: Non, pas du tout ? Ok. Alors... Hum. Qu'est ce que j'avais d'autre comme questions de précisions... Parce que du coup la feuille que j'avais prévue pour demain, elle n'est pas ici !

JP : Ah !

L: Mais normalement je m'en souviens, c'était des petites, des petites choses en rapport. Ah oui ! Une question qui n'a rien à voir. Je me demandais la date de a mise en place de la création de la boutique.

JP : La boutique ?

L: La boutique Beemoov.

JP : Des goodies ?

L: Oui, la boutique des goodies.

JP : Décembre 2012.

L: 2012.

JP : Décembre 2012.

L: D'accord... Je vais noter ça... Et ça c'est venu comment ?

JP : Ben c'est venu qu'on a vu qu'on avait des licences qui cartonnait, on s'est dit que... Il fallait qu'on tente euh... On va dire euh, de décliner un peu le produit, sur d'autres supports. Donc forcément on s'est dit ça pourrait être cool de faire des goodies, de faire la Japan Expo. Pourquoi pas faire un livre, pourquoi pas faire un dessin animé ? Donc on a ouvert toutes les portes, donc on a un peu tout essayé. Et tout a marché...

L: D'accord.

JP : Voir cartonné, sauf le dessin animé.

L: Il y a eu un... Ah oui, j'ai vu quelque chose sur Youtube passer.

JP : Ben ça a cartonné sur Youtube, on a du faire un million de vues...

L: Ben oui, mais ?

JP : Mais on a trouvé aucun producteur, pour nous accompagner dans la production de ça.

L/ Ah c'est dommage ça. Mais ils ne s'en sont pas rendus compte ou c'est parce que ? Euh ?

JP : On a été les voir trop tard. Et c'est très compliqué parce qu'on avait jamais fait de dessin animé nous-mêmes. Que le problème... La télé c'est un peu compliqué, ben la problématique qu'ils ont vu. Enfin il y a deux problématiques. La première c'était que, notre licence était purement féminine. Ça leur pose problème qu'on diffuse ça a la télé. Dans le sens où ils préfèrent quelque chose de plus mixte parce que ça multiplie les chances d'audience.

L: Moui.

JP : La deuxième, c'est que nous on avait réadapté le dessin animé pour rentrer dans une case, parce qu'à la télé ça marche comme ça il faut que ça soit dans une case. La case ciblée c'était les 8-12 ans.

L: Hum, hum.

JP : Sauf que quand on a été au Salon IMFARA d'Annecy c'est un salon international qui a lieu tous les deux ans sur les droits des dessins animés. C'est un salon qui a lieu tous les deux ans, je crois et c'était en 2013.

L: Oui ?

JP : Ou 2012. 2013 ou 2012 je ne sais plus... Euh... Ce qui se disait au salon et ce qui, ce qu'on avait pas du tout anticipé, c'est que cette case 8-12ans elles ont décidé, enfin toutes les chaînes ont décidé dans leurs stratégies d'arrêter de faire du dessin animé pour la case 8-12 ans. Ils préfèrent acheter de la série américaine parce que ça coûte moins cher.

L:D'accord. Ah oui... Ça tombait...

JP : Donc, très compliqué. On a été voir toutes les chaînes. Quelques unes pouvaient nous suivre, mais on avait pas de première fenêtre. Ce qu'ils appellent première fenêtre c'est grosso modo les premières chaînes hertziennes qui sont capables au moins de mettre un million d'euro au début du projet.

L: Oui.

JP : Pour pouvoir financer on va dire, euh... Voilà. On va dire, pour pouvoir commencer à réfléchir sur la suite du financement. On avait la suite du financement mais pas le début. Voilà. Donc... On a abandonné euh, le truc.

L: Donc le projet est ?

JP : Oh ben il est tombé à l'eau.

L: Et ça ne se fera pas donc, du coup.

JP : Non parce qu'après la licence elle est trop vieille au niveau des chaînes.

L: Oui ça commence à dater. D'accord ok. Bon... C'est dommage quand même. Bon.

JP : Oui, pour nous aussi ça aurait pu être une aventure intéressante mais... On a essayé !

L: Donc du coup il y a pas mal de... Ah oui après je ne sais pas si c'est à vous que je peux poser... J'ai des questions un peu en vrac qui viennent.

JP : Ben vas y dis moi.

L: Pour préciser des choses.

JP : Dis moi, dis moi.

L: Je me posais la question parce qu'au départ il y avait le support web. Et après pour la plupart des applis, il y a le support mobile. Et la question que je me posait c'est qu'est ce que ? Enfin je suppose qu'il y a une logique de développer d'abord sur le web et après de faire un portage, sur mobile.

JP : C'est historique, parce que à la base quand on a fait ma Bimbo, L'Iphone n'existait pas. Quand on a développé Amour Sucré la première version à la base l'Iphone n'existait pas.

L: Oui.

JP : Ça a été très très long à développer Amour Sucré, ça a mis deux ans. Après quand on a vu le début de l'Iphone et tout arriver. On a voulu, on s'est dit « ouais, le mobile c'est génial il faut vraiment qu'on y aille, qu'on fasse une application Amour Sucré ». Sauf qu'on l'a développée trois fois l'application. Parce que c'était nouveau pour nous, on ne savait pas comment faire, pour développer l'application.

L: Oui

JP : Et on a perdu dessus, deux ans aussi.

L: D'accord.

JP : Donc c'est pour ça qu'on est arrivés un peu plus tard sur mobile.

L: D'accord. Mais du coup je vois pour Eldarya, c'est pareil elle est développée d'abord sur le web...

JP: Parce que...

L: Je sais qu'il y a un projet après mais ?

JP : Parce que c'était compliqué, et on s'est dit le plus simple c'est de faire juste une version... Parce que c'est un jeu qui est très très étendu avec des univers très très étendus. On était pas du tout surs que ça fonctionne ou quoi, donc on s'est dit : « on le fait sur web, on voit ce que ça donne et si ça donne on fera l'international et le mobile directement ».

L: D'accord.

JP : Voilà.

L: Donc c'est aussi pour des questions logistiques, et de dire que les outils de développement sont peut-être ?

JP : Voilà, il aurait fallu, doubler ou tripler à l'époque... Ou quadrupler la taille de l'équipe si on avait voulu tout faire d'un coup quoi.

L: D'accord.

JP : Comme on était pas surs du succès du truc...

L: D'accord... Mais pourtant est-ce que c'est pas... Est-ce que ces jeux là, j'ai l'impression que de plus en plus on parle de la féminisation des pratiques de jeux vidéo.

JP : Oui.

L: Et que ça passe aussi par ces supports mobiles.

JP : Oui, mais après le produit reste culturel, et tu peux faire... Mettre tous les moyens sur un jeu. C'est pas sur qu'il fonctionne, c'est comme un film, tu peux mettre X millions d'euros sur le film. Il peut très bien faire flop. Comme tu peux mettre rien du tout et ça peut être un *Bienvenue chez les Ch'tis*, un succès incroyable. Donc vu que c'est des aléas culturels, euh... C'est pas des variables, c'est pas de l'économie, on ne peut pas faire une étude de marché, carré euh, rectangulaire, avec deux trois, et t'es sur que ça marche. Et vu qu'on est pas surs, on fait tout au ressenti, on ne s'amuse pas à cramer du cash pour cramer du cash sans savoir le résultat.

L: Oui. D'accord... Donc c'était plus... Plus logique aussi.

JP : Oui.

L: De développer d'abord sur le web voir si ça fonctionne.

JP : Exact oui.

L: Et, mais du coup il va être développé sur mobile Eldarya ?

JP : Oui.

L: Parce que j'ai l'impression qu'il fonctionne plutôt bien ?

JP : Ben bof. Mais oui.

L: Non, bof ?

JP : En fait on ne sait pas.

L: D'accord, c'est trop... Ça ne fait qu'un an ? Non même pas ?

JP : Oui et il n'est pas publié on a pas fait de publicité. Donc tant qu'on ne fait pas de pub, on ne peut pas savoir.

L: Ah d'accord. Donc là c'est vraiment les joueuses qui viennent d'Amour Sucré ou qui connaissent déjà...

JP : C'est ça. Le bouche à oreilles.

L: D'accord. Ok. Hum. Ça me fait réfléchir à des choses.. Je verrais ça plus tard. Et du coup vous en tant que... Chef, on va dire, vous ne communiquez pas directement avec le public ?

JP : Non.

L: Non... Et au départ les avis sur le forum sur ce qu'il se passait dans les jeux ? Que ce soit Ma Bimbo, Amour Sucré ?

JP : Tu peux vraiment faire un parallèle avec un film, éventuellement le public il peut être intéressé de savoir ce qui est passé dans la tête du réalisateur. Mais ce qui s'est passé dans la tête du producteur il n'en a rien à foutre.

L: D'accord !

JP : Alors que s'il n'y a pas de producteur, il n'y a pas de film. C'est simple.

L: D'accord, finalement elles s'intéressent plus à Stéphanie qu'aux autres.

JP : Puis Stéphanie est plus proche de la communauté que nous... Donc on a pas... Intérêt à communiquer il vaut mieux qu'on se cache.

L: Oui, et puis je pense qu'elle fait très bien... Enfin, pendant on longtemps on l'a vue sur la communauté et ça passait très bien comme intermédiaire.

JP : Oui, oui !

L: Bon c'est sur qu'aujourd'hui j'ai l'impression que ça se restructure un peu plus, plus l'effectif grandit, plus la communauté grandit aussi. Et plus le travail de Stéphanie... Devient... Ben grand aussi.

JP : Voilà...

L: Et, donc en fait moi je me posais la question de savoir si ces choses sont réfléchies. Donc ce que tu me dit c'est que tout s'est fait au feeling, dès le départ. Pour le choix du jeu, pour le lancement du projet... Pour l'idée d'une cible, c'est vraiment...

JP : Il y a une partie feeling et une partie réfléchi, on essaye de réfléchir un maximum. Mais euh... On est dans une industrie culturelle.

L: Oui.

JP : Donc il y a plein d'aléas. Et c'est difficile euh... D'avoir un truc si réfléchi que ça quoi.

L: Oui ? Du coup dans le jeu vidéo quels types d'aléas peuvent être...

JP : Ben l'aléa culturel, c'est que... Tu inventes une histoire, tu inventes des personnages, tu inventes des univers... Et il peut coller avec telle cible, tel machin tel truc. Dès qu'on fait un Eldarya, il n'y a pas trop de parallèle qui existe. Tu connais euh, le concept d'océan bleu ?

L: Non ?

JP : Tu ira voir sur Wikipédia ce que c'est...

L: Oui...

JP : Et euh, grosso modo à chaque fois qu'on a lancé un produit c'était un océan bleu, et du coup à chaque fois on avait pas de référence, donc du coup on ne pouvait pas faire d'études de marché.

L: D'accord. Oui... Oui c'est vrai qu'on est sur des marchés très différents... Que ce soit au Japon... Ou ici... On ne peut pas se placer.

JP : On a créé le marché. On est nouveaux !

L: C'est aussi ça qui explique du coup qu'il faille se fier à son instinct ou à...

JP : Bien sur.

L: Ou à ces choses... D'accord ok.

JP : Bien sur, c'est 100% de création, c'est pas comme si on lançait une nouvelle voiture, une voiture on sait ce que c'est et ce que les gens veulent ou ce qu'ils ne veulent pas.

L: Oui. Pourtant il y avait quand même... Enfin, il y a quand même une demande j'ai l'impression moi, des... Des fans... Mais c'est vraiment, je ne sais pas si cette demande est vraiment entendue. Parce que depuis longtemps il y a quand même des gens qui essayent de traduire, des produits qui viennent du Japon, qui ne sont pas traduits notamment au niveau de l'otome.

JP : Oui, ben c'est confidentiel aussi.

L: C'est ça, mais tout ça cet aspect là vous l'aviez vu ? Quand vous aviez lancé le ? Le projet ?

JP : Un petit peu, un petit peu. On découvrait un petit peu en même temps. Mais c'est.. Sur Internet tu as plein plein plein de trucs, tu peux avoir tout et n'importe quoi. Mais tu ne peux pas savoir si ça alterte un marché de masse parce que c'est ce qu'on parle. Pour rentabiliser un jeu vidéo il faut que ce soit un marché de masse derrière. Donc que tu aies 10 pékins, ou 30 pékins sur Internet qui s'amuse à traduire, très bien, mais... Est-ce que ça peut plaire à 30 millions ?

L: Hum.

JP : Et ça personne ne peut le dire hein.

L: Mais là sur Amour Sucré on est quand même loin des 30 millions.

JP : Non, mais je... J'aurais pu dire n'importe quel chiffre, mais l'idée c'est d'avoir un marché de masse quoi.

L: D'accord.

JP : Dès que tu as 3 millions sur Amour Sucré France après tu prends tous les pays, c'est pareil. Après ça fait quelques millions aussi.

L: Oui, notamment au Brésil, j'ai compris que ça marchait très bien...

JP : Oui, voilà après si tu as une cible potentielle, je ne sais pas de... De 300 million de personnes après nous on va raisonner en termes... Dans cette cible, quel taux de pénétration est-ce qu'on peut avoir ? Est-ce qu'on peut avoir 30%, est-ce qu'on peut avoir 10%, est-ce qu'on peut avoir 15%...

L: D'accord. Oui c'est des problèmes différents.

JP : Hum. Bon après c'est aussi du marketing.

L: Oui, j'ai commencé à apprendre le marketing, grâce à Yoann, et les autres... C'est bien j'ai appris des mots du marketing, j'ai appris des mots des développeurs... Et donc... Pas de... Et du coup, sur les représentations, sur l'univers, ça c'est Stéphanie qui se charge...

JP : Oui.

L: Qui s'est chargée de tout. Il n'y avait pas, peut-être un avis, ou de validation ? Parce que ? Dans ce que les gens en disent, c'est que la validation vient surtout au niveau des graphismes, au niveau du scénario...

JP : Oui.

L: Au niveau des produits... Même au niveau des produits ça a l'air un peu différent. Donc alors il y a l'aval de Stéphanie, et après il y a votre aval ? Mais ça me semble être des décisions un peu plus ?

JP : Après oui, c'est de l'organisation interne, effectivement... Mais euh, l'idée c'est qu'au départ on s'est mis un peu d'accord avec Stéphanie après on lui laisse gérer le truc et quand elle a des doutes elle vient nous voir.

L: D'accord. Donc vous vous voyez vraiment les choses d'un point de vue très.. Très général ?

JP : Un petit peu, oui.

L: Oui. Mais ça s'est...

(Quelqu'un frappe à la porte, c'est Sara)

L: Du coup votre travail... Ça c'est des questions de curiosité aussi. Votre travail a drôlement évolué entre le moment où vous êtes partis...

JP : Ah ben évidemment !

L: Et maintenant ? Vous ne faites plus du tout la même chose...

JP : Ah ben non, non non... Stéphanie aussi en six ans, ça a énormément évolué.

L: Oui, j'avais compris ça.

JP : C'est le lot de toute société, quand ça évolue, aussi ça... Normal hein. Chaque entreprise je pense que c'est pareil.

L: En fait l'entretien, va être très court, car moi ce qui m'intéresse c'est de savoir comment les choses sont réfléchies. Mais comme elles ne sont pas réfléchies, c'est encore plus intéressant en fait. Après je ne sais pas si vous avez des questions pour moi ?

JP : Non, ça va.

L: Parce que bon, je viens ici, je m'incruste, je débarque, j'embête tout le monde et... Et ça va ?

JP : Il n'y a pas de problèmes !

L: D'accord ! Tant mieux !

JP : Bon on verra ce que ça donne ! Moi je suis curieux de lire ta thèse écoute.

L: Oui, mais je ne sais pas trop ce que ça va donner en fait, pour l'instant. Parce que là je suis sur un aspect... Donc vraiment le côté acteurs de l'industrie... Vraiment, des questions... Parce qu'à la base moi je travaille sur l'industrie culturelles, les manières dont les stratégies des acteurs se font. Et là si je comprends bien, les stratégies, c'est de l'instinct, c'est du feeling, c'est du...

JP : Il n'y a pas de marché !

L: Oui, voilà.

JP : S'il n'y a pas de marché, à partir du moment où on crée le marché. Qu'est ce que tu veux étudier ?

L: Ben la création du marché ! Justement, mais il y a des choses derrière. On ne peut pas dire que ça vient de rien. Après voilà. Ce n'est pas forcément facile de l'exprimer pour ceux qui sont...

JP : Voilà c'est ça.

L: En plein dans la création. Ça c'est normal.

JP : C'est ça. Processus créatif.

L: Mais c'est bien parce que du coup moi ça me laisse une large... Un large champ de manœuvre pour comprendre comment ça se met en place. Et donc j'ai vu lors de la réunion la dernière fois, vous aviez une idée de plate-forme ?

JP : Oui

L: Une plate-forme otome, c'est ça ?

JP : Eh oui.

L: Et ça c'est... Un vague projet ? Quelque chose de plus construit ?

JP : Oh, non, non. C'est en cours d'étude.

L: D'accord. En cours d'étude. Et finalement ce serait ? Parce que j'avais demandé à Yoann rapidement ce que ça voulait dire...

JP : Oui ?

L: Et il m'avait dit que c'était une plate-forme type Steam, qui voudrait... Pour développer d'autres choses.

JP : Oh ouais... Pas exactement...

L: Non ? Pas exactement ?

JP : L'idée ce serait de faire des applications mobiles un peu comme Amour Sucré. Mais...

L: D'accord.

JP : Mais facilement quoi.

L: Facilement ? Oui... Parce qu'Amour Sucré c'est... C'est du boulot quand même.

(Quelqu'un rentre, ils règlent leur affaires)

L: Je ne sais plus où j'en étais... Ah oui sur le projet de la plate-forme otome game. Donc faire des choses peut-être un peu plus simple ?

JP : Ben l'idée c'est de faire des, des jeux d'otome game sur mobile tout simplement.

L: D'accord, oui donc du coup de développer, de continuer à développer le marché euh...

JP : Oui, oui. Ben oui, oui parce que là on a créé la demande. Maintenant qu'on a créé la demande, on voit qu'il y a d'autres demandes !

L: Ah beh oui !

JP : Qui viennent automatiquement, donc on va essayer de répondre à la propre demande qu'on a créé.

L: Cool !

JP : Ben cool, je ne sais pas mais on va essayer !

L: Ben si, moi je trouve ça cool, parce que j'aime bien les otome game donc... (rires) Plus il y en a en France plus c'est bien. Puis c'est bien vous êtes placés sur un truc où vous avez créé plein de potentiel là-dessus.

JP : On va y arriver je crois ! On va essayer !

L: Oui. Après vous aviez des idées un peu de la réception de ce type de jeux en occident ? Parce qu'à la base c'est un produit qui est très japonais donc...

JP : Oui... Euh les japonais sont bluffés qu'on arrive à l'exporter parce qu'à la base eux n'y arrivent pas.

L: Oui... Ben oui, ils font quelques traductions en anglais mais ça ne marche pas ?

JP : Ben...

L: En même temps c'est spécial hein...

JP : Ben après, oui, c'est pas... On a un peu adapté, quoi. Quand on regarde notre jeu et le leur... C'est pas tout à fait pareil.

L: Non. Ben non, d'ailleurs euh...

JP : Euh, sur des centaines de détail ben forcément ce qui fait la différence c'est le produit à la fin quoi... Rien que le fait de laisser le choix à l'utilisateur et de faire du multi-branche comme on fait sur... Amour Sucré, c'est quelque chose que eux, ils ne veulent pas entendre qu'ils...

L: Oui.

JP : Ils trouvent ça délirant... Et nous quand on a essayé de s'exporter au Japon on a fait un flop.

L: D'accord.

JP : On a pas compris pourquoi.

L: C'est vrai ?

JP : Non.

L: Ah bon ? Pourtant ça me paraît... ça me paraît logique.

JP : Ben nous aussi, mais on a pas réussi à promotionner, ça n'a pas du tout marché, on a essayé la Corée du sud pareil, gros flop, pareil.

L: Ils sont totalement sous l'influence de la culture japonaise en Corée du Sud non ?

JP : Ben apparemment c'est totalement différent. Et c'est très compliqué de comprendre ce qu'il se passe là bas dans leur tête. (rires) L'application on a réussi à la propulser dans le top 10 des chargements sur leur plate-forme dont j'ai oublié le nom. L'équivalent un peu d'un...

L: Google play ou ?

JP : Oui, il y a un truc là bas, qui est encore plus utilisé.

L: Ah je crois que je vois. Je ne saurais pas dire le nom.

JP : Et on a eu des téléchargements, mais... Les gens n'utilisaient pas l'appli.

L: Oui.

JP : Donc il y avait des trucs qu'on ne comprenais pas... Est-ce que les traductions étaient mauvaises ? Est-ce que le visuel était mauvais ?

L: Du coup les traductions vers le japon sont faites par des natifs aussi ?

JP : Ah tout le temps. Tout le temps.

L: Non, parce qu'au Japon ils ne prennent pas tout le temps des natifs pour faire les traductions anglaises ou Françaises, c'est pour ça que je dis ça !

JP : Ah oui, oui...Mais, ils s'en foutent quand c'est pas bien traduit, mais pour eux il faut que ça soit parfait.

L: Oui je ne pense pas que ce soit un problème de traduction... Je pense qu'il y a plein de choses qui répondent à ça, il y a des manières de jouer, le facteur culturel est énorme, ils ne jouent pas de la même façon que nous,

JP : Ah oui...

L: Ils n'ont pas le même sens esthétique sur ce type de jeux...

JP : Nous on a essayé, on a rien de ce qui se passe là-bas.

L: Oui. Mais ils ont une offre tellement variée et... Tellement...

JP : L'offre est très abondante, c'est sur.

L: Oui. C'est ça... Mais je pense que...

JP : Même les moyens de faire du marketing là bas on l'air très différents. On a pas su faire quoi. Donc on a essayé on va dire un peu toutes les grandes puissances économiques à part la chine. Ou des [inaudible] un peu périphériques... Un peu l'Asie du sud-est...

L: Hum, hum. Et c'est l'Asie en général qui ne fonctionne pas ou ?

JP : Ben pour l'instant on a fait que deux pays en Asie, on s'est pris deux grosses taules alors...

L: Oui, ça ne donne pas envie d'y retourner oui je comprends.

JP : Non, non. Surtout qu'on a pas compris les échecs, à part qu'on est très différents. Ce qui n'explique pas tout mais...

L: Ça n'explique pas tout. Mais moi il me semble que j'avais parlé à une blogueuse. Enfin une blogueuse euh, occidentale mais qui travaille, dans la localisation, traduction avec le Japon, et qui elle me disait que... Non. Ça ne lui plaisait pas non plus. Parce que pour le coup, elle joue, enfin, comme elle dit, elle parle le japonais, elle joue aux otome games en japonais. Et elle me dit que les occidentaux, elle n'arrive pas à y jouer non plus. Et le... Son seul argument c'était quand même que c'était « très occidentalisé ».

JP : Oui, ben ça n'a rien à voir !

L: Donc je pense que c'est ça, c'est l'adaptation ?

JP : Ben les jeux sont comme ça, eux c'est très très lent, nous ça peut leur paraître trop rapide... C'est différent. On a pas le même modèle économique non plus. Ils sont dans un truc très clôturé, très fermé alors que nous c'est très ouvert.

L: Je pense que l'adaptation à ce niveau là suffit plus, c'est de la transformation qu'il faudra.

JP : Oui, voilà, essayer de faire un nouveau jeu mais du coup on est pas...

L: Mais juste pour un marché non...

JP : Y'a plus d'intérêt.

L: Et du coup j'avais une autre question, une dernière question, que j'ai oublié. Ah si, c'était sur Slidybook ! Ça aussi je me demandais comment le projet était arrivé, du coup.

JP : Ben tout simplement qu'on a fait notre euh... Manga Amour Sucré, qui était un des meilleurs lancement papiers depuis les dix dernières années manifestement selon les éditeurs français.

L: Ben... L'édition du manga en France c'est pas terrible.

JP : Et voilà tout naturellement, nous on a vu que plein de gens qui ne voulaient pas acheter le papier forcément, ou voulaient une version numérique, ou dans d'autres pays on utilise des versions numériques. On a vu que... Du coup on a voulu le mettre sur numérique. Et on a vu qu'il n'y avait

rien de très très concluant, on a vu que tout était un peu, pas terrible quoi. Et du coup on s'est dit que on pouvait peut-être faire mieux que le lecteur existant.

L: Ah, quand tu dis des outils... Pour la lecture ?

JP : Voilà, pour la lecture numérique, donc on essayé de poser. On essaye de poser notre offre quoi.

L: D'accord.

JP : Et ça a été plutôt un succès, qu'on a lancé, euh... les mangas Amour Sucré sur plate-forme Slidybook. Donc je pense que rapidement on a du faire 7000 ventes, en même pas... Même pas un mois. Alors que Glénat en un an, ils n'en avaient pas vendu 7000, sur tout seul catalogue.

L: D'accord.

JP : Donc euh, on a bien vu qu'il y avait des choses à faire donc on essaye de travailler dessus, mais c'est très long, c'est très compliqué, les éditeurs c'est très très...

L: Ah ben l'édition c'est un autre métier encore.

JP : Oui et puis ils sont vraiment bloqués sur le numérique quoi. Ils ont une autre culture et ils ne veulent pas en changer ?

L: En France ?

JP : Ben à part les États-Unis, c'est un peu partout pareil.

L: Aux États-Unis ça va un peu mieux que chez nos, je ne pense que pas que ce soit l'idéal idéal, mais ça a l'air d'aller un peu mieux.

JP : Ça a l'air de progresser. Enfin bon. On essaye on ne sait pas si ça va marcher mais on essaye quoi.

L: Oui, moi j'aime bien Slidybook... Ben Charlotte m'avait fait découvrir ça, moi je pensais que c'était juste un lecteur... Un lecteur numérique.

JP : Ah c'est de la lecture augmentée...

L: Oui, voilà c'est ça.

JP : Encore une fois, on créé un marché.

L: Ben du coup j'ai fait découvrir ça à mes étudiants, et je leur ait dit : « vous allez travailler là-dessus » (rires) Ben oui ! Parce que comme ça, ça me permet aussi qu'ils fassent un peu mon boulot. Parce que je ne peux pas tout faire en même temps, donc je leur ai dit vous allez m'analyser ce dispositif et vous allez me dire ce que ça donne.

JP : Très bien !

L: Bon ben c'est bien !

JP ; Ok, alors après...

L: Ben voilà, je t'ai dis des questions de précisions... Et j'irai voir ce que c'est cette histoire d'océan bleu du coup. Et bien merci !

JP : Ça devrait te plaire !

(fin de l'entretien)

10 Jean-Philippe

Entretien Beemoov

Mercredi 28 octobre 2015, 17h00

Jean-Philippe – Directeur

(Ancien développeur)

Benoit, l'autre directeur, est dans la pièce.

Leticia : Tout s'est très bien passé !

Jean-Philippe : Tu as eu des bonnes infos ?

L: Ah oui, j'ai déjà fini la fin la transcription des premiers entretiens la dernière fois que j'étais venue.

JP : Oui ?

L: Ça m'a pris du temps ! Mais au moins c'est fait, c'est fini, j'ai plein d'infos précieuses, j'ai plein de notes de transcriptions à mettre au clair... J'avais juste repris les notes pour cette fois-ci. Je m'étais focalisée sur celles-ci afin de refaire une grille un peu plus pertinente pour les gens que j'allais voir maintenant.

JP : D'accord.

L: Mais dans l'ensemble, oui il y a plein de choses, c'est super euh... C'est super riche, il y a plein d'autres questions qui émergent. Enfin bon je pourrais en parler des heures, donc euh. Il vaut mieux peut-être pas me lancer là-dessus sinon, on va passer l'heure à parler de ma thèse et je ne suis pas sûr que ce soit le but là maintenant !

JP : D'accord.

L: Oui donc je disais que j'allais surtout avoir des questions de précisions... Parce que, parce que parce que... Bon j'ai vu des gens qui étaient en poste depuis pas très longtemps à part pour Stéphanie ou ?

JP : Oui ? Et genre qui par exemple ?

L: Alors j'ai vu Laurent, Cassandra...

JP : Enfin pas très longtemps, Laurent ça fait quand même plusieurs années !

L: Oui Laurent ça va encore.

JP : Ça va encore ? Mais qu'est ce que ça fait très longtemps ?

L: Du début en fait !

Benoît : Laurent il a fait [inaudible] chez nous ! Il a fait toute sa vie professionnelle chez nous. Il a du faire UN stage ailleurs ! (rires)

B : Noémi il a fait un stage chez nos, il est parti un an au Canada ou je ne sais plus quoi... Et puis, il est revenu. Il avait suivi sa copine, il a plus été avec sa copine, il est revenu à Nantes et on l'a pris.

L: D'accord.

B: Donc oui ça fait pas longtemps, mais il est jeune aussi.

L: Cassandra qui est là depuis un an. Thomas, donc ça oui, Thomas c'est le plus récent.

JP : Thomas c'est récent pour le coup.

L: Oui, et puis Cyril et Yoann ils m'ont dit qu'ils étaient là depuis un an aussi...

JP : Oui.

L: C'est ça et puis il y avait quelques petites questions sur lesquelles ils n'ont pas pu me répondre. Donc Stéphanie m'en a parlé quand même notamment sur la genèse du jeu, mais moi ce que je voulais savoir c'est euh... Ben vous qui avez, enfin quand je dis vous, c'est toi et Benoît.

JP : Oui.

L: Au départ donc, c'était Ma Bimbo.

JP : Oui...

L: Et puis comme tu sais, moi je travaille plutôt sur Amour Sucré, Eldarya, je travaille vraiment sur ce type de jeu, et donc je me demandais comment c'est arrivé. Quand Stéphanie m'a dit qu'elle avait donc proposé un projet.

JP : Oui exactement elle a proposé un projet. A l'époque on avait décidé qu'on développerait cinq nouveaux jeux. Et du coup, on a décidé que le sien on l'intégrerai dedans. Elle est arrivée avec un projet assez défini. On l'a retravaillé avec elle tout simplement, il manquait pas mal de petits trucs un peu à faire. On peut dire elle avait 80%.

L: D'accord, oui quand même.

JP : Il manquait le nom, il manquait le modèle économique, en fait on est très très complémentaires parce qu'il manquait, tout ce qu'on savait faire. Et puis elle a apporté tout ce qu'on savait pas faire.

L: C'est à dire ? Elle a apporté tout le côté...

JP : Le côté scénaristique. Le côté même visuel très japonisant, enfin très japonais. Nous on faisait du japonisant, on en faisait pas du japonais japonais.

L: D'accord. C'était Ma, Donc il y avait Ma Bimbo, il y avait Cromimi à ce moment-là.

JP : Oui

L: Il y a eu Waf-waf...

JP : Hum.

L: Il y avait autre chose ?

JP : Ah oui il y en avait plein d'autres !

L: Et qu'est ce qu'il y avait d'autre ?

JP : Ah on les a fermé parce qu'ils ont pas marché.

L: Ah d'accord.

JP : On avait fait un truc qui s'appellait R..Fric un jeu immobilier. Avec un nom provocateur !

L: Oui !

JP : On avait fait... Get for Wars, un jeu de vaisseaux spatiaux. On avait fait Star du foot, c'était un jeu très communautaire aussi avec le foot. Euh... Oui voilà, et si on en avait fait un autre, c'était ZikAcademy, c'était un jeu... De musique.

L: D'accord. Mais finalement, en jeux orientés, typés féminins comme Amour Sucré, il y avait ?

JP : Il n'y en avait pas spécialement, il y avait des mixtes, mais 100% féminin comme Amour Sucré c'était le seul.

L: D'accord. Et ma Bimbo du coup c'est quelle cible ?

JP : Pareil, très féminin.

L: Très féminin aussi. Mais je n'ai pas joué à celui-là. J'en ai entendu parler, beaucoup mais...

JP : C'est un jeu de mode, donc forcément...

L: Oui. Après... Ça dépend. Et du coup. Euh, alors après, voilà. Je te le dis ce sont vraiment des questions de précisions. Euh, la boîte a vachement évoluer, et aujourd'hui votre rôle ça va être quoi en fait ?

JP : Ben du management.

L: Du management. Hum. Et au niveau de la création des jeux ça va être ? Vous cherchez des idées ?

JP : Pas grand chose, on définit la stratégie produit mais euh... On ne se plonge pas au fond des jeux, on fait, on fait confiance à nos créatifs.

L: D'accord ok.

JP : Après voilà, on nous demande régulièrement nos avis, on va dire... Artistique entre guillemets mais... Voilà, à part sur le côté visuel ou on peut donner un peu des trucs, le côté scénaristique on fait 100% confiance quoi.

L: Hum, d'accord.

JP : On y va pas du tout quoi.

L: Et votre parcours à la base c'était quoi ?

JP : Oh, on a tous les deux des licences en informatique.

L: D'accord en informatique.

JP : Voilà.

L: D'accord. Donc du coup, ce n'était pas du management à la base ?

JP : Hum.

L: Non, c'était du développement ? Quand vous avez monté la boîte c'était uniquement en développeur donc ?

JP : Tout à fait oui.

L: Et donc, vous développez encore aujourd'hui ou pas ?

JP : Non.

L: Non ?

JP : Oh non, ça fait plusieurs années qu'on a plus trop le temps de développer.

L: Hum. J'imagine. Plein de choses à faire.

JP : C'est vrai.

L: D'accord. Et vous étiez, enfin... Quand Stéphanie a amené son projet vous connaissiez déjà ce genre de... Ce type de jeu ?

JP : Non.

L: Non pas du tout ? C'était ?

JP : On est tombés dans le jeu féminin par hasard.

L: Oui ?

JP : (rire)

L: C'est à dire ? Par hasard...

JP : C'est à dire que...

L: Oui parce que les jeux que tu me citais...

JP : On a commencé à développer Ma Bimbo en premier jeu. Mais c'est vrai qu'à la base on avait pas fait d'école marketing non plus, on... On avait fait, des études de développeur donc... Il y avait une naissance un peu de ce genre de jeux. Par Internet, enfin des jeux par navigateur, et il n'y avait aucun jeux vraiment pour les filles. Et c'est vrai qu'en le développant on a eu une illustratrice Céline.

L: Hum, hum.

JP : Elle faisait des beaux dessins, etc. Et ça nous avait amusé comme pas possible de faire ce jeu là. Et on l'a fait hyper caricatural... [inaudible] Et on l'a fait sans réfléchir à la cible en fait.

L: D'accord.

JP : Dès qu'on l'a sorti ça a été un vrai buzz, un vrai succès national très rapidement. On a du faire je ne sais plus... En plus le premier week-end on avait voulu... Juste le lancer discrètement pour voir s'il n'y avait pas trop de bugs. On a dû faire 2000, 2000 inscriptions dans le week-end.

L: Ah oui, quand même.

JP : Donc ça a été explosif, et on... Très vite, dès ce week-end là on a vu qu'il y avait 95% de femmes.

L: D'accord. Et au départ il était sur quelle plate-forme Ma Bimbo ?

JP : Juste sur navigateur web.

L: Sur le web. D'accord.

JP : Donc voilà, c'est comme ça qu'on a commencé, et qu'on a compris après... Euh, on a vu ça, voilà on a compris après, ce truc plaît aux femmes. Après c'est tellement logique ! Sur le coup, quand on a conçu le jeu ce n'était pas du tout logique quoi. Mais après forcément on a vu le truc. Ben oui, ça parle aux femmes, c'est de la mode. C'est un jeu de mode qu'on a fait, mais... C'était pas très clair au départ.

L: D'accord. Ce que m'avait dit... Et pour AS du coup ?

JP : Ben sur Amour Sucré c'était beaucoup plus clair, parce que déjà on avait des notions de marketing beaucoup plus élaborées. Parce que c'était bien deux ou trois ans après donc... On ne parle pas de la même chose, forcément.

L: Donc vous aviez déjà pu définir une cible à partir de ?

JP : Ah ben on savait clairement que c'était féminin, on savait clairement que c'était une tranche d'âge légèrement supérieure à Ma Bimbo. Et un côté scénaristique beaucoup plus évolué.

L: Parce que Ma Bimbo c'est quelle tranche d'âge ?

JP : Euh, ma Bimbo c'est... En moyenne d'age... Il doit y avoir entre 12 et 18 mois d'écart entre les deux jeux.

L: D'accord.

JP : En moyenne. Mais euh... C'est pas énorme hein, mais c'est une petite différence.

L: Oui, ben à cet age là c'est une différence assez grande quand même...

JP : Nous on pensait qu'à la base Amour Sucré c'était plus une niche, par rapport à Ma Bimbo. Qui était très massif.

L: Oui ?

JP : Or, en fait Amour Sucré a été relativement bien massif. Même si je pense que en termes de réception les joueurs, l'étaient... On a toujours été derrière Ma Bimbo quoi.

L: Aujourd'hui encore ou ?

JP : Aujourd'hui. Non, ça s'inverse un petit peu parce que... Ma Bimbo a... Aura dix ans l'année prochaine.

L: Ah déjà ! Ah quand même je pensais que ça avait...

JP : Ben on a réussi à bien faire vieillir la licence mais... C'est déjà extrêmement.

L: Ah je pensais que c'était un peu plus jeune que ça quand même.

JP : AH non, ben non... Non, non.

L: Et du coup ? Alors, quasiment tout le monde m'a répondu quand je leur ai demandé « comment vous définiriez Amour Sucré », tout le monde m'a répondu : « un otome game ».

JP : Oui

L: Et donc j'ai l'impression que ça doit être le mot qui circule...

JP : Oui...

L: Et c'est l'impression que j'ai eu parce que quand je leur ai demandé de le définir... Là par contre c'est un peu plus délicat.

JP : Ah oui...

L: Et vous aviez ? Ah c'est Laurent qui m'a dit ça, il m'a dit que vous aviez peut-être renseigné un petit peu sur ce que c'était que l'otome game au départ avant de... Ou pas ?

JP : Avant Amour Sucré ?

L: Peut-être pas avant Amour Sucré, mais au moment de développer le projet ?

JP : Quand on a développé Amour Sucré on ne savait pas que ça s'appelait un otome game, on l'a découvert bien après.

L: AH bon ? Et comment ça s'est passé cette histoire là ?

JP : Boh, je ne sais plus... On a un marketeu qui a fait une étude.

L: D'accord ! Un marketeu qui a fait une étude...

JP : On nous dit, tiens ça cartonne au Japon, c'est une catégorie, mais ce n'est pas un otome game à la japonaise. Un otome game à la japonaise c'est un truc différent.

L: Et du coup, vous aviez vu ce que c'était l'otome game après ça ?

JP : Oui, boh... On l'avait vu un peu avant, ce n'est pas forcément nous le terme. Stéphanie le savait peut-être mais pas nous ! Ça nous a peu être échappé à l'époque mais on s'en foutait quoi.

L: Oui, tant que ça marchait...

JP : Oui, le concept, le concept nous plaisait, on savait que ça n'existait pas en France et... Peu importe le terme.

L: D'accord, donc c'était plus... Ca marchait à l'idée en fait.

JP : Ben oui.

L: C'est ça. Ah oui vous saviez quand même que ça n'existait pas en France.

JP : Ah ben oui... M^me aujourd'hui il n'y a pas... Il y a deux ou trois trucs traduits vite fait mais... Ca ne va pas chercher bien loin quoi !

L: Non, c'est ça... Donc il y a ... Il y a AS, il y a Eldarya... Euh moi je connais Is it Love.

JP : Deux trois trucs... On a surveillé, mais ça ne va pas chercher très loin.

L: Des productions françaises aussi ?

JP : Ah en production française en plus. Déjà en traductions, en appli tout cours. En production j'en connais pas mais j'imagine qu'il doit y en avoir quelques unes. Mais c'est très confidentiel.

L: Oui, je pense... Enfin pour que je ne les ai pas vues passer ça doit être plus que confidentiel. J'ai fait un gros... Une grosse recherche là-dessus et je crois qu'en France. Si j'en ai vu un qui s'appelle French Kiss. Mais je crois qu'il est encore en bêta. Je ne sais pas si vous en avez entendu parler.

JP : Hum.

L: Non, pas du tout ? Ok. Alors... Hum. Qu'est ce que j'avais d'autre comme questions de précisions... Parce que du coup la feuille que j'avais prévue pour demain, elle n'est pas ici !

JP : Ah !

L: Mais normalement je m'en souviens, c'était des petites, des petites choses en rapport. Ah oui ! Une question qui n'a rien à voir. Je me demandais la date de a mise en place de la création de la boutique.

JP : La boutique ?

L: La boutique Beemoov.

JP : Des goodies ?

L: Oui, la boutique des goodies.

JP : Décembre 2012.

L: 2012.

JP : Décembre 2012.

L: D'accord... Je vais noter ça... Et ça c'est venu comment ?

JP : Ben c'est venu qu'on a vu qu'on avait des licences qui cartonnait, on s'est dit que... Il fallait qu'on tente euh... On va dire euh, de décliner un peu le produit, sur d'autres supports. Donc forcément on s'est dit ça pourrait être cool de faire des goodies, de faire la Japan Expo. Pourquoi pas faire un livre, pourquoi pas faire un dessin animé ? Donc on a ouvert toutes les portes, donc on a un peu tout essayé. Et tout a marché...

L: D'accord.

JP : Voir cartonné, sauf le dessin animé.

L: Il y a eu un... Ah oui, j'ai vu quelque chose sur Youtube passer.

JP : Ben ça a cartonné sur Youtube, on a du faire un million de vues...

L: Ben oui, mais ?

JP : Mais on a trouvé aucun producteur, pour nous accompagner dans la production de ça.

L/ Ah c'est dommage ça. Mais ils ne s'en sont pas rendus compte ou c'est parce que ? Euh ?

JP : On a été les voir trop tard. Et c'est très compliqué parce qu'on avait jamais fait de dessin animé nous-mêmes. Que le problème... La télé c'est un peu compliqué, ben la problématique qu'ils ont vu. Enfin il y a deux problématiques. La première c'était que, notre licence était purement féminine. Ça leur pose problème qu'on diffuse ça a la télé. Dans le sens où ils préfèrent quelque chose de plus mixte parce que ça multiplie les chances d'audience.

L: Moui.

JP : La deuxième, c'est que nous on avait réadapté le dessin animé pour rentrer dans une case, parce qu'à la télé ça marche comme ça il faut que ça soit dans une case. La case ciblée c'était les 8-12 ans.

L: Hum, hum.

JP : Sauf que quand on a été au Salon IMFARA d'Annecy c'est un salon international qui a lieu tous les deux ans sur les droits des dessins animés. C'est un salon qui a lieu tous les deux ans, je crois et c'était en 2013.

L: Oui ?

JP : Ou 2012. 2013 ou 2012 je ne sais plus... Euh... Ce qui se disait au salon et ce qui, ce qu'on avait pas du tout anticipé, c'est que cette case 8-12ans elles ont décidé, enfin toutes les chaînes ont décidé dans leurs stratégies d'arrêter de faire du dessin animé pour la case 8-12 ans. Ils préfèrent acheter de la série américaine parce que ça coûte moins cher.

L:D'accord. Ah oui... Ça tombait...

JP : Donc, très compliqué. On a été voir toutes les chaînes. Quelques unes pouvaient nous suivre, mais on avait pas de première fenêtre. Ce qu'ils appellent première fenêtre c'est grosso modo les premières chaînes hertziennes qui sont capables au moins de mettre un million d'euro au début du projet.

L: Oui.

JP : Pour pouvoir financer on va dire, euh... Voilà. On va dire, pour pouvoir commencer à réfléchir sur la suite du financement. On avait la suite du financement mais pas le début. Voilà. Donc... On a abandonné euh, le truc.

L: Donc le projet est ?

JP : Oh ben il est tombé à l'eau.

L: Et ça ne se fera pas donc, du coup.

JP : Non parce qu'après la licence elle est trop vieille au niveau des chaînes.

L: Oui ça commence à dater. D'accord ok. Bon... C'est dommage quand même. Bon.

JP : Oui, pour nous aussi ça aurait pu être une aventure intéressante mais... On a essayé !

L: Donc du coup il y a pas mal de... Ah oui après je ne sais pas si c'est à vous que je peux poser... J'ai des questions un peu en vrac qui viennent.

JP : Ben vas y dis moi.

L: Pour préciser des choses.

JP : Dis moi, dis moi.

L: Je me posais la question parce qu'au départ il y avait le support web. Et après pour la plupart des applis, il y a le support mobile. Et la question que je me posait c'est qu'est ce que ? Enfin je suppose qu'il y a une logique de développer d'abord sur le web et après de faire un portage, sur mobile.

JP : C'est historique, parce que à la base quand on a fait ma Bimbo, L'Iphone n'existait pas. Quand on a développé Amour Sucré la première version à la base l'Iphone n'existait pas.

L: Oui.

JP : Ça a été très très long à développer Amour Sucré, ça a mis deux ans. Après quand on a vu le début de l'Iphone et tout arriver. On a voulu, on s'est dit « ouais, le mobile c'est génial il faut vraiment qu'on y aille, qu'on fasse une application Amour Sucré ». Sauf qu'on l'a développée trois fois l'application. Parce que c'était nouveau pour nous, on ne savait pas comment faire, pour développer l'application.

L: Oui

JP : Et on a perdu dessus, deux ans aussi.

L: D'accord.

JP : Donc c'est pour ça qu'on est arrivés un peu plus tard sur mobile.

L: D'accord. Mais du coup je vois pour Eldarya, c'est pareil elle est développée d'abord sur le web...

JP: Parce que...

L: Je sais qu'il y a un projet après mais ?

JP : Parce que c'était compliqué, et on s'est dit le plus simple c'est de faire juste une version... Parce que c'est un jeu qui est très très étendu avec des univers très très étendus. On était pas du tout surs que ça fonctionne ou quoi, donc on s'est dit : « on le fait sur web, on voit ce que ça donne et si ça donne on fera l'international et le mobile directement ».

L: D'accord.

JP : Voilà.

L: Donc c'est aussi pour des questions logistiques, et de dire que les outils de développement sont peut-être ?

JP : Voilà, il aurait fallu, doubler ou tripler à l'époque... Ou quadrupler la taille de l'équipe si on avait voulu tout faire d'un coup quoi.

L: D'accord.

JP : Comme on était pas surs du succès du truc...

L: D'accord... Mais pourtant est-ce que c'est pas... Est-ce que ces jeux là, j'ai l'impression que de plus en plus on parle de la féminisation des pratiques de jeux vidéo.

JP : Oui.

L: Et que ça passe aussi par ces supports mobiles.

JP : Oui, mais après le produit reste culturel, et tu peux faire... Mettre tous les moyens sur un jeu. C'est pas sur qu'il fonctionne, c'est comme un film, tu peux mettre X millions d'euros sur le film. Il peut très bien faire flop. Comme tu peux mettre rien du tout et ça peut être un *Bienvenue chez les Ch'tis*, un succès incroyable. Donc vu que c'est des aléas culturels, euh... C'est pas des variables, c'est pas de l'économie, on ne peut pas faire une étude de marché, carré euh, rectangulaire, avec deux trois, et t'es sur que ça marche. Et vu qu'on est pas surs, on fait tout au ressenti, on ne s'amuse pas à cramer du cash pour cramer du cash sans savoir le résultat.

L: Oui. D'accord... Donc c'était plus... Plus logique aussi.

JP : Oui.

L: De développer d'abord sur le web voir si ça fonctionne.

JP : Exact oui.

L: Et, mais du coup il va être développé sur mobile Eldarya ?

JP : Oui.

L: Parce que j'ai l'impression qu'il fonctionne plutôt bien ?

JP : Ben bof. Mais oui.

L: Non, bof ?

JP : En fait on ne sait pas.

L: D'accord, c'est trop... Ça ne fait qu'un an ? Non même pas ?

JP : Oui et il n'est pas publié on a pas fait de publicité. Donc tant qu'on ne fait pas de pub, on ne peut pas savoir.

L: Ah d'accord. Donc là c'est vraiment les joueuses qui viennent d'Amour Sucré ou qui connaissent déjà...

JP : C'est ça. Le bouche à oreilles.

L: D'accord. Ok. Hum. Ça me fait réfléchir à des choses.. Je verrais ça plus tard. Et du coup vous en tant que... Chef, on va dire, vous ne communiquez pas directement avec le public ?

JP : Non.

L: Non... Et au départ les avis sur le forum sur ce qu'il se passait dans les jeux ? Que ce soit Ma Bimbo, Amour Sucré ?

JP : Tu peux vraiment faire un parallèle avec un film, éventuellement le public il peut être intéressé de savoir ce qui est passé dans la tête du réalisateur. Mais ce qui s'est passé dans la tête du producteur il n'en a rien à foutre.

L: D'accord !

JP : Alors que s'il n'y a pas de producteur, il n'y a pas de film. C'est simple.

L: D'accord, finalement elles s'intéressent plus à Stéphanie qu'aux autres.

JP : Puis Stéphanie est plus proche de la communauté que nous... Donc on a pas... Intérêt à communiquer il vaut mieux qu'on se cache.

L: Oui, et puis je pense qu'elle fait très bien... Enfin, pendant on longtemps on l'a vue sur la communauté et ça passait très bien comme intermédiaire.

JP : Oui, oui !

L: Bon c'est sur qu'aujourd'hui j'ai l'impression que ça se restructure un peu plus, plus l'effectif grandit, plus la communauté grandit aussi. Et plus le travail de Stéphanie... Devient... Ben grand aussi.

JP : Voilà...

L: Et, donc en fait moi je me posais la question de savoir si ces choses sont réfléchies. Donc ce que tu me dit c'est que tout s'est fait au feeling, dès le départ. Pour le choix du jeu, pour le lancement du projet... Pour l'idée d'une cible, c'est vraiment...

JP : Il y a une partie feeling et une partie réfléchi, on essaye de réfléchir un maximum. Mais euh... On est dans une industrie culturelle.

L: Oui.

JP : Donc il y a plein d'aléas. Et c'est difficile euh... D'avoir un truc si réfléchi que ça quoi.

L: Oui ? Du coup dans le jeu vidéo quels types d'aléas peuvent être...

JP : Ben l'aléa culturel, c'est que... Tu inventes une histoire, tu inventes des personnages, tu inventes des univers... Et il peut coller avec telle cible, tel machin tel truc. Dès qu'on fait un Eldarya, il n'y a pas trop de parallèle qui existe. Tu connais euh, le concept d'océan bleu ?

L: Non ?

JP : Tu ira voir sur Wikipédia ce que c'est...

L: Oui...

JP : Et euh, grosso modo à chaque fois qu'on a lancé un produit c'était un océan bleu, et du coup à chaque fois on avait pas de référence, donc du coup on ne pouvait pas faire d'études de marché.

L: D'accord. Oui... Oui c'est vrai qu'on est sur des marchés très différents... Que ce soit au Japon... Ou ici... On ne peut pas se placer.

JP : On a créé le marché. On est nouveaux !

L: C'est aussi ça qui explique du coup qu'il faille se fier à son instinct ou à...

JP : Bien sur.

L: Ou à ces choses... D'accord ok.

JP : Bien sur, c'est 100% de création, c'est pas comme si on lançait une nouvelle voiture, une voiture on sait ce que c'est et ce que les gens veulent ou ce qu'ils ne veulent pas.

L: Oui. Pourtant il y avait quand même... Enfin, il y a quand même une demande j'ai l'impression moi, des... Des fans... Mais c'est vraiment, je ne sais pas si cette demande est vraiment entendue. Parce que depuis longtemps il y a quand même des gens qui essayent de traduire, des produits qui viennent du Japon, qui ne sont pas traduits notamment au niveau de l'otome.

JP : Oui, ben c'est confidentiel aussi.

L: C'est ça, mais tout ça cet aspect là vous l'aviez vu ? Quand vous aviez lancé le ? Le projet ?

JP : Un petit peu, un petit peu. On découvrait un petit peu en même temps. Mais c'est.. Sur Internet tu as plein plein plein de trucs, tu peux avoir tout et n'importe quoi. Mais tu ne peux pas savoir si ça alterte un marché de masse parce que c'est ce qu'on parle. Pour rentabiliser un jeu vidéo il faut que ce soit un marché de masse derrière. Donc que tu aies 10 pékins, ou 30 pékins sur Internet qui s'amuse à traduire, très bien, mais... Est-ce que ça peut plaire à 30 millions ?

L: Hum.

JP : Et ça personne ne peut le dire hein.

L: Mais là sur Amour Sucré on est quand même loin des 30 millions.

JP : Non, mais je... J'aurais pu dire n'importe quel chiffre, mais l'idée c'est d'avoir un marché de masse quoi.

L: D'accord.

JP : Dès que tu as 3 millions sur Amour Sucré France après tu prends tous les pays, c'est pareil. Après ça fait quelques millions aussi.

L: Oui, notamment au Brésil, j'ai compris que ça marchait très bien...

JP : Oui, voilà après si tu as une cible potentielle, je ne sais pas de... De 300 million de personnes après nous on va raisonner en termes... Dans cette cible, quel taux de pénétration est-ce qu'on peut avoir ? Est-ce qu'on peut avoir 30%, est-ce qu'on peut avoir 10%, est-ce qu'on peut avoir 15%...

L: D'accord. Oui c'est des problèmes différents.

JP : Hum. Bon après c'est aussi du marketing.

L: Oui, j'ai commencé à apprendre le marketing, grâce à Yoann, et les autres... C'est bien j'ai appris des mots du marketing, j'ai appris des mots des développeurs... Et donc... Pas de... Et du coup, sur les représentations, sur l'univers, ça c'est Stéphanie qui se charge...

JP : Oui.

L: Qui s'est chargée de tout. Il n'y avait pas, peut-être un avis, ou de validation ? Parce que ? Dans ce que les gens en disent, c'est que la validation vient surtout au niveau des graphismes, au niveau du scénario...

JP : Oui.

L: Au niveau des produits... Même au niveau des produits ça a l'air un peu différent. Donc alors il y a l'aval de Stéphanie, et après il y a votre aval ? Mais ça me semble être des décisions un peu plus ?

JP : Après oui, c'est de l'organisation interne, effectivement... Mais euh, l'idée c'est qu'au départ on s'est mis un peu d'accord avec Stéphanie après on lui laisse gérer le truc et quand elle a des doutes elle vient nous voir.

L: D'accord. Donc vous vous voyez vraiment les choses d'un point de vue très.. Très général ?

JP : Un petit peu, oui.

L: Oui. Mais ça s'est...

(Quelqu'un frappe à la porte, c'est Sara)

L: Du coup votre travail... Ça c'est des questions de curiosité aussi. Votre travail a drôlement évolué entre le moment où vous êtes partis...

JP : Ah ben évidemment !

L: Et maintenant ? Vous ne faites plus du tout la même chose...

JP : Ah ben non, non non... Stéphanie aussi en six ans, ça a énormément évolué.

L: Oui, j'avais compris ça.

JP : C'est le lot de toute société, quand ça évolue, aussi ça... Normal hein. Chaque entreprise je pense que c'est pareil.

L: En fait l'entretien, va être très court, car moi ce qui m'intéresse c'est de savoir comment les choses sont réfléchies. Mais comme elles ne sont pas réfléchies, c'est encore plus intéressant en fait. Après je ne sais pas si vous avez des questions pour moi ?

JP : Non, ça va.

L: Parce que bon, je viens ici, je m'incruste, je débarque, j'embête tout le monde et... Et ça va ?

JP : Il n'y a pas de problèmes !

L: D'accord ! Tant mieux !

JP : Bon on verra ce que ça donne ! Moi je suis curieux de lire ta thèse écoute.

L: Oui, mais je ne sais pas trop ce que ça va donner en fait, pour l'instant. Parce que là je suis sur un aspect... Donc vraiment le côté acteurs de l'industrie... Vraiment, des questions... Parce qu'à la base moi je travaille sur l'industrie culturelles, les manières dont les stratégies des acteurs se font. Et là si je comprends bien, les stratégies, c'est de l'instinct, c'est du feeling, c'est du...

JP : Il n'y a pas de marché !

L: Oui, voilà.

JP : S'il n'y a pas de marché, à partir du moment où on crée le marché. Qu'est ce que tu veux étudier ?

L: Ben la création du marché ! Justement, mais il y a des choses derrière. On ne peut pas dire que ça vient de rien. Après voilà. Ce n'est pas forcément facile de l'exprimer pour ceux qui sont...

JP : Voilà c'est ça.

L: En plein dans la création. Ça c'est normal.

JP : C'est ça. Processus créatif.

L: Mais c'est bien parce que du coup moi ça me laisse une large... Un large champ de manœuvre pour comprendre comment ça se met en place. Et donc j'ai vu lors de la réunion la dernière fois, vous aviez une idée de plate-forme ?

JP : Oui

L: Une plate-forme otome, c'est ça ?

JP : Eh oui.

L: Et ça c'est... Un vague projet ? Quelque chose de plus construit ?

JP : Oh, non, non. C'est en cours d'étude.

L: D'accord. En cours d'étude. Et finalement ce serait ? Parce que j'avais demandé à Yoann rapidement ce que ça voulait dire...

JP : Oui ?

L: Et il m'avait dit que c'était une plate-forme type Steam, qui voudrait... Pour développer d'autres choses.

JP : Oh ouais... Pas exactement...

L: Non ? Pas exactement ?

JP : L'idée ce serait de faire des applications mobiles un peu comme Amour Sucré. Mais...

L: D'accord.

JP : Mais facilement quoi.

L: Facilement ? Oui... Parce qu'Amour Sucré c'est... C'est du boulot quand même.

(Quelqu'un rentre, ils règlent leur affaires)

L: Je ne sais plus où j'en étais... Ah oui sur le projet de la plate-forme otome game. Donc faire des choses peut-être un peu plus simple ?

JP : Ben l'idée c'est de faire des, des jeux d'otome game sur mobile tout simplement.

L: D'accord, oui donc du coup de développer, de continuer à développer le marché euh...

JP : Oui, oui. Ben oui, oui parce que là on a créé la demande. Maintenant qu'on a créé la demande, on voit qu'il y a d'autres demandes !

L: Ah beh oui !

JP : Qui viennent automatiquement, donc on va essayer de répondre à la propre demande qu'on a créé.

L: Cool !

JP : Ben cool, je ne sais pas mais on va essayer !

L: Ben si, moi je trouve ça cool, parce que j'aime bien les otome game donc... (rires) Plus il y en a en France plus c'est bien. Puis c'est bien vous êtes placés sur un truc où vous avez créé plein de potentiel là-dessus.

JP : On va y arriver je crois ! On va essayer !

L: Oui. Après vous aviez des idées un peu de la réception de ce type de jeux en occident ? Parce qu'à la base c'est un produit qui est très japonais donc...

JP : Oui... Euh les japonais sont bluffés qu'on arrive à l'exporter parce qu'à la base eux n'y arrivent pas.

L: Oui... Ben oui, ils font quelques traductions en anglais mais ça ne marche pas ?

JP : Ben...

L: En même temps c'est spécial hein...

JP : Ben après, oui, c'est pas... On a un peu adapté, quoi. Quand on regarde notre jeu et le leur... C'est pas tout à fait pareil.

L: Non. Ben non, d'ailleurs euh...

JP : Euh, sur des centaines de détail ben forcément ce qui fait la différence c'est le produit à la fin quoi... Rien que le fait de laisser le choix à l'utilisateur et de faire du multi-branche comme on fait sur... Amour Sucré, c'est quelque chose que eux, ils ne veulent pas entendre qu'ils...

L: Oui.

JP : Ils trouvent ça délirant... Et nous quand on a essayé de s'exporter au Japon on a fait un flop.

L: D'accord.

JP : On a pas compris pourquoi.

L: C'est vrai ?

JP : Non.

L: Ah bon ? Pourtant ça me paraît... ça me paraît logique.

JP : Ben nous aussi, mais on a pas réussi à promotionner, ça n'a pas du tout marché, on a essayé la Corée du sud pareil, gros flop, pareil.

L: Ils sont totalement sous l'influence de la culture japonaise en Corée du Sud non ?

JP : Ben apparemment c'est totalement différent. Et c'est très compliqué de comprendre ce qu'il se passe là bas dans leur tête. (rires) L'application on a réussi à la propulser dans le top 10 des chargements sur leur plate-forme dont j'ai oublié le nom. L'équivalent un peu d'un...

L: Google play ou ?

JP : Oui, il y a un truc là bas, qui est encore plus utilisé.

L: Ah je crois que je vois. Je ne saurais pas dire le nom.

JP : Et on a eu des téléchargements, mais... Les gens n'utilisaient pas l'appli.

L: Oui.

JP : Donc il y avait des trucs qu'on ne comprenais pas... Est-ce que les traductions étaient mauvaises ? Est-ce que le visuel était mauvais ?

L: Du coup les traductions vers le japon sont faites par des natifs aussi ?

JP : Ah tout le temps. Tout le temps.

L: Non, parce qu'au Japon ils ne prennent pas tout le temps des natifs pour faire les traductions anglaises ou Françaises, c'est pour ça que je dis ça !

JP : Ah oui, oui...Mais, ils s'en foutent quand c'est pas bien traduit, mais pour eux il faut que ça soit parfait.

L: Oui je ne pense pas que ce soit un problème de traduction... Je pense qu'il y a plein de choses qui répondent à ça, il y a des manières de jouer, le facteur culturel est énorme, ils ne jouent pas de la même façon que nous,

JP : Ah oui...

L: Ils n'ont pas le même sens esthétique sur ce type de jeux...

JP : Nous on a essayé, on a rien de ce qui se passe là-bas.

L: Oui. Mais ils ont une offre tellement variée et... Tellement...

JP : L'offre est très abondante, c'est sur.

L: Oui. C'est ça... Mais je pense que...

JP : Même les moyens de faire du marketing là bas on l'air très différents. On a pas su faire quoi. Donc on a essayé on va dire un peu toutes les grandes puissances économiques à part la chine. Ou des [inaudible] un peu périphériques... Un peu l'Asie du sud-est...

L: Hum, hum. Et c'est l'Asie en général qui ne fonctionne pas ou ?

JP : Ben pour l'instant on a fait que deux pays en Asie, on s'est pris deux grosses taules alors...

L: Oui, ça ne donne pas envie d'y retourner oui je comprends.

JP : Non, non. Surtout qu'on a pas compris les échecs, à part qu'on est très différents. Ce qui n'explique pas tout mais...

L: Ça n'explique pas tout. Mais moi il me semble que j'avais parlé à une blogueuse. Enfin une blogueuse euh, occidentale mais qui travaille, dans la localisation, traduction avec le Japon, et qui elle me disait que... Non. Ça ne lui plaisait pas non plus. Parce que pour le coup, elle joue, enfin, comme elle dit, elle parle le japonais, elle joue aux otome games en japonais. Et elle me dit que les occidentaux, elle n'arrive pas à y jouer non plus. Et le... Son seul argument c'était quand même que c'était « très occidentalisé ».

JP : Oui, ben ça n'a rien à voir !

L: Donc je pense que c'est ça, c'est l'adaptation ?

JP : Ben les jeux sont comme ça, eux c'est très très lent, nous ça peut leur paraître trop rapide... C'est différent. On a pas le même modèle économique non plus. Ils sont dans un truc très clôturé, très fermé alors que nous c'est très ouvert.

L: Je pense que l'adaptation à ce niveau là suffit plus, c'est de la transformation qu'il faudra.

JP : Oui, voilà, essayer de faire un nouveau jeu mais du coup on est pas...

L: Mais juste pour un marché non...

JP : Y'a plus d'intérêt.

L: Et du coup j'avais une autre question, une dernière question, que j'ai oublié. Ah si, c'était sur Slidybook ! Ça aussi je me demandais comment le projet était arrivé, du coup.

JP : Ben tout simplement qu'on a fait notre euh... Manga Amour Sucré, qui était un des meilleurs lancement papiers depuis les dix dernières années manifestement selon les éditeurs français.

L: Ben... L'édition du manga en France c'est pas terrible.

JP : Et voilà tout naturellement, nous on a vu que plein de gens qui ne voulaient pas acheter le papier forcément, ou voulaient une version numérique, ou dans d'autres pays on utilise des versions numériques. On a vu que... Du coup on a voulu le mettre sur numérique. Et on a vu qu'il n'y avait

rien de très très concluant, on a vu que tout était un peu, pas terrible quoi. Et du coup on s'est dit que on pouvait peut-être faire mieux que le lecteur existant.

L: Ah, quand tu dis des outils... Pour la lecture ?

JP : Voilà, pour la lecture numérique, donc on essayé de poser. On essaye de poser notre offre quoi.

L: D'accord.

JP : Et ça a été plutôt un succès, qu'on a lancé, euh... les mangas Amour Sucré sur plate-forme Slidybook. Donc je pense que rapidement on a du faire 7000 ventes, en même pas... Même pas un mois. Alors que Glénat en un an, ils n'en avaient pas vendu 7000, sur tout seul catalogue.

L: D'accord.

JP : Donc euh, on a bien vu qu'il y avait des choses à faire donc on essaye de travailler dessus, mais c'est très long, c'est très compliqué, les éditeurs c'est très très...

L: Ah ben l'édition c'est un autre métier encore.

JP : Oui et puis ils sont vraiment bloqués sur le numérique quoi. Ils ont une autre culture et ils ne veulent pas en changer ?

L: En France ?

JP : Ben à part les États-Unis, c'est un peu partout pareil.

L: Aux États-Unis ça va un peu mieux que chez nos, je ne pense que pas que ce soit l'idéal idéal, mais ça a l'air d'aller un peu mieux.

JP : Ça a l'air de progresser. Enfin bon. On essaye on ne sait pas si ça va marcher mais on essaye quoi.

L: Oui, moi j'aime bien Slidybook... Ben Charlotte m'avait fait découvrir ça, moi je pensais que c'était juste un lecteur... Un lecteur numérique.

JP : Ah c'est de la lecture augmentée...

L: Oui, voilà c'est ça.

JP : Encore une fois, on créé un marché.

L: Ben du coup j'ai fait découvrir ça à mes étudiants, et je leur ait dit : « vous allez travailler là-dessus » (rires) Ben oui ! Parce que comme ça, ça me permet aussi qu'ils fassent un peu mon boulot. Parce que je ne peux pas tout faire en même temps, donc je leur ai dit vous allez m'analyser ce dispositif et vous allez me dire ce que ça donne.

JP : Très bien !

L: Bon ben c'est bien !

JP ; Ok, alors après...

L: Ben voilà, je t'ai dis des questions de précisions... Et j'irai voir ce que c'est cette histoire d'océan bleu du coup. Et bien merci !

JP : Ça devrait te plaire !

(fin de l'entretien)

11 Sarah

Entretien Beemoov

Jeudi 29 octobre, 10h00

Sarah – Scénariste Eldarya

Leticia : Alors, donc. Comment ça va se passer, rapidement... Tu veux voir ?

Sarah : Oui, oui ! Justement je vais me mettre à côté de toi.

L: Non, mais j'en ai deux, donc je peux t'en passer une !

S: Ah !

L: L'autre c'est pour Sinéad après. Alors... Tu vas voir ça ne se suit pas vraiment, c'est plus un indice pour moi, pour penser à demander des trucs. Mais en fait on va plutôt discuter, donc d'abord, sur toi, qu'est ce que tu as fait, comment tu es arrivée ici, etc, etc. Après on parle du jeu, ensuite je vais te faire faire un petit exercice de dessin, et après, en général les questions ça s'adapte selon le type de personne...

S: Tu as fait faire un dessin, genre à Yoann et tout ?

L: Oui, oui.

S: Ah oui, quand même !

L: Mais Yoann, il n'est pas doué il fait des pâtés partout. (rires) Non ! Mais c'est un schéma, ne t'inquiète pas !

S: Ah un schéma !

L: Oui un schéma de l'organisation du travail.

S: Ah bah oui !

L: Voilà ! Mais ne t'inquiète pas. Alors ! Qu'est ce que tu as fait ? D'où tu viens, comment tu es arrivée ici ?

S: Euh... Oh putain c'est compliqué. (rires) Du coup, en fait moi je viens de Bordeaux, et j'étais euh, avant ça étudiante en histoire euh... ne arts Plastiques pratiques, et je suis passée dans la même année en histoire du cinéma.

L: Histoire Arts Plastiques pratiques ? C'est quoi ?

S: C'est Arts Plastiques en fait, mais il y avait de l'histoire de l'Art Plastique donc... C'est un melting pot. Je suis passée en Histoire du Cinéma. J'ai, ensuite été commis de cuisine pour entreprendre une carrière en tant que du coup cuisinière. Et on m'a proposé le job de support joueur à Beemoov.

L: D'accord.

S: Puisque j'étais modérateur sur le forum Amour Sucré. Et du coup j'ai dit oui. Et j'ai quitté ma, ma petite campagne, je suis venue ici et... Après ça a été très bizarre parce que j'ai fait du support, et également du chargement d'images pour Ma Bimbo.

L: D'accord.

S: Euh, après qu'est ce que j'ai fait d'autre ? Des petites missions à la con. Dès que les patrons avaient besoin de moi pour du travail que personne ne voulait, je le faisais. Et euh, j'ai fini par faire la mise en ligne des épisodes que Orlane écrivait à l'époque.

L: Je ne vois pas qui c'est.

S: C'était l'ancienne scénariste d'Amour Sucré.

L: D'accord. Mais quelle époque ?

S: Euh avant que Cassandre arrive en fait.

L: Ah juste avant ! Ok.

S: Maintenant ça remonte à plus d'un an. Euh, après ça, ben une fois que... Qu'Orlane est partie, euh... Le temps de quelques mois, le temps que Cassandre soit un peu formée à l'admin je l'encadrais, je suis passée... C'était hyper compliqué, c'était pas... Parce que j'étais à la fois, support joueur, espèce de supérieur hiérarchique de Cassandre...

L: Oui, tu avais plein de casquettes en fait ?

S: Oui, et j'étais aussi genre responsable de la communication avec les internationaux. Parce qu'ils n'arrivaient pas à parler avec Chino et qu'on avait pas de chef de projet, donc c'était un peu compliqué du coup j'avais genre cinq casquettes différentes en tout, puisque j'avais cumulé aussi le travail Eldarya, et euh... Là depuis que Laurent est là en tant que chef de projet As je suis passée exclusivement à Eldarya et je fais que... J'ai arrêté le support quand Madeline est arrivée je ne fais que le scénario maintenant et puis euh... Je gère vraiment tous les textes globalement qu'il y a sur Eldarya, à part, à part ceux des modérateurs.

L: D'accord, oui tu ne gères plus ce qu'il y a sur le forum du coup ?

S: Si sur le forum euh...

L: T'es encore un peu sur le forum Eldarya ?

S: Ben euh, dès que Chino va poster un message ou que Mael va poster un message je vais passer derrière pour corriger les posts ou valider des formulations. Si par exemple ils mettent un « ne vous en faites pas », je vais transformer ça en « rassurez-vous » c'est des petits trucs à la con, mais qui rassure plus ou...

L: Ah oui. D'accord. Donc tu fais encore un peu de communication sur Eldarya quand même.

S: Euh, ben là on n'a pas vraiment de... On ne travaille pas avec l'équipe com.

L: Ok.

S: on est vraiment indépendants...

L: Sur Eldarya ?

S: Oui, sur Eldarya, du coup euh, je fais attention quand même et puis je pense que même si il y avait l'équipe de com avec nous je ferais quand même attention parce que... On connaît les gugus quoi !

L: Oui, d'accord !

S: Et on connaît la communauté donc, c'est un peu compliqué de laisser euh, toute la gérance de ça quoi. Et, du coup voilà ! J'ai fait trois ans mais... En cinq minutes, quoi ! C'est trop bizarre.

L: Mais non, mais c'est bien, c'est... Au contraire. C'est mieux pour moi ! Comme ça c'est fait.

S: oui.

L: Et du coup, ben maintenant tu travailles exclusivement sur Eldarya, et... Ce que tu connais d'autre... Donc tu connaissais déjà le jeu avant de venir, puisque tu étais modératrice.

S: Ben Eldarya n'était pas sorti donc je l'ai connu...

L: Tu connaissais, mais tu le connaissais ?

S: Je connaissais Amour Sucré euh, comme ma poche !

L: Comme ta poche ?

S: Ben je le connaissais mieux que... Que Sally parfois, enfin Orlane du coup.

L: Sally, Orlane, c'est la même personne ?

S: Oui ! C'est euh... Oui, c'est la même personne... Et je connaissais mieux les épisodes que...

L: Et on l'appelle Sally ou Orlane ?

S: Parce que Sally c'est son pseudo en fait.

L: Ah d'accord ! Ok. Son pseudo d'artiste ou ?

S: Sur Amour Sucré, et d'artiste aussi du coup.

L: Oui ? Ok... Donc qui était la scénariste. D'accord. Mais elle l'a écrit ? Enfin elle a écrit des épisodes ?

S: Oui, mais... Elle zappait un peu des informations et moi à force de refaire les épisodes, il y a des trucs dont je me souviens facilement. L'allergie de la mère de Nathaniel elle ne s'en souvenait pas... Ou des petits détails comme ça. On avait pas sur Amour Sucré... Je ne sais pas ce qu'il en est maintenant mais ils étaient moins organisés que sur Eldarya, sur ce point là, c'est-à-dire qu'on a pas un dossier ou on note ce genre d'informations, parce qu'on se disait que ça n'allait pas servir.

L: Hum, hum.

S: moi je note tout hein, même si Ezarel va dire euh... « J'aime pas les petits pois » je vais le noter. Au cas où !

L: Au cas où pour pas faire de... Lui faire manger des petits pois quarante épisodes plus tard...

S: Et qu'il dise « Ah c'est trop bon ! J'adore ! ». Ou alors ce sera fait exprès ! (rires)

L: D'accord ! Ça sera volontaire.

S: Oui.

L: Et du coup tu connaissais des... Enfin, tu avais découvert Amour Sucré comment ? Tu connaissais ce type de jeu ?

S: Je jouais à Ma Bimbo...

L: D'accord.

S: Et euh... Mais ça n'a vraiment pas trop de rapport alors c'est... D'une part je jouais à Ma Bimbo avec une copine pour rigoler. Je connaissais ChinoMiko en tant qu'artiste mais euh... de loin. Et j'étais sur le jeu Lovely Juliet, je ne sais pas si tu connaissais ?

L: Non ! Comment ça s'écrit ?

S: Lovely Juliet euh... L O V E L Y...

L: Ah Love LY.

S: Oui ! T ! Pas deux T ! Un seul !

L: Ah !

S: Et c'est un jeu qui était fait par Les Tanukis, c'est euh... Un espèce de... C'est pas un otome game, c'est plus un dating sim.

L: D'accord.

S: Du coup, euh, c'était vachement sympa on m'avait offert tous les épisodes euh... Un épisode tu pouvais le refaire autant de fois que tu voulais. Du coup comme on me les avait offert ben je les avais fait, et euh, le style m'a bien plu du coup j'avais tapé dating sim sur Google. J'étais tombée sur des termes genre Beemoov, ChinoMiko, je me suis dit « putain mais je connais », et je suis tombée sur la page Facebook et j'ai connu comme ça Amour Sucré. Quand j'ai vu que c'était Beemoov et Chino je me suis dit « Ah mais je connais tout ça ». Et de fil en aiguille j'ai attendu la sortie et j'ai dû m'inscrire, le 26... le 28, c'est sorti le 27 un truc comme ça !

L: Ah oui ! Ah c'était encore en projet quand tu as connu le...

S: Oui ! C'était encore un projet, il y avait juste des petites maquettes qui se baladaient sur... Sur la page Facebook d'Amour Sucré. C'était aps... C'était pas encore sorti quand je l'ai connu mais...

L: C'était combien de temps ?

S: Avant la sortie du jeu, je ne sais pas peut-être euh... six mois. Je ne sais pas.

L: C'était long comme attente.

S: Franchement, je pense, mais je ne suis pas sûre tellement le temps passe vite ! Je crois que la page Facebook avait deux ou trois mois quand j'ai découvert ça.

L: Ok. Et par curiosité Lovely Juliet c'est Anglais Japonais ?

S: Français !

L: C'est un français ? Mais c'est une production d'où ?

S: Quoi ?

L: C'est une production d'où ?

S: Je ne sais pas... De France mais je ne sais pas où.

L: D'accord.

S: Par contre ils ont été rachetés par une société et... Ils ont fermé en fait.

L: Ah merde.

S: Oui. C'était entre guillemets nos principaux concurrents à l'époque. Au tout début d'Amour Sucré mais... Ça n'a pas marché.

L: D'accord. C'est encore trouvable tu crois ?

S: Aux dernières nouvelles il me semble que c'est toujours ouvert.

L: D'accord ok. Faut que j'aille voir, tout simplement.

S: Mais en plus, les jeux n'étaient pas mauvais, c'est juste que... Je pense qu'ils avaient un... Un mauvais essor marketing euh... peut-être que le fait de faire payer des épisodes... En plus c'était assez cher. C'était pas très bon ?

L: Oui...

S: Et attendre deux ans pour un nouvel épisode c'était pas possible quoi.

L: Ah non !

S: Et donc euh, il y a eu un rachat qui n'a pas du... Enfin de ce que j'ai compris, l'entreprise a été rachetée, et je pense que c'est ça qui... Qui a un peu coulé les choses.

L: D'accord.

S: Mais il y avait du potentiel.

L: Ok. Et donc ! Du coup, modératrice, euh... Support. Plusieurs casquettes. Et enfin scénariste.

S: Oui.

L: Ok, et dans... Ben du coup ça fait trois ans maintenant ?

S: Oui, trois ans et quelques mois. Trois ans depuis le 17 septembre.

L: D'accord. Et quand tu avais commencé tu connaissais déjà tout ce qui était culture shojo, manga, toutes ces choses là ?

S: Manga, oui... Mais je n'étais pas trop shojo, plus shonen donc euh... Ça ne change pas... Il y a... Je ne connaissais pas du tout les otome games ! Il faut savoir !

L: D'accord ok !

S: Je suis pas du tout... Genre les pokes que l'ont peut trouver sur mon téléphone et encore je les ai abandonné une fois que j'ai eu le garçon mais... Je ne suis pas... J'y joue pas trop parce que c'est en anglais et que j'ai la flemme.

L: D'accord ok ! Tu n'es pas très à l'aise avec l'anglais ? Ou c'est parce que ?

S: Non, j'ai la flemme de le lire en fait !

L: D'accord !

S: ça, ça me saoule. Même maintenant de nos jours les RPG anglais que je faisais il y a deux ans j'en ai... j'en ai ras le bol quoi.

L: D'accord. Mais tu étais quand même une bonne joueuse de jeux vidéo ?

S: Ah je suis une... je suis une grosse gameuse.

L: D'accord.

S: Mais pas de... Pas d'otome game, de RPG, d'achi... D'ac... D'action ! (rires) ça sera pas noté ? (rires) euh, ouais, non plus de jeux vidéos... oui action aventure, RPG, énormément... Peut-être un peu trop même ?

L: Un peu trop ?

S: Ouais... Je crois que j'ai, peut-être 150 RPG...

L: Cool !

S: Ben ouais...

L: Et ça tu y jouais en anglais ? À ce moment là ?

S: Ah anglais oui. Ben j'ai fait mes premiers RPG en anglais.

L: D'accord.

S: Quand j'étais âgée de 11, 12 ans.

L: Ah oui !

S: Je suis arrivée au collège, mon vocabulaire se limitait à... (rires)

L: Oui ! Bien sur !

S: A des noms d'équipement !

L: Pour dire potion, armure, ou ce genre de trucs il n'y a pas de soucis, je vois ce que c'est !

S: Donc dans toutes mes dissert' d'anglais il y avait... Très fantasy !

L: Oui, forcément, vu que tout le vocabulaire était là !

S: Voilà, voilà ! (rires)

L: Et, hum, du coup maintenant tu connais un peu mieux tout ce qui est otome, dating sim ? Parce que je vois que tu me cites des mots...

S: Ben je m'y mets un peu... Je trouve ça sympa après, je pense que je suis un peu geek. Je vais être très casse-couille parce que si... Si le garçon, s'il y a aucun garçon qui me plaît je vais pas prendre, si les graphismes sont pas jolis je vais pas prendre, si c'est pas gratuit je vais pas prendre.

L: Ah ouais ! Donc tous les anciens trucs un peu, aux graphismes un peu rétro aujourd'hui c'est...

S: J'ai du mal.

L: Oui.

S: Après faut... Si l'histoire est hyper bien ok. Après j'aime pas quand il y a un épisode et il faut acheter les autres. Ça j'aime pas.

L: D'accord. Quel type de jeu se met comme ça ?

S: Euh, ben tous les Hakuhoki, tout ça.

L: Ah bon ?

S: Il me semble, hein, de mémoire, mais je ne les ai pas testé ils sont en anglais !

L: Ah les épisodes... Mais je ne sais pas, moi j'avais acheté le jeu à 29 en fait... À 29 euros et après, il y avait tout.

S: Oui ! Ah oui il y a ça aussi à la limite...

L: Je me suis dit « bon, j'achète le jeu », enfin je l'achetais un peu comme on achète un jeu sur console

S: Oui !

L: Puisque à l'origine c'est sur PS euh... PS2 puis PS3.

S: Ben ça, à la limite, peut-être. Acheter un jeu entier, pas de soucis, mais un jeu comme ça, qui peut être...

L: Oui, à chaque fois il faut attendre.

S: Voilà, un jeu qui est sur le principe du, « ça s'écrit continuellement » ça... J'ai plus de réticences à acheter.

L: D'accord.

S: mais je suis restée très vieille école, c'est-à-dire que je... Je n'aime pas trop acheter les jeux démat', je préfère avoir les...

L: Démat' ?

S: dématérialisés.

L: Ah ! Dématérialisés d'accord !

S: C'est très rare j'en ai acheté genre deux quoi. Parce que j'avais envie d'y jouer tout de suite et que, j'avais la flemme d'aller à la fnac ! (rires) Et je regrette un peu mais... C'est de l'achat compulsif.

L: D'accord. Ok. Oui je vois ce que tu veux dire. Je connais quelqu'un qui est un peu comme toi !

S: J'adore collectionner les petites boîtes !

L: Oui, je suis un peu comme toi. Genre sur la... Sur la 3DS maintenant il y a beaucoup à chaque fois...

S: Ben j'en ai deux sur la 3DS...

L: Il y a la facilité d'aller acheter sur l'e-shop et je me dis « ah ! Et ma boîte ? Ma petite boîte d'Animal Crossing ! » (rires) Et là j'essaye d'acheter le... Je ne sais pas si tu as vu ça, Final Fantasy le jeu de rythme ?

S: Si je l'ai ça, je l'ai acheté c'est... Curtain Call.

L: oui, c'est ça ! J'ai téléchargé la démo, je me suis amusée comme une folle dans le train, mais c'était très court.

S: Je suis très nulle en jeu de rythme. Non, j'ai aucune coordination c'est...

L: Je suis assez acharnée sur ces trucs là...

S: Ben j'adore mais, je suis vraiment la pire des daubes qui soit. J'ai un jeu comme ça... Enfin les Kingdom Hearts, je les ai tous rushés à 100%.

L: Hum, hum.

S: Sauf un, ou je ne peux pas faire du 100% parce que je suis à... Il y a un mini-jeu de rythme et la dernière chanson je... hmm ! (rires) J'y arrive pas !

L: C'est trop frustrant !

S: Du coup il faut que j'attende qu'un ami à moi le fasse.

L: D'accord ! Pour voir le 100% et pour être satisfaite !

S: parce que je... Je sais que si j'avais eu les capacités de le faire je l'aurais fait là ! Je crois pas que c'est un problème dans ma tête, je sais pas !

L: D'accord. Et du coup, comment est-ce que tu définirais l'otome maintenant ? Avec toute ton expérience ?

S: Alors ! Après c'est vrai que... Par rapport à ce que je fais...

L: Oui.

S: C'est un... C'est un peu comme un Heavy Rain dans le sens ou... C'est une histoire narrative, avec différents chemins, et avec différentes fins. Et dans les otome game en plus de, de cette histoire avec des fins alternatives. Il y a cette dimension de... De drague, de romance. C'est vraiment un peu comme les livres où on est le héros en fait. Et, la différence qu'il y a entre des otome game comme ceux qu'on peut voir, sur euh, sur les app stores sur euh... Les espèces de... Genre l'Amour Interdit et tout.

L: Oui.

S: C'est que l'histoire, elle, elle est prédéfinie. Ok, il y a des saisons mais la finalité va... Elle là en fait.

L: Hum.

S: sauf que nous, il n'y a pas vraiment de finalité, et du coup on a, on a plusieurs fins qui peuvent se dessiner, mais... Mais elles sont encore floues puisqu'on est un peu comme une série genre les feux de l'amour quoi.

L: D'accord.

S: Voilà, on est les feux de l'amour des otome games. (rires)

L: Ça ce sera noté.

S: ouais !

L: Ça restera !

S: Mais non, mais c'est la meilleure métaphore que j'ai du coup... Qui parle... Je vois pas trop... On est un peu comme une série finalement.

L: Ah, oui, avec les épisodes qui s'enchaînent, qui attendent et à la fin de chaque épisode y'a le...

S: Mais dans chaque épisode on peut choisir quoi... C'est un Secret Story mixé de... Jeu vidéo et de romance ! Secret Story pour le côté toutes les semaines et on élimine des choses.

L: Vous éliminez des choses toutes les semaines ?

S: Non, pas du tout, je ne sais pas pourquoi j'ai pensé à ça ! (rires)

L: Vous éliminez des choses à chaque épisode ?

S: Non ! Pas du tout ! Je ne sais pas pourquoi j'ai dit ça ! (rires)

L: Secret Story... Parce que tu crois qu'ils sont enfermés tous ensemble ?

S: Oui, non. Je ne sais pas...

L: Pourquoi tu me dis Secret Story ?

S: Je ne sais pas ! Je suis fatiguée !

L: Tu réfléchiras ! Ou bien c'est peut-être l'abus de café ?

S: Non ! J'en ai pris qu'un encore !

L: Le manque de café !

S: Le manque peut-être. Oh ! J'ai pas pris mon jus d'orange du matin. C'est pour ça.

L: Alors, je vais te demander de faire un petit exercice de schéma. Moi ce que je veux savoir c'est l'organisation de ton travail. Où tu est, et avec qui tu travailles en fait, c'est surtout ça.

S: Le plan... Le plan euh, de ? Du bureau ?

L: Non ! Pas le plan du bureau, c'est à dire que toi, tu es scénariste.

S: Ouais.

L: Et par exemple quand vous commencez un épisode, qui va donner les directives, qui va donner les idées, qu'est ce que tu vas faire, avec qui tu vas dialoguer, à qui tu vas t'adresser dans les différentes étapes ?

S: D'accord. Est-ce que je peux faire plusieurs schémas par étape ?

L: Bien sur !

S: D'accord. Alors. Attends. Du coup ça c'est la générale, hiérarchie générale genre euh... Du jeu pour moi.

L: D'accord. Ça va peut-être te permettre de visualiser plus facilement ce qui se passe après...

S: Après je risque de mettre le prénom de Chino plusieurs fois parce que j'ai l'impression qu'elle est sur différents niveaux hiérarchiques.

L: Oui.

S: Tu vois ce que je veux dire ?

L: Oui, oui tout à fait ! Au bout de... Dix entretiens je vois tout à fait maintenant !
(elle dessine, ou écrit)

S: Ça va être bizarre, mais je t'expliquerai à l'oral.

L: Hum.

S: Quand il y aura moins de monde parce que sinon ça va vexer des gens.

L: Oui, c'est embêtant la salle de pause pour ça.

S: Hum !

L: Puis ils on tous choisi de venir à ce moment-là

S: C'est ça. Après... Eux deux, je les mets... Différents pôles... Je te mets « dev » hein, parce que j'ai la flemme de mettre tous les...

L: Ah oui, ne t'inquiète pas, de toute façon je les connais maintenant ! Enfin je connais les web.
(silence) Ah je te prête mon crayon mais si tu veux utiliser les tiens tu peux aussi t'amuser.

S: Ah oui ! J'aurais préféré des couleurs ! Mais du coup je ne peux pas enlever la feuille ?

L: Si, bien sur tu peux le refaire ! Vas-y il n'y a pas de soucis !

S: Ah d'accord, parce que je suis un peu...

L: Comme ça j'aurais un beau schéma.

S: ...psychorigide, j'aime bien... (rires)

L: Vas y !

S: Je vais le faire au crayon et puis je mettrai des couleurs après, parce que du coup je réfléchis... Attends. Je vais le faire sur mon carnet là par contre. Alors... (rires) Il y a Chino. Alors... Mael, dev, me,

L: Tu fais un brouillon ?

S: Ouais ! (rires) Lui... Créa, on va mettre ça comme ça. Oui créa, de toute façon je suis dans la créa.

L: Oui maintenant tu es dans la créa

S: Oui, oui, non mais...

L: Ne l'oublie pas !

S: C'est pas ça c'est juste que de base je suis... C'est au niveau des binômes à Beemoov, il n'y a pas... Jusqu'à il n'y a pas longtemps j'étais en binôme avec le support encore.

L: D'accord.

S: Et là maintenant je, j'ai été mise dans l'équipe créa, du coup ça fait bizarre ! Un tout nouveau changement bon ben ! On est un binôme de... A peu près cinq personnes !

L: D'accord ! (rires)

S: Six ! Six pardon !

L: C'est ce que m'avait dit hier Sara aussi, elle me fait « oui je suis en binôme avec machin et machin ».

S: C'est un trinôme ! Moi y'a Cassandra... Cassandra, Sinead, Dani, Ka, Chino, moi Orlane.

L: D'accord. Qui est toujours là ?

S: Non ! Enfin pas présente ici quoi.

L: Ah ok.

S: Elle est en... Je ne sais pas si on t'a expliqué elle est en arrête maladie.

L: Non, on ne me l'a pas dit.

S: Elle est toujours entre guillemets « financée » par Beemoov. Enfin... Payée.

L: Ok ! D'accord...

S: ca va être plus simple si je te mets... Équipe chef. Je te mettrai des légendes.

L: Celui-là il va être en annexe.

S: Oui, là c'est vraiment un truc global que je vais faire je pense.

L: Non, mais. Il a l'air terrible ton schéma en fait.

S: Pourquoi ?

L: Non, mais je veux dire il a l'air vachement bien pensé, tu fais un petit brouillon...

S: Alors... On va écrire en bleu ! Je vais te les faire en ce sens. Comme ça...

L: Si t'as besoin j'ai aussi du bleu turquoise et du rouge.

S: Non j'ai tout ce qu'il faut ! Alors. Je vais te mettre Stéphanie au lieu de Chino ce sera mieux.

L: Oui ! Comment vous l'appellez d'habitude, parce que... Je l'appelle Stéphanie quand euh... Mais avec certaines personnes c'est Chino donc je ne sais pas trop.

S: Ben je vais mettre Stéphanie, mais c'est vrai qu'en fait c'est Chino. Alors... Chef... Chef de produit...

(Silence, derrière, les gens rigolent pendant leur pause)

S: Stéphanie plus Maël. Ouais. Parce que en fait...

L: D'accord.

S: pour moi je vois, Stéphanie,

L: Il y a un chef de projet et chef de produit c'est ça ?

S: Non, elle est chef de produit et Maël chef de projet... Mais du coup j'ai... J'ai inversé j'ai mal mis !

L: D'accord.

S: Mais euh... Ouais, ouais. (rires) Euh... Après ensuite, du coup. Là... Dev... Dev et du coup en dev il y a Maël. Alexis, Kevin, je te les mettrai qu'une fois je pense leur nom. Après quand je te mettrai dev ce sera leur équipe complète.

L: D'accord.

S: Et... Créa ! Là il n'y a pas de hiérarchie là dans les dev et dans les créa.

L: Hum, oui... C'est toute une équipe euh.... C'est ça ?

S: C'est ça ! Donc, Mickael. Du coup ça fait un peu de l'inception parce qu'ils sont leurs propres chefs de projet ! (rires) J'oublie personne ? Aaah ! J'allais oublier Madeline ! Alors Madeline elle est un peu à part, hein, c'est un outsider ! Euh... Ouais. Elle est par là aussi.

L: Madeline, c'est le support c'est ça ?

S: Support.

(silence, Sarah est concentrée)

S: Hum... Création... Alors... Big Boss ? Oh je vais pas mettre Big Boss mais je ne sais pas comment définir... Bon je vais mettre Stéphanie tout court hein ! Et elle on va la mettre sous nous... Donc voilà ! Pour moi, il y a trois, à peu près trois stades...

L: D'accord.

S: Donc euh, euh... Là je vais t'expliquer. Création originale... Idée originale plutôt !(silence) Equipe complète... Donc pour moi il y a, trois stades. Stéphanie qui est tout en haut puisque c'est elle qui a... Créé le jeu, qui l'a imaginé et du coup qui l'a proposé aux patrons qui ont accepté.

L: Hum, hum.

S: Du je les ai pas mis au-dessus... Je ne les ai pas mis les patrons mais ils sont hiérarchiquement toujours au-dessus.

L: D'accord, oui mais peut-être que tu ne travailles pas avec eux, que tu ne communique pas avec eux directement non plus ?

S: Si de temps en temps. Mais euh, pour moi c'est implicite qu'ils soient au-dessus puisque c'est eux qui nous payent.

L: Ok.

S: Voilà, par contre... Voilà il faut, il faut aussi dire qu'ils ont... C'est pas qu'ils n'ont pas de décision, c'est qu'ils nous laissent.

L: Oui !

S: A nous, faire les décisions.

L: D'accord.

S: Ils ne sont pas chiants là-dessus ils n'interviennent que quand ils pensent que c'est nécessaire. Et après bon ben ça regarde un peu du coup les décisionnaires du jeu qui sont... Stéphanie et Maël.

L: Oui, mais c'est-à-dire que pour la création d'épisodes sur les scénarios ils ne vont pas venir te voir directement te dire ?

S: Non, ça ils ne vont pas le faire !

L: D'accord.

S: Donc euh, ils nous laissent faire là dessus. Mael et Stéphanie ils décident surtout de la... On va dire qu'est ce qu'on met sur le jeu, les options... La direction que ce soit artistique c'est-à-dire le visuel du site... Euh, C'est euh, c'est si on a quelque chose à leur demander. Moi j'ai besoin d'une option sur l'admin, c'est au chef de projet et au chef de produit que je vais demander. C'est pas...

L: D'accord.

S: C'est pas au support, c'est pas aux dev.

L: Ok.

S: Après du coup, euh, ils contrôlent les différentes équipes. Bien entendu Maël puisque c'est le développeur c'est plus lui qui va se charger de... De gérer l'équipe de développement. Par contre l'équipe de développement ne va pas développer un truc si le chef de produit n'est pas pour cet objet-là

L: D'accord.

S: Si, enfin, s'ils décident de mettre des courses de voiture en mini-jeu. Euh, la chef de produit qui est du coup également la chef créative. Elle va pas être d'accord.

L: Oui.

S: Parce que bon, c'est pas trop... L'essence. Ensuite il y a la créa du coup qui englobe, Sinead, Mickael, Stéphanie et moi. Je t'ai mis Chino. Parce que c'est l'habitude ! Hum... Et du coup nous on travaille en équipe et on est dirigés finalement par, par Chino. Je vais te mettre une petite étoile. Je ne l'ai pas mis en premier, mais c'est elle la chef des... La chef des créa !

L: Ok.

S: Et après en support il y a Madeline qui est... À la fois indépendante de tout ça et dépendante également parce que elle n'a pas de chef à proprement parler dans son travail en lui-même.

L: D'accord.

S: Mais son travail est dirigé du coup par les chefs de produit et de projet.

L: D'accord. Mais à la fois de.. Elle s'occupe du support de tous les jeux ?

S: Oui. Ou... Peut-être pas de Cromimi je ne crois pas...

L: D'accord !

S: Je ne suis pas sûre hein ! Elle s'occupe en tous cas de la banque de tous les jeux.

L: D'accord.

S: mais après elle fait en plus le support Eldarya et le support AS.

L: Ok.

S: Alors ensuite... Hum... Au niveau des dev, je ne vais pas te faire de...

L: De détails, non mais il n'y a pas de souci !

S: De détail, parce que j'y connais rien ! Euh, au niveau de l créa. Donc du coup il y a toujours Chino en haut. Ensuite ça se divise en deux parties pour moi. Les graphs... Et le scénario. Je vais te faire ça. Ensuite... Du coup il y a toujours Stéphanie en haut puisque c'est officiellement la... Comment ils ont... Comment ils ont mis ça ? C'est un terme qui est hyper connu c'est... Créatif exécutif... Comment ils appellent ça ?

L: Directeur Artistique ?

S: Directeur Artistique ! Voilà ! Je te mets aussi, je te le mets là. Directeur Artistique... Directeur ou Direc ... ?

L: Directrice.

S: Oui Directrice ! Ça me perturbait un peu (rires). Et du coup elle gère, euh, les graphistes. Donc elle, Stéphanie. Stéphanie qui fait illustrations PNJs.

L: D'accord.

S: Illustration.... PNJs... Familiars... etc. Mickaël. Qui lui de base est censé être là que pour les décors plus objets décors. Mais qui fait euh, également tout ce qui va être du ressort de la gestion des images dans l'ensemble du site.

L: Hum...

S: Donc euh, le fait qu'une image soit en jpg, et pas en png et ai un tel format et pas un autre.

L: Ah, d'accord !

S: C'est lui qui gère ça. Il est... Très psychorigide là-dessus ! Ce qui est bon point !

L: Ben oui.

S: Et ce que j'apprécie énormément. Euh gestion... Gestion image je te mets. Et euh, Sinead, qui va faire tout ce qui est objets... Objets en général donc ça va des consommables aux objets de quête... Les vêt... Les déclinaisons des vêtements. Déclinaisons, vêtements...

L: Hum, hum. Les couleurs c'est ça ?

S: Oui. Et également euh... Aide aux illustrations. Alors au niveau des illustrations elle euh, va aider Stéphanie à faire des aplats. Elle fait les aplats et Stéphanie va colorier par-dessus.

L: D'accord ! Ah oui, c'est bon.

S: Voilà. C'est pour euh, c'est plus un gain de temps qu'autre chose pour Stéphanie. Du coup c'est pratique. Du coup je vais te mettre le scénariste dessous, mais c'est pour bien expliquer les deux pôles que Stéphanie elle dirige.

L: Hum, hum.

S: Et je te mettrai le petit plan hiérarchique juste... Qui va être plein de flèches partout ! Pfiou ! Ça va être chiant ça d'ailleurs. (rires) Hop. Ça va être joli comme ça. Euh... Des termes de leur contrat, Mika et Sinead je sais qu'ils sont graphistes exécutifs...

L: D'accord.

S: Et du coup je crois que Mika, il y a écrit graphiste décor...

L: Oui, c'est ce que tu me disais il est censé faire les décors.

S: Oui, mais il a un, un terme spécifique sur son contrat il me semble. Stéphanie du coup c'est... Graphiste illustratrice. Tu sais des fois les termes...

L: Oui. Après moi ce qui m'importe c'est ce qu'ils font. Parce que les termes... Entre les termes et ce qu'ils font parfois

S: Voilà. Et... Scénario. Il y a toujours Stéphanie parce qu'elle est partout. Stéphanie au niveau des scénarios elle va me donner vraiment le fil rouge.

L: D'accord.

S: Alors le fil rouge peut être plus ou moins épais selon les épisodes. Donc si elle a un épisode entier en tête elle va me dire il faut qu'il se passe ça, ça, ça. Sinon elle va me dire il faut qu'il se passe ça. Et du coup c'est à moi de créer tout ce qu'il y a autour. Euh, elle valide du coup tous les scénarios. Fil rouge, histoire, on va mettre ça comme ça... Validation scénar... C'est pas vraiment des graphiques que je te fais du coup.

L: Non mais ce n'est pas grave au moins j'ai les détails.

S: Euh, elle va faire également... Elle est en fait, à l'origine de, du monde. Si on pouvait considérer que c'est un monde à part entière, elle en serait le dieu, et moi je serais le hum... Espèce d'oracle ou... Je ne sais pas comment dire ça. Elle ce serait Zeus et moi je serais euh, l'une des, des fileuses.

L: D'accord.

S: Tu vois ce que je veux dire ?

L: Oui !

S: Pour dire plus, c'est moi qui décide de l'avenir des personnages dans le sens ou ce qu'ils vont dire. Mais globalement, si Zeus il me demande de tuer un perso je vais dire oui quoi !

L: D'accord.

S: Hum, le Zeus d'Eldarya... (rires) Je te le mets hein ! Parce que je trouve ça joli.

L: Oui j'aime beaucoup moi aussi.

S: Euh, du coup moi c'est euh... Pff, scénario, moi c'est ça. Scénario, écriture, mise en ligne...

L: Donc la mise en ligne c'est tout ce qui se fait via l'admin c'est ça ?

S: Ouais. Mise en ligne... Également tout ce qui va être du coup gestion description... Gestion univers, je vais te mettre ça comme ça. Donc l'univers ça va être tous les objets, et toutes les descriptions. Toutes les descriptions des familiers, des lieux, des personnages, euh... Moi j'étoffe tout ça. J'ai plus ou moins de liberté selon ce que Chino a déjà envisagé.

L: Hum, hum.

S: Faut savoir que les personnages moi quand je suis arrivée tout était déjà... Fait. Tout le passif était déjà fait. Donc j'ai pas eu ce travail là, mais je... Je suis libre de revoir certains aspects quand celui-ci me bloque.

L: D'accord.

S: Et, euh... Alors c'est pas officiel parce que Chino reste la directrice graphique. Mais elle me laisse vraiment la liberté de choisir quelle... Quelle ligne graphique j'ai envie d'avoir pour un objet.

L: D'accord ! Ok.

S: Donc euh, si j'ai besoin d'avoir euh... Euh je sais pas, un objet, une peluche. Dans un épisode. Je ne vais pas dire aux graphistes... Enfin je ne suis pas censée dire même si... Il y en a que ça vexe. Euh : « fais moi une peluche ». Je suis censé dire « Ah, écoute j'aimerais bien une peluche, un nounours avec une robe, et machin et bidule ». Parce que je suis en avance sur eux au niveau du scénario.

L: D'accord.

S: Donc moi j'ai déjà fini le scénario qu'ils entament le graphisme parfois. Du coup je ne peux pas me permettre tout le temps de faire euh... Il a pris le « objet à décrire une fois fait ». Je ne peux pas me permettre de revenir, c'est pas dans mes méthodes de travail et j'ai clairement établi ça avec Stéphanie. Je ne voulais pas...

L: Oui, revenir à chaque fois sur les choses.

S: C'est ça. Je reviens pas mal, sur pas mal de choses mais euh... Pour ce genre de détails, ça me fait clairement chier. Et du coup, on est actuellement dans... On teste différentes méthodologies pour éviter de vexer les égos de chacun, ce qui n'est pas... Pas si facile.

L: D'accord. Parce que normalement c'est à Stéphanie du coup de demander aux graphistes « je voudrais ça je voudrais ça » ?

S: Euh non, pas... Enfin, idéalement c'est à elle de passer l'information mais... Le vrai problème est que une de nos graphistes trouve que je n'ai pas ma légitimité pour euh... Pour donner cette ligne directive. Voilà.

L: Mais ça c'est des problèmes de caractère, ça c'est ?

S: Problème d'égo et de caractère. C'est exactement ça, donc maintenant maintenant je donne les ordres et je les file à Chino qui va les donner.

L: D'accord.

S: C'est une petite perte de temps mais... Au moins on a les choses en temps et en heure, c'est ce qui compte et... Moi je... J'en ai rien à faire quoi. Tant que j'ai l'objet!

L: Oui tant que tu as ce qu'il te faut !

S: Euh, je vais te mettre « décident ensemble, ligne directe... Et ligne graphique... induite... Aux épisodes ».

L: Oui, c'est ça en fait, c'est dans l'écriture que du coup les objets se créent et...

S: Voilà. Mais ça ne va pas être que les objets, ça va être aussi des décors. Donc là par exemple c'est moi qui ai demandé d'avoir une forêt. Même si Chino avait aussi dans l'optique d'avoir... Même si c'est elle qui m'a demandé, dans les directives elle m'avait dit : « j'ai envie qu'il y ait une mission avec[???] la madryade », qui est méchante !

L: Ok.

S: Et je créé tout... Tout le pourquoi du comment elle va, ils vont la rencontrer...

L: Oui, du coup il y a peut-être des éléments spécifiques dans le décors qu'il faut.. Savoir inclure... Ok.

S: Et, euh, j'ai à peu près demandé à Mickael ce que je voulais au niveau du décor. Du coup là, la charte que je lui ai soumise c'était de, de me faire trois décors fixes. C'est à dire l'arbre de la

madryade qui, qui serait décliné sous trois formes différentes. Donc c'est beaucoup de travail. Et deux transitions euh... Euh... Particulières puisqu'en fait tu as une forêt qui existe, tu as l'arbre et du coup j'ai besoin de deux transitions, entre les deux.

L: Hum. Ok.

S: Et, au milieu une forêt qui, qui doit être excessivement banale et très interchangeable. Voilà donc ça c'était la direction graphique. Après euh, je ne suis pas un tyran c'est à dire que si... (rires) Si... Voilà, si on... Là il me disait que les transitions ça l'embêtait que ça soit trop statique. Je lui dit « écoute, moi les transitions je les ai pensées pour toi, pour euh... De façon à ce que tu aies une certaine cohérence entre l'ancien décor » et euh, la forêt qui n'est pas statique donc du coup il n'y a pas de soucis. Du coup on s'est arrangés là dessus. Donc j'essaye de combler euh, toutes les volontés des gens, mais c'est vrai que quand j'ai besoin d'un objet qui est comme ça ou d'un décor qui est comme ça, je vais peut-être être plus intransigeante mais... Je vais leur expliquer pourquoi.

L: D'accord ok. Mais Chino m'avait dit qu'il y avait une graphiste en freelance avec qui, ou des graphistes en freelance avec qui elle travaillait. Du coup ils se situent... Ils sont où ?

S: Alors !

L: Sur AS ou Eldarya ceux-là ?

S: L'une des graphistes est sur AS par rapport aux... Illustrations je crois ? Je ne sais plus.

L: Non ce n'est pas grave, je ne me souviens plus c'est pour ça. Car elle m'avait dit mais...

S: Et je sais qu'elle fait quelques tenues sur Eldarya.

L: Ah voilà, c'est ça. Ok, c'était des tenues.

S: Mais euh...

L: Des croquis des choses comme ça ?

S: Voilà, mais du coup ça reste très très flou. Tant que le travail est fait, je n'en sais pas plus. Enfin les, les vêtements ne concernent pas trop ma partie du coup. Je n'ai pas trop mon mot à dire et... Je ne le dit pas. Souvent ça ne me regarde pas ! Et d coup le petit schéma qui va être rigolo. Alors Il y a toujours Chino en haut. Graph... Du coup il y a Chino encore, chez les graphs. Il y a trois pôles, il y a Chino qui va donner, ah je ne sais pas comment t'expliquer ça... Ah je vais te mettre genre « team scénar » ça sera Chino et moi. Ça sera peut-être plus parlant. Team scénar, team graph. Alors... Il y a Chino qui gère, team graph, et team scénar. La team scénar donne des ordres... Entre guillemets à la team graph. Mais dans cette team graph il y a Sinéad et Mika. Mika et la team scénar ont des échanges très... Hors. Parce que moi je peux pas... Un décor entier, je ne peux pas lui imposer tout.

L: Oui.

S: Du coup, je ne décide pas toute seule des décors. Si d'ailleurs e lui dis « je veux ça » il va me dire ok...

L: C'est des directions, puis il reprend, et ça revient ?

S: Oui. Il vient me proposer des... Des sketches, je lui dis ce qui va ce qui va pas. Quand j'ai besoin d'un truc particulier je lui soumetts, lui il me dit « c'est possible », « c'est pas possible », et il y a vraiment un échange. Au niveau des objets, on a pas ce problème parce que, euh... C'est, c'est... Enfin c'est des objets c'est pas l'essence de l'épisode, mais faut que ce soit cohérent. Du coup, c'est plus la team scénario qui va donner la direction à Sinéad du coup. Et Sinéad va devoir faire les objets en conséquence.

L: D'accord.

S: Les objets du coup, par contre, comme il y a deux types d'objets, objets de quêtes et objets de décors. Les objets de décor sont gérés par Mika. Mika du coup qui va avoir l'aprime. Qui va être primordial par rapport à Sinead au niveau des objets de décor.

L: Ok.

S: Parce que les objets de décors, vont être dans. Dans le décor, du coup il faut qu'ils aient un respect spécifique de l'environnement.

L: D'accord. Par rapport aux objets de quêtes.

S: Du coup les objets de quête doivent ressembler aux objets de décor.

L: D'accord, je vois.

S: Et les objets de décor ressemblent eux, aux décors. DU coup c'est plus... Moi je trouve ça plus facile que ce soit Mika qui fasse les objets de décors et après ils disent à Sinéad « tu fais comme ça ». Certes du coup ça manque de créativité pour elle. Mais ce n'est pas ce qu'on lui demande dans son poste.

L: Non, mais graphiste exécutant ça veut bien dire ce que ça veut dire.

S: Faut lui dire ! (rires) Voilà ! Je n'ai que ça à dire, je pensais exactement pareil. Moi quand j'ai fait du graphisme exécutant, je m'exécutais point barre quoi.

L: Oui, c'est comme quand tu es en pâtisserie, tu fais les fonds de tarte ben voilà, tu fais.

S: C'est ça ! Team graph.

L: Ben oui, tu as été commise donc tu vois ce que c'est !

S: Ben oui ! J'avais voulu mettre... Mettre des tomates en espèce de rond comme ça, il ma dit « non faut les mettre comme ça ! ».

L: T'es commise tu fais ce qu'on te dit ! Exécute, exécute !

S: Scénario avec du coup Mika. Qui gagne un peu une étoile en même temps que Chino. Il gagne une étoile dans le sens que... C'est vraiment avec lui et avec Chino que je décide de tout. On est un peu... Sur ce point là on est peut-être un peu excluants de Sinéad, mais euh... C'est assez difficile de travailler avec elle et je pense aussi que c'est difficile de travailler avec moi parce que je suis quelqu'un de très... Très exigeant et très... Perfectionniste, mais en même temps je veux absolument que les choses soient cohérentes entre elles. Je, je suis casse-couille, hein ! Il faut le dire, mais bon. En attendant Eldarya...

L: Mais dans le travail parfois il faut... Quand on est sur des projets avec des collègues...

S: Je ne me mettrai pas d'étoile.

L: D'accord.

S: Euh, pas parce que je me sens égale ou supérieure ou inférieure ou quoi que ce soit à Stéphanie. C'est juste que, dans la mesure où c'est son univers, c'est normal qu'elle me donne des directives.

L: Oui.

S: Mais après, euh... Elle va pas se permettre de, de me dire de refaire tout un épisode si celui-ci est cohérent.

L: D'accord.

S: C'est... Il y a, on a un esprit de travail qui est très conjoint du coup on a pas ces difficultés là de travail. Alors... Team graph du coup... Team scénario... Je préfère mettre par team parce que pour moi juste les personnes ça ne parle pas souvent. Alors ! Par contre oui, là il va y avoir plusieurs flèches. La team scénario... demande... A la team machin en priorité. Et là je sais pas quoi en penser ! (rires) Parce que du coup comme, comme on a pas les mêmes rapports finalement entre les personnes.

L: Oui. Il y a des choses qui diffèrent... C'est pas...

S: Voilà on a pas les mêmes méthodologies de travail. Du coup je vais te les mettre en... Surligné. Parce que du coup comme Chino me laisse de la liberté. Je te met des, une flèche à double sens pour Mika. D'accord ?

L: Oui ! De toute façon j'aurais l'explication dans la boîte donc.

S: Oui. Et du coup... Et... Alors Chino c'est implicite mais on travaille toujours en... En binôme quoi. Objets... Après j'ai aucun sentiment de supériorité par rapport à, aux, à Mika ou à Sinéad, c'est juste que... Ils ont un travail à faire et ils le font point barre. C'est peut-être euh... Je sais que les patrons m'ont dit de mettre de l'eau dans mon vin là-dessus. Mais j'estime en avoir assez mis depuis quelques mois et qu'un moment donné il faut que les choses avancent.

L: Et surtout que vous avez des dead-line de plus en plus courtes ?

S: Non... Pff... On est...

L: Enfin je ne sais pas, mais moi ça me paraît super rapide un mois et demi, pour un épisode...

S: Oui, mais on est plus sur un tranche de deux mois. Deux mois et demi.

L: D'accord.

S: Hum. Après il y a plein de petits graphs que je pourrais rajouter euh... Que dire de plus ?

L: Déjà j'ai pas mal de choses je pense !

S: Oui...

L: Je vois déjà comment ça fonctionne du coup, pour un épisode, qui dialogue avec qui et comment les choses peuvent avancer...

S: Hum... Team graphiste... Là du coup on est... Quatre.

L: DU coup toi tu ne fais plus de graphisme du tout ?

S: Oh ben non, euh de base je ne suis pas censée en faire, euh... Je ne suis pas graphiste du tout moi.

L: D'accord. Ah mais comme tu avais fait de l'art plastique je ne savais pas ce que tu avais fait vraiment...

S: Non, non euh... Quand j'ai fait des graphismes j'ai aidé en fait. J'ai donné des coup de main à Sinead pour des déclinaisons de vêtements pour... Juste avant la sortie d'Eldarya. Et sinon c'était des déclinaisons de vêtements sur Amour Sucré quand je pouvais, quand j'avais le temps quoi.

L: Oui.

S : Euh... Team tout court on est combien ? Quatre ? Quatre. On est neuf...

L: AH quand même !

S: Oui mais on a Sinead, Chino et Madeline qui sont sur une autre équipe. Euh. Je crois que c'est tout, on ne voit pas trop... Je crois que je vais te mettre une flèche, pour Stéphanie Sarah. Ça vaut à la fois pour...

L: Ben pour faire comprendre que... Vous travaillez en binôme ?

S: All. Je te mets all. Ben que ce soit le scénario ou machin... Elle me laisse vachement de liberté mais. Mais quand même il faut que, que l'esprit du scénario reste en cohérence avec e qu'elle voit aussi ; Donc j'essaye de respecter ça.

L: Hum, hum.

S: Je vais mettre du rouge. C'est joli le rouge. Oui, j'aime bien les couleurs ! C'est tout coloré chez moi.

L: Oui je vois ça, non, je pensais à un truc sur le scénario. Donc vous vous connaissiez avant que tu sois scénariste ?

S: Oui.

L: Donc j'imagine que c'est aussi un... C'est aussi pour ça qu'elle, enfin, que tu es passé en scénariste c'est parce que vous saviez que vous sauriez vous entendre sur ?

S: C'est pas vraiment ça en fait...

L: Non, même pas ?

S: Alors pour raconter l'histoire, quand Orlane est partie en fait, euh. Elle nous a fait, « bon ben l'épisode 3 il est fini, je pars en vacances ». Et pendant ses vacances on s'aperçoit que l'épisode 3 il n'est pas fini de mettre en ligne. On se dit ok. Et... Chino regarde, Chino teste l'épisode 3, et elle me dit « la forme convient pas du tout ». Là elle me dit « je vais le réécrire en partant ».

L: C'est quoi l'épisode trois déjà...

S: C'est avec Merry quand il donne le cristal.

L: Ok.

S: C'est juste cette partie là qui était euh... Vraiment très très très courte. Et euh. Du coup elle dit « bon ben je le réécrivais en revenant ». En revenant elle a du s'atteler à l'épisode 23 à l'époque d'Amour Sucré. Et malheureusement elle est restée genre... Une semaine ? Et elle est partie en arrêt dépression du coup.

L: Mince !

S: Et on s'est retrouvés avec... Pas d'épisode 23, un épisode 3 non-achevé avec Eldarya qui devait sortir.

L: Aie, aie aie...

S: Et on voyait Orlane qui ne donnait plus de nouvelles parce que ben... Là j'en parle à titre personnel mais... Elle est partie, elle a donné un arrêt maladie une semaine, et après pendant un mois on a pas eu de nouvelles.

L: D'accord.

S: Mais genre pas d'arrêt maladie ni rien, on ne savait pas ce que...

L: Ce qu'il s'est passé.

S: Et du coup voyant que ben Chino se liquéfiait un peu face à, face à ça. Je lui dis « ben écoute euh »... Il faut savoir j'avais postulé pour être scénariste d'otome games et j'ai pas... Ils avaient pas voulu. J'ai dit « si tu veux moi j'écris ça le temps que vous trouviez quelqu'un le temps que vous trouviez quelqu'un, il n'y a pas de souci moi je te fais la fin du trois ».

L: Tu avais postulé ici ou ailleurs ?

S: Ici. Oui. Et elle me dit « bon ben ok, il n'y a pas de soucis ». Du coup ben j'ai testé, j'ai fait la fin de l'épisode trois ça s'est bien passé. Donc je voyais Orlane qui ne revenait pas donc elle me dit « tu peux me faire l'épisode 4 ? » Et puis de fil en aiguille ben ça s'est fait comme ça. Au début je ne me positionnait pas vraiment en tant que scénariste je, je me... Je me considérais plutôt comme... Le coup de main quoi.

L: Oui, ben oui. Encore une casquette en plus avec tout ce que tu faisais...

S: C'est ça. Et au début c'était vraiment euh... Officieux c'est à dire les patrons le savaient mais on ne l'avait pas concrètement dit, et puis un jour ils sont venus, ils m'ont dit « tu peux faire le scénario... Pour le moment ? ». « D'accord ! » Alors j'étais là « pour le moment, est ce que ça signifie jusqu'à ce qu'on trouve quelqu'un ? Jusqu'à ce qu'on te remplace ? »

L: Ben oui, c'est ça. Ou jusqu'à ce qu'elle revienne, tu sais pas trop...

S: Voilà, je savais pas trop et puis un jour ils ont dit « bon ben c'est toi la scénariste on va te trouver quelqu'un au support ». Ce fut aux alentours de décembre janvier du coup à la sortie d'Eldarya, et... Du coup depuis ce temps je suis officiellement scénariste de Eldarya. Voilà. J'ai abandonné mes casquettes je ne sais pas.. Mes multiples casquettes avec l'arrivée de Madeline, je crois que c'était en mai.

L: D'accord.

S: Donc ça a duré un petit moment mais... Je n'avais pas trop trop le choix quoi.

L: Hum. Donc du coup ta formation, tu n'avais pas de formation... Ce que tu m'a dit jusque là ?

S: De scénario ? Pas du tout !

L: D'accord.

S: Non, non, non, on a pas...

L: Ça a été sur le tas... Ok.

S: Le peu que j'ai fait dans la fac de ciné, c'était pour être histoire... Enfin prof d'histoire du cinéma.

L: Ah oui ! Oui donc tu n'avais pas fait forcément... Focalisé sur l'écriture de scénarios.

S: Non, ça ne m'intéressait pas spécialement, mais...

L: Oui.

S: Les scénarios de films et les scénarios d'otome game c'est pas trop pareil.

L: Non ! Pas du tout !

S: Et, moi je m'intéressais vraiment à l'histoire du cinéma, j'étais incollable là-dessus et... Mon but c'était vraiment de faire un doctorat dedans et...

L: Mais il n'est pas trop tard...

S: Oui.

L: Il n'est jamais trop tard pour sa thèse !

S: Si un jour ça ne se passe pas bien à Beemoov soit je redeviens commis de cuisine pour être cuisiner soit, soit... Faire du cinéma, je ne sais pas. Ca dépendra...

L: De ce moment là ! Tu verras bien !

S: Ou alors je vais travailler pour une autre boîte d'otome games ! (rires)

L: D'ici là il y en aura d'autres !

S: Ah ben il y en a une là, Anticlove.

L: Ah oui c'est vrai il y a... Oui mais Anticlove je ne suis pas fan. Puis de toute façon ils ont changés leur graphismes là, donc j'ai arrêté d'y jouer !

S: Elle est bizarre hein ?! Elle a les penis bizarres ! (rires) Tu vois le personnage...

L: Oui !

S: ... T'as l'impression qu'au lieu que le pubis est ici il est là.

L: Oui, il est tout en bas !

S: Et du coup ça me...

L: C'est perturbant c'est vrai ! (rires) Mais là je ne sais pas si tu as vu récemment ils ont changé les têtes. C'est à dire qu'avant ils avaient mis un personnage entier. Et là ils ont changé juste la tête.

S: Quoi encore ?

L: Oui enfin je ne sais pas c'était il y a... Un mois, un moi et demi.

S: Ah non, j'ai pas regardé il faut que je regarde.

L: Enfin, je sais que je suis arrivé j'étais avec Abdel. Et donc Abdel qui était sur le scénario. Sa peau était comme ça... Mais son visage avait une autre couleur ! (rires) Je me disais mais c'est honteux ! Pourquoi tu fais ça ? Tu n'as pas le droit !

S: Mais je ne comprends pas leur direction artistique. Elle part dans tous les sens. A part pour les décors ou là franchement, on a rien à dire. C'est ça qui nous fait peur ! Si un jour les personnages sont aussi beaux que les décors voilà quoi. Mais après le scénario est un peu...

L: Non, non mais là rassure toi parce qu'ils ont changé la tête de tout le monde, et ils ont fait des têtes moches à tout le monde. Je ne sais pas s'ils se sabotent eux même... Enfin voilà. Il y a Is it Love aussi je ne sais pas si tu as regardé ?

S: Je trouve ça d'une vulgarité sans nom !

L: Ah c'est ce que me disais Cyril aussi, c'est euh... Fifty...

S: C'est du Fifty Shade ! Et j'ai une copine qui y joue et qui poste. Et je lui fais « t'as pas honte de jouer à ça avec euh, avec ton caractère de féministe ? ». Parce que c'est une féministe dans l'âme ! Et le mec il te fait (elle imite une voix d'homme) « Tu vas voir je vais te rouler des mécaniques ».

L: Ah ! C'est exactement ça ! Ils sont flippants !

S: AH genre gros engin (elle imite encore une voix d'homme) « Ah je te parle de ma moto ! » Ah putain j'ai l'impression d'être... (rires) Faut savoir que j'ai un père c'est un gros beauf de village, qui fait de la trompette, qui fait de la chasse bref le truc... Hyper cliché. J'ai l'impression d'être à une réunion de famille !

L: D'accord ! (rires)

S: Ah ! Dès que je fais « Oh mon dieu ! ».

L: Mais moi ce jeu m'a choqué parce que je trouve qu'il est vraiment sur la ligné de ce qu'on a pu voir des otome japonais où t'as vraiment l'image de la femme... Elle est rien quoi, elle est juste un avatar sans ses yeux... Là le fameux avatar sans les yeux ou elle est très standardisée, très...

S: Ben les otome japonais, la femme est pas souvent rien. Justement elle est au centre de tout, tous les garçons sont amoureux d'elle. Bon elle est conne. Mais tous les garçons sont amoureux d'elle, elle est merveilleuse.

L: Je pensais plus aux types où l'héroïne est super conne... Parce que Is it Love...

S: Super conne ça ne me dérange pas.

L: Hum.

S: Parce que le caractère ça permet... De ne pas en faire un trop fort... Mais dans Gabriel c'est tout pour les hommes, alors que d'habitude c'est tout pour la femme. Et il n'y a pas ce sentiment du « Oh je suis aimée de partout ! Mais oh, lequel choisir !! » (rires) On a pas cette sensation de harem, on a plus la sensation d'être en face d'un prédateur sexuel.

L: Tout à fait ! C'est ça ! C'est plutôt cette idée de soumission qu'on retrouve dans des jeux qui sont sur d'autres films.

S: Oui, c'est ça... Et pour avoir vu le film Fifty Shades of Grey.

L: J'ai pas lu, j'ai pas vu...

S: J'ai vu le film pour rigolé et je... J'ai bien rigolé quand même. Il n'y a pas le côté rigolo du cliché du prédateur sexuel. Un moment donné dans Fifty Shades tu vois le gars... Il pop partout ! Elle part en voyage genre à 1000 kilomètres ! (rires) Il pop là-bas quoi !

L: Il pop ! (rires)

S: Les gens ont détesté parce que ça faisait très pervers psychopathe. Moi je trouvais ça hyper marrant quoi. Mais il n'y a pas ce côté là dans Gabriel de ce que j'en vois, c'est juste...

L: Non, c'est très malsain.

S: Voilà, c'est malsain j'ai pas de... J'ai pas d'autre mot. Enfin c'est très joli les graphismes encore que ça ne me plait pas mais...

L: Ah oui, je suis d'accord, les graphismes sont beaux. J'ai fait rire mes étudiantes avec ça.

S: Ils me plaisent pas énormément, je ne sais pas il y a un truc qui me gêne.

L: C'est très occidentalisé.

S: C'est ça.

L: On est plus dans le manga, je me demande si on est encore dans l'otome euh... Vraiment. Je ne sais pas.

S: C'est ça on est plus dans le... Du coup dans le Lovely Juliet que dans le Amour Sucré, et... Il y a une dimension malsaine autour de ce jeu que... Que je ne supporte pas. Je n'y arrive pas et puis, du blabla, mais en plus il y a... On voit que c'est du bla bla pour faire payer quoi. Je n'adhère pas du tout.

L: Oui, d'accord. Je comprends !

S: Voilà, oui.

L: C'est tout ce qu'il y a en France il me semble ?

S: Euh ben après il y a les petits otome games que les gens font... Il y a French Kiss là qui est sorti.

L: Oui ! Il est sorti ça y est ?

S: Oui il me semble.

L: Moi non plus mais...

S: Après j'aime pas Fleur Spada aussi, ses dessins donc c'est peut-être pour ça.

L: Moi c'est le pitch qui m'a un peu mis de côté parce que...

S: C'est très vive la France !

L: Oui ! Je ne sais pas... Et je me demandais mais à quelle cible ils s'adressent ?

S: Aux fans d'otome games.

L: Oui, mais tu es censée incarner une japonaise alors je trouvais ça un peu bizarre. Enfin bon !

S: AH je ne... Je ne sais pas.

L: Je ne sais pas il faudra voir. En plus j'avais regardé les commentaires sur Google Play et j'ai vu qu'il y avait beaucoup de bugs alors je me suis dit, non, avec mon vieux téléphone, ce n'est même pas la peine que j'essaye...

S: J'ai pas trop essayé j'ai vu des images ici et là... Je vais me faire mon café, j'en peux plus. Je le vois depuis tout à l'heure. Tu en veux un ?

L: Euh non, je ne bois pas de café moi. Je bois du thé.

S: Je te fais chauffer de l'eau ?

L: Ben je veux bien, si tu me trouves une tasse ! Dans laquelle je peux boire ? Parce que j'ai l'impression que les gens ont leur tasse, et moi... Je ne suis pas d'ici hein !

S: les blanches là. TU peux les prendre.

L: Du coup je me demandais , tu n'as plus de travail avec le public... Enfin si tu fais encore un peu de forum ou pas ?

S: Au niveau du forum euh... Dans la mesure où j'ai commencé le forum, euh... Que ce soit pour AS ou pour Eldarya, Madeline continue de me tenir au courant des grandes décisions...

L: D'accord.

S: Surtout pour Eldarya, un peu moins pour AS. Mais elle me tient au courant par... Par respect d'ancienneté on va dire c'est pour ça.

L: D'accord. Donc je regarde parce que ça fait quand même une heure qu'on est dessus !

S: Ah oui ?!

L: Oui, donc je regarde s'il me manque des choses. Moi je voulais juste savoir toi, si tu... Tu... Ce que j'ai cru comprendre c'est que tu me disais que tu avais beaucoup de livres, tu lis beaucoup, tu t'inspires beaucoup de trucs ?

S: Oui. Ben en fait on a avec Chino on a un point commun. On a pas mal de points communs au niveau de nos préférences fantastiques.

L: D'accord.

S: Que ce soit ben le fait d'aimer les créatures fantastiques mais également... On aime bien les enquêtes un peu glauques... Pierre Bellemare...

L: Ah ! Les Enquêtes Impossibles !

S: Voilà !!

L: J'adore ce truc !

S: Et les trucs de fantômes, c'est un truc qui nous... Qui nous rapproche vachement et du coup, on puise vachement nos inspirations dans ces choses là qu'on aime bien.

L: D'accord !

S: J'ai quand même ma petite... J'ai mon petit ballot de connaissances !

L: Ben oui ! Parce qu'en plus si tu es uneoureuse du cinéma, de l'histoire du cinéma tu dois avoir vu plein plein de choses donc... Je pense que tu as un bagage, un bagage assez conséquent.

S: Ben c'est surtout que je lis... Je lis beaucoup d'héroïc-fantasy...

L: D'accord. Qu'est ce que tu as lu ?

S: Oh ben les classiques, le Seigneur des Anneaux. Les trois lunes de [???] D'[??ange?]. Je ne sais pas si tu connais cet auteur ?

L: Non, je ne connais pas.

S: Un couple d'auteurs français qui est très intéressant et j'adore ! Euh après des trucs genre Maxime Chattham.

L: D'accord. Donc ça je vois mais je n'ai pas lu. On le voit parfois à la fnac.

S: Après euh... JE suis très très fan de lectures pour adolescents.

L: D'accord !

S: Harry Potter, Percy Jackson, Hunger Games...

L: AH oui !

S: Divergente, etc...

L: Oui, ben je les ai tous lus aussi t'inquiète. Sauf pour Percy Jackson.

S: Je ne sais pas mais... La lecture pour Adolescents me fascine. Je trouve ça tellement féérique, magique... Et du coup je découvre de nouvelles bêtes et je vais chercher.. « Ah qu'est ce que c'est que ça et tout ? ». C'est peut-être aussi pour ça que j'aime bien écrire pour Eldarya.

L: Oui, c'est ce que je me dis, parce que du coup c'est la cible. Si tu connais bien la littérature adolescente ça marche bien... Ok ! Yes ! Ça me conforte dans mes idées !

S: Ah ! De quoi ?

L: ça me conforte dans mes idées sur la circulation de la culture, sur l'idée que l'auteur en fait est aussi pris dans cette circulation qu'il va renvoyer dans sa création etc. C'est, c'est tout à fait logique, mais c'est pas facile à prouver en fait.

S: Après, concrètement, pour être franc, outre le fait que je lis beaucoup... Les lectures adolescents ça date de, c'est dans les cinq dernières années. Mais ma culture autour de ça me vient des jeux vidéos.

L: Ah oui ben j'imagine qu'avec ta collection de RPG...

S: Ah ben c'est ça en fait. Et euh du coup je me suis ouverte à plein d'univers que ce soit euh... Euh je me suis ouverte par exemple à la mythologie nordique grâce à un jeu vidéo.

L: Hum !

S: Un peu plus...

L: Valkyrie Profile ?

S: Oui ! Valkyrie Profile, exactement ! (rires)

L: Il faut que j'y joue, à l'époque j'avais pas la PS2.

S: C'est trop bien !

L: C'était à mon copain de l'époque la PS2...

S: AH je vois.

L: Donc je l'avais vu jouer rapidement à Valkyrie Profile, ça m'avait l'air génial. Et là il faut que... Et puis là je me suis dit je vais les reprendre.

S: Mais du coup Cassandra elle doit te paraître atypique comme profil ?

L: Tout à fait ! Oui c'est super intéressant.

S: Parce que elle, elle n'a aucune culture là-dedans.

L: C'est ce qu'elle me disait oui. Mais c'est rigolo ça donne quelque chose de totalement différent.

S: Ben heureusement je pense !

L: Mais autant elle peut écrire pour Amour Sucré, mais je ne sais pas si elle aurait été aussi à l'aise sur Eldarya, parce que c'est des univers dans lesquels il faut vraiment s'adapter, il faut connaître.

S: Tout comme moi je n'aurais pas pu écrire du Amour Sucré. JE.. Non ! Sucrette est trop niaise déjà, alors qu'Erika elle est...

L: Ah oui on a un personnage totalement différent... C'est vrai. Entre les deux c'est...

S: Ben je ne sais pas, je n'arrive pas à combler, j'ai le sentiment de... D'incapacité à combler la demande du public par rapport à Erika. Ils la veulent plus mature, donc je la fais plus mature, mais finalement elle est trop insupportable... Du coup je l'adoucis, et finalement ça va pas. Je ne sais pas quoi faire pour Erika.

L: Je pense que tu... Peut-être juste faire ton truc. Et puis après tu... Tu auras toujours des gens. Des qu'il y en a qui sont satisfaits tu la partie insatisfaite qui va s'exprimer donc tu auras toujours... Ce n'est pas représentatif.

S: Là ce qu'on dit avec Chino, c'est que on la laisse encore un peu sous pression parce que bon ben, officiellement elle est arrivée depuis un mois deux mois peut-être à tout péter. Donc... Moi je sais pas quand je suis arrivée les deux premiers mois à Beemoov, j'étais pas bien quoi ! Sous pression, et du coup j'ai commencé à relâcher un peu plus tard et... C'est ce qu'il va se passer avec Erika aussi elle va commencer à être plus cool. Plus détendue.

L: D'accord. Je dis Erika, mais Erika c'est euh...

S: C'est le nom du personnage.

L: C'est le nom du personnage... Voilà. Pendant un moment j'ai eu un doute.

S: Sucrette c'est Lynn.

L: Oui, c'est Lynn.

S: Mais j'ai l'habitude de l'appeler Sucrette.

L: Je préfère Sucrette aussi.

S: Ouais mais on va pas dire Eldaryene quoi !

L: Non ! C'est pas terrible ! Eldariette ? Non, c'est pas terrible non plus.

S: Eldariette ! Oh non !

L: Dariette ? (rires)

S: Dariette ? Ah Daria ! Ah mais on a déjà une Daria. Ben je sais pas !

L: Ben merci ! Je crois que là j'ai un peu de tout.

S: Oui ?

L: Je j'ai pas envie de te prendre trop de temps, je ne sais pas si tu aurais envie de discuter d'autres trucs après.

S: Ben disons... Ben là tout de suite j'attends la sortie de l'épisode, enfin de l'événement d'Halloween donc j'ai encore un peu de temps je pense.

L: Ok. J'ai commencé à l'épisode... Regarde... Moi je pensais sur la construction de l'univers, les choix, contraintes qui peuvent survenir sur la mise en place. Mais bon là c'est parce que tu me disais que vous étiez très... Il n'y a avait pas de contraintes officielles que vous vous mettiez avec Chino ou de choix, ça se fait vraiment... Au feeling donc pour moi, c'est... Pour moi c'est pas mal.

S: Ben on essaye de... Elle essaye de ne pas brider ma créativité.

L: Voilà c'est ça.

S: Mais ça reste mon garde-fou parce que moi j'ai tendance à partir très loin. Je... peux partir mais vraiment, vraiment, vraiment trop loin ! (rires) Je lui ai demandé à ce qu'on fasse un portail de dimension temporelle pour retourner dans le passé, mais elle veut pas !

L: Ah je comprends !

S: Je voulais qu'on fasse une porte des étoiles.

L: Oh yes !

S: Mais elle veut pas... Mais on va réussir à la caser. Je ne sais pas comment. Il y a des fois aussi où j'arrive à caler mes petits trucs comme ça mais...

L: Un peu juste.

S: Oui.

(Fin de l'entretien)

(On discute, je finis par relancer l'enregistrement sur un point intéressant)

S: Sur les déplacements, on essaye d'avoir des déplacements réguliers, mais que ces déplacements ne semblent pas faits pour payer. Donc ça c'est quelque chose qui... Qui est difficile à contenter. J'ai tendance.

L: Et tu arrives à travailler du coup avec Cyril ?

S: Ah oui, oui oui ! Impeccable là-dessus. J'ai fait des épisodes trop... Trop gratuits on va dire.

L: Oui.

S: Et là le dernier épisode on a du vraiment mettre... Masse de pourcentage d'apparition et... J'ai du être un peu moins exigeante sur euh, certaines, certaines optiques, parce que le premier test on tapait à 4000 mana.

L: D'accord et euh... ça me paraît énorme ?

S: La base c'est 2250.

L: D'accord ok ! Ok.

S: Voilà ! Et juste avant de commencer mon test je lui dit par chat « bon, je vais commencer tester l'épisode là, vu comme ça j'ai peur qu'il ne coûte pas assez cher. Tu me diras » (rires). 4000 mana ! 4000 ! Je ne sais pas comment j'ai fait ! Parce que moi je l'avais testé hein... AH oui c'est ça je l'avais testé et j'étais tombée à 1800 et à 2000, mais je connaissais le truc par cœur.

L: Mais tu connaissais le ! Ben oui, c'est ça.

S: Et du coup voilà, c'est Maël qui l'a testé et qui me sort 4000 mana. Il re-teste, 4000 mana ! Oh c'était l'angoisse totale. Comment faire, moins cher ? Mais sans... Sans bouger les trucs. Et du coup ça va on talonne à 2100 mana, c'est...

L: C'est bien ?

S: Oui. Oui. C'est à peu près la moyenne qu'on espère.

L: Ok, d'accord. Parce que moi je ne les ai pas les manas là...

S: Ben on a calculé que par mois... SI ça sort tous les deux mois et en gros tu peux accumuler 3000 mana si tu fais les épisodes au jour le jour quoi.

L: Oui.

S: Sans nourrir ton familier, donc sans faire les mini-jeux.

L: Oui, ce qui est bien.

S: Ton familier, tu fais les mini-jeux, tu as de l'argent en plus. Oui, donc... Il faut être un peu plus actif je pense sur le jeu.

L: Nourrir le familier fait récupérer de la mana ?

S: Ben en fait ton familier ça coûte on va dire maximum 50 mana de bouffe, sauf que grâce au familier tu peux faire les mini-jeux. Que tu ne peux pas faire sans lui.

L: Oui... Ah oui, si jamais il est dans son œuf.

S: Eh oui !

L: D'accord. AH oui je ne lui donne à manger que tous les dix jours je crois, un truc comme ça...

S: Et du coup... C'est déjà ça ! Et tu coup tu peux facilement faire tes manas et après, c'est juste que tu ne peux pas t'habiller quoi.

L: Oui, c'est vrai que je ne m'habille pas.

S: Mais Eldarya n'a pas du tout la prétention d'être Ma Bimbo au niveau de l'habillement donc c'est juste un surplus.

L: D'accord, ok.

(Thomas rentre chercher les posters)
Fin de l'entretien

12 Sinéad

Entretien Beemoov

Jeudi 29 octobre, 11h20

Sinéad – Graphiste / Illustrateur exécutif

Leticia : Hop, j'enregistre ! Parce que tu vois du coup j'ai ma grille. Donc c'est vraiment, un guide plus qu'autre chose. On ne va pas forcément faire toutes les questions car ça dépend des gens aussi. C'est adaptable on va dire !

Sinéad : Ah d'accord.

L: Et puis ben moi je voulais savoir déjà... Donc je vais commencer par te poser des questions sur toi, sur ton parcours, ta formation... Ton boulot, ce que tu fais ici. Après peut-être un peu plus des jeux, du jeu. Et après en général avec ça on a des ressources pour la discussion, on voit ce qui émerge on voit où... Où ça nous emmène.

S: D'accord ok !

L: Voilà, donc toi ton prénom c'est...

S: Sinead... Donc S I N E A D.

L: Je ne l'avais jamais entendu prononcé avant d'arriver ici. Et donc tu es... ton rôle ici c'est ?

S: Euh, graphiste.

L: Graphiste...

S: En fait il y a deux, il y a graphiste et illustrateur exécutif. Donc des fois il y a ça de noté sur les papiers...

L: Ca dépend des fois ?

S: Oui.

L: D'accord.

S: Mais ça revient un peu même c'est...

L: Ok. Et alors comment tu es arrivée ici du coup ? Quelle est ton expérience, formation, parcours ?

S: Alors euh... En fait j'ai toujours voulu bosser dans le dessin. Sauf que... Je savais que c'est hyper bouché comme milieu, ce n'est pas évident de se trouver une place. Du coup ce que j'ai fait c'est que j'ai essayé de bifurquer dans ma formation pour essayer de m'en rapprocher et de faire quelque chose qui me plairait... Qui me plairait tout autant. Donc je suis partie sur une formation de design graphique en fait, aux beaux-arts de Caen. Donc j'ai fait trois ans là-bas, après j'ai fait une licence professionnelle à Rennes. Donc ça me rapprochait de ce que j'aimais mais après ça partait plus dans la publicité, faire des flyers...

L: Oui.

S: Des affiches euh...

L: AH oui.

S: Donc c'était un peu différent, et... Je connaissais quelqu'un e fait qui travaillait dans la boîte et je me suis dit bon ben je vais tenter ma chance on ne sait jamais si ça se trouve ils ont besoin d'un graphiste euh... Pour faire des bannières ou ce genre de choses.

L: Hum, hum.

S: Et du coup j'avais fait un... Une lettre de motivation sous forme de dessin animé et du coup... Ils ont adoré quoi, et très vite j'ai été prise en... J'ai été prise en CDD pendant quelques mois, et... Ben du coup je suis restée. Depuis je suis restée.

L: D'accord. Tu es toujours en CDD ou du coup tu es passée ?

S: Je suis en CDI.

L: Tu es en CDI, cool !

S: Tu devrais peut-être mettre pause, je vais chercher mon thé vite fait.

L: Vas-y ! Vas chercher ton thé !

S: Une longue journée nous attends.

L: Une longue journée ?

S: Ben avec l'évent qui sort toute la semaine...

L: Hum ! Ah c'est ça que me disait Sarah, je comprenais pas. Elle me disait « j'attends la sortie Halloween » et moi...

S: Madeline elle va avoir... AU support...

L: D'accord ! Ah oui donc je ne verrais peut-être pas Madeline cet après-midi.

S: Ben faut voir, normalement il n'y a pas de raison que ça se passe mal...

L: Oui, mais j'imagine qu'elle va être au taquet pour... Pour voir les choses. Ok !

S: Les joueuses elles sont... Elles sont au taquet aussi ! S'il y a un souci, t'inquiète pas elles vont te prévenir.

L: Ah oui ! Ça m'étonne pas

S: Et après si tu fais rien... Whou ! Whou ! (rires) ça vient ouin ouin sur le forum.

L: Donc cet après-midi c'est Eldarya, et celui d'Amour Sucré il est déjà sorti c'est ça.

S: Oui.

L: En ce moment j'ai pas... En ce moment je ne suis pas chez moi, donc du coup je n'ai pas regardé ! Honte à moi ! (rires)

S: Oh, il y a des trucs bien sur AS et il y a eu quelques bugs mais... Il y a toujours des gens qui vont se plaindre des prix... Ou des tenues qui plaisent pas ou... Elles sont jamais contentes quoi.

L: Oui, mais là l'événement... Moi j'ai trouvé que c'était un truc de malade par rapport... Par rapport à ce qu'il y a eu avant... J'ai trouvé que c'était super quoi !

S: Ah non, au début le mini-jeu il buguait.. Et pareil on a peur des réactions « oui, vous nous ressortez la même chose que l'année dernière... ».

L: Ah ben là pas du tout pour le coup c'est totalement...

S: Alors. Du coup je ne sais pas où on en était.

L: Sur ton parcours, tu m'as dit quand tu avais été embauchée. Et que tu étais en CDI à présent.

S: Oui. Du je suis, ben ouais ben voilà du coup je suis en CDI et je me plais bien... Je me plais bien dans la boîte il y a une bonne ambiance, j'aime bien ce que je fais, et euh, j'ai de plus en plus de... Comment dire... Au début, ben parce que je travaillais sous les ordres de Chino en fait.

L: Hum, hum.

S: Au début elle était très, euh, comment dire... Elle avait peur de déléguer certaines choses et plus ça va plus je pense qu'elle a confiance euh... en moi aussi et, plus je l'aide sur différentes choses. La dernièrement j'ai modifié des wip que, enfin des choses que je faisais jamais pour les illus avant...

L: Des wip, c'est euh ? J'ai fait arts plastiques trois ans mais...

S: Alors, en fait c'est euh... Dans une illustration pour les différentes étapes... On commence par le brouillon, donc on peut montrer des wip, c'est les work in progress.

L: D'accord.

S: Donc quand tu vois un wip d'une... Ben d'une illu, c'est vraiment le work in progress de l'illu.

L: Ah c'est ça ! W. I. P... J'avais vu le terme...

S: C'est ça, et en fait que le wip est fait euh, elle fait le line. Donc c'est tout le... Tout le line art du dessin. Après ce qu'elle me fait c'est qu'elle m'envoie le line et moi je lui fait les aplas. Comme ça après elle n'a plus qu'à faire la colo sans avoir... Sans regarder si ça dépasse ou pas quoi. Donc ça lui permet d'aller beaucoup plus vite et de... Fin après on va beaucoup plus vite sur les déclinaisons puisque une fois que le line est terminé et que, que la colo est terminée pardon, je récupère encore les illustrations pour repasser derrière pour faire les déclinaisons des cheveux et euh, des couleurs des yeux. Donc euh, elle fait les colos des trois, trois cheveux et des yeux, et je repasse dernière pour faire toutes les déclinaisons possibles...

L: D'accord.

S: Les illustrations, des fins d'épisode...

L: D'accord ok ! Je pense qu'on va en reparler un petit peu de ce genre de choses.

S: Ok !

L: Donc ça c'est ce que tu fais ?

S: Oui.

L: Tu fais donc l'aide avec Chino, et sinon, j'ai cru comprendre... Donc tu t'occupes, des déclinaisons, des objets... Et il y a autre chose ?

S: Euh, les expressions des personnages aussi.

L: Ah oui hier, je t'ai vu travailler.

S: Euh, il y avait, qu'est ce que je fais d'autre... Ben je fais plein de petites choses à gauche à droite.

L: D'accord. Et t'es sur deux jeux c'est ça ?

S: Et je suis sur les deux jeux oui. Euh, qu'est ce que je fais d'autres ? Ben oui tous les items, euh, je fais les fonds, enfin je prépare tous les équipements genre les images de fond, les fonds des familiers aussi. Euh... Et c'est tout... Et des fois il y a des bannières à faire, ben je m'occupe aussi des bannières sur Eldarya, sur Amour Sucré ça a été récupéré par l'équipe marketing.

L: D'accord.

S: Mais sur Eldarya, comme c'est un système, un système différent, faut préparer juste le carrousel et le texte est mis en page directement sur le site, c'est moi qui m'occupe aussi de faire les... Les images des carrousels et des petits headers des épisodes.

L: D'accord ok. Les carrousels c'est ?

S: Oh les carrousels c'est la petite... C'est un espace en fait où il y a des... Des bannières qui défilent.

L: Ah d'accord ! Ça s'appelle comme ça...

S: Et comme ça tourne en fait, ça s'appelle un carrousel. Voilà c'est...

L: D'accord. Je vois ce que c'est.

S: Ça permet de mettre plusieurs bannières et que, euh, enfin ça défile, tu as toutes les informations qui... Enfin c'est plus dynamique, c'est plus sympa quoi !

L: D'accord. Ok.

S: Donc voilà.

L: Et, du coup tu es là depuis quand en fait sur les jeux ?

S: Alors je suis là depuis Avril, ben de l'année dernière... 2014...

L: Ok...

S: Donc gros vide ! Oui, je suis là depuis Avril l'année dernière.

L: D'accord, donc il y avait quelqu'un avant qui avait... Tu reprends du coup un travail sur Amour Sucré.

S: Oui.

L: Et par contre sur Eldarya ?

S: Sur Eldarya, il est sorti juste après que j'arrive, enfin quelques mois après que j'arrive, donc il y avait tout le rush, des items à faire des déclinaisons à faire aussi. Donc euh, oui là, j'ai vraiment commencé avec l'équipe euh... L'équipe les dessinait en fait, pour toutes les... Toutes les euh, tout le contenu.

L: Ok.

S: Et la personne que je remplaçait en fait elle s'occupait uniquement des décors sur Eldarya apparemment. Elle avait fait des déclinaisons de... De cheveux aussi, du coup là j'avais refait, j'avais tout refait. Donc c'est Mika qui a repris le flambeau pour les décors. Donc voilà.

L: D'accord. Donc j'imagine sur Amour Sucré tu reprends du coup des choses qui ont déjà été faites ? Pour les expressions, tout ça ?

S: Certaines choses oui ! Alors oui, pour les expressions, bien je m'inspire de ce que... Ben du style de Chino parce que... C'était ça le plus dur, c'était de trouver...

L: C'est elle qui a fait les personnages du coup ?

S: Oui, c'est elle qui fait les personnages. Certains c'était fait d'après des concours, certains pnjs genre euh... Ben genre Capucine, c'était un concours de dessin en fait.

L: Ah ! D'accord.

C: Pour créer le personnage.

L: Ah je me disais bien que j'avais vu passer des dessins des filles. Plein de dessins, et je me disais, mais elles sont fans à ce point des personnages ?

S: Ben après il y a énormément de fan art derrière donc... Je pense que ce que tu avais dû voir c'était des fans art, puis-qu'après c'était des design complètement différents qu'elles proposaient pour les personnages. Donc c'était un concours de design, de chara-design en fait.

L: D'accord ok !

S: Et euh, et du coup oui, il a fallu que je m'inspire euh, très fortement du style de Chino pour pouvoir rester fidèle à ses dessins pour pouvoir rester fidèle à sa façon de dessiner pour pouvoir faire les expressions.

L: Hum.

S: Et du coup oui je, je fais beaucoup de bidouillage sur les dessins pour pouvoir faire les expressions. Les expressions des nouveaux persos ou des...

L: Oui, parce que j'ai vu qu'il y avait eu beaucoup de nouvelles expressions dans les derniers épisodes, ça commence à...

S: Oui, on essaye de faire de plus en plus d'expressions pour que ce soit plus dynamique et...

L: Oui, j'aime bien.

S: Et du coup oui ça rend les choses plus vivantes et même les joueuses elles ont été agréablement surprises, elles ont bien senti la différence, et je pense le fait que Chino ait quelqu'un qui peut l'aider pour ça, ça la soulage de beaucoup de choses et du coup ça nous permet de ;.. De beaucoup développer euh, cet aspect là aussi.

L: D'avoir du temps du coup pour que Stéphanie fasse d'autres trucs, et développer peut-être d'autres choses aussi à côté.

S: C'est ça. C'est pour ça aussi qu'il y a beaucoup plus de tenues pendant les événements, donc c'est... C'est vrai il y en a de plus en plus.

L: Tant mieux ! (rires) Ah ben je joue, donc forcément. Je ne joue depuis pas très longtemps, je joue depuis.... juin je crois. En fait c'est mon directeur de thèse qui m'a conseillé de jouer à Amour Sucré...

S: D'accord ! (rires)

L: Mais, du coup avant d'arriver tu connaissais le jeu ?

S: Ben je connaissais un peu le jeu. Je l'avais découvert euh... ben sur la page de dessins de l'amie que j'avais ici qui travaillait... Ben qui est partie juste après que j'arrive. Et en fait je ne comprenais pas trop, elle en parlait beaucoup. Et euh... Enfin je ne savais pas qu'elle travaillait vraiment dans une entreprise de jeu vidéo, j'avais l'impression qu'elle se faisait des petits scénars comme ça... (rires) Je ne connaissais pas du tout, enfin je comprenais pas quand elle en parlait je ne connaissais pas ! Donc j'ai essayé je me suis dit « bon ben je vais voir de, de quoi ça parle » et je me suis dit « ah oui d'accord ! Oui elle travaille dans une boîte de jeu vidéo, classe ! ». Et c'est ça, c'est... C'est un rêve de jeune fille c'est... Un rêve de gamine même. C'est assez chouette. Oui, elle était scénariste en fait... Sur Amour Sucré avant que Cassandra ne prenne la relève.

L: Ah mais c'est... Sally ou Orlane ? Les deux !

S: Oui, les deux. Orlane et Sally-anne sur facebook.

L: D'accord.

S: Donc voilà. Et euh, ouais du coup j'ai testé le jeu, j'ai découvert euh... Enfin je trouvais ça super mignon, et voilà j'ai... Du coup c'est pour ça j'ai gardé ça en tête pour plus tard. Je ne savais pas du tout que je finirais là quand j'ai testé, c'est super rigolo maintenant mais... Voilà.

L: Et tu jouais ? Tu étais joueuse où ?

S: Oui.

L: D'accord, aussi. Ce n'était pas donc uniquement le dessin.

S: Non, ce n'était pas uniquement le dessin... Ben je me suis un peu calmée niveau jeu vidéo, j'arrive moins à m'accrocher.

L: C'est normal...

S: mais après ça dépend, ça dépend des jeux enfin... Enfin je me suis rendu compte que j'ai complètement changé de style de jeu, à l'époque j'étais complètement sur les MMO, World of Warcraft et compagnie. A une époque j'ai eu ma bonne période League of Legend aussi...

L: Les classiques quoi !

S: Et puis ça a évolué, League of Legend ça m'a... ça a fini par me saouler, enfin je m'en lassait très vite en fait. Et ben là je me suis mise sur console sur la wii U, et puis il y a Splatoon qui me prend beaucoup de temps et que je surkiffe !

L: AH j'ai vu le pack, j'ai pas le wii U, mais j'ai vu le pack Splatoon et Mario Kart et je me disais « hummm ».

S: Ah il est pas mal en plus ! Franchement ils mettent les deux meilleurs jeux...

L: Oui.

S: Splatoon c'est vraiment cool. Franchement ils ont vraiment bien fait ça. C'est... euh... Non, c'est vraiment chouette, c'est vraiment bien fait sur plein d'aspects, c'est beau...

L: C'est quoi comme jeu ? On dérive un peu mais c'est normal.

S: Euh, en fait c'est un jeu... Tu as deux équipes qui s'affrontent sur une carte. Le but du jeu c'est de recouvrir le plus de carte possible avec ta peinture.

L: Ah ! Cool.

S: Donc c'est... C'est assez fun et le truc c'est que avec les armes que tu utilises pour recouvrir la map tu peux aussi tuer les gens de l'équipe adverse. Pour les envoyer à leur base pour qu'ils repopent au bout de quelques secondes.

L: D'accord !

S: Et du coup ça part dans tous les sens ! Il y a des bombes qui partent des... Enfin c'est.. C'est génial.

L: Donc ça se joue en ligne ?

S: ça se joue en ligne oui.

L: Ok !

S: Donc c'est vraiment bien fichu, et il n'y a aucun moment où tu vas t'ennuyer puisque même quand tu attends que des gens arrivent sur ta partie ben tu as un mini-jeu sur ton pad et tout, non c'est... C'est vraiment bien fichu et... Et ils entretiennent la vie de la communauté assez bien puisque tu as des festivals assez fréquemment.

L: Oui.

S: Et du coup ça, ça force les gens à venir se connecter et faire gagner leur, leur clan. Ben c'est un peu comme les gardes sur Eldarya quoi.

L: Ah oui, c'est ça ?

S: Ben c'est, c'est vraiment bien vu sur beaucoup beaucoup d'aspects quoi. Et les pages facebook sont très, sont très actives aussi donc euh...

L: Ok.

S: C'est plutôt sympa.

L: Et du coup, au niveau des jeux de drague par contre, tu joues plus à ce type de jeu et c'est juste à Amour Sucré que tu jouais ?

S: Juste Amour Sucré, j'avais testé certains jeux mais euh...

L: Français, anglais, japonais ?

S: Mais c'était différent. Non c'était... Non, puisqu'en France il y a vraiment, il y avait vraiment que Amour Sucré à l'époque quand j'ai essayé. J'avais essayé un ou deux à l'époque qui avaient été traduits en anglais. Enfin c'était des jeux japonais qui avaient été traduits en anglais, et euh... En fait c'était vraiment trop cliché pour le coup enfin c'est... Non, j'arrivais pas... J'arrivais pas à accrocher. Amour Sucré c'est encore... Comment dire c'est une gamine qui est au lycée, c'est une histoire qui aurait pu arriver à n'importe qui, je veux dire on peut plus s'identifier à elle. Dans les jeux japonais tu as plus l'impression de te retrouver dans un harem avec des mecs qui sont magnifiques autour de toi, tu as l'impression que tu n'es là que pour les mecs, qu'il n'y a aucun prétexte c'est...

L: Tu te souviens de ce que tu avais testé ?

S: Oh je ne me souviens plus des noms... Mais c'est euh... C'était trop edulco... Édulcoré, euh...

L: Édulcoré !

S: Édulcoré ! Enfin c'était vraiment trop cliché et euh...

L: Téléphone ou console ?

S: Téléphone oui.

L: Téléphone, ah oui d'accord... Ok je vois...

S: Et c'était cette manie de, de la femme objet, là c'était vraiment trop trop marqué, et là ça me... Ça me choquait un peu.

L: Oui.

S: Mais au japon ils ne sont pas, ils ne sont pas choqués par ce genre de choses je trouve, enfin on retrouve ça dans les anime, dans les jeux. Ici ça commence un peu à râler pour ce genre de, ce genre de jeu quoi.

L: Oui ?

S: Enfin quand tu vois que...

L: C'est des jeux qui ne percent pas ici...

S: Et quand tu vois les... Les dramas que ça fait quand il y a des nanas qui sont en toutes petites tenues dans les jeux vidéos et ça ne choque personne ! Et euh, tout de suite il y a Square Enix qui sort un jeu avec un mec dans une tenue hyper sexy, très proche du corps. Là tout de suite les mecs ils râlent, on change le design ! (rires) Enfin voilà quoi au bout d'un moment il faut un entre deux ! Si tu changes les mecs, il faut aussi penser aux nanas qui n'aiment pas forcément jouer des nénettes avec un petit bout de métal sur les nichons pour armure ! (rires)

L: C'est ça ! On a un petit peu la même problématique dans World of Warcraft, c'est à dire il y a les armures des hommes...

S: Oui !

L: Et dès que tu passes la même armure sur une dame !

S: Ah sur une nana c'est...

L: Y'a plus rien !

S: Pfiut ! Y'a plus rien oui.

L: Oui, tout ce qui recouvrait l'homme, et ben il n'y a plus que deux pauvres trucs sur les seins, c'est...

S: Oui. Non mais c'est, moi ça commence à m'énerver en fait, pourquoi cette différence là entre les filles et les gars ? Et après on s'étonne que les filles, et bien elles se font harceler facilement en jouant aux jeux vidéo. Moi je me suis pris des remarques à la con.

L: Ah ben oui si tu as joué sur les jeux en ligne, bien sur !

S: Et il y a un mec qui m'avait demandé une fois : « mais tu es une fille ? Mais pourquoi tu joues ? »

L: Pourquoi tu joues carrément !

S: « Mais t'es con ou quoi ? » Non, mais tu as des mecs comme ça.

L: Tu peux tomber sur des gros lourdos...

S: Ah tu peux tomber sur des gros abrutis oui !

L: Surtout sur les jeux en ligne, ce sont des jeux qui souvent à cible masculine pour le coup...

S: Et sous l'anonymat...

L: Alors qu'ils y a beaucoup de filles dessus !

S: Oui, et les mecs ils... Ils se laissent... Ils se laissent aller, quoi. T'es une fille, ils en ont rien à faire ils t'insultent, non c'est... C'est un peu lourd de ce côté là.

L: Oui. Et ça tu l'avais retrouvé sur Wow ? Sur LoL aussi peut-être ?

S: Je l'avais retrouvé sur LoL aussi. Beaucoup sur LoL. Parce que LoL ben c'est un jeu gratuit... Donc euh... Le public est plus... Ben c'est les kékés qui y jouent beaucoup.

L: Puis à la limite sur WoW il y a une persistance sur la communauté, les joueurs que tu retrouves... Enfin plus maintenant, mais au début c'était...

S: Oui au début c'était plus sympa sur Wow mais c'est vrai que ça se dégrade beaucoup. Enfin le jeu devient de plus en plus facile, j'ai un copain qui, enfin mon copain joue... Joue depuis très très longtemps à Wow !

L: Ben 10 ans... 10 ans WoW !

S: Oui, il joue depuis quasiment le début de WoW, il était dégoûté de ne pas avoir gagné la statuette parce qu'il a commencé quelques mois après qu'ils prennent en compte le truc... Parce qu'ils avaient fait un cadeau hyper collector !

L: Oui... Je me souviens oui ! Oui... J'avais commencé au bon moment, seulement. Pendant les vacances j'arrêtais l'abonnement pour économiser deux mois ! Du coup la statuette, pfiut.

S: Ben Albin, c'était un peu ça, lui il avait arrêté pendant... Mist of Pandaria, puisque l'extension là ça l'avait saoulé. Et il a repris juste après et... Là il reste bien dedans ! Mais même moi j'ai remarqué que le jeu... C'est devenu de plus en plus facile pour atteindre le plus de monde possible, du coup c'est... Ça a perdu en... Bon après il y a énormément de contenu, Blizzard ils sont super forts pour ça, enfin ils te sortent des mini-jeux à la con. Oui ben tu te fais chier, tu as un pokémon dans... Tu peux aller capturer les petites créatures ! Enfin c'est, c'est super drôle ils ont un bon humour j'ai blizzard, après le jeu j'accroche plus.

L: Hum, c'est ça...

S: Des fois j'ai des périodes je m'y remet.

L: Oui, j'ai un peu le même symptôme, puisque mon copain y joue encore. Parce que lui ben, on a la guilde, c'est vrai que c'est plus se retrouver avec les gens, faire des petits trucs. Puisqu'ils proposent du contenu soit difficile soit très facile, donc eux, ils font des petits trucs comme ça de temps en temps. Et c'est facile et c'est vrai que ça ne permet pas de se réengager dans un autre jeu... C'est une autre question encore ! On peut dériver beaucoup avec tout ça. (rires) Bref ! Et par contre tu lisais des mangas, des anime ?

S: Oui! Beaucoup.

L: Oui, donc tu étais déjà bien au fait du graphisme ?

S: Ah oui j'étais à fond, même au niveau du dessin. Ce que je faisais c'était très manga oui.

L: Et qu'est ce que tu faisais ?

S: Oh ben j'ai toujours dessiné beaucoup de manga, même au collège, mon style c'est style manga parce que j'ai... J'ai craqué sur ce style là, je trouvais ça trop beau.

L: Comment tu écris ça ?

S: Euh, Manga. m... a, n, g, a.

L: Oui, mais tu m'as dit quoi ? Simo manga ?

S: Non style manga !

L: Ah style manga ! D'accord. Ça je connais ! (rires).

S: Non, oui, non. C'était juste le style manga qui euh... Qui m'avait, qui m'avait beaucoup charmé et j'ai découvert plein d'amies, et du coup forcément ça m'a inspiré, et euh... C'est ça qui est rigolo c'est que... Enfin, moi je le ressent moins maintenant puisque... Au bout d'un moment tu es... Quand on est artiste, c'est un peu l'éponge, tu t'inspires de tellement de trucs ! Au début tu t'inspires de deux ou trois trucs et quand on voit ton dessin on te dit « ah ! Ben tu connais tel manga, toi » !

L: Oui !

S: Et plus ça va, plus tu en connais ben tu arrives à faire ton mélange et c'est là que tu as ton propre style quoi. Et c'est vrai que c'est rigolo maintenant quand tu vois des petits jeunes qui font le... leur page de dessin, tu sais en fait ce qu'ils sont en train de lire à ce moment là, c'est mignon.

L: Moi je me souviens je dessinais beaucoup au collège aussi et je faisais les yeux de Card Captor Sakura... C'était les yeux...

S: Oh oui ! Ben les yeux Clamp c'est...

L: Oui, c'est ça !

S: Leur style c'est !

L: Elles sont géniales, j'adore aussi, mais je n'ai pas continué en dessin. J'ai fait Arts Plastiques mais je n'étais pas à fond dedans.

S: Oh mince !

L: En fait quand je suis rentrée en Arts Plastiques, je me suis mise vraiment du côté de poser des questions et après j'ai fait socio, et je suis partie dans d'autres directions ! J'aimerais bien pouvoir redessiner mais maintenant j'ai plus le temps !

S: Oh...

L: Et du coup qu'est ce que tu lisais à ce moment là ? Parce que, tu as quel âge ?

S: Euh, j'ai 25 ans.

L: D'accord. Oui donc j'ai quatre ans de plus que toi, je ne sais pas si on voyait les m^mes choses ?

S: Euh... Oh il y en a plein...

L: Des choses dont tu as été fan ?

S: Après mes préférés... Mais c'est des gros classiques, c'est genre Cowboy Beebop l'anime il est terrible !

L: Oui !

S: Euh, Escaflowne... Que je regardais assez régulièrement

L: Ah c'est plus vieux déjà ça !

S: Oui, mais c'est... En fait c'est des coup de cœur que j'ai eu et c'est des séries que je pourrais re regarder facilement, et j'arrive difficilement à accrocher à des nouvelles séries maintenant. Euh... Qu'est ce que j'ai adoré, sinon j'ai beaucoup aimé Last X Days, j'ai bien aimé l'Arme Ultime

L: Ah oui ?

S: Que ce soit en manga ou...

L: C'était triste !

S: Ah c'était hyper badant oui !

L: Déprimant !

S: C'est clair, mais c'était très très chouette graphiquement, enfin il y avait quelque chose graphiquement qui était différent du reste, et j'adorais en fait ! C'était, je trouvais ça super poétique comme style. Qu'est ce qu'il y avait d'autre ? Il y avait plein de mangas, j'étais à fond dans les Fruit Basket aussi.

L: Ah oui ! Ah j'adore ça.

S: J'ai été vraiment déçue par la série du coup.

L: Par l'anime ? Ah oui...

S: Oui, parce que l'anime se terminait au mauvais moment et, et du coup ben en fait on arrivait qu'à la moitié de la série, du livre et il se passait rien quoi ! Il n'y avait aucune résolution ! Du coup j'espère qu'ils vont faire comme Full Metal Alchismist et refaire une autre série qui suit vraiment.

L: Ah ! Oh ce serait bien, j'aimerais bien !

S: Ça serait génial !

L: Oui, parce qu'en plus du coup il y avait des erreurs dans l'anime, enfin ce qui m'avait choqué c'est que du coup Akito dans l'anime c'est un homme !

S: Mais oui ! Alors en réalité c'est une nana, oui.

L: Dans l'anime c'est un homme ! Et... Il a été doublé par un homme... Il y avait pas cette subtilité de la voix.

S: Oui, il y avait aucun... T'as plus aucun doute en fait. Mais oui, il y avait des trucs comme ça, qu'est ce que je regardais d'autre comme série ? Après il y avait des films que j'aimais bien. Ah il y avait la série X... X-Japan que j'aimais bien aussi. Euh, X-Japan ! X, 1999 de Clamp aussi.

L: Ah ! Oui !

S: Et X-Japan avait fait un morceau pour le... pour le film.

L: Ah j'ai pas vu la série, j'ai lu le manga, mais pas jusqu'au bout ?

S: Ben ils l'ont jamais fini en fait.

L: Ah ben voilà !

S: C'est trop triste.

L: C'est horrible !!

S: Mais il y a une pseudo fin dans l'anime, et est-ce que c'est la vraie ? Je ne sais pas. Mais oui, il y avait toutes ces séries là, et Card Captor Sakura je regardais ça à la télé.

L: Ah oui, ça passait sur la 6.

S: One Piece, j'accrochais pas du tout. Pour moi ça provenait euh... Enfin c'était du même niveau que Pokémon et... Que Pokémon et euh... Euh... Merde, il y avait quoi d'autre comme série du

même type ? Ben c'est vraiment trop... Les épisodes se ressemblaient tous quoi, tu arrives dans un nouveau lieu, tu découvres un autre personnage.

L: Et puis c'est des séries qui se déclinent sur... plein d'épisodes.

S: Oui voilà c'est ça... Et puis au bout d'un moment tu...

L: Il y a pas 100 épisodes ? Ou bien 400 épisodes ? Au bout d'un moment...

S: C'est ça, c'est fatiguant. Il y a Bleach que j'avais adoré par contre. Mais j'ai arrêté au bout d'un moment parce que ça commençait à devenir comme One Piece et compagnie et du coup le personnage principal tu ne sais plus ce qu'il est puisqu'à chaque fois qu'il découvre une nouvelle race, ou une nouvelle capacité il découvre que lui aussi il a la capacité là, du coup c'est... (rires) Au bout d'un moment tu dis « mais t'es quoi en fait ?! T'es un shinigami ? T'es un Holo ? Je sais pas ! Qu'est ce que t'es ?! » Enfin, c'est, ça part un peu en longueur et tu as l'impression que l'auteur il veut pas s'arrêter quoi.

L: Hum, hum.

S: Après il est peut-être poussé par l'éditeur aussi, enfin, ce qui serait compréhensible aussi.

L: Oui ben comme certaines séries aujourd'hui des séries américaines ou d'autres dessins animés, voilà.

S: Hum.

L: Ou sur des mangas aussi, des fois tu as des mangas tu te dis « mais pourquoi ? ». Ou des œuvres de fiction aussi, tu te dis « ils auraient pu s'arrêter là, c'était très bien » et les éditeurs demandent...

S: Hum.

L: Ok, donc un gros bagage quand même euh, sur tout ce qui est culture shojo, etc, moins shonen tu me disais ok. D'accord. Et donc... Oui... oui... petit exercice. Alors ! Je vais te demander si tu peux, me faire le schéma donc de, plutôt que l'équipe, de l'organisation, et donc du coup, savoir comment s'organise ton travail. Donc toi, où tu es, et avec qui tu dialogues.

S: D'accord.

L: Donc voilà, qui donne les directives, qui est-ce que, à qui est-ce que tu réponds, puisque j'imagine qu'il y a des choses qui sont... Ben quand Chino te demande quelque chose, j'imagine que tu renvoies, et puis elle elle va encore renvoyer donc il doit y avoir comme ça des dialogues et comment ça se noue pour que... Pour que tu puisses exécuter ton travail en fait. Après c'est...

S: Oui. Bon on va dire alors... je vais me mettre au milieu.

L: J'ai d'autres stylo si tu veux, j'ai un crayon de papier si tu préfères.

S: Oui ! Comme ça si je fais une erreur... Surtout que je sais pas comment je vais représenter ça, après... Après je dialogue surtout avec Chino et euh, et Cassandre et euh, et Sarah pour les items. Euh, on va dire que moi je suis là.

L: Il peut y avoir des schémas très légers tu sais. Je vois par exemple...

S: Chino on va la mettre là.

L: Quand Cassandre m'a fait son schéma, elle m'a dit voilà, moi je suis plutôt dans ma bulle avec Chino, avec les graphistes et c'est tout...

S: Oui, ben c'est un peu ça, moi je vais me retrouver dans la même bulle qu'elle en fait. Et ça fait un peu, bon là on va dire... Que Sarah est là... Merde. Oula ! Et... Cassandre est là. Et en fait euh... Ça va être énormément de ça... Mais ça va être beaucoup euh... Alors comment je vais faire ça ? Parce qu'on va avoir des conversations entre nous aussi. Genre Cassandre me demande une expression. Je lui montre d'abord l'expression pour voir si ça lui va, puis après je la montre à Chino pour voir si ça... SI ça s'accorde bien avec ce qu'elle, elle fait d'habitude.

L: D'accord.

S: Donc euh... Ouais on va dire... Et exactement la même chose de ce côté là quoi. Enfin bon. Je sais pas si c'est clair.

L: Si c'est ça ! Donc les scénaristes prennent les directives de Chino ?

S: Voilà.

L: Du coup, elles reviennent vers toi, toi tu reviens vers Chino... Et ça se fait... Pas forcément comme ça ?

S: Parfois il peut y avoir des conversations... On a oui des conversations à trois. Et parfois Cassandre elle a besoin juste d'un tout petit détail et là j'aurais pas besoin forcément de l'aide de Chino. Par exemple si c'est une expression bien particulière ou elle veut juste du blush par dessus ben je rajoute du blush et puis...

L: Oui, quand c'est pas trop compliqué oui.

S: Voilà, des choses super simples... Donc ouais en général, Chino est au courant de, de ce que Cassou demande et inversement.

L: Cassou.

S: Oui, Cassandre !

L: C'est mignon.

S: Après... Après pour les... Pour tout ce qui est... Oui il y a quand même... Il y a les inter qui rentrent en jeu quand je mets en ligne des items.

L: Ah !

S: Parce que... Hum... Le truc c'est que, quand je mets en ligne des items sur l'admin. Elles, elles vont avoir les traductions à faire pour leur version derrière.

L: Hum, hum.

S: Donc euh, en général, là... Ben pour le moment il n'y a pas de trad à faire pour Eldarya donc c'est surtout avec Laurent que je vois ça.

L : D'accord.

S: Hop.. Et là du coup ben, pareil c'est... Je préviens les deux en même temps en général et... Et des fois les inters reviennent me voir quand il y a des soucis avec des items. Laurent pareil, quand il y a... Quand il y a un problème et du coup avec Maël des fois on a des...

L: Qu'est ce qu'il peut avoir comme souci avec des items ?

S: Ben, surtout sur des anciens items ! Parce que à une époque, ben j'ai découvert récemment que c'était les dev qui les mettaient en ligne et que... On avait un admin qui était un peu pété. Et ce qui se passait c'est que quand on rentrait un vêtement sur... Sur l'admin, tu rentres le nom, euh... Le prix, s'il est disponible à tel ou tel épisode ce genre de choses. Après tu rentres l'image, sauf que à l'époque, l'image et bien il faut la superposer sur le mannequin, l'image elle était cinq fois plus grande que le mannequin donc tu dois la redimensionner. Donc à la souris ! La placer au pixel près sur le mannequin.

L: C'est les dev qui devaient faire ça ?

S: Oui, c'est les dev qui devaient faire ça. Sachant que, la petite blague, c'est que quand tu sauvegardais il y avait un décalage, du coup il fallait décaler le dessin en pensant au décalage que ça allait faire derrière. Et c'est moi qui ait du me taper ce boulot là quand je suis arrivée, et ça m'a fait perdre beaucoup beaucoup de temps sur la mise en ligne de la boutique d'été euh, l'année dernière. J'ai du mettre une semaine rien qu'à tout mettre en ligne pour tout superposer !

L: Oh la la !

S: Et il avait masse déclinaisons ! C'était une horreur.

L: D'accord.

S: Du coup ce qui s'est passé c'est que euh... J'en ai discuté en réunion, on a... Enfin Jérémie qui était le développeur.

L: Il me semble qu'il y a encore une robe qui est décalée, très légèrement.

S: Oh mais il y en a plein encore ! Je repasse dessus petit à petit. Maintenant on a refait, enfin ils ont refait l'admin, je leur ai refait un template du coup, quand je mets un item en ligne ben ça se cale automatiquement sur la sucrète c'est génial !!

L: Carrément !

S: Et, les perruques... Et les chaussettes ! Les chaussettes c'était un cauchemar !! (rires) c'était une horreur je me souviens que la peau... La peau poupée qui est dans les chaussettes, j'avais tellement galéré pour la mettre, c'était une catastrophe. Du coup là j'ai fait, j'ai fait un doc... Un document avec les inters pour qu'elles remontent les vêtements que elles, elles voient qu'ils sont décalés. Parce que elles, elles sont vraiment au taquet sur ce genre de détails. Et du coup dès que j'ai le

temps en fait, je repasse sur les items que je recalc, j'en ai remis certains en place là. Il y a quelques semaines... Déjà ça fait du bien à ma névrose, parce que j'en pouvais plus de voir des fringues, en les essayant je voyais que c'était complètement décalé je me disais, « mais c'est pas possible » (rires). Donc voilà, c'est ce genre de choses que je vais voir avec les inters, ou des histoires de traductions, des fois quand elles ont une question sur... Sur les couleurs que j'ai mis, qui leur paraît un peu...

L: D'accord !

S: Un peu bizarre, voilà.

L: Ok.

S: Et puis Laurent et Maël, quand il y a des choses plus particulières, quand Maël a besoin d'une icône... Ben là pareil je fais référence à Chino après... Par exemple, là on a sorti les bouches.

L: Oui.

S: Sur, euh, Eldarya, et il a fallu que je fasse les icônes donc je fais l'icône, faut que Chino la valide, et après j'envoie à Maël qui peut la mettre en ligne.

L: D'accord.

S: Donc voilà.

L: Mais il y a toujours un ?

S: Tout est toujours validé par Chino, pour être sûr que ça corresponde bien à ce qu'elle veut. Bon après elle me fait de plus en plus confiance pour pas mal de choses, donc après il n'y a plus tellement de choses ou j'ai besoin de faire valider quoi. E préfère que ce soit sûr, et qu'elle valide les choses, mais bon c'est vrai que... C'est vrai que ça commence à, ça commence à être euh... On commence à être sûr la même longueur d'ondes pour pas mal de choses.

L: Oui d'accord. Oui et puis s'il y a validation ça prend moins de temps aussi du coup, il y a moins de... Il y a moins de choses à reprendre, du coup ?

S: C'est ça.

L: Ok.

S: Ben à chaque fois que je fais des tenues ou des objets j'essaye de lui montrer, ben les étapes en fait. Quand elle est par là, j'essaye de lui montrer le plus possible comme ça on est sûrs de ne pas... De ne pas s'éloigner euh... Je ne m'éloigne pas du style et de ce qu'elle veut quoi.

L: D'accord. Il y a un style de... graphique qui a été défini dès le début ? Et si oui comment ? Enfin je ne sais pas trop comment ça fonctionne ?

S: Euh, il n'y a pas tellement de style graphique enfin... Je me suis mise à... Aussi, oui il y a un style, mais c'est plutôt au niveau de la méthode de dessin qui est différente de ce que je faisais moi. Par exemple on a de plus en plus... J'utilisais jamais le programme que j'utilise là en fait, avant l'arriver. Donc là on utilise Paint tool sai, je ne sais pas si tu connais ?

L: Non.

S: C'est un, c'est un programme, enfin ça a été développé par un japonais, et c'est... Tu prends Photoshop, tu enlèves tout ce qui ne sert pas au dessin, et tu l'optimises pour le dessin et c'est... C'est génial.

L: C'est génial !

S: Au niveau de la colo, c'est impeccable quoi, les couleurs elles se mélangent ! Enfin c'est... C'est hyper bien foutu, c'est top, top mais franchement il y a... C'est un très très bon programme qui ne coûte pas très cher en plus.

L: Parce contre je te demande juste comment ça s'écrit pour...

S: Alors c'est Paint, Tool... et S, A, I.

L: Voilà.

S: Donc c'est, c'est léger en plus comme programme, mais il y a, il y a pas mal de limites quand même, genre au niveau des calques on est limités à 200 et quelques... Donc des fois quand il y a des tenues avec beaucoup d'éléments et donc beaucoup de calques ben on se retrouve un peu bloquées mais bon ça... C'est pas non plus gravissime.

L: Ça va, les claques je sais ce que ça veut dire... (rires)

S: Et euh, non franchement c'est... C'est pas mal. Et du coup j'ai, j'ai du apprendre, enfin j'ai du.. J'ai dû utiliser ce programme là en arrivant que je ne connaissais pas du tout. Et j'ai... En fait tous les lines sont fait en vecteurs. Enfin en euh... vectoriel sur euh...

L: Oui.

S: Sur les items en général c'est en vectoriel.

L: Et vous pouvez faire du vectoriel sur Paint Tool Sai du coup ?

S: Oui !

L: Ah ! Ça c'est bien.

S: Et justement, il est très très pratique pour ça puisque tu peux faire un...

L: Ah ?

(quelqu'un rentre pour voir Sinead)

S: Donc par exemple si tu, si tu fais une ligne comme ça, en vectoriel, ben tu peux aller tirer sur la boucle, et en fait ça va déformer...

L: Oui.

S: Enfin tout étirer du dessin, donc si tu as, une forme, par exemple un arrondi sur le visage qui n'est pas parfait, et bien tu peux tirer un peu dessus, et à n'importe quel moment ! Donc c'est... Rien n'est figé tu peux tout corriger hyper facilement.

L: Oui, c'est ça qui est beau avec le vectoriel !

S: Donc c'est... C'est vraiment malléable, c'est pas mal comme tout, et en fait ce qui est bizarre c'est que... Pour mes propres dessins que je fais chez moi j'ai beaucoup de mal à utiliser le vectoriel, tandis qu'ici pour des tenues ou des objets je n'ai aucun souci. Donc euh, je ne sais pas comment ça se fait, je dois avoir un blocage en fait ! Je n'arrive pas à trouver mes dessins sympas avec ce style là.

L: Tu as les mêmes outils chez toi ?

S: J'ai les mêmes outils, j'ai exactement les mêmes outils mais je n'utilise pas les mêmes en fait...

L: Tu as un style différent toi, un peu ? De ce que tu fais chez toi ?

S: C'est complètement différent oui.

L: Tu as une page ou un site où on peut voir ce que tu fais ?

S: Oui, c'est au nom little roisin, donc je vais t'épeller, donc, little...

L: Oui, Little, ça va...

S: Et Rosin, donc R, O, I...

L: C'est un site ou c'est ton ?

S: C'est une page facebook. R, O, I, S, I, N.

L: Ah oui d'accord...

S: C'est là que !

L: N... Ok !

S: Et du coup, je pars plus... Ben je suis plus dans l'optique peinture quand je dessine...

L: C'est peut-être pour ça que tu ne peux pas utiliser le vectoriel ?

S: C'est ça, enfin le vectoriel ça ne fonctionne pas super bien. J'ai essayé dernièrement pour le concours de maiki, je ne sais pas si tu connais ?

L: Ça me dit quelque chose... J'ai du le voir sur FB ?

S: Et j'ai participé à ses concours et j'ai pris sur moi pour faire un dessin vectoriel parce que j'ai plein d'amis qui font des trucs de oufs... Avec des lignes... Pros quoi. Et en fait je trouve qmes croquis plus joli que le line en fait propre. Maintenant ce que je fais c'est que je ne m'embête plus. Je nettoie juste le croquis et puis euh... C'est beaucoup plus sympa que le line.

L: Je faisais ça aussi... Mais moi je faisais ça parce que je ne savais pas faire autre chose, hein... C'est tout ! (rires)

S: Donc voilà !

L: Ok. On a beaucoup parlé de ce que tu fais même en dehors du jeu, mais c'est normal. C'est pour voir comment les créatifs s'organisent, etc. Donc je pense qu'on va écouter, en plus tout monde arrive pour manger... Donc... toi tu me disais tout à l'heure, tu consultes les forums ?

S: Oui. Oui, oui.

L: D'accord, mais, toi tu ne travailles pas sur... Tu n'es pas sur les forums ? C'est plus en dehors ?

S: Non, je ne parle pas du tout sur le forum, mais c'est juste pour avoir une vision de ce que pensent les joueuses, pour avoir des retours.

L: Oui, pour avoir un avis...

S: Après, enfin, elles exagèrent assez facilement, donc il faut prendre... Il faut prendre les bonnes choses. Genre là le souci des bouches on s'en est rendu compte en lisant les forums qu'il y avait un problème.

L: D'accord.

S: Parce que, quand elles sont toutes en train de dire « Ah c'est trop bien, merci beaucoup ! C'est trop génial » et puis tu en as cinq ou six qui arrivent... « Ah oui, c'est chouette, mais sur les peaux sombres ça fait un peu bizarre ». Là je dis... « Sur les peaux sombre ça fait bizarre ? » Là je regarde... Ah oui effectivement ! Oui... Oui... Ben là on se sent un peu bête et du coup il faut corriger ça quoi. Donc, non on prend bien en compte ce qu'elles disent en faisant attention de ne pas trop se... Enfin moi j'essaye de pas... De pas trop... Parce que ça peut être hyper blessant des fois ce qu'elles vont dire. Donc essaye de ne pas se laisser atteindre par ce genre de commentaire...

L: Oui, c'est normal...

S: Tu as des nanas qui vont te construire des pavés ! Et puis t'es là « mais gamine, t'es... »

L: Parfois il n'y a rien dedans aussi...

S: « T'as 13 ans, t'as rien compris ! Enfin ça ne fonctionne pas comme ça... » Eh bon, c'est vrai que. Une fois j'étais vénère, parce que une fille avait dit comme ça oui... Enfin c'était après la boutique, la boutique ou justement j'avais passé plusieurs semaine à tout mettre en ligne !

L: Sur AS ?

S: Oui, sur AS. Elle me dit « oui, vous auriez pu en faire un peu plus ! Euh, franchement, euh, c'est juste une teinte et saturation à changer euh... »

L: Oh !

S Tu sais « paramètres » « teinte et saturation », quoi ! Le truc c'est que les premières tenues elle étaient peut-être faites comme ça, mais c'était dégueulasse ! Et moi je ne pars pas dans l'optique là quoi ! Je refais calque par calque la colo... Parce que c'est... Enfin c'est dégueulasse quoi !

L: Une teinte à changer...

S: Elle me fait « Ah ! Faut juste faire teinte et saturation ! ». Enfin bon...

L: « Ben écoute... prend une capture d'écran, prends ton gimp et fait le ! »

S: « ah non, mais fais le moi ! Si tu le fais et que c'est propre... pas de soucis, tu me montres comment tu fais, parce que moi j'ai pas vu ! J'ai pas vu comment u pouvais faire ça proprement ! » Elles ne se rendent pas compte en fait du boulot...

L: Non, elles ne se rendent pas compte, elles ont 13 ans et...

S: C'est ça.

L: Elles commencent à tâtonner, elles travaillent comme des cochonnes, elles n'ont pas de formation...

S: C'est rigolo, il y a certains commentaires un peu... Enfin elles sont mignonnes en général.

L: Et vous arrivez à tirer euh... ? Trier ... Enfin, comment vous arrivez à tirer les remarques des joueuses qui sont plus constructives que d'autres ?

S: En général euh...

L: Faut tout lire ?

S: On lit en diagonale, mais ça se remarque très rapidement quand tu as quelqu'un qui a de bons arguments et quelqu'un qui est à côté de la plaque. Elles ont pas forcément les mêmes façon de parler et puis euh, tu lis deux ou trois arguments quand tu vois que les arguments sont complètement à coté de la plaque tu te dis « ok laisse tomber ». Parce que oui, après il peut y avoir des pavés ou il peut y avoir des bons et des mauvais, mais il y en a tellement qu'au final elles disent toutes la même chose.

L: D'accord.

S: Donc on fait vite le tour quoi.

L: Tu arrives à lire en diagonale et voir... Les infos qui sont peut-être répétées...

S: Puisque sur le livre d'or à chaque fois. « Oui ce jeu est génial, c'est juste il n'y a pas assez de PA par jour, mais s'il y avait un peu plus de PA... Ça fonctionnerai mieux » mais no. Non non, juste non.

L: Elles le disent depuis cinq ans !

S: Oui, c'est toujours les mêmes choses qui reviennent quoi !

L: Depuis cinq ans elles insistent !

S: Oui, elles insistent ! Mais ça ne changera pas ! Non, c'est... Mais bon, on essaye d'améliorer le jeu, on essaye de leur proposer le plus possible de contenu, on apporte des améliorations... Il y a du son qui a été rajouté par les devs...

L: Du son ?

S: Des sons sur... Sur AS.

L: Ah sur Eldarya il n'y a pas de ça encore.

S: Ben on avait fait des tests de son au début je crois mais euh... Ça n'a pas été mis en ligne du coup. Mais oui, ben on essaye toujours de proposer de nouvelles choses, de leur faire plaisir ça fait un peu... Moi j'aime bien leur faire plaisir, j'aime bien me dire « oh elles vont être contentes, elles vont avoir ça ! ». Genre les bouches, j'étais pressée de voir ça en ligne, j'ai hâte de voir leur réaction et tout. Ben là pareil Halloween j'appréhende comme je suis pressée quoi ! J'ai hâte de voir ce qu'elles vont... Ce qu'elles vont dire et ce qu'elles vont penser des tenues qu'on leur a concocté.

L: Ah j'avais vu les tenues à la réunion.

S: Oui.

L: J'ai trouvé ça super... J'ai vu les tenues d'Eldarya Halloween, j'ai fait « whao ».

S: Ah il y en a pas mal ! Il y a beaucoup de déclinaisons aussi ! Donc euh, ouais, j'espère qu'elles vont trouver leur bonheur et qu'elles vont pas trop râler. Parce que pareil... le Luth, c'était une catastrophe...

L: Le ?

S: Euh, on avait fait un luth pour la fête de la musique.

L: Ah ! Sur Eldarya ?

S: Sur Eldarya, et en fait on l'avait mis en exploration et... Elles ont râlé parce qu'elles n'arrivaient pas à en trouver. Donc au début les messages c'était « Ah il est trop beau le luth, j'en veux un, j'en veux un ». Et après c'était « Putain ! J'ai envoyé mon familier en explo pendant les deux jours j'ai rien trouvé ! » ça râlait ! En fait elles n'ont pas compris que tout le monde ne pouvait pas tout avoir quoi... Ça serait trop facile si tu pouvais tout avoir. Et euh... Ben je suis désolée tu peux pas... Enfin moi je ne vais pas aller sur WoW gueuler sur les dev parce que je n'ai pas eu le truc légendaire au premier drop quoi !

L: Y'en a qui le font...

S: Y'ena qui le font mais c'est... Enfin c'est le jeu ! Des fois tu as pas de chance, tu n'as pas de chance, on y peut rien. Tout le monde est à égalité, il n'y en a pas une qui a plus de chance que les autres... Et voilà on va pas...

L: J'ai beaucoup de chance sur WoW...

S: Ah moi pas...

L: Si à chaque fois mon copain il est là « je te déteste !!! » (rires)

S: Bref, j'ai pas beaucoup de chance, sur WoW j'ai pas looté grand chose. Après j'ai tendance à être attirée par les jolies robes sur WoW !

L: Ah ! Après j'ai de la chance sur les montures, les mascottes, là j'ai de la chance. Mais pas l'équipement.

S: Moi j'ai pas de chance sur les loots, ça j'aurais bien aimé.

L: J'ai les cendres d'Alar ! (Sinead s'étouffe, rires) je viens de te tuer !

S: Les cendres de ?

L: Les cendres du Phoenix de Burning Crusade.

S: Ah c'est la monture magnifique là !

L: Oui c'est ça.

S: Ben voilà, je la voulais celle-là, j'ai pas pu l'avoir, on a été faire l'instance et tout...

L: Mais ça c'est mon gros truc, à chaque fois je dis que je l'ai !

S: Mon copain disait « ouais, on va essayer de te loot la monture et tout » et puis rien qui a drop !

L: Je suis trop fière !

S: AH la, la, la... Non mais c'est ça, ça rend les choses légendaires sauf que elles ont pas compris qu'il va y en avoir plein des événements donc elles vont pouvoir retenter leur chance sur plein d'autres trucs...

L: Oui, c'est ça.

S: Enfin, il y en aura toujours à se plaindre de toutes façons ! On ne peut jamais faire plaisir à tout le monde, malheureusement.

L: De toute façon c'est peut-être ça aussi qui donne le... Enfin, c'est la rareté qui fait que les joueuses sont contentes de l'avoir eu, donc si tout le monde l'a...

S: Ben oui, c'est ça, il n'y a plus trop d'intérêt...

L: Comme le système des classes, enfin non, des gardes...

S: C'est ça, et le truc c'est que oui, si tout le monde le porte sur son avatar, il n'y a plus d'intérêt à le mettre parce que c'est un peu vu et revu quoi !

L: Comment ça fonctionne ce système de garde ? Il y a un ajustement ?

S: euh, je ne sais pas trop, je pense que Maël sera plus... Plus apte à te dire parce qu'il y a eu pas mal de changements au début.

L: Je vais peut-être poser des petites questions... Ok.

S: Ben oui, mais elles ont... Au début on avait fait en sorte qu'il y ait à peu près... A peu près le même nombre de personnes actives en fait par garde.

L: Oui.

S: Donc ça a été pas mal d'équilibrage un peu galère à faire. Et même au niveau des... Des gains euh... Enfin des... Il y a un bonus en fait sur les gardes qui n'ont pas gagné depuis très longtemps, et un malus sur celles qui gagnent beaucoup pour essayer de... D'équilibrer un peu les choses et de faire en sorte que elles gagnent un peu de temps en temps quoi. Et même avec ça, il y en a qui sont tellement au taquet sur les chiffres, tu as l'impression que... « Oui, j'ai gagné 5xp, je ne les ai pas vu dans les trucs ! »

L: AH oui j'ai vu, j'avais vu sur... le forum un moment donné, je ne sais plus pourquoi, il y avait des su... Des sucrées... Des je ne sais quoi !

S: Donc à chaque fois il faut qu'on fasse des posts pour leur expliquer.

L: Il y en avait une qui était en train d'analyser les chiffres des gardes en disant, « machina monté d'un seul coup, il y a eu triche, truc... »

S: Elles ont vraiment que ça a faire... Ça me rend ouf, c'est un jeu, à un moment faut...

L: Faut respirer !

S: C'est ça !

L: Quai-je d'autre ? Non j'ai fait le tour, j'avais vraiment des questions sur le graphisme. C'est réglé ! Ok merci beaucoup, ben j'irai voir ta page du coup !

S: De rien !


(fin de l'entretien)

3 Annexes en lien avec l'enquête auprès des joueuses

3.1 Prise de contact sur le forum

Talhula Aujourd'hui à 10h34 #1

Admin



Messages: 4 092

Hors ligne

[Citer](#)


Hello à tous !

La société Beemoov accueille depuis quelque temps une doctorante faisant des recherches sur les jeux vidéo ayant pour cible un public féminin.

Je vais donc lui laisser la parole, afin qu'elle vous expose ceci plus en détails.

Vous pourrez lui poser de plus amples questions à la suite de son post ou par MP.

Merci de lui réserver le meilleur accueil possible x)



Le message posté par Madeline, responsable du forum à l'époque

Lillounn	Aujourd'hui à 10h37 #2
Perdue dans le couloir	Bonjour à toutes les sucettes (et sucres) !
	<p>Je me présente, vous pouvez m'appeler Lillounn, et je suis chercheuse. Je travaille à l'université de Lille sur les jeux vidéos pour les filles et particulièrement les otome games. Je ne pouvais donc pas passer à côté d'Amour Sucré, qui est le principal jeu sur lequel je travaille ; je me suis mise à jouer il y a peu de temps, mais je suis déjà fan.</p>
Messages: 6	<p>Pour mener à bien mon travail j'ai mis en place une enquête, et je vais avoir besoin de votre aide : j'aimerais pouvoir interroger des sucettes entre 7 et 17 ans. Il s'agirait d'abord de remplir un carnet avec des questions très générales, afin de préparer une rencontre en tête à tête chez vous. Le but de ceci est de discuter ensemble de vos loisirs, que vous me montriez Amour Sucré bien sûr, mais aussi vos autres jeux et loisirs...</p>
	<p>Si vous êtes intéressées pour participer à cette étude, et que vous acceptez de me rencontrer, envoyez-moi un petit mp afin que nous organisions ça ensemble.</p> <p>Je commencerai par vous demander vos coordonnées afin de vous envoyer le carnet à remplir, ainsi qu'un mot à faire signer par vos parents, le tout à me renvoyer. Puis nous choisirons une date de rendez-vous, et enfin nous pourrons nous rencontrer, discuter, et jouer !</p>
	<p>-Cette étude s'intéresse aux loisirs des adolescentes, donc des mineures : un accord parental est nécessaire pour participer. Toutefois tout ce dont nous allons parler pourra rester entre nous !</p> <p>-Cette recherche garantit l'anonymat des mineurs interrogés.</p>
	<p>Si vous avez des questions sur l'organisation de cette enquête, n'hésitez pas à me les poser ici, et je tâcherai d'y répondre !</p>
	<p>Merci de votre attention, et bon jeu à tout le monde !</p> <p><i>Dernière modification par Lillounn (Aujourd'hui à 10h39)</i></p>
En ligne	Supprimer Modifier Citer

Mon message en date du 29 octobre

3.2 Lettre envoyée aux parents



Leticia Andlauer
Doctorante en Sciences de l'information et de la Communication
Université Charles de Gaulle Lille 3

La construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie vidéoludique en France (thèse de doctorat)

Contact:

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

leticia.andlauer@gmail.com

06.82.46.87.06

Site du laboratoire : <http://geriico.recherche.univ-lille3.fr/>

Objet : autorisation parentale pour participation à une enquête

A l'attention des parents

Madame, Monsieur,

Ma thèse de doctorat vise à étudier la construction identitaire des adolescentes en lien avec les industries culturelles et plus particulièrement autour des productions du jeu vidéo. Je m'intéresse donc à leurs usages des jeux vidéos qu'ils soient sur ordinateur, consoles, tablettes, téléphones et aux pratiques des loisirs qui s'y rapportent dans leur vie d'adolescentes afin de comprendre le lien entre ces pratiques et la construction de leur identité d'adolescentes.

Pour mener à bien ce projet de recherche, je souhaite rencontrer des joueuses volontaires entre 7 et 17 ans, afin de discuter avec elles de leurs pratiques quotidiennes des différents supports évoqués. Cette rencontre entre votre enfant et moi-même aurait lieu à son domicile et se ferait sous forme d'un entretien individuel. L'identité restera anonyme, aucune des données recueillies ne sortira du cadre académique. L'entretien sera enregistré par un enregistreur pour m'aider dans mon travail d'analyse des données : celles-ci sont ensuite anonymisées dans la rédaction de la thèse (changement du prénom). De même, je pourrais peut-être prendre des photos des objets que votre enfant voudra bien me montrer (jeux, livres, dessins, écrits...). Certaines pourront être réutilisées également dans le cadre de publications scientifiques.

L'autorisation parentale peut être envoyée sous forme de pièce jointe à un e-mail.

Je vous invite donc à nous contacter par téléphone afin de convenir ensemble d'une date et d'une heure pour cet entretien.

Bien cordialement.

Leticia Andlauer, doctorante en Sciences de l'information et de la communication

Suite...

Autorisation parentale

Nous, soussignés Mme et Mr autorisons notre enfant à participer à l'enquête de Mme Leticia Andlauer et l'autorisons à répondre, anonymement, aux questions posées et à être enregistré. Nous l'autorisons également à inviter le chercheur à notre domicile pour une entrevue individuelle.

Nous autorisons Leticia Andlauer à prendre des photos d'objets présentés par notre enfant :

OUI – NON

Date et signature(s) :

Numéro où vous joindre afin convenir de la date d'entretien :

3.3 Carnet envoyé aux joueuses

Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^ . Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)



Encore merci,
et à bientôt !

Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de :

(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...)

Age :

Adresse :

Me contacter :

Si tu as des questions ou quoi que ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France

Je suis également joignable au 06.82.46.87.06

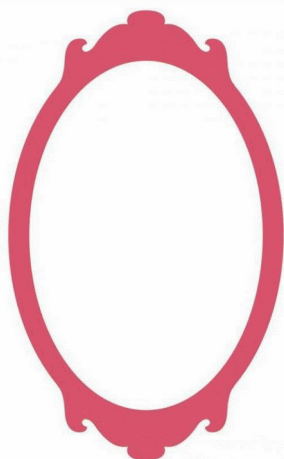
Parlons un peu de toi...



Quel est ton caractère ?

Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ?

Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ?



Petit portait chinois !

Si tu étais...

Un animal ?

Une couleur ?

Une ville ?

Un fruit ?

D'autres choses ?

-
-
-
-
-
...

Parlons un peu d'Amour Sucré !



- Depuis quand joues-tu ?
- Quand te connectes-tu ?
- Qui est ton personnage préféré ?
- Comment est ta sucrète ? Tu la changes souvent ?
- Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ?
- Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?
- As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book...
- Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucrètes qui participeraient à cette enquête ;)



Et sinon à quoi tu joues ?

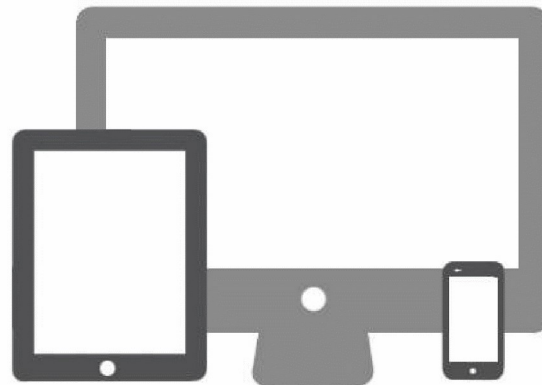


Quels autres jeux aimes-tu ?

Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?
Tablette ? Console ?

Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ?

Racontes moi ce que tu aimes dans les jeux vidéo !



Avec qui est-ce que tu joues ?

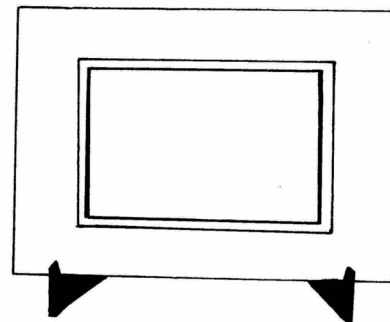
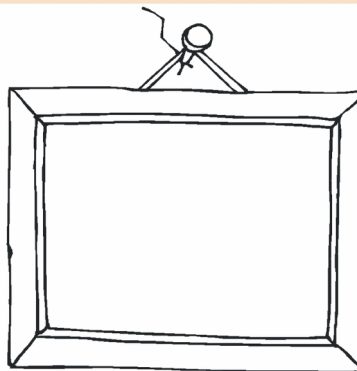


Qui sont tes compagnons de jeu ?

Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?

Qui sont tes amies sur AS ou Eldarya ?

Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types
de jeux !



Quels sont tes autres loisirs ?



Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.)

Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ?

Qu'est ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ?

Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...

Comment est ta chambre ?



Est-ce que tu as une chambre à toi ?

Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ?

Qu'est ce que tu as dans ta chambre ?

Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ?

.. ?

3.4 Carnets des joueuses


1 Sophia

Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^ Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)

 Encore merci, et à bientôt !
Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de : SophiaSweets
(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...)

Age : 19 ans.

Adresse : 59 rue abou alaa Zahar (Makro) (Casablanca)

Me contacter :
Si tu as des questions ou quoi que ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :
leticia.andlauer@univ-lille3.fr
ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France
Je suis également joignable au 06.82.46.87.06

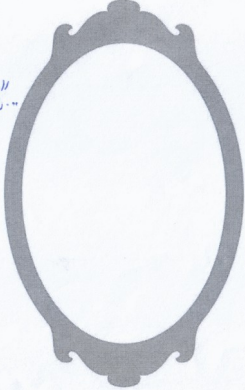
Parlons un peu de toi...

Quel est ton caractère ?

Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ?
Je suis gentille, pas timide, maladroite et "ambitieuse"...

Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ? C'est compliqué de parler de soi-même...

Petit portrait chinois !
Si tu étais...
Un animal ? un chat :)
Une couleur ? le rose!
Une ville ? Londres
Un fruit ? une framboise
D'autres choses ?
- Si j'étais un bijou, je serais le collier
- Si j'étais un personnage de fiction, je serais Shyran
- Si j'étais un élément amour sucre, je serais le KDOKVO
- Si j'étais un manga, le manga Amour sucre!



Parlons un peu d'Amour Sucré !



- Depuis quand joues-tu ?
Je connais le jeu depuis longtemps mais je m'y jouait pas souvent donc à force j'ai oublié le jeu et abandonner mon compte... j'ai repris le 03/04/15 !!
- As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book...
J'ai l'agenda.
- Quand te connectes-tu ?
Après l'école, pendant les vacances c'est irrégulier.
- Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?
Sur les trois mais plus souvent sur tablette et téléphone
- Qui est ton personnage préféré ?
Mon garçon préféré est Camy :3
- Comment est ta sucrète ? Tu la changes souvent ?
Elle est comme moi :p Je ne l'ai pas changé depuis mon inscription !
- Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ?
Cui très souvent ! Je participe au concours ou alors je joue sur les topics de la salle des jeux. Bhailler j'ai plus de 600 message depuis 03/11/15
- Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?
Cui d'ailleurs j'ai les trois premiers tomes.



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucrètes qui participeraient à cette enquête ;)



Il est très gentil et MYSTERIEUX,
Je ne parle jamais avec pour moi.
J'ai horreur de son style vestimentaire!
Mais je l'aime bien. J'ai actuellement 36 de l'OM
avec lui. Il est beau aussi >D



Je n'aime pas son hair
je suis le président de la République!
Il est lâche, mais bon il est quand même gentil... Et beau :3



Mon coup de cœur <3
J'aime beaucoup son côté inaccessible. Je préfère [SPOIL] : quand il se change de look et physiquement. J'ai seulement... 110 de l'OM!!! Je l'aimeuh! Il est trop beau!! est



Bon ! Martin ! Il est gentil !
Mais dans les premiers épisodes il est collant agaçant...
Mais il revient en mode BG !
Il est trop mimi et gentil :3
Je ne le connais pas avec pour le moment je suis seulement à l'ép 16... -----> 27
T.T NO PA.

Et sinon à quoi tu joues ?



Quels autres jeux aimes-tu ?

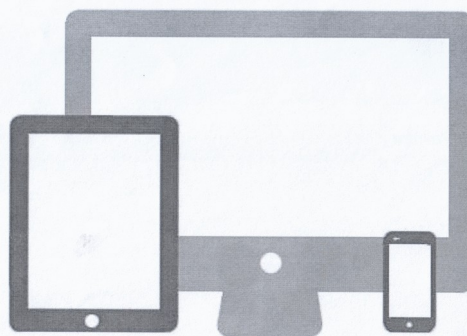
J'adore MINECRAFT

Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?

Tablette ? Console ? *Je joue sur tablette.*

Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ?

Je n'ai pas beaucoup aimé, je préfère amover surch !
Racontes moi ce que tu aimes dans les jeux vidéo !



Avec qui est-ce que tu joues ?



Qui sont tes compagnons de jeu ?

Je joue avec ma meilleure amie @Jojoy 03 (as)

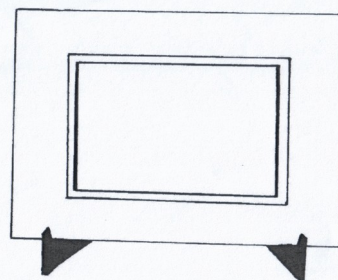
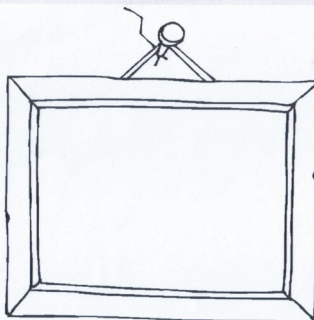
Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?

" " " . Quelquefois avec ma sœur ...

Qui sont tes amis sur AS ou Eldarya ?

Le sont souvent des amis virtuel.

Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types de jeux ! *La réponse est toujours ma meilleure amie !*



Quels sont tes autres loisirs ?



Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.)

J'aime jouer, dessiner, la lecture et regarder des films !

Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ?

Ouï le karaté.

Qu'est ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ?

Lire, dîner, sortir en famille ou échanger mes amies et aller sur

Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...

amour sucre!

* J'aime beaucoup être avec ma meilleur amie je m'installe à l'aide avec elle tout le mon voudrait d'avoir une amie comme cette année on est pas dans la même classe mais on se voit tout souvent en dehors de l'école!

* J'aime dessiner (même si je ne suis pas très talentueuse) parce que j'ai beaucoup d'imagination et dessiner mes pensées me permet de ne pas les oublier! D'ailleurs j'ai déjà gagné un concours de dessin mais je suis que c'est juste parce que l'idée était originale (j'étais en 6M) j'ai toujours le dessin et je me rend compte que je dessine très mal...xd

* J'aime la lecture parce que ça me divertit. C'est agréable de s'installer confortablement un jour de pluie avec un bon livre...



Comment est ta chambre ?



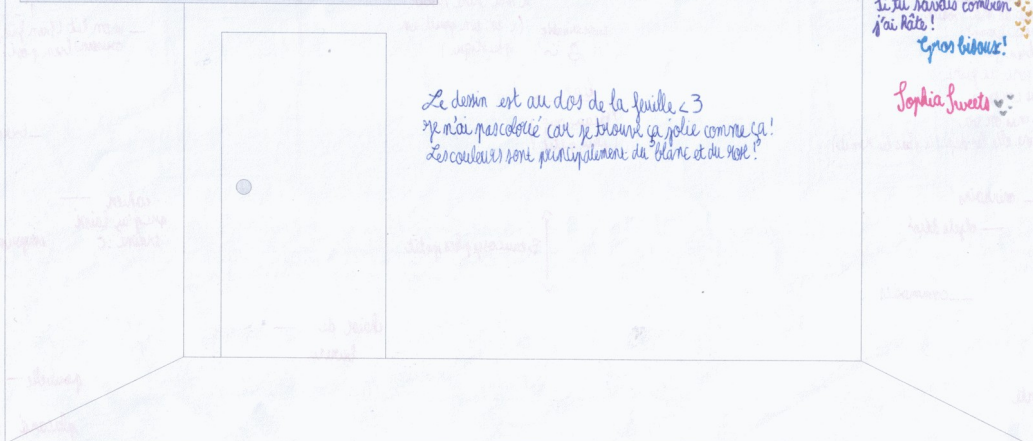
Est-ce que tu as une chambre à toi ?

Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ?

Qu'est ce que tu as dans ta chambre ?

Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ?

.. ?

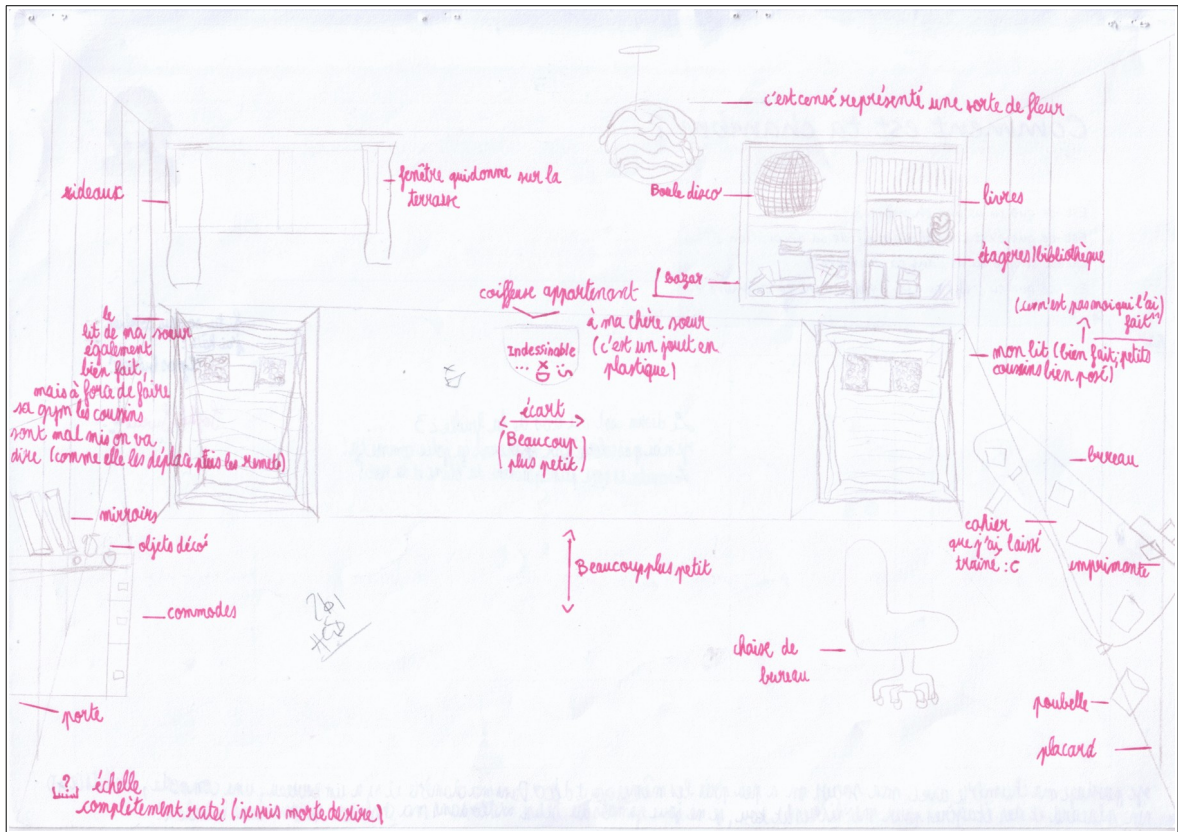


Le dessin est au dos de la feuille <3
je m'ai pas coloré car je trouve ça jolie comme ça!
Les couleurs sont principalement de blanc et de rose!

Si tu savais combien
j'ai kété!
Cyon bibouze!

Sophia sweets

Je partage ma chambre avec ma sœur on a peu près les mêmes goût déco. Dans ma chambre il y a un bureau, une commode, des lits (et un placard et des étagères pour mes livres! Non, je ne joue jamais au jeux vidéo dans ma chambre je joue dans le salon!



Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^ Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)



Encore merci,
et à bientôt !

Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de : Lucie Pacaud

(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...) J'ai j'aime bien qu'on m'appelle Lou.

Age : 13 ans

Adresse : 20 rue de la meunerie
Villennes 95270.

Me contacter :

Si tu as des questions ou quoi que ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France

Je suis également joignable au 06.82.46.87.06

Parlons un peu de toi...



1) Quel est ton caractère ?

2) Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ?

3) Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ?

1) Je suis gentille (enfin je crois)

2) Je crois que j'ai plus de défauts que de qualités... Mais bon... xD Je suis généreuse, drôle, sensible, jalouse, je m'est pas confiance en moi, je suis impatiente, aussi je m'ennerve facilement. Ah et je suis très lunatique.

3) J'aime les pâtes, c'est important ? Non alors passons cette question... x)

(je me
peux pas
mettre de photo
de moi, j'en ai
aucune et pas
d'imprimante.)
Mais je vais me
décrire:

Petit portait chinois !

Si tu étais...

Un animal ?

Une couleur ?

Une ville ?

Un fruit ?

D'autres choses ?

- un chat
- l'indigo
- Madrid (j'aime bien l'Espagne)
- la noix de coco.
- l'orange
... un frezala aussi.

Physiquement je suis pas très petite pour mon âge, mais je ne vais plus ou très peu grandir, je mesure 1m55 depuis que j'ai 10 ans... Aussi je suis grosse ms les 60kg. Je suis une patate. D'ici est venu mon extrême confiance en moi. uu
 Et la base je suis chatains fonces. Mais la mes pointes ressortent rousses. xD J'ai les cheveux bouclés et très volumineux. J'ai les yeux marrons. J'ai un appareil dentaire, j'ai des lunettes. J'ai les oreilles percés et depuis peu j'ai un écarteur au labé droit.

Parlons un peu d'Amour Sucré !



- Depuis quand joues-tu ?
Je pense environ 3 ans mais j'ai perdue le mot de passe de mon ancien compte.
- Quand te connectes-tu ?
Tous les jours.
- Qui est ton personnage préféré ?
Rosalya, je l'admire car elle est toujours sur d'elle, et si jolie!
- Comment est ta sucrette ? Tu la changes souvent ?
Ma sucratte est tout l'inverse de moi. Tous les jours.
- Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ?
Qui s aime bien y aller, je répond souvent au questionnaire.
- Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?
Je n'en est pas, mais j'en est entendue parler.

- As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book...
Malheureusement non, mais je compte m'acheter la figurine de Bastiel.
- Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?
Ordinateur et sur portable.



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucrètes qui participeraient à cette enquête :)



Il est toujours si calme .. Mai à côté je suis une bombe atomique! Et il est si beau... ♡



Il est très concentré toujours, je ne sais pas comment il fait! Au début je le trouvais coïncider mais maintenant beaucoup moins.



J'É L'AIME OMG! ⚡
C'est mon préféré. ♡
Dur à cuire, mais je sais pas il a un truc que j'aime chez lui.



Hum... je préfère Kentin...xD Ken est un peu beaucoup trop collant..

Je suis épisode 23 du coup je connais les autres autant en parler.

Kentin: Il a vraiment changé physiquement mais pour moi il reste toujours le même dans sa tête.

Armin: Il est génial se mec, peut-être trop joueur et geek pour sa que j'ai choisi Bastiel.

Alexy: Sa se trouve épisode 23 il va devenir hétéro... Li sa arrive je lui saute dessus.

Et sinon à quoi tu joues ?



- 1) Quels autres jeux aimes-tu ?
- 2) Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?
Tablette ? Console ?
- 3) Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ?
- 4) Racontes moi ce que tu aimes dans les jeux vidéo !

1) Les sims, animal crossing, movie star planet,
eldarya, anti-dote, fantasy life, GTA, call of duty.

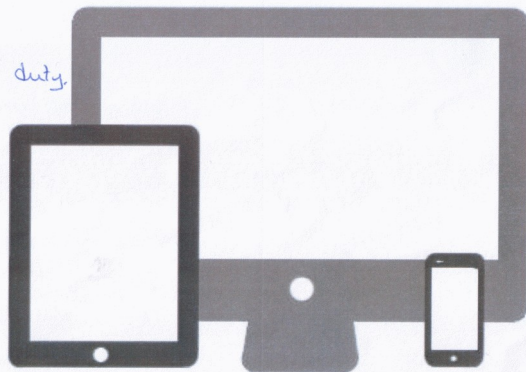
2) Oui, oui, oui et oui.

3) Il est très sympa à AS je trouve.

J'aime beaucoup ce jeu aussi. D

4) J'aime tout. x x

Mais surtout la simulation.



Avec qui est-ce que tu joues ?



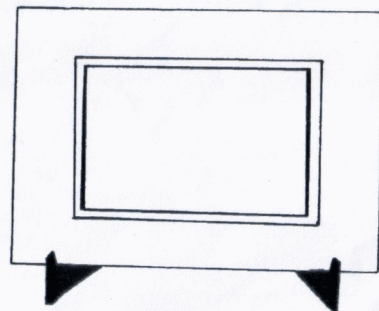
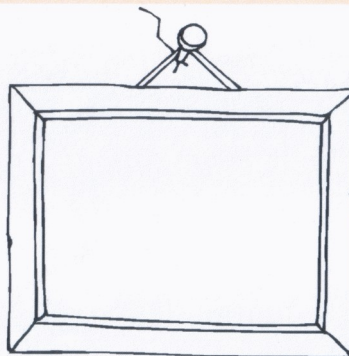
- 1) Qui sont tes compagnons de jeu ?
- 2) Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?
- 3) Qui sont tes amis sur AS ou Eldarya ?
- 4) Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types
de jeux !

1) Cela dépend, ma sœur, mon
cousin, des amis, même mon père!

2) Oui et oui. D

3) J'ai très peu d'amis sur ces jeux.

4) Avec tout le monde! :)



Quels sont tes autres loisirs ?



- 1) Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.)
- 2) Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ?
- 3) Qu'est-ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ?
- 4) Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...

- 1) Musique, ordinateur et écrire.
- 2) Oui, la danse 3 heures par semaine.
- 3) Je suis obligée de faire mes devoirs, sinon je n'arrive pas à suivre les cours.
- 4) J'aime aller danser, sortir avec des amis, promener mon chien.

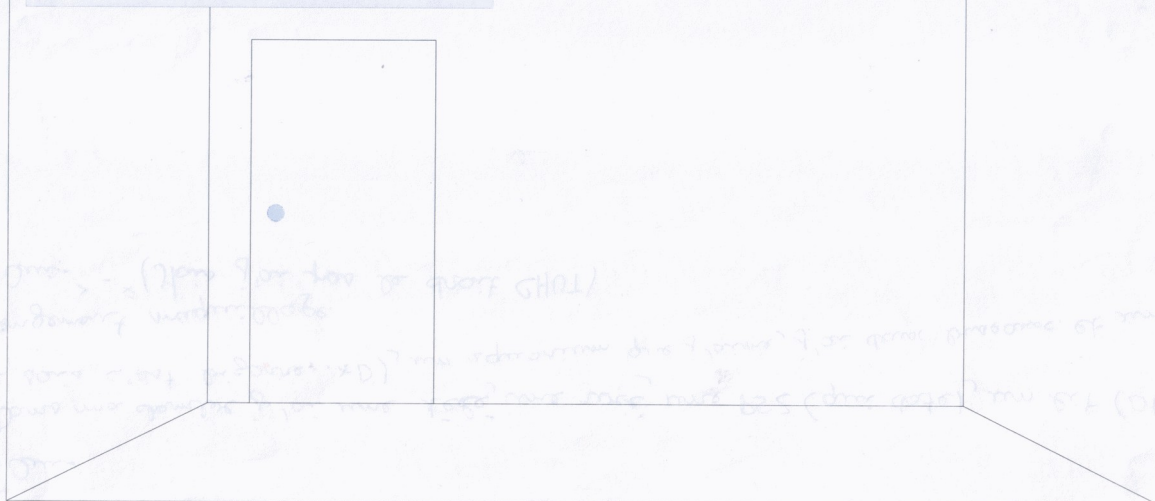
J'ai 3 passions la danse, la boxe et j'aime tellement écrire des textes. Je fais de la danse depuis l'âge de 3 ans. Avant je faisais de la musique, je jouais de la flûte traversière. Il m'arrive d'en jouer encore.

Comment est ta chambre ?



- 1) Est-ce que tu as une chambre à toi ?
- 2) Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ?
- 3) Qu'est-ce que tu as dans ta chambre ?
- 4) Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ?
- .. ?

(lire au dos)



1) Oui, même si ma sœur vient souvent de dans.

2) Oui.

3) Dans ma chambre j'ai une télé, une Wii, une PS2 (qui date), un lit (OMG je sais c'est bizarre...xD), un aquarium que j'aime, j'ai deux bureaux et un rangement maquillage.

4) Oui. * - * (Mais j'ai pas le droit CHUT)

J'ai pris du plaisir à faire cette
"lettre". Et je te fais de gros
bisous, à bientôt! ♡

Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^ Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)



Encore merci,
et à bientôt !

Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de : Léa (aka SKryd ☺)

(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...)

Age : 17 ans

Adresse : 65 chemin de la Carraire
83200 Toulon

Me contacter :

Si tu as des questions ou quoi que ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France

Je suis également joignable au 06.82.46.87.06

Parlons un peu de toi...



Quel est ton caractère ?

Calme... et folle à la fois

Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ?

euh... gentille ? xD et très timide

Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ?

Je suis une éternelle flemmarde et stressée de la vie. Je sais pas pourquoi ça me semblait important à préciser...



Petit portait chinois !

Si tu étais...

Un animal ? un LOUUP !

Une couleur ? le bleu marine

Une ville ? Stockholm

Un fruit ? une orange

D'autres choses ?

Je suis une patate !



Parlons un peu d'Amour Sucré !



- Depuis quand joues-tu ?
Depuis 2011, mais comme le système des points d'action m'ennuyait, j'ai abandonné mon compte et j'ai redécouvert le jeu un an plus tard, en 2012 (et j'y suis restée 8D)
- Quand te connectes-tu ?
Tous les jours si c'est possible !
- Qui est ton personnage préféré ?
Azamin ! ♥ (et Castiel selon les épisodes)
- Comment est ta sucrlette ? Tu la changes souvent ?
Je la change dès que sa tenue ne me convient plus, ou quand j'ai de nouveaux vêtements
- Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ?
Je vais principalement sur les Arts créatifs pour dessiner ou sur la Cafet pour parler de tout et de rien avec les sucrettes !
- Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?
Oui je les ai tous *w*+
- As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book...
Je me limite aux artbooks parce que je suis pauvre ;)
- Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?
Sur mon ordi, ou mon téléphone si j'ai pas le temps d'allumer l'ordi



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucrettes qui participeraient à cette enquête ;)



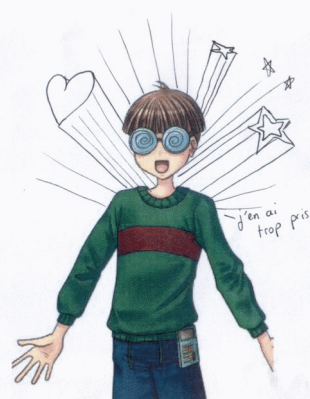
eh, ben...
il est calme...
je m'entendrais sûrement bien avec lui irr



je l'adorais au début du jeu mais son nouveau caractère me bloque un peu, bizarrement



bug de cerveau



je sais pas trop quoi en penser encore...
j'aime bien, mais...

Et sinon à quoi tu joues ?



Quels autres jeux aimes-tu ?

J'adore les jeux d'action/aventure comme Tomb Raider ou Zelda, puis les jeux de plateforme (Mario)

Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?

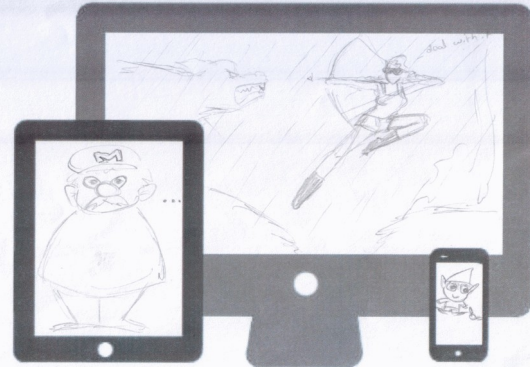
Tablette ? Console ?

Sur ordinateur et DS ; j'économise pour m'acheter une console :-;

Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ?

J'aime beaucoup, mais moins qu'AS; je sais pas si c'est à cause du jeu en lui-même ou du fait que mon ordi lague toujours quand j'y vais dessus xD

La première chose qui me donne envie de jouer à un jeu, c'est son univers graphique, puis son histoire. Ce que j'aime, c'est l'interaction, pouvoir incarner le héros d'une aventure (qui n'arrivera jamais en vrai xD)



Avec qui est-ce que tu joues ?



Qui sont tes compagnons de jeu ?

Moi-même ;-;

Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?

Ma mère est plus du genre jeux Facebook, et mon père et ma sœur n'aiment pas ça... :-;

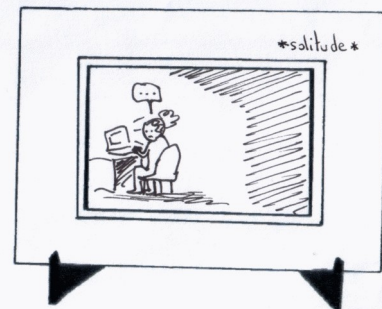
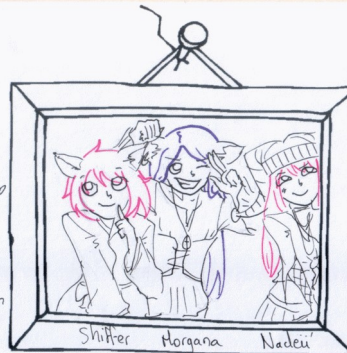
Qui sont tes amies sur AS ou Eldarya ?

J'en ai beaucoup, mais j'ai donné mon numéro voire même rencontré iRL Nadeishiiko, Shifter et Morgana54 ! :)

Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types de jeux !

Je joue plutôt seule xD (j'ai pas d'amis) (nan j'déconne) hem


Je joue de temps en temps avec Nadeishiiko à des jeux en ligne comme Osu! et elle m'a fait découvrir les Visual Novels (c'est pas vraiment des jeux mais voilà); je joue aussi à Lol de temps en temps avec Stragabaum (bref, que des amies d'Internet xD)



Quels sont tes autres loisirs ?



Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.)

J'adore dessiner et glander sur mon ordi 

Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ?

Non :D

Qu'est ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ?

... Aller sur mon ordi :D

Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...

J'aime bien passer ma vie sur Youtube à découvrir des chaînes d'humour/culture/court-métrage etc... Et sinon j'aime bien dessiner et lire (principalement des mangas mais aussi des romans, BD, ...)



Comment est ta chambre ?



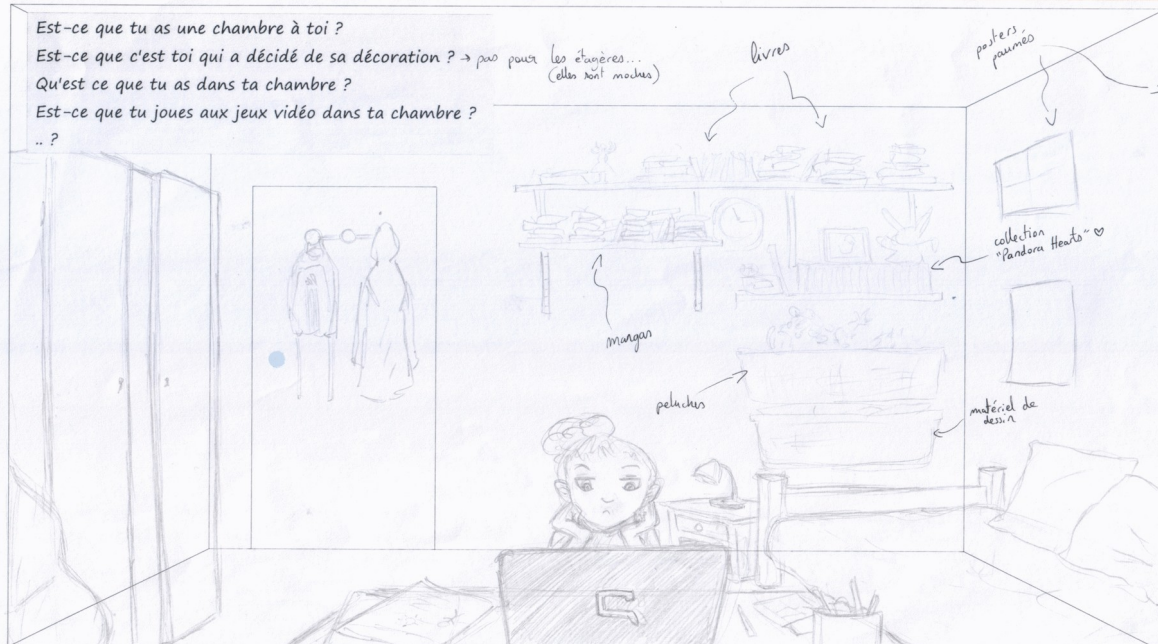
Est-ce que tu as une chambre à toi ?

Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ? → pas pour les étrangères... (elles sont modes)

Qu'est ce que tu as dans ta chambre ?

Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ?

.. ?



Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^ . Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)



Encore merci,
et à bientôt !

Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de : Zélie

(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...) (Des fois mes amis m'appellent Zézi mais c'est pas trop ça quoi :D)

Age : 14 ans (le 17 février 2016. Sinon au moment où j'écris l'anno)

Adresse : 5 rue Edouard Vuillard, 84130 LE FOUTET

Me contacter :

Si tu as des questions ou quoi ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France

Je suis également joignable au 06.82.46.87.06

Parlons un peu de toi...



Quel est ton caractère ?

J'ai plutôt une personnalité forte, mais je suis timide.
Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ? aussi ^^
Des qualités je suis pas, pas comme défaut
je suis vraiment polémique... :P
Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ?

Eh... J'aime bien dessiner, le japon, le féminisme, je suis écolo, engagée, j'aime pas le FN, je suis dans une bonne classe...

Voilà, quoi !

Ah oui ! J'appellerais ma fille Guendoline, plus tard !

Coh kô kô, ça peut vraiment en ressortir là... XD)



pas trop
fière de
à dessin
(Sinon j'ai
voudrais que
en autoprof
mais bon c'est
pas moi du
tout)

Petit portrait chinois !

Si tu étais...

Un animal ? Une belette XD (c'est le patronus d'

Une couleur ? Vert émeraude (??) Hermione Granger!

Une ville ? Paris!

Un fruit ? Ça compte les grains de cacao ? Sinon la mandarine ! (et la poë)

D'autres choses ?

- Un manga ? Black Butler!

- Une nourriture ? Les ramen!

- Un pays ? Le Japon ! (Sans blague... XD)

-

-

...

Parlons un peu d'Amour Sucré !



- Depuis quand joues-tu ?
*Depuis... * va voir sur son compte... * le 18 juin 2014!*
- Quand te connectes-tu ?
Environ tous les 2 jours
- Qui est ton personnage préféré ?
*Armin!!! * team Armin*
- Comment est ta sucrète ? Tu la changes souvent ?
*Elle est habillée tout en jaune doré!
Je la change plutôt souvent, mais j'aime beaucoup cette tenue, alors je vais la laisser un petit moment!*
- Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ?
Oui souvent sur "Montrez nous votre sucrète" et je lis beaucoup de fan fics!
- Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?
Réponse ↗
- As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book...
Oui! J'ai tous les mangas!
- Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?
Sur l'ordi de mes parents et quelquefois sur mon téléphone.



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucrètes qui participeraient à cette enquête ;)



Lezardhe!

Un style un peu victorien, rêveur... Et il chante dans son groupe!



Nathaniel!

*Je ne le supporte pas!
C'est le délégué, sa sœur c'est Ambre et il se fait battre par son père*



Coctiel!

De genre solitaire, rebelle. Il est quatorzième dans le "groupe" de Lezardhe



Kenton!

Il est à fond sur notre sucrète, au début! Puis il part dans un camp militaire. On le retrouve dans l'épisode 12 sur 13, et il a beaucoup changé

Et sinon à quoi tu joues ?



Quels autres jeux aimes-tu ?

Minecraft ! Et plein de jeux sur DS ! (Animal Crossing, Tomodochi life, Zelda ...)

Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?

Tablette ? *Console ? Ordinateur et quelquefois console*

Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ?

Qui je me suis inscrite au début, mais j'ai stoppé

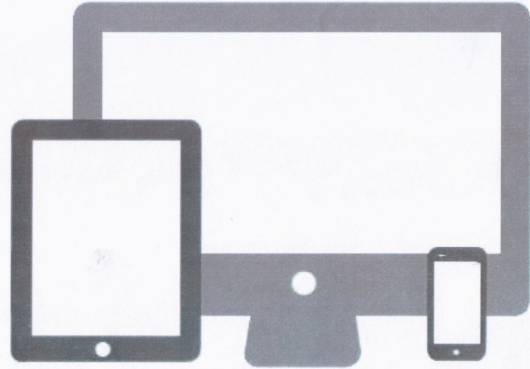
Racontes moi ce que tu aimes dans les jeux vidéo !

On peut tout faire avec tout le monde !

On est pos dans la vraie vie. c'est mieux !

*Vous avez déjà vu un village peuplé d'animaux
- qui vivent dans une petite pièce ? Vous avez déjà
vender une pomme pour 100 (monnaie locale) ? Non ?
Et ben essayez Animal Crossing !*

*Vous êtes déjà allés dans le Metru ? Vous connaissez les
Creeps ? Non ? Essayez Minecraft !*



Avec qui est-ce que tu joues ?



Qui sont tes compagnons de jeu ?

Mes deux meilleures amies, mon cousin, ma sœur

Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?

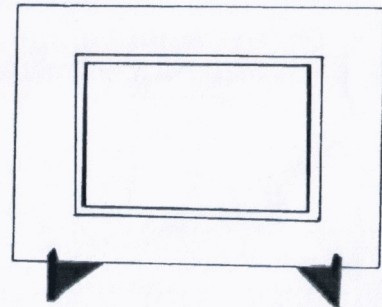
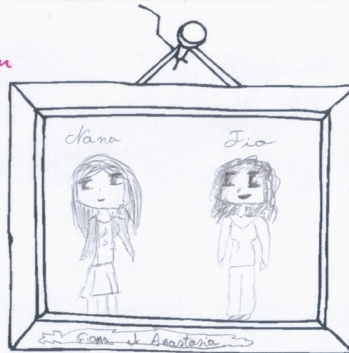
Mes cousins, mes sœurs...

Qui sont tes amis sur AS ou Eldarya ?

Je ne me souviens plus de leurs pseudo... mais sinon

*Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types
de jeux !*

Mes 2 meilleures amies !



Quels sont tes autres loisirs ?



Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.)

Je passe BEAUCOUP de temps sur Youtube!

Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ?

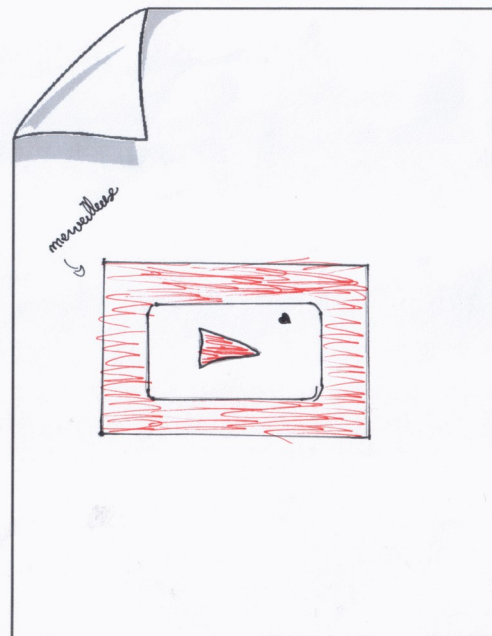
Ou, j'ai pas vraiment le temps

Qu'est ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ?

Aller sur Youtube, jouer à la DS...

Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...

J'aime beaucoup cuisiner et lire!



Comment est ta chambre ?



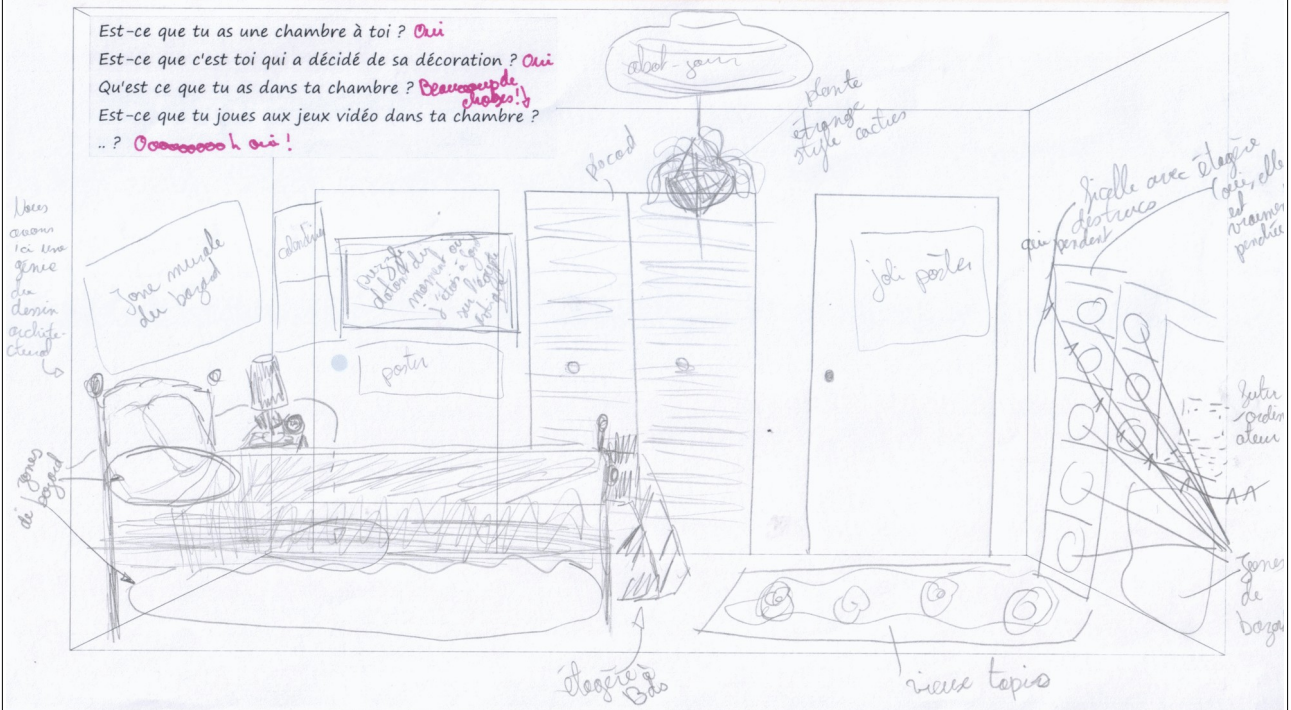
Est-ce que tu as une chambre à toi ? *Oui*

Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ? *Oui*

Qu'est ce que tu as dans ta chambre ? *Beaucoup de jouets!*

Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ?

...? Oooooooh oui!



Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^ Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)



Encore merci,
et à bientôt !

Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de : Inès

(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...)

Age : 17 ans

Adresse : 2 rue des Lilas 59320 ALZING

Me contacter :

Si tu as des questions ou quoi que ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France

Je suis également joignable au 06.82.46.87.06

Parlons un peu de toi...



Quel est ton caractère ? Je suis quelqu'un de doux-able j'aurais dit. Gentille aussi, enfin j'espère.

Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ?

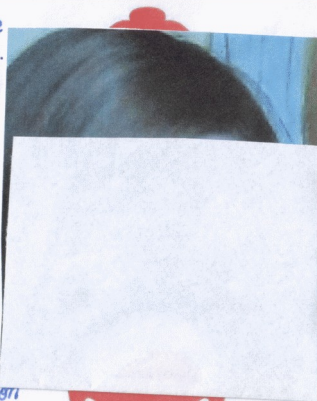
Ouverte à l'opinion - Critiqueuse

Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ?

Je suis pas trop. Je vais dire quelque chose qui est peut-être important si jamais vous venez

Depuis que je suis petite, je n'ai jamais été "soumise" à un genre concernant les jeux : je jouais avec des jeux "pour fille" et pour garçon (les quillomets sont importantes!), c'est à dire que d'un côté j'avais les Barbie, et d'un autre les jeux-vidéos. Bien sûr je peux donner encore plein d'exemples. Mais c'est juste pour dire que depuis je suis petite, j'ai grandi dans ce côté "garçon".

Ah oui, je suis féministe donc peut-être que cela risque de se ressentir dans mon avis sur les jeux-vidéos etc.! Et j'ai donc débattu aussi!



↑
Pardon
pour le
format

Petit portait chinois !

Si tu étais...

Un animal ? Le cygne

Une couleur ? Le violet

Une ville ? Tokyo

Un fruit ? Framboise

D'autres choses ?

- Une personne célèbre : Inio Arano

- Un livre : L'étranger de Camus

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

Parlons un peu d'Amour Sucré !



- Depuis quand joues-tu ? *Depuis que je suis en 6^{ème}, j'avais un autre compte. J'ai sur mon compte Gentleman, depuis 2011.*
- As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book...
Un poster de Castiel.
- Quand te connectes-tu ? *Tous les jours si je peux.*
- Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?
Un ordinateur et un téléphone.
- Qui est ton personnage préféré ? *Castiel.*
- Comment est ta sucrète ? Tu la changes souvent ?
Ma sucrète a les cheveux blancs, les yeux noirs avec un grain de beauté près de la bouche. Qui dès que j'ai une idée de tenue, ou après les hauts de ces épisodes.
- Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ? *Sur les forums oui, mais pas ceux de AS à cause de l'ambiance qui y règne.*
- Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?
Oui, j'en ai quel ques uns.



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucrètes qui participeraient à cette enquête ;)



Pyramène est pour ma part un personnage très peu aimé et peu mis en avant. Il a un potentiel énorme, mais on ne fait rien sur lui. (peut-être car ce n'est pas mon garçon préféré donc les épisodes que je joue me sont pas contraires sur lui ?) Je l'aime bien !



Un personnage qui a l'air profond mais qui n'est pas énormément développé aussi. (à part quand on a vu pour sa maltraitance). Je l'apprécie, et si je devais refaire une partie ce serait lui que je choisirais.



Un personnage en soi très cliché. Il représente souvent le garçon idéal, qui est très regardé dans les rps. Il représenterait aussi pour moi l'homme que j'aimerais avoir quand je me suis unbruite. Mais je l'apprécie tout de même.



Kentim, un personnage attachant. Je me sais pas trop quoi dire sur lui. J'apprécie cependant son côté home, on sent qu'il sera toujours là pour la li'.

Et sinon à quoi tu joues ?



Quels autres jeux aimes-tu ? *Oui je joue à un peu de tout, j'aime les jeux sur console comme : Table The Witcher 3, dijk in Django, TWD, Bioshock, Alan Wake, Beyond Good & Evil. J'aime les Visual Novel aussi : Le Janglot des Gigantes, Nécrosis, Jays no Utaek.*

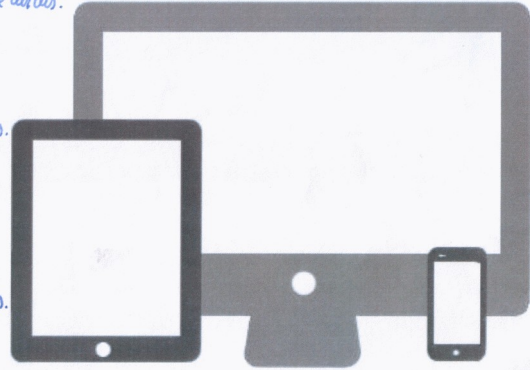
Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?

Tablette ? Console ? *Ordinateur et console.*

Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ? *Oui. Je m'ai que joué à 2 épisodes et je m'ai pas aimé. Je me voulais pas de perdre l'argent dedans donc j'ai vite arrêté.*

Racontes moi ce que tu aimes dans les jeux vidéo !

Eh bien, j'ai commencé à jouer aux jeux vidéo très jeune : à 5 ans je disais. Mon frère possédait la Xbox, alors j'ai commencé à jouer à Halo. Résultat : j'ai adoré. J'ai continué avec pleins d'autres : Table, Beyond Good & Evil, Jurassic Park etc. A ma communion, j'ai reçu une DS Lite. Puis plus tard je me suis mise aux Visual Novel à 14 ans. Ce que j'aime dans les jeux-vidéo : je ne sais pas. C'est com de me pas savoir haha ! C'est comme demander à qui est-ce qui aime dans les films ? Tous les jeux-vidéo sont différents, donc si on aime les j-v c'est pour tel et tel jeu. Peut-être que j'aime les j-v car on est un héros dedans, on vit à travers lui dans un univers. Puis on passe par pleins d'émotions, on adore ce stress, ce côté cinématique.



Avec qui est-ce que tu joues ?



Qui sont tes compagnons de jeu ? *Personne.*

Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?

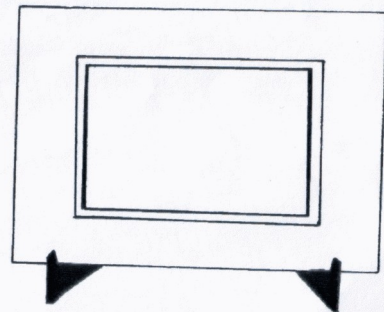
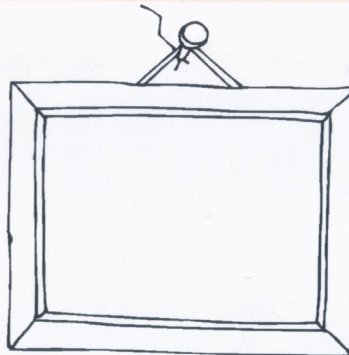
Des fois avec mon frère.

Qui sont tes amis sur AS ou Eldarya ?

Haha j'en ai pas. J'ai d'autres amis au met, mais pas d'AS.

Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types de jeux !

Mon frère, j'aime bien jouer quelques fois à des jeux de console ou au foot.



Quels sont tes autres loisirs ?



Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.) *La culture japonaise, les mangas, les anime, le théâtre, le rap, la musique, la mode...*

Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ?

Non, je suis une datanée flammande.

Qu'est-ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ?

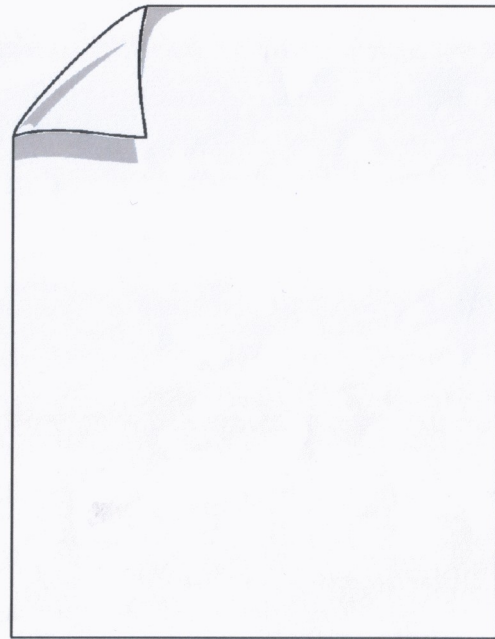
Lire des mangas, sortir en ville, jouer etc.

Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...

J'adore la culture japonaise, je suis "danganronpa" en train de lire des choses débiles : art de vivre, coutumes etc.

Enfin je suis une très grande fan de mangas/anime, presque tout mon argent va dans les mangas. C'est vraiment ma passion.

Enfin j'adore le théâtre, j'en fais au lycée.



Comment est ta chambre ?



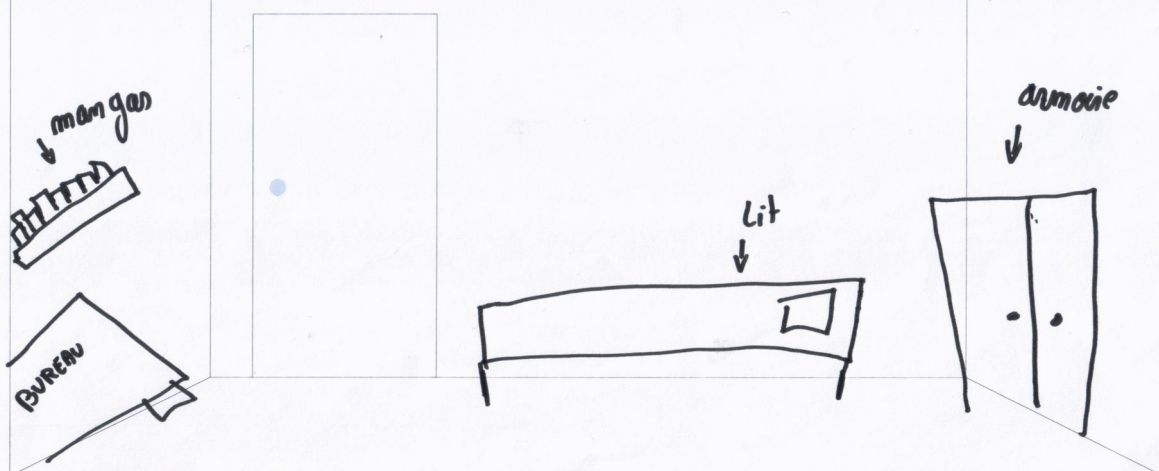
Est-ce que tu as une chambre à toi ? *Oui*

Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ? *Oui*

Qu'est-ce que tu as dans ta chambre ? *Un lit, une armoire, un bureau, une étagère...*

Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ?

... ? Oui quand je joue à la ds.



Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^. Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)



Encore merci,
et à bientôt !

Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de :

(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...) Mon prénom est trop court pour que j'ai un surnom, donc je m'appelle Lola et on m'appelle Lolita.

Age : 15 ans

Adresse : 4 impasse des mûriers 55000 Comblès-en-Barrois

Me contacter :

Si tu as des questions ou quoi que ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France

Je suis également joignable au 06.82.46.87.06

Parlons un peu de toi...



Quel est ton caractère ? Je suis très timide

Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ?
Pour mes qualités je suis pas mais je suis casse-pied ?
Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ?



Petit portait chinois !

Si tu étais...

Un animal ?

Une couleur ?

Une ville ?

Un fruit ?

D'autres choses ?

- Un quetzal

- de rouge

- Paris

- Une Pomme

-

...

Parlons un peu d'Amour Sucré !



- Depuis quand joues-tu ?
Depuis 2012 (ça date...)
- Quand te connectes-tu ?
Tous les jours, tôt le matin généralement
- Qui est ton personnage préféré ?
Nathaniel
- Comment est ta sucrète ? Tu la changes souvent ?
Ma sucrète est comme moi pour son caractère et je l'habille comme j'ai envie, je change sa tenue plusieurs fois par mois.
- Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ?
Non je n'y vais pas souvent mais quand j'y fais je vais surtout lire des fan
- Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?
Oui
- As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book...
J'ai les quatre mangas
- Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?
Je joue sur un ordinateur



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucrètes qui participeraient à cette enquête ;)



Il est super beau mais tellement détaché



C'est mon garçon préféré ! il est beau et intelligent.



Ce personnage je le trouve trop exagéré, le beau rebel sans cœur mais sensible, donc je peux pas l'encadrer



Mais quel boulet...

Et sinon à quoi tu joues ?



Quels autres jeux aimes-tu ? J'adore surtout les Rpg, A-S est vraiment une exception

Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?

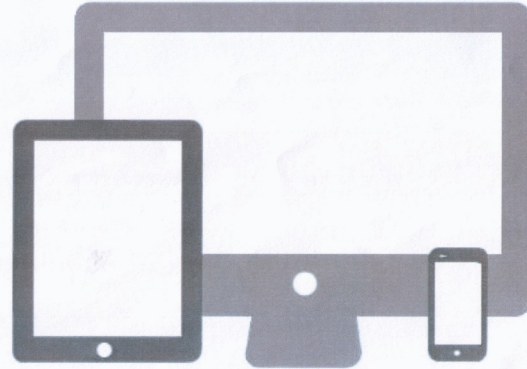
Tablette ? Console ? Je joue sur console, 3DS, PS4 et PS3 surtout à des jeux comme Pokémon (la base), dragon quest, final fantasy...

Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ?

Oui je connais mais j'ai vite arrêté, j'en sais plus trop pourquoi mais j'ai pas accroché.

Racontes moi ce que tu aimes dans les jeux vidéo !

J'aime pouvoir être dans un nouvel univers, être qui je veux faire ce que je veux



Avec qui est-ce que tu joues ?



Qui sont tes compagnons de jeu ? Je n'en ai pas, à part rarement mes frères et sœurs, je préfère jouer seul

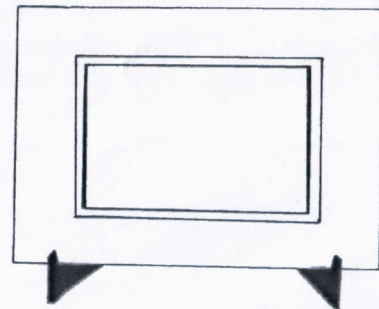
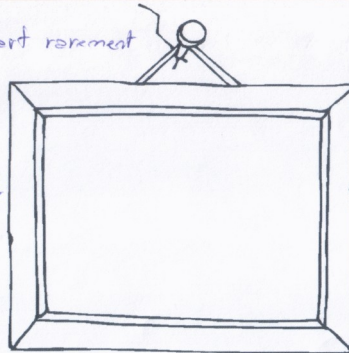
Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?

Je ne joue jamais aux jeux vidéos avec mes amis.

Qui sont tes amis sur AS ou Eldarya ?

Sur AS il y a quelques personnes avec qui je parle, mais de moins en moins.

Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types de jeux ! A la limite, je pourrais jouer à absolument tout avec mon frère.

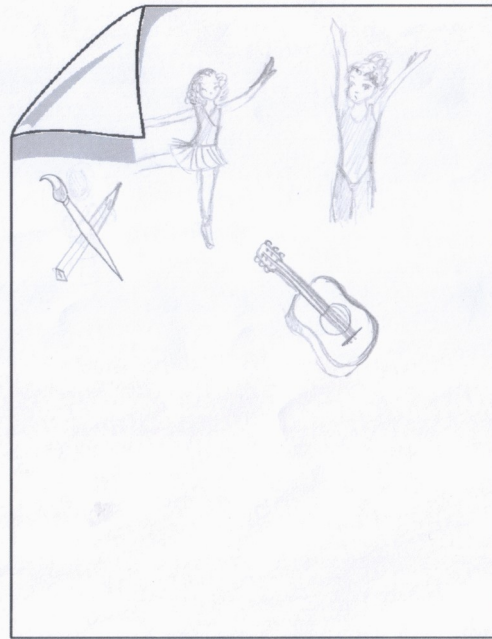


Quels sont tes autres loisirs ?



Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.) J'aime beaucoup le dessin mais je me passionne moins pour autre chose quand même, la couture.
Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ? J'en ai pratiqué beaucoup mais pas en ce moment.

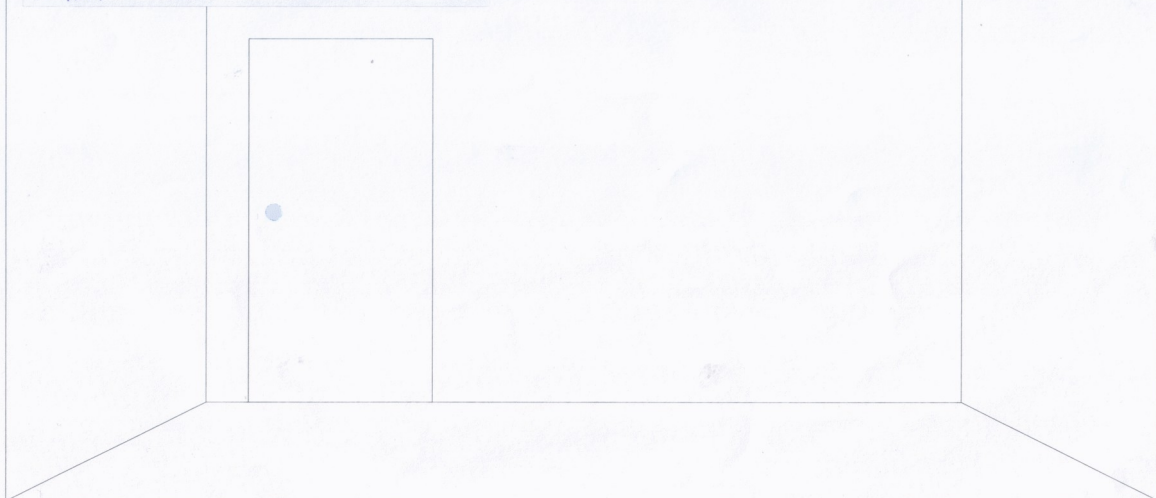
Qu'est ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ? J'aime beaucoup rester chez moi, même si c'est pour rien faire.
Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...



Comment est ta chambre ?



Est-ce que tu as une chambre à toi ? Oui.
Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ? Oui.
Qu'est ce que tu as dans ta chambre ? surtout des BD et toutes mes affaires.
Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ?
.. ? Non.



Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^ Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)



Encore merci, et à bientôt !



Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de :

(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...)

douaine mais mes pseudos sont Eiii(n)/ERMI ^{Kuo} _(c'est mon prénom en chinois:p)

Age : 13 ans

Adresse : 17, route de Gueypont, Tronville-en-Barrois.



Me contacter :

Si tu as des questions ou quoi que ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France

Je suis également joignable au 06.82.46.87.06



Parlons un peu de toi...



Quel est ton caractère ? (trop) extravertie, cinglée mais sympathique (du moins j'espère :))

Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ?
Je rigole souvent mais je peux être enjouante des fois et à bien parler.
Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ?

Je me considère comme étant différente, parce que j'adore le Japon et ça influence beaucoup ma vie (musique, vêtements) les gens me trouvent donc trop bizarre et soit ils me méprisent, soit ils se moquent de moi mais je m'en fous ^^ J'ai des amis aussi cinglés que moi.

Ah oui : j'ai 13 ans mais je suis au lycée, j'ai sauté deux classes (mais ça se voit plus apparemment)



je sais je dépasse un cadre :)



Petit portait chinois !

Si tu étais...

Un animal ?

Une couleur ?

Une ville ?

Un fruit ?

D'autres choses ?

- un cheval (même si j'aime pas trop ces animaux, ils me ressemblent)

le rouge ! Assi vif que moi !

J'aime bien Nancy, y'a des boutiques sympas.

le mangoustan (c'est super bon ces trucs)

- On m'a aussi dit que j'étais une tornade, parce que quand je passe on reconnaît plus rien, y'a trop de bazar.



Parlons un peu d'Amour Sucré !



• Depuis quand joues-tu ? Mon premier compte c'était en 2011, mais celui - actif depuis lebur 2014

• Quand te connectes-tu ?
J'essaie tous les soirs.

• Qui est ton personnage préféré ?

Violette (mais des fois elle est trop timide, c'est un peu ennuyant)

• Comment est ta sucette ? Tu la changes souvent ?

Elle a les cheveux violets. Je la change à chaque event haha xD

• Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ?

Uiiii! Généralement la cafete, mais aussi la salle des Artistes et les jeux, mais certainement pas les forums!

• Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?

Oep! J'ai les deux premiers mais ça coute cher. Et le scénario est bof.

• As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book... des mangas. J'ai failli acheter les posters, mais je peux pas acheter sur internet T.T

• Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?

Ordinateur! (C'est la meilleure plateforme qui soit pour moi)



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucettes qui participeraient à cette enquête ;)



Mon chouchou n°2!
J'aime bien sa personnalité télé-en-l'air, et j'adore son style, mais il parle pas assez, des fois c'est caennement frustrant.



Gentil mais sans plus. Pas de assez la personnalité je trouve.

de meilleur, c'est clairement Armin (des jeux vidéos *-*
Même si Alex y est genial.



des filles qui l'aiment sont masochistes.



Etonamment je l'aime bien (surtout après l'épisode 13 huhu~) En vrai il était collant mais sympathoche. Après, il a vraiment rien de special.

Et sinon à quoi tu joues ?



Quels autres jeux aimes-tu ? *Assassin's Creed, Pokemon, The Legend of Zelda, Far Cry, Antidote, Eldarya, Mario.*

Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?

Tablette ? Console ? *DS et je regarde beaucoup de lets play sur Youtube, et lives sur Twitch*

Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ? *c'est une arnaque, mais la pigeonne que je suis aime. (En vrai c'est bien)*

Racontes moi ce que tu aimes dans les jeux vidéo !

Réponse décevante mais j'en sais

Rien. Ah si: les graphismes sont beaux et ça m'épate et m'inspire à chaque fois. Les musiques sont cool aussi.

Mais c'est distrayant et je peux me défouler.

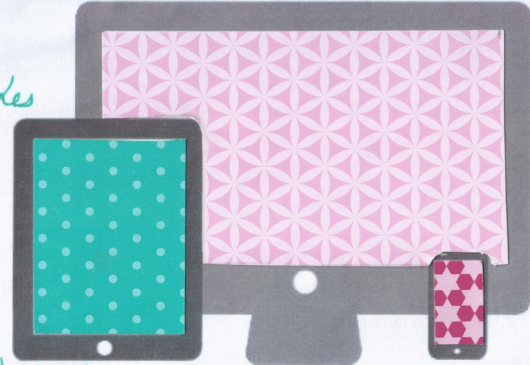
(Plus souvent me reposer en fait)

En vrai je crois que c'est sa: les jeux vidéos sont connus vacances et fin de soirs



dans ma tête. c'est reposer d'être sur le canapé, l'ordi devant

et un bon lets play de 3 heures.



Avec qui est-ce que tu joues ?



Qui sont tes compagnons de jeu ? *Ma souris ; Je joue*

seule

Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?

J'aimerais bien jouer avec mon cousin

mais il a 10 ans et et il habite loin.

Elles sont généralement IRL, j'en ai pas beaucoup.

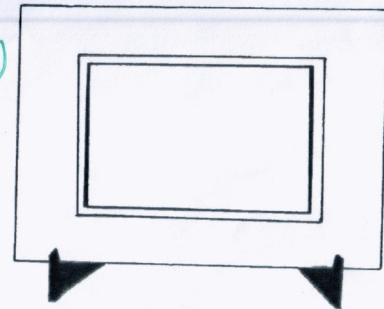
Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types de jeux !

Je ne joue pas je regarde haha XD

des streams de Benzai (j'ai pas encore

fini sa chaîne) et Bodyguardgameonline (il sort

vidéos par jour sur les jeux ultra-récents, donc c'est cool)



Quels sont tes autres loisirs ?



Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.) J'aime beaucoup le cinéma, le dessin, les blogs, les vidéos, et j'écris aussi (je lis beaucoup)

Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ?

Dessin.

Qu'est ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ?

Regarder des webseries.

Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...

Récemment je me suis découverte une passion pour le cinéma. J'adore dessiner, même si je suis pas très douée. Je bosse sur un roman (dit comme ça, ça fait très pro, mais c'est à un stade embryonnaire XD ça avance à petits pas) Je lis énormément-beaucoup-trop. J'ai des blogs de critique lecture. En parlant de blogs, je flâne souvent dessus (DIY majoritairement, et Harry Potter, et Doctor Who...)



Comment est ta chambre ?



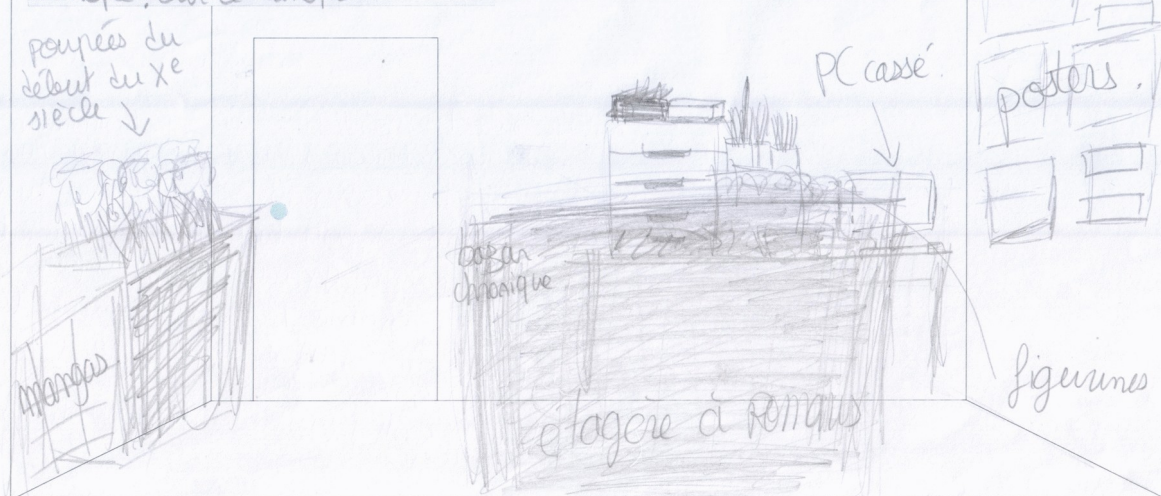
Est-ce que tu as une chambre à toi ? + une salle de jeu

Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ? Oui !

Qu'est ce que tu as dans ta chambre ? Rien, tout est dans ma salle de jeux qui contient posters, poupees et bureau

Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ?

... ? Nope ! Sur le canapé.



Enquête sur les jeux vidéos : Carnet

Bonjour, et merci de ta participation à cette enquête !

Tu as entre tes mains le carnet de petites questions à remplir afin de préparer notre rencontre chez toi ! C'est ton carnet, tu n'es pas obligée de montrer ce que tu vas mettre dedans à tes parents. Tu peux y écrire, dessiner, coller des trucs... Tout ce que tu veux !

Attention tout de même à ce qu'il ne soit pas trop lourd pour me le renvoyer ^^ Pour ça il suffira de le glisser dans l'enveloppe prévue et de le poster ! (Le port est payé pour 100g, ce qui te laisse quand même de la marge)



Encore merci,
et à bientôt !

Leticia / Lillounn

Ceci est le carnet de : Alexiane, ou Alex

(Comment dois-je appeler ? Tu peux utiliser ton prénom, un pseudo, un surnom...)

(Pyrama sœur, Yâlle)

Age : 15 ans

Adresse : 1 Square Maurice Thorez,
59640 Varennes-Vauzelles.

Me contacter :

Si tu as des questions ou quoi que ce soit, tu sais que tu peux me contacter sur le jeu avec mon pseudo Lillounn, mais tu peux aussi m'écrire sur :

leticia.andlauer@univ-lille3.fr

ou à Leticia Andlauer, 39 rue Colson, 59800 Lille, France

Je suis également joignable au 06.82.46.87.06

Alex : 06.59.13.93.51

Parlons un peu de toi...



Quel est ton caractère ? Timide, sensible
sympathique, souriante

Quelles sont tes qualités ? Tes défauts ?
Stieuse, impulsive, curieuse, têtue,
intelligente, affectueuse

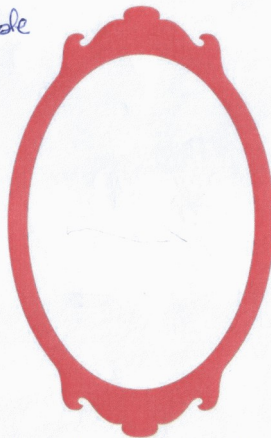
Que peux-tu me dire de toi qui te semble important ?

Je ne sais pas si j'ai bien
compris, mais voilà quelques trucs
qui me tiennent (ou pas) à cœur :

- Je n'apprécie pas les préjugés,
les discriminations, le manque de tact

- J'apprécie l'humour, la gentillesse,

Je n'aime pas la superficialité et suis contente de
ne pas l'être ... Je préfère avoir des valeurs que de la
beauté.



Petit portait chinois !

Si tu étais...

Un animal ? Un aigle

Une couleur ? Le bleu

Une ville ?

Un fruit ? Une pêche (ne me demandez
pas pourquoi x)

D'autres choses ?

-

-

-

-

-

...

Parlons un peu d'Amour Sucré !



- Depuis quand joues-tu ?

Je joue depuis 2013

- Quand te connectes-tu ?

Tout les jours pratiquement, je ne joue pas forcément mais c'est pour les PA !!

- Qui est ton personnage préféré ?

J'aime beaucoup Nathaniel et Lyandra .

- Comment est ta sucrète ? Tu la changes souvent ?

Sans pourquoi brune claire aux yeux bleus, cheveux longs. Je la change beaucoup surtout au niveau des vêtements.

- Vas-tu souvent sur les forums ? Qu'est ce que tu y fais ?

Je n'y vais pas trop, je vais surtout sur les fictions (ou événements)

- Est-ce que tu connais les mangas d'Amour Sucré ?

Oui, mais m'aimant pas vraiment ça, je ne les ai pas lus, je veux cependant les acheter.

- As-tu des goodies ? Posters, figurines, art book...

Non .

- Sur quoi tu joues ? Un ordinateur ? Une tablette ? Un téléphone ?

Essentiellement sur mon téléphone, j'ai possédé l'application. Lors des événements, je joue sur mon ordinateur car ils ne figurent pas sur l'application.



Et ceux-là ? Que peux-tu me dire sur eux ?

Je sais qu'il y a plein d'autres garçons ! Mais je ne voudrais pas spoiler les nouvelles sucrètes qui participeraient à cette enquête ;)



Assez mystérieux, difficile à cerner et à "séduire", j'aime cependant son style et son caractère sympathique. Il ne juge pas au premier abord.

Studios, un peu coincé, c'est celui qui me ressemble le plus. Il est facile de se faire apprécier par ce personnage.

J'aime bien Castiel mais son côté "badboy" m'agace parfois. Il est assez agressif parfois mais c'est une carapace.

Avdébout un peu envahissant et pleurnichard, il est vrai que son changement après l'année est appréciable. Je l'aime bien aussi et apprécie son amitié avec Alexy et Armin.

Et sinon à quoi tu joues ?



Quels autres jeux aimes-tu ? Masceur et moi avons des goûts très similaires. Nous aimons les jeux d'action/aventure, horror (survival), Thriller... Par exemple Uncharted, The Last of Us, Until Dawn, Heavy Rain.

Est-ce que tu joues sur ordinateur ? Téléphone ?

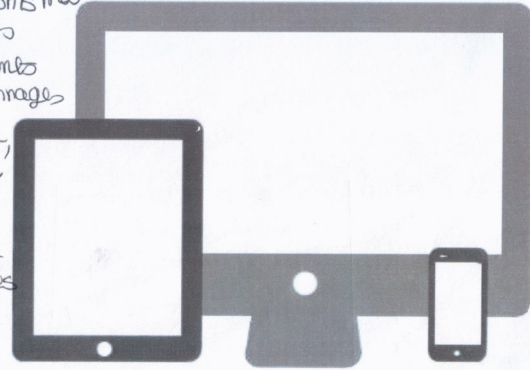
Tablette ? Console ? Nous jouons sur consoles (3DS, PS2, PS3, Nintendo 64 et PS4...)

Est-ce que tu connais Eldarya ? Qu'en penses-tu ?

Oui, je m'y suis inscrite mais n'y joue pas beaucoup... Je préfère Amour Sucré.

Racontes moi ce que tu aimes dans les jeux vidéo !

Dans un jeu vidéo, j'apprécie que les graphismes soient un minimum travaillés. J'aime les musiques qui donnent des ambiances particulières à des moments du jeu, à des endroits... J'aime quand les personnages sont travaillés. J'aime quand l'histoire est aboutie, recherchée. J'aime ressentir de la peur, du stress, de l'émerveillement, de la tristesse, ... enfin pouvoir ressentir ce que ressent le personnage, me mettre à sa place. J'aime découvrir un autre univers (Zelda Ocarina of Time) d'autres environnements, d'autres époques (Assassin's Creed, Bioshock).



Avec qui est-ce que tu joues ?



Qui sont tes compagnons de jeu ?

Masceur, Yaelle, rarement des amis...

Est-ce que tu joues avec des amis ? De la famille ?

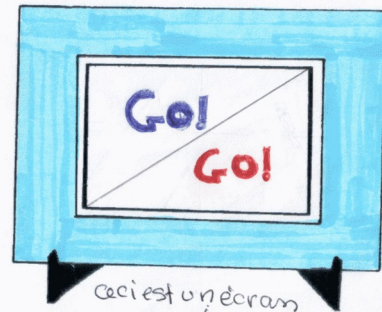
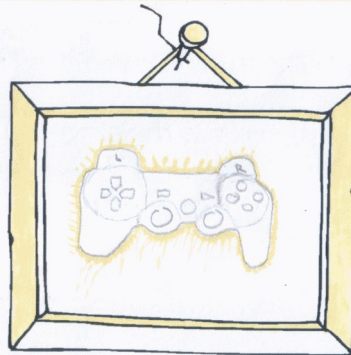
Pas trop au niveau des amis, avec ma famille ma sœur, mes cousins.

Qui sont tes amies sur AS ou Eldarya ?

Ma plus grande amie sur AS est Yanay, que j'appelle Yanours.

Dis moi qui sont les gens avec qui tu joues à tous types de jeux !

Pour le jeu Resident Evil Revelations, que j'ai sur ma DS, j'aime jouer en multi jouer, avec des inconnus (pas moyen de communiquer, par contre). Pour les classiques Mario Kart, notamment le 7, sur 3DS, je joue souvent avec mes cousines ou en multijoueur avec des inconnus. Je ne joue pas beaucoup à Call of Duty mais j'ai testé le multijoueur avec une amie et ma sœur. J'aime le jeu Mario Party sur Nintendo 64, j'aime bien pour jouer avec des amies ou avec ma sœur.



Ceci est un écran partagé.

Quels sont tes autres loisirs ?



Quels sont tes loisirs préférés ? (musique, ordinateur, dessins, écriture, cinéma, lecture, etc.) J'aime écouter (tout type) de la musique, écrire, lire (pas mal de romans) dessiner, aller au cinéma,

Est-ce que tu pratiques une activité en dehors de l'école ?

J'aimerais faire du sport mais n'en pratique pas

Qu'est ce que tu aimes faire le week-end ou après l'école ?

Jouer aux jeux vidéo, lire, regarder la télévision

Décris moi tes activités, ce que tu aimes faire...

Un magasin de multi média résume bien quels genres de choses j'aime faire. J'aime lire, j'ai vraiment depuis mon entrée en sixième. C'est un autre moyen de changer de décor, un peu comme avec les films :

j'adore ça ! Je suis très émotive et c'est vrai que je ne pleure pas facilement face à un livre, et que les films retranscrivent mieux les émotions et me font donc plus facilement pleurer, et j'aime beaucoup les films qui savent m'émouvoir.

J'aime écrire mais n'écris plus trop à cause des cours. J'apprécie faire travailler mon imagination à inventer des histoires.

J'aimerais faire du sport pour être bien en forme car j'aime beaucoup ça.

Si on j'adore discuter d'un peu de tout, de ce que j'aime faire. J'adore regarder des let's play de youtubeurs comme (mes trois préférés dans l'ordre 1, 2, 3) Serotth, Frigid et Siphano ^_^



Comment est ta chambre ?



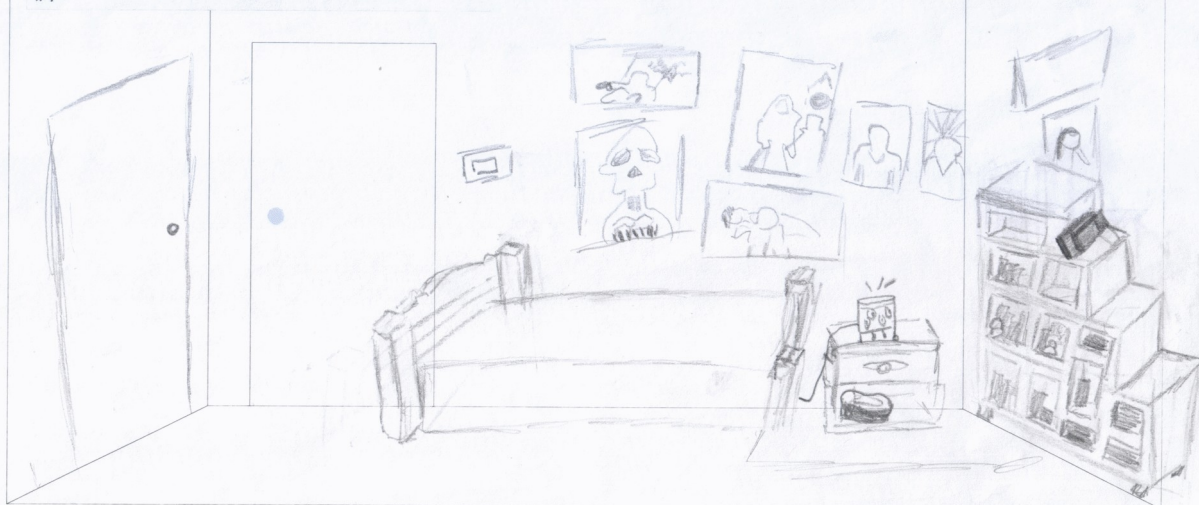
Est-ce que tu as une chambre à toi ? Ouï

Est-ce que c'est toi qui a décidé de sa décoration ? Pas totalement

Qu'est ce que tu as dans ta chambre ? un bureau, un lit, une bibliothèque, un meuble où je mets certains de mes jeux, une armoire où je mets mes vêtements, une colonne pour mes affaires de coiffure, une armoire à chaussures, maquillage, sacs vêtements,

Est-ce que tu joues aux jeux vidéo dans ta chambre ? Chez mon père ou, chez ma mère surtout dans la salle. Pj'amas...

.. ?



3.5 Grille d'entretien des joueuses

Grille d'entretien joueuses

1 – Parlons un peu de toi

-La famille

-L'école / le travail

-Les amis

2- Amour Sucré

-Le jeu

Comment décrirais-tu le jeu ?

~~-Y a-t-il des moments dans l'histoire que tu as particulièrement appréciés ? Qui te laissent un bon souvenir ? Des moments qui au contraire qui t'ont énervée, agacée, frustrée ? (Illustrations)~~

Comment gères-tu tes PA ?

-Les garçons

Celui que tu préfères : _____ Dis m'en plus, qu'est ce qui te plaît ? Qu'est ce qui te plaît moins ?

Quels autres personnages te plaisent ? Pourquoi ? Comment les décrire ?

Qui est-ce que tu n'aimes pas ? Pourquoi ? Comment les décrire ?

-Ton avatar

Comment considères-tu ton avatar ? Comment tu choisis son apparence ? Ses vêtements ? Etc.

-C'est quoi pour toi une bonne session de jeu dans Amour Sucré ?

3- Autour du jeu

-Le forum

Est-ce que tu passes du temps sur le forum ? Qu'est ce que tu y fais ? Fan fictions ? Dessins ?

Concours ?

-Les amis en jeu et hors jeu & famille

Qui sont tes amis en jeu ? Que fais-tu avec eux ?

Comment tu parles du jeu à tes proches ?

-Les produits & les événements

Est-ce que tu possèdes des produits dérivés AS ? Lesquels ? Pourquoi les avoir acheté ?

4- Autres jeux et loisirs

Eldarya

Quels sont tes autres jeux ?

Quid culture otaku/manga/shojo

As-tu déjà été à la japan expo pour voir Beemoov ? Voir autre chose ?

D'autres loisirs ? Dessin, écriture, sports ?

Qu'est ce que tu penses du féminisme ? Comment tu concilies ce point de vue avec AS ? C'est féministe de jouer à AS ?

3.6 Entretiens avec les joueuses

Note : Une partie des entretiens retranscrits ont été perdus. L'intégralité des entretiens n'est donc pas disponible, mais nous espérons que ceux présentés ici donneront un aperçu pertinent du déroulement de cette enquête.

1 Sophia, 12 ans

Début perdu : Sophie et moi commençons à discuter des mangas Amour Sucré. Sophia montre les mangas à la caméra.

Sophia : Et après y'a... Chaque choix correspond à une page, et après faut lire la bonne page. Et y'a aussi un tableau... Là... Où est ce tableau ?! (rires) Je mets du temps !

Leticia : Non, non, t'inquiète pas, j'ai le temps moi.

S : AH parce qu'en fait il est différent des autres tomes ! Et je savais pas que...

L : Le premier ?

S : Ouais.

L : Et ça c'est ? Ah j'ai pas vu ça... Alors... Bouge plus (prend une photo) Attends je regarde

S : Fais, fais

L : Et alors il y a quoi sur ce tableau ?

S : Euh, je pense les autres sont plus clairs. Enfin là ils sont... (elle fouille) Ah voilà !

L : Ah oui.

S : Faut juste entourer le bon... Au lieu d'écrire là, faut juste entourer le bon signe.

L : D'accord. Et ça donne quoi à la fin ? Fin ça fait quoi à la fin ?

S : À la fin faut... Faut mettre, le nombre le plus élevé de signes et après ça donne une page.

L : D'accord, c'est comme un petit test en fait ?

S : Oui

L : D'accord. Faut que j'aille regarder ça. Alors... AH oui j'ai aussi compris que tu discutais beaucoup... Enfin... Tu discutes en privé tu me disais, mais, tu vas très souvent sur les forums.

S : Oui !

L : Et donc, tu participes aux concours, euh... Y'a eu quoi comme concours auxquels tu as participé ?

S : Euh... J'ai participé au concours de ... Des tenues de, pour la boutique de Noël, et... Donc j'ai dessiné, et après j'ai essayé de faire quelque chose de présentable on va dire. Puis j'suis allée le poster !

L : D'accord. Tu as participé à d'autres concours ? Régulièrement ou pas ?

S : Euh... ça c'était un concours officiel...

L : D'accord

S : Et... Après il y a des petits concours.

L : Des petits concours, c'est à dire ? Je vais pas souvent sur le forum, il faudrait que j'y aille un peu plus.

S : Euh, c'est... C'est organisé par des sucrettes, voilà. Par des administrateurs, bon là, il y a quelques participants, il y a un résultat...

L : D'accord. Et on peut gagner quoi du coup avec ça ?

S : Euh... Des... Des bannières... Des petits montages...

L : D'accord, très bien. Ah c'est ça que tu voulais dire par tu « joues sur les topics de la salle de jeu », c'est ça en fait ?

S : Hum ! Euh ça, c'est topics... C'est Le jeu, Amour Sucré. C'est la partie.

L : D'accord, et la salle de jeu c'est quoi en fait ?

S : Euh c'est des jeux, c'est des petits jeux qu'on peut faire... Avec... En envoyant des messages.

L : D'accord, ça tu participes aussi

S : Oui.

L : Ok, donc... Tu es [inaudible] 4:40]

S : Y'a pas longtemps.

L : D'accord... J'en ai 14, je suis toujours perdue dans le couloir donc....

(rires)

L : J'admire !

S : Je suis... Là ça fait longtemps que je ne suis pas allée sur le forum... Donc...

L : Comment ça se fait ?

S : Euh, j'y vais pendant les vacances, quand... Quand je finis mes devoirs et que c'est...

L : T'as du temps.

S : Quand j'ai du temps voilà.

L : Là tes prochaines vacances c'est quand ?

S : Euh, à la fin de... À la fin de cette semaine.

L : Ah ! Donc c'est bientôt ! Tu vas pouvoir retourner sur le forum et t'amuser. Et d'ici là tu auras peut-être suffisamment de points d'actions non ?

S : Oui !

L : Pour faire l'épisode 19.

S : j'espère

L : Alors... Tu m'as dit, tu n'as pas d'autres goodies... Ah si tu as l'agenda.

S : Euh oui !

L : Tu as l'agenda de cette année c'est ça ?

S : Oui !

L : Ok. Euh... Qu'est-ce qui t'as décidé à acheter l'agenda ?

S : Euh, en fait, c'est par hasard que je suis tombée dessus. Et voilà. Après... En plus je cherchais un agenda, donc j'aimais bien celui-ci en particulier.

L : D'accord, donc tu l'utilises... tous les jours ?

S : Oui.

L : D'accord, c'est l'agenda que tu utilises pour l'école ?

S : Oui.

L : D'accord. Et il y a quoi dedans ? Fin ça m'intrigue... Je l'ai pas moi...

S : Euh y'a toutes les illustrations, et il y a des petites... Des personnages sur chaque page, et des petites phrases drôles.

L : Sur chaque page ?

S : Euh, les petites phrases drôles pas sur chaque page, mais voilà.

L : D'accord, de temps en temps.

S : Voilà.

L : Hum...

S : Par exemple sur une page, y'avait Kim qui disait « je m'ennuie, on fait un pendu ? » et il y avait un pendu.

L : D'accord. Et il y avait juste un pendu de dessiné ?

S : Oui, il était pas complété.

L : Donc tu pouvais le compléter si tu avais envie.

S : Oui, mais j'ai pas vraiment réussi... (rires)

L : T'as pas réussi !

S : Pas encore !

L : D'accord, et je te demandais aussi avec qui tu jouais. Donc tu me disais que tu jouais avec, ben Juju... Ton amie.

S : Oui.

L : Et aussi que... Ben que tu jouais à d'autres jeux... Bien sûr...

S : Oui...

L : Qu'est ce tu me disais... Oui ! Tu me disais que tu n'avais pas aimé Eldarya. Comment ça se fait ?

S : J'aime pas trop le côté fantastique. L'histoire... J'aime pas trop l'histoire.

L : Ok ! Donc tu as été loin sur Eldarya ou pas ?

S : Euh non... J'ai pas fini le premier épisode... Le deuxième, le deuxième. J'ai pas aimé donc je ne me suis pas forcée.

L : Non. Et tu recommencera pas j'imagine ?

S : Euh non ! (rire)

L : Non, tu n'as pas envie d'y retourner ? D'aller voir ?

S : Non.

L : Ok, donc ça c'est réglé !

S : (rire)

L : Ok, je te demandais quels autres jeux tu aimes... Donc toi tu me parlais de Minecraft.

S : Oui !

L : Du coup, Minecraft, tu y joues comment ?

S : Euh, avec euh, avec ma copine.

L : D'accord, euh, ordinateur ?

S : Euh, non sur tablette aussi. Parce qu'elle aussi elle a une tablette donc... On y joue toutes les deux.

L : Ok, et, tu me disais également... Par contre j'ai de l'écho ?

S : Comment ?

L : Ah non c'est réglé, parfait. Donc les gens avec qui tu joues... Ah oui, tu joues avec ta sœur aussi. Tu me disais...

S : Oui !

L : Et tu joues à quoi ?

S : Sur Minecraft ?

L : Tu avec ta sœur à Minecraft ?

S : Oui, elle aime pas Amour Sucré.

L : Elle aime pas Amour Sucré, elle est plus grande ou plus jeune que toi ?

S : Plus jeune que moi.

L : Plus jeune, d'accord. Tu sais pourquoi elle aime pas Amour Sucré ?

S : Euh non.. ça l'intéresse pas je crois.

L : Ça l'intéresse pas... Et toi tu sais pourquoi tu aimes bien Amour Sucré ?

S : Euh... Oui.

L : C'est pourquoi ?

S : J'aime bien l'histoire, c'est comme lire un livre... C'est un divertissement... C'est... Je sais pas comment dire... ça me divertit.

L : D'accord, ça te divertit... Et qu'est ce que tu penses de la Scurette ? Je l'ai oubliée elle.

S : (rire) J'aime bien la Sucrette, elle est jolie... Ses réactions sont...[inaudible] quelques fois.

L : Ses réactions sont quoi ?

S : Ses réactions sont drôles.

L : Ses réactions sont drôles, d'accord.

S : Oui !

L : Tu te souviens de quelque chose de drôle qu'elle aurait fait ?

S : Euh oui, dans l'épisode 18, quand elle retire son t-shirt.

L : Ah oui, j'avoue... Elle est drôle à ce moment-là... À cause du lapin.

S : (rire)

L : C'est dans l'épisode 18 qu'elle achète le soutien-gorge ou pas ? Je ne me souviens plus... Avec Rosalya ?

S : Euh, oui.

L : D'accord ok... épisode 18... Donc c'est la tenue de l'épisode 18.

S : Oui, je pense je la portais avant...

L : (rire)

S : Je me suis changée hier !

L : Oui, j'ai vu ! Elle est très belle ta robe pour les fêtes.

S : (rire)

L : C'est très classe !

S : J'ai assorti les couleurs !

L : Oui avec les cheveux, il y a le souci du détail.

S : (rire – elle est très fière du compliment)

L : Où est-ce que j'ai vu aussi... Donc tu me disais... Avec des amis... tatata... Ah je l'ai oublié... Je l'ai perdu... pam pam... Donc tu me disais un moment donné que tu faisais venir des amies. Et que vous alliez sur Amour Sucré ?

S : Euh oui ! C'est souvent. Elles m'invitent ou alors je les invite.

L : D'accord, et vous faites quoi dans ces cas-là sur Amour Sucré ?

S : Euh, euh... On joue ensemble par exemple... Par exemple on va sur le forum en même temps... Elles regardent... Je sais pas... Ou alors quand elles jouent un épisode.

L : C'est à dire, quand elles jouent un épisode ?

S : Elles, elles regardent quand je joue un épisode... Ah, je vois tout flou.

L : Oui de temps aussi, j'ai l'impression c'est un petit peu bancal... Parce que là je t'entends moins bien.

S : Moi aussi !

L : hum... On va attendre que ça revienne.

S : Ah là ça va.

L : Donc tu me disais quand tes amies... Vous vous regardez jouer en fait, c'est ça ?

S : Voilà ! (rire)

L : D'accord. Et vous allez sur le forum en même temps c'est-à-dire ?

S : Euh, on regarde un peu ce qui s'y passe... On poste en même temps...

L : D'accord, donc vous êtes ensemble et vous postez des choses sur le forum en même temps.

S : Par exemple sur un topic... où il faut répondre à des commandes de tenues... On fait des tenues chacune de notre côté, après on les montre et puis voilà.

L : D'accord, et ça c'est souvent tu me disais, c'est ça ?

S : Oui ! On a participé d'ailleurs au concours toutes les deux. On a fait notre dessin ensemble.

L : D'accord, et ça c'est juste avec Juju ou tu as d'autres amies qui font ça avec toi ?

S : Euh non, juste avec Julie.

L : D'accord c'est Julie donc som nom... Jujug...

S : Ouais !

(rires)

L : Vous avez l'air de bien vous entendre avec Julie.

S : Oui !

L : Comme tu dis, « tout le monde rêverait d'avoir une amie comme elle ». Et tu dessines, donc tu dessines aussi

S : Oui ! En ce moment pas beaucoup...

L : À cause de quoi ?

S : Hum, je sais pas, j'ai pas... J'ai pas très envie en ce moment.

L : D'accord, c'est par période. Quand tu dessines, tu dessines quoi du coup ?

S : Euh... Je dessine de tout, des fois je dessine juste pour m'amuser, je dessine des... Des trucs kawai on va dire.

L : Des trucs kawai... (rires) Qu'est ce que ?

S : Euh, en fait je dessine pour m'amuser, je dessine pas pour que ça soit joli, quoi.

L : D'accord ! qu'est ce que t'appelles des trucs kawai ?

S : Euh par exemple, je dessine n'importe quoi, puis je rajoute des petits yeux, une petite bouche (rire) des joues !

L : T'as un dessin sur toi à me montrer ?

S : Je pense je dois en avoir là... Des fois je dessine en classe...

L : Rooh... Je dis rien, je dessinais énormément au lycée... Et beaucoup en cours...

S : Ça ! J'ai que ça sous la main. [Sophia montre un dessin à la caméra]

L : C'est quoi c'est des moutons ?

S : Non ! Des yeux !

L : Ah c'est des yeux ! (rires)

S : C'est parce que j'ai décrit... J'ai pas fait ça en classe !

L : Ah oui je vois !! C'est des yeux... C'est des grands yeux de manga.

S : Oui !

L : TU me disais que tu aimais beaucoup la lecture, tu lis beaucoup de mangas ou de choses comme ça ?

S : Euh, non. Je ne lis pas de mangas, je lis des livres...

L : Ok, et donc ce style de dessin, ça vient d'où ?

S : Euh, ce que j'ai dessiné ? Là ?

L : Oui c'est ça.

S : Euh j'aimais bien, je trouvais ça joli...

L : D'accord.

S : J'ai cherché un tutoriel... Parce que... Je sais pas dessiner de moi-même donc j'ai regardé, et après... Après au fur et à mesure...

L : Ah mais c'est bien ! Tu trouves sur internet c'est ça ?

S : Oui.

L : Pour te montrer les traits et tout ?

S : Oui.

L : Oh c'est marrant ça.

S : (rire)

L : Non mais je connaissais pas, j'ai toujours dessiné... À l'arrache moi aussi...(rires) et donc tu lis quoi alors si tu ne lis pas de mangas ?

S : Euh... Je regarde mes livres... Je lisais avant des livres que j'aimais bien c'est des journal... Des journals intimes...

L : Des vrais ?

S : Euh, non. C'est des fictions on va dire... [Sophia fouille dans ses livres]. Je vais prendre le premier pour te montrer...

L : C'est quoi ?

S : D'ailleurs j'avais fait... J'avais participé à un concours mais j'ai pas été prise après. J'ai été prise la première fois, mais la deuxième fois non.

L : Et c'était quoi comme concours ?

S : Il fallait décrire... Fallait décrire son livre préféré. Ça s'appelait le concours du jeune lecteur. Après... Et après... Il y avait l'épreuve écrite. Donc j'ai été prise pour... après ça. Mais à l'épreuve orale non.

L : Ah mince, c'est parce que tu es un peu timide peut-être ?

S : Voilà... Oui (gênée)

L : Ah c'est dommage ! Donc il fallait décrire son livre préféré, et tu avais choisi celui-ci donc ?

S : Oui !

L : Et c'est quoi le titre ?

S : Euh, c'est Mon Journal Grave Nul. Je vais te montrer...

L : Mon journal... Ah ! Grave Nul ! (rire)

S : J'aime bien, c'est drôle ! [Sophia tend le livre ouvert vers la caméra]

L : Attention... Défense de continuer (rire) ah, c'est drôle !

S : Ouais ! [Sophia tourne les pages]
L : Dernière personne... Ah ! La tête dans le formol.
S : Voilà, et après il y a un petit message, et à chaque fois il y a des dessins...
L : Humhum [Sophia montre une autre page]... Mode d'emploi du poison.
S : (rire)
L : ça a l'air drôle ! Faudra que je regarde ça... Mon Journal Grave Nul.
S : Y'a plein de dessins que j'aime bien ! J'en faisais des petits dessins comme ça, je m'inspirais de ça. J'aime bien, c'est réaliste en plus.
L : J'essaye de prendre des notes, parce que... Tu sais normalement j'enregistre. Et tout à l'heure mon enregistreur a redémarré, et j'ai perdu le début de notre entretien. Je suis très déçue !
S : Ah...
L : Mais ce n'est pas grave ! T'inquiètes pas. Je me débrouillerai sans. Je regarde si j'ai encore autre chose.
S : Oui.
L : Donc, là j'ai vu quand tu t'es levée derrière il y a ton bureau. C'est bien parce que je peux te situer dans ta chambre... C'est ça ?
S : Oui !
L : Ah oui en effet l'écart est plus petit que tu me disais. J'ai beaucoup aimé ton dessin.
S : (rire) [Sophia déplace un peu la caméra] Oui, voilà...
L : Et là c'est... Le lit de ta sœur avec les coussins mal mis ?
S : Là je vais me pousser un petit peu. Je partage ma chambre avec ma sœur.
L : La fenêtre...
S : Attends je vais prendre un truc pour te montrer... Je reviens [Elle part un instant, et on l'entend de loin]. Ça va être plus facile. Voilà !
L : Ah le miroir, c'est ça le miroir qui est derrière. Très girly.
S : [De loin] Bon il n'y a plus de batterie parce que ma sœur me l'a empruntée !
L : AH c'est pas grave ! Ben tu coup je vois le miroir, la déco, ben c'était pas si mal fait que ça ! La coiffeuse « indessinable » !
S : Oui, c'est un petit truc, c'est à ma sœur, elle l'a depuis longtemps...
L : Ah c'est ça ! D'accord.
S : J'arrivais pas à le dessiner.
L : Non, ben non, c'est pas évident, je pense. C'est pas le plus évident.
S : Oui !
L : C'est très mignon. Donc comme tu me disais c'est bien rose et blanc.
S : Oui.
L : C'est tout beau. Et il y a une échelle. Ton imprimante...
S : Oui ?
L : je disais, ton bureau c'est pour, travailler ? Pour dessiner ? Tu fais quoi sur ton bureau ?
S : Euh je fais mes devoirs.
L : Hum hum.
S : Je dessine... et voilà.
L : D'accord. Hum... ça fait déjà un petit bout de temps qu'on papote, je vais essayer d'accélérer. Ah oui. Attends je regarde juste un petit truc de mon côté... Qui pourra peut-être me rappeler quelque chose... Donc tu m'as montré tes bouquins, tes dessins... Tu joues à d'autres jeux vidéo à part Amour Sucré et Minecraft ?
S : Euh... Avant je jouais sur... Avec une DS mais là j'y joue plus.
L : D'accord, comment ça se fait ? Ça ne te plait plus ?
S : Non. J'aime plus beaucoup... Et aussi, j'ai une Wii, et j'y joue souvent, avec ma sœur.
L : AH, tu joues quand même, tu joues à la Wii avec ta sœur.
S : Oui.
L : et tu joues à quoi sur Wii ?

S : Hum. A Mario, à Just Dance...

L : D'accord... Mario et Just Dance. Et sur ta DS tu as arrêté d'y jouer quand à peu près ?

S : Euh... Je pense... L'année dernière

L : Ah oui, donc ça date quand même. Tu jouais à quoi ?

S : Animal Crossing et... à Mario, plein de jeux, je me souviens pas de tous les noms...

L : J'ai beaucoup joué à Animal Crossing aussi.

S : Ah j'ai joué... Souvent ! Et beaucoup.

L : Moi aussi, j'ai vu qu'il y a le nouveau qui était sorti...

S : Moi j'avais... Je suis quelqu'un qui aime pas... Enfin j'aime pas trop les... Les changements on va dire. J'ai joué sur la première version, j'aimais pas beaucoup. Et le nouveau, on va dire.

L : Oh, mais du coup comment tu t'es fait aux changements sur Amour Sucré, les changements des personnages ça ne t'as pas embêté ?

S : Non !

L : Non ?

S : Au contraire, je préfère comme ils sont maintenant.

L : Euh, qui a changé là, tu me disais, Castiel tu sais qu'il va changer ?

S : Oui.

L : Comment tu sais qu'il va changer d'ailleurs ? Tu l'as vu ?

S : Ben oui, j'ai vu !

L : Sur le forum ?

S : Euuuh non. Je pense aussi dans mon agenda, j'ai vu un autre Castiel, et aussi sur la page Facebook, elle poste les relookings.

L : Ah oui c'est vrai. Faudrait que je pense à y aller plus souvent sur cette page Facebook...

S : (rire)

L : Du coup tu la consultes souvent la page Facebook ?

S : J'ai pas de Facebook, mais de temps en temps.

L : D'accord... Mais du coup si tu n'as pas Facebook comment tu peux la consulter ? Elle est publique c'est ça ?

S : oui !

L : Ah, d'accord. Mais toi, tu n'as pas Facebook.

S : Oui, j'avais pas Skype aussi mais je m'en suis fait un aujourd'hui.

L : Ah ! Exprès pour moi, c'est gentil !

S : Oui !

L : Bon ben maintenant tu sauras l'utiliser.

S : (rire)

L : Tu utilisais quoi, si tu n'avais pas Skype ? Tu utilises ton ordinateur pour discuter avec ta copine ? Téléphone ou ? Quand vous n'êtes pas ensemble ?

S : Euh... Non. Avec mon téléphone...

L : Ou sur Amour Sucré ?

S : Je n'utilise pas mon téléphone, j'appelle jamais avec mais... Sur WhatsApp ou par messages... Mais comme je la vois tous les jours bon... J'en ai pas trop besoin.

L : Oui, je me souviens que mes copines je les voyais tous jours, et ça ne m'empêchais pas de les appeler dès que je rentrais chez moi.

S : AH j'entends plus très bien.

L : Moi non plus... Y'a des petits moments où ça coupe un petit peu.

S : Oui !

L : AH voilà c'est revenu. Donc... J'ai Nathaniel... Là j'ai l'épisode 18 sous les yeux...

[un téléphone vibre]

S : Je pense il y a mon papa ou ma maman qui est arrivé.

L : D'accord, donc tu n'as plus beaucoup de temps c'est ça ?

S : Euh, non ! Je suis dans ma chambre.

L : D'accord. Parfait. [Un téléphone vibre encore] Raaah mon téléphone qui vibre... Ah voilà l'épisode 18, y'a Faraize... Y'a tout ça... Je suis en train de regarder l'épisode 18 pour voir s'il y a quelque chose qui... Pourrait servir. Oula. De base pour discuter...

S : (rire) C'est la voisine ! Elle aime bien jouer avec mon petit frère.

L : Ah ?

S : Elle est grande, elle a 20 ans. Et elle vient euh... Prendre mon petit frère et jouer avec lui.

L : Ah c'est bien. Tu gardes ton petit frère toi, à ton âge ou pas ?

S : Euh, quelques fois. Il est pas compliqué à garder. Même si...

L : S'il est jeune ?

S : Ah j'entends plus...

[Téléphone vibre]

L : Ah, qui c'est qui harcèle de messages ?! Mon téléphone n'arrête pas de vibrer, vibrer vibrer. J'ai horreur de ça.

S : (Rire)

L : Le téléphone qui vibre ça m'énerve !

S : Je reçois pas beaucoup de messages.

L : Mais moi non, c'est pour ça, quand j'ai plein de messages comme ça, je me dis : qu'est ce qui se passe ? Y'a un truc grave qui arrive ou quoi ?

S : (rire)

L : Alors ! Est-ce que tu aurais quelque chose à rajouter sur Castiel ? Sur le jeu ? Sur Amour Sucré ? Les garçons ?

S : Euh....

L : non ?

S : Pas vraiment je pense que... C'est bon.

L : Tu penses avoir tout dit ?

S : Oui !

L : hum... Ah si je t'ai pas demandé ! Euh, qu'est ce que tu penses du look de Castiel ? Je ne t'ai pas demandé comment est-ce que tu me décrirais son style.

S : Euh... Oh, j'aime pas beaucoup son style rock... Enfin... Euh... Après son relooking j'aime bien mais... Là c'est pas trop ça on va dire.

L : Là c'est pas trop ça... Je regarde... AH oui il a un pantalon noir... T-shirt rouge bordeaux, veste noire... Un espèce de collier bizarre.

S : Oui.

L : Il a perdu ses chaines.

S : Héhé. Oui !

L : D'accord t'aimes bien Castiel, mais t'aimes pas son look.

S : Non !

L : Intéressant ! Euh... Et du coup. Je vais revenir à parler un petit peu de toi, parce que ce qui m'intéresse c'est aussi toi, c'est pas que toi et le jeu...

S : Oui.

L : Donc, de ce que j'ai pu comprendre, en regardant un petit peu ton carnet, et ton profil aussi... Et ta chambre !

S : (rire)

L : Donc tu évolues dans un univers très girly, très mignon.

S : Oui !

L : Ça te plait bien je suppose ?

S : Oh oui !

L : Normal ! Donc là aujourd'hui tu portes une chemise, en jean ?

S : Oui !

L : Tu t'habilles comment en général ? Pour aller à l'école tout ça ?

S : Girly !

L : Aussi ? À fond dedans ?

S : Pas trop mais...

L : D'habitude ?

S : Oui.

L : Ok. Les questions que je vais juste te poser à la fin : Donc tu m'as dit que tu jouais à Just Dance, donc des jeux plutôt rattachés aux univers féminins... Tututu... Animal Crossing... la Wii, Nintendo, Mario... Je résume un petit peu, pour voir si j'ai pas noté de bêtises.

S : D'accord.

L : Ta meilleure amie c'est Julie... Julie ça ne l'intéresse pas de participer ?

S : Je lui en ai parlé, mais... Je pense pas, non.

L : Non. D'accord, c'est pas grave ! C'était pour savoir, si tu lui en avais parlé. D'ailleurs c'est gentil de lui en avoir parlé ! En tous cas.

S : Elle est encore plus timide que moi donc...[Rires]

L : C'est vrai que sur Internet c'est plus facile de discuter !

S : Oui !

L : Hum... Et ben voilà, tu m'as l'air d'être une petite fille très... En tous cas j'ai beaucoup apprécié discuter avec toi et avoir tant d'enthousiasme de ta part.

S : Hum ![gênée]

L : Vraiment, merci à toi, parce que du coup tu m'as poussé à utiliser Skype pour les sessions, et finalement je me rends compte que ça marche plutôt pas mal... Donc voilà. J'ai pas envie de te lâcher en me disant si ça se trouve j'ai raté quelque chose. Au pire si j'ai des questions je peux te contacter sur Amour Sucré ?

S : D'accord !

L : ça t'as plu de participer ? Tu es contente de toi ?

S : oh oui !

L : Haha, n'hésite pas si tu as des questions. Si tu as quoi que ce soit... Ou des choses qui te viennent en tête n'hésite pas...

S : D'ac !

L : Oh ah si, si, si si j'avais une autre question !

S : [Rire]

L : Là sur Amour Sucré tu es plutôt attachée à Castiel, mais est-ce que dans d'autres livres, où autre chose il y a des garçons des personnages auxquels tu t'attaches comme ça ?

S : Déjà comme garçon sur Amour Sucré, j'aime bien Kentin aussi. Après dans les autres livres... Je lis pas de livres où il y a des garçons... Enfin... C'est difficile à expliquer.

L : Je crois que je vois ce que tu veux dire, à part dans Amour Sucré, tu ne lis pas de livres où il y a des garçons auxquels on peut s'attacher. D'accord.

S : Oui.

L : Par contre je ne sais pas si tu joues à d'autres jeux du type d'Amour Sucré ou pas ?

S : Non !

L : Non. Y'a que Amour Sucré.

S : Oui.

L : D'accord.

S : J'ai essayé, d'autres jeux, mais j'ai préféré Amour Sucré.

L : Ah qu'est ce que tu as essayé ?

S : Anticlove.

L : Ouais ?

S : J'ai pas beaucoup... Enfin l'histoire elle est bien mais... Voilà...

L : Hum. Ben moi j'ai arrêté, parce que... Ils ont changé le visage de certains personnages. Mais que le visage.. Et c'est pas... Par exemple le visage est d'une couleur et le cou d'une autre...

S : Moi non plus j'ai pas beaucoup aimé les dessins.

L : Ah, et dans Amour Sucré t'aimes bien les dessins.

S : Oui.

L : Est-ce que tu suis un petit peu ce que fait la créatrice d'Amour Sucré Chinmiko ?

S : Oui ! Sur son DevianArt. Je regarde de temps en temps ses dessins.

L : Bon, elle sera contente !

S : Haha (rire)

L : Donc c'est out... L'épisode Debrah, qui t'avait agacée... Toujours pas de moments dans l'histoire qui te reviennent et qui t'avaient laissé un bon souvenir ?

S : Euh... Je pense dans... Quand Debrah part.

L : Quand Debrah s'en va ! [Rires] Je pense que toutes celles avec Castiel vont me dire la même chose ! C'est vrai que c'est bien. Ok ! C'est vrai que tu es à l'épisode 19. Je pense que Debrah c'est l'arc le plus intéressant...

S : Ah oui.

L : Ok, merci beaucoup Sophia, merci encore ! Et puis comme je t'ai dit, tu n'hésites pas à me garder en amie... Ah si si si, attends ! Encore autre chose !

S : [rire]

L : La dernière fois tu avais regardé, tu te rappelles tu m'avais dit « il y a un reportage sur le cosplay ».

S : Ah oui !

L : Euh... Du coup, tu as déjà été à ce genre de conventions ?

S : Non... ça n'existe pas au Maroc...

L : Ah... Tu aimerais bien y aller si ça existait ?

S : AH oui !

L : Et quand tu viens ? Tu m'as dit que tu venais en France pour les vacances ?

S : euh, oui je suis venue pour les vacances d'été.

L : D'accord, tu as de la famille ou c'est juste pour les vacances ?

S : J'en ai plus !

L : Ah mince, oh je suis désolée. Donc quand tu viens en France pour les vacances tu n'as pas l'occasion forcément d'aller à ce genre de conventions...

S : Non.

L : Comme ça n'existe pas au Maroc... Dommage...

S : Oui.

L : Peut-être un jour ! On sait pas ! Ok ! Ben merci, cette fois-ci je crois que c'est bon !

S : Haha.

L : En tous cas merci beaucoup pour ta participation et pour... Ben, ta présence, ton sourire et tes encouragements ! Ça me fait très plaisir.

S : toi aussi.

L : Et puis remercie tes parents de ma part, pour t'avoir laissé participer ! À bientôt Sophia !

S : Au revoir !

L : Au revoir

[Skype raccroche]

2 Sébastien, 18 ans

Leticia : Hello !

Sébastien : Bonjour !

L : C'est bon, tu m'entends ? T'as tout ce qu'il te faut ?

S : Oui c'est bon !

L : Ok, super. Par contre je suis désolée, j'ai ma machine à laver qui tourne chez moi. Je vais monter un peu le son en espérant que ça ne fasse pas d'écho... Hey salut ! Oh mince j'ai pas pris mon ordinateur avec la webcam je suis désolée.

S : C'est pas grave !

L : Ok, alors... J'ai un petit ordinateur avec une webcam qui n'est pas terrible terrible, mais si tu préfères, je peux la prendre.

S : C'est pas un souci !

L : Ok ! Alors. Je vais t'expliquer comment ça se passe... On va commencer par parler un peu de toi, donc j'en sais déjà un petit peu, on a discuté hier soir... Après on parle du jeu... Euh, ensuite on parle de ce qui se passe un petit peu autour du jeu, tes loisirs, ce que tu fais, et puis voilà, on verra où ça nous mène toute cette discussion.

S : Ok

L : En général ça dure entre une demi-heure, trois quarts d'heure, voir une heure quand les gens sont très bavards.

S : D'accord.

L : Donc, rappelle-moi, ton âge.. Euh, je vais peut-être pas t'appeler Lheira par contre ? Comment il faut que je t'appelle ?

S : Sébastien

L : Sébastien, ok. Et... Je n'arrête pas de dire, Lheira, Lheira... Mais je pense que...

S : Non c'est pas grave, mais c'est Sébastien mon prénom.

L : Sébastien, tu as 19 ans c'est ça ?

S : 18.

L : 18, et donc rappelle-moi ce que tu fais dans la vie ?

S : Je suis étudiant en L0 anglais/japonais.

L : Ah c'est anglais/japonais ?

S : Oui, mais pour l'instant que japonais.

L : D'accord... Donc c'est une préparation pour euh ? Pour rentrer en quoi comme licence ?

S : En première année...

L : Oui, mais en première année de ... ? LLCE ?

S : Une licence LEA anglais/japonais.

L : Ah une LEA.

S : Et après ils préparent ton voyage au Japon parce qu'on est quasiment tous envoyés là-bas... Ils veulent qu'on soit... Ben en fait ils exigent que en L1 on ait... Le niveau A2-B1. Alors qu'en fait on part de rien pour la plupart.

L : En LEA ?

S : Hum !

L : Ah je ne savais pas du tout ça.

S : En japonais.

L : Ah oui quand même. A2-B1 ?

S : Ouais !

L : Ah ouais, c'est vraiment...

S : Je m'y suis pas encore mis, mais j'ai genre ça de devoirs... [Sébastien mime une pile avec ses mains]

L : Ah, courage...

S : Là j'étais en vacances du 6 décembre au 10 janvier.

L : Oui... Un mois...

S : Et il me reste tout ça.

L : D'accord, et donc ton but ce serait de faire quoi avec cette licence LEA ?

S : Euh, ben en fait c'était plus ou moins une licence que j'ai choisie pour pas me retrouver sans rien, car... De base ma formation c'est comédien.

L : Ah oui...

S : Et j'ai pas réussi à me... À trouver un endroit pour aller après le bac. J'ai échoué à l'audition d'une école à Lyon et je n'ai pas été pris aux universités qui proposaient des cursus Arts du Spectacle.

L : D'accord... Et tu cherches uniquement à Lyon où... ?

S : J'avais cherché à Lyon pour l'école sur audition, parce que c'était la meilleure que j'avais dans le... Dans le secteur et où j'étais sûr d'avoir du métier si j'étais pris après... Plus après avec un diplôme...

L : Hum, je vois, et tu comptes repasser ces concours ou pas ?

S : Pas dans l'immédiat.

L : D'accord, donc vraiment concentré sur la licence et après...

S : Ben après... Cette audition là je l'ai vu un peu comme un échec...

L : Hum...

S : Pour l'instant je vais voir déjà si les horaires me laissent le champ de faire le conservatoire de Grenoble...

L : D'accord.

S : Parce que je vais pas rester sans pratiquer pendant trois plombes... Mais après je verrais.

L : Ok, donc j'en sais un peu plus sur toi. Et donc ! Tu joues à Amour Sucré depuis quand ?

S : Alors attends je vais regarder j'ai ouvert la page ! Euh... Pom pom pom... Alors je joue depuis... 1032 jours ! Je me suis inscrit de 17 janvier 2013...

L : 17 février 2013...

S : Janvier.

L : Janvier ! Ah oui, donc pas forcément depuis le début...ok.

S : non.

L : mais 1033 jours c'est pas mal

S : Mais je crois que je connais depuis le début, grâce à la cyber publicité qu'ils ont fait.

L : Ah bon ?

S : Oui ils ont lancé toute une campagne de cyber publicité à la sortie... Ben fallait qu'ils se fassent connaître. C'était au moment où je traînais sur tous les sites de jeux en ligne que j'en ai entendu parler.

L : D'accord.

S : J'avais des gens qui m'en parlaient aussi quand j'étais au collège, parce que je me suis inscrit quand je suis rentrée en seconde.

L : D'accord... Ah ben oui, 2013... Oh mon dieu, c'est déjà loin 2013 [rires]. Ouch ! Ah chaque fois ça me fait ça !

S : y'a plus de mineurs ! [rires]

L : Hum, et du coup tu m'as dit que tu l'as vu par publicité sur des jeux ? C'était quoi ? C'est comme ça que tu l'as connu en fait ?

S : Ouais c'était... Ben tu sais, des fois quand tu joues sur des sites comme jeux.com ou des conneries comme ça. Tu as toujours des petites publicités de merde qui viennent... Ou même sur des trucs de Youtube... Ben c'est comme ça... Puis après le bouche-à-oreille, l'école, parce que des gens, s'y étaient mis aussi.

L : AH oui quand même du bouche-à-oreille ? Tu as des ami.e.s qui y jouaient ?

S : Très peu, très peu parce qu'en général après... Le design du site, quand on dit le nom... Les gens se sentent pas toujours d'en parler.

L : Ouais...

S : C'est pas... Même pour les filles c'est pas forcément facile... De venir et dire « hey je joue à Amour Sucré ! ».

L : Non.

S : Déjà rien que le titre, je trouve ça un peu... Je trouve qu'ils ont... Pas bien joué au niveau du titre. Juste ça.

L : D'accord, et pourquoi ça ?

S : Je trouve ça con en fait... Je trouve ça con à dire, mais je trouve ça con d'avoir mis un truc comme ça. Même si le principe est... Même si c'est le principe... Je trouve pas le titre le titre super bien trouvé en fait. Ça fait vraiment meuhmeuh... Rien qu'à dire à l'oral déjà je trouve ça... Je trouve ça con (rires)

L : J'avoue que quand je dis à mes élèves que je travaille sur Amour Sucré c'est pas... En général les têtes sont assez... Assez évocatrices.

S : Après il y a ceux qui se reconnaissent [inaudible 6:36]

L : Ouais c'est ça. En général quand il y a quelqu'un qui connaît on le voit tout de suite sur sa tête, mais là... Non. En l'occurrence non.

S : Moi y'avait des... Ben y'a des gens de ma promo qui jouaient et ben je me suis presque retenu d'aller les voir pour dire « hey moi aussi ! »

L : Pourquoi ?

S : Y'avait que des filles.

L : Ah. Mais pourquoi tu n'es pas allé les voir ? Je ne comprends pas.

S : Je sais pas... Je me suis retenu, après... (rires) Je me souviens en terminale il y avait une personne qui savait. Parce que j'avais envie d'en parler avec elle et je savais qu'il y avait pas de jugement.

L : D'accord.

S : Non parce que c'est un peu... Ouais ça fait con de, de jouer... De jouer à ce genre de jeu. Mais même pour les filles, même pour les filles c'est un peu tendu entre elles quand on faisait... J'ai regardé le petit manège des fois, quand les filles essayent d'en parler.

L : Humhum.

S : Genre « ah ouais j'y jouais... », « Mais j'y suis allé pour regarder ». (rires)

L : Pour faire la démo ?

S : « Après je me suis désinscrite »... Mais si tu cherches, tu les retrouves !

L : Oui, elles sont toujours là ?

S : Tu vois, plus de 1000 jours de jeu, toutes les illustrations...(rires) Et hum... Mais non, mais après, des fois j'ai dû en parler à une personne... Puis après ça s'est un peu su, mais après... Après ça c'est bien passé. Puis surtout j'ai trouvé des garçons qui y jouaient.

L : D'accord !

S : Donc ça allait.

L : Oui comme je te disais, j'étais assez étonnée... Je ne pensais pas qu'il y ait des garçons qui viennent spontanément me parler de ça, d'autant que ce n'était pas au départ la cible non plus.

S : Oui.

L : Mais comme je te dis c'est, c'est plutôt intéressant pour moi. Après... Comme je te dis je ne sais pas trop ce que ça va donner pour mon travail, mais en tous cas je trouve ça super intéressant d'en discuter. Déjà rien qu'avec toi. Donc quand tu me dis collègue, tu étais en 3^e c'est ça ?

S : Euh j'étais en... 4^e quand j'ai commencé, et quand j'en ai entendu parler.

L : Ah en 4^e, d'accord, ok.

S : Oé ben dès le début du jeu je crois ça date de 2011.

L : ça passe super vite, 4^e et tu es déjà... post-bac.

S : Oui ça passe vite, hein ! Oh là, là...

L : Donc, 1032 jours, tu en es à quel épisode ?

S : Euh... le dernier ! Je... Je suis... Je me suis assez vite... Parce qu'à un moment j'ai arrêté d'y jouer, j'ai fait que économiser et je me suis retrouvé avec un truc assez incroyable de... Avec une somme incroyable de points d'actions et du coup j'ai pu enchaîner les épisodes sans problèmes...

L : AH, économiser des points d'action. D'accord.

S : Ouais. Du coup... Non, mais y'a un moment où j'ai vraiment arrêté d'y jouer, parce que j'avais compris que je n'y arriverais pas en dépensant tout de suite mes trucs... Au début j'ai vraiment réduit mon activité, j'ai fait vraiment que me connecter une fois par jour pendant peut-être presque un an.

L : Ah ouais !

S : Un an j'ai fait que ça, et du coup euh je me suis retrouvé avec un truc [inaudible ~9:30], avec un pactole... Je crois que j'en avais... J'en avais plein ! Surtout que des fois je m'autorisais un code, pour augmenter le...

L : Humhum.

S : J'étais sur que ça se verrait pas sur la facture.

L : Hum !

S : Et euh... Et du coup, je me suis retrouvé avec un vrai pactole et j'ai pu enchaîner les épisodes. Quand je dis... Je m'y suis mis, ils en étaient encore à l'arc avec Debrah... Donc l'épisode... quat... seize... Seize, dix-sept.

L : quinze ? Il finit au 17. D'accord. Et tu as enchainé jusqu'à... ?

S : Et j'ai enchainé, du coup je me suis retrouvé à peu près dans les temps...

L : Dans les temps ?

S : Oui ! Depuis je suis dans les temps !

L : Dans les temps... Ah tu suis les épisodes quand... comme ils arrivent en fait.

S : Ouais.

L : D'accord, donc tu l'as fini le 28 ?

S : Euh oui !

L : D'accord ok. Pas moi ! Alors attention.

S : Je vais le rejouer plusieurs fois. Faut faire gaffe, faut faire gaffe ! C'est très...Le piège final est... Ouuuuh. (rires)

L : Pourquoi ça m'étonne pas ça ?

S : Ça dépend ! Ça dépend d'UN dialogue et tu sais pas lequel !

L : Pourquoi ça m'étonne pas venant de la scénariste ? Rah lala !

S : C'est dégueulasse ! C'est dégueulasse ... (rires)

L : Ah ouais nan, mais ça m'étonnes absolument pas. Je sais pas si t'as remarqué depuis quelques épisodes y'a... Il faut... Les conditions sont de plus en plus...

S : Ben parce que, y'a le... ça dépend plus du... ça dépend plus du love o'metre, il faut bien que ça soit centré sur un garçon.

L : Ouais...

S : J'ai du le refaire combien de fois je regarde ? (rires) Je l'ai refait... L'épisode... Je l'ai refait quatre fois.

L : Quatre fois. Ah quand même. Pour avoir l'illustration ?

S : j'en ai eu deux.

L : T'en as deux. Avec deux garçons différents ou c'est des illustrations... ?

S : Une avec Castiel et une avec Armin.

L : D'accord. Ok.

S : Et après, après je suis assez... Je suis assez frileux donc... Pour éviter de me retrouver comme un con à devoir euh, gaspiller, devoir gaspiller des PA... Je vais... Je vais sur les solutions !

L : Ouais, justement c'était la question que j'allais te poser, comment tu gères tes PA ? Donc soluces ?

S : Après du coup... Ben en général vu que je refais pas spécialement de replay... Je me retrouve toujours avec à peu près 1500 à la sortie des épisodes, donc je peux me permettre 2 voir 3 replays... Enfin 2 voir 3 fois un épisode.

L : D'accord. Ok.

S : Du coup là, cet aprèm je me suis retrouvé avec 20PA à la fin des 4 replays j'étais là « aaaargh ».

L : 20PA ?
Uuugh.

S : Mais du coup ça allait.

L : Ok ! Euh... Alors pour l'épisode 28, je te disais que je n'y avais pas joué donc je ne veux pas trop de spoilers s'il te plait !

S : Oui !

L : Mais euh... Par contre je me suis fait spoilée quand je suis allée à Beemoov, donc je sais qu'il y a un bisou.

S : Ouais ouais !

L : Voilà, tout ce que je sais c'est que c'est l'épisode du bisou. Donc ça ça va. Euh...

S : L'illustration avec Castiel est très décevante.

L : Ah merde !

S : On voit rien il a la tête tournée...

L : Oooh zut alors ! Ben c'est pas grave.

S : Pareil, y'a deux baisers ou on voit rien, c'est celle avec Castiel et celle avec Kentin.

L : D'accord ok.

S : Le reste on voit bien ça va.

L : Ah bon ! Ben c'est moins dommage. Je râlerai la prochaine fois que je retournerai là-bas.

S : C'est vraiment la pire, c'est... Encore avec Kentin on voit... on voit pas le visage de l'avatar, mais on voit le visage de... De Kentin. Mais Castiel est de dos et il cache la tête de l'avatar.

L : Ah, on voit seulement que des cheveux rouges quoi !

S : On voit seulement les cheveux qui.. Oui ! (rires)

L : Juste une grosse tignasse...

S : On devine plus qu'on ne voit ! (rires)

L : Du coup ! La question que je vais te poser... euh, donc je sais pas si tu sais, moi je travaille un peu, ben sur les représentations qu'il y a dans le jeu, dans les contenus, le contenu du média, etc.

S : Oui.

L : Et en général la question que je pose ben... C'est plutôt des questions que je pose aux petites filles. Donc je ne sais pas si ça va te parler, mais c'est de savoir s'il y a des moments dans l'histoire en général... C'est assez compliqué parce que 1032 jours distillés, c'est peut-être un petit peu vieux. Donc, des moments de l'histoire que tu as particulièrement appréciés, qui te laissent un bon souvenir, ou au contraire des moments qui ont pu t'énerver, t'agacer ou te frustrer...

S : Euh ! Alors ! Non, parce que je m'en souviens assez bien, c'est... C'est le... Ben après je trouve que ça pêche, je trouve que le scénario chie à certains moments... Franchement c'est le mot... ça se sent que ça a pas été fait par les gens... Par euh... Tu sens que le scénario a pas été fait par des gens dont c'est vraiment vraiment vraiment le métier... Tu vois, qui ont consacré des études à faire ça...

L : Ouais ? À quel moment ?

S : [inaudible → 13:53] en plus, ben tout est très générique. C'est ça le problème, ben ils ont pas pris de risques pour plaire à un maximum de personnes, ils ont pris aucun risque dans les personnages, dans les euh... Surtout dans les personnages parce que ce genre de truc c'est les personnages qui tiennent, qui tiennent tout sur leurs épaules.

L : Ouais.

S : Et c'est vrai que c'est dommage qu'ils aient vraiment pris aucun risque... Qu'on se retrouve avec des garçons qui sont... Parce qu'après moi je suis très versé dans tout ce qui est animé japonais, donc je connais les stéréotypes qu'on retrouve...

L : D'accord.

S : Et c'est vrai que là on les retrouve tous sans exception. Donc l'héroïne qui est complètement conne... Parce qu'elle est complètement conne ! (rires) Humm... En fait, justement c'est... Le gros défaut d'Amour Sucré c'est qu'ils ont trop scénarisé euh... l'héroïne a un rôle trop scénarisé, le joueur n'intervient pas assez dans ce que l'héroïne peut faire...

L : D'accord.

S : Ce que l'héroïne peut faire et ne pas faire en fait... Elle fait... Et elle décide de la manière dont elle le fait... Après je comprends... Je comprends comme ça marche, je comprends comme ils travaillent, comment ils sont rémunérés, comment ils doivent faire pour plaire à un maximum de gens, et comment ils doivent faire pour que ce soit le moins contraignant possible. Et il y aura clairement trop d'embranchements s'ils s'y mettaient à la façon d'un véritable... d'un véritable otome game...

L : Ouais.

S : Après je comprends. Mais c'est vrai que le scénario des fois c'est pas ça... J'ai.. J'ai eu joué à des jeux ou franchement, avec les mêmes moyens ça donnait des choses... Bien meilleures.

L : D'accord ! Je serais curieuse de savoir du coup à quoi est-ce que... parce que là du coup tu parles d'otome game, donc tu connais bien les... le sujet ?

S : Sans en avoir... Sans y avoir joué, je connais. Moi j'ai joué à... Donc l'inverse... Donc le pendant de l'otome game le bishōjo game. Donc la même chose...

L : Ah ! Oui.

S : Mais pour les garçons, donc t'es un garçon et tu dragues des filles. Et j'en ai joué à un qui était très bien... Qui appellative Katawa Shojo par contre je le déconseille parce que ce à quoi je m'attendais pas... C'est qu'en fait ils poussent la relation du début à la fin, donc on assiste à une scène de sexe, même plusieurs. Et euh je m'y attendais pas en fait ! Donc ça te tombe dessus, tu vois le personnage commence à se dépoiler et tu vois en fait, donc...

L : Ouais...

S : Mais après le truc c'est que c'est... C'est que vu que c'est des jeux... Ben quand même c'est très très très scénarisé...

L : Oui aussi...

S : Et du coup les choix sont vraiment minimes. C'est euh... T'as un choix de temps en temps pour vraiment aiguiller et tu comprends pas vraiment où ça va te mener. Tandis que dans Amour Sucré, ce qui est bien c'est que tu arrives à visualiser où est-ce que le choix veut t'emmener.

L : Ok.

S : Là c'est, c'était plus brouillon le jeu c'est... Pas franchement génial.

L : Et ça s'appelle comment tu m'as dit ?

S : C'est Katawa Shojo, après c'est... Je vais l'écrire peut-être.

L : Non, ça va.

S : Après c'est un peu bizarre parce que c'est... ça explore les adolescents en situation de handicap.

L : Ah ?

S : Ton personnage, parce qu'en fait c'est personnage [inaudible 16:46], qui fait une crise cardiaque.

L : Humhum...

S : Et il est mis dans une école spéciale où il y a justement que des étudiants qui ont une santé fragile et donc toutes les filles... Y'en a une qui est aveugle, une qui est sourde-muette, une qui a été amputée des deux jambes, une qui a été amputée des deux bras... Et... Une qui est une grande brûlée en fait. Donc elle a la moitié du visage tout déchiqueté, tout brûlé donc elle elle cache avec ses cheveux. Et donc pareil on retrouve tous les stéréotypes de... On a la super énergique, on a la super timide, on a la... Celle de.. T'en as toujours une qui est vachement impliquée dans la vie de l'école, genre super sérieuse.

L : Oui... Une Nathaniel.

S : T'en a une qui est [inaudible] parce qu'elle vient d'une famille riche. Pareil on retrouve les mêmes clichés chez les garçons qui sont transposés chez les filles. Mais vu que c'est pas la même chose pour les filles que pour les garçons ils adaptent.

L : Forcément.

S : Mais après c'est vrai que c'est encore plus tout...[Inaudible], c'est ce que je trouve dommage en fait... Et c'est ce qu'on [inaudible]. Mais en fait tout repose sur des clichés, qui après amènent le... après moi j'analyse toujours le point de vue féministe, mais...

L : Humhum.

S : On se retrouve toujours avec des clichés qui forcément sont régressifs au final. Eh ben...

L : Oui c'est ce que tu disais dans ton... dans le post.

S : Ca se voit surtout, ce que je trouve con en plus c'est que... Ces clichés sont moins présents... Les clichés envers les femmes sont moins présents dans les jeux destinés aux garçons, ou les jeux qu'on attend le plus au tournant puisque c'est censé [inaudible] justement le public masculin, plutôt que dans les jeux pour filles ou au final c'est... Donc on a tous ces garçons très musclés, très... Par comparaison la fille paraît très frêle, très fragile. Du coup, t'as... Tu sens qu'il y a... Hum. Le besoin de la faiblesse qui est mise en avant, pour justement mettre... enfin, sublimer la, l'homme. Après c'est un point de vue, je sais qu'il y a plein de gens qui voient pas les choses comme ça... Et après je sais que c'est pas forcément la faute des scénaristes... Donc tout ce qui est ChinoMiko et compagnie...

L : Oui.

S : Parce que c'est un cliché qui est très... Je le disais là avant, pour peu qu'on s'intéresse aux idéaux au Japon... Surtout que je suis en plein dedans là...

L : Ben oui !

S : C'est quelque chose qu'ils prônent là-bas en fait. Je vois rien que les profs comment elles s'habillent, à leur façon de se tenir, de parler, de s'habiller. C'est quelque chose dont elles ont du mal à se défaire. Mais... La fille est toute petite toute mignonne, et le garçon à côté, le gros machin super viril, qui doit les protéger...

L : Ouais...

S : C'est quelque chose, même quand elles ont pas le comparatif, même quand en France les gens ne pensent pas comme ça, elles, elles ont, elles continuent à appliquer la chose dans leur façon d'être.

L : Oui c'est ça, c'est vraiment une différence culturelle assez énorme là-dessus sur le statut de la femme au Japon.

S : Le Japon n'est pas le pays progressiste que... à ce niveau-là.

L : Ah non, c'est clair. Euh, je sais plus ce que j'avais vu récemment, sur les news de l'ambassade du Japon sur la place des femmes au Japon... ils racontaient justement qu'il y avait beaucoup de chemin à parcourir.

S : Ah ben oui, par exemple... Les filles-mères c'est toujours mal vu, par rapport à l'historique qu'il y a derrière, mais au Japon les filles-mères c'est des parias. Elles osent pas se montrer, osent pas sortir de chez elles... J'avais vu toute une... Il y a même des filles mères qui rejettent leur rage sur les enfants... Les enfants qu'elles ont eus.

L : Hum....

S : Donc il y a plein de cas d'enfants de filles-mères qui sont battus, qui sont maltraités psychologiquement, parce que justement les... Les mères ne vivent pas bien leur situation, parce que là-bas justement c'est des parias quoi. Elles ne peuvent même pas se montrer avec leur gamin en voyant qu'elles sont toutes seules.

L : Oui, puis je crois que rien que le fait d'avoir un gamin, c'est pas forcément très bien vu...

S : Je sais qu'après les mères au foyer, c'est quelque chose de vachement vachement répandu là-bas, et vachement aussi... Je crois qu'on n'incite pas forcément les femmes à faire carrière du coup...

L : Non...

S : Puis après, le problème c'est que le cliché se répand contrairement à ce qu'on pense de femme en femme...

L : Ah oui ?

S : C'est pas toujours... C'est le cas, à la base... Mais c'est pas toujours le cas de méchants hommes qui disent à leur femme de faire ça, c'est vraiment... C'est les femmes qui incitent leurs cadettes... Les aînées qui incitent leurs cadettes à se comporter comme elles l'ont fait.

L : Oui c'est gênant.

S : C'est quelque chose qu'on retrouve énormément... Je sais pas si tu as regardé le film Mustang.

L : Euh non... Je regarde plus beaucoup de films...

S : C'est sur 5 sœurs, en Turquie qui se retrouvent piégés parce qu'on leur a arrangé des mariages et elles elles veulent pas. Et tu te rends compte que franchement ça vient pas des hommes, mais des femmes.

L : D'accord ouais.

S : Voilà. C'était le film de ma vie pendant cet été, j'étais... Je voulais trop aller le voir...

L : C'est sorti cet été ? Cette année c'est ça ?

S : C'est sorti cet été, ça a été promu à Cannes, enfin... C'était, c'est devenu un truc... Pour qui s'était intéressé, il y avait vraiment une actualité autour de ce film.

L : D'accord. Malheureusement cet été j'étais en mode isolement. De toute façon depuis que je suis en doctorat je crois que j'ai dû aller voir trois films... Donc voilà.

S : Ah ouais... Mais c'est vrai... On s'en rend pas compte, mais l'université c'est dur hein ! Quand j'étais au lycée, je lisais quoi, un ou deux livres par semaine et là j'ai lu quoi... Un livre.

L : Ouais, depuis la rentrée ?

S : Deux, depuis la rentrée.

L : Ouais ça m'étonne pas.

S : Et euh, c'est terrible. Et même pas forcément, parce qu'après je... Ce serait vraiment hypocrite de dire que je croule sous le travail. (rires), Mais... Comme j'ai des horaires... J'ai pas cours le lun... Le mardi, le mercredi j'ai pas cours.

L : Ah oui c'est bien ça.

S : J'ai deux heures de cours euh... J'ai quatre heures de cours le lundi, deux heures le jeudi, et une heure le vendredi.

L : Ah oui c'est soft pour une prépa ?

S : Et le reste du temps après t'as les... Après c'est les gens.. Les gens, les profs, c'est euh... En deux heures de cours on ingère l'équivalent d'une journée c'est...

L : D'accord.

S : En deux heures de cours, faut en retenir 30... Par exemple, 30 kanjis en écriture.

L : Ok, ouais c'est super intense.

S : Puis là en plus on attaque les kanjis qui sont vraiment super durs... Puis à chaque fois y'a un ordre ça...

L : Ah l'ordre des traits pour tracer ouais !

S : Pffffff...

L : J'adore ça moi ! Je trouve ça super marrant.

S : Après l'écriture c'est vrai, c'est là où je suis le meilleur, mais... Je culmine à 18 de moyenne... Mais après la grammaire traduction... Prrrrrt.

L : Ah grammaire traduction ça a toujours été dur...

S : y'a plus personne.

L : Moi aussi la traduction dans les langues ça a toujours été mon... La version ça... Je détestais ça. Autant je sais m'exprimer, mais quand il faut traduire un truc précis... non. Là y'a plus personne.

S : Ah, en anglais je sais que je suis pas loin d'être bilingue donc... Après j'ai pas de soucis niveau traduction, j'ai aucun problème à lire en anglais...

L : Ouais ?

S : Et après... Moi c'est au niveau des finitions, j'ai pas trop de soucis de ce côté-là, mais c'est vrai qu'au Japon... Par exemple j'ai le souvenir d'un... Dans une traduction que j'ai fait... On avait un moment... ça parlait d'un truc ça s'était passé le mercredi... Donc le mercredi, j'ai écrit ça mercredi. Et en fait mercredi ça s'écrit le kanji de l'eau, et le kanji de la semaine. Donc le kanji de

la semaine on est pas censés encore le savoir, mais... C'est aussi le kanji du soleil, qui signifie jour. Et j'étais là « mais qu'est ce qu'ils veulent dire par eau et soleil ?! » (rires). Parce que ça se prononce différemment... Normalement eau tout seul c'est mizu, mais avec soleil c'est i...

L : C'est ça !

S : Euh, mercredi c'est suiyoubi. Et j'étais, mais « mizu youbi ? Mais qu'est ce qu'ils veulent dire ? » (rires) et ça m'a bien pris 10min à tilter ! Mais c'est vrai que vu c'est tout dans le... C'est une langue vraiment pas précise et qui se... Tout est au niveau de la circonstance et du contexte.

L : Oui c'est vrai, c'est assez incroyable. À chaque fois genre, mes bouquins je vois... « si le contexte est clair, on ne précise pas ça, ni ça, ni ça, ni ça... » D'accord, ok. Donc en fait y'a rien dans la phrase ! Y'a que le contexte qui nous dit !

S : Et après c'est même plus des questions de précision, car ça c'est vraiment la base, c'est-à-dire... Le sens de la phrase tient du contexte...

L : C'est super dur...

S : Donc y'a des kanjis qui veulent dire... Leur base c'est ça. Par exemple je sais que le kanji de... Le kanji de la fleur, qu'on voit... Qu'on voit dans feu d'artifice.

L : Artificiel aussi parfois ?

S : Feu d'artifice.

L : Ah, mais oui ! Comme dans Hanabi...

S : « je suis allé voir les fleurs » peut devenir « je suis allé voir les feux d'artifice » selon le contexte... Si la personne sait qu'il y a pas eu...

L : Ouais, si y'a pas eu de feux d'artifice depuis longtemps... C'est que c'est la fleur.

S : Après le contextuel, c'est plus dans l'écriture...

L : D'accord. Ok... J'essaye de revenir... Au moment que tu disais qui t'avais un peu énervé, il y avait des moments de scénario tu disais que tu sentais que ça pêchait au niveau de l'écriture...

S : Oui.

L : Tu t'en souviens ou pas des moments précis ?

S : Ben je sais que... Ben le... le truc de Priya a été particulièrement mal amené.

L : Mal quoi ? Ah mal amené...

S : Ils ont essayé de se défendre en disant que... ouais, mais c'est le point de vue de l'avatar... Pour moi ça change au fait que ça a été particulièrement mal amené.

L : Hyum, hum.

S : y'a... la... la mise en scène de la relation qu'entretien directement Priya avec tous les garçons... Soudainement tous les garçons sont à ses pieds... On nous dit « ouais c'est le point de vue de l'avatar », non... c'est le point... Pour moi...

L : C'est ptet un peu une excuse.

S : Ils sont experts en excuses, depuis le temps que j'y suis... On a eu un nombre d'occasions de se foutre de la gueule... Notamment de ChinoMiko, parce que justement elle part tout le temps en excuses... Y'avait le fameux moment où justement elle a changé le design de Nathaniel et ça plaisait pas... Je faisais partie des personnes à qui ça plaisait pas sans forcément m'être exprimé...

L : Oui...

S : Ils sont experts du... Ils acceptent pas la critique et c'est tout de suite... « Ils critiquent mon travail, du coup on me critique moi la personne que je suis, du coup ça me fait mal, du coup je vais pleurer sur Facebook... » (rire) Ils sont experts de ça et moi c'est un truc que je... j'aime pas du tout.

L : C'était Chino ça...

S : Nan, mais c'est ça en fait. Et j'apprécie pas du tout donc...

L : Hum.

S : Et une fois j'avais eu une longue discussion avec elle... J'avais eu la chance... La chance... De pouvoir lui parler sur DeviantArt... Et c'est vrai que dans sa tête quand on la critique... Quand on critique son travail, on la critique elle.

L : Ouais...

S : Et c'est pour ça qu'elle le vit mal en fait, ses idées, c'est toujours remettre... Elle arrive pas... Mais tous hein... En général ils arrivent pas à prendre du recul par rapport à ce qui est dit par rapport au travail qu'ils fournissent.

L : Oui... Quand je suis allée là-bas, je me suis rendue compte qu'il y avait un gros travail à faire là-dessus... Mais Chino dit qu'elle a pris un peu plus de distance avec sa communauté, mais euh... Mais bon.

S : Mouais, mais non pas du tout... après il y a un problème aussi... Je pense que c'est le fait que ça soit destiné... Un truc entièrement féminin. Y'a quelque chose qui se passe avec les filles qui se passe moins avec les garçons c'est le phénomène d'identification, de groupie en fait. Le problème c'est que... ChinoMiko, malgré elle... Parce que... je veux dire je pratique le dessin... je veux dire... j'ai à peu près son niveau et je sais que c'est pas exceptionnel.

L : Je suis d'accord.

S : Tout le monde peut faire ce qu'elle fait, et plein de monde peut faire beaucoup mieux. Et même si on cherche un petit peu sur la communauté... C'est pour ça des fois je rigole je me fous un peu de sa gueule avec des amis... Je me dis que quand elle va traîner sur la section art du forum et qu'elle voit que y'a... Peut-être la moitié de sa communauté qui est plus douée qu'elle... Après c'est vraiment pour pinailler des fois quand on se fout de sa gueule, mais... Elle a pas grand-chose à se reprocher à part les dimensions ou ça pêche...

L : Oui...

S : Les garçons qui ont des épaules comme ça...

L : Un peu sur la perspective aussi...

S : Après ouais y'a pas que ça... Franchement des fois... Rien que là sur l'illustration de Noël sur laquelle on [inaudible]... Les proportions du visage t'es là, tu regardes : ben y'en a pas. Ouais, bon, ok.

L : J'ai vu l'illustration hier très tard...

S : Ben par exemple, l'amie à qui j'en avais parlé elle a intégré les beaux-arts de Lyon.

L : Hum, hum.

S : Une école d'art vraiment géniale de Lyon... Qu'elle a abandonné depuis parce qu'elle s'est rendu compte qu'elle n'avait pas le niveau.

L : Ah merde.

S : Mais même elle a choppé... Toutes les compétences qu'elle a choppé lui font dire « j'arrive plus à jouer à Amour Sucré sans tiquer sur tout ce qui va pas ». Elle arrive plus à contempler, elle arrive plus à saisir le beau, elle arrive à saisir que ce qui va plus. Elle arrive à saisir certains trucs qui même moi me sautent pas... Parce que moi après j'ai pas... J'ai pas la formation d'art... Mais elle se rend compte que dans les décors le point de fuite a été choisi n'importe comment... Il y a plein de problèmes de dimension, après c'est vraiment des trucs d'artistes... Quand comme moi on a aucune formation d'artiste...

L : Bon non, non...

S : ça fait que ça... ça chie à un moment donné et les artistes ils s'en rendent compte. Après il y a une imperfection qui la rend plus proche de son public. Mais voilà y'a un problème. ChinoMiko... Trop surestimée par rapport à ce qu'elle...

L : À ses compétences en tant que dessinatrice ?

S : En fait y'a un problème par rapport à elle... Elle est trop sous-estimée par rapport à ce qu'elle est capable de produire, par rapport au travail qu'elle produit. Et du coup euh... Je dirais qu'on l'attend au tournant, pas sur des bonnes choses. Et après c'est vrai que moi je me rends compte de tout ce qu'elle peut se prendre dans la gueule... Et euh, je me rends compte aussi qu'elle ne réagit pas forcément de la bonne manière... Et, en même temps elle est trop surestimée par rapport au travail qu'elle produit, par exemple je sais qu'il y a plein de gens, qui pensent qu'elle est seule à la production. Pour elles, y'a que elle, en fait. Alors que... Elle a une scénariste, qui produit euh... 50 % du scénario... Elle, elle n'intervient qu'à titre « je veux qu'il se passe ça... »

L : Oui... c'est plus que 50 %...

S : C'est à peu près ça, je veux dire elle est pas toute seule.

L : Ah non elle est vachement bien entourée... Depuis quelque temps à ce qu'on m'a expliqué, et j'ai vu que la scénariste... Chinomiko donne des lignes directrices. Toute l'écriture c'est elle.

S : Voilà... Puis après il y a plein de gens qui s'imaginent... Après c'est à double tranchant, parce que d'un côté, plein de gens lui donnent le crédit de ce qu'elle n'a pas fait, et d'un autre côté quand il y a un défaut quelque part, elle se prend tout ce qu'elle n'a pas fait... Tout est pour elle en fait.

L : Bien sûr...

S : Après y'a un problème... Le problème ne vient pas tout le temps de ChinoMiko à 100 %... ça vient aussi majoritairement des incompréhensions qui sont générées dans la communauté, parce que malheureusement... C'est pas constitué à 100 % d'intellectuels...

L : Ben elles sont jeunes...

S : la moyenne d'âge est très basse.

L : Y'a peut-être pas le recul que tu peux avoir.

S : Oui, la communauté n'a pas le recul, après... Disons qu'après... Il faudrait que la communauté l'aide à pallier à euh... Ses défauts de compréhension... Ses défauts d'acceptation de la critique... Et c'est vrai que elle, elle a tout ou rien. C'est où elle a des gens qui lui crachent son travail à la gueule. En disant que c'est ni fait ni à refaire, enfin c'est imbuvable. Ou elle a celles qui prennent sa défense à 100 %, qui disent que tout ce qu'elle produit c'est... euh.. c'est magique et coup voilà, les critiques peut-être un peu bien construites c'est un petit peu... Je sais pas comment elle gère ça, mais... Mais après y'a le problème de tout ce qu'elle fait vraiment, et de ce qu'il ressort. Après y'a tout la communication peut-être qui pêche aussi...

L : Oui je pense moi que c'est un gros problème de communication, mais en même temps...

S : Voilà, je sais qu'il y a plein de gens qui se plaignent de la com. Franchement Beemoov ils chient niveau com...

L : Ah...

S : Ah j'ai gagné des jambes gelées à Eldarya

L : Ah bravo ! Je sais pas où j'en suis moi... J'ai gagné des... des candys cane !

S : Ah c'est bon ça ! J'en ai bientôt plus moi... Je vais [inaudible 33:54]

L : Ah j'ai toujours mon familier d'Halloween.

S : Puis même en fait, on a l'impression que c'est géré par des amateurs en fait...

L : Sur la communication... euh... Je sais pas... Ben justement c'est la seule à qui j'ai pas pu parler, la responsable communication.

S : Elle s'est planté !

L : Elle voulait pas me parler...

S : Mais je vois les exemples, je vois un moment... Parce qu'ils ont vachement... ça a vachement déconné sur Eldarya. Il y a eu des plaintes, des plaintes de joueuses qui étaient parfaitement légitimes et bien formulées.

L : D'accord.

S : Mais le... le staff a répondu on aurait dit un clash de gamines... C'est de ta faute donc démerde toi...

L : Ouais ... C'est un petit peu compliqué. En plus sur Eldarya y'a pas de communication comme sur Amour Sucré. Sur Amour Sucré, il y a quand même un pôle un peu mieux construit alors que sur Eldarya... Il me semble que c'est la scénariste qui s'est longtemps occupée du forum, qui fait les scénarios et s'occupe encore du forum. Il y a moins de monde donc c'est une mise en place... mais c'est très compliqué je crois la communication chez eux c'est pas la priorité. Puisque les boss de Beemoov sont développeurs...

S : Ils en auraient besoin... Je pense qu'à ce stade... Je pense qu'ils ont plus grand choix. Leur scénario est ce qu'il est, mais en même temps il faut regarder le public visé, ils peuvent pas non plus se permettre de... d'engager des tonnes de personnes pour produire un scénario du feu de dieu alors qu'ils savent pertinemment que ça satisfait plus de la moitié de leur public.

L : Non, non, je pense que ce qui est là suffit.

S : Voilà ça suffit... On pinalle quand on est comme moi et qu'on est habitué à mieux donc... Parce que justement, je... je suis pas la cible visée par le jeu, en lui-même. Mais euh... C'est triste de se dire... Ben voilà c'est triste de se dire que... Qu'on trouve vachement plus doué... Dans la communauté, je vois par exemple je ne sais pas si tu t'es intéressée à tout ce qui est des fanfictions ?

L : Euh, j'en ai lu deux trois, mais j'ai pas... Je crois que je ne suis pas tombée sur les bonnes !

S : Mais t'as d'autres... Ah non, mais t'as d'autres... euh...

L : J'en avais lu une qui était bien, mais je sais plus...

S : Il y a un auteur en particulier, que toutes les personnes qui l'ont lue je pense, te recommanderont, c'est Caféïne.

L : Caféïne...

S : Ouais, elle... elle est dans mes amis si tu veux chercher, parce que j'en ai pas beaucoup ! (rires) parce que je crois qu'elle l'a mal orthographié... C'est pas Caféïne, Caféïne, c'est orthographié différemment.

L : D'accord ! Je vais chercher ça.

S : Mais euh... Elle écrit... mais je crois qu'elle a publié en plus... Mais ce qu'elle a écrit c'est du feu de dieu. Même la nouvelle scénariste je crois qu'elle ne fait pas le poids face à ça. Après peut-être qu'on les laisse pas... les scénaristes ont les laisse pas...

L : Ah ben... Comme je t'ai dit les directives sont toujours données par ChinoMiko. C'est-à-dire ce qui va se passer dans les épisodes, c'est toujours donné par Chino... Et après la scénariste doit écrire les dialogues et ce qui se passe autour de ça.

[Skype déconnecté]

[Reconnexion]

L : Hey !

S : Je sais pas ce qui s'est passé !

L : Non, moi non plus, j'avais toujours l'internet j'ai pas de problèmes donc je sais pas...

S : Non, mais c'est chez moi que ça a chié. Euh Skype il a pété

L : Boom !

S : Mais voilà après y'a des... Je sais pas moi ça me frustrerait que je crée des choses et qu'il y ait plein de gens plus talentueux qui se ramènent...

L : Oh, je pense que ça arrive tout le temps...

S : Oui ça arrive tout le temps, mais...

L : Y'a toujours des gens plus doués... Sur les...

S : Donc, voilà... Après je sais... Par rapport aux problèmes de la communauté, je sais que moi ça me perturbait parce que... Je... Avant de commencer à fréquenter Amour Sucré, j'étais sur des... J'étais vachement versé dans les forums de création de jeu vidéo amateur...

L : Hum,hum.

S : Où la franchement les gens... Les gens prennent pas leurs... Les gens prennent pas des pincettes pour te dire que ce que tu fais ça chie complètement quoi. (rires) Et souvent ils le disaient à des... enfin je sais qu'il y avait plein de gamins entre 12 et 14 ans qui se lançaient là-dedans, et euh, ils hésitaient pas à faire... comme ça ! Franchement, c'était « non, mais ce que tu fais c'est de la merde, plie tes bagages et va t'en »... Et les gamins s'accrochaient.

L : Ouais...

S : Mais c'est ça... De voir des gens... Je sais pas quel âge elle a là, elle a 25 ans ? Elle a dans ces eaux-là ? Et hum... de voir que des gens qui sont adultes, soient aussi sensibles à des critiques quand même... Finalement assez édulcorées par rapport à tout ce qu'on peut voir, et qu'à côté tu as des gamins de 15 ans qui s'en prennent plein la gueule de la part de mecs de 20 ans... Et que... Et qui s'accrochent...

L : Oui...

S : Et voilà, moi c'était souvent l'exemple que j'utilisais à titre de comparaison quand j'avais l'occasion d'en parler avec quelqu'un... même, j'ai ressorti cet exemple à ChinoMiko quand j'en ai

eu l'occasion... Mais voilà c'est toujours quelque chose qui a... provoqué l'incompréhension en fait...

L : Hum...

S : Et sinon c'est... Sinon ça va... Mais après il m'est arrivé aussi de venir, de poster des critiques un peu négatives sur une fanfiction d'Amour Sucré... Et de... de voir la modération que t'as, parce que la nana nous en mettait plein la gueule en réponse. (rires), Mais voilà après je pense qu'il ya un problème entre... Voilà... ça pourrait être vachement mieux s'il y avait une meilleure communication entre la communauté et euh... Et le staff...

L : Ouais...

S : Mais même je pense que le choix des modérateurs, des modératrices n'est pas très... euh... N'est pas le meilleur partout.

L : D'accord, je ne me suis pas encore penchée là-dessus.

S : Par exemple... Comment elle s'appelle cette modératrice... ? Mais même les modératrices sont... Certaines modératrices...

L : Oui ?

S : Sur le choix, [inaudible]

L : D'accord, je ne me suis pas encore penchée sur les forums...

S : y'a... Y'a plein de trucs qui nuisent à la communication en fait dans le forum... Après je comprends parce que c'est un forum qui est... à 5000 actifs. Alors que moi je suis habituée à des forums où ça plafonnait à 200... 200 actifs.

L : Ouais.

S : C'est un truc... ça nuit vachement à, déjà à la liberté d'expression. On ne peut rien dire.

L : Oui.

S : Clairement. À un moment, ils se sont très vite rattrapés par ce que ça a dû se voir ; Mais à une période quand il y avait eu ben... La production d'Amour Sucré était extrêmement critiquée... Y'a un... Je sais plus lequel c'est... Qui a été posté avec marqué : « toute critique négative sera supprimée ».

L : Ah carrément...

S : Et ça, y'avait marqué ça en rouge à la fin du post... Et je l'ai vu j'en ai parlé avec des gens qui l'avaient vu. C'est resté peut-être une journée avant d'être supprimé.

L : Ouais... ça aussi...

S : C'est ptet... C'est ptet maladroitement dit, c'est ptet pas ce qu'ils voulaient dire, mais c'était formulé comme ça. Euh ... ça chie quoi.

L : Ah non, c'est pas du tout pertinent en termes de communication de... C'est nul.

S : Y'avait marqué clairement « toute critique négative sera supprimée et sanctionnée ».

L : Ouais c'est la Gestapo. Il faut retirer ça.

S : Et voilà c'était après... Voilà ça n'empêche pas... Après... Ça n'empêche pas que, comme tout ce qui pêche, après y'a plein de [inaudible : 43,01] des deux côtés... Moi je me serais barré depuis longtemps je vois... En fait le truc c'est que critiquer n'empêche pas d'aimer. Et du coup d'aller... Ben la nana que je regardais et qui m'a un peu euh... poussé à m'intéresser à des démarches, à tout ce qui était démarche féministe. Elle avait un crédo c'(était euh... C'est pas parce que je critique que j'aime pas, et l'important c'est de rester capable d'aimer quelque chose tout en restant conscient de ce qui ne va pas dedans.

L : Ouais...

S : On peut aimer quelque chose, on peut être fan tout en étant conscient, en lisant, en jouant, en découvrant, de dire « ah ça, ça va pas ». Je vois pas exemple dans ma série préférée, euh... Je me rends compte que... Par rapport aux femmes y'a quand même des trucs qui déconnent. La demoiselle en détresse elle use et abuse du processus de la demoiselle en détresse, un truc comme Amour Sucré avec le prototype du garçon super bien bâti...

L : C'est quoi ta série préférée juste pour précision ?

S : Euh, The Mortal Instrument

L : Ah, je connais pas.

S : Y'a eu un film un peu raté qui est sorti... J'ai le livre là... [va chercher le livre et le montre à la caméra] C'est un truc p'tet, tu vas en magasin ça se présente comme ça...

L : Mortal Instrument...

S : Après c'est... tout un truc autour de... Y'a plein de problèmes aussi de... Je crois qu'elle se rend pas compte, mais aussi par exemple de... Elle prône par exemple la supériorité raciale par rapport à d'autres races... T'as tout un truc comme ça, fin y'a plein de trucs qui chient... Clairement au niveau social... Mais ça n'empêche pas d'en être conscients et... Et c'est peut-être ça aussi, y'a p'tet un problème par rapport à ça... Tu peux être conscient de quelque chose et critiquer... ça veut pas dire que tu détestes. Et voilà... Et ça veut pas dire non plus que tu incites à la haine du média en question.

L : Hum. Non, c'est sur. Euh qu'est ce que j'avais... Ouais ! Alors, ben du coup, à propos des... À propos des garçons, justement je pensais à ce que tu disais sur la race, je viens de me dire c'est vrai qu'ils sont tous blancs...

S : Ouais, j'avais lu un avis très très intéressant sur ça. Dans le livre d'or... Par une nana, je sais plus comment elle s'appelait, mais c'était super bien construit. Et je sais que justement elle s'en était pris plein la gueule.

L : Ah faut que je regarde ça...

S : Mais ça doit être très vieux, j'essayerai de le retrouver, mais j'ai dû la supprimer de mes amis, parce que je l'avais demandé juste pour la féliciter en fait. Parce que bon personne le fait pour moi... Et je sais que... Elle avait fait un truc super complexe...

L : hum, hum.

S : Et notamment, sur... Elle a vachement bien critiqué le personnage de Lysandre, et les relations... Le personnage d'Ambre aussi et les relations qui sont tissées avec le personnage d'Ambre, et euh... Y'a plein de trucs par rapport au slut-shamming... Parce que Ambre est considérée comme l'antagoniste, la rivale principale, elle doit forcément être une pétasse super maquillée... Comme un pot de peinture, et c'est un cliché régressiste. Après y'a des... Y'a [inaudible 46:10] qui s'installe à chaque fois que je le lance... (rires) Et euh... Et voilà, mais... Ouais ! Par repport. Après je sais, y'a un truc que je peux comprendre, c'(est qu'on ait des affinités de dessin... Donc peut-être que... On va préférer dessiner des Blancs, préférer dessiner des Asiatiques ou des Noirs... Et vice-versa... Je sais par exemple qu'il y a une artiste que j'aime beaucoup, qui ne dessine que des... Qui ne dessine que des personnages super bien foutus parce que c'est.. C'est ce qu'elle aime... et, elle se voit pas. Elle sait que ça va pas, mais elle se voit pas dessiner des personnages peut-être un peu plus enrobés, plus petits ou moins musclés. Elle c'est ce qu'elle aime, et même une fois elle avait eu... Une question particulièrement pertinente là-dessus...

L : Hum ?

S : Une nana lui avait dit : « écoutes j'aime beaucoup ce que tu fais, mais on voit tout le temps la même chose, des garçons super bien foutus, des filles super foutues... T'as rien d'autre dans ton répertoire ? » et elle était « ouais je sais que ça pose problème là-dessus, mais c'est ce que fais, c'est ce que j'aime... C'est tout ce que je sais dessiner »...

L : Ouais... Est-ce qu'il y a des gens qui savent dessiner et qui aiment dessiner des gens qui ne sont pas bien foutus ? Je sais pas.

S : Je sais pas... Mais je sais que dans les artistes français... Par exemple je lisais le dernier truc de Zep... Quand je faisais mes courses... Et c'est que des personnages qui sont pas ce qu'on attendrait... qui sont pas ce qu'on attendrait dans les magazines de mannequinat... Des personnages très gros, des petits gros ou des personnages vachement comme ça. Et c'est ce que j'aime bien. Et y'a plein de gens comme ça, mais... après dans les gens connus... Auquel on fait plus forcément attention... Y'en a plein qui gèrent vachement bien cet aspect de diversité ethnique et de diversité euh... De diversité physiologique...

L : hum, hum.

S : Et euh... Et après c'est sur que forcément on peut pas attendre qu'un... Après c'est normal on peut pas attendre d'un jeu qui est destiné à... À donner une fille envie de s'approcher des garçons qui sont représentés. On peut pas attendre de ce jeu qu'il montre des euh... Des mecs qui ont rien pour plaire. Après y'a ce fait, mais le problème c'est que ça insiste sur l'idée qu'il n'y a qu'un seul type de physique qui peut plaire...

L : Oui.

S : C'est... En fait c'est ça le problème, c'est à double tranchant, on ne peut pas se permettre des gars qui ne correspondent pas aux idéaux, car ça pourrait ne pas plaire... Et, mais en même temps vu que c'est des gars qui sont censés plaire, ça insiste sur l'idée que si t'es autrement tu plais pas... Par exemple Ken, au début... Petit chétif qui euh... C'était inciter sur l'idée que vu qu'il était comme ça il pouvait pas plaire... Et par exemple ben rien que moi j'ai... Je suis pas très grand, chuis pas... Chuis pas Castiel quoi... Et insister sur le fait que... Pis même après, ben je l'ai dit, les garçons sont... les garçons sont musclés juste parce qu'il fallait qu'ils le soient ;

L : Ah oui.

S : Après peut-être que Nathaniel éventuellement dans le manga ils disent qu'ils pratique la boxe, donc éventuellement on peut... se dire ouais... Ok... Il fait du sport, mais après les autres...

L : Je sais pas où ils ont le temps de faire tout ça je suis d'accord avec toi.

S : Castiel il a aucune raison... et surtout Armin, parce que dans l'illustration d'Halloween il joue à la Wii... Il est torse nu...

L : Ptet qu'il joue à Wii-fit.

S : On voit ses tablettes ! (rires)

L : J'en sais rien !

S : Non, mais ça marche pas Wii-fit ! (rires)

L : Ca marche pas ? Ah merde !

S : En fait c'est le... l'aspect tu plais parce que tu dois plaire.

L : Oui.

S : Et du coup... La construction, la construction physique et même celle des filles... Y'a pas... Enfin même... même Violette... Elle est toute petite, refermée sur elle-même, et ben c'est un cliché qui plait.

L : Oui.

S : Y'a plein de garçons qui ont ce truc de la petite fille, de la gamine, toute petite...

L : Oui, elle est super populaire Violette hein... Chez les filles...

S : D'ailleurs c'est un truc je savais pas, c'est un personnage que ChinoMiko n'a pas créé !

L : Non.

S : Euh... Les personnages de filles n'ont pas été créés pour la plupart.

L : Non, c'est un concours je crois ?

S : Ouais. J'ai... Je suis arrivé tout était déjà placé.

L : Oui c'est ça moi aussi, j'ai appris après que... enfin, en tombant par hasard sur les pages de concours, j'ai vu les pages de concours pour créer les filles.

S : Moi aussi j'ai vu ça...

L : Un peu comme la boutique de Noël quoi, ils la remplissent avec les dessins des filles.

S : Après ça c'est une super bonne idée pour la com.

L : Ah oui je trouve ça génial.

S : C'est dommage qu'ils fassent pas ça plus souvent. Après je veux dire ouais, t'as... C'est... Puis après c'est dommage de se dire, c'est des trucs à force de les voir tu les assimiles et tu les prends pour acquis.

L : Oui.

S : Dans les fanfictions... C'est... Y'a très très très peu de gens qui ont le recul nécessaire pour dire il faudrait que ça, ça change. Et du coup, on se retrouve avec les clichés de Castiel sur sa moto, avec gamine elle, elle est là en robe derrière... Qui se blottit contre son épaule machin (rires)

L : EN robe sur une moto, c'est super dangereux ! (rires)

S : Ouais, mais par exemple, ouais le cliché d'une fille trop dark, elle sait ouais... Et c'est, et c'est un truc, quand tu fais l'inverse, les gens sont attirés par l'inverse... C'est quand même bizarre... Parce que normalement ça devrait être la... En fait il y a une... sorte d'idéalisation des personnages, qui euh... Une idéalisation, une [inaudible] qu'on retrouve aussi dans la littérature jeunesse.

L : Oui aussi ouais.

S : Et c'est un cliché très très répandu qui est un idéal finalement très répandu. Donc euh... Un garçon qui est normal qui idolâtre une fille est woah. Alors qu'aucune fille comme ça existe en vrai. Et l'inverse, ça va être une fille qui idolâtre des garçons... qui n'ont aucune chance d'exister en vrai.

L : hum, hum.

S : Et euh... ça provoque quand même des [inaudible 52:29 sections?] dans la vraie vie, ça je... J'ai été confronté à une... Une fille qui s'est retrouvée, qui s'est retrouvée dans une relation qui finalement elle [inaudible :52:40 elle y croyait vraiment depuis le début] finalement ça a fait [inaudible 52;44]

L : Ah merde, ah ouais...

S : Mais ça, c'est tout comme ça... Quand on te dit ouais les filles sont des Madame Bovary après... Tout le monde n'est pas aidé quoi...

L : Non. Et puis je pense que sur l'otome game y'a quand même quelque chose de... Je sais pas si t'en as vu d'autres ?

S : Si on se penche sur Amour Sucré, Amour Sucré n'est certainement pas... Pas le super... Ni le plus propice à la critique par rapport à ça...

L : Oui je pense que c'est pas le pire.

S : AH, mais je vois juste là, y'a des filles, genre.. Je vois y'a... Parce qu'après je regarde, je découvre parce qu'il y a beaucoup d'otome games qui sont transposés en anime.

L : Ah d'accord !

S : Aussi pour les découvrir je vois par exemple Amnesia.

L : AH oui ?

S : C'est... Déjà y'a le truc dû... L'héroïne fantôme... L'héroïne transparente miroir que la joueuse peut modeler à son... Selon son envie... c'est le paroxysme... L'héroïne n'a aucune personnalité, elle ne parle quasiment jamais elle a même pas de nom. Bon euh... Dans l'anime ça fait bizarre ! Autant dans un otome game ça choque pas vraiment, mais là dans l'anime ça fait carrément bizarre.

L : Ah tu m'étonnes...

S : T'as... Tous les garçons qui prennent l'ascendant sur elle, qui la modèlent comme bon... euh... Donc... Après t'as tout l'aspect adapté... Je vois moi j'ai une pote... Que je me suis fait sur Amour Sucré qui est... qui pareil, partage mon point de vue. Et donc c'est... L'aspect, après c'est l'aspect, c'est l'essence de l'otome game, la fille doit adapter sa personnalité aux souhaits du garçon.

L : Ah oui. Je suis tout à fait d'accord avec ça. Et ça se retrouve dans plein plein plein d'otome c'est un truc de malades.

S : Et c'est... même, ça, c'est un truc, très tôt dans les trucs pour fille, et qui pareil n'existe presque pas dans les trucs pour garçons. Pour les garçons c'est beaucoup plus basé sur les circonstances et les événements... C'est euh... « Je vais faire ça, et on va voir laquelle va me suivre ». Alors que pour les filles « c'est je vais dire ça pourvu que ça lui plaise ».

L : Oui.

S : C'est, et ça c'est quelque chose vraiment qui n'existe que dans la démarche pour euh... C'est une démarche qui existe vraiment dans la sphère public, les filles doivent s'adapter aux garçons en général. Et c'est même pas, y'a même pas de penchant, c'est les filles doivent s'adapter aux garçons parce que... Quand tu regardes les garçons, c'est tu fais ce qui te plaît, et voilà, y'a une fille qui est scriptée pour te suivre dans ta démarche. Alors que là les garçons sont scriptés pour que *toi*, tu t'adaptes à eux.

L : Tout à fait.

S : Et c'est un truc qui se ressent vachement, y'a plein de personnes qui détestent le personnage de Castiel parce que c'est quelque chose qui se ressent beaucoup plus avec lui.

L : Hum,hum.

S : Mais c'est pareil pour tout le monde. Je veux dire, Nathaniel tu sens les réponses que tu dois mettre...

L : Ah oui, oui ;

S : Voilà, et il y avait une fille qui critiquait le personnage de Lysandre parce que c'est un personnage qui est très... Qui critique beaucoup les femmes sur leur apparence, et c'est quelque chose qui plaît pas. Enfin, toutes les filles s'en rendent pas forcément compte, mais pour les gens qui s'en rendent compte, ça plaît pas.

L : Ouais.

S : Et par exemple il juste vachement Ambre. Par rapport... à comment elle s'habille... Mais Ambre c'est vraiment [inaudible 55:50] de tout ce qui va pas en fait, dans le jeu.

L : Elle a pas de pot elle.

S : C'est dommage m'enfin...

L : C'est son rôle. C'est dommage que ça ne soit pas plus nuancé, je suis d'accord.

S : Voilà c'est des rôles par exemple... Moi un de mes personnages préférés, c'est Debrah, et c'était un personnage que j'avais beaucoup aimé dans la construction, parce que franchement... Même si c'était cliché, si c'était le cliché de la rivale, de la pétasse qui fait chier tout le monde... C'est un personnage qui était relativement bien construit par rapport à ce qu'on a l'habitude de voir.

L : Ouais...

S : Et, avec ce mental poussé... Parce que le problème... En fait c'est ça. C'est le problème qui arrive, c'est le scénario pourrait passer si les personnages n'était pas aussi creux en fait au final... C'est... Parce que on a Castiel qui est limité à son rôle de garçon euh... Au mauvais caractère, mais qui finalement est tendre... Disons lui, j'ai jamais compris comment ça marchait, comment... Ce qu'il fallait répondre, comment ça marchait je comprends pas ! (rires) D'autres où c'est clair comme de l'eau de roche, et tu vois clairement ce qu'il faut répondre... là, ça commence à s'ouvrir un peu plus...

L : Hum.

S : Armin aussi, euh, j'veux dire, faut avoir une page Wikipédia ouverte par moments à côté et t'as toutes les références...

L : Oui, des références de jeux et tu trouves.

S : Oui, y'avait une référence sur Alice Madness Returns, mais j'y ai jamais joué ! Et faut clairement avoir la référence sinon t'avais ton love qui prenait -20 d'un coup ! (rires) ça faisait mal ! Et ouais c'était sur le chapelier... Parce que le chapelier dans Alice Madness Returns il est dégueulasse, et il te dit « ouais il est beau hein ? » et toi t'as le choix entre « oui, il est beau », et « non, il est pas beau tu te fous de ma gueule ? », et fallait répondre ça parce que ça prouvait que tu avais la référence.

L : Ouais.

S : Et voilà ! Et après y'a euh, après y'a plein de... Donc t'as ça. Et après niveau scénario y'a plein de... Après moi je sais qu'ils essayent de faire de l'humour moi je suis pas client, mais bon c'est adapté à la moyenne d'âge... Je pense que la moyenne d'âge leur fait défaut.

L : C'est quoi d'après toi la cible pour Amour Sucré ?

S : Après si tu regardes c'est des jeunes, c'est des filles entre... 12 et 15 ans.

L : Ouais...

S : Après au-delà tu trouves un peu que les nanas elles commencent à critiquer, elles commencent à bien se [inaudible]. Je veux dire moi je traîne principalement avec des gens de mon âge, sur le jeu, donc... J'ai deux vraiment bonnes potes... Dont je... Avec qui je... Ma relation s'est un peu étendue hors du jeu. Et elles sont euh... Y'en a une qui a 19ans et l'autre qui a mon âge, et elles sont euh, euh... Elles se rendent bien compte qu'il y a plein de trucs... Qu'il y a des trucs qui vont pas, et d'autres elles sont pas...

L : C'est plutôt pas mal, rassurant.

S : Elles sont ... elles se rendent pas compte de tout ce qu'on leur balance à, de tout ce qu'on leur balance. Et elles se rendent pas compte que, elles arrivent pas à prendre le recul nécessaire, et c'est comme ça pour à peu près tout...

L : D'accord.

S : Hum... Je disais, je sais pas si tu connais Enjoy Phoenix.

L : De ?

S : Enjoy Phoenix.

L : Ah ça me dit quelque chose ça.

S : C'est la youtubeuse beauté là...

L : Aaah ! C'est pour ça, oui j'ai dû entendre ça.

S : Elle par exemple j'avais entendu parler de son livre, j'ai voulu le lire parce que ma sœur l'a... Une de ses copines l'a prêté à ma sœur.

L : Et c'est quoi son livre ? Ah je crois...

S : C'est une autobiographie, enfin, elle disait que c'était pas une autobiographie, mais si c'est complètement une autobiographie... Et euh, j'ai pas réussi à le lire jusqu'au bout...

L : [bruits de clavier] Ah c'est ça, c'est elle. Ah ouais d'accord.

S : C'était de la merde.

L : Ah ça y est, je me... J'avais vu des... J'avais vu des trucs.

S : Mais pareil, elle... Tout ce qu'elle véhicule... Elle véhicule un message qui est horrible... Elle disait « l'acné c'est une maladie plus difficile à supporter que le cancer, parce que quand tu as un cancer, ça se voit sur le physique ».

L : Ah pu...

S : Et ça, quand tu lis ça, t'es là... Bon d'accord. Et tu te dis, c'est con parce que... En fait ce qui se passe avec elle c'est la même qui se passe avec ChinoMiko en moins... Parce que ChinoMiko elle est un peu moins populaire... Mais t'as plein de suivantes qui ont entre 12 et 15 ans qui l'idolâtrèrent et qui la place sur un piédestal, et qui n'ont pas le recul assez... Conséquent pour se dire « elle peut dire des conneries ».

L : Oui, ça peut faire des dégâts.

S : Et en fait... On se dit, ça va les frapper, « ah ouais, ptet que » et en fait, pas tellement... Et y'a plein de trucs super pernicious qu'elle dit, par exemple, quand vous vous installez dans votre couple, il faut obligatoirement être jolie et plaire.

L : Ouais, ouais.

S : Donc voilà, elle véhicule plein de messages comme ça... Qui sont pas problématiques dans la mesure ou c'est son [inaudible] qui est problématique. Mais ça devient, problématique dans le ... Dans la mesure on l'assimile comme quelque chose de normal.

L : Hum, hum.

S : Et faut se... On peut apprécier tant qu'on se rend compte. Et c'est ça le problème, du coup le problème qu'il y a eu avec elle et le même qu'il y a avec ChinoMiko c'est que... Y'a trop de gens qui ont pas l'âge nécessaire... Qui ont pas l'âge pour avoir le recul...

L : Oui.

S : Mais je fais une généralité, si ça se trouve il y a des gamines de 12 ans qui quand elles jouent à Amour Sucré se disent « nan, mais c'est pas possible ». Mais... après c'est... Par exemple... Toute une pensée dont tu te rendais pas compte en fait... [un téléphone vibre] Ah ! Téléphone !

L : Non c'est... Mon téléphone m'a encore refait le coup du reboot... Je m'en fous j'ai un autre micro qui enregistre. Yes ! (rires)

S : Enfin voilà ! C'est ça qui me dérange...

L : Oui, je comprends... Mais elle a été très critiquée cette fille ? Enfin j'ai surtout vu des critiques de son bouquin... de...

S : Clairement. Mais du coup je m'intéresse à son parcours parce que... parce que je pense qu'il est cool... De là où elle est passée, jusque là où elle est aujourd'hui... Et ouais elle a fait des conneries à

un moment donné, elle a dit des choses u'elle aurait pas du dire, et... Et ça lui est retombé sur le coin de la gueule, mais tout le temps après moi je... Je suis contre l'idée de la gamine qui se plante devant sa caméra pour dire que c'est cool de se maquiller à des gamines de 12 ans.

L : Oui...

S : C'est un principe qui me plait pas trop, spécialement... Après à contrario, moi j'aime beaucoup une nana sur Youtube qui s'appelle... Ina Mihalache , qui est sous le pseudo Solange te Parle.

L : je vois pas...

S : Et par exemple, elle a fait une vidéo que moi j'ai trouvé très bien... Qui était... Qui s'appelait pas féminine et elle explique que ça sert de te maquiller, ça sert à rien de mettre des talons... Si tu fais tout ça, c'est parce qu'on t'as dit de le faire alors arrête de le faire... Et en fait... Le ton de la vidéo, les conseils sont très bien, mais le ton de la vidéo n'a pas plu parce qu'elle utilise l'impératif.

L : Ah.

S : « Arrête de te maquiller », « arrête de mettre des talons », « arrête de sourire aux garçons »... Qui sont des bons conseils, mais ça n'a pas plu parce que c'était à l'impératif, et y'a des filles qui ont dit « moi j'aime pas ». Et d'ailleurs le féminisme critique ça en général parce que « j'ai pas besoin », « je suis bien comme je suis, et j'ai pas besoin que d'autres filles viennent me dire que je ne vis pas bien... »

L : Tout à fait.

S : Et finalement c'est le même principe avec les vidéos YouTube, c'est une autre fille qui vient te dire : « c'est nul que tu te maquilles ».

L : Oui. C'est gênant.

S : Bon en plus « c'est mieux que tu te maquilles comme ça »... C'est le principe euh... Et c'est ptet l'interdiction qui fait chier. Mais au fond... C'est... Dire « Non, je mets des talons pas parce que je veux être féminine, je le fais parce que je me sens bien », ouais, mais qui t'as dit ? T'es pas née avec des talons, qui t'as dit que tu te sentirais bien en talons ?

L : Hum, hum.

S : Voilà, et c'est... C'est le principe et c'est des gens ils se rendent pas compte. Et c'est... Voilà, y'a rien qu'on peut faire pour bannir ce qui pose problème... mais c'est voilà, les gros problèmes, le problème selon moi, est toujours du côté de la communauté... Pas du jeu, mais de la communauté qui est assez... Qui peut pas se rendre compte des messages qui sont véhiculés.

L : Ok.

S : Et c'est comme ça partout... Pas se leurrer...

L : Ok ! Eh ben merci... Je pense qu'on a exploré pas mal de trucs au final.

S : Oui ? Je sais pas combien de temps ça a duré, plus d'une heure non ?

L : Pardon ? Ah oui... Je pense qu'on est à plus d'une heure... C'est pas... M'en fout. C'est qu'après moi je dois retranscrire, je retranscris tous les entretiens...

S : Ah ouais ! (rire)

L : Et quand ça dure longtemps, c'est plus long à retranscrire. (rires) C'est tout ! C'pas grave j'ai l'habitude. Euh... Qu'est-ce que je voulais ? Oui donc... Tatatatata... On a parlé pas mal du jeu, je regarde si j'ai tout, si j'ai tout cité... Eum... Oui, donc. Petite curiosité, tu vas beaucoup sur le forum du coup ? Parce que tu suis des fanfictions...

S : Pendant un moment j'y allais énormément. Parce que j'ai commencé, j'ai lancé des fanfictions et il fallait que j'y aille, et je suis tombé sur un topic de gens sympas sur un topic de jeux vidéo...

L : D'accord.

S : Et... euh... Le topic est moins actif du coup j'y suis plus retourné... Et j'ai eu des problèmes avec une modératrice de... Que j'aimais pas, qui m'aimais pas non plus... Bon (rires) Et... là je suis... Avec le travail, ma fanfiction je la tiens un peu en dilettante... Du coup euh... J'y retourne plus non plus, mais... ouais j'y vais moins, mais à un moment j'y allais beaucoup.

L : D'accord, ok. Donc là c'est un peu moins. Et du coup tu me disais que tu avais pas mal d'amis sur euh, sur le jeu ?

S : AH j'en ai deux, avec qui je m'entends bien.

L : D'accord.

S : Et le reste c'est des gens avec qui je discute de temps en temps, avec qui j'ai essayé de faire ami-ami. Je me suis rendu compte que ça marchait pas forcément. Euh...Et c'était eugh... Ouais après c'est tout. Tu te rends compte que... Après t'es pas sur la même longueur d'onde avec tout le monde, surtout que t'arrive, la première question c'est : « t'es gay ? ». Non (rires)

L : Woh ! C'est ça les premières questions ?!

S : Souvent c'est ça la première question ! C'est...

L : C'est ouf !

S : Ou alors elles attendent un peu... Elles y vont à tâtons... (rires) et... surtout que t'as des garçons si tu cherches... y'en avait un ça m'avait énervé, mais je sais plus le nom, c'était... Y'avait marqué ouais « si tu te poses la question, dis-toi qu'un garçon qui joue à ce genre de jeu l'est forcément ».

L : Mais n'importe quoi !

S : Et du coup t'es là... Ouais bon, d'accord, ok. Et euh... Je m'étais retenu d'aller le voir... Mais j'avais pas spécialement apprécié... En fait il disait pas ça comme ça, mais... « ouais, je suis un garçon je joue à ce jeu... Donc à ton avis, pose toi les bonnes questions, oui je le suis » quoi.

L : Oui d'accord. C'est... Non.

S : Non. (rires) Surtout que les autres garçons que j'avais rencontrés n'étaient pas, dans mon... Au lycée, ils l'étaient pas non plus.

L : Mouais... ça aussi ça pose bien le problème, et ce que véhicule l'image du jeu...

S : Ben je pense que si le jeu était... Puis voilà ça pose un problème aussi, t'as pas le droit d'être... Ben je veux dire, l'interface d'Eldarya est parfaite selon moi. Au niveau du jeu, le nom du jeu, c'est génial, l'interface est cool... Je veux dire y'a rien qui euh... Bon ptet un petit peu, mais y'a rien qui indique que c'est centré sur un genre. Alors qu'Amour Sucré t'arrives t'es waaaaah.

L : Ah oui t'es tout de suite dans un univers très girly...

S : Et c'est ça le problème, et des fois je meurs d'envie d'en parler avec des gens qui en parlent entre eux, mais je me dis, si j'y vais il va y avoir un problème de jugement. Je suis assez sensible à ce niveau-là... J'arrive, je fous ma critique j'ai un peu de mal... Pareil donc des fois je me retiens... Mais... Ouais après ça pose... ça peut poser problème, mais comme je disais même les filles entre elles elles osent pas trop se le dire. Elles veulent pas être *ce genre* de fille.

L : Ouais, *ce genre* de fille... Tout à fait.

S : Donc... Alors que finalement pas du tout... Mais... Y'a un problème comme ça...

L : ça c'est pour l'otome en général je crois bien... Je sais pas si tu en as testé d'autres en français du coup, si tu as testé les otome français ?

S : Alors j'ai testé Eldarya, mais sinon... Pas tellement, j'en ai testé un... Ah j'en avais oublié un, j'en ai testé un en anglais.

L : Ouais ?

S : C'était Alister, et c'était super sympa...

L : Comment ça appelait ?

S : Alister.

L : Alister... Pourquoi c'est un nom qui revient...

S : Et c'était super sympa... Ah j'ai gagné des bracelets de foudre ! Et c'était super sympa parce que justement là c'était un garçon qui me l'avait recommandé, et c'était sur un... Il avait été proposé sur la communauté de... Euh... De jeux vidéo qui était principalement masculins où j'étais à l'époque, et euh... C'était des... C'était des... En fait ça se concentre sur une fille, qui elle-même... Qui est geek en fait, qui est vachement sur tout ce qui est... MMORPG. Et du coup forcément ça attire plus, peut-être je sais pas(rires) ça a attiré en tous cas plus les garçons. Et en fait... Cette fille, déjà sa quête est déjà plus justifiée que sur Amour Sucré. Déjà son rapprochement avec les garçons est déjà plus justifié... Enfin justifié... Si y'a besoin de justifier, mais il est plus scénarisé c'est... En fait elle joue à un jeu, elle gagne un item collector qu'elle voulait absolument. Et en fait elle voulait le gagner, il fallait qu'elle dégomme un monstre pour l'avoir... Et en fait c'est

quelqu'un d'autre, un autre gars qui le dégomme à sa place et qui rafle la mise alors qu'elle, elle était sur le monstre depuis le début.

L : Nooon !

S : Et du coup... Elle rage, et elle va se focaliser sur trois suspects. Qu'elle suspecte... Ce sont des garçons de son école, et du coup elle va un peu les stalker jusqu'à... avoir une preuve de l'histoire et finalement elle va se mettre en couple avec l'un des trois garçons... Et voilà. Après ça tenait vachement, il y avait vachement plus de trucs qui dépendaient... Je veux dire, le jeu était vachement plus poussé. Tu pouvais par exemple quand tu rentrais chez toi le soir, t'avais le jour/nuit. Et quand tu rentrais chez toi le soir tu avais trois activités qui pouvaient augmenter un... t'avais trois stats différentes et...

L : AH, un peu comme Tokimeki !

S : Ouais ! Pareil ! Et c'était un peu poussé parce que tu pouvais choisir de porter un type de vêtement qui plaisaient plus à un garçon qu'un autre... Du coup on retrouve euh... Moins exacerbé que dans Amour Sucré parce que tu avais une seule fois à le faire.

L : Ouais.

S : Mais dans euh... T'avais cette scène, t'avais les dialogues à choix. Et t'avais par exemple, un truc que tu retrouvais, t'avais la fille qui va choisir de faire des actes... Qui... Et qui après les garçons allaient suivre en conséquence, et ça c'était chouette. Par exemple à un moment t'avais un exposé à faire, tu pouvais choisir de le faire ou de pas le faire... Et euh... Y'avait un garçon qui, ça allait lui augmenter son ratio... Donc soit elle faisait avec un autre... Parce qu'il y en a un qui bosse dur l'autre pas du tout...

L : Ouais !

S : Et ça c'était un principe que j'aimais bien. Franchement c'était chouette. C'était, je trouvais ça mieux. Surtout que la fille est pas forcément le prototype de ce qu'on appelle une fille féminine, elle était un peu... Débraillée de partout... Elle portait une espèce de tunique flasque, fin c'était vraiment sympa... C'était vraiment la vieille meuf de base. La gameuse comme on l'imagine dans le cliché, mais... ça par contre c'est un cliché sympa je trouve.

L : C'est un autre cliché !

S : Un cliché ptet un peu mieux...

L : AH c'est bon j'ai trouvé le site. Je testerai ça, ça me dit bien.

S : Hum !

L : ok... Ben j'ai juste une petite dernière question.

S : Ok, ben là je crois je vais bientôt passer à table.

L : Ok ! Juste une dernière question alors. C'est quoi pour toi une bonne session de jeu dans Amour Sucré ?

S : Euuuuuh... Une bonne session de jeu ? Ben déjà c'est quand j'ai assez de PA pour jouer jusqu'au bout ! (rires) Et c'est... Quand euh... Déjà le scénario... Déjà que le scénario soit suffisamment prenant pour que je rentre dans le truc, mais après moi je suis bon public donc...

L : Ouais.

S : Je prends le recul après, mais quand je suis dans l'épisode je le fais à fond. Et c'est euh... Quand j'ai... Ben en fait. Une bonne session de jeu, c'est quand... Quand tout ce qui se passe dans l'épisode est suffisamment bien, pour que, si ça rate à la fin, si je rate mon illustration ou quoi que ce soit... Je... je rage pas. (rires)

L : D'accord !

S : Parce que des fois ça m'arrive de pas avoir une illustration, mais je me dis c'est pas grave j'ai vachement profité donc je vais pouvoir faire un replay un peu plus tard... Mais des fois le truc, c'est vraiment tu joues *que* pour avoir l'illustration quoi... Tu l'as pas à la fin tu te dis « putain... va falloir que je me retape l'épisode ! » (rires) En général, quand y'a plusieurs ingrédients qui sont réunis... Pour moi vraiment la bonne session de jeu, c'est... Quand j'arrive sur l'épisode, et que... J'arrive à l'enchaîner sans avoir de soucis, et euh... Quand il y a pas ce fameux syndrome du couloir vide...

L : AH oui, c'est horrible ça,
S : Et euh... Quand j'arrive à la fin, pas forcément une illustration... Même si l'illustration à la fin n'est pas forcément... Mais quand y'a finalement quelque chose qui se passe, qu'il y a une finalité à l'épisode. Voilà, j'ai trouvé mon truc ! C'est quand l'épisode à une finalité concrète, je veux dire... Il s'est passé quelque chose ! Rien n'est resté en suspens ou...
L : D'accord !
S : Voilà, c'est... appréciable. Après je considère pas le fait d'écrire sur le forum ou... Comme la vraie session de jeu... J'arrive pour jouer quoi.
L : D'accord... Qu'est-ce que je voulais te demander... Oui, du coup quand tu fais tes épisodes la première fois tu utilises des soluces ou pas ?
S : je les utilise dès la première fois.
L : Dès la première fois ? Ok.
S : Ouais je suis... Je me mouille pas.
L : Nan, mais moi aussi t'inquiète pas ! Pour pas bouffer mes PA...
S : Oui !
L : Et je pense qu'on est beaucoup à faire ça.
S : Oh on est plein ! Et d'ailleurs y'avait un moment où ChinoMiko traquait les sites de solution parce qu'elle jugeait que c'était pas cool.
L : EH ben dis donc !
S : Et y'a plein de gens qui ont eu des problèmes parce qu'ils allaient voir les sites de solution et encore récemment.
L : Pourtant ils devraient savoir que c'est indispensable !
S : Mais je sais pas si... Je sais qu'il y avait une fille qui avait sorti un autre site... Après ptet que, c'est à partir d'un certain niveau de solution qui [inaudible 1:13:36] à la triche ptet que...
L : Je sais pas trop comment on peut...
S : Parce que je sais que t'as plein de sites par exemple sur Eldarya, c'est euh... Si tu réactualises la page, des fois ça déclenche des rencontres. Par exemple t'as pas à faire... Comme tu as sur Amour Sucré, classe, couloir, classe, couloir... Pour rencontrer les personnes dans la salle de classe.
L : D'accord !
S : Là si t'arrives dans une salle... Si on te dit par exemple va rencontrer Miko dans la salle du trésor...
L : Il suffit d'actualiser la page ?
S : SI tu y vas et qu'elle y est pas, si tu fais f5, elle va finir par apparaître !
L : Aaaaah ! Merci ! (rires)
S : Et t'as pas à niquer des maanas !
L : Parfait !
S : Mais faut pas le dire !
L : Non, non surtout pas !
S : C'est le secret qu'il faut pas dire ! En tous cas pas aux développeurs.
L : Ok, y'a pas de soucis ! Ça je le garderai pour moi.
S : ça n'intéresse personne !
L : Autant Beemoov me donne des PA sur Amour Sucré, ils me donnent rien sur Eldarya donc... je garde pour moi ça.
S : Ouais.
L : Ok ben merci beaucoup en tous cas !
S : Ben de rien, ça m'a fait plaisir !
L : Et puis ben, t'hésites pas, si tu veux discuter, maintenant tu as mon Skype, tu as tout ce qui faut.
S : Ok !
L : Je dis pas que je suis souvent disponible, mais bon ^^
S : Non, mais bon, c'est sympa..

L : Mais voilà si tu as des trucs qui te viennent en tête. Bon faut que je fasse mon épisode 28 là !
 J'ai fait tout le replay de... De tout le jeu... Il faut que j'avance !
 S : Ouais ! Non, mais c'est quel garçon qui est visé en l'occurrence ?
 L : Lequel ?
 S : Dans l'épisode 28 ?
 L : AH pour moi c'est Castiel.
 S : Ok ! Faudra faire... Très très très attention...
 L : D'accord !
 S : je te donne le dialogue... En fait, au restaurant... Il faut faire très très très attention le lendemain en classe, tu vas le croiser avec Lysandre dans une salle de classe.
 L : Hum.
 S : Et ils vont te parler de leur groupe. Et là faudra faire TRÈS gaffe ! À ce que tu vas répondre.
 L : Ok ! Ça marche !
 S : Franchement, regarde des solutions au cas où, mais faudra faire super attention. J'ai buté deux fois sur ce même dialogue.
 L : D'accord !
 S : Bon après, faut le broser un petit peu dans le sens du poil.
 L : Ouais... Ben comme d'hab !
 S : Toujours comme ça !
 L : Ouais... Nan, mais en fait j'ai choisi Castiel parce que c'est celui que j'aimais bien, et en plus c'est celui qui fait ressortir le plus de stéréotypes autour du... autour du jeu...
 S : Puis je trouve que c'est celui qui est le plus bâclé en ce moment dans le scénario et dans les illustrations.
 L : Ouais ! Toujours ! Mais toujours !
 S : Il est trop souvent... Soit la Sucrette... Enfin, l'avatar, je déteste le mot Sucrette. l'avatar n'apparaît pas... N'apparaît pas sur les illustrations, ou alors il est de dos... Ou alors il est trop mal foutu... (rires) Y'a un moment où il a eu son heure de gloire, ou y'avait que lui, mais là... non.
 L : Ouais chais pas ! Ptet qu'ils en ont marre d'avoir Castiel toujours... Devant... Parce que les filles sont fans.
 S : Chais pas pourtant un moment Chino elle dit dans son blog sur sa FAQ que, c'est un de ceux qu'elle préfère dessiner.
 L : Ben dis donc.
 S : C'est un de ceux qui lui posent le moins de soucis.
 L : Ah bon ?
 S : Je crois qu'elle le dit...
 L : Mince alors ! Je sais pas...
 S : AH elle dit... C'est pas celui qu'elle préfère dessiner, mais c'est celui qui lui pose le moins de soucis au niveau du scénario. Parce que justement il est tellement cliché qu'elle a pas a réfléchir.
 L : Ah oui... Ouais... Mais les gens l'aiment bien. Les gens l'adorent.
 S : Mais faudra faire gaffe à ces moments-là... Tu vas devoir prendre une décision par rapport à leur groupe. Il faudra faire très gaffe à ce que tu vas dire.
 L : Ok ! Ah parce qu'il faut qu'on prenne des décisions pour eux en plus ?
 S : Ouais ! (rires)
 L : Ok ! Mes étudiants le détestent Castiel...
 S : AH ouais.
 L : Ouais, mais à chaque fois je leur ai montré les passages les plus...
 S : AH ! Je suis désolée faut que j'y aille !
 L : Ben de toute façon j'ai fini ! Merci ! Bon appétit !
 S : Au revoir ! Merci !
 L : Bye !
 [Skype raccroche]

3 Aliyah, 23

Leticia : voyons voir... Donc ! Euh je sais pas si tu as déjà fait des entretiens avec des chercheurs ou autre chose ?

Alliyah : Jamais !

L : D'accord, ok, donc je vais t'expliquer rapidement quand même comment ça se passe. Moi de mon côté j'ai une petite grille d'entretien, avec les thèmes et les questions qu'on va aborder... Mais globalement ça ressemble à une discussion, c'est juste que la discussion en gros, je vais un peu l'orienter vers les thèmes qui m'intéressent.

A : Ok.

L : Et donc, dans ton cas je ne savais pas trop... te situer, car donc tu es à la fois modératrice et joueuse.

A : Oui.

L : D'accord, donc. Je vais faire comme je fais d'habitude et puis on va voir où est-ce que... Où est-ce que ça nous mène. Quitte à eu... quitte à si besoin, pour l'instant je pense que l'on va beaucoup parler du jeu.

A : D'accord.

L : Et je sais pas si ça te dérangera pas, si jamais j'ai d'autres questions ou quoi, plutôt refaire un entretien plutôt axé sur ton « travail » entre guillemets de modération ?

A : Ah non ! Pas de soucis.

L : Ok d'accord, bon déjà je vais voir ce que ça va donner... Aujourd'hui ! Alors. On va commencer par parler un peu de toi, famille, ce que tu fais, etc. Ensuite on parle du jeu et après on parle de ce qui se passe autour du jeu, et ensuite de tes autres jeux et loisirs. Ça c'est ce qu'on fait avec les joueuses, comme d'habitude. Tu es prête ?

A : D'accord. Oui !

L : Ok. Alors. Donc parle-moi un petit peu de toi, tu as quel âge ? Qu'est-ce que tu fais dans la vie, etc. ?

A : Alors, j'ai 22 ans... Euh, j'ai fini mes études à peu près donc... Fallait trouver un travail et... Voilà ! Comme c'est un peu compliqué, en attendant je travaille dans un école primaire.

L : Tu as fait des études de quoi ?

A : J'ai fait des études de droit. De droit...

L : D'accord, ok. Et tu as été jusqu'où ?

A : J'ai été jusqu'au master 1 de droit social à Montpellier.

L : Ah pas mal ! D'accord. Ah je pensais pas que c'était compliqué de trouver du travail après un master... Après une première année de master de droit !

A : Si si,

L : Ah merde.

A : Mais de toute façon après aussi c'est parce que... Je dois avoir un projet professionnel et j'ai toujours fait des études euh... Ben là j'aime bien le droit, bon, je fais du droit. Sans vraiment de projet à la fin.

L : D'accord ok !

A : Et c'est ça qui manque !

L : D'accord, un vrai projet... Mais à 22 ans tu es peut-être un peu jeune aussi, non ?

A : Je sais... peut-être. Je sais pas, je me suis jamais vraiment posé la question.

L : D'accord. Et du coup euh... Tu m'as dit que tu travailles dans une école primaire c'est ça ?

A : C'est ça ! Donc je viens et j'aide l'équipe pédagogique, donc ça peut être... Prendre un petit groupe et discu... et aider à l'aide aux devoirs. Ou alors parler de thèmes spécifiques comme par exemple « vivre ensemble », la citoyenneté, le vote... Le racisme...

L : D'accord, ah je savais même pas que ça existait tu vois.

A : Oui. Et en fait, tu... Du coup ça j'ai trouvé... J'ai trouvé par le biais du service civique.

L : D'accord.

A : Comme je ne voulais pas rester un an sans rien faire et que à pôle emploi on me proposait des postes qui ne me plaisaient pas et qui ne me correspondaient pas... Puisque j'ai fait droit social. Donc, j'ai tout ce qui était droit du travail, la législation je maîtrise. Mais on m'avait proposé gestionnaire de paie ! Sauf que je n'ai jamais eu affaire à ces logiciels, apprendre la logique, donc du coup il me manque toute la partie technique.

L : D'accord. De toute façon je sais même pas ce que ça veut dire gestionnaire de paie...

A : (rire) et de toute façon, toutes les offres auxquelles j'ai... Qu'on m'a proposé il faut six ans d'expérience.

L : AH quand même.

A : Oui.

L : D'accord. Ah ouais !

A : Oui.

L : D'accord... Et toi qui sortais des études, c'était... Fin 6 ans...

A : Voilà.

L : C'est la durée de tes études ! C'était pas possible. Ok. Très bien. Et donc, ça te prend beaucoup de temps ce travail que tu fais ?

A : Euh non...

L : Non ?

A : Pas du tout... Euh... J'ai compté ça doit me faire 24h au total par semaine. Sachant que j'ai euh... les vacances scolaires.

L : D'accord, donc tu as quand même du temps libre. Donc j'imagine que tu joues sur ce temps libre.

A : Effectivement.

L : Et est-ce que tu cherches un boulot ou autre chose ? Ou tu as le temps de construire un projet ?

A : Du coup je réfléchis beaucoup, et j'ai donc je... je me suis orientée vers la mission locale, tout ce qui était à ma disposition, et je réfléchis à pour l'année prochaine. Peut-être faire une formation sur un an pour gagner la technicité qu'il me manque justement avec la paie... Les logiciels très compliqués, les calculs tout ça.

L : Ok d'accord. Donc t'as quand même, le temps libre te sert quand même à « travailler » entre guillemets sur d'autres choses.

A : Exact.

L : Ok d'accord. Et ben du coup, tu es modératrice également, ça aussi ça prend du temps ?

A : Oui !!

L : À peu près ? Comment ça se présente rapidement en termes de gestion de temps ?

A : Concrètement moi je gère la section de présentation. Donc c'est pas non plus une section qui bouge énormément, mais du coup je me connecte selon mes horaires, ça peut être le matin, mais surtout en après-midi. L'après-midi dès que je sors... Comme je suis toujours sur l'ordinateur... Voilà.

L : D'accord ok. Et donc, alors. Parlons un peu plus du jeu... Toi tu as commencé à jouer quand ?

A : Alors, je vais regarder...

L : Ouais ! Moi aussi du coup je regarde (rires)

A : parce que... Je crois que je me suis inscrite dès... Dès le début du jeu. Oui depuis mars 2011

L : Ok.

A : Donc il me semble que le jeu est... Est sorti en mars 2011 aussi je...

L : Oh t'es verte ! Excuse-moi j'avais jamais regardé ton profil, je viens de voir que tu es verte.

A : Oui.

L : C'est la couleur modératrice c'est ça ?

A : Exactement

L : Ok, faut que je prenne ça en photo. Et t'as un chat ! T'as un piti chat !!!

A : Donc oui c'est ça !

L : Je suis en train de regarder les avatars des filles... Donc ! Ça fait, tu as dit 2011, donc c'est presque le début, c'est ça ?

A : Oui presque le début.

L : D'accord. T'as pas eu de deuxième compte ou quoi que ce soit entre temps ? Enfin... Tu as eu des coupures ou tu es toujours assez régulière ?

A : Sur ce jeu-là, j'ai été assez régulière.

L : D'accord... Sur ce jeu-là... Ok, ça veut dire qu'il y a d'autres jeux !

A : Oui.

L : À noter pour plus tard... Et comment est-ce tu décrirais ce jeu alors ? Amour Sucré, on parle bien sûr.

A : Oui... Euh... Je trouve... Euh... Vraiment innovant, en France. Parce que je sais qu'au Japon les otome games y'en a énormément. Mais en français... Y'en a pas ici. Donc il faut absolument maîtriser l'anglais pour avoir ce genre d'histoires, où on incarne un personnage... Ou on peut finir avec le garçon qui nous plaît. Donc moi je trouvais que... En France c'était innovant.

L : D'accord ok. Je note juste un truc... En France. Euh, tu connais un petit peu ce qui se fait au Japon ou... Ce qui peut être traduit et qui arrive un petit peu... Pas en Europe, mais tu dis qu'en anglais ou pas ?

A : Euh oui, j'avais vu qu'il y avait... je sais pas comment ça se dit en anglais, mais c'est des histoires plutôt que... C'est pas des choix qu'on fait, c'est plus.. Une histoire qu'on suit.

L : D'accord.

A : tu vois on va payer pour avoir des... Pour tourner des pages, avancer dans l'histoire. Et... Et non j'ai pas de vrai nom de jeu...

L : D'accord, mais tu en as vu, tu en as entendu parler, sur quelle plateforme juste par curiosité ? Sur ordinateur ? Portable ?

A : Ah oui sur j'avais.. Sur ordinateur.

L : D'accord. Et ce, toi ça t'as pas attiré par contre ça ?

A : Ben j'aurai bien aimé essayer... Mais du coup c'est la barrière de la langue, déjà.

L : Ah tu ne maîtrises pas l'anglais... D'accord.

A : Je maîtrise l'anglais.. Mais si c'est pour... Ah tel mot, ça veut dire tel mot. Je peux maîtriser l'anglais, mais... après sur les autres plateformes que j'avais vu il fallait aussi payer et tandis que Amour Sucré... C'est vraiment... C'est plus accessible je trouve. Et on peut passer par la banque, mais on peut aussi ne pas y passer je veux dire. Moi par exemple, je peux faire des codes de temps en temps, mais là ça fait... Très longtemps que je l'ai pas fait. Parce que depuis que je suis en France, en métropole, j'ai un forfait crédit qui ne me permet pas de faire des codes, sinon ce serait un forfait que je devrais payer plus cher.

L : C'est quoi cette histoire de forfait crédit ? Parce que je vois beaucoup de joueuses en parler, mais moi je connais pas ça...

A : Alors, moi du coup, j'étais à la Réunion. Donc j'avais mon portable, je payais 20 euros tous les mois. Pour avoir SMS illimités, et du coup comme j'envoyais que des SMS, quasiment jamais d'appel, j'accumulais mon crédit téléphone. Donc de 20 euros je passais à 40, 60... Et du coup, pour avoir des codes et donc plus de PA ou de α sur le jeu... J'envoyais un SMS. Je faisais par le biais de mon téléphone portable, j'envoyais un SMS, code. Et hop j'avais un... Sur les 60 euros que j'avais par exemple on me prenait 9 euros.

L : D'accord !

A : Donc c'était bien par exemple, mes parents ils devaient pas payer plus.

L : D'accord tu avais toujours ton... ton même prix de forfait en fait. Mais ce que tu utilisais pas, tu pouvais l'utiliser en code.

A : Exactement.

L : AH je savais pas du tout que ça existait ça.

A : Ouais. Mais maintenant ce n'est plus possible.

L : Pourquoi ?

A : Parce que j'ai déménagé, donc en France et du coup j'ai du changer de numéro et prendre un autre forfait. Et là... Tous les codes que j'envoie à Allôpass on me l'ajoute sur ma facture en fin de mois. Donc en plus de payer par exemple 50 euros Internet, euh... Télé... et... Téléphone... Je dois payer en plus 9 euros ou plus si j'envoie des messages Allopass.

L : Si tu veux avoir des PA. Ok.

A : Voilà.

L : D'accord. Euh, et du coup... ça m'amène d'autres questions... Comment tu gères tes PA maintenant que tu n'as plus cette histoire de code ? Et comment tu les gères avant déjà ? Tu les économise ? TU... ?

A : Du coup maintenant je les économise oui. Quand je vois que je trouve pas quelque chose... J'arrête de cliquer à droite à gauche (rires). Je dis « on va réfléchir... » et du coup j'accumule, j'accumule... Tous les jours je me connecte, je fais les petits, les mini-jeux... Et comme les épisodes se font au fur et à mesure, donc cela sort pas toutes les semaines, les délais ça va aller. Donc ça peut aller de deux mois... trois mois... J'ai largement le temps de... d'accumuler suffisamment de points d'actions pour pouvoir faire le prochain épisode qui va sortir.

L : D'accord, et tu arrives à le faire en une fois ou... enfin en une fois... Sans... Sans devoir arrêter à cause du fait que tu n'as pas de PA ?

A : Oui.

L : D'accord. Donc ouais ça vaut le coup d'avoir joué longtemps.

A : C'est plus simple pour moi je pense... Parce que du coup je me suis créé mon compte vers le début du jeu.

L : Oui, ben oui...

A : Voilà. Là, la personne qui vient en cours de... Là, qui se crée un compte. Elle a 28 épisodes à faire. Ça sera difficile d'économiser.

L : Oui, ben oui. Je sais ce que ça fait. Je l'ai su un moment donné, mais... maintenant je suis plus tranquille. Et justement, je vois que... Je voulais voir à quel épisode tu en étais, j'imagine que tu as fini.

A : Oui

L : D'accord. Mais c'est pas écrit sur ta carte ? C'est parce que... ?

A : Oui alors ça c'est parce que du coup on est modérateurs et que les joueuses aiment bien venir fouiner pour voir à quel épisode on est, et du coup ça leur casse la surprise.

L : D'accord, ok...

A : Donc ils ont tout caché les épisodes.

L : Pourquoi ça leur gâche la surprise ?

A : Parce qu'après elles spéculent énormément, et comme ça ne sort pas... Elles vont foutre des [??] « quand est-ce que ça sort ? Quand est-ce que ça sort ? » Et ça devient ingérable pour l'équipe de répondre, parce que plus ils répondent, moins de temps ils passent pour le développer en fait.

L : Ah d'accord... Ah oui. Madeline m'avait expliqué ça. Vous les testez en avance ?

A : De temps en temps oui.

L : De temps en temps... Je sais plus si c'est Madeline ou Thllula...

A : Si, si ! C'est Talhulla, donc c'est Madeline.

L : D'accord, donc c'est la même. Ok, donc pour être tranquilles on a plus le droit de voir ce que vous faites.

A : Voilà.

L : Ah c'est vachement intéressant ça en fait. Je suis fascinée par ce forum en fait... On en parlera tout à l'heure, mais je le trouve assez fou (rires). Oui donc, pour en revenir un petit peu à Amour Sucré.. Donc toi tu as fini. Pour l'instant, ce qui est là, tu attends la suite tu économises tes PA tranquillou et... est-ce qu'il y a ? Je préfère te prévenir, j'ai tout refait. Je suis en train de refaire tout le jeu, mais je n'ai toujours pas fait le 28, parce que j'ai commencé à refaire le jeu à partir du 27.

A : D'accord.

L : Voilà... Donc comme j'ai été voir les gens de Beemoov, je me suis quand même bien fait spoiler. Donc, je sais qu'il y a le bisou, mais je ne sais pas ce qui se passe d'autre dans l'épisode 28, donc je vais te demander de ne pas me spoiler de trop.

A : Aucun souci !

L : ha c'est gentil. C'pas très pro, mais bon. Donc ! Est-ce qu'il y a des moments dans l'histoire que tu as particulièrement apprécié , qui t'ont marquée, ou d'autres moments qui au contraire t'auraient énervée, agacée... Et c'est quoi du coup ?

A : De tout le jeu ?

L : Ouais de tout le jeu.

A : Alors ce qui m'a le plus... Je vais commencer par ce qui m'a agacé, comme ça on finit sur les points positifs (rires), ce qui m'a agacée de temps en temps, c'est le caractère du personnage qu'on incarne. Des fois, j'ai envie de la baffer (rires). Parce qu'elle est trop... Pas nunuche, mais vraiment, les pieds dans le plat, mais... Par exemple, elle va être... Je ne sais pas il ya un personnage qui est méchant avec elle. Au lieu de la remettre à sa place, elle va se laisser faire. Et ça, je j'apprécie pas. Non. Tu es innocente, tu n'as rien fait, tu réagis. Ou alors des fois elle va faire des histoires pour rien... « Ah elle, doit être méchante, j'ai des doutes ». Noooooon faut pas voir le mal non plus partout ! Faut pas être paranoïaque. Donc des fois, elle est immature.

L : D'accord. En même temps, elle doit avoir quel âge d'après toi ?

A : Elle est au lycée moi je dirais, donc minimum seconde...

L : Donc c'est... 15/16 ans ?

A : 15, 16 ans.

L : À 15/16 ans je sais pas si tu te souviens ? Tu avais ptet pas le même caractère.

A : Ah si, moi j'ai pas changé ! (rires)

L : Ah moi non plus j'ai pas l'impression d'avoir trop changé depuis mes 16 ans c'est horrible des fois.

A : Tout le monde vieillit, sauf moi ! (rires) du moins mentalement.

L : T'inquiète pas, je sais que tous les ans je fête les 16 ans de ma meilleure amie... Depuis... Presque 16 ans maintenant. (rires)

A : Donc voilà, son immaturité.

L : D'accord, y'a pas d'autre chose qui t'aurait marqué là-dessus. Enfin dans les points un peu négatifs c'est vraiment sur le personnage principal ?

A : Oui.

L : D'accord. Sur tout ce qui est scénario, narration, contenu ?

A : hum, non.

L : D'accord ok.

A : Et ce que j'ai bien aimé c'est justement... Je sais que ça a été reproché par beaucoup de joueuses... Mais... Moi j'ai bien aimé le fait qu'on ne sorte pas avec le garçon qu'on préfère dès le début. C'est pas cohérent, j'aime bien le fait quand même de se poser. Et d'essayer de se rapprocher un peu. Ce qui a permis à certaines je suis sûre de se dire « Ah Castiel c'était mon préféré, mais au final je préfère Armin [Prononcé armineE] ou Armin, ça dépend comment tu le prononces.

L : Moi je dis Armin[e], mais ouais je sais qu'il y a scission.

A : Moi je dis Armin[e], mais Chino elle dit Armin donc...

L : Ouais je sais, mais d'un côté, t'as tout le monde à Beemoov qui dit Armin[e] alors c'est un peu bizarre. Enfin bon...

A : J'aime bien la romance, mais faut que ça soit aussi réel et cohérent. Faut pas que ça soit... Comme c'est un jeu on précipite tout...

L : Ouais, comme on peut le voir parfois dans d'autres... trucs.

A : Quoique je dis ça, mais j'ai jamais fait d'autres jeux... À part Amour Sucré, y'en a pas d'autre parce qu'il y en a aucun qui m'a vraiment plu.

L : D'accord. Et du coup ton préféré c'est qui ?

A : Castiel.

L : D'accord. Hum, il plait beaucoup j'ai l'impression.

A : Oui ! Mais parce qu'en fait on croit que c'est un rebelle, mais pas du tout, une fois que... Une fois qu'on a cerné le personnage, il est taquin... On voit qu'en fait il est très attachant et... Moi j'aime bien.

L : Ouais. Ce que tu aimes bien tu m'as dit, c'est le fait qu'il soit taquin ? Attachant ? Tout ?

A : Ben le tout... C'est pas un personnage lisse. Au premier abord il peut avoir l'air méchant, mais en fait pas du tout. C'est un bon pote qui aime bien taquiner... Et il le fait bien.

L : D'accord, c'est comme ça que tu le décris ?

A : Oui.

L : « le bon pote ». (rires) Hum, il y a pas des cotés qui te plaisent moins chez lui ?

A : Si, alors si, si. Il aime bien dire... Fin il aime bien du coup être taquin avec le personnage principal, et du coup moi j'aime bien aussi quand on est taquin avec moi, je suis taquin avec toi. Logique ! Et lui des fois il le prend mal, donc il faut faire attention, il faut être subtile et ça, c'est un petit peu gonflant. Je veux dire, tu me dis un truc, je te réponds la même chose, tu peux pas t'énerver. Dans ce cas, tu le dis pas.

L : Ouais. Ok ! Je sais pas comment ça s'appelle ce genre de trait de caractère. Je sais pas s'il y a un mot pour décrire ça. Les gens qui veulent pas qu'on leur fasse ce que eux font aux autres... Je sais pas trop... Hum. Et donc, c'est exclusif ou il y a d'autres personnages qui te plaisent ?

A : J'aime beaucoup beaucoup Armin justement, puisque le côté « je passe mon temps à jouer à des jeux vidéo », je me reconnais vraiment en lui (rires). Et sinon... Sinon pour les filles aussi ou juste les garçons ?

L : les filles aussi oui !

A : Les filles j'aime bien Kim ! Elle se prend pas la tête.

L : Elle est cool Kim chuis d'accord.

A : Je ne supporte pas... Alors Ambre ça va. Parce que Ambre elle est méchante, elle le cache pas. Elle est mauvaise, c'est comme ça. Charlotte... C'est comme ça qu'elle s'appelle ?

L : La copine d'Ambre ? Qui parle jamais ?

A : Nan justement, pas la chinoise et celle qu'est avec là... Je crois c'est Charlotte la rouquine qui est très fourbe.

L : Ah Capucine ?

A : Ah oui Capucine oui, Capucine. Elle je la supporte pas. (rires)

L : Moi je suis d'accord.

A : Elle fait la gentille, mais elle l'es pas... Et un moment j'ai vraiment pas apprécié Peggy qui pour moi est le stéréotype des journalistes de nos jours qu'il faut absolument juste que ça parle. On s'en fiche que, que l'information soit pas vérifiée, que ce soit faux... Tant qu'on va... À ça je supporte pas.

L : Tu vois j'avais vu ça comme ça en fait. Pourtant je la déteste hein... Mais...

A : Mais dès... l'épisode 27, ou tu te rappelles quand il y avait Debrah ? Du coup ça moi ça m'a agacée...

L : Oui parce que... Elle avait été écrire des trucs...

A : Ouais ! Totalement faux, n'importe quoi... Parce qu'il fallait absolument vendre ce journal de... de l'école.

L : Oui, ben je l'ai refait y'a pas longtemps, et je me souviens qu'elle dit justement un moment donné que... Que ce qui la dérange c'est pas que l'information était fausse, mais que tout le monde sache qu'elle ait été fausse.

A : oui, voilà. Et ça je supporte pas !

L : Ok, euh... Sinon les autres pas de... ? Pas d'animosité, pas d'affection particulière ?

A : Non... Ah petite incohérence pour moi avec Mélody. Parce que moi avec Nathaniel... Oui Nath il est en négatif, mais BIEN négatif. Et du coup elle m'a quand même fait le coup du chuis un peu jalouse, je suis distance est-ce qu'il ne passe un truc ?

L : Oui j'ai vu ça aussi...

A : Alors que du tout ! Je suis à -15,

L : Oh -15 ? Moins 15 ça va... Pendant un moment je sais pas comment j'ai fait mon compte j'étais à -88.

A : Ah oui, quand même. Là c'est bon j'ai remonté je suis à -6.

L : Ben du coup j'ai recommencé aussi parce que... Ben pour mon boulot fallait que je voie d'autres aspects du jeu quand même. Pas que... Pas que Castiel. Donc, du coup j'ai remonté pour essayer de voir un peu plus à quoi ressemblait Nathaniel. Mais oui j'ai vraiment mal commencé avec lui. j'arrivais à rien. Ah oui ! Et du coup une petite question hum... JE sais pas si tu as d'autres choses à rajouter sur les personnages ?

A : Hum non...

L : Non. Euh, je sais pas... Je sais que pendant un moment quand je n'avais pas beaucoup de PA justement, j'allais tout le temps voir les solutions pour économiser mes précieux PA. Et je ne sais pas comment est-ce que tu gères ça du coup toi ? Tu regardes les solutions quand tu joues ou tu fais d'abord des essais ?

A : Les solutions sur le forum, ou les sites de solutions interdits ?

L : Ah ouais y'a les deux... Ah c'est interdit ?

A : oui ! Les sites de solutions, c'est interdit.

L : Ah je savais pas du tout ça ! Ah ben les deux alors.

A : En fait ils... Ils sont interdits dans le sens, il me semble c'était parce que.. Déjà ils donnaient les dernières illustrations. Et surtout en fait ils détaillaient tout dans... Je crois que c'était ça, et du coup... Je sais plus pourquoi, mais du coup c'est interdit.

L : Mais y'en a plein... Enfin plein... J'en vois encore deux...

A : Y'en a une je me rappelle, qui s'est fait fermer son blog. Et que du coup... Elle s'est vu fermé son blog et je crois que son compte aussi.

L : Ah carrément, le blog et le compte.

A : Oui, je crois.

L : D'accord. Tu ne te rappelles pas de son nom par hasard ?

A : Ah non, du tout.

L : non. Euh, c'est pas grave je ne retrouverai pas si tout est fermé de toute façon

A : Du coup moi j'aime bien faire dedans... Aller voir euh... Les sites de solutions, parce que j'aime bien trouver par moi-même, et je me dis si je trouve pas, c'est que c'était pas le bon ! Mais je pars du principe qu'on peut pas toujours tout réussir et que... Ouais faut vraiment se mettre dans la drague, des fois tu dis des trucs et...

L : Et ça plante.

A : ça marche pas donc...Voilà. Tant pis. Après ça m'empêche pas de faire des replays.

L : Oui. Pour réessayer.

A : Oui.

L : d'accord. Et du coup tu collectionnes les illustrations ou pas ?

A : Oui...(rire)

L : Oui, donc t'essayes quand même d'avoir... D'avoir les bons trucs même si c'est pas forcément ce que tu répondrais la première fois.

A : Exactement, c'est... C'est comme les cartes Pokémon, comme les pokémons je veux tous les attraper (rires). Et du coup, ça me bloque énormément pour Nath parce que en négatif c'est toujours impossible. Et partir d'un moment... À partir du.. Il faut avoir un certain seuil, il me semble. Donc pour l'épisode 28 même celui d'avant... À partir de ces épisodes il faut avoir au moins... Au moins 60 et... Impossible.

L : ouais, du coup Nath, c'est mort.

A : Ouais c'est mort, mort, mort.

L : Ah moins de faire...

A : Nan, mais j'ai les autres !

L : À moins de refaire un replay de... de tout le jeu quoi.

A : Haaaan... Non.

L : Non. Pas le courage. Hum... Ouais. Donc ça c'était une petite parenthèse là-dessus. Hum. Donc tes premiers choix en fait quand tu fais tes choix de dialogue, tu réponds ce que toi tu aurais répondu ou ce qu'un personnage aurait répondu ?

A : Ce que moi j'aurai répondu.

L : D'accord, ok. Et du coup ! Ton avatar... J'ai beaucoup... je pense que c'est parce que tu joues depuis longtemps aussi... mais euh. j'avais déjà vu ton avatar vite fait pendant Halloween, je crois que c'était à cette époque-là qu'on s'était contactées la première fois. Ouais... Je me souviens que tu avais un espèce de sabre. Tu avais le fameux sabre tout ensanglanté, il était trop beau j'avoue. Hum.. Et là ça a changé, encore.

A : Oui parce que c'était Noël, j'aimais bien les fêtes et ma robe bleue !

L : Du coup la question c'était qu'est ce que tu fais avec ton avatar en fait ? Tu changes souvent ? Tu laisses en place ou tu... ?

A : ça dépend, par exemple les kadokivols, si j'en choppe un, et que j'ai un item que j'aime beaucoup de la même couleur et... Je vais vouloir le mettre.

L : D'accord.

A : Donc ça dépend.

L : Par contre, j'ai jamais vu de kadokivol, pour moi c'est une légende. Tu peux m'en dire plus ?

A : Alors c'est un petit cupcake qui sort de nulle part. Et généralement c'est quand tu as déjà cliqué sur un autre onglet pour changer de page. C'est pour ça que tu le rates.

L : J'ai pas compris... Quand j'ai cliqué sur un autre onglet ?

A : Par exemple si tu es sur ton profil... Et que tu vas sur le forum... Pile quand tu cliques sur le forum avant qu'il y ait la redirection et bien tu vois le petit kadokivol qui commence à rentrer dans le.. dans l'écran. Donc t'essayes de cliquer dessus, mais trop tard parce que t'es déjà... en direction du forum.

L : D'accord. T'en as loupé beaucoup comme ça ?

A : Énormément.

L : AH merde. Ça, ça été implanté quand ? Depuis le début ?

A : Non ça, a été implanté avant.. Attends je vérifie que je te dises pas de bêtises, je crois que c'était arrivé... Parce qu'il y avait plein de joueuses arrivées à un certain seuil... Donc... Alors je vérifie... Hum, c'est pas là... [petit temps de pause tandis qu'Alliyah vérifie]. Peut-être que c'est par rapport, quand on est arrivé à 5 millions ou pour les trois ans du jeu, je ne sais plus.

L : D'accord, donc c'est arrivé pour... pour une occasion spéciale.

A : Voilà c'est ça.

L : D'accord. Ok. Bon. Ben j'ai jamais vu ça encore ! Et t'en as eu pas mal ou pas ?

A : j'en ai eu pas mal, mais... Mais quand je vois que certaines joueuses... Quand elles font la liste c'est... Ben j'ai rien moi au final (rires) en plus j'ai toujours le coloris pourri, qui va jamais avec rien (rires). Ah ouais c'était pour les 3 millions d'inscrits.

L : Ah ouais 3 millions... Je sais plus à combien ils sont maintenant, ils sont à cinq non ? Ou sept ?

A : Sept.

L : ça fait... Ils l'ont fait y'a pas longtemps. C'était sept. Euh, donc là tu t'es habillée spécialement pour les fêtes.

A : Oui

L : C'est ça ! Ok. Avec un chat, une lanterne...

A : Il y a longtemps que je l'avais achetée, je crois... Oui la lanterne elle était dans la boutique de Noël.

L : L'année dernière ?

A : Oui.

L : D'accord... J'ai acheté des trucs en plus là-dedans... C'était trop bien j'avais plein de points.

A : Et du coup la robe, c'était pour la pièce de théâtre.

L : Ah d'accord... Ah ben j'ai pas eu celle-là, j'ai eu le petit chaperon rouge et Alice, donc j'imagine que c'est la dernière.

A : Oui.

L : D'accord, ok...

A : Et tu peux avoir l'illustration avec Nath même si tu as un mauvais... Une mauvaise affinité avec lui.

L : Oh great ! Faudra que je fasse un replay de ça (rires).

A : AH j'étais contente, c'était la dernière illustration que j'ai eu avec lui.

L : Cool ! Une illustration avec Nath.

A : Et elle est vraiment belle.

L : Ah, chouette.

A : Je sais pas toi, t'as les cheveux courts... Ondulés ?

L : Oui. Je trouve que c'est pas ce qu'ils gèrent le mieux sur les illustrations.

A : AH moi j'aime bien les cheveux longs, ou alors les cheveux courts, mais...

L : Ouais très court. Oui moi j'aime bien la coupe sur le portrait de la Sucrette, mais je trouve que dans les illustrations c'est pas celle qui est la mieux gérée à chaque fois.

A : oui j'avais vu sur un topic où l'on pouvait voter pour l'illustration préférée c'était vraiment pas la plus belle.

L : Mais ça m'étonne pas, parce que je crois qu'ils ont du mal à gérer les bouclettes. Enfin bon, c'est pas grave. J'aime bien les bouclettes... Hum. Oui ! Et je vais juste revenir vite fait sur... Sur ce que tu m'avais dit des sites interdits. Je savais pas du tout que c'était interdit. Tu sais pourquoi c'est interdit ?

A : Il me semble que c'est parce que c'est du contenu de Beemoov et qu'ils ont pas le droit de le diffuser comme ça sans leur accord.

L : D'accord, mais une fois que le contenu est diffusé comme ça sur le site, c'est pas...

A : Juste le contenu, mais pas les solutions. Parce que du coup, euh, je crois que Beemoov aussi ils publient sur le forum des solutions, mais en beaucoup moins détaillées.

L : Ah oui ils font des guides rapides... Très rapides.

A : Voilà c'est ça.

L : Et ces guides tu les consultes ou pas ?

A : Euh, au début oui. Mais comme du coup après, c'est posté au fur et à mesure... Là je crois que les épisodes c'est... C'est pas à jour. Faut attendre un peu... Par exemple l'épisode 28 il l'aura pas tout de suite.

L : Ah d'accord.

A : Donc là, c'est jusqu'à l'épisode 25.

L : Ah d'accord. Ils ont ptet plus le temps de les faire en même temps. Je ne savais pas du tout que c'était un [29:43]. Faudrait que je me renseigne là-dessus. Hum, petite question encore sur le jeu, et du coup qu'est-ce que tu considères ce qu'on pourrait appeler une bonne partie ou une bonne session de jeu sur Amour Sucré ?

A : Ce que moi je pourrai qualifier de bonne partie ?

L : Ouais. Une bonne session de jeu, c'est quoi ?

A : Hum... Franchement... C'est quand par exemple le scénario il est très dense. Par exemple, comparé au début où on pose les personnages, là vers la fin c'est vraiment une bonne partie parce que on voit qu'il y a une histoire qui se met en place, il y a vraiment des intrigues... On tourne pas... On marche pas pour marcher. Parce qu'il y a un vrai but. Pour moi, les derniers épisodes, ce sont de... Très bonnes parties.

L : Hum... Les derniers épisodes tu veux dire à partir de quand à peu près ?

A : À partir de... L'arc Debrah.

L : D'accord. Ouais. Il commence à y avoir des, des choses qui se passent. Ok. Et, juste une petite parenthèse, parce que je travaille sur Amour Sucré, mais du coup je m'intéresse aux productions de Beemoov, je sais pas si tu joues à Eldarya toi ?

A : Oui !

L : ça te plaît ?

A : Oui, j'ai... Oui. J'ai eu la chance de le faire en... En bêta, et du coup j'ai bien aimé. Franchement j'aime bien le concept, un mode différent... Ce que j'aime dans les RPG généralement, ce que je recherche... En plus les graphismes sont très beaux. Et leur forum, leur fond, est de couleur bleue.

L : Ah ?

A : Ma couleur préférée ! (rires) Du coup j'arrête pas de me dire subtilement de temps en temps est-ce que avoir une carte bleue, au lieu de vert... J'essaye de caler ça de temps en temps, mais ça marche pas !

L : Ah pour les modérations ! (rires)

A : Oui !

L : J'avoue que le vert c'est à assez...

A : À la place du rose quoi, c'est pas très...

L : Ouais c'est vrai. Bleu ce serait mieux, je suis d'accord.

A : Mais j'aime beaucoup, j'aime vraiment beaucoup Eldarya

L : Ok !

A : En plus avec les familiers...

L : Je me suis pas encore trop intéressée à ce qui se passe sur Eldarya, si jamais on en parle un autre jour ça te dérangera pas ?

A : Nan.

L : Juste c'est qui ton personnage familial dans Eldarya ?

A : Alors du coup j'hésite. J'aime beaucoup Nevra... Parce qu'il es très rigolo, il est séducteur mais en étant quand même pas trop lourd donc ça va. Mais j'aime bien Valkyion... Je sais pas, il parle pas pour rien dire. Et le peu de fois où il parle c'est vraiment rigolo. Je ne supporte pas le gars aux cheveux bleus là, Ezrael.

L : Ouais...

A : Non, je supporte pas... Et c'est tout.

L : Beh y'en a pas d'autres je crois. Enfin si y'en a d'autres, mais on ne les voit pas beaucoup.

A : Bizarrement j'aime bien Jamon il est rigolo. Il est gentil, il a l'air méchant, mais pas du tout, moi je rigole. À chaque fois que je le vois je rigole. (rires)

L : Je suis d'accord. Il est trop. Et puis je sais pas, je pense que la scénariste elle doit bien s'éclater avec Jamon.

A : Ben surtout que chaque personnage représente une personne de Beemoov il me semble.

L : AH ouais ? Je savais pas ça.

A : Ah si si. Euh... Kerochan je sais que c'est Kero.

L : Et c'est qui Kero ?

A : Euh c'est... je sais plus c'est quoi son prénom.

L : Il fait quoi ? Ou elle fait quoi ?

A : Euh... Il aide... Je suis sûre que tu l'as forcément vu si tu y a été.

L : Ben oui c'est ça, mais le problème c'est que Kero moi je ne me souviens plus c'est quoi... Je connais les prénoms.

A : Kero, Kero, je crois c'est Dimitri.

L : Ah c'est Dimitri !! (rire)

A : Il me semble. Il me semble, parce que c'est son pseudo. Je sais que... Ben Miko c'est Chino.

L : Ben oui. Ça j'avais capté ça.

A : Et tu te rappelles de Hikaru ?

L : Hikaru non...

A : Ykhar, donc elle c'est Sarah.

L : Ah ! Sarah la scénariste ?

A : Oui !

L : Oui ! Ykhar... AH !

A : Parce que c'était son pseudo sur Amour Sucré.

L : Ben oui du coup le problème c'est que moi je connais leurs prénoms je connais pas leurs pseudos !

A : Ben voilà.

L : Donc c'est embêtant.

A : Et je sais qu'il y en avait d'autres, mais j'ai oublié.

L : Ah, mais ça lui va trop bien Kero à Dimitri en fait. (rires). Oui je vois le personnage maintenant. Il est très, très gentil. Adorable. Comme Kero quoi... Et qui t'avais montré ça tu me dis ?

A : Montré quoi ?

L : Les personnages, comment tu savais ? C'est dans le forum ?

A : Je crois que Chino l'avait dit sur sa page Facebook. Parce que je me rappelle que... Aleihja, la sirène, c'était supposé être Sally-Anne, et elle devait s'appeler Sylane. Donc c'est pour ça elle avait posté et du coup Chino elle avait mis, elle avait mis Miko et elle avait que « ne vous fiez pas aux dessins, non, non. Je n'ai pas de poitrine, c'est juste l'armure qui fait ça » (rires)

L : Elle est marrante ! Du coup j'aimerais bien savoir c'est qui le lapin.

A : Le lapin, la fille aux cheveux... roux. Ben c'est Sarah

L : Sarah ! Ah ben oui Ykhar, c'est elle Ykhar. Ok d'accord. Ça lui va bien ça aussi... OK ! Euh... Tiens bien j'apprends des choses, c'est bien. Je vais les embêter la prochaine fois. Il faut que j'y retourne en plus... Hum. Donc toi, tu es en contact avec Madeline surtout c'est ça ?

A : Oui fut un temps c'était avec Sarah, mais maintenant c'est avec Madeline.

L : C'est ça, Madeline a remplacé Sarah y'a... ?

A : Officieusement. Ils l'ont toujours pas annoncé.

L : Ah bon ils l'ont toujours pas annoncé ?

A : Non.

L : Ah je ne savais pas du tout ça parce que... Vu comme c'est parti ça a l'air clair pour moi.

A : Pour nous ça l'est... Pour les autres je ne sais pas.

L : Tu veux dire pour les joueurs qui ne sont pas modérateurs ?

A : Oui voilà.

L : D'accord ok.

A : Je sais que sur Eldarya, on a un positionné en tant que chef modérateur, mais on a pas besoin d'être admin pour être chef modérateur en fait. Comme ça on peut le faire à partir de chez soi. Quand on est admin on est obligé d'être à Beemoov, donc à Nantes. Et donc, elle s'occupe du support il me semble, c'est pour ça qu'elle y est, mais ça, ça n'a pas encore été dit.

L : Madeline tu veux dire ?

A : Oui.

L : Oui. Elle est toujours en tous cas, elle est à Beemoov, ben.. Aux heures de boulot.

A : Oui ça on le sait !

L : D'accord ok. C'est compliqué... Et qu'est ce que t'en penses du coup par rapport aux joueuses ? Elles sont pas trop perdues de ne pas savoir trop qui s'occupe d'elle en fait ?

A : Je pense qu'elle s'en fiche, du moment qu'on leur répond dans la seconde qui suit !

L : D'accord ok, bon ben ça va alors.

A : Ce qui n'est pas possible évidemment.

L : Non, mais... C'est pour ça que ça râle souvent je pense.

A : Oui.

L : Dans la seconde qui suit carrément ?

A : Oui

L : D'accord.

A : On a déjà eu affaire à des personnes et des joueuses qui par exemple nous contactent nous, modérateurs pour une question. Et en fait on s'aperçoit qu'en fait elle a contacté TOUT LE MONDE !

L : Oh !

A : Donc ben voilà.

L : Ah ça c'est marrant ça... Je pense que ton boulot de modérateur ça doit être un truc... Pas évident !

A : Effectivement, quand on part en vacances on pense bien à fermer sa messagerie.

L : D'autant que tu es en... TU es bénévole.

A : Oui.

L : Y'a rien, à part peut-être tester les épisodes en avance, y'a pas d'avantages...

A : Non aucun.

L : D'accord. Et... Et l'autre fois tu me parlais de ton CV ? Ça vaut quelque chose modérateur sur un CV ou pas ?

A : Oui ! On en a discuté avec... Parce que du coup dans le cadre de la mission locale on avait des chefs d'entreprise de temps en temps qui venaient pour discuter avec nous. Et, ils ont dit que être modérateur c'est un plus, car il y a une démarche de « on a été contactées » quand même. On est venu à nous, on a « proposé de ». Enfin dans mon cas... Parce que pour certaines, par exemple pour d'autres... JohnTuman, elle a passé... Elle s'est présentée, s'est proposée. Et moi c'est l'ancienne modératrice de la section présentation qui est venue me voir.

L : D'accord ok. Ouais. Donc ça vaut quand même, ça vaut quelque chose. Et du coup, ben j'imagine que tu passes beaucoup de temps sur le forum rien que du fait de ton travail de modératrice ?

A : Oui. De base... je ... J'allais beaucoup sur le forum.

L : J'imagine que c'est aussi pour ça qu'on t'as contactée.

A : Oui.

L : D'accord. Et qu'est ce que tu y fais où que tu y faisais du coup sur ce forum ?

A : Alors ! Y'avait un topic « problèmes de cœur ». Où les filles elles venaient, elles se plaignaient un petit peu, elles racontaient ce qui n'allait pas et tout.

L : C'est génial.

A : Niveau amour. Et du coup, moi je répondais « non il faut que tu relativises », des choses comme ça. Après j'aimais bien la partie des jeux. C'était rigolo. Par exemple j'aime bien « je jure de dire la vérité, rien que la vérité ». Et sinon... J'allais aussi en arts créatifs, pour... On avait un thème. Je crois que c'était « une image, une histoire » on avait... Ben une image on devait faire... On devait écrire un texte, peu importe lequel selon certaines conditions. J'y allais.. Sinon, j'étais aussi allée dans « le jeu » pour donner mon avis sur les épisodes.

L : Ok, et ça c'est des choses que tu fais encore ?

A : Oui !

L : Le topic problèmes de cœur il existe toujours aussi ?

A : Non, le topic problèmes de cœur il existe plus.

L : Noon...

A : Alors en fait, si tu veux... Sur Amour Sucré, sur Eldarya il existe. Parce que sur Amour Sucré en fait, les filles elles proposent un topic, et elles se rendent pas compte que... ça demande du temps. Ça demande d'être là, ça demande une certaine rigueur. Et du coup elles le délaissaient au bout de 12 pages, c'est bon, on va voir Aurélie ou Omélia « faites fermer le topic j'en peux plus ».

L : D'accord

A : Donc celui-là il n'y est plus... Je jure de dire la vérité, j'y vais... Pour les épisodes, du coup je ne vais plus dans la section jeu. On le dit entre nous quand on le teste en avant-première. Sinon... Arts créatifs, j'y vais surtout pour regarder les jolis dessins, mais de moi-même je ne participe plus aux concours. De toute façon... Si c'est l'une de nous qui gagnons, « ohlala, c'est la triche ».

L : C'est vrai ? Oh c'est moche.

A : Oui ! Et du coup nous on a pas le droit de participer aux vrais concours ! Par exemple le voyage au Japon...

L : Ouais

A : Je n'aurai jamais pu l'avoir, parce que c'est bloqué pour les personnes et proches... Comme mon copain il a un compte aussi, il aurait jamais pu gagner.

L : Ah merde.

A : Mais sinon ça va crier.

L : Oh c'est bête pour vous quand même, parce que vous vous investissez dans le jeu et il y a des aspects dont vous ne pouvez pas profiter du coup !

A : Voilà, et ça elles en ont pas conscience les joueuses. Donc c'est dommage.

L : Ben ouais c'est dommage.

A : Je pense qu'il y a un petit problème de reconnaissance dans votre... métier.

A : Ah ! (rires) à en croire certaines on est vraiment des méchantes !

L : c'est vrai ?

A : Ah oui on a eu plein de... surtout au début j'ai remarqué. Là j'en ai plus, maintenant ça me fait rire, mais au début ou c'était... ça touchait quand on avait des messages d'insultes.

L : Ah carrément des messages d'insultes ?

A : Oui. Une fois je me rappelle, j'ai... J'avais banni une jeune demoiselle parce qu'elle avait fait quelque chose. C'est toujours, c'est jamais arbitraire, c'est toujours parce qu'il s'est passé un truc. Et je me suis retrouvée... Je suis partie... Je me suis reconnectée, 30 messages d'insultes ! Connasse...

L : Oh purée !

A : Du coup maintenant j'en rigole.

L : Il vaut mieux... C'est bien gratuit... 30 messages... De la même personne ou de personnes différentes ?

A : De la même...

L : La même personne qui s'est défoulée quoi. Parce qu'elle est bannie... Ok. Bon, donc tu as quand mal pas de hauts et de bas en modérations ?

A : Ah là j'ai... Hum, c'est constant, y'a plus de bas ! Parce que j'ai l'habitude (rires)

L : D'accord. Ouais. Ça fait combien de temps que tu es modératrice ?

A : Hum, alors là... Faut que je m'en rappelle, je crois que j'étais modératrice quand j'étais en deuxième année de licence. Ça doit faire au moins trois ans.

L : D'accord ! Ouais donc tu fais partie des meubles.

A : Ouais voilà, mais on me considère toujours comme un bébé. Ce qui est bien.

L : Ah bon pourquoi ?

A : Ben parce que, quand ils expliquent... quelque chose, je comprends pas forcément du premier coup ! (rires) donc il faut toujours m'expliquer. Du coup Madeline m'a dit que je serai toujours un gros bébé de toute façon, même si y'en a d'autres qui arrivent après moi.

L : D'accord, tu seras toujours la bleue quoi !

A : Voilà ! En plus c'est ma couleur !

L : Oui ! Ben ouais parfait !!

A : Et du coup, à chaque fois quand on accueille quelqu'un, y'a toujours un message gentil par rapport à moi je dis « si vous avez un souci, n'hésitez pas à venir me voir », et y'en a toujours une qui dit « Oui, je suis pas sûre que d'aller la voir elle, c'est une bonne idée ». (rires)

L : Sympa ! Oh c'est bien !

A : C'est toujours Aurélie, si jamais tu peux interviewer Aurélie c'est une grosse méchante.

L : D'accord ! Ah ben tiens, j'essayerai... Aurélie elle s'occupe de... De la section Cafet' c'est ça ?

A : Et de l'actualité depuis que Shailane n'est plus là.

L : D'accord, ah ben elle doit être bien occupée...

A : Aurélie c'est la Wonder-woman, parce qu'elle fait plein de choses, elle tient même un topic d'interviews. Donc il y a des joueuses qui proposent des pseudos et elle, elle va les interviewer pour qu'on en apprenne un peu plus sur elles.

L : Ah ouais... Marrant. Faut vraiment que je fouine un peu plus ce forum parce que... Du coup mon post à moi est sur la cafet' donc j'ai regardé un peu ce qui se passait vite fait sur la cafet, c'était

plutôt marrant et plutôt sympa, mais j'ai pas regardé d'autres choses au-delà. Et hum... Donc tu me dis que tu vas regarder « les jolis dessins ».

A : Oui.

L : Mais tu ne participes plus aux concours, tu dessines toi ?

A : Euuuuh, très mal oui !

L : D'accord, mais tu participais quand même aux concours avant où pas ?

A : Je participais aux concours organisés euh... par les joueuses.

L : Ah ! D'accord. ok.

A : Euh, c'était surtout les concours d'écriture, parce que j'avais fait L... L'écriture...

L : D'accord, et du coup tu, tu fais des fanfictions ? Tu vas les lire ou... ?

A : J'ai un recueil oui, mais il y en a pas beaucoup.

L : Recueil, c'est-à-dire ?

A : Ah en fait, une fanfiction elle peut être... C'est une longue histoire plus ou moins... Sur des personnages. Et moi mon recueil en fait c'est un topic où il y a des one-shot en fait. Il regroupe plusieurs one-shots.

L : et c'est quoi un one-shot ? (rires)

A : C'est une fanfiction qui dure sur euh... une histoire.

L : D'accord. Un peu comme une nouvelle en fait ?

A : Voilà c'est ça ! Donc j'ai un one shot 1 sur tel personnage... Hop, c'est fini. J'enchaîne sur un autre personnage ça a rien à voir. Plutôt que d'avoir des topics éparpillés ils ont décidé de tout regrouper en recueil.

L : Ok, d'accord, donc toi tu as un recueil. Euh, et comment ça se ? Du coup tu passes beaucoup de temps, j'imagine, sur le forum.

A : Oui. Dans la mesure où je suis pas très télé... Où je... J'aime pas spécialement... J'aime bien rester chez moi ! J'aime pas sortir, donc oui je suis toujours sur l'ordinateur, et qui dit ordinateur dit... Jeux vidéo... Euh... Internet et donc, le forum !

L : D'accord, j'imagine que tu as une sacrée liste d'amies en jeu ? Puisque ça fait longtemps que tu es là et qu'en plus tu es modératrice.

A : Humhum. Ma liste d'amies ?

L : Ouais.

A : Alors du coup... Oui je l'ai nettoyée alors du coup j'en ai que 9 !

L : Whaoo ! Hey je suis dedans ?

A : Oui ! Oh attends je vérifie... Normalement, j'ajoute toujours les personnes avec qui je parle en dehors... Ah non, je t'ai pas, je vais t'ajouter attends.

L : C'est bizarre pourtant j'ai réussi à t'envoyer un message récemment... Ah ben oui t'es modératrice.

A : C'est pour ça que j'ai que 9 amies. C'est une nouvelle fonctionnalité, avant il fallait absolument nous ajouter pour nous contacter ça prenait beaucoup trop de temps...

L : Il fallait de la place surtout et puis pour retrouver tout le monde après...

A : Voilà, exactement. Et du coup ils ont décidé de mettre cette fonctionnalité en place. Qu'est-ce que j'avais dit ? J'avais dit « je suis pour, mais... je sens quand même que des fois ça va flooder pas mal ».

L : ben du coup là les messages d'insultes ils sont gratuits... T'as plus besoin de t'ajouter en ami pour te les envoyer !

A : Exactement, mais du coup, j'avais bien précisé que du coup quand même... même s'il y avait cet aspect flood, j'étais complètement pour parce que je peux pas non plus... Après fallait que je supprime quand j'avais fini, on me disait toujours « pourquoi tu m'as supprimé ??? Qu'est-ce que je t'ai fait » (rires). C'est juste que j'ai plus de place !!! Et du coup... Du coup maintenant on peut nous contacter sans être amies. Ce qui est très très bien pour euh... Pour les insultes comme tu l'as dit. Y'avait Aurélie justement... petite anecdote. Ça reste entre nous, mais Aurélie avait banni une jeune demoiselle, et comme elle me parlait d'un sujet, elle a cru que c'était moi...

L : Ah merde.

A : Et du coup ! Du coup c'est moi qui me suis pris l'insulte ! (rires)

L : Merde ! Comme ça d'un coup, paf ?

A : D'un coup ! « Ouais ! Pourquoi tu m'as banni salope ? » j'ai dit « c'est pas moi ! c'est pas moi ! ».

L : D'un seul coup... Sympa... TU parles à quelqu'un et puis d'un seul coup elle se met à t'insulter, ça doit être génial... D'accord. Ben du coup une petite liste d'amis. Donc ça c'est que des gens avec qui tu parles en dehors du jeu c'est ça ?

A : Euh que je parle d'autre chose que le jeu par exemple.

L : D'accord.

A : Par exemple... J'ai... Alors... Elle je sais pas trop comment ça se prononce... Donc Sobun... Sobuns... Du coup avec elle je parle que de jeu vidéo. Mais que de ça. Y'a pas une seule fois où la modération est rentrée en cause.

L : Ah c'est cool. Ça fait plaisir.

A : Donc voilà, une conversation comme ça je garde.

L : Humhum. Ok. Euh... Et t'as jamais rencontré de personnes en dehors du jeu ? Aux Expos ou ?

A : Si ! Si, si... J'avais une... Alors il y avait une fille ; elle était à la Réunion aussi comme moi. Du coup comme elle habitait dans une, dans la.. On va dire la « capitale », mais c'est pas non plus une trop grosse ville. Et du coup comme j'y suis allée, on s'est vues. Après je sais qu'il y a aussi une fille qui habitait pas très loin de chez moi dans le sud. Elle, on n'a pas pu se voir en vrai, mais... On s'est invitées sur Facebook , on se parle, euh... Je connais son cousin... Et sinon j'ai rencontré une Sucrette aussi. Elle, elle est lycéenne encore. Donc elle habite dans ma nouvelle ville, on s'est vues, je vais chez elle des trucs comme ça... Et sinon j'ai vu... Donc je connais toutes les modératrices, et j'ai pu rencontrer Noromi.

L : Qui est ?

A : Modératrice de.... La section jeu.

L : D'accord, il va falloir que je me renseigne sur les modératrices, je crois.

A : Mais du coup sur le forum tu as la liste.

L : oui y'a la liste sur ton profil aussi j'ai vu.

A : Ah il faut que je la mette à jour d'ailleurs.

L : Ah d'accord. Ok ! Je suis en train de me dire « y'a la liste des modératrices sur le profil d'Alliyah c'est pratique ». Mais si elle est pas à jour ! Pas cool !!!

A : Ouais, mais il faut que je rajoute les nouvelles et...

L : Ah Noromi... Voilà, « Le jeu ». Ok. Hum... Et du coup, euh... Ouais donc Amour Sucré c'est un jeu en ligne, mais ça se joue tout seul, j'imagine que tu ne joues pas avec d'autres personnes ?

A : Non. Sauf des fois éventuellement avec une des modératrices justement. Quand on teste, et qu'on sait pas où aller... Parce que du coup on a pas tant d'indications, des fois il y a des bugs... Qu'on doit remonter. Et du coup sur Skype on se dit « tu vas où ? », on a trois possibilités on à « à droite », « à gauche », « tout droit », on se dit « tu vas où ? » « ok, moi je vais à droite »...

L : D'accord ok.

A : Mais sinon oui, toute seule.

L : Ah c'est marrant ça. Hum... Et du coup, euh... Tu vis toute seule ou pas ?

A : Non.

L : Non, tu vis chez tes parents ? En couple ?

A : Plus maintenant, du coup mes parents sont à la réunion. Donc moi j'habite avec mon copain.

L : D'accord, ok. Et ton copain il joue ou pas ?

A : Il a un compte... Il y va très rarement, mais oui.

L : D'accord ok.

A : Parce que j'ai insisté.

L : Oui j'allais dire, ça lui plait ou c'est parce que ?

A : Si, si, j'ai insisté.

L : D'accord. Et il joue ou pas vraiment ?

A : Oui, de temps en temps quand je suis là il joue, mais après... Il dit « c'est bon laisse tomber, tu préfères Nath, c'est bon je te parle plus... » (rires)

L : Et euh, du coup comment tu lui as présenté le jeu Amour Sucré pour qu'il se connecte ?

A : Alors... Je l'avais... En fait comme Amour Sucré je joue depuis longtemps, ça fait longtemps qu'on est ensemble, il savait que je jouais et il savait que j'étais modératrice et... du coup... à un moment je sais plus pourquoi je lui dis « pourquoi tu te fais pas un compte ? En plus t'as ton pseudo, tu l'as déjà, vas-y t'as ton pseudo, vas-y rentre rentre rentre... » Il m'avait dit « pffff, ouais si tu veux ». Et du coup ben de temps en temps je dis « Ah vas-y, y'a un event sur le forum... » Donc faut que je... Je dois être derrière (rires)

L : Tu dois être derrière pour le faire jouer ! Ok ! Hum. Autre question encore, toujours autour du jeu. Est-ce que tu possèdes des produits dérivés d'Amour Sucré ? Pster, mangas...

A : Aucun.

L : Rien du tout ?

A : nan il me semble qu'une fille elle m'avait acheté, euh... Comment ça s'appelle ? Un porte-clés ?

L : Oh trop mignon.

A : Mais comme je ne suis pas allée sur Paris... Mais de toute façon je dois le recevoir, car je dois lui envoyer du chocolat.

L : D'accord !

A : Du coup, non. Pour l'instant non.

L : Ok ! Euh.. et donc. TU m'as dit que tu jouais à Eldarya, et aussi aux jeux vidéo. À mal de jeux puisque tu es sur ton ordinateur, c'est ça ?

A : Oh oui !

L : Tu joues sur ordinateur ? Sur console ? Sur autre chose ?

A : Que sur ordinateur ! Puisque l'ordinateur on peut faire tout seul, et je préfère être individualiste quand il s'agit de jeux vidéo. Et de toute façon on peut jouer en multijoueur aussi quand on joue sur ordi, donc... Y'a de bons graphismes... Parfait !

L : Et tu joues à quoi ?

A : Alors ! Je joue surtout à des RPG...

L : Ok, et en ce moment il y a un jeu sur lequel tu es ?

A : Bien sûr !

L : Ou plusieurs peut-être ?

A : Oui ! Exactement, ça fait depuis un an... Donc ça fait un an euh... le 20 novembre, que je joue à Dragon Age Inquisition.

L : D'accord. Je m'en doutais un peu en voyant ton Skype... Mais bon je me suis pas avancée. Dragon Âge inquisition, d'accord, ok. Et euh, par contre je le connais pas celui-là. Enfin si je le connais je l'ai vu, mais j'y ai pas joué moi.

A : Tu as joué au 1 au 2 ou aucun ?

L : Pas du tout, aucun.

A : Donc moi j'i joué aux trois.

L : D'accord, et c'est bien ?

A : C'est excellent, franchement. Ça mêle de tout ! Donc y'a le monde... Un peu comme Eldarya, un peu fantastique, une espèce de moyen-âge... un peu... Avec un peu de magie, de dragons et tout ça. Donc t'as des combats, t'as de vraies entrées, t'as de la politique, t'as du racisme, t'as tout. T'as la fin du monde aussi éventuellement, donc c'est pour ça que tu es là, pour le sauver.

L : Ouais

A : et tu as de la romance ! Et c'est ce que j'aime beaucoup.

L : C'est pour ça. D'accord, ok !

A : Oui. Parce que... y'a mon frère qui m'avait acheté un jeu, euh c'était [54:05] par contre il *** du RPG, donc je sais pas si tu connais Baldur's Gate ?

L : Oui

A : Ah voilà, donc tu vois, c'était pas axé sur la romance, c'était vraiment sur le.. le jeu de dés, tu lances, ça fait tant, tu tapes de tant... Comme ça, et tu vois y'a pas de romance, du coup moi j'accroche moins.

L : Ouais... Et là, la romance dans Dragon Age elle est... dans le gameplay ? Ou juste dans le scénario ?

A : Dans... ça dépend.

L : Je vois pas trop en fait.

A : En fait ça dépend... tu peux romancer des personnages comme tu peux ne pas... Tu peux rester toute seule ça change rien à l'histoire... Dans le sens ça t'apporte juste des fins différentes.

L : Des fins différentes, oui donc c'est dans le gameplay. Enfin pour moi... Ouais c'est aussi dans le scénario.

A : Dans les deux, ça change rien dans le sens si tu romances personne tu peux quand, même finir le jeu et tu peux le finir bien.

L : Ok ! Donc RPG surtout... Tu joues pas d'autres types ? Sur ordi ??

A : Humm non. Je joue à Assassins' Creed ou des trucs comme ça. South Park... Ah ben si South Park j'aime bien.

L : Tu m'en avais parlé de South Park.

A : euh... Il me semble que... J'avais joué à DOTA... J'ai joué à DOTA 2, ça c'est pas du tout un RPG, c'est un jeu en ligne... En gros, multijoueur. Et donc c'était avant... Parce que du coup moi j'aime bien... Je joue avec mon frère, mon grand frère, et mon petit frère aussi. Et avec des amis de mon grand frère, et du coup comme on est plus sur le même fuseau horaire... Faut calculer... Quand est-ce que tout le monde est là... Et j'aime pas jouer avec des inconnus.

L : D'accord, ok. Que avec des gens que tu connais.

A : Voilà.

L : Euh pourquoi ça, juste par curiosité ?

A : Parce que la réaction des gens en ligne, elles sont pas super... Par exemple si on perd... En tous cas j'ai vu sur LOL ils réagissent énormément... Alors que sur DOTA c'est plus posé. Et quand c'est des gens que tu connais ils t'insultent pas, c'est vraiment pour s'amuser, pour passer un bon moment et éventuellement gagner. Ça serait top.

L : Ouais. LOL c'est particulier quand même... Le fait que ce soit court... Que les gens savent qu'ils vont pas revoir les mêmes personnes... Y'a peu de chances de les recroiser... Et on oublie... J'ai trouvé ça assez violent, au niveau des relations.

A : Oui.

L : Et du coup ! Euh, donc ça c'est pour les jeux vidéo. Du coup, tu lis pas mal d'héroïc-fantasy ou pas ?

A : Pas spécialement, j'ai pris justement Dragon Age... Ils font des tomes. Pour expliquer un peu ce qui s'est passé avant le 1, ce qui s'est passé entre. Et du coup par contre le problème, c'est exclusivement en anglais, y'a peu de tomes qui ont été traduits en français.

L : D'accord ok.

A : Et du coup moi j'ai pris celui qui se passait entre... le 2 et le 3. Pour bien comprendre la politique en fait d'un des autres royaumes dans lesquels on se rend. Pour bien comprendre à quel point c'est complexe. Parce que la première fois j'y suis allée ben... « Oh faut toute une époque ou un truc à la con ». Et en fait pas du tout quand j'ai lu le livre je me suis dit « Ah ouais, bien. Quand même ». (rires) Moi je pensais y'en avait une elle était gentille, que ça allait, en fait fait non c'est une connasse, une salope, et un bâtard. (rires)

L : D'accord !

A : Pour de vrai ! Et justement j'ai trouvé que le « bâtard » entre guillemets était plus sincère... que celle que je trouvais sympa. Mais parce que, stratégie ! Fin, stratégiquement parlant, le mettre lui à la tête du pays c'était... Fallait pas. Il allait tout mettre... pas possible.

L : Les gens sincères au gouvernement ça marche pas !

A : Voilà !

L : Donc, j'ai retrouvé le poste où tu me parlais de South park, le bâton de la vérité. C'est une référence pas commune. Et ton échec lamentable dans Skyrim, car « open world too open for me ».

A : Oui... Skyrim, j'ai joué à Skyrim, mais le problème c'est que le monde est ouvert. Tu peux être partout, n'importe où, qu'importe le niveau.

L : D'accord, et tu peux croiser des gens du coup ?

A : Ah tu peux croiser des gens, tu peux développer des quêtes, moi j'avais je ne sais combien de quêtes ouvertes, jamais terminées. J'avais pas le niveau.

L : Humhum.

A : Euh, et du coup en plus... Mon frère il a réinstallé le mode qui fait qu'il y a beaucoup plus de dragons que la normale...(Rires) Et du coup je me suis vraiment perdue... C'est tellement ouvert que du coup je vais n'importe où ! Je n'avance pas... Et du coup j'ai laissé tomber. Aors que avec Inquisition, c'est ouvert, mais pas trop. On te dit « de tel niveau à niveau », si tu l'as pas, ça va être chiant.

L : Donc du coup t'y vas pas. Tu restes dans ton petit coin et tu fais tes trucs

A : Exactement !

L : Ok ! Et... En fait, là tu me parles de jeu vidéo, mais... Tout ce qui est culture manga, anime, toussa, tu es dedans ou pas ?

A : Je sais ce que c'est... J'adore les anime. Pas tous, mais j'adore. Et oui ça me parle.

L : Tu as des références de choses que tu as aimé ou que tu regardes en ce moment ?

A : D'anime oui ! Attends je vais essayer de retrouver exactement l'intitulé... Hum... Je sais pas si tu connais Umaru-chan.

L : Nan, je connais que des vieux trucs moi.

A : Par exemple Naruto toussa ?

L : Naruto déjà pour moi c'était récent... (rires)

A : Ben justement, Naruto je regardais au début, j'ai bien aimé. Donc là je t'ai envoyé un lien, c'est un animé j'ai regardé j'ai bien aimé. La fille me fait penser à moi, elle reste toujours devant la télé, devant son jeu...(rires) elle fait que bouffer des chips...

L : Ah, mais oui ! Si, si je vois qui c'est celle-là?

A : Et du coup mon frère, il n'arrête pas de dire que c'est moi.

L : Si, j'ai vu ça !

A : Et je me reconnais. Et aussi, j'ai bien aimé Bleach... Mais seulement, après un moment j'ai laissé tomber.

L : C'est long non ?

A : C'est surtout que c'est incohérent.

L : D'accord.

A : J'i arrêté Naruto parce que c'était trop long. Et que du coup ils sortaient des hors-séries, et ça c'est chiant, ça n'a rien à voir avec l'histoire. Mais c'était... quand on regarde au final, l'histoire en elle-même c'était cohérent, c'était recherché. Bleach en elle-même c'était n'importe quoi, le héros il est faible, il est faible... ça fait comme les vieux dessins animés comme par exemple les chevaliers du zodiaque. [Inaudible 1:00] Par exemple les Chevaliers du Zodiaque, Seiyar, il fait 20 fois la même attaque, ça marche pas. Il fait la 21e, c'est la bonne!m (rires) Ben c'est pareil, il tape 20 avec avec son ***** ça marche pas, après si c'est bon c'est gagné. Cherche pas, t'as perdu, t'as perdu.

L : Ok.

A : et du coup j'ai arrêté aussi quand mon personnage préféré, celui qui a les cheveux bleus... Le numéro 6, en plus c'est mon chiffre préféré... Quand il est soi-disant mort. Il est pas mort pour moi, c'est pas possible.

L : D'accord. Il est soi-disant mort donc.

A : Chuis sure qu'il l'est pas en plus.

L : TU sais c'est possible, il y a eu tellement d'épisodes... Pour moi c'est trop long. Ça prendrait trop de temps et... D'façon après à la fin ça part toujours en vrille quand c'est si long. Et comme tu dis, la cohérence est de plus en plus difficile à tenir...

A : C'est évident. Après... J'aime bien aussi Kira celui avec le carnet de la mort, ou il doit écrire.

L : ça me dit rien.

A : Tu connais pas ? Avec le shinigami de la mort et tout ?

L : Shinigami de la mort... C'est dans quoi ça ? C'est toujours dans Bleach ? Non.

A : Beeeeeh

L : ça s'appelle ?

A : Attends... Death Note

L : Aaaaah ! Death Note ! Ah, mais si. J'ai vu la première saison, et je sais pas pourquoi j'ai arrêté.

A : Y'a eu qu'une saison.

L : D'accord ok... Donc j'ai dû voir un ou deux épisodes, mais ça m'a stressé.

A : AH oui, mais j'aime beaucoup. Sinon... j'en regarde pas mal. Là de tête...

L : D'accord, donc tu regardes quand même pas mal de trucs. Tu es déjà allée à la Japan Expo ou un truc du genre ?

A : Jamais. Japan Expo faut aller à Paris, payer les billets... Il y a la Japan Touch à proximité, mais... Je ne sais plus pourquoi je ne suis pas allée.

L : Ok. Il y avait à Lyon, je ne sais pas si tu as entendu parler j'ai l'impression que ça a été super discret. Il y a eu une convention Yaoi.

A : Ah non.

L : Je l'ai loupée... Surtout qu'il y avait un chercheur qu'il faudrait que je voie... Et il répond à ses mails en deux lettres et... bref. Hum... Donc ! On a dit. Tu as d'autres loisirs ?

A : À part les jeux vidéo ?

L : Écriture, tu m'as dit ?

A : Oui un peu, j'aime un peu écrire... J'aime bien la natation. J'en ai fait depuis toute petite, j'en ai fait pendant très longtemps. Dix ans je crois. Et voilà, et j'ai arrêté parce que les études...

L : Ok. Et juste une... Une autre question. J'ai bientôt fini.

A : Pas de soucis

L : Hum... Donc toi tu as commencé à jouer à Amour Sucré , tu avais quel âge ?

A : Donc 2011 ça fait 5 ans...

L : Ouais... Chuis nulle en calcul hein.

A : Moi non plus, je vais prendre une calculatrice... Ah oui, ben 17 ans. Évidemment.

L : 17 ans... Ouais l'âge Sucrette. Ok d'accord. À ce moment-là tu étais encore au lycée ?

A : Oui du coup je devais être en première.

L : Ok ! Bon je sais ce que je peux en faire, mais ça peut être intéressant. Tu te souviens de cette époque ?

A : Oui, très bien.

L : D'accord. Il y avait des gens avec qui tu jouais au lycée à AS ?

A : Non.

L : Et tu jouais déjà aux JV à ce moment-là ?

A : Oui. J'ai commencé très tôt, j'ai commencé au collège. Comme j'ai un grand frère du coup il jouait, et j'étais à côté. Il jouait à Baldur's gate, Dragon Age... The Witcher... J'avais pas 18 ans, mais...

L : T'sais j'ai vu Resident Evil je devais avoir 11 ans donc... Avec mon cousin. T'inquiète pas ! On a tous eu des problèmes comme ça. Ok ! Donc parcours vidéoludique assez classique. Toujours quelqu'un plus vieux qui nous initie, nous les filles. C'est marrant. Hum... Et donc, vraiment dernière question cette fois-ci. Est-ce que tu te considères comme féministe ?

A : C'est à dire ? Faut que tu me donnes des définitions du mot.

L : Alors... Lutter pour une égalité des droits entre hommes et femmes.

A : Oui.

L : Et du coup, est-ce que tu considères... Là c'est une grosse question... Est-ce que tu considères que c'est féministe de jouer à AS ? Amour Sucré pardon.

A : Est-ce que c'est féministe de jouer à AS

L : Y'a pas de piège hein.

A : Ah, mais je vais réfléchir, je réfléchis. Je vois pas en quoi ça serait féministe.

L : Ok, et est-ce que... Selon toi, dans le contenu, y'a des problèmes qui viendraient justement contredire des points de vue féministe ? Ça c'est une question que je pose pas aux adolescentes.

A : Je trouve pas, parce que justement, on est vraiment dans la démarche que c'est la fille qui va vouloir que le garçon sorte avec elle. Alors que si on écoute certains, non « c'est le garçon qui doit faire le premier pas... » Non ! S'il t'intéresse, tu bouges !

L : D'accord. C'est vrai que c'est plutôt ce qui se passe dans les derniers épisodes. Ok

A : Donc si tu attends, ben ça t'aidera pas. Parce que concrètement au début c'est ça. Il se passait pas grand-chose, et là du coup c'est vraiment elle qui a pris conscience que... Je peux pas rester comme ça... Il faut que je fasse quelque chose. Mais oui et non... C'est pas ce que je conseillerai si tu veux lutter pour l'égalité des droits... Mais c'est pas contre non plus, ça va.

L : Ok, ça ne va pas à l'encontre. Ok ! Très bien. Ben écoute merci beaucoup pour déjà tout ça...

A : De rien !

4 Lucie, 13 ans

Début d'enregistrement perdu suite à un souci de téléphone... (mauvaise manipulation). Au moment où l'enregistrement est repris, il s'agit de la fin d'une visite de sa chambre.

Leticia : Alors je n'ai pas d'autres questions en tête... Euh... Mais non. En tous cas j'ai ce magnifique papier peint en plus, maintenant dans la tablette ! Ça il ne s'effacera pas au moins j'en suis sûre.

Lucie : Oui il est dans ta mémoire en plus, je crois que... (rires)

Le : Ouais ! Ça va rester ! Nan mais il est top en plus, c'est vrai. C'est toi qui l'a choisi, j'imagine ?

Lu : Ouais, j'étais toute petite.

Le : 8 ans, tu m'as dit, c'est ça ?

Lu : Oui.

Le : Quand même.

Lu : Mais bon, il me dérange pas.

Le : Non mais il est chouette ! Une fois que tu auras mis la tapisserie avec... Enfin j'imagine que tu vas mettre un truc qui va aller avec.

Lu : Oui, de la peinture dans les tons violets un peu.

Le : Voilà!) ça fera bien... Puis moi faut pas que je tarde de trop... Je finis le thé.

Lu : Il est pas froid, si ptet ?

Le : C'est pas grave ! Je bois du thé à toutes les températures (rires). Par contre je suis vraiment dégoutée pour l'enregistrement, il faudra que je fasse gaffe...

Lu : Ouais ?

Le : Ouais ! Alors... Ben écoute, merci... Je vais juste noter... Hummm... Et tu m'as dit le 25 juin, c'est ça ?

Lu : Oui !

Le : Bon si j'y pense... Je regarde si j'ai quelques petites questions en plus... Oh mais is bien sur ! Tout à l'heure tu m'as dit quand je t'ai demandé comment tu décrirais le jeu à tes amies, tu m'as dit que tu leur décrirais, pas ? Quelque chose comme ça ?

Lu : Non... Que, comment...

Le : Que tu en parlerais pas ?

Lu : Hum !

Le : Mais du coup tu en parles du jeu avec des gens qui ne jouent pas ?

Lu : Hummm à part avec cette Claire...

Le : sinon non ? Tu as d'autres personnes qui jouent autour de toi ? Tu me disais que tu n'avais pas vraiment beaucoup d'amis qui jouent aux jeux vidéo.

Lu : Non. Non... Pas Amour Sucré en tous cas... Ah si ! Y'avait une amie qui jouait quand elle était plus jeune. Souvent les petites quand elles sont petites, elles tapent jeu d'amour et... Et voilà... ! (rires)

Le : D'accord !

Lu : Ouais et qui jouait aussi j'en avais pas...

Le : Et tu me disais ta sœur par contre elle joue pas... Elle te regarde ?

Lu : Elle joue pas. Mais elle a un compte en fait. Moi je fais sa... Je lui fait en fait.

Le : Ah ! Et comment ça marche ?

Lu : ben dès que je... Dès que je suis sur son compte je l'appelle pour qu'elle me dise quoi faire, comment je l'habille... C'est son compte quand même.

Le : Ah d'accord... C'est son compte mais c'est toi qui joue et ? Elle est derrière et puis... Elle te demande quoi faire.

Lu : Voilà !

Le : D'accord. Y'a pas de restriction d'âge sur Amour Sucré ? Ou pas ? Je me souviens plus.

Lu : Je crois... Mais moi j'avais presque son âge, j'ai commencé jeune. Mais bon...

Le : Hum. Et pourquoi tu préfères le faire à sa place.
Lu : J'ai pas envie qu'elle fasse une bêtise ! (rires)
Le : Haha ! Mais qu'est ce qu'elle pourrait faire comme bêtise ?
Lu : Je sais pas ! Supprimer son compte ? Ça lui ferait de la peine quand même !¹
Le : Ouais...
Lu : Bon elle est pas très loin niveau épisode... Elle est épisode 4 je crois... Mais bon... !
Le : Hum. Elle a passé l'épisode du chien donc...
Lu : Ouais !
Le : Donc c'est bien, je crois que c'est le plus...
Lu : Haaaaan !
Le : Le plus compliqué...
Lu ! Ah le chien ! (rires)
Le : Tu t'en souviens à ce point ?
Lu : Kiki !!!
Le : Tu te souviens à ce point de Kiki ? Cette sale bête ?
Lu : Ah ouais ! Mais à part ça je l'ai refait celui-là parce que j'ai pas eu l'illustration.
Le : Je sais plus c'est quoi l'illu...
Lu : Ah si, tu cherchais partout oui... Oui, faut aller chercher la laisse, et aussi ça, et aussi des biscuits... Et... Castiel veut pas te les donner les biscuits au début alors faut attendre.. Faut revenir !
Le : Non, soi-disant il les a pas, et faut attendre...
Lu : Et après il te les donne, mais après faut lui donner de l'argent... Parce que Monsieur est radin ! Oh la la pffff...
Le : J'ai oublié qu'il fallait lui donner de l'argent !
Lu : Ah la la ! Heureusement qu'on s'en sort hein.
Le : Saleté de Castiel.
Lu : Et de Kiki !
Le : Heureusement qu'il nous invite au resto à la fin !
Lu : Et j'ai eu peur que y'ait eu d'autres épisodes où Kiki s'échappait quoi ! J'ai été traumatisée !!! (rires)
Le : Tu sais que moi aussi j'ai eu peur ! Parce que... Sur la pièce de théâtre, moi j'avais le petit chaperon rouge... Un moment donné pour faire plus vrai les filles elles font un gâteau, et le gâteau on est censé le trouver. Alors sur le coup on entend WAF !
Lu : Ooooh !
Le : Et là je me dis : « ça y est c'est cette saleté de chien qui a pris le gâteau ».
Lu : Oooh ! Ohlala !!
Le : Et on voit le chien sur la scène ! Et là je me dis « mais pourvu qu'on aille pas devoir le rechercher ! ». Et finalement c'est Ambre déguisée en arbre comme dans toutes les pièces, qui doit aller le chercher.
Lu : Oh ! Déguisée en arbre, ça c'était marrant !
Le : C'était plutôt sympa. Et la directrice lui a dit « mais de toute façon vous servez à rien allez chercher mon chien ! »(rires)
Lu : BIM !
Le : C'était pas mal cette pièce de théâtre... Le Petit Chaperon Rouge, « tout le monde se demande pourquoi on a choisit cette pièce » mais au final...
Lu : Ouais ?
Le : Elle était assez...
Lu : dès que j'aurais assez de PA je la ferais !
Le : Franchement elle était assez drôle.
Lu : Je crois que c'est l'épisode 21 ? Ou quelque chose comme ça ?
Le : Je sais plus.

1 Dans l'entretien mené, L. a précisé qu'elle avait déjà perdu un premier compte sans vraiment le faire exprès.

Lu : ça demande beaucoup de pas par contre...

Le : Ah oui.

Lu : Je vais devoir économiser au moins 1000 ! Le temps de trouver les gens et tout...

Le : Oui c'est ça parce qu'il faut rencontrer tous les parents de tout le monde... Et après seulement, faire la pièce...

Lu : et reconnaître quels parents !

Le : Ouais.

Lu : ça va je trouve qu'ils ressemblaient pas mal quand même...

Le : Ouais, moi aussi j'ai bien aimé. Ben Iris tu peux pas la louper sa mère...

Lu : Non ! Pas du tout !

Le : Non. Et puis là je vois le dernier... J'ai bien aimé l'introduction des parents. J'ai bien aimé que les parents soient dans l'histoire, je sais pas ce que tu en penses ?

Lu : Ouais ! Pis bon... Moi j'étais un peu dégoûtée pour le bisou avec... C'est l'épisode... le combien le pique-nique ?

Le : Euh y'a Priya, et c'est juste avant le pique-nique, ça doit être le 26.

Lu : Oui... Et, t'es avec Castiel aussi ?

Le : Oui.

Lu : Et il te raccompagne à la maison... ! Mais il y allait peut-être y avoir un bisou... Et là c'est le papa ou la maman je sais plus, mais y'a un des parents qui arrive et qui crie !!!

Le : Haha.

Lu : J'étais « ouuuuuuh je renie ma famille !!!! »

Le : C'est ça ! C'est exactement ça ! Mais je pense que c'est bien qu'ils soient là les parents sinon c'est pas... Ben...

Lu : Ben c'est plus mouvementé !

Le : Comme le fait qu'ils lui interdisent...

Lu : De sortir !!

Le : Au début du jeu, ben elle sort tout le temps, elle reste super tard au lycée quand même... Alors qu'il fait nuit un moment donné dans les premiers épisodes.

Lu : Ah oui... Ben on découvre Lysandre.

Le : Oui c'est ça. Avec le fantôme.

Lu : Oh lala !

Le : Tu te dis quand même il fait nuit, c'est pas terrible... Mais elle a pas de parents ? Si elle a sa tante...

Lu : Ouais.

Le : Mais bon.

Lu : Sa tante... J'ai du mal à la trouver moi la tante !

Le : Je la cherche pas... Des fois elle apparaît. Je suis contente parce qu'elle est apparut elle m'a donné le toast. J'en rêvais de ce toast !

Lu : Ah oui j'ai vu aussi ! (rires)

Le : C'est ridicule ! (rires)

Lu : Mais c'est mignooooon !

Le : Ouais ! Je le mets toujours, tout le temps mon toast.

Lu : Le toast ! (rires)

Le : Je me souviens j'étais super contente quand je l'ai eu, mon copain me fait « mais qu'est ce que t'as ? »

En coeur : « J'ai eu le toaaast » !!!

Le : Il se rend pas compte ! J'en rêvais depuis que j'ai vu qu'il était dans le jeu.

Lu : « Je le lâcherai jamais, d'accord ? »! Haha (rires)

Le : Il était « mais qu'est ce que tu racontes ? »... (rires) par contre, je sais pas si ta maman est occupée... Parce que je vais quand même lui dire au revoir.

Lu : MAMAN ! T'ES OCCUPÉE ?

Le : Ah, mais peut-être pas tout de suite... T'inquiètes pas, on peut encore discuter j'ai un peu de temps.

[Sa mère crie quelque chose à l'autre bout de la maison]

Lu : D'ACCORD !

Le : Juste pour lui dire au revoir quand elle descendra c'est ça ? Elle donne le bain à ta sœur ?

Lu : Je sais pas du tout ! Elle fait tout le temps des choses.

Le : Ouais, c'est ça les parents... Moi c'est mon père il est toujours affairé quelque part.

Lu : Le mien, il travaille, il arrive vers 20h, 21h...

Le : Ah oui c'est ça, je t'ai pas demandé ce que faisaient tes parents. Ta mère j'ai compris qu'elle travaillait de nuit ?

Lu : Oui, à la maison de retraite.

Le : À la maison de retraite, ah d'accord.

Lu : Elle est aide-soignante.

Le : D'accord, je pensais qu'elle était infirmière ou à l'hôpital.

Lu : Et mon père il travaille dans la télévision d'ONIBANK (????)

Le : D'accord, ça veut dire quoi ?

Lu : C'est un pôle électronique, pour surveiller.

Le : Ah d'accord, de surveillance. Et du coup il travaille pas en horaires décalés aussi ?

Lu : Non. Pendant un moment il travaillait de nuit. Donc avec Maman on se regardait un film le soir, c'était bien hein ! (rire) Et non il travaille de jour là.

Le : Ah... J'ai un ami il travaille dans la surveillance... Il travaille 5 jours, se repose 5 jours, et retravaille 5 jours, mais c'est toujours des horaires complètement...

Lu : Mais quand un parent travaille de nuit... Si Papa travaillait de nuit aussi.... Je sais ça va, j'ai 13 ans, c'est pas comme si j'en avais 9.

Le : Non, mais tu as quand même deux petites sœurs qui sont... Quel âge elles ont, 8 ans et ?

Lu : 8 et 5 ans... Mais moi j'ai peur toute seule... La journée ça va. Mais la nuit...

Le : Ouais. Ben je veux bien te croire. Parce que je suis passée par des endroits ! Pour venir jusqu'ici... Moi qui n'ai pas l'habitude de conduire en campagne... Un moment donné le GPS me dit de tourner à droite, et là je m'enfonce dans un champ... Sur une route large comme ça... Y'avait que moi qui pouvait passer ! Je me dis, mais c'est en double sens ? Qu'est-ce que je fais si quelqu'un vient de l'autre côté ?

Lu : Ah oui, ben ça, ça m'arrive et je panique ! Je me dis « Ah mais y'a quelqu'un ? » Ben on va dans le champ ! Et je prie pour rencontrer personne ! Rencontrer personne ! (rires)

Le : Et encore ça va, j'arrive dans le lotissement, je vois plein de maisons et je me dis « c'est bon, c'est qu'un passage ». Mais là je dois voir une fille dans le Meuse... Elle me dit « y'a rien, y'a que des champs ».

Lu : Oui ici c'est aux environs de la campagne... C'est pas encore ça mais... C'est tranquille, y'a...

Le : Bon tant mieux !

Lu : Bon on a un collègue, c'est déjà très bien.

Le : Du coup tu vas à pied au collègue ?

Lu : Oui.

Le : Ça c'est bien, pas besoin de prendre le bus ou quoi le matin ?

Lu : Non c'est bien. Sauf s'il pleut ou qu'il y a une avalanche !

Le : Une avalanche ?! (rires)

Lu : On sait jamais ! Il neige bien ici ! Quand y'a des ouragans et tout... Non je rigole !

Le : D'accord (rire). Bon je coupe l'enregistrement, c'est la fin, de notre conversation !

[Enregistrement coupé]

5 (9) Léa, 17 ans

Leticia: et c'est parti ! Tu verras parfois j'enregistre en deux fois... Au cas où. Donc. Ça, c'est ma grille d'entretien. En gros, ça passe par thème, on va commencer par discuter un peu de toi, puis du jeu, le forum... Et tes autres jeux et tout.

Léa : OK !

L : Je te remercie encore pour le carnet qui m'a fait beaucoup rire quand je l'ai reçu. Même là quand je l'ai regardé à nouveau, je me suis bien marrée. Voilà, ça fait un bout de temps maintenant que tu me l'as envoyé... J'ai mis du temps à arriver. Désolée !

Léa : C'est pas grave !

L : Alors. Toi, donc, tu es Léa... On est d'accord. Euh... Tu vis chez tes parents, là où on est. Est-ce que tu pourrais me donner la profession de tes parents ?

Léa : Alors ma mère elle est vendeuse, et mon père est chauffeur hydrocureur.

L : D'accord, ça veut dire quoi ?

Léa : euh, dans les égouts, il travaille à Véolia.

L : Ah ! D'où le camion. Donc toi tu es au lycée en terminale, et j'ai oublié le sigle que tu m'as donné ?

Léa : STD2A

L : Je le note... et ça veut dire ?

Léa : Euh... Sciences des Techniques du Design et des Arts Appliqués

L : Ah oui deux A... OK... Ah oui et tu as une sœur aussi, une sœur jumelle qui a donc comme toi 17 ans.

Léa : oui !

L : OK ! Ensuite... Donc, sur Amour Sucré, dis-moi comment est-ce que tu décrirais le jeu? Si tu devais en parler à des gens ou... donner envie d'y jouer ? Ou juste ton ressenti ?

Léa : Euh... C'est un jeu... Hum... Je sais pas comment dire. Hum... Où t'incarnes quelqu'un et il faut... Essayer de plaire aux personnages ?

L : Hum, hum. ça donne envie ! (rires)

Léa : Mais je sais pas comment donner d'y jouer parce que c'est bizarre quand même comme concept pour ceux qui ne connaissent pas.

L : Ah, tu veux dire le jeu ?

Léa : Ouais.

L : Donc quand même un concept bizarre.

Léa : Oui

L : Qu'est-ce qui est bizarre ?

Léa : de draguer des personnages.

L : Oui ? Tu avais déjà vu d'autres jeux du style d'Amour Sucré avant ?

Léa : euh c'est le premier que j'ai connu comme ça. Maintenant j'en connais d'autres.

L : OK. Et, au niveau des... Tu me disais dans ton carnet que tu te connectes tous les jours si tu peux. Donc j'imagine que c'est pour récupérer les points ?

Léa : Ouais.

L : Tu fais tous les mini-jeux ?

Léa : euh, que le Flower Power.

L : Ah tu fais pas... Le basket ou...?

Léa : Oui le basket.

L : Pourquoi tout le monde a basket ? L'autre est plus facile.

Léa : Oui c'est vrai.

L : Euh, pas de... comment ça s'appelle ? De Mortal Pillow ?

Léa : Non.

L : Tu réponds aux demandes où ?

Léa : Non je les ignore, je les ai même bloqués sur un autre compte.

L : Ah, tu as plusieurs comptes...

Léa : Y' en a un que je fais passer pour celui de ma sœur !

L : Ah ! D'accord... Et à quoi ça sert ?

Léa : À draguer plusieurs mecs...

L : C'est à dire ? Y' a un compte que tu privilégies ou ?

Léa : Euh... Oui enfin, il y en a un où j'ai tous les Love O' Meter qui sont hauts, et j'ai choisi mon garçon préféré. Et y'en a un autre où les garçons que j'aime moins, ben j'ai quand même envie de voir les histoires donc voilà, je fais avec eux.

L : J'ai pas compris... Tu fais avec « eux » ?

Léa : les garçons que j'aime moins.

L : Du coup ton compte principal est avec quels garçons ?

Léa : Armin, Castiel je sais toujours pas. Les deux je...

L : Tu sais pas lequel tu préfères? (rire)

Léa : Oui !

L : Tu as mis un coup de cœur ou pas ?

Léa : Oui, sur Armin.

L : OK. Et tu le changes ? Ça coûte cher ?

Léa : 100PA, je crois.

L : Ah oui, tu le changes pas tous les jours. D'accord. Et donc sur l'autre c'est vraiment pour voir ce qui se passe avec les autres garçons ?

Léa : Ouais !

L : Et tes LOMs ils montent ou pas ?

Léa : euh, non.

L : Tu peux me montrer ? C'est cet ordinateur-là ?

Léa : Oui. Alors...

[Léa allume le PC]

L : ah ! Tu as Steam ! Donc c'est un ordinateur ou tu joues ?

Léa : J'essaye de jouer, mais il est pas assez puissant donc j'essaye d'économiser pour un meilleur PC

L : Ah OK ! Et tu économisais pas déjà pour une console ?

Léa : Euh si ! Aussi. (rires), mais priorité au PC pour l'instant.

L : Quelle console tu veux ?

Léa : La PS4.

L : Ah oui... ça fait pas mal d'économies pour un PC et la PS4. Et tu l'utilises pour le dessin ce PC ?

Léa : oui j'ai un logiciel pour le dessin. Ah... Connexion pourrie...

L : Mince ! Pratique pour jouer ça...

Léa : Ouais ! Très.

L : C'est le wi-fi de la maison ?

Léa : Ouais... (rires)

L : Au fait tu es à quel épisode maintenant ?

Léa : Le dernier.

L : Tu l'as fini ?

Léa : Oui.

L : Ah donc, ça c'est ton compte principal ?

Léa : Non...

L : C'est celui de ta sœur. Enfin ta sœur... (rires)

Léa : Oui ! Ah, bon là j'ai quand même mis Armin en Coup de Cœur ! (rires), mais je suis avec Kentin.

L : Y'a des choses on ne peut rien contre ! Ah Kentin.

Léa : Sinon voilà...

L : Oh Castiel... Ben alors...

Léa : Il m'adore. (rires) et l'autre compte... L'autre compte j'ai triché j'ai regardé les solutions pour avec des bons LOM de partout !

L : Ah j'imagine que ça te fait économiser des PA.

Léa : Oui voilà. Parce qu'après quand tu rates une illustration, tu as pas envie de refaire l'épisode...

L : Comment tu gères tes PA ? Je sais y'en a qui attendent, d'autres qui jouent...

Léa : J'attends d'avoir beaucoup pour faire un épisode d'un coup.

L : Combien à peu près ?

Léa : 1000.

L : Ah ouais 1000 !

Léa : Oui ! (rire)

L : Tu tournes beaucoup dans les épisodes ?

Léa : eh oui !

L : Tu fais partie des malchanceuses qui ont le... le lycée vide ?

Léa : Ouais...

L : J'ai l'impression que ça s'est amélioré dans les derniers épisodes. Je ne sais pas si tu as cette impression. Ou tu as juste vraiment pas de bol ?

Léa : Pour le dernier ça va, j'ai pas cherché de partout. Ah voilà...

L : Ah oui c'est... Là c'est rouge ! Qui c'est que... ah c'est Dake. Forcément... Oh ! Tu as Victor ?

Léa : Oui.

L : Comment on l'a ?

Léa : C'est avec le manga.

L : Ah d'accord, le premier ?

Léa : Hum.

L : Je peux voir sa tête ? Je l'ai jamais vu encore. Oh... Trop fort. Et en fait y' a juste ça ?

« Déjà très mûr pour son âge... hum hum... Il semble porter un lourd secret » (rires). Attends c'est quoi son signe astrologique ?

Léa : Taureau !

L : OK. Ah ! Je vais en profiter pour... Pour la suite... Pour les personnages que tu aimes bien. J'imagine il y a Armin ou Castiel, ça dépend des jours.

Léa : Oui.

L : ça dépend de quoi en fait ?

Léa : J'arrive pas à trancher. Des fois dans un épisode Armin il agissait et je préférais, puis es fois c'était Castiel.

L : Tu as des exemples ?

Léa : Hum, du tout.

L : Et en autres personnages qui te plaisent bien ?

Léa : Euh, même les secondaires ?

L : Oui ! Ou encore les filles.

Léa : Y' a Jade, Y' a Lysandre... Alexis... Et c'est tout. Et les filles un peu toutes. Sauf Mélody.

L : OK. Ambre aussi ?

Léa :... Non. Ni Debrah d'ailleurs ! (rires)

L : Et... mince, la dernière, enfin, la dernière... Et Laeti ?

Léa : Ah oui, elle je l'aime bien.

L : Elle me fait rire moi aussi. Puis bon elle a un peu le même prénom que moi. (rires) Et pourquoi Mélody tu ne l'aimes pas trop ?

Léa : Elle est trop sérieuse. Puis un moment j'étais fan de Nathaniel, donc forcément c'était la rivale.

L : Ah tu as été fan de Nathaniel aussi !

Léa : Oui, mais depuis son changement je l'aime plus trop.

L : ah oui tu m'avais dit sur ton carnet que tu bloques sur son nouveau caractère. Pourquoi ?

Léa : Euh...

L : C'est bien le caractère ? C'est pas le relooking ?

Léa : Je préférerais quand il était plus timide... Même s'il était timide parce qu'il se faisait battre, donc c'est pas très sympa.

L : Ah tu le préférerais moins assuré ?

Léa : Ouais voilà !

L : OK. Et du coup je ne t'ai même pas demandé pourquoi tu aimais bien Armin ou Castiel ?

Léa : Je pense que Armin dans la vraie vie serait sympa, car il est geek un peu comme moi aussi. Et Castiel c'est le côté rebelle, même si j'aime pas dans la vraie vie ! (rire)

L : Ah ! Que dans la fiction. Oh y' en a beaucoup comme ça ! Ah oui, tiens, je peux voir ton avatar ? Je suis un peu stalkeuse en ce moment... Ah il est là. Donc c'est bien le dernier que j'ai. J'en avais un où tu étais en vert, et tu avais fait un dessin de cet avatar...

Léa : Ah oui.

L : En moment je prends les profils tous les jours de certaines Sucrettes... En mode stalk... (rires). Et tu m'avais dit que des fois tu changes ton profil quand la tenue ne convient plus.

Léa : oui.

L : Qu'est-ce qui t'as donné envie de changer la dernière fois ?

Léa : Pendant l'épisode, j'ai dû mettre la nouvelle tenue et donc je l'ai changée.

L : Oh les oreilles de lapin on les a où ?

Léa : Je sais plus je crois que c'est notre tante qui nous le donne dans un épisode.

L : D'accord... Oh, la batte de base-ball... Il y a des accessoires, parfois je me demande d'où ils viennent.

Léa : ça aussi c'est la tante.

L : Mais tu l'as vu plein de fois ?

Léa : Non rarement, mais... Les objets... Je les affiche ! (rires)

L : Je regarde un truc sur ton carnet... Ah oui ! Tu joues depuis 2011, donc tu avais abandonné ton compte, et tu es revenue

Léa : oui.

L : C'est le même compte ?

Léa : C'était celui de ma sœur que j'avais abandonné.

L : Et là tu as repris à nouveau... En ? 2012 ?

Léa : 2012.

L : Ah oui, donc... OK parfait. J'ai une autre question... Ah oui, il faut qu'on fasse ça ensemble. Ça te dit de regarder tes illustrations ? Je sais pas si tu les regardes souvent ?

Léa : Pas trop...

L : Y' en a qui me disent que si ! Et donc, pour chaque illustration, si tu peux me rappeler l'épisode, ce qui s'y passe, et si toi ça te rappelle des choses... J'imagine qu'il y en a qui datent.

Léa : Oui !

L : bref, on va faire un petit retour dans le temps ! C'est parti.

Léa : Alors là c'était l'arrivée au lycée. Je les ai rejoué il y a pas longtemps pour débloquer les autres illustrations.

L : Ah oui ça coûte pas cher !

Léa : Je décris les épisodes ?

L : Je veux bien si tu te souviens.

Léa : Alors, « Découverte des Clubs du lycée », on devait trouver un club, je pense !

L : Tu te souviens pas ? (rires), mais dis-moi si tu te souviens pas aussi ! C'est y'a des trucs un peu obscurs, n'hésite pas à me le dire.

Léa : Alors celui-là c'est l'épisode chiant (rires) que je veux pas rejouer parce que... On passe notre épisode à courir après le chien.

L : Dis le bien fort ! Il faut qu'ils le changent. Ils le savent en plus.

Léa : sérieux ? (rires)... « le fantôme du lycée »...

L : Ah oui tu étais vachement avec Nathaniel, y'a Nathaniel partout..

Léa : Eh oui c'était au début... Et là c'était quand on enquêtait sur ce qu'on savait pas... On savait pas que Castiel et Lysandre jouaient. Et là aussi... Euh... « Cupidon en grève », là c'est quand Leigh... Le copain de Rosalya et Rosalya s'étaient embrouillés.

L : Du coup je connais pas du tout les histoires avec Nathaniel. Il fait quoi là ? Il dort ?

Léa : Oui, il s'est endormi en révisant. C'est Rosalya qui nous passe les photos. Pour nous remercier.

L : Et du coup elle l'a photographié en train de dormir... OK

Léa : Après c'est la pyjama party chez Mélody...

L : Eh je la connais pas celle avec Nathaniel... Mais forcément ! (rires)

Léa : C'est à cet épisode-là que j'avais repris mon compte je m'en rappelle

L : L'épisode 7...

Léa : Et je sais plus comment on a cette illustration...

L : C'est pas grave !

Léa : Après... C'est... les examens qui arrivent. Donc je révise avec Nathaniel. Après c'est les vacances. J'ai débloqué le truc avec Lysandre... Je voulais avec Nathaniel évidemment.

L : Ah oui, c'est vrai que c'est au hasard au départ.

Léa : il faudra que je le refasse aussi. Et là... je me rappelle plus ce qui se passe dans cet épisode. À part qu'il y a Alexis et Armin qui débarquent. Après c'est la course d'orientation... Et... là je sais plus. Non... je sais plus.

L : Je ne sais plus non plus... (rires)

Léa : Voilà...

L : À la limite l'image de fin je vois ce que c'est... Je sais qu'on est cachée dans le vestiaire, mais je ne sais plus pourquoi est-ce qu'on voit les autres.

Léa : Ouais

L : Tu as quand même eu l'illustration avec Armin, j'arrive pas l'avoir celle-là.

Léa : Je crois que j'ai dû regarder les solutions (rires)... Après c'est... le concert... Et là je sais plus comment on fait la transition sur le « Saut dans le temps ». Ah oui, je crois qu'il était pas bien, à cause de Castiel qui était pas bien, parce que Debrah était de retour... Et... tous les épisodes de Debrah...

L : Ouais.

Léa : Et voilà, et j'adore cette illu ! Et j'adore celle-là.

L : Ah j'avoue que celle de Rosalya elle est pas mal.

Léa : Ah voilà, c'est les lapins... Et je sais pas ce qui se passe dans cet épisode... Ah si. C'était pour le cours de science ils voulaient sauver les lapins. Euh...

L : Tu l'as rejoué celui-là du coup ? Je vois deux illustrations.

Léa : Ouais. Je commençais à faire ma transition...

L : Je vois il y a les deux là, je me dis tiens, il reste encore Nathaniel.

Léa : Après c'était au centre commercial avec Dake. Après... Là j'étais encore avec Nathaniel. Euuuh... J'ai pas trop aimé le système des illustrations qui étaient pareilles pour tous les garçons.

L : C'est à dire ?

Léa : ça avait fait polémique. Elle avait repris...

L : Ah oui ! Elle avait exactement les mêmes...

Léa : Voilà.

L : même cadrage, posture...

Léa : Donc après c'était la pièce de théâtre.

L : Et toi tu as choisi Alice

Léa : ouais ! Et... ah oui ! Là c'était l'arc avec Nathaniel. On découvre tout. Et après, c'était... Je sais plus ce qui se passe là-dedans.

L : Donc là c'est avec Castiel.

Léa : Ouais.

L : OK retour à Nathaniel...

Léa : Hey, y'a Armin hein.

L : Ah oui y'a Armin aussi !

Léa : Et après c'était le pique-nique, et là on commence à se rapprocher du mec qu'on veut. Et après, les derniers épisodes...

L : Mais en fait t'en as deux à chaque fois ! (rires)

Léa : Ouais ! Voilà...

L : Oh j'avais pas vu celle avec Armin, elle est trop mignonne. Trop classe. Faut que je la refasse !

Léa : Moi c'est les points d'action que je veux pas dépenser.

L : Et les épisodes spéciaux du coup ?

Léa : Alors... Noël 2011.

L : Oh. Oh il y en a plein que je connais pas.

Léa : je te raconte les épisodes ?

L : Je veux bien !

Léa : Alors là, fallait aider Cupidon à ramasser des cadeaux, il y a eu un mini jeu en fait.

L : On peut toujours le faire celui-là non ?

Léa : Oui avec 100 points d'actions. Il faut payer la bague, et tu gagnes plein de vêtements qui sont beaux.

L : Ah ! Faudra me montrer les vêtements.

Léa : Là c'était Pâques de je ne sais plus quelle année... On avait...

L : Ah c'est bientôt Pâques.

Léa : On devait aider lui, à chercher ces deux petits frères. Là je me rappelle plus du tout, c'était pour Noël... Là c'était un épisode qui avait été fait par...

L : mais qu'est ce que c'est que ce truc ?

Léa : (rire) ah ben c'était un poisson d'avril justement !

L : C'était un faux épisode ?

Léa : Voilà.

L : (rire)

Léa : En fait c'était les gens qui font la programmation d'habitude qui ont fait l'épisode. Donc ils ne dessinaient pas bien, et ça avait fait polémique.

L : Oh ben ça a pas l'air de... d'être trop moche.

Léa : Franchement y' a pire.

L : Ils ont donc fait un épisode poisson d'avril où ils ont inversé...

Léa : Voilà

L : J'ai pas suivi ça !

Léa : Après là c'était Halloween, on débloquent les illustrations... Noël... Noël...

L : C'est quoi cette illustration de Noël ? Parce que les halloween je les ai vu en poster... Et c'était juste l'illustration où il y avait un épi... Ola il est vieux cet épisode !

Léa : C'était juste un calendrier de l'avent. Et tu débloquais les morceaux de l'illustration. Et ça je sais plus. C'était ce Noël-là, je crois.

L : Oui. Je peux voir juste l'autre de Noël ? Ça aussi c'était un calendrier de l'avent ? Hum... Ah d'accord, ça y est j'ai repéré la Sucrette. J'ai mis du temps.

Léa : Tu voulais voir celui-là ?

L : Non ça c'est bon, je l'ai. Elle est chez moi ! Mais je peux voir les vêtements que tu as eu pour Noël ? Si tu te souviens ?

Léa : Plus ou moins.

L : Si je peux voir ça.

Léa : alors...

L : Oh la petite fleur sur la commode.

Léa : Alors y' a celui-là. Celui-là... Le nœud.

L : Oh, mais t'en as plein !!! Une sacrée collection

Léa : Eh ouais. Hum... je crois qu'il y a lui aussi. Euh... Tu veux voir tout en fait ?

L : Ouais ! Oh la vache ! Forcément je suis impressionnée, mon compte existe depuis juillet donc... Il n'y a quasiment rien dessus ! Je considérais avoir dévalisé la dernière boutique de Noël, mais en fait j'ai dû acheter 5 vêtements.

Léa : Moi sur les boutiques j'économise. J'évite de prendre certains vêtements, car je sais que je ne les mettrai jamais même s'ils sont beaux.

L : Ah oui

Léa : Genre les robes. Elles sont trop belles, mais je les mettrai jamais pour une tenue normale.

L : D'accord... Donc c'est une tenue normale là ? (rires)

Léa : Oui enfin « normaaaaale »... Pas une grande robe quoi !

L : Oui donc les grandes robes style robe de soirée, non.

Léa : Voilà. Ça, c'est Noël aussi... Encore un...

L : C'est bizarre ce truc-là.

Léa : Oui.

L : Je ne t'ai pas demandé, tu as toujours la même coupe ou tu changes des fois ? Je vois que sur les illustrations c'est à peu près toujours la même non ?

Léa : ouais. Je... je la garde toujours. Sauf une fois où j'ai mis la perruque.

L : Ah ! La Japan Expo trop bien. 2012... OK ! Tu en as vraiment plein, je suis impressionnée. Quand je pense que j'étais contente d'avoir deux pages de pulls y' a quelques jours ! (rires)

Léa : Et là...

L : Ah c'est ça les robes que tu mets pas.

Léa : Celles qui descendent jusqu'en bas surtout, car tu peux pas voir les chaussures ou le bas que tu as mis. Ça sert à rien. (rires) Celle là j'aime bien.

L : Ah c'est la robe d'Alice, c'est la plus belle.

Léa : ça aussi c'est Noël 2011. Et j'aime bien !

L : des grandes bottes à lacets.

Léa : Hum.

L : Oh j'en avais des comme ça quand j'étais jeune. En noir... Ohlala les accessoires ! Trop fort ! Le gros nounours c'est quoi ?

Léa : c'était la Saint-Valentin.

L : Il est trop mignon. OH ! Tu as l'oiseau qui bouge !

Léa : Ouais !!

L : Je rêve de l'avoir celui-là.

Léa : Moi il faisait bugger mon truc... Parce que... ben il bougeait pas. Mon ordi ne voulait pas l'accepter.

L : Oh non ! (rires) c'était un dev d'Amour Sucré qui m'avait montré sa Sucrette, l'air de dire « ma sucrette est trop classe il y a plein d'accessoires dessus », mais c'était bien ça. (rires)

Léa : Voilà !

L : Du coup il y a des oreilles de Lapin, une moustache, il y a encore un truc dans la bouche...

Léa : une souris.

L : Ah d'accord ! D'où la souris sur l'autre dessin. Je ne comprenais pas pourquoi l'avatar regardait une souris sur ton dessin !

Léa : Oui !

L : Et c'était quoi la perruque ?

Léa : Celle là. Et celle-là c'est... Un événement.

L : Il y en plein qui l'ont celle-là... pas moi.

Léa : Et... celle-là c'était un event. Et celle-là je ne sais même plus.

L : OK ! Dis moi. Quand tu joues à Amour Sucré...

euh... Pour toi c'est quoi une bonne session de jeu ? Un bon moment sur Amour Sucré ?

Léa : Euh... Quand je joue au jeu lui-même ou...?

L : Comme tu veux !

Léa : Ben quand je vais sur le forum et que j'échange bien avec les gens.

L : D'accord ! Tu vas souvent sur le forum ?

Léa : Oui

L : Tu me disais que tu allais surtout sur la Cafet, et Arts créatifs...

Léa : Oui.

L : Tu y postes tes dessins ?

Léa : Ouais.

L : Quels posts tu as fréquentés récemment ?

Léa : Des posts ?

L : Enfin les messages forum... Y' en a auxquelles tu es assidue ? Des discussions que tu suis ?

Léa : Celle de Pandora Hearts...

L : Ah ! Grande fan. Ah c'est vrai que sur la Cafet ça parle vraiment de tout. Je regarde parfois les posts en premier.

Léa : Oui.

L : Comment tu vois les discussions que tu suis ? Parce qu'il y en a plusieurs que j'ai mis en suivre et je sais pas les retrouver.

Léa : Je cherche les discussions comme ça, j'ai jamais suivi...

L : Toi non plus...

Léa : bon... Elle est un peu vide parce que plus personne n'a le temps de passer sur le topic. C'est triste. En plus j'avais réussi à être co-gérante.

L : Oh... C'est long Pandora Hearts ou pas ?

Léa : Euh... 24 tomes. L'anime est pas très bien.

L : Et c'est terminé ?

Léa : ouais, ça va se terminer le 14 avril là.

L : cool !

Léa : J'attends impatiemment.

L : Ah ! Je sais ce que c'est... Hum, 24, c'est bien. C'est raisonnable. Ça me plait bien ça.

Léa : oui ! Mais l'anime, il est nul. Il faut LIRE. À la limite faut regarder l'anime parce que les musiques sont trop belles... Oh j'avais pas vu qu'il avait changé.

L : Ah, mais oui tu avais une musique sur ton profil. La reprise de Nirvana. Celle-là. Du coup pendant une semaine elle a tourné sur mon YouTube (rires). En gros, si je veux connaître l'anime je peux regarder le topic ?

Léa : Oui ! Elle dit un peu le résumé, elle parle de l'auteur...

L : OK. Et rapidement, ça parle de quoi ?

Léa : Hummm...

L : Si c'est possible de le faire rapidement, car je sais que parfois c'est compliqué !

Léa : Ouais... rapidement... ça ressemble un peu à rien.

L : On en parlera plus tard ! Euh... Donc quand tu vas sur les forums et que tu échanges. Une bonne session. Et tu me disais que tu as pas mal d'amis sur Amour Sucré ? Mais je pense que Nadeiishiko tu me l'avais cité.

Léa : Ouais.

L : Elle était venue parler avec moi aussi. Elle est sympa. Ah Morgana aussi... Il y en a d'autres ?

Léa : Euh... En ce moment oui.

L : Qui ?

Léa : [ouvre sa messagerie] voilà il y en a quelques-unes...

L : Oh Kidass ! C'est marrant je vois des gens que je connais. Oh y' a moi ! Et sur les forums tu parles un peu de tout ?

Léa : De tout, oui.

L : Tu participes ou tu lis ? C'est ça la question.

Léa : Je participe de temps en temps. Je lis souvent !

L : OK. Tu y passes beaucoup de temps ?

Léa : Sur la Cafet, vu que Pandora Hearts est un peu déserté... Je lis le topic des plus grandes hontes, mais sinon y' a pas grand-chose que je lis.

L : C'est quoi ça... (rires)

Léa : Ah c'est marrant à lire ! Quand ça t'arrive tu aimes bien ne pas être la seule !

L : Ah d'accord ! Faudra que je regarde. À chaque fois je me dis ça. Ça doit pas être évident de parler de ses plus grandes hontes...

Léa : ben je prends pas les plus grandes hein. J'en prends des petites !

L : Ouais ? (rire)

Léa : par-ci par-là...

L : ça t'arrive souvent d'avoir des grandes hontes ?

Léa : Non, heureusement ! (rires)

L : Ensuite... Donc dans ta famille ta sœur n'aime pas les jeux vidéo.

Léa : ouais...

L : Oh zut. Et ta maman plutôt jeux Facebook. D'où le petit dessin sur ton carnet.

Léa : Oui.

L : Et tu as des amis au lycée, avec qui tu joues ?

Léa : Non...

L : Ah du coup il n'y a personne dont tu sais qu'ils jouent.

Léa : Ben en fait depuis peu si... Dans la classe il y en a deux trois qui jouent.

L : Comment tu l'as su ?

Léa : Avec une pote on fait un... ben je lui avais dit du coup. Et du coup elle a dit qu'elle aussi elle y jouait et on fait un RP dessiné sur Amour Sucré et il y en a deux autres qui y jouent.

L : Un quoi ?

Léa : Un RPG

L : Un RPG ? Dessiné ?

Léa : En fait on incarne nos sucrettes et puis on invente des situations pour...

L : Excellent !

Léa : Ouais ! Donc il y en a deux autres qui nous avaient vu faire, et qui avaient dit « oh vous jouez aussi ? » et voilà du coup. C'est comme ça que j'ai appris qu'il y en avait qui jouaient.

L : Qui jouaient à Amour Sucré... Donc déjà 4. D'un coup.

Léa : Ouais c'est ça.

L : Et c'est des gens que tu connaissais bien au départ ?

Léa : Euh, ouais... Plus ou moins. J'en parle pas trop, mais.

L : Vous en parlez pas trop pour... ?

Léa : Ben... depuis que je sais qu'il y en a une qui y joue... Elle en parle souvent, à voix haute. Comme ça.

L : C'est pas gênant ?

Léa : Non... ça fait bizarre en fait, mais on est une classe ouverte d'esprit donc...

L : ça, c'est cool.

Léa : Tu peux crier AMOUR SUCRE dans toute la classe et personne... personne remarque (rires)

L : D'accord ! Oui j'imagine que vu ta formation, il doit y avoir des esprits...

Léa : Oui voilà.

L : En fait c'est quoi comme type de BAC ?

Léa : technologique.

L : Oui, je connaissais pas... Et c'est pour faire quoi plus tard ?

Léa : Dans l'animation, graphiste...

L : Et tu sais déjà... Euh. C'est l'année du BAC ?

Léa : Oui.

L : Ah. D'accord. Donc tu dois avoir déjà des projets pour après ?

Léa : Oui, je pense faire un DMA animation.

L : ça veut dire quoi ?

Léa : C'est Diplôme des Métiers d'Arts. Dans les métiers de l'animation. Mais sauf que j'ai peut-être pas le niveau selon les profs donc je vais faire un BTS design graphique.

L : D'accord... Design graphique.

Léa : C'est ce qui se rapproche le plus de l'animation.

L : Et après tu sais ce qu'il faut faire ? Tu as un projet vraiment type faire des films ou.. ?

Léa : Être graphiste dans le dessin animé.

L : Ça consiste en quoi comme métier ?

Léa : Ben dessiner les personnages et les animer sur des logiciels.

L : Et on t'as dit que tu avais pas le niveau ? Dur.

Léa : Ouais c'est ça !

L : Donc, tu n'aurai que 2 ans d'études ou après il faut faire autre chose ?

Léa : Après le BTS on peut s'insérer dans le milieu pro, mais après le DMA il vaut mieux faire des stages pour pouvoir se faire connaître.

L : D'accord. OK. Je réfléchis... Je réfléchis toujours quand on parle de formation. Revenons à nos moutons. Du coup ! Ah oui, toi tu as des trucs d'AS... mais tu es pauvre. (rires). Enfin c'est ce que tu m'as dit ! Alors qu'est ce que tu as. Le premier manga déjà... Et les autres ?

Léa : Oui.

L : OK ! Je les ai sur la version numérique... Et tu as aussi... les artbooks. Et toujours pas de figurines.

Léa : Oui.

L : Est-ce que je peux voir les artbooks ? Par curiosité. Je ne les ait jamais vus.

[Léa cherche les artbooks dans les étagères]

L : Et pourquoi les avoir achetés en fait ?

Léa : Ben en fait sur les artbooks ils décrivent comment... Ben comment ils font un peu pour... Pour dessiner, on va dire. Et du coup j'aime bien, c'est derrière les coulisses. Et puis tout ce qui est exclusif j'aime bien.

L : exclusif ? C'est-à-dire ?

Léa : les goodies, tout ça.

L : Ah ! OK !

Léa : Regarde. Voilà, « présentation du jeu »...

L : « Tout savoir sur Nathaniel... »

D'accord... Donc ce sont des illustrations dedans...

Léa : Ouais.

L : Oh le petit chien... Ah c'est les expressions, OK. Et qu'est ce qu'ils te proposent sur les coulisses ?

Léa : Euh... Attends... C'est à la fin... Voilà. Un step by step.

L : Ah... » croquis afin de poser l'idée... » « le liner... » Ah je comprends pourquoi ça t'intéresse.

Léa : Après il y a des pages un peu inutiles. Comme ça.

L : Qu'est ce que c'est ?!

Léa : C'est tous les lieux (rires)

L : Le couloir chez Mélody... La chambre de Mélody carrément.

Léa : C'est génial.

L : Les décors qui resserviront peut-être plus jamais en fait. Les pauvres.

Léa : Surtout dans la nuit. C'est cool...

L : Ah, mais oui ! Mais oui c'est quand on va chercher chais pas quoi, le fantôme.

Léa : Ouais. Ah ben voilà ! Plein de vêtements.

L : Ah Noël ! Oh j'avais adoré cette petite chauve-souris.

Léa : Oui.

L : Il faut une peluche, je suis sûre que ça se vendrait.

Léa : J'avoue. Et là ils ont fait tout... Tout un schéma des relations.

L : Oh là là c'est compliqué ça.

Léa : Je ne sais pas si ça avait été dit avant cet artbook qu'il avait aimé Rosalya.
L : il faut peut-être faire l'histoire avec Lysandre pour le savoir ?
Léa : Peut-être.
L : J'en savais rien ! Exclusivité !
Léa : C'est ça !!! (rires)
L : Encore un step by step... Oh je me souviens de cette illustration.
Léa : J'aime bien celle-là aussi.
L : Ils l'ont fait en poster je crois... Je suis pas sûre.
Léa : peut-être.
L : Mais les posters, j'ai l'impression ils font des trucs, ils les enlèvent. Ils sont plus sur la boutique... Ah ! D'accord.
Léa : J'étais contente, car j'étais fan de Nath à cette époque. (rires)
L : C'est vrai qu'il est choupinou, mais il devient trop chiant. Il y a quand même des illustrations exclusives ? Je crois avoir jamais vu ça...
Léa : En fait je crois que c'était pour un événement. Ah ! peut-être la Japan Expo vu qu'ils sont cosplayés.
L : Ah ! Ils avaient fait des posters ! Qui sont devenus introuvables bien sûr... Ah il est là lui. Oh une interview par Peggy (rires). Ah Rosalya, hey ! La fameuse illustration !
Léa : Ouais.
L : Hum... J'aime bien Violette aussi. Qu'est-ce que tu penses de Capucine ?
Léa : Capucine... Hum, je sais pas. Ce n'est même pas que je l'aime pas trop parce qu'on peut l'envoyer boulet et qu'elle fait pas grand-chose pour l'instant... Mais...
L : pas trop d'avis ?
Léa : Ouais.
L : Oh Nina ! Elle me fait rire elle. Quand elle se transforme en monstre ! Ah et ça, c'est les couvertures des mangas ?
Léa : Oui.
L : Décors du jeu... Oh aussi les étapes de fabrication des figurines. OK ! Donc. Merci pour m'avoir montré ça !
Léa : De rien !!
L : En fait si tu pouvais tu achèterai les figurines ?
Léa : Je pense pas.
L : pourquoi ?
Léa : Ben ça sert à rien. (rires) Elles sont pas extraordinaires...
L : TU as des figurines d'autres mangas ou ?
Léa : Non.
L : OK. Ah je voulais te demander aussi. Tu joues à ELdarya ?
Léa : oui.
L : Et tu y joues, assidûment ?
Léa : Ben je me connecte tous les jours, mais j'y joue moins souvent.
L : Et tu fais les quêtes avec le familier ?
Léa : Oui. Mais je fais qu'elles deux premières parce que celle où il faut attraper les œufs vu que mon ordi il bug c'est chiant (rires)
L : Ah ! Ah oui c'est vrai. Et même celle avec le parcours ça va ?
Léa : Eh ben des fois il veut bien que le familier bouge vite, des fois je fais même pas trois mètres.
L : D'accord... Oui ça m'est arrivé. Un lag et POUM. 1 point de manaa... OK super...
Léa : Pareil !! (rires)
L : Et les boulets c'est pas gênant ?
Léa : oui parfois il bug aussi. C'est chiant.
L : Ah ! Et sur les event. Tu participes en général ? Tu es assidue aussi sur Amour Sucré ?
Léa : Oui.

L : Et sur Eldarya ?

Léa : beaucoup moins, car généralement c'est des vents sur les familiers. Et j'ai jamais de chance pour trouver en exploration et tout... Donc.

L : Oui ça marche avec la chance, pas à l'économie de points !

Léa : C'est chiant !

L : Et, à quoi tu joues autrement ? Tu m'as dit que tu as une DS ? C'est l'ancienne ? Enfin...

L'ancienne... C'est une 3DS ou ?

Léa : DS normale, mais XL.

L : ça ressemble à quoi ?

Léa : C'est ma sœur qui l'a je vais la chercher.

L : Je croyais qu'elle n'aimait pas les jeux vidéo !

Léa : Sauf la DS ! (rires)

[Léa va chercher la console]

L : Ah oui elle est quand même grande. Nintendo DSXL... Je l'avais jamais vue ! Hum sinon.. Donc attends Zelda, et les jeux de plateforme. Et tout ça tu y joues sur la console ?

Léa : Oui sur la DS sauf Tomb RAider ?

L : Tomb Raider tu joues sur quoi ?

Léa : Sur ce PC.

L : ... Et ça tourne ?

Léa : ... Ben...

L : C'est lequel que tu as ?

Léa : Les anciens. J'ai pas encore essayé de jouer à Anniversary sur ce PC.

L : Tu as les premiers Tomb Raider... Tu joues encore aux premiers Tomb Raider.

Léa : En fait c'est ceux que je préfère par ce que les nouvelles commandes j'ai du mal à les faire.

L : Oh.

Léa : Mais il y en a quelques-uns qui ne marchent pas sur ce PC.

L : Oui forcément, ils sont de plus en plus... Et il y a quoi dans ce coffret à ?

Léa : Y' a... la révélation finale...

L : Ah il y en a 5 quand même.

Léa : Oui. Même si là j'en ai que 4.

L : Il s'est fait la malle. Perdu ! Et tu joues à LoL aussi ?

Léa : Oui, mais vu que j'ai une connexion de merde j'y joue pas beaucoup.

L : Et aussi, c'est quoi Osu ?

Léa : C'est un jeu de rythme. Avec des musiques...

L : Et tu arrives à jouer en ligne ?

Léa : Ben justement même sans connexion tu peux y jouer donc ça va.

L : Et tu m'as dit que Nadeiishiko t'a fait découvrir les visual novels.

Léa : Oui.

L : Et du coup tu as joué à quoi ?

Léa : Euh, que le Sanglot des Cigales pour l'instant.

L : OK, et ça t'as donné envie d'en prendre d'autres, car tu me dis, c'est pas vraiment des jeux.

Léa : Ouais non c'est des histoires que.. qui sont racontées un peu à la façon Amour Sucré. Sauf que je crois que tu n'as pas de choix de dialogue.

L : Ah pas du tout ? OK.

L : Hummm... Alors ensuite. Tu me disais que tu connaissais d'autres jeux de type Amour Sucré. Quoi du coup ?

Léa : Euuuuuh. Ils sont sur mon portable que je n'ai pas là... Je me souviens plus... Ah y' a Anticlove sur ordinateur.

L : Tu y joues ?

Léa : j'y ai joué une fois et j'ai trouvé ça nul donc... j'ai supprimé mon compte.

L : Ah carrément, aucune chance.

Léa : C'est ça ! Et sinon ils ont des noms bizarres ceux sur portable... C'est genre « promesse d'un amour éternel ».

L : Ultra romantique.

Léa : En fait j'en ai testé deux. Y' en a un... En fait tu as plusieurs...

L : En français ou en anglais du coup ?

Léa : ils ont traduit en français.

L : OK.

Léa : Et tu as plusieurs quêtes, avec différents personnages, et j'en fais qu'une seule et je supprime le jeu généralement parce que c'est long.

L : Comment ça c'est long ?

Léa : Je teste comme ça juste pour voir.

L : Le système fait que c'est long ?

Léa : Oui, puis aussi c'est long l'histoire je trouve. C'est pas assez pertinent pour que j'y reste 100 ans.

L : D'accord et tu me disais on fait que 5 ?

Léa : C'est comme si tu avais 5 PA par jours. Parce que tu peux pas économiser de jour en jour.

L : Ah d'accord. Donc tu ne peux pas faire comme sur Amour Sucré, faire tout d'un coup quand tu es tranquille.

Léa : Exactement.

L : Tu dois faire un peu tous les jours. OK... [blanc] mon cerveau travaille. (rires) Fais pas attention... Hum ! Oui, sinon. Je suis dans ta chambre et je vois qu'il y a beaucoup de mangas ! Donc tu es plutôt fan.

Léa : Oui.

L : Manga, Anime ? les deux ?

Léa : Les deux.

L : OK. Tu es fan de Pandora Hearts... Et c'est un artbook là encore ? Ah je regarde ce que je peux reconnaître... Ah y' a Tolkien aussi ! La trilogie ?

Léa : Oui !

L : Une peluche avec des gros yeux ! Qui peut être mignonne... Halo 5, tu y a joué ?

Léa : Non.

L : Juste l'affiche ?

Léa : C'était dans un magazine de jeu vidéo. Je l'ai affiché.

L : Tu achètes des magazines de jeux vidéo ?

Léa : j'en ai acheté qu'un seul ! (rires)

L : ça m'étonnait aussi ! Ah je vois qu'il y a les films qui plaisent aussi. Je vois Les enfants-loups dans un coin... Et du coup, la culture japonaise t'attire ?

Léa : Un peu.

L : Au delà du manga et de l'anime ?

Léa : Oui.

L : Tu voudrais aller au Japon ?

Léa : Ouais !

L : J'ai vu les objets d'event de la Japan Expo, donc j'imagine que tu y es allée. Par contre, ils ont été à Paris... Tu as été sur Paris ?

Léa : Ah oui, je suis allée à la Sud, mais c'était celle de Paris là.

L : La Sud c'était quand ?

Léa : En février.

L : OK. Tu y vas régulièrement ?

Léa : Ben Paris c'est quand je peux, je n'ai pu y aller qu'une seule fois. Aussi une fille m'a donné un code pour une autre Japan. Et la Sud je n'y vais que depuis l'année dernière « régulièrement » donc ça fait que deux fois.

L : D'accord. Et c'est bien ?

Léa : Ouais, c'est cool.

L : Quelle est la différence entre l'une et l'autre ? Je ne connais pas la Sud.

Léa : Ben il y a moins de monde dans la sud.

L : Tu respires...

Léa : Ouais, enfin j'y ai été le vendredi. Mais quand on a vu le samedi et dimanche dans des vidéos YouTube, c'était quand même bien chargé. Et... apparemment, sur les réseaux ils disaient que l'ambiance à cette Japan Expo était pas très cool... Pourtant moi j'ai trouvé ça génial. Peut-être moins convivial ?

L : Toi ça t'a plu.

Léa : Ouais.

L : T'y es allée toute seule ou pas ?

Léa : Avec ma sœur.

L : Ta sœur aime pas les jeux vidéo, mais elle aime bien les mangas ?

Léa : Oui !

L : Ah OK, donc là vous pouvez partager.

Léa : oui.

L : C'est cool. Et vous étiez cosplayées ou pas ?

Léa : Non. On essaye de se faire des cosplays, mais c'est...

L : Vous aimeriez bien ?

Léa : Ouais voilà, on aimerait bien, mais on trouve pas la motivation, le temps...

L : Ah les cosplays c'est du boulot. Ah et je voulais te demander ! Toi qui a une formation de graphisme, tu en penses quoi de ceux sur Amour Sucré ?

Léa : Euh... ils sont bien...

L : ça te plaît ?

Léa : Ben c'est un peu mal proportionné sur les illustrations, mais le reste ça va.

L : Ah ! Le regard critique est quand même là ! (rires) Je me posais la question parce que... ben quand on a regardé les illustrations on voyait bien l'évolution du style et même en regardant d'autres trucs... Donc voilà, je voulais te poser la question... Mais toi ça te dérange pas pour y jouer ?

Léa : non.

L : OK.

Léa : Tu sais quand je m'attends à une bonne illu géniale et que je tombe sur un truc mal proportionné ça fait un peu...

L : Un petit choc ?

Léa : Ouais ! Mais sinon c'est cool quand même.

L : D'accord ! Et encore une autre question. Les sites de solution ou tu vas, c'est toujours mêmes ?

Léa : Euh, c'est le premier qui tombe. Donc c'est deux sites que je suis, c'est un peu les plus gros...

L : D'accord. Donc, oui. Qu'est-ce que tu vas voir à la Japan Expo ?

Léa : Les cosplays. Et aussi les stands un peu.

L : Hum. Un peu ?

Léa : Un peu.

L : C'est à dire ?

Léa : Ben... Surtout les stands de manga... Surtout pour voir Pandora Hearts !

L : Oh ! Et il y a des stands dédiés ? C'est comment par titre ? Ou par éditeur ?

Léa : par éditeur oui.

L : OK, donc il y a les stands éditeurs. Et quoi d'autre ?

Léa : Ben les stands sur la culture japonaise là, qui t'apprennent... Sinon il y a beaucoup d'artistes qui font... Ben qui dessinent ou qui font des trucs.

L : Des amateurs ? Des gens qui font des fanzines, ou... ?

Léa : C'est ça. Des gens qui sont assez imposés pour avoir un stand.

L : C'est à dire assez imposés ?

Léa : Ben c'est connu.

L : OK, donc tu les connais toi ces gens-là ?

Léa : Oui. J'y vais aussi pour voir des Youtubeurs que je suis et qui vont à la Japan Expo.

L : Et du coup, il y a des dessinateurs aussi ? Que tu connais aussi ou pas ?

Léa : Oui, que je suis, mais je les connais pas...

L : Comment tu arrives à les connaître ?

Léa : euh ben ils ont un stand avec leur nom.

L : Oui, mais tu les connais avant, avec une page Facebook ou un site ?

Léa : Oui une page Facebook en général.

L : Vous vous échangez peut-être des noms entre camarades de classe ?

Léa : Hum non... Bof pas trop. C'est surtout en naviguant.

L : en cliquant un peu partout sur Internet.

Léa : Ouais c'est ça !

L : OK je vois la stratégie ! (rires) donc toi tu dessines, et... tu écris ou pas ?

Léa : Un peu ?

L : Tu écris quoi ?

Léa : Surtout des fictions sur Amour Sucré. Enfin des fictions... Des idées.

L : Un peu comme avec le RPG sur Amour Sucré ?

Léa : Le RPG on ne fait pas des histoires très poussées. Mais.. Ouais.

L : Je trouve ça génial ton RP.

Léa : C'est ma pote surtout qui invente des scénarios. Elle fait son avatar qui est en train me parler, et puis je fais mon avatar qui lui répond... Et voilà.

L : Et vous les gardez au moins ?

Léa : Ouais !

L : Ouf !

Léa : D'ailleurs attends j'en ai plein.

L : vous faites ça en cours c'est ça ?

Léa : Ouais ! (rires)

L : En même temps si tu es en arts appliqués, forcément vous passez du temps à dessiner tout et n'importe quoi tout le temps.

Léa : C'est absolument pas lisible par contre.

L : C'est pas grave ! Ah oui on voit bien les deux stylos... « Protège-moi Céréales » ?

Léa : c'est son nom.

L : Vous êtes deux ou trois là ?

Léa : Hum... Trois.

L : Oui parce qu'il y a trois personnages en fait. Je me pose la question.

Léa : C'est Rosalya.

L : Ah vous avez dessiné la pauvre Rosalya ! Oh c'est la première fois que je vois ça... C'est excellent. Je comprends rien, mais c'est pas grave.

Léa : Attends j'essaye de l'es mettre dans l'ordre quand même.

L : C'est pas dans l'ordre là ?

Léa : Je sais pas ! (rires) même moi quand je dois relire, je sais pas trop. (rires)

L : Mais sur le coup, vous comprenez.

Léa : Ouais.

L : « le monstre du lac... » Ah ils sont en train de raconter un truc. Ah ! Mais il y a un verso. Non. Je me suis fait avoir. Je pense qu'il faut prendre le temps de déchiffrer. Tiens. Merci !!

L : Je note... Et vous faites ça sur Amour Sucré uniquement ou sur d'autres ?

Léa : Sur d'autres trucs, mais depuis qu'on sait qu'on joue à Amour Sucré toutes les deux on fait surtout sur ça.

L : D'accord OK ! ça fait combien de temps que tu le sais ?

Léa : Quelques semaines, quelques mois. Depuis janvier

L : Ah oui c'est récent. Profitez-en !

Léa : Ouais !

L : Franchement si au lycée j'avais eu Amour Sucré, je pense qu'on se serait éclaté avec mes copines. Elles étaient du genre à être à fond dans ce genre de délire. Alors... Donc ! Les posters pommés ? Pourquoi pommés ?

Léa : parce qu'ils sont... Un peu dans tous les sens.

L : OK ! Ici la collection Pandora, ton matériel de dessin...

Léa : C'était là-dedans ça a migré là.

L : Tu dessines, mais tu fais aussi de la peinture ? Aquarelle ?

Léa : J'essaye plein de techniques parce qu'on doit... On doit le faire. Mais je préfère le stylo, le crayon.

L : OK. Donc là j'ai tout... Est-ce que ça t'est déjà arrivé d'être confrontée à des gens qui n'aiment pas Amour Sucré ?

Léa : Oui.

L : Et du coup ? Comment ça se passe ?

Léa : Entre autres, il y a ma sœur...

L : Ah donc c'est tous les jours en fait ! Elle aime pas ça parce qu'elle aime pas les jeux vidéo ou il y a autre chose derrière ?

Léa : Elle trouve qu'il n'y a pas d'intérêt. Je suppose... mais j'ai aussi une pote de classe qui n'aime pas du tout, mais elle, elle dit que c'est con le concept de draguer des mecs.

L : Ah le concept. OK. Et c'est tout ?

Léa : Oui.

L : Et à la Japan expo tu as vu le stand ?

Léa : Oui.

L : Tu as eu le temps de discuter ? Ou ptet pas trop parce que tu es timide c'est vrai...

Léa : Oui ! (rire)

L : Eh oui, ça n'aide pas ! Tu as eu des dédicaces ou pas ?

Léa : Non.

L : OK d'accord. J'arrive à ma toute dernière question. Arf... Je suis embêtée parce que mon co-encadrant m'a dit « tu devrais la poser autrement », mais j'ai pas eu le temps de réfléchir. (rires). Est-ce que tu as déjà eu affaire en jouant aux jeux vidéo, peut-être des jeux en ligne, à des comportements sexistes ?

Léa : Non, pas spécialement.

L : Non ?

Léa : Ben en fait je sais pas si on savait si j'étais une fille ou un garçon sur LoL par exemple.

L : Et tu n'as pas assisté à d'autres trucs ?

Léa : Non.

L : Et du coup. Ma dernière question porte sur le féminisme. Je ne sais si toi tu as une définition ?

Léa : Ben les femmes qui doivent avoir autant de droits que les hommes.

L : OK. Peut-être que tu as déjà vu des représentations d'idées féministes ? Tu as un avis ou pas ?

Léa : Ben... à partir du moment où le féminisme c'est réclamer autant de droits que les hommes je suis pour.

L : OK, et est-ce que dans ce que tu vois dans Amour Sucré, tu penses qu'il y a des soucis ?

Léa : Ben... J'avais vu la critique qu'avait fait Leihra.

L : Ah ben oui, mais forcément si... (rires)

Léa : Donc je suis d'accord avec ! Les mecs qui ont une carrure comme ça ! Et les filles...

L : OK, mais ça n'enlève pas le plaisir d'y jouer ?

Léa : Non.

L : Donc tu arrives à jouer en étant consciente des problèmes dedans ?

Léa : Oui, tout ce qui me bloque c'est la carrure des mecs qui est imposante. Parce que moi je suis plus du genre à préférer les garçons fins justement ! (rires)

L : Ah oui donc le relook...

Léa : Ben ouais au départ, Nathaniel était plutôt fin...

L : Ben oui...

Léa : Et après c'est devenu Hulk...

L : Haha, oui avec le t-shirt moulant ! OK, donc il y a quand même un petit souci. OK. Pas d'autres objections ?

Léa : Non !

L : Ben merci beaucoup !

6 (10) Zélie, 14 ans

L'entretien démarre sur une conversation à propos du lycée et de l'orientation de Zélie

Leticia : Donc vous êtes trois dans la famille ?

Zélie : Oui

L : Ta maman elle fait quoi ?

Z : Prof d'histoire géo, et d'EMC.

L : J'irai chercher après ce que ça veut dire

Z : Ah, Éducation Morale et Civique. C'est éducation civique... ils ont juste rajouté un mot.

L : Ils ont rajouté un mot. Ah oui j'avais ça éducation civique, ça je connais. Quand j'étais petite, j'avais ça. Enfin petite... quand j'avais ton âge quoi. Et... donc. Tes parents sont divorcés. Ton papa fait quoi ?

Z : eh bien il est prof aussi de techno.

L : Hummmm

Z : et pour la question mon beau-père aussi est prof.

L : De techno aussi ?

Z : Nan, nan, de français.

L : D'accord OK ! Famille de profs... C'est des trucs, je sais pas si ça va me servir. Mais mon co-encadrant m'a dit « note les professions des parents, c'est important, pour les variables toussa » j'ai fait « mais euh... ». Mais allez, hop c'est fait « est noté. Et donc toi tu aurais bien voulu faire le lycée japonais c'est ce que tu me disais tout à l'heure. Mais du coup tu sais que c'est pas possible ?

Z : euh, c'est pas possible et du coup en fait je vais essayer d'apprendre par correspondance un truc comme ça.

L : Ah oui tu peux faire ça ? Au lycée ?

Z : Ah non, je pensais faire toute seule en fait.

L : Ah d'accord, je pensais que tu pouvais le prendre en option.

Z : Ben en fait je voulais le prendre en option, mais voilà en fait le seul lycée...

L : Mais tu peux pas faire l'option par correspondance ? Je me souviens j'avais une copine qui faisait portugais par correspondance... Mais en même temps elle parlait déjà portugais donc elle trichait un peu.

Z : Et après... Ben. Sinon ouais la section euro et j'aimerais bien faire arts appliqués, mais en fait... Moi ce que je fais, c'est que je dessine dans mes cahiers. Et je fais pas vraiment de beaux dessins, ben l'amie qui est allée à la Japan Expo, elle fait des super beaux dessins, elle dessine vraiment bien. C'est trop beau ce qu'elle fait.

L : Elle a ton âge à peu près ?

Z : Ah ben on est dans la même classe.

L : D'accord.

Z : Et elle fait, elle fait vraiment... Elle veut devenir mangaka d'ailleurs. je lui ait dit en France ça va être un peu compliqué, c'est...

L : ça existe... Des frangas je crois ça s'appelle.

Z : (rire) franga... Ah je connaissais pas.

L : C'est mes élèves qui m'ont fait découvrir ça, je connaissais pas non plus, j'ai fait « qu'est ce que c'est que cette bête ? »

Z : eeh... Ah non je savais pas. Mais en fait du coup elle, elle veut apprendre le japonais pour pouvoir pré-publier au Japon.

L : Hum

Z : Et du coup pour savoir si ça plaît ou pas au Japon, et sinon elle publie en France.

L : C'est... C'est compliqué. Il faut qu'elle publie directement en France. Il y a de plus en plus d'auteurs qui ont un style manga dans la BD franco-belge. C'est compliqué parce que les Japonais ont du mal à accepter ce qui ne vient pas de chez eux.

Z : (rires) par contre nous, ce qui vient de chez eux, c'est bon on prend tout ! Haha.

L : Mais c'est vrai, quand c'est des choses que eux ont faites, comme le manga par exemple... Ils ont du mal à accepter les étrangers qui... Je ne sais même pas s'il y a des mangakas étrangers...

Z : Je repasse dans ma tête... Mais franchement à part le manga Amour Sucré que j'ai. Je vois pas du tout d'autres mangas.

L : Ah oui c'est vrai Amour Sucré y'a un manga qui a été fait par des Espagnoles.

Z : Oh ? Par des Espagnoles ?

L : Oui c'est des Espagnoles qui dessinent le manga.

Z : Mais ChinoMiko elle est Française ?

L : En fait, elle fait les grandes lignes. Et encore pour le manga je suis pas sûre... Je ne sais plus ce qu'elle m'avait expliqué. Nan elle vérifie si les scénarios lui conviennent et si ça convient à l'univers. Donc elle doit quand même donner un mot dessus, mais... Mais elle a pas le temps.

Z : C'est sûr ! Mais je crois que c'est fini en plus la série.

L : Ben je sais pas, ben apparemment c'est fini... Fin moi quand j'ai demandé on m'a dit « oui c'est fini », ils savent pas s'ils veulent continuer ou... Avec les mangas... Moi j'avais l'impression que ça avait pas trop mal marché. Toutes les joueuses ont les bouquins quasiment. Tu les as toi ?

Z : Ah ben oui je les ait en haut. En fait j'ai une trentaine de mangas, mais en série, ça me fait quoi. À peine cinq séries... Et le problème c'est que... Je commence une série du coup je veux les avoir tous, parce que souvent j'arrive en cours de route vu que c'est des séries bien. Et aussi j'ai peur de commencer des séries, par exemple les One Piece ou...

L : Ah oui. Mais ça...

Z : Mais ouais y'en a quoi, y'en a 96 ? Ceux qui les ont... Mon cousin il les a tous. Je crois ça fait ça de son étagère... C'est... Ah et aussi il y a les mangas que ma sœur a. Elle a trente volumes d'une série. Et du coup moi je suis obligée de lui en prêter, mais... Elle a commencé une série, mais ma mère veut pas les acheter parce que ça coûte la peau des fesses.

L : Ben ui, et sans arrêt... Tu sais pas quand est-ce que ça va finir surtout...

Z : C'est... Y'a une série ben que je suis en ce moment, je crois qu'ils en sont au tome 20 ou 21. C'est Black Butler.

L : Ah oui j'ai vu ton... ton profil.

Z : Oui !

L : Je crois que c'est écrit aussi « le meilleur manga de tous les temps » (rires)

Z : Et ils en sont au tome 22 et ma mère me dit « mais ça finira jamais ce truc ! ».

L : Et ça va se terminer ? On le sait ou pas ?

Z : Ben en fait c'est plusieurs cycles.

L : D'accord.

Z : Et je crois qu'ils en sont, enfin, qu'elle en est au sixième cycle à peu près. Et euh, mais c'est vraiment pas fini...

L : D'accord, y'a encore plein de choses à résoudre ?

Z : Ah c'est hyper complexe. Mais hum... C'est, je crois que c'est la catégorie des kana dark un truc comme ça ? Moi j'aime bien. Même si... même si je lis des shōjos, c'est une autre ambiance.

L : Donc Black Butler c'est une ambiance, un peu dark du coup ? Un peu différente ?

Z : Oui. Pour adultes. C'est marqué « pour public averti » en bas (rires). En même temps c'est pas comme si je lisais des hentaï.

L : Nan c'est sur ! Quand même... C'est pas la même chose. Ben du coup j'ai regardé un petit peu, parce que je regarde ce que regardent les gens et hier j'étais avec une fille fan de Pandora Hearts, donc je regarde ce que c'est. À chaque fois je me dis faut que je commence... Mais j'essaye de commencer que des trucs qui sont finis parce que... j'ai eu des histoires... tristes avec des mangas que j'ai suivi qui se sont jamais terminés comme Nana. Je sais pas si tu l'as lu

Z : Ah ! Nana, non. Mais oui, j'en ai entendu parler des mangas qui...

L : ça arrive

Z : C'est comme les séries.

L : Oui, il y a plein de séries qui s'arrêtent comme ça...

Z : Ah oui du coup j'ai pas pensé à ça. Mais bon Black Butler ça a un gros succès donc ça va.

L : Normalement ça devrait passer mais... Tu vois Nana, ça marchait bien et puis la fille est tombée en dépression donc...

Z : Ah. Zut !

L : Oui, trop de pression derrière l'auteur.. Pour booster...

Z : En fait les mangakas il sont pas de vacances.

L : Dis ça aussi à ton amie ! Ils sont pas du tout considérés comme artistes par rapport à nos auteurs de BD en France. C'est un travail où il faut vraiment être passionné pour vouloir faire ça.

Z : Oui en fait, je sais absolument pas combien c'est payé un mangaka. Sachant que d'habitude ça prépublie dans les hebdomadaires. Mais je lui ait dit faut que tu t'accroches. Puis sinon elle veut faire du stylisme, alors vu comme elle dessine c'est bien parti, mais...

L : Des milieux compliqués.

Z : Et sinon, moi personnellement...

L : Oui !

Z : j'ai aucune idée de ce que je veux faire...

L : En même temps tu es jeune, tu as 14 ans ! C'est pas très grave.

Z : En fait comme je vois tout le monde... Tout le monde dans ma classe... Moi je veux faire L. Déjà quand je dis que je veux faire L les gens rigolent.

L : Pourquoi ?

Z : Chais pas j'ai l'impression... Pour eux... En général, S, c'est le bac pour l'avenir. ES, c'est le bas, si tu veux faire un bas et que t'es fort en rien (rires). Ça, c'est ce que disent les gens de ma classe. J'ai lu un truc sur Internet. Et ben les L... C'est... Ben c'est indéfinissable ! (rires) J'avais lu un truc sur Internet c'était... Les S créent les cartons, les ES les construisent et les L dorment dedans. (rires)

L : j'ai fait L... ça va je m'en sors pas trop mal.

Z : AH, mais en plus, dans ma classe, c'est... C'est vraiment une bonne classe, c'est la meilleure classe du collège. D'ailleurs j'ai changé en cours de route. Parce que voilà mon ancienne classe c'était vraiment pas possible et... Quand la conseillère d'orientation est venue dans la classe et elle a dit... « Qui veut faire un bac pro ? » Personne a levé la main. « Bon. Ben je vais quand même vous parler du Bac pro au cas où... »

L : ça peut être intéressant pour certains...

Z : Mais...

L : Le bac pro il faut vraiment savoir ce que tu veux faire après

Z : je connais quelqu'un qui a fait bac pro imprimerie et maintenant il vend des cheminées.

L : Donc rien à voir.

Z : Après y'a des enfants qui sont poussés à faire un bac pro par leurs parents... C'pas drôle. En même temps y'en a qui sont aussi poussés à faire un bac général...

L : Finalement je vois, là où j'étais... Dans les écoles où j'aurai voulu rentrer quand je faisais du dessin... Ceux qui rentraient c'était ceux issus de bac pro en arts appliqués. Et moi qui était issue de L... Option arts plastiques je rentrait pas. Donc tu vois... C'pas toujours évident de savoir. Mais bon après avec un L tu peux faire plein de choses aussi.

Z : Là, l'amie dont j'ai parlé... Qui revient beaucoup dans cette conversation d'ailleurs... On se demande pourquoi (rires)

L : C'est une bonne amie ?

Z : Ah oui c'est vraiment une bonne amie !

L : Ben c'est pour ça !

Z : oui, oui ! En fait, elle ça tourne vraiment autour du Japon, elle elle va faire ce lycée option japonais arts appliqués.

L : Oh la vache.

Z : C'est... C'est vraiment...

L : Elle est à fond.

Z : Hum. Et je me demande comment elle va faire, parce que faut vraiment gérer. Rien que pour le dossier d'inscription il faut prendre une photo... Une photo en perspective je crois. Il faut faire un dessin à l'aquarelle. Deux dessins libres. Hum, un dessin au crayon, et une peinture à la gouache.

L : Faut montrer qu'il y a de la technique c'est ça ?

Z : Ouais... En fait moi ça me tentait bien de faire ça, et quand j'ai vu ça je me suis dit « ouais non, en fait non ».

L : Oui... Tu penses que tu n'as pas le niveau ?

Z : Nan je pense pas. J'aime bien dessiner dans mes cahiers, je trouve ça plutôt sympa. Mais... Mais sinon... Voilà quoi, j'aimerais bien en faire mon métier, mais j'ai aucun talent !

L : oui, et pour l'instant tu sais pas encore dans quoi tu veux te diriger. Et pourquoi L du coup ?

Z : Ben parce que les matières scientifiques je les subit.

L : D'accord !

Z : Encore, chimie... j'aime bien. Mais physique, je ne comprends rien. SVT, je m'accroche... et en maths je m'accroche aussi. En fait c'est pas comme le français, le français j'aime bien. Et j'aime mieux ! Par exemple l'art plastique j'aime beaucoup même si on a qu'une heure par semaine. La musique, bon ma prof et horrible, mais j'aime bien. (rires)

L : Si t'arrive à survivre à une prof horrible c'est que tu aimes bien oui !

Z : Et euh, sinon... Histoire-géo aussi ça me plaît pas mal. Et oui, après toutes les autres matières... C'est pas mes matières préférées.

L : Les langues du coup ?

Z : Les langues... Ah ! L'anglais j'adore. J'adore la langue.

L : Ah ben. Fais L !

Z : C'est ma matière préférée, je vois pas comment j'ai pu oublier !!

L : Et du coup tu es déjà en section euro ?

Z : non, ma classe c'est anglais, allemand, espagnol et latin

L : Ah oui, tout ça ?

Z : Hum.

L : Il faut les 4 langues ?

Z : Nan ! Je crois qu'en espagnol on est à trois classes... les personnes viennent de 3 classes différentes. Et on a dû faire des cours séparés dans la classe pour que ce soit pas trop surbooké. Quand je suis arrivée dans la classe il a fallu ramener des chaises et des tables...

L : Tellement il y avait de monde ?

Z : Hum.

L : C'est fou, vous êtes combien dans votre classe ?

Z : En espagnol, on est 31/32...

L : C'est pas trop ?

Z : C'est pas trop, mais ne même temps le collège Jules Vernes c'est pas...

L : Ah c'est juste celui qui est là, je suis pasée devant.

Z : Il présente bien...

L : Oui il est beau !

Z : Ah nan sérieusement les locaux ils sont pourris...

L : Ah bon ? Mince en passant avec la covoitreuse avec qui j'étais on se dit « oh il a l'air cool »... En plus il fait beau aujourd'hui donc il brille de partout...

Z : En fait, il y a plein d'infrastructures... Ouah. « infrastructures », je suis dans mon brevet je révise (rires)

L : Vas-y y'a pas de soucis !

Z : T'as le collège, et je sais pas si vous êtes passés devant, le gymnase, la piscine.

L : Oui on a vu la piscine.

Z : et le Château de Fargues pour les expositions. Donc c'est pas mal.

L : Ah c'est ça ! Je pourrai lui dire. On se demandait.

Z : Oui, ils font des cours de musique aussi. Mais en fait le collège il est pourri. Genre dans les w.c. y'a une cabine avec une araignée. Juste là. Elle est morte. (rires) Et à chaque fois qu'on rentre sans faire gaffe on fait « Ah ! c'est la cabine de l'araignée », et y'a jamais personne qui y va... (rires)

L : Et ils l'enlèvent pas ?

Z : Non ! On se demande s'ils regardent quand ils font le ménage.

L : Que par terre peut-être, ils regardent pas en haut !

Z : Régulièrement les w.c. des garçons sont fermés pour dégradation.

L : Ah mince.

Z : Selon des... des garçons de ma classe, ça sent... Ben la pisse. Y'a... Ah oui, la cigarette aussi.

L : Ah non...

Z : Chose moins légale... Et ben c'est graffé, c'est dégueu... Les lavabos de plein air... Parce qu'il y a des lavabos de plein air, ils sont constamment bouchés par des mouchoirs... Ah il présente bien, mais... ouais le bâtiment... Le bâtiment des cours, c'est un grand rectangle. Donc c'est pas...

L : Oui. OK, école... Travail, tu travailles pas... Donc, tes amies. J'en connais déjà une. C'est ? Comment elle s'appelle ?

Z : Alice.

L : C'est joli ça. Tu as d'autres groupes d'amies ?

Z : Ben j'ai le groupe du collège, j'ai le groupe... Ben en dehors du collège. j'en ai parlé dans mon carnet, il y a Anastasia et Fiona. Fiona que je vois beaucoup.

L : Elles, elles sont en dehors du collège ?

Z : Elles sont à des... euh, à des des lycées.

L : Ah elles sont au lycée ! OK.

Z : Et en fait ce qui nous réunit un peu c'est le dessin. Fiona dessine. Bien. On a un truc en commun c'est de dessiner qu'un seul œil. Parce qu'on a trop peur de foirer l'autre et de devoir tout gommer...

L : Donc quand vous dessinez vous ne faites qu'un œil ?

Z : Et après on s'arrange pour faire euh.. Un bandeau, une mèche (rires). Et ben Anastasia elle m'a fait plein de dessins qui sont dans ma chambre, elle dessine vraiment bien. Par contre elle, quand elle était encore au collège, elle a commencé à faire un manga avec Alice. Ben le projet est mort parce que c'était difficile de se voir en dehors. Mais c'était vraiment beau ce qu'elle faisait. Et donc, oui, c'est le même style que Alice. Et après elle reproduit beaucoup aussi. Et sinon... Elle veut faire styliste.

L : Aussi !

Z : Et donc oui, Fiona, elle est en lycée... En fait c'est un lycée agricole, mais qui fait aussi S. Donc elle va faire S, elle veut travailler à l'INRA.

L : Oh !

Z : Sa mère est à l'INRA du coup elle a fait son stage. C'est tout tracé...

L : C'est fou ça. Moi ça me fait toujours halluciner les gens qui savent ce qu'ils veulent faire. Ils ont déjà leur projet bien réglé... J'étais pas du tout comme ça

Z : ah ouais... Moi non plus je sais pas ! Ben ouais moi, j'ai quoi... J'ai trois ans pour choisir ce que je vais faire.

L : T'as le temps en fait.

Z : mais je pense que ça va aller plutôt vite. Du coup avec Fiona on a déjà prévu de faire une collocation. Moi j'aurai vraiment aimé aller dans le même lycée qu'elle, mais ils font que S.

L : Oui ça t'intéresse pas... Mais c'est vraiment pour former aux métiers d'agriculture ? L'agronomie ? Enfin des trucs agro quelque chose ?

Z : C'est exactement ça !

L : OK, j'y connais pas grand chose...

Z : Moi non plus ! (rires) Et du coup... On va faire une collocation, et en fait, on s'est déjà fait tout le plan de l'intérieur.

L : Vous avez déjà le plan de l'appartement ?

Z : C'est Alice qui l'a du coup. On a déjà tout prévu avec une salle avec plein de jeux. Une salle à l'intérieur, enfin, sans fenêtres. Comme ça on est tout le temps dans le noir avec les écrans (rires). Avec les mangas sur une étagère.

L : elles aussi aiment beaucoup les mangas et les jeux vidéo ?

Z : C'est ce qui nous rassemble. Avec Fiona on est plus... Anastasia c'est... Fiona et Anastasia elles sont plus Japon/Dessin. Et avec Fiona on est plus Internet.

L : OK

Z : Et du coup on part là-dessus. Internet c'est vraiment... C'est vraiment ma vie ! (rires)

L : Ah j'ai adoré ton dessin de la fenêtre Youtube avec le petit commentaire « merveilleux ».

Z : Nan c'est vrai que je passe ma vie sur Youtube. J'ai quoi... J'ai demandé à ma mère, un peu comme les personnes addict au téléphone. J'ai demandé à ma mère de m'enlever l'ordinateur quand elle va dormir, parce que... Parce que sinon je fais jusqu'à 2/3h du matin. Ce qui est pas très bon pour sommeil. D'ailleurs y'a les cernes. Et oui j'étais à deux doigts de passer insomniaque. Je me relevais la nuit, je me mettais devant la télé. Ça, c'était quand j'arrivais vraiment pas à dormir. Ça, c'était la cause. Même si j'avais pas l'écran...

L : Ouais.

Z : Enfin, on s'habitue à se coucher...

L : L'habitude d'avoir le rituel avant dormir. Sans aller sur l'écran tu pouvais pas dormir c'est ça ?

Z : Ouais c'est ça... et... euh... (rire)

L : Qu'est ce t'as fait encore ?

Z : Avant de me dire... « bon j'arrête », je voulais faire en été... Faire la nuit blanche jusqu'à ce que le soleil se lève et là aller me coucher. Ce qui est pas vraiment une bonne idée...

L : Pourquoi ?

Z : Euh... Parce que c'était en période scolaire en fait !

L : Ah d'accord. Pourquoi tu veux faire ça ?

Z : Chais pas j'aimais bien l'idée de voir le soleil se lever et tout, mais en fait...

L : Sinon tu le verrai jamais se lever.

Z : Ouais...

L : Tu dors mal après... Je peux te le dire. Moi ça m'arrivait souvent de faire ça... Quand j'étais sur mon mémoire j'écrivais sur mon ordinateur toute la nuit, et quand le soleil se levait je me disais « oups ». Ou quand y'avait Les Filles d'à Côté à la télé... Il est ptet temps d'aller se coucher. Mais quand t'es jeune, c'est rigolo, il faut le faire ! Mais fais pas ça pendant l'école. (rires), dis pas que j'ai dit qu'il fallait le faire aussi.

Z : Oui !

L : Alors, les amies, c'est fait. Alors ! On va parler, tu vois ça c'est ma grille. On va parler d'Amour Sucré, les garçons, le forum... Et voilà, après on reparlera des autres jeux tout ça... Donc ! Amour Sucré, tes amies elles jouent ou pas ?

Z : Fiona et Anastasia, et Alice, non. Elle est vraiment moins Internet.

L : D'accord. Oh c'est dommage. J'imagine que tu els as en pseudo sur AS ? elles sont tes amies également ?

Z : Oui.

L : Mais tu ne te souvenais plus de leur pseudo.

Z : Anastasia a un pseudo super compliqué... et je retiens pas ! Je fais pas attention.

L : ça ne les intéressait pas de participer à l'enquête ?

Z : je pense qu'elles ont pas fait gaffe. Elles vont pas trop sur le forum alors que moi je lis des fanfics du coup...

L : ah d'accord ! J'aurai dû te demander...

Z : Oui !

L : Mais je m'en vais demain... Trop tard !

Z : oui, je lisais des fanfictions parce que... C'est un peu une malédiction. Un peu comme les mangas qui s'arrêtent !

L : Oh non ! mais oui... y'en a plein...

Z : j'avais des fanfics hyper sympas, et puis elles ont arrêté d'écrire, du coup je leur envoie des messages... Et puis elles sont en 1re, elles passent le bac français. En plus une des filles m'a dit qu'elle doit se lever à 5 h du matin pour aller en train au lycée.

L : J'avais une copine qui faisait ça au lycée... Tout ça pour suivre une option en fait.

Z : Ouais. Et elle doit faire... parfumerie d'ailleurs.

L : Tu retiens bien !

Z : Parce que moi aussi ça m'intéressait bien, mais... Matières scientifiques.

L : Ah ben ui... Roh ! Donc. Amour Sucré, comment tu décrirais le jeu ?

Z : Il est très bien, mais j'ai du mal à suivre les épisodes. Enfin... Dès.. J'ai l'impression que je mets deux fois plus de temps à finir mon épisode, que elle, à en créer un. Du coup (rires) même si je... Je crois que je suis à l'épisode 16 à peu près...

L : D'accord.

Z : Ben je suis avec Debrah et ça me saoule de la suivre de partout !

L : Ah oui, c'est là où tu te mets à la suivre pour l'embêter.

Z : Et du coup j'ai dépensé... Ben en fait ma technique, maintenant c'est... J'attends pour avoir à peu près 100 PA. Je m'achète une bague je me dis « c'est sympa j'ai des nouveaux habits et tout ». Puis je me dis « oh lala faut que je resuive Debrah »... Puis je recommence à économiser pour acheter une nouvelle bague.

L : (rires) Du coup tu fais pas les épisodes, tu t'achètes des bagues c'est pour ça ?

Z : Et du coup je suis à l'épisode 16 depuis... Depuis longtemps même si c'est que le début.

L : D'accord OK.

Z : C'est pas très productif.

L : En plus tu vois les épisodes qui sortent derrière.

Z : Les épisodes ils ont l'air super intéressants en plus... Donc je me dis « Allez Zélie, tu fais un rush, tu dépenses tous tes PA ! » Ben non, en fait parce que 10 PA c'est pas beaucoup !

L : T'achètes les bagues du coup ? J'ai pas compris ? Pour avoir des vêtements ?

Z : En fait les bagues c'est des épisodes spéciaux. Et euh, ben après on peut gagner des vêtements ou... oui des vêtements

L : Dans les épisodes spéciaux y'a des, y'a des trucs ?

Z : Ouais y'a des vêtements spéciaux. Et donc, je... En fait je passe plus de temps à dépenser mes PA en m'achetant des bagues, et à me faire des tenues, plutôt que de suivre la logique du jeu qui serait de s'intéresser à faire la technique et tout...

L : Oui... Et faire l'épisode tout simplement...

Z : C'est quand un des premiers ou deuxième épisode ? C'était de suivre le chien de la directrice.

L : Tout le monde m'en parle de celui là !

Z : Haaaaaan ! (rires)

L : Tout le monde m'en parle de cet épisode maudit.

Z : Ah je crois le pire, c'est... C'est le bizutage des nouvelles ou un truc comme ça.

L : Je pense que c'est pas volontaire.

Z : Le pire épisode !! Ah ! Mais ce chien si on a la possibilité de le shooter un jour...

L : On le voit en tous cas... ça dépend des choix aussi.

Z : Je veux plus jamais le voir lui ce fichu chien ! Euh... Ah et les fanfics des fois ça te spoil. Par exemple je savais pas que Kentin allait revenir de l'armée et tout... DU coup moi je l'air bien... Je l'ai bien martyrisé !

L : Oh non, le pauvre.

Z : Et du coup, maintenant, je sais pas pourquoi maintenant il est plutôt froid !

L : Ah oui il t'aime pas.

Z : C'est pas grave, j'ai jeté mon dévolu sur Armin ! Donc ça va.

L : Armin il arrive tardivement aussi

Z : Oui. Du coup j'ai tout acheté au dernier événement de la Saint-Valentin, j'ai acheté le petit casque là trop mignon. D'ailleurs j'ai acheté les menottes aussi je voyais vraiment pas ce que c'était ! (rires)

L : T'as acheté pour regarder ce que c'était ?

Z : Oui ! Puis je vois, je fais... »Non elles ont pas osé ! »

L : Si, si elles ont osé, moi aussi je me suis dit ça.

Z : Après, qu'est ce que je n'ai pas acheté ? Je n'ai pas acheté le truc de Lysandre...

L : C'est quoi ?

Z : C'était un espèce de top victorien.

L : OK

Z : Et... ben en fait Lysandre au début j'aimais bien, mais je trouve que tout ce qui est... À propos de Lysandre c'est too much.

L : C'est à dire ?

Z : On mise trop sur le fait qu'il est à fond sur l'époque victorienne. Le corsage et tout le bazar.

L : Ah, ça va trop loin.

Z : Fin c'est... Ouais, c'est trop marqué. En fait le problème, c'est que... Ben le t-shirt dont je parlais, c'est impossible à accorder avec une autre tenue.

L : C'est un t-shirt un peu rose violet fluo ?

Z : C'est ça.

L : Ben je l'ai acheté. Et en effet à chaque je regarde et je me dis « ça va pas avec le reste. » (rires).

Z : C'est pareil j'ai des trucs je me dis « ah ça c'est trop beau, il faut absolument que je le fasse et puis... 10 minutes après avoir essayé des milliards de possibilité... “Pfff, c'est bon garde la même tenue” (rires)

L : ça m'arrive aussi ça !

Z : D'ailleurs à propos de tenues en ce moment... Avant j'essayais de faire des trucs réalistes puis là... J'ai fait la peau... J'ai une peau blanche très très pâle. Vu qu'ils ont fait toutes les peaux, je suis trop contente c'est trop joli. Euh, les yeux rouges... J'ai essayé de faire un truc un peu... Ah oui et les p'tites cornes de démon !

L : Ah oui ! Je vois... Je saisis à peu près. T'es vraiment passé d'un extrême à l'autre sur tes derniers profils. Il me semble qu'avant t'étais en maillot de bain avec un paréo tout mignon.

Z : Oui c'est ça !

L : Et d'un seul coup le truc super dark. Ça y est je me souviens.

Z : En fait c'était pour m'accorder avec Fiona qui s'était mise aussi avec... En fait je voulais faire un truc avec exactement la même silhouette qu'elle, mais pas les mêmes trucs, du coup j'ai mis la même veste. Et j'ai dit “je t'ai copié, mais pas vraiment : Tu peux rien faire” (rires). Et du coup j'ai changé parce que c' » tait juste pour l'embêter. Mais du coup je suis restée avec la peau très pâle qui m'a coûté 150 \$ d'ailleurs.

L : 150 la peau oui...

Z : mais en même temps c'est mieux qu'elles aient fait ça parce que... Ben la peau blanche c'pas... Y'a pas tout le monde qui a la peau blanche.

L : Oui.

Z : Et euh... Qu'est ce qu'il y a d'autre ? La peau blanche et ? AH oui ! Les pantalons. S'ils pouvaient faire un jean normal ça serait bien ! C'est impossible, je n'arrive pas à accorder les pantalons. Du coup c'est pour ça que je me retrouve souvent avec le maillot de bain... (rires) la robe ou le t-shirt avec la tunique...

L : Moi aussi j'ai l'impression de toujours mettre les mêmes choses... Toujours le short ou le pantalon noir...

Z : Ah aussi une robe que j'aime beaucoup, ben c'est la robe... Mais j'aime... Qui... J'arrive pas vraiment à l'accorder, c'est une robe de pâques de l'année dernière, bleue avec des petits trucs noirs et tout. Super beau ! Et par contre je n'arrive jamais à l'accorder c'est... C'est...

L : ça marche pas.

Z : Et puis quand j'arrive. Une fois, enfin, la dernière fois j'ai... J'y suis arrivée ! Avec la perruque que tout le monde a sur le côté.

L : Avec la tresse ?

Z : Avec la tresse que j'ai en un milliard de couleurs.

L : Tout le monde sauf moi !

Z : (rires) Ah ! C'est dans un épisode. Mais en fait j'ai commencé par l'avoir en violet, puis en bleu. Puis après je me suis dit faudrait quand même que je l'ai dans la couleur normale.

L : Tu les as eu comment ? Kadokivol ?

Z : Euh, Kadokivol et... Et après sinon ouais c'est dans une bague.

L : Laquelle ? Laquelle ? Laquelle ? (rires)

Z : C'est celle... C'est une de Noël avec une perruque et une tenue à gagner suivant tes choix dans l'épisode.

L : C'est du Noël... Y'en a pas 36 ; j'essayerai.

Z : Et en fait le problème c'est que ben... Quoi d'autre ? Ah oui ! C'est... (rire) Je n'arrive pas, à finir l'épisode toute seule. C'est-à-dire qu'en fait je pourrai. Je pourrai faire mes choix et tout. Mais il faut toujours que j'aie chercher sur les solutions pour savoir si c'est ça que je fais et que je suis aps en train de me tromper. Et que ben je suis pas en train de me planter parce que les PA, ça disparaît comme...

L : oui. Ça te permet aussi d'économiser des PA de regarder les solutions ?

Z : Oui ! Et par contre ce que je ne fais pas...

L : Pour l'illustration aussi ou pas ?

Z : En fait ça dépend s'il y a une illustration avec... Ben avec Armin ou un garçon que j'aime bien dans l'épisode, ben je regarde forcément, parce que... parce que je préfère savoir pour pas rater l'illustration, mais sinon. Non, je fais pas trop attention. Oh ! Par contre, quelque chose qui m'a très très... Qui m'a vraiment dégoûté, c'est fin de l'épisode 15, fallait choisir entre la tenue euh... et le t-shirt du rendez-vous Lysandre et celui d'Armin. Et... Je m'étais pas douté qu'il fallait... Que c'était le garçon avec le LOM. Enfin je m'étais pas rappelé que c'était avec le LOM le plus haut avec qui on aurait le rendez-vous.

L : D'accord.

Z : Et du coup j'ai pris celui d'Armin

L : Et t'as eu Lysandre ?

Z : Non justement ! « Oh quel dommage, tu as raté ton rendez-vous ! »

L : mais pourquoi ?

Z : En fait, y'a... On a la possibilité d'avoir qu'un seul rendez-vous avec une seule personne. Ben celle avec le LOM le plus haut et pour ça il faut choisir la bonne tenue.

L : D'accord.

Z : Et le problème c'est que j'ai... enfin, techniquement, j'ai pas choisi la bonne tenue.

L : Ah bon ?

Z : Ben j'i choisi celle d'Armin alors que le rendez-vous que j'étais censée faire c'était avec Lysandre.

L : Ah d'accord ! Donc tu aurai voulu les deux avec Armin.

Z : Voilà ! J'aurai même préféré faire de Lysandre avant le rendez-vous avec Armin, mais bon...

L : C'était pas possible non plus ! Tu t'es raté ! Euh, donc... Bon comment u gères tes PA on en a discuté, du coup ça t'arrive d'acheter des PA ou pas ?

Z : Oui ! Mais ma mère ne le sait pas.

L : D'accord !

Z : C'est par téléphone dans... En fait la première fois que j'ai acheté quelque chose sur un jeu en ligne, c'était sur Equideow.

L : Ah je connais pas. C'est un truc de cheval ?

Z : Ouais c'est ça. Ah non... Non c'était sur Equideow, je crois que c'était des pièces d'Or ou un truc comme ça.

L : Fin de la monnaie...(rires) comme d'hab !

Z : Et en fait ma mère l'avait vu. Et j'ai réussi à lui faire une entourloupe en lui faisant croire que ça durait que trois jours... Du coup j'ai été privée d'Equideow que trois jours... Le temps que ça se... Mais heureusement j'ai pu les utiliser après. Et après... à part Amour Sucré j'ai acheté donc que cette fois... Et une fois pour ma sœur... Je crois qu'elle joue à Fermarama, et après j'ai mis la pièce dans le sac de Maman parce que c'était toujours par le téléphone.

L : D'accord.

Z : Et voilà, pas de mal cette fois.

L : Oui ! C'est un cadeau, c'est pas pareil.

L : Par le téléphone c'est à dire ?

L : Par le téléphone c'est à dire ?

Z : En fait, je sais pas trop comment ça marche, mais on envoie un message... Non attends. On va dans la banque, on dit « oui je veux un code », il te donne le code, tu l'envoies à un numéro et tu attends un peu et c'est crédité. Et après t'as soit 100 \$, soit 100 PA. Ça fait 3 €, et ça c'est la méthode par SMS après, t'as le téléphone en appelant, mais j'ai jamais essayé. En fait j'ai essayé que par SMS et sinon... T'as vraiment le gros truc à 99 €, la carte bancaire et tout... Je pense pas que je resterai en vie très très longtemps si je faisais ça ! (rires)

L : Là c'est un peu plus abusé quand même. D'accord OK. Sinon tu avais des PA peut-être dans les mangas aussi ?

Z : Ah oui : Oui, oui.

L : D'accord.

Z : Les... J'avais complètement zappé. Mais oui dans les mangas il y a des vêtements et des PA.

L : Ah il y a des vêtements aussi ?

Z : Oui. ben le petit maillot de bain jaune c'est ça. Après t'as des tonges... T'as une tenue de plongée que je trouve totalement trop près du corps que je ne mets jamais.

L : D'accord OK.

Z : mais ben je l'ai comme ça... Après euh... Une robe verte, avec des bijoux qui sont absolument totalement décalés de la main.

L : Ah ! Oui y'a des trucs comme ça... Moi aussi j'avais une robe qui se décale et qui sort d'une veste, j'étais dégoûtée.

Z : Et... euh... Oui... Ah oui ! t'as une petite robe comme ça que j'aime beaucoup, mais que je mets trop. Du coup j'évite. Des chaussures par contre que je mets tout le temps. Des chaussures en osier. Comme ça, compensées. Mais je pourrai les montrer après si on monte ! Et euh...

L : On prendra le temps.

Z : Un petit sac, et une casquette beaucoup trop haute sur la tête. Donc je la mets jamais parce qu'on a l'impression que c'est une casquette pour enfants.

L : Oui d'accord.

Z : Et des lunettes de soleil que je mets ça par contre.

L : Oui ! Elles étaient avec le maillot de bain la dernière fois. Et tu fais les mini-jeux ? Tous les jours ?

Z : Ah ! ben en fait avant que j'ai mon ordinateur, j'y allais... J'y allais pas vraiment. Enfin, j'allais sur Amour Sucré quand je pouvais. Mais maintenant j'y vais tous les jours, donc du coup je fais la fleur tous les jours, et je suis dans le club de jardinage du coup je fais les petits insectes tous les jours. J'ai essayé la bataille de polochons. J'ai pas vraiment compris le principe... Du coup j'ai complètement oublié de continuer à y jouer.

L : Pour gagner il faut vraiment y aller à fond de ce que m'ont expliqué... Juste une Sucrette qui a fait ça pendant une semaine, mais elle me disait qu'elle était tout le temps... Elle avait pas cours, donc pendant toute la semaine, elle regardais des films et elle envoyait en même temps. Mais vraiment tout le temps, tout le temps des défis.

Z : Ah ouais...

L : Je pense que moi je pourrais jamais le faire.

Z : J'ai essayé, mais...

L : Si t'as cours en fait, c'est pas possible !

Z : j'ai essayé de spammer un peu, mais le problème, ce qui te freine, c'est que tu ne peux le faire que toutes les 3 secondes.

L : Elle disait qu'elle se mettait devant un film, elle attendait, elle remettait...

Z : Clic clic clic.

L : Et au bout d'un moment les combinaisons, c'est mignon, mais...

Z : En fait la base je savais même pas qu'il fallait donner suite au match (rires). Et puis un moment je regarde un peu pour voir et là « Voir le combat ». Du coup c'est mignon elles se sautent dessus ! Je l'ai vu une fois. Et j'ai perdu.

L : T'es pas obligée de les regarde je crois pour avoir les points. Du coup j'y répond, généralement le mardi en fin de semaine. Mais je mets toujours la même chose... C'est vraiment histoire de faire plaisir aux joueuses... Et du coup je bousille peut-être tout le classement, mais c'est pas grave ! Sinon... Revenons aux garçons. Pourquoi Armin ?

Z : Armin, ben parce qu'en fait il est geek et il est trop mignon !

L : D'accord.

Z : Par contre ses habits c'est vraiment une horreur ! Voilà.

L : Ah oui ?

Z : je supporte pas comment il s'habille alors que les tenues qu'on nous propose elles sont vraiment trop belles. La petite tunique j'aime... D'ailleurs c'est elle qui m'a fait louper le rendez-vous avec Armin... Euh le t-shirt Team Armin aussi il est trop mignon. Et ben le truc... Les oreilles de chat...

L : Les tenues de la Sucrerie qui sont liées à Armin sont biens ?

Z : Ah oui c'est trop mignon. Après Alexis c'est un petit problème parce que aux dernières nouvelles je suis pas un garçon et que lui il est plus garçon... Oh. J'espère que je t'ai pas spoilé !

L : Non, t'inquiète pas j'ai fini les épisodes moi !

Z : Ouf !!

L : Justement j'ai bien fait attention à tout finir avant d'aller voir les joueuses, comme ça j'ai pas de spoil ! Donc tu peux y aller.

Z : Et.. Euh. Ben. Castiel c'était bien... c'est mignon les premiers épisodes... Mais après ben... y'a eu plus intéressant. Euh Lysandre, ben c'est too much. Kentin... Il est plutôt... À ce que j'en suis il est plutôt désagréable.

L : Ben en même temps si tu l'as martyrisé aussi ! (rires)

Z : Et... après y'a qui d'autre ?

L : Il se la pète un peu quand il rentre même quand il t'aime bien d'façon.

Z : Oui j'ai vu ça sur les let's play. Après y'a Victor aussi, mais ça c'est juste sur le manga Amour Sucré. Donc voilà... Ah oui y'a Dake aussi.

L : AH, mais oui. tout le monde « oublie tout le temps le pauvre.

Z : Et voilà quoi, il revient jamais... Non, mais c'est vrai ! Il est revenu que pendant l'été pour smacker.

L : Il fait un passage rapide je sais plus quel épisode.

Z : Ah c'est parce que c'est le neveu de Boris... OH ! Le prof de sport !!! Mon dieu. (rires)

L : Il est marrant !

Z : C'est... le pire prof de sport qu'on puisse avoir, mais il doit être plutôt sympa. Après y'a qui d'autre ? Je crois que c'est bon...

L : Nathaniel...

Z : AH ! Oui, Nathaniel.

L : Mais je crois que tu l'aimes moyen... Pour l'avoir oublié !

Z : Ah non, euh... Je... Je sais pas trop quoi en penser. Je l'aime pas trop.

L : Sur ton carnet c'était... « je le supporte pas ». (rires)

Z : En fait ça a changé dans le dernier truc que j'ai fait.

L : Les épisodes de Debrah ?

Z : ah ouais... Pfff Debrah. En fait au début, je regardais sur les forums et je lisais « quelle peste cette Debrah », « ah, mais elle m'énerve Debrah »... Puis tu sais dans le tout premier épisode... Ben ça va, elle a l'air sympa et tout.

L : Ouais.. Moi aussi je comprenais pas.

Z : Et je me disais, pourquoi elles la trouve aussi méchante ? Sans doute elle est avec un garçon et elles la supportent pas. Maintenant je comprends. Et j'ai vu qu'elle va nous faire accuser pour un seau d'eau ou un truc comme ça.

L : Oui.

Z : Et c'est... Sur la tête d'Ambre, ce qui... Au pire je veux bien prendre la responsabilité du seau sur la tête d'Ambre, ça me dérange pas du tout (rires). Mais... Ah oui Nathaniel. Hum... Ben voilà. C'est pas mon préféré.

L : Mais tu le supportes plus que quand tu m'avais écrit ?

Z : Oui !

L : C'était y'a pas si longtemps.

Z : mais ça change ! Voilà, quoi. C'est Nathaniel.

L : D'accord.

Z : En fait, le mot qui me vient à l'esprit, mais que j'ose pas dire depuis tout à l'heure... C'est insipide.

L : Ah ! OK ! Oui je vois...

Z : y'a plein de filles qui sont fans de Nathaniel, mais je trouve qu'il n'a pas tellement de personnalité... Enfin quand on voit son profil, il aime les films policiers... Quoi ? Donc déjà il aimerait pas les jeux vidéo.. Notamment un jeu auquel je joue, mais on pourra en parler plus tard.

L : Oui, il faudra que tu m'en parles.

Z : Et sinon, ben voilà il m'intéresse pas plus que ça.

L : OK. Et sinon, quels autres personnages chez les filles, les parents, les profs ?

Z : les parents je suis pas encore assez avancée pour les avoir vu. À part le père de Nathaniel déjà je trouve...

L : Tu l'as vu ?

Z : Non, mais je suis déjà au point où on sait que c'est son père.

L : Ah oui, on a vu les traces.

Z : Du coup t'es cachée dans les vestiaires, et tu vois ça... Oups. Du coup comme parent je connais que lui, et c'est pas vraiment la meilleure personne qu'on puisse avoir. Après la directrice elle est plutôt rigolote quand elle change de personnalité. Le chien de la directrice on va pas plus en parler... (rires).

L : C'est fini ça !

Z : Et qui il y a d'autre ? Hum, Iris... Elle a l'air plutôt sympa. Mais elle est pas amoureuse de...? D'Alexis ou un truc comme ça ?

L : Non, c'est Violette.

Z : Ah oui ! Violette !

L : Je connais par cœur le jeu maintenant...

Z : Hum... Ah oui ! Rosalya !

L : oui ?

Z : Euh, Rosalya, c'est dommage qu'elle soit pas dans les derniers épisodes, par contre je l'aime beaucoup elle est super sympa. J'aime bien quand on peut avoir ses habits. Bon. J'arrive jamais à les accorder... La chemise elle est bien, mais elle marche que avec la tenue d'ensemble... Et j'ai pas envie de mettre la tenue comme ça, tout ensemble. Après sa petite jupe elle est sympa, mais le problème, c'est que... Les habits passent à travers...

L : les autres vêtements ?

Z : Oui... Et c'est pour ça que je la mets jamais. Et après t'as qui ? Y'a personne d'autre je crois ?

L : Dans les filles, il y a Kim, Mélody, Capucine...

Z : Ah, mais oui ! On les voit tellement pas...

L : Oui... Pour la pyjama party et après...

Z : Ah ben j'étais contente de voir que j'avais eu les seuls... Les chaussons les plus rares ! Ils sont trop mignons.

L : Oh ? C'est la fée qui les donne ?

Z : Hum... Ah oui c'est ça ! Je me rappelais plus si c'était avec la tenue de pyjama ou... oui la fée, c'est ça.

L : et tu les as eu du premier coup ?

Z : oui ! Par contre y'a une tenue que j'ai complètement ratée que j'aurais aimé avoir... Fin... Un objet distribué par la fée, c'était l'épisode 15. Je suis allée traîner un peu sur les topics sur ce qu'offre la fée. Une petite robe vintage et l'appareil photo. C'est tellement beau ! C'est vraiment trop joli la petite robe des années 70 trop jolie, que j'ai lamentablement raté et je ne sais absolument pas comment la refaire. Et les replays... Et alors le pire. Le pire qui me soit arrivé pour les replay c'est... C'est de refaire l'épisode du chien. (rires)

L : Pourquoi t'as fait ça ?

Z : Mais j'ai même pas fait exprès ! Je devais être à l'épisode 15 et j'étais là « tiens les replay c'est quoi ? » « oh, on peut voir à quoi ça ressemble... » « Pourquoi je... Pourquoi je peux pas revenir ? »

L : Et là tu t'es retrouvée dans le replay du chien.

Z : Avec tous mes PA parce que tu sais c'était le replay avec tous les PA, c'était replay libre donc...

L : Oui.

Z : Ooooh. Le traumatisme, l'horreur. Double.

L : Du coup t'es obligée de redépenser tous tes PA pour chercher le chien.

Z : Ah, mais ce chien c'est...

L : D'accord tout s'explique. Tout le monde a été traumatisé par ce chien. Même une étudiante à moi qui joue à Amour Sucré... M'a parlé du chien pendant une demi-heure l'autre jour. « Mais Madame, pourquoi ils ont mis ce chien dans le jeu ? Vous leur avez demandé pourquoi ils ont mis le chien??? » Oui, je t'expliquerai Cassandra... (rires). Sinon ! est-ce qu'il y a des personnages que tu n'aimes pas ?

Z : Ben Debrah...

L : Ah ben oui et t'es en plein dedans.

Z : Ambre... Les copines d'Ambre, même si je pense qu'elles sont sous l'influence, un peu. Hum... Après... Non y'a que Debrah. Puis ben Nathaniel que j'apprécie pas trop... Hum, après en fait je sais pas, je crois que je suis en train de... Avant j'étais à fond sur Castiel et... ça devient l'inverse. Maintenant que j'ai jeté mon dévolu sur Armin.

L : Mais c'est pour ça..

Z : mais vraiment en fait. Castiel j'avais la petite photo et tout d'un épisode sur la commode. Du coup maintenant j'ai mis le petit nounours de Ken trop mignon ; même si ben Ken il a pas l'air de trop m'apprécier... (rire)

L : Je crois qu'il y a moyen dans les épisodes suivant de gagner pas mal de LOM avec lui en mettant le nounours sur la commode justement.

Z : Ah oui ?

L : Oui, laisse-le et tu devrais regagner des points.

Z : C'est toujours mieux que le... Que l'éléphant moche.

L : Oh l'éléphant !! (rires)

Z : C'est... je pense qu'ils auraient pu faire mieux peut-être.

L : pour le début, je sais pas...

Z : En même temps elles se doutaient peut-être pas que c'était... Que ça allait faire un bond. Mais en fait, elles ont, y'a eu Ma Bimbo et après Amour Sucré c'est ça ?

L : c'est ça.

Z : Ah et y'a Eldarya aussi.

L : Et il y a Eldarya depuis pas longtemps.

Z : Ah ben moi j'ai recommencé mon... J'ai recommencé à y jouer depuis trois jours.

L : Ah ui, tu m'avais dit que tu n'y jouais pas oui.

Z : J'ai vraiment plus joué en fait. Le système m'a paru un peu trop compliqué.

L : Hum, le système de Manaa ou des quêtes et tout ?

Z : Euh, le manaa, et en plus l'animal dont il faut s'occuper qui te coûte la peau des... à nourrir.

L : Oui, ça dépend l'animal que tu choisis, mais les plus baux sont très chers à nourrir en effet.

Z : Et le mien il est retourné dans son œuf...

L : Ah oui là ça coûte cher.

Z : C'est 300 ?

L : Oui 300 manaa pour le faire éclore à nouveau.

Z : Et en plus il faut acheter sa nourriture, donc... T'as même pas le temps...

L : Oui. Il faut réussir à calculer pour bien gérer.

Z : C'est vraiment... C'est un peu compliqué. Et le pire c'est que... Ma garde. Tu sais t'as les trois gardes ?

L : Oui.

Z : elle est complètement pourrie.

L : C'est la quelle ?

Z : C'est rouge... Attends t'as obsidienne, Absynthe, et Ombre... Ouais c'est Obsidienne.

L : la garde de Valkyon.

Z : En fait, je me rappelle même plus comment... Comment on va dans les guides.

L : Il y a un test, un test à passer dans les épisodes et on est dispatchées dans les gardes.

Z : la garde Ombre c'était la plus populaire. Du coup voilà, moi comme j'aime pas faire comme tout le monde... J'ai voulu prendre autre chose... Puis la garde Absynthe, elle m'intéresse pas trop. Du coup au final ben je me retrouve dans la garde la plus nulle.

L : J'ai pas eu trop le choix en fait. J'avais répondu au questionnaire, on m'a dit « dans quelle garde veux-tu être » j'avais dit, je crois que j'avais dit celle de Valkyon aussi. Et puis je me suis retrouvée dans une autre. C'était bien la peine de me demander ! (rires)

Z : Ah c'est... Ouais c'est pas... C'est pas très pratique, mais par contre, je me suis dit « attends je suis arrivée au début, je pourrai être une joueuse renommée » (rires). Et en fait je suis à l'épisode 5, je crois.

L : D'accord

Z : et calme, je peux peut-être reprendre le train en marche. Mais sans... le problème c'est que j'ai plus mon familier. Et que... Du coup...

L : Tu ne peux pas faire les quêtes.

Z : je peux pas ! Et c'est un cercle vicieux. Si je dépense des manaa pour faire mon animal, il faut que je dépense des manaa pour le nourrir, pour qu'il me donne des manaa... Pour que je puisse lui acheter des trucs... Du coup je vais attendre peut-être...

L : Peut-être avoir pas mal de manaa d'rab pour commencer à repartir dans le système ?

Z : ce serait bien ! Mais... ah, un truc je suis contente aussi c'est... Quand ma garde a gagné le petit paillon bleu, je sais pas si tu vois ?

L : Oui.

Z : Il est trop beau, je l'ai mis. Et je me suis dit « quand je serai une joueuse renommée » (rires) ça fera trop bien de ressortir un truc ancien.

L : Dans 10 ans ! Haha

Z : Ah, mais en plus c'est sûr que ce sera encore là dans 10 ans...

L : ptet pas dans 10 ans, mais au moins dans 5 ans ?

Z : En tous cas Amour Sucré, elles ont un bon avis.

L : Et ils ont pris un bon rythme. Tu joues depuis quand déjà ?

Z : j'ai regardé mon profil, 2014 ! Deux ans !

L : Tu vois ça va vite. Très vite !

Z : purée.

L : Alors... Ton avatar... On va pas trop revenir... Tu le changes souvent ?

Z : Avant non.

L : En fait t'essayes de le changer souvent, mais ça marche pas ! (rires)

Z : Du coup c'est très subtil ! J'ai des périodes où là en ce moment c'est...

L : Attends j'ai plus de batterie.

Z : Et euh... Ouais j'essaye de... D'un peu changer et au final je suis toujours pas restée dans le même thème... Et voilà.

L : OK, ça recharge. Je prévois TOUT. OK, donc tu essayes de changer ?

Z : Mais ça reste toujours dans le même style. Et en fait j'ai enlevé le truc de plage, parce qu'il y a pas longtemps il s'est mis à pleuvoir... (rires)

L : Ah, tu t'es dit il fait moche !

[pause chargeur]

L : Alors ensuite. Pour toi une bonne session de jeu passée dans Amour Sucré ce serait quoi ?

Z : Hum, un moment avec beaucoup de discussions.

L : C'est à dire ?

Z : En fait, généralement on marche, enfin... La plupart du temps passé dans Amour Sucré, c'est on marche beaucoup, pour trouver... chercher les objets, etc. Et quand on tombe sur une discussion, c'est un peu comme la cerise sur le gâteau, enfin ! (...)

L : D'accord.

Z : Quand on peut améliorer le LOM aussi. Ou même quand on arrive à, à finir un épisode, le meilleur moment de l'épisode c'est quand on le fini.

L : D'accord ! Avec l'illustration ?

Z : Avec l'illustration c'est trop bien. Le mieux je crois c'est quand on a les illustrations avec le personnage qu'on aime bien.

L : Ouais, forcément.

Z : D'ailleurs, j'ai lu deux trois trucs à ce propos, le travail que ça doit être pour faire les illustrations... Avec les cheveux...

L : Ah les cheveux et les yeux !

Z : Ouais.

L : Oui, c'est pour ça qu'ils ont arrêté de le faire dans Eldarya ! Mais je comprends aussi... C'est... Du coup ils ont commencé par Amour Sucré... C'est vrai que c'est bien car on a vraiment l'avatar. Mais c'est du travail. OK. Et tu passes du temps sur le forum ? Tu me disais plus que tes copines.

Z : Oui ! Les fanfictions... Après un peu l'aide aussi.

L : Pour répondre ?

Z : Non, pour les solutions !

L : Ah d'accord !

Z : Vu que je stresse de pas faire les trucs. Et savoir ce qui va se passer... Ils spoilent pas, mais il disent à peu près. Du coup j'aime bien voir un peu le plan. C'est bien. Hum... Après... À une époque je passais du temps sur... « Montrez-nous votre Sucrette ». Mais j'ai complètement galéré à mettre une photo bien. Du coup en fait, ça m'a... ça « ma lassé au bout de 3 ou 4 fois, donc j'ai arrêté. Et sinon après le forum...

L : Pas La Cafet » ?

Z : Ah non...

L : Les avis sur les épisodes ? Enfin, y'a des spoils...

Z : En fait les avis sur les épisodes. C'est pas trop sympa, mais je trouve pas ça très intéressant. En fait j'aime bien donner mon avis une fois l'épisode fini, mais regarder avant... En plus ça risque vraiment de spoiler.

[La petite sœur de Zélie entre dans la pièce. Pause présentations]

L : Donc, oui les avis avant les épisodes c'est pas intéressant.

Z : Oui ! La seule fois où j'allais y aller c'était à propos de la peste Debrah...

L : Ah oui.

Z : Des fois j'ai peur daller sur la page d'accueil, une fois j'ai lu... « Arriverez vous à avoir le rendez-vous avec le garçon de vos rêves ? » et j'étais là : « ah c'est dans cet épisode... j'y suis pas ». C'est plutôt frustrant du coup j'évite.

L : ça marche ! Sinon, toujours sur le forum ? Pas de dessins, concours ?

Z : Des concours ?

L : Ben parfois ils font des concours. La boutique de Noël par exemple.

Z : Ah oui ! En fait ça m'intéresse, mais... Les euh... Les personnes qui font ça. Déjà elles ont un niveau professionnel que je n'ai pas. Et euh... En fait... Ben il faut savoir maîtriser l'ordi, et moi je ne dessine que avec mon crayon, déjà pour colorer j'ai du mal... Alors... Je peux pas faire bien !

L : Sinon, tes amies... En jeu à part tes copines tu avais d'autres amies ?

Z : Hum... Je parle avec plusieurs. D'ailleurs je suis tombée sur.. Je parle avec une fille en ce moment. J'ai ouvert la conversation sur Black Butler, parce qu'elle avait Black Butler sur son profil. Une autre fille qui aimait bien 2 - 3 trucs, comme Edgar Poe etc. Elle aimait bien les poésie, et comme j'aime bien... Ah et elle avait dit qu'elle aimait bien le fromage sur sa page, du coup j'ai fait « Salut entre fans de fromage !! » (rires). Du coup voilà... On a commencé à parler sur ça. Donc ben... La fille qui fait des fanfictions aussi donc... Qui se lance dans la parfumerie.

L : Oui.

Z : Donc je connais pas leurs prénoms.

L : Oui c'est juste Internet.

Z : Oui, et je cherche pas tellement à connaître leurs prénoms.

L : Juste pour discuter ?

Z : C'est ça ! En fait je préfère même garder l'anonymat, on se dit juste nos âges, comme ça on parle un peu du lycée etc. Je leur demande des conseils ! (rires)

L : Pour l'orientation ?

Z : Et sinon... C'est... Amies... Et connaissances.

L : D'accord OK. Du coup les conseils c'est que l'orientation ou autrement ?

Z : Ben je sais pas trop... ça dépend. Par exemple avec cette fille qui va dans un lycée privé... Elle m'a fait peur ! Elle m'a dit que dans le collège public à côté de chez elle y'avait des affaires de drogue et tout... J'étais « AH ». Et après non j'appréhende pas... Pourquoi ? Haha. Voilà, sinon après, on parle un peu des différents BACs, mais... ça...

L : Tu sais déjà lequel tu veux faire ! C'est réglé ça !

Z : oui.

L : Sinon... hum. Est-ce que tu as des produits... Donc tu as les mangas ?

Z : Oui.

L : Tu as que ça ? Pas de posters ou...?

Z : non, les figurines en fait c'est un peu trop cher pour moi. Par contre les mangas je les ai... Je les ai tous. C'est plutôt sympa à lire.

L : Oui ça t'a plu ?

Z : C'est vraiment pas mal. Après je crois que dans un des derniers il y a un poster. Mais j'ai eu trop peur de l'abîmer pour le mettre sur mon mur. D'ailleurs il y a trop de posters dans ma chambre et ma mère trouve ça oppressant. Donc si j'en rajoute... (rires). D'ailleurs y'a une zone dans ma chambre qui est une zone à bazar.

L : Oui je me souviens de la zone à bazar.

Z : Et sinon... En fait je suis pas... Figurines. J'aime bien, mais... Dès que j'ai de l'argent j'achète les mangas.

L : Oui tu préfères acheter tes séries.

Z : Oui.

L : OK. Ah je t'ai pas demandé. Tes sœurs. Je ne pense pas que la plus petite joue à Amour Sucré. Mais la plus grande quel âge elle a ?

Z : Euh, elle est en 6e elle a 9 ans. Et elle joue à Amour Sucré.

L : Vous jouez ensemble des fois ou pas ?

Z : je l'ai en amie...

L : Vous échangez ?

Z : Pas du tout. Déjà à la base Amour Sucré c'était LE jeu que j'avais trouvé toute seule ! Et qu'elle m'a piqué. (Rires) En fait elle m'a vu jouer, et du coup elle s'est crée un compte... Et je sais pas... C'est des trucs entre sœurs, c'est se chamailler pour rien.

L : Ah ça j'en sais rien, je suis fille unique.

Z : Ben j'aimerais bien être fille unique...

L : J'avoue c'est pas mal. Tout le monde me dit ça...

Z : Ah, j'ai été fille unique pendant deux ans. Et c'était bien je crois. D'ailleurs quand ma mère m'a appris que j'allais avoir une petite sœur, c'est un des mes premiers souvenirs. En fait j'ai eu un raisonnement bizarre. Je sais pas comment j'ai réussi à en déduire qu'elle serait plus grande que moi et que je serai la plus petite. Et du coup j'étais pas contente ! Même moi je comprends pas comment j'ai pu réussir à trouver ça.

L : On s'imagine des trucs...

Z : Du coup je suis contente car j'ai une vraie petite sœur à martyriser.

L : Deux même.

Z : Oh non l'autre...

L : Elle est trop jeune encore pour la martyriser ? Tu lui laisses du temps ?

Z : Oui ! J'ai appris y'a pas longtemps... Quand j'avais à peu près 8 ans, à chaque fois que je croisais ma sœur dans les couloirs je lui donnais un petit coup.

L : Ah ouais. Gratuitement.

Z : Totalement !

L : C'est les sœurs ! Alors... Eldarya... Jeux vidéo. Ah tu me disais qu'il y avait un jeu dont tu devais me parler.

Z : Ah oui un jeu que j'aime vraiment beaucoup c'est Yandere Simulator.

L : Oh c'est vrai ! Tu joues à ça ? Excellent !! C'est trop drôle ce truc !

Z : Ah !! Oui !! Y'a pas longtemps j'étais dessus. Je me suis amusée à massacrer tous les étudiants quand ils rentraient dans l'établissement.

L : Ah ça défoule.

Z : Ah ça défoule bien ! y'a des milliards de possibilités et le principe... Ben c'est pas vraiment un jeu... C'est même pas en fait une démo. À la base..

L : C'est une bêta non ?

Z : C'est un debug. Y'a plein de bugs, mais c'est marrant parce que c'est plutôt bien fait. Par contre on ne peut pas gagner. Donc dès qu'on pourra gagner je pense qu'il rajoutera pas ça dans une maj, ça sera la dernière version. Il est prévu pour 2019.

L : D'accord OK. J'ai pas testé, j'ai vu plein de vidéos, car mes étudiants m'en ont parlé. Ils m'ont demandé « Madame, vous jouez à ça ? » Euuuh, pourquoi cette question ?

Z : C'est vraiment trop bien. Mais personne que je connais n'y joue ! Même Fiona qui pourtant est à fond sur les jeux vidéo.

L : Mais je savais pas que du coup on pouvait y jouer en France.

Z : C'est en anglais, mais y'a pas tellement.

L : Non, y'a pas beaucoup de dialogues j'ai cru comprendre.

Z : À part les cris d'agonie non, ça va. Mais c'est trop bien... La dernière mise à jour, t'avais un robot aspirateur pour nettoyer le sang et que personne ne s'en rende compte... En fait j'ai découvert une bonne méthode, c'est massacrer tout le monde et que personne n'ai le temps de s'enfuir. Le problème ce sont les profs qui sont expertes en arts martiaux.

L : Ah oui j'ai vu la prof qui te met par terre. C'est impossible de les tuer du coup.

Z : C'est impossible ! Sauf sur les mods...

L : Oui.

Z : Fin c'est des rayons, tu peux même tuer Senpai donc c'est n'importe quoi, c'est juste pour s'amuser. En fait c'est bien comme jeu, mais ça va vraiment devenir difficile... J'ai gardé la toute

première version que j'ai téléchargé, pour pouvoir y jouer quand ce sera devenu trop dur. Genre avant y'avait l'incinérateur côté porte du lycée, donc tu pouvais tuer quelqu'un discrètement et le mettre. Mais maintenant, il est loin, déjà. En plus il y a des racailles à côté avec des battes. Ils traînent tout le temps.. C'est vraiment... Ils ont des pieds de biche ou un truc. Et si tu veux quand tu arrives avec eux avec le cadavre dans les bras...

L : Tu peux pas les tuer avant ?

Z : On peut pas les tuer ! Déjà quand tu arrives avec l'arme, ils se mettent tous comme ça, en défensive. Donc déjà impossible de faire quelque chose.. Si tu essayes, ou alors que tu arrives avec un cadavre, ils te mettent dans le coma, et tu perds le jeu. Parce que tu pourras jamais revoir Senpai...

L : Oh non. Trop triste.

Z : Haha trop triste, en même temps on tue des gens.

L : Oui, oh ! On en parlait avec des étudiants choqués par Yandere Simulator... « Vous savez GTA c'est un peu la même chose », et ils adorent GTA... Je vois pas.

Z : Ah oui, le seul problème pour les jeux vidéo que j'ai. Ma mère ne veut pas de console dans le salon.

L : D'accord.

Z : Parce qu'en fait, vu que la maison est pas très grande, elle travaille ici... Donc elle veut pas être dérangée.

L : Ben ouais...

Z : mais le problème c'est que quand j'entends tout le monde qui parle des derniers jeux sur la XboX et tout... Mais euuh pourquoi vous parlez de ça ?

L : Et pour l'ordi il en faut un puissant... Parfois il vaut mieux la console. Sinon, donc toi tu aimes beaucoup les mangas, la culture japonaise aussi ?

Z : Oh oui ! Vraiment déjà toute la nourriture japonaise je suis fan.

L : La nourriture ?

Z : Ah la nourriture japonaise c'est trop bon.

L : Ah oui tu m'avais dit les ramens.

Z : Et après les friandises...

L : Ou tu trouves ça ?

Z : En fait je les achète... Avec Fiona et Anastasia, des fois, enfin, souvent. On fait des sorties dans un resto japonais. Mais ils vendent pas de ramens, car c'est un buffet. Bon voilà. En fait moi je les achète au supermarché...

L : Dans le paquet noir là ?

Z : Ouais ! (rires)

L : On achète les même !

Z : C'est Tanoshii je crois. Mais en fait ma mère aime pas trop que je dépense de l'argent dans la nourriture... Mais elle veut pas m'acheter vraiment. Mais vu que je suis la seule à en manger, déjà elle aime moins. Et des trucs sophistiqués comme les udons. Ben... C'est difficile à faire.

L : Ce qu'on trouve pas chez nous..

Z : Et ma mère aime pas trop la nourriture asiatique donc..

L : D'accord. Quand tu seras en colloc tu pourras manger tant de ramens que tu veux !

Z : Ah ce sera trop bien.

L : Tu as déjà essayé de cuisiner toi-même ?

Z : les sushis c'est ma belle-mère qui en fait. Et les ramens c'est moi. Vu que généralement je mange ça... Euh... En fait c'est, ma mère n'aime pas. mais ça l'arrange bien quand il y a rien à manger.

L : Ah oui c'est facile à faire.

Z : C'est vraiment bien. Et après le Japon, la culture japonaise... C'est trop beau le Japon ! (rires)

L : Tu as déjà été à Japan Expo Sud toi ou pas ?

Z : Non, à la base je savais pas qu'il y avait ça. Moi ce que j'aurai voulu faire, c'est la Japan Expo de Paris. Avec les youtubeurs aussi... C'est vraiment trop bien. D'ailleurs aucun rapport avec le Japon

certaines chaînes Youtube mais bon... (rires) Et euh, y'a plein de choses et tout, mais le problème, c'est déjà Paris c'est loin. Et en plus, y'a... C'est plutôt cher. Mais je savais pas qu'il y avait la Japan Expo Sud.

L : Ben la prochaine !

Z : Oui, avec Alice on a prévu d'y aller ensemble l'année prochaine. Elle est fan des vocaloïds aussi. Elle m'a fait découvrir et j'accroche pas mal. Elle est fan des deux jaunes.

L : Euh là je t'avoue qu'à part Miku je les connais pas. Mais il faut que je regarde ça.

Z : Ben c'est... C'est sympa, mais ce qui m'a halluciné, c'est que les vocaloïds donnent des concerts.

L : Oui, j'avais halluciné aussi.

Z : j'irai pas à un concert de vocaloïd perso.

L : On a aussi tellement l'habitude de voir du live avec des gens qui font le show... Est-ce que c'est comme si on regardait un écran ? Je sais pas, si ça se trouve c'est bien.

Z : Hum...

L : Du coup tu connais aussi d'autres groupes ? Des groupes du Japon ou ?

Z : Pas du tout. La J-pop je n'écoute pas de J-pop ! Vraiment en fait j'écoute pas beaucoup de musique. Sauf de la musique Celtique.

L : Rien à voir. (rires)

Z : Et... Parce qu'en fait, j'aime beaucoup le Japon, mais aussi tout ce qui est Irlande, aucun rapport. L'Angleterre aussi.

L : Tu y a été ?

Z : Oui à Manchester, c'était vraiment bien. Avec une autre amie, qui a sa sœur qui est là-bas.

L : Ah oui... Je vois.

Z : Et après... Oui les musiques celtiques et... euh, vraiment à part deux trois chanteurs américains... Non.

L : Tu écoutes des musiques de jeu vidéo ou pas ?

Z : Euh... Ben en fait c'est très très rare, mais des fois j'écoute les musiques de Zelda.

L : Ben voilà !

Z : Elles sont belles.

L : Ah je me disais bien... Des musiques de jeu vidéo... Et sinon tu me disais tu joues à Zelda.

Z : Oui.

L : Ah Animal Crossing aussi j'ai cru comprendre que ça te plaisait bien.

Z : Oui, j'ai deux Animal Crossing.

L : Tu joues encore ?

Z : Ben en fait depuis que j'ai mon ordinateur, ma DS prend la poussière, alors qu'avant j'étais vraiment tout le temps dessus, et puis elle est vraiment en mauvais état. C'est la deuxième déjà, mais je pensais m'acheter la nouvelle 3DS. La 2DS c'était juste pour jouer aux jeux 3DS en attendant que la nouvelle 3DS sorte, et au final j'ai acheté l'ordi et je délaisse totalement la DS... Y'a le petit pad, qui est complètement... la petite enveloppe douce est complètement partie... Une fois j'ai fait tomber du vernis dessus... Du coup j'ai mis du dissolvant, c'est dégueu... C'est horrible (rires)

L : La pauvre ! Enfin je dis ça, mais ma console a bien vécu aussi...

Z : Mais elle me le rend bien.

L : Elles sont solides ces consoles.

Z : Oui ! Par contre une fois ma sœur a renversé, je sais pas du jus ou quoi... Et en fait, y'a des moments où elle se met comme si elle était en veille et du coup je suis obligée de taper dessus (rires). Mais c'est vraiment le système D.

L : Je vois souvent Animal Crossing chez les joueuses, en général c'est soit Animal Crossing soit Tomodachi life, mais pas les deux.

Z : Ben ouais... Tomodachi Life, le problème c'est que c'est bien, mais au bout d'un moment... T'as plus rien à faire.

L : Ah OK. Un peu comme Animal Crossing ou ça dure plus longtemps ?

Z : Animal Crossing dure plus longtemps, tu as les habitants des fois qui parlent donc tu essayes de nouer des liens, tu fais une belle maison. Alors que Tomodachi Life une fois que tu as tout les habits, les chapeaux... Ben t'es bloqué. Et Tomodachi Life c'est bien le temps en temps.

L : Tes copines jouent à Animal Crossing du coup aussi ?

Z : Oui !

L : Donc vous échangez, visitez ?

Z : C'est ça ! Et oui, on se visite, on se voit toutes les trois et on se connecte et tout...

L : Et Animal Crossing tu as le dernier Happy Home ?

Z : Oui

L : Et il est bien ?

Z : Il est bien quand on aime la déco.

L : D'accord OK.

Z : C'est que de la personnalisation.

L : D'accord, donc si on a aimé faire sa maison...

Z : En fait je « l'ai fini en deux jours... »

L : Ah ouais ! C'est hallucinant.

Z : En fait j'ai fait... Ben t'as plein de bâtiments à faire, genre l'hôpital, le café, en fait j'ai tout fini en deux jours.

L : Whao.

Z : En fait, j'ai pas fait tous les habitants. Mais tout ce qui était...

L : La base ?

Z : Ouais la base je l'ai fait en deux jours. Après le gros problème, c'est que tu as qu'une seule sauvegarde. Ça, ça m'a vraiment... Je me disais « bon j'ai fini le jeu, je vais en refaire plein d'autres », et non. Et ce qui est bien dans les autres Animal Crossing, tu peux faire plusieurs villageois, des garçons et tout... mais là...

L : J'ai toujours qu'un seul personnage au final... les autres ils végètent.

Z : Ils se réveillent toujours avec la coupe là... La coupe du sommeil absolu (rires)

L : Ah moi j'aime bien cette coupe, je la gardais à chaque fois sur mon petit perso. Et sur ton ordinateur, tu as Yandere Simulator, et d'autres jeux ?

Z : En fait, j'aime vraiment beaucoup Yandere Simulator, en ce moment je joue que à ça. Après j'ai une version de Minecraft sur ma clé USB, mais j'ai la flemme d'aller le chercher sur ma clé. Ça fait deux trois semaines que je me dis, je devrais l'installer.

L : Et ?

Z : C'est juste que ma clé USB est dans la trousse et la trousse est dans mon cartable qui est en bas. Et quand j'y pense, je suis en haut... (rires). Après des jeux en ligne... Y'a Amour Sucré et tout... Sinon, non, c'est...

L : Tu joue à d'autres jeux du style d'Amour Sucré ?

Z : Ah, ben en fait j'en connais pas tellement. Y'avait Léa Passion Online qui a fermé en 2011, ou 12. C'était trop bien comme jeu. C'était vraiment le tout premier jeu en ligne auquel j'ai joué. Le premier jeu c'était Pokémon sur la Game Boy, c'était vraiment trop bien je me mettais sous la couette et tout.

L : Ha ! Mais je faisais la même chose quand j'étais petite, à 10 ans de différence ! Avec d'autres pokémons

Z : Mais ouais c'était la console qui s'ouvrait comme ça, c'était trop bien. Et un truc dont je me rappelle c'était... La pellicule de chaleur qu'il fallait enlever à chaque fois sur l'écran. Et du coup oui, Léa Passion Online ça rendait pas assez donc... Mais tu pouvais être soit cheffe cuisinière, infirmière, plein de trucs, c'était bien. Et ils ont fait une journée... Une journée où tu sais tu as toujours des privilèges dans les jeux où c'est gratuit. Ils ont tout offert avant la fermeture.

L : Ah ils ont fait ça pour la fermeture ? Ils offrent tout pour la fermeture ?

Z : Oui !!

L : Comment frustrer tout le monde!

Z : Du coup après, le jour d'après je me suis connectée dans l'espoir que ce soit une blague. Puis non en fait.

L : Oh non....

Z : Et du coup ça m'a reconnecté. Il y avait une page : « Léa Passion Online a fermé, vous pouvez jouer à Equideow » et du coup je me suis mise à jouer à Equideow. Et puis en plus le cheval, j'étais vraiment une des filles... Dans la cour de récré, t'avais les filles fans des chevaux, et t'avais les autres. (rires) Elles étaient toutes à parler de chevaux. Et de Justin Bieber aussi.

L : Les chevaux ça va avec Justin Bieber ?

Z : Je sais pas, mais on parlait de ça ! Et vu que je n'écoutais pas Justin Bieber et que je n'aimais pas les chevaux, ben je parlais pas vraiment avec elles. Et euh... En fait je connais plein de trucs sur les chevaux sur Equideow maintenant. Mais je sais pas si ça compte.

L : J'ai une amie que je vais voir à Avignon, elle est fan de chevaux faut que je lui parle de ça.

Z : Ah ben justement ! Amour Sucré j'ai connu ça, c'était une pub qui est passée. Et du coup tu sais ça faisait euh... La première fois que j'ai vu j'ai pas trop fait gaffe, et c'est revenu, 2, 3, 4 fois...

L : Ah ouais... Ah ouais ça marche quand même leur truc.

Z : Du coup je me suis dit je vais y aller ! (rires)

L : Mince !

Z : Et j'ai commencé et en fait c'était pas mal. Et du coup, c'était bien, et en plus j'ai été entre temps, il avait... les filles qui y jouaient déjà donc... Qui euh, qui m'avaient dit : « vas-y joue ! Pourquoi tu t'inscris pas ? » et j'ai fini par m'inscrire voilà. Et ça me fait penser... Est-ce que c'est sur ce jeu ou un autre... Qu'ils mettent « comment avez vous connu Amour Sucré ? » quand tu t'inscris

L : Oh je sais plus, il y a tellement de jeux qui font ça... Et du coup, je pense qu'ils demandent sur Amour Sucré... Donc toi c'était une pub. OK. Tu as déjà rencontré euh... Attends... Donc, tu dessines, tu écris aussi ?

Z : Euh oui. Mais... C'est plutôt des trucs très très courts. Des moments en fait. C'est même pas des nouvelles, c'est pas des poèmes, mais c'est pas des nouvelles. J'écris des poèmes aussi.

L : Des moments...

Z : Oui. La dernière fois j'ai écrit un truc. La dernière, en gros c'est une fille qui sort un miroir de sa poche, qui se recoiffe et qui se regarde. Mais j'aime vraiment bien.

L : D'accord.

Z : J'aime écrire ça avec plein de détails et tout. Du coup c'est vrai.

L : C'est du naturalisme !

Z : Et aussi j'ai participé au prix de Charlie Hebdo aussi.

L : C'était quoi ?

Z : Euh, c'est... Ben c'est encore un... En fait il faut écrire une... Un texte de moins de.. ou maximum 4000 caractères sur un sujet qui était « Et si on remplaçait le BAC par... » et du coup, j'ai fait quelque chose. Je suis pas sûre d'avoir mes chances parce que j'ai écrit ça un samedi soir à 1 h du matin.

L : Après une rasade de Youtube...

Z : Oui ! Et, mais... voilà, en fait j'ai lu les autres trucs que les gens ont posté, et je sais pas...

L : Qui sait ! Après tout ! Et donc... Dessin, écriture, autre chose ? Musique ben celtique. Des sports ?

Z : Pas du tout ! Vraiment je suis pas sportive.

L : Je ne juge pas ! Ensuite, est-ce que tu as déjà rencontré des gens qui n'aiment pas Amour Sucré ?

Z : Non.

L : Oh, tu n'as jamais eu à te justifier d'y jouer ?

Z : Non, et même... je sais pas. Moi je suis là dessus ça fait... J'ai eu une période comme ça où je disais pas trop... Et en fait je me suis dit « ça sert à rien de te prendre la tête ». Et du coup je... Si on me disait « Ah tu joues à AS, t'es sérieuse », je dirai « Et alors ? » et après voilà.

L : Il y a des gens comme ça.

Z : Après je pense que Amour Sucré c'est vraiment un truc fermé. Parce que... hum... Quand, si t connais vraiment bien, ben... Tu peux te permettre d'en parler que si tu connais bien. Et si tu connais bien c'est que tu aimes bien. C'est...

L : Après il y a des gens qui émettent des jugements ne serait-ce que par la couverture... J'en ai vu en convention, au Paris Manga, qui passaient devant le stand. « Ah Amour Sucré, c'est nul, je jouais à ça... ». Je me disais, « tu dis que c'est nul, mais tu y a joué ! ». Il y a des gens qui se demandent « qu'est ce que c'est que ce truc ? » et ils voient les posters avec les garçons... « Ah c'est pour les filles, c'est nul ».

Z : Ils devraient faire l'équivalent pour les garçons.

L : ben ça existe au Japon !

Z : Aaaaah...!

L : Tu as jamais vu ce type de jeu ? Tu en aurais pas entendu parler ?

Z : Non, j'ai entendu parler... C'est un des premiers Amour Sucré pour moi.

L : Donc à la base ça vient du Japon !

Z : Ah le Japon...

L : Et au départ c'est pour les garçons.

Z : C'est vrai ?

L : Eh oui !

[Bérénice (3ans) entre dans le salon]

Bérénice : Mais c'est qui cette daaaaaame ?

L : C'est moi !!

(rires)

Z : Mais tu parles pas comme ça !! C'est Leticia.

B : Leticia.

Z : Oui.

B : C'est qui ça...

L : Je suis venue pour voir ta sœur.

B : Ah !!

[Bérénice repart]

Z : Ah maintenant que j'y pense. j'ai vu aussi des pubs pour un autre jeu comme Amour Sucré. Je pense que Google me le propose parce que je joue à Amour Sucré. Et en fait c'est des trucs... Je pense que c'est plutôt dans... Euh... Dans... Amour Sucré c'est vraiment basé sur l'Amour. Alors que eux, c'est plutôt l'autre côté de l'amour.

L : C'est à dire ? AH ! D'accord.

Z : C'est l'impression que ça donne, donc c'est pour ça j'ai pas trop envie d'y jouer. Alors qu'Amour Sucré c'est bien, ça reste... Honorable. (rires)

L : Oui... D'accord ! Ah oui, tu me disais aussi... Tu es écolo. Et tu aimes le... tu as écrit féminisme ?

Z : Oui ! En fait je suis vraiment...

L : Dis moi tout.

Z : Je suis plutôt susceptible. En fait quand on... quand les... hum... Quand j'entends l'écologie ça sert à rien... Les gens qui disent « le réchauffement climatique ça n'existe pas », alors ça !!! Hummmgr. Après le féminisme, aussi... L'égalité tout simplement. Et voilà.

L : Donc toi tu te considères comme étant féministe ?

Z : je sais que ça a une connotation... Au fil du temps cela a eu une connotation plutôt négative. Je veux dire... Parce que...

L : Tu veux dire à la télé ou ?

Z : Oui ! Et aussi le fait que... il y a des gens qui pensent que le féminisme c'est que tu n'aimes pas les hommes et que tu veux que le monde soit gouverné par les femmes. C'est plutôt rigolo, mais c'est pas ça.

L : Donc tu n'es pas dans ce...

Z : Non, mais par exemple quand je vois les catalogues de jouets... AH ! ça m'énerve. Avec la petite fille qui joue avec sa poupée et le garçon avec son épée. Vraiment non, c'est pas bien. Et pareil, la mallette d'infirmière pour la fille et de docteur pour le garçon ! Pourquoi la fille n'a pas le droit d'être docteur.

L : Et pourquoi le garçon n'a pas le droit d'être infirmier ?

Z : C'est vraiment. ça m'énerve. Et puis c'est ce... pfff.

L : Les catalogues de jouet c'est vrai que c'est particulièrement... j'avais vu des travaux de recherche là dessus. Moi j'aime tous les jouets... Quand il y avait les catalogues j'étais : ah ça ça ça !

Z : Oh tu sais à Noël ma mère a fait un atelier lettre au père Noël, et j'ai écrit quelque chose que j'ai pas envoyé c'était juste pour me défouler avec marqué [Zélie chuchote : Inaudible]

L : Ah tu t'es défoulée ouais !

Z : Je voulais l'envoyer, mais je me suis dit que c'était pas vraiment sympa pour la personne à l'atelier du père Noël payée à lire les lettres.

L : Et du coup qu'est ce que tu penses d'Amour Sucré par rapport à ça ? Car c'est très cliché.

Z : Ben fait, si le principe c'était de se mettre en valeur, genre... D'exprimer ses atouts.(rires), pour euh, pour séduire les garçons de manière totalement superficielle... Non. Mais là c'est vraiment, sur le principe de la personnalité, hum... Et euh... Non ça me dérange pas. Après si c'était... Vraiment un jeu où il faut manipuler la personne pour arriver à ses fins, ça ne m'aurait pas plu non plus. C'est... C'est vraiment pour la relation. Après Amour Sucré forcément c'est un jeu d'amour, c'est centré sur ça. Mais c'est pour ça que c'est dommage qu'il en existe pas pour les garçons faudrait que ça change un peu.

L : Oui...

Z : mais c'est vrai que ça existe pas, car en fait le problème c'est que les personnes qui essayent de faire des jeux comme ça... Je pense que ça part d'une bonne réaction de faire ça pour les garçons, mais que pour attirer du public ça penche vers le sexisme, et ça oublie totalement le but même... Après je m'y connais pas vraiment en développement. Mais euh. À mon avis. Après je trouve ça même plutôt triste que ce soit connoté comme ça. Parce que... parce que c'est pas drôle !

L : Ouais.

Z : Je veux dire, le garçon qui a envie d'avoir un jeu comme ça... Qui se dit « ah c'est bien ».

L : Il y a des garçons qui jouent à Amour Sucré...

Z : mais en fait sur Amour Sucré, je suis pas au courant... Que tu sois une fille ou un garçon ça change quelque chose ? Sur l'avatar ?

L : Non. Tu peux juste dire que tu es un garçon sur ta carte d'identité.

Z : Un truc qu'il faudrait changer c'est... Je sais pas... Le rose pour les filles et le bleu pour les garçons.

L : Ah.

Z : Je ne sais plus si c'est rose sur Amour Sucré?

L : Oui. Sur ton profil tu as le sigle femelle en rose et mâle en bleu. Mais il faudrait du rose partout.

Z : Ah oui, c'est beau le rose. Bon après voilà j'essaye d'un peu aussi... J'essaye de former ma petite sœur à ça, mais... Je lui ait fait dire « les princes charmant c'est caca », je lui ait fait apprendre ça. Parce que je n'aime pas du tout le principe ! Bon on lui en a acheté. Mais le principe du Prince qui vient sauver la Princesse nunuche et tout...

L : Les Princes...

Z : Oui. C'était vraiment... Ben... J'ai pas envie qu'elle se dise, euh...

L : Que les femmes sont là pour être sauvées ?

Z : Oui exactement, des fois j'essaye de lui faire jouer que ce soit la Princesse qui sauve le Prince. Mais déjà elle, elle comprend pas. J'ai l'impression que c'est déjà trop tard.

L : Elle a vu les Disney, j'imagine ?

Z : Oui.

L : Ben, voilà. Elle a le schéma narratif.

Z : On lui a même acheté Blanche-Neige. Ah ! Je supporte pas.

L : Faut regarder Once Upon a Time ! Enfin c'est peut-être un peu dur pour son âge, tu connais ?

Z : J'en ai entendu parler, mais c'est vrai que... Comme série après... Je regarde que Elementary. C'est sympa !

L : Les séries oui, ça prend du temps... Hum... OK, je pense que j'ai fait le tour ! On va voir tes posters ?

Z : Ah oui !!

L : Alors, j'éteins ça...

[fin]