

Chômeur blaster : rencontre avec ses concepteurs

Author : Hélène Molinari

Date : 19 juin 2014

[Chômeur blaster](#) est mai

ntenant disponible sur navigateur avec deux nouveaux niveaux (Anvers et Charleroi), un *gameplay* amélioré et de nouvelles fonctionnalités. Ce jeu est le résultat d'un atelier média coordonné par Pierre-Yves Hurel, doctorant à l'Université de Liège et Hélène Molinari, employée de l'asbl D'une Certaine Gaieté. Durant trois mois, une dizaine de participants a conçu "Chômeur blaster" de A à Z, en imaginant l'histoire, le message à transmettre, sans oublier la partie ludique du jeu vidéo. À cette occasion, nous avons voulu donner leur donner la parole.

Sébastien Begon, concepteur.

Sébastien a 37 ans. Serveur en restauration/Barman de formation, il est actuellement demandeur d'emploi. Il se présente lui-même comme un « *gros gamer depuis très longtemps et autodidacte en informatique* ». Venu « sans véritable attente », Sébastien y a « *trouvé l'ambiance qu'on doit vivre – avec un peu plus de pression sans doute – dans un vrai studio de jeu vidéo : les décisions à prendre, les défis à relever, le timing à respecter ...* » En ajoutant avec humour : « *Je comprends mieux maintenant pourquoi certains jeux restent mauvais !* »

Le travail en équipe a été une condition essentielle de l'atelier, le but étant de partager connaissances et savoirs sur un même pied d'égalité. Pour Sébastien, *« cet aspect était vraiment intéressant, dans le sens où aucune décision arbitraire n'a été prise, tout était discuté, du thème du jeu au gameplay en passant par les graphismes et les musiques »*.

Sébastien affirme ne retirer *« que du positif »* : *« J'y ai appris à manipuler Construct 2, ce qui me permet de faire maintenant mes propres jeux. J'ai pu assister et participer à la naissance et au développement d'un vrai jeu et y rencontrer d'autres passionnés, tout en ayant cette ouverture vers le jeu vidéo comme média porteur d'un message que je n'avais pas forcément avant. »*

Valentin Mélon, habillage graphique.

Valentin est un dessinateur de 29 ans, au chômage après des études essentiellement artistiques et un parcours qu'il qualifie de *« chaotique »*. Ayant d'abord assisté aux ateliers sans but précis, il a ensuite été sollicité par l'équipe pour apporter un aspect graphique au jeu : *« J'ai surtout été actif vers la fin des ateliers. Entre les abandons, les versions trial du programme Construct2 qui montraient leurs limites, le manque de temps, le boulot sur le côté, etc. Les gens avaient tendance à décrocher. Mais comment leur en vouloir? Ils étaient bénévoles et c'est déjà super d'avoir montré une telle motivation. C'était une bonne expérience autant humaine que vidéo-ludique. »*

Valentin tient aussi à souligner la réussite des ateliers dans le sens où *« les membres sont fiers d'avoir pu participer à l'élaboration du jeu »* et pour lui, *« c'est tout ce qui compte »*. *« Est-ce que j'ai trouvé ce que je cherchais ? Oui. Ce que Chômeur blaster dénonce s'apparente à mon propre vécu. Pour moi ce jeu est une sorte de revanche. Un pied-de-nez. Car oui, j'y ai vraiment pris mon pied ! »*

David Hardy, concepteur.

David n'est pas du genre à tourner autour du pot et pendant l'atelier son objectif était bien d'apprendre et... jouer ! Fan de jeu vidéo depuis 30 ans et vidéaste chômeur : *"aucun lien entre chômage et jeu vidéo"*, précise-t-il, sa présence aux ateliers reste controversée puisqu'il assure avoir été *"forcé avec un revolver sur la tempe"*. Ce qui ne l'a pas empêché de profiter d'une *"excellente expérience"* dont il ne tire, lui aussi, *"que du positif"* : *"Si j'avais plus de temps j'en suivrais encore un. Je suis très satisfait, dans un sens j'ai touché du bout des doigts un vieux rêve."* Celui de créer son propre jeu vidéo !

Fanny Barnabé, conceptrice.

À 25 ans, Fanny est doctorante en Langues et Lettres à l'Université de Liège et sa thèse porte

sur les différentes formes de réappropriation et de détournement du jeu vidéo par les joueurs (fanfictions, machinimas, mods, speedruns). Ce n'est donc pas un hasard si elle a souhaité s'inscrire aux ateliers : *"Je m'intéresse au jeu vidéo non seulement dans le cadre de mon travail, mais aussi dans celui de mes loisirs (j'y joue depuis toujours). Je trouvais donc ça passionnant de me retrouver de l'autre côté du processus de création. De plus, n'y connaissant rien en programmation, l'idée de pouvoir créer un jeu sans devoir passer par un long apprentissage préalable m'intriguait beaucoup."* La dynamique de création en groupe, selon Fanny, était aussi très stimulante : *"chacun apporte des idées, les problèmes se résolvent collectivement (un regard extérieur permet parfois de sortir d'une impasse) et le fait de devoir respecter les envies de chacun constitue une contrainte intéressante qui permet d'explorer des voies auxquelles on n'aurait pas nécessairement pensé individuellement"*. Et grâce à la *"simplicité"* du logiciel Construct 2, cela lui a permis de découvrir un *"nouveau passe-temps"* : *"L'aspect qui m'a sans doute le plus frappée est le caractère profondément ludique de la "programmation" d'un jeu vidéo (même s'il s'agissait, dans ce cas-ci, de programmation assistée): programmer est presque un jeu en soi. On cherche à atteindre un objectif, devant lequel se dressent divers obstacles qu'il faut résoudre un à un en améliorant notre maîtrise du logiciel et en faisant preuve d'inventivité. Au bout d'un moment, on en vient presque à se poser des défis juste pour le plaisir de chercher des solutions, et on ne voit pas le temps passer."* Fière du résultat, Fanny est aussi satisfaite de *"l'équilibre entre la thématique sérieuse, engagée et le côté tout de même très second degré et fun du jeu"*.

Rejoins la communauté de Chômeur blaster : [ICI !](#)

[Revue de presse](#)

[Release party](#)