

---

# Bozar

## Bozar Arcade: Love and Emotions in Video Games

---



*Queer Man Peering Into A Rock Pool.jpg © Fuzzy Ghost*

---

## **Bozar Arcade: Love and Emotions in Video Games**

12 Oct. '24 »→ 5 Jan. '25

---

**Bruxelles, 10 octobre – Bozar Arcade est de retour ! Après le succès d'Arcade x Afropolitan l'année dernière, cette nouvelle édition de notre espace dédié aux jeux vidéo et aux arts médiatiques interactifs se concentre sur le thème de l'amour, en résonance avec l'exposition *Love is Louder*.**

Pour combler le fossé entre les formes d'art traditionnelles et les histoires numériques contemporaines, Bozar a lancé Bozar Arcade. Ce projet est conçu pour offrir aux visiteurs une gamme variée d'œuvres d'art numériques interactives et immersives qui non seulement divertissent, mais aussi inspirent et remettent en question les perceptions.

Bozar Arcade fait partie intégrante de notre programme Bozar Digital. Cette initiative explore l'impact des arts numériques en fournissant une plateforme dynamique où diverses disciplines artistiques peuvent s'épanouir dans le domaine numérique.

*« Haute et basse culture ? C'est une division qui a été examinée de manière critique par de nombreux artistes depuis les années 1960. Les technologies numériques ouvrent des univers sans précédent. Avec Bozar Arcade, nous proposons un programme de jeux vidéo qui associe l'élément ludique à l'imagination artistique et à l'expérience émotionnelle. »*

**Christophe Slagmuylder**, Directeur général et artistique de Bozar

### **Amour et émotions dans les jeux vidéo**

Cette édition explore non seulement l'amour romantique, la parenté et l'amitié, mais aussi les liens sociaux et la manière dont nous nous connectons aux autres dans la société. Bozar Arcade montre comment les jeux vidéo sont de puissants outils d'engagement émotionnel et de narration. Entre les mains d'artistes et de créateurs, ce média interactif offre la possibilité d'une connexion émotionnelle plus profonde avec les personnages et les récits immersifs.

Certains des jeux sélectionnés montrent comment on peut s'attacher profondément à des personnages virtuels et éprouver des sentiments semblables à de vraies histoires d'amour ou de conflits familiaux. D'autres offrent des espaces pour explorer les fantasmes romantiques et la profondeur émotionnelle. Enfin, des jeux comme *Queer Man Peering Into a Rock Pool.jpg* abordent une définition plutôt philosophique de la romance et du développement personnel.

---

## Ce qu'en disent les curateurs

---

« Les émotions véhiculées par les jeux vidéo sont de puissants vecteurs de lien social entre les joueurs. Ces liens sociaux sont capables de montrer que la société est plus puissante que les marchands de haine : c'est l'amour qui l'emporte. »

**Julien Annart**, Co-curateur de Bozar Arcade

« Bozar Arcade est un projet innovant à Bozar, une forme de complémentarité à la programmation artistique existante, pour lequel nous avons travaillé à trouver le juste équilibre entre qualité esthétique et artistique, game-play et game-feel – ou, en d'autres termes, la jouabilité des jeux. »

**Emma Dumartheray**, Coordinatrice et co-curatrice de Bozar Arcade

« Les participants à la prochaine Bozar Arcade peuvent-ils être formés à devenir "meilleurs" en amour ? D'une certaine manière, oui. »

**Jafar Hejazi**, Co-curateur de Bozar Arcade

---

### Bozar Arcade est organisé par Bozar avec le soutien de :

---

RRF – Plan de relance de la Commission européenne

VAF – Fonds audiovisuel flamand

#### CONTACT PRESSE & INFORMATION

**Andries Bomans**

Chargé de presse

andries.bomans@bozar.be

+32 471 66 00 06

---

## Découvrez 6 jeux vidéo sur l'amour à Bozar

12 Oct.'24 »→ 5 Jan.'25

Résumé et vue d'ensemble

---

### ***Realistic Kissing Simulator*, Jimmy Andrews, Loren Schmidt, 2014**

---

Dans *Realistic Kissing Simulator*, deux personnes assises l'une à côté de l'autre envisagent de s'embrasser. Si les deux décident de se lancer, elles font l'expérience d'une simulation de baiser détaillée, avec extension, balancement, trituration et léchage des langues.

« Comme tous les meilleurs jeux – et comme les vrais baisers (je suppose, je n'ai pas encore essayé) – c'est facile à faire mais presque impossible à maîtriser ».

Joseph Bernstein, [BuzzFeed News](#)

---

### ***Luxuria Superbia, Tale of Tales (Michaël Samyn & Auriea Harvey), musique de Walter Hus, 2013***

---

*Luxuria Superbia* est un voyage musical et coloré qui vous comblera de joie. Des motifs excitants explosent à votre contact tandis que vous glissez à travers des fleurs stylisées et ludiques.

*Independent Games Festival (IGF) Nuovo Award*  
San Francisco, CA, 2014

*GameCity8 Festival*  
Nottingham, 22 octobre 2013

Tout est dans l'expérience et l'interaction.

Nomination *IndieCade International Festival*  
Los Angeles, 3–6 octobre 2013

Finaliste *IndieCade Showcase*  
Los Angeles, 11–13 juin 2013

« Il aurait pu s'agir d'un essai érotique intellectuel, d'un noble traité sur l'imagerie libidineuse. Ce n'est pas le cas : au contraire, c'est amusant, stimulant et un brin vulgaire ».

– Keith Stuart, [The Guardian](#)

---

### ***Queer Man Peering into a Rock Pool.jpg*, Fuzzy Ghost, 2022**

---

*Queer Man Peering Into A Rock Pool* est un jeu d'aventure passif et narratif dans lequel les joueurs explorent un monde post-apocalyptique à travers les yeux du protagoniste amnésique, Queer Man.

Lauréat *Excellence in Emerging Games*  
AGDAs 2022

Lauréat *Freeplay Award 2024*

---

---

**ibb & obb, Richard Boeser & Roland IJzermans, 2013**


---

*ibb & obb* est un jeu coopératif à deux joueurs qui se déroule dans un monde rempli d'énigmes où la gravité opère à la fois vers le haut et vers le bas. Vous ne pouvez réussir qu'en collaborant étroitement.

Le jeu s'inscrit dans la dimension amicale du thème de l'amour.

Lauréat *Indie Showcase Award Develop*, 2013

Lauréat *Design Innovation Award Indiecade*, 2008

Lauréat *New Media Jury Award Cinekid Festival*, 2013

Nomination *Most Amazing Game Amaze Festival*, 2012

Nomination *Gamer's Voice Award SXSW*, 2014

Nomination *Best PC/Console Game Dutch Game Awards*, 2013

Nomination *Best Entertainment Game Design Dutch Game Awards*, 2013

---



---

**Player Non Player, Jonathan Coryn, Armand Bultheel, music by Agar Agar, 2024**


---

*Player Non Player* est un jeu queer créé par l'artiste primé Jonathan Coryn.

Traitant du deuil, de l'identité de genre et de l'intimité d'une rencontre, ce jeu vous invite à découvrir une île perdue dans les nuages et à développer une relation de confiance avec les quatre êtres vivants qui l'habitent. Le tout accompagné par la musique d'Agar Agar avec une totale liberté d'expérimentation des sons et des environnements.



« Une complexité artistique et technique époustouflante. » – [Le Monde](#)

« *Player Non Player* est le champion de la bizarrerie et de l'intimité. » – [NME](#)

---



---

**Thirsty Suitors, Outerloop Games, 2023, Annapurna Interactive**


---

Basé sur un scénario rappelant le cinéma indépendant américain, *Thirsty Suitors* raconte une histoire dont les personnages principaux sont originaires d'Asie du Sud et la transcende par son dynamisme. Derrière son énergie, le jeu pose un regard subtil sur les liens familiaux et amoureux, montrant comment la cuisine peut rapprocher les gens et leur permettre de partager leurs émotions.

Finaliste aux *D.I.C.E., 27th Annual Awards for Outstanding Achievement for an Independent Game*, 2024

Nomination *Tribeca Festival Games Award*, 2022

---

---

**Découvrez 6 jeux vidéo sur l'amour à Bozar**

12 Oct.'24 »→ 5 Jan.'25

*Appendice : À propos des jeux et des développeurs*

---

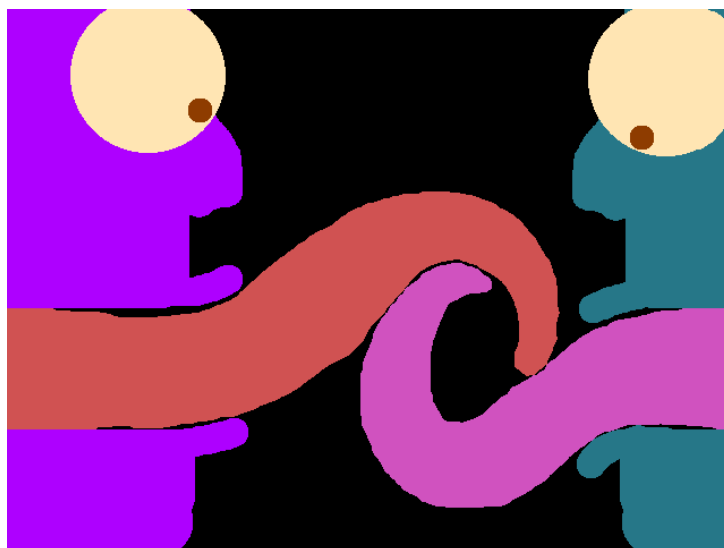
---

## ***Realistic Kissing Simulator*, Jimmy Andrews, Loren Schmidt, 2014**

---

### **À propos du jeu**

Quel étrange phénomène que cette pratique humaine du baiser avec la langue ! La biologie peut expliquer qu'il s'agit de vérifier l'état du système immunitaire d'un partenaire potentiel, mais cela n'en est pas moins bizarre. Et c'est exactement l'objectif de *Realistic Kissing Simulator* : voir et jouer avec toutes les excentricités du baiser avec humour et maladresse. Les deux joueurs trouveront leur compte dans ce jeu aussi original qu'amusant, qui prouve que les jeux vidéo peuvent aborder toutes sortes de sujets liés à l'amour... surtout quand ils font rire.



*Realistic Kissing Simulator* © Jimmylands

### **À propos des développeurs**

**Loren Schmidt** est un artiste informatique et un concepteur de jeux dont les œuvres comprennent *Star Guard*, *STRAWBERRY CUBES*, *Realistic Kissing Simulator* (avec Jimmy Andrews), *beads of orange glass*, et <http://inflorescence.city> (avec Everest Pipkin). Ils se consacrent à l'expérimentation sans fin et à l'exploration de l'expérience humaine et de l'homosexualité à travers des systèmes minimaux et lo-fi.

**Jimmy Andrews** est un développeur de logiciels et un concepteur de jeux dont les travaux comprennent *How to Be a Tree* (avec B Kinney), *Realistic Kissing Simulator* (avec Loren Schmidt) et *Mr. Heart Loves You Very Much*. Il travaille actuellement sur Unreal Engine, développant de nouveaux outils pour les artistes et algorithmes de géométrie.

« Nous avons commencé à créer un simulateur de baiser réaliste à partir d'une conversation sur la façon de simuler la physique douce et moelleuse des langues et des lèvres. Le jeu s'est développé organiquement à partir de là, au fur et à mesure – en explorant l'intimité maladroite inhérente à la simulation et l'accent mis sur l'incarnation, ainsi que les moyens d'intégrer structurellement le concept de consentement. »

**Loren Schmidt et Jimmy Andrews**, Jimmylands

---

## **Luxuria Superbia, Tale of Tales (Michaël Samyn & Auriea Harvey), musique de Walter Hus, 2013**

---

### **À propos du jeu**

Au premier abord, Luxuria Superbia est un jeu facile à prendre en main, avec ses graphismes riches et son message subtil. Le couple du studio Tale of Tales vous invite à un voyage sensoriel qui, par ses métaphores, prône l'écoute et le respect de l'autre. Luxuria Superbia montre que la sensualité entre les êtres humains est une alchimie à construire, sans mode d'emploi ni technique efficace. Elle nous invite à nous découvrir lentement et patiemment.

### **À propos des développeurs**

Auriea Harvey et Michaël Samyn se sont rencontrés en ligne en 1999 et font tous deux partie d'un collectif d'artistes en ligne centré sur un serveur appelé hell.com. Depuis le jour de leur rencontre, ils collaborent, d'abord sur la conception de sites web pour des clients et sur des projets d'art en ligne, puis sur divers travaux interactifs. Depuis 2002 et la fondation de Tale of Tales, un studio de jeu indépendant, ils se consacrent entièrement aux jeux vidéo.

« Luxuria Superbia est le premier résultat d'un projet plus vaste appelé CNCNTR, qui explore le chevauchement entre la croissance spirituelle et l'expérience sexuelle, en combinant l'architecture sacrée, la cosmologie géocentrique, les fleurs et la sensualité humaine. Le jeu commence dans l'intimité physique et se développe de plus en plus pour se terminer dans un univers spirituel. Prenez votre temps ! »

**Auriea Harvey et Michael Samyn**, Tale of Tales



## Prix et distinctions<sup>1</sup>

*Independent Games Festival (IGF) Nuovo Award, San Francisco, CA, 2014*

*GameCity8 Festival, Nottingham, 22 octobre 2013*

*Nomination IndieCade International Festival, Los Angeles, 3–6 octobre 2013*

*Finaliste IndieCade Showcase, Los Angeles, 11–13 juin 2013*

*« Il aurait pu s'agir d'un essai érotique intellectuel, d'un noble traité sur l'imagerie libidineuse. Ce n'est pas le cas : au contraire, c'est amusant, stimulant et un brin vulgaire. »*

– Keith Stuart, [The Guardian](#)

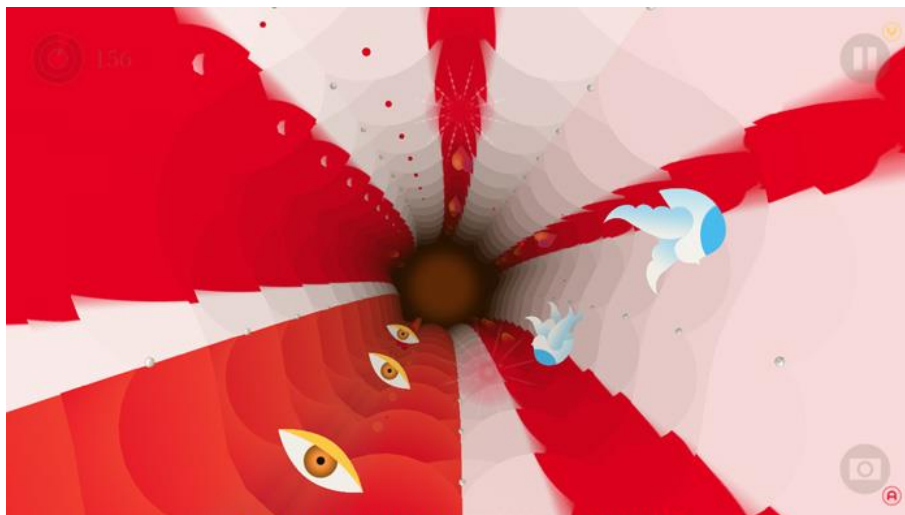
## Musique de Walter Hus

Compositeur et pianiste contemporain qui se nourrit d'expérimentations, Walter Hus a été, dans les années 80, l'un des cofondateurs et le pianiste du groupe d'avant-garde Maximalist, avant de se lancer dans la création plus traditionnelle d'œuvres pour l'opéra, la danse, le théâtre et le cinéma. Walter joue parfois en piano solo, mais il travaille aussi avec des orchestres et des ensembles, des écrivains, des plasticiens, des illustrateurs, des artistes rock et techno, ainsi que des chorégraphes de théâtre, des réalisateurs de films et des concepteurs de jeux vidéo. (source : site web [lgloo Records](#))

[PRESS KIT BY TALE OF TALES](#)

---

<sup>1</sup> [https://store.steampowered.com/app/269150/Luxuria\\_Superbia/](https://store.steampowered.com/app/269150/Luxuria_Superbia/)



Luxuria Superbia © Tale of Tales

---

## **Queer Man Peering into a Rock Pool.jpg, Fuzzy Ghost, 2022**

---

### **À propos du jeu**

À travers la métaphore d'un monde balayé par une catastrophe, le jeu interroge notre rapport à la mémoire des êtres chers. Dans un contraste troublant entre l'insouciance de notre avatar et le drame qu'il semble rejouer un peu plus chaque jour, le jeu nous invite à reconstruire ce passé flou mais bien présent. Dans une esthétique vaporwave, mouvement artistique inspiré des débuts d'Internet, le duo Fuzzy Ghost, issu du monde du cinéma et de l'animation, nous offre une expérience touchante et délicate de l'amour qui perdure même lorsqu'il n'est plus là.



Queer Man Peering Into A Rock Pool.jpg © Fuzzy Ghost

### **À propos des développeurs**

Fuzzy Ghost est un duo de développeurs de jeux composé de **Pete Foley** et **Scott Ford**. Ensemble, ils développent des jeux narratifs audacieux, colorés, joyeux, très australiens et très queer.

## Prix et distinctions

Le jeu vidéo *Queer Man Peering Into A Rock Pool.jpg* a remporté le prix Excellence in Emerging Games lors des AGDA de 2022. Il a également été nommé à l'IGF Nuovo en 2023, et a remporté le Freeplay Award en 2024.

« Nous avons créé *Queer Man Peering* juste pour nous. Nous y avons mis tout ce que nous aimions : les ibis, les piscines rocheuses, les anime, le slow cinema taiwanais. Nous sommes ravis de voir qu'il résonne aussi auprès d'autres personnes. »

**Pete Foley et Scott Ford**, Fuzzy Ghost

---

## ***ibb & obb*, Richard Boeser & Roland IJzermans, 2013**

---

### À propos du jeu

Richard Boeser a d'abord présenté *ibb & obb* comme un projet de fin d'études : un jeu entièrement conçu autour de la coopération, de l'entraide et de la complémentarité entre les joueurs. Situé dans un univers à la gravité différente, ce jeu de plateforme à l'esthétique particulière demande à deux joueurs de communiquer et de travailler ensemble pour résoudre les énigmes de cet univers. Contrairement à la compétition souvent associée aux jeux vidéo, *ibb & obb* favorise le dialogue et met en avant les relations humaines et leur construction collective. Il lance aussi un clin d'œil au thème de l'amitié, présent dans l'exposition *Love is Louder*.



ibb & obb © Richard Boeser

## À propos des développeurs

Richard Boeser (1979) est un concepteur de jeux et un artiste néerlandais vivant à Berlin, en Allemagne. Après avoir étudié le design industriel, il s'est lancé dans la conception de jeux et a publié les jeux *ibb & obb* et *Chalo Chalo*. Un troisième titre appelé *Dubio* est actuellement en cours de développement. Chacun de ses jeux s'articule autour d'un mécanisme unique, comme la gravité inversée dans *ibb & obb*. Grâce à un processus hautement itératif, ces idées de base sont développées en jeux complets qui visent à être accessibles et attrayants pour un large public.

Lancé en 2007 dans le cadre du projet de fin d'études de Richard Boeser, le jeu est sorti pour la première fois sur PlayStation 3 en 2013. Depuis, il s'est vendu à plus de 400 000 exemplaires et continue de faire et défaire des amitiés dans le monde entier.

*« Initialement, le jeu s'appelait "Brothers", en hommage aux nombreux bons souvenirs que je garde de sessions de jeux vidéo avec mon frère. La nature coopérative du jeu oblige les joueurs à collaborer, ce qui crée un espace pour créer des liens et, je l'espère, de bons souvenirs pour l'avenir. »*

**Richard Boeser & Roland IJzermans**

## Prix et distinctions<sup>2</sup>

Lauréat *Indie Showcase Award*  
*Develop, 2013*

Lauréat *Design Innovation Award*  
*Indiecade, 2008*

Lauréat *New Media Jury Award*  
*Cinekid Festival, 2013*

Nomination *Most Amazing Game*,  
*Amaze Festival, 2012*

Nomination *Gamer's Voice Award*,  
*SXSW, 2014*

Nomination *Best PC/Console Game*,  
*Dutch Game Awards, 2013*

Nomination *Best Entertainment Game Design*,  
*Dutch Game Awards, 2013*

[PRESS KIT by Richard Boeser](#)

---

<sup>2</sup> [https://store.steampowered.com/app/95400/ibb\\_\\_obb/](https://store.steampowered.com/app/95400/ibb__obb/)

---

## **Player Non Player, Jonathan Coryn, Armand Bultheel, musique d'Agar Agar, 2024**

---

### **À propos du jeu**

En 2020, le groupe électro-pop Agar Agar a souhaité créer son nouvel album en parallèle d'un jeu vidéo, les deux œuvres partageant un univers commun. Quatre années de travail avec Jonathan Coryn ont donné naissance à Player Non Player. Traitant du deuil, de l'identité sexuelle et de l'intimité d'une rencontre, ce jeu invite à découvrir une île perdue dans les nuages et à développer une relation de confiance avec les quatre êtres vivants qui l'habitent. Le tout accompagné de la musique d'Agar Agar avec une totale liberté d'expérimentation des sons et des environnements.



*Player Non Player © Jonathan Coryn*

### **À propos des développeurs**

**Jonathan Coryn** est un artiste et créateur de jeux vidéo français qui crée des œuvres non conventionnelles avec une direction artistique audacieuse et un gameplay innovant. Après avoir étudié le game design à l'Académie royale des beaux-arts du Danemark, Jonathan rejoint les Beaux-Arts de Paris/Cergy, présentant ses projets dans des lieux prestigieux tels que le Centre Pompidou. Indépendant, il crée des jeux qui offrent de nouvelles perspectives ludiques sur le deuil, le déni, l'amour, l'identité sexuelle et de genre. Il travaille déjà sur ses deux prochaines créations, des titres tout aussi audacieux.

**Agar Agar** est un duo français d'électro-pop formé en 2015 par Clara Cappagli et Armand Bultheel. Principalement connus pour leur single *Prettiest Virgin*, ils sortent l'album *Player*

*Non Player* le 20 janvier 2023, à la suite d'une tournée mondiale. Ils ont notamment joué de multiples fois à l'Olympia, à Paris.

« Il y a quelque chose de sublime dans notre terrible et injuste condition mortelle : nous aimons et nous perdons inévitablement ceux que nous aimons. J'ai créé *Player Non Player* pour en faire une œuvre d'art cathartique qui bouleverse la façon dont nous mettons notre mortalité en perspective. »

**Jonathan Coryn**

### Prix et distinctions<sup>3</sup>



**Amaze – 2023**  
Most Amazing Game Award

**Octobre numérique – 2022**  
Sélection officielle

**Institut Français – 2024 – 2026**

Sélectionné par l'ambassadeur culturel français pour la prochaine édition de Novembre numérique et sera donc exposé **dans le monde entier pendant 2 ans**, de 2024 à 2026.

**Agar Agar – Tournée Playtest – 2022**

Il a fait l'objet d'une **tournée de concerts expérimentaux** avec Agar Agar, au cours de laquelle le jeu a été présenté et **joué par le public pendant les concerts**.

« Une complexité artistique et technique époustouflante. »

[Le Monde](#)

« *Player Non Player* est le champion de la bizarrerie et de l'intimité. »

[NME](#)

[PRESS KIT by Jonathan Coryn](#)

---

<sup>3</sup> [https://store.steampowered.com/app/2175690/Player\\_Non\\_Player/](https://store.steampowered.com/app/2175690/Player_Non_Player/)



---

## Thirsty Suitors, Outerloop Games, 2023, Annapurna Interactive

---

### À propos du jeu

De retour dans la banlieue américaine de son enfance, Jala va devoir renouer avec ses anciennes amours et amitiés, mais aussi tenter de renouer avec ses parents et sa famille. Basé sur un scénario qui rappelle le cinéma indépendant américain, Thirsty Suitors raconte une histoire dont les personnages principaux sont originaires d'Asie du Sud, et la transcende par son dynamisme. Derrière son énergie, le jeu pose un regard subtil sur les liens familiaux et amoureux, montrant comment la cuisine peut rapprocher les gens et leur permettre de partager leurs émotions.



Thirsty Suitors © Outerloop Games

### À propos des développeurs

Créé en 2017, Outerloop Games est un studio dirigé par des minorités et entièrement distribué, qui crée des jeux sur la culture et les thèmes sous-représentés. L'équipe est répartie entre les États-Unis, le Canada, le Royaume-Uni, l'Australie, l'Inde et la Chine.

« Thirsty Suitors est un jeu sur la culture, les relations, les pressions familiales et l'expression de soi. Nous savons à l'avance ce que nous allons construire, mais nous laissons suffisamment de place pour que la magie opère et que le jeu se construise de lui-même. Le joueur vit des moments plus dramatiques, mais la comédie et la légèreté sont présentes aussi. Nous avons l'impression de pouvoir naviguer entre les deux ambiances dans un jeu relationnel tel que celui-ci, et le montrer de manière très fantaisiste. »

### Outerloop Games

### Prix et distinctions<sup>4</sup>

Finaliste D.I.C.E.,

27th Annual Awards for Outstanding Achievement for an Independent Game, 2024

Nomination Tribeca Festival Games Award, 2022

[PRESS KIT BY OUTERLOOP GAMES](#)

---

<sup>4</sup> [https://store.steampowered.com/app/1617220/Thirsty\\_Suitors/](https://store.steampowered.com/app/1617220/Thirsty_Suitors/)



---

## L'amour à l'heure des jeux vidéo

---

**Les concepteurs de jeux vidéo tentent, eux aussi, de capturer l'amour dans leur travail, aussi irrésistible, insaisissable et indéfinissable soit-il. Et nous assistons même à une évolution remarquable dans ce domaine.**

« La nouvelle édition de Bozar Arcade est placée sous le signe de l'exposition *Love is Louder* », explique le dramaturge numérique Jafar Hejazi. « J'ai commencé à chercher des jeux sur l'amour au sens large. »

### Faire la cour avec brio

Chaque nouvelle décennie permet à ce thème d'être exploré avec un peu plus de nuance et de complexité dans le monde des jeux vidéo. Tout a commencé en 1987 avec le jeu humoristique *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, dans lequel un incel (ou célibataire involontaire) multipliant les doubles sens était la cible de nombreuses blagues. Un an plus tard, le simulateur de rencontres *Romantic Encounters at the Dome* mettait en scène un « steward » exhortant les joueurs trop enthousiastes, à calmer leurs ardeurs. Et en 1997, le jeu de rôle *Final Fantasy VII* présentait la toute première romance aux aspirations hollywoodiennes. Les ébats amoureux entre les personnages principaux Cloud et Aerith (et leur fin tragique) ont marqué l'adolescence de millions de milléniaux.

En 2003, *Max Payne 2 : The Fall of Max Payne* proposait une romance complexe entre deux amants en deuil. Et en 2010, *Mass Effect 2* se distinguait avec une approche de la drague assez brillante : à

travers des scènes de dialogue, le joueur devait attirer d'autres personnages (m/f/x/alien) dans ses filets. Sans parler du mouvement du jeu vidéo indé, dans lequel le thème de l'amour a été exploré sous des angles encore plus divers. L'engouement obsessionnel dans *Braid* (2008), le roman de gare comme plaisir coupable dans *Everlove* (2014), les homosexuels découvrant leur sexualité en même temps qu'une parentalité précoce dans *Dream Daddy* (2017), le comportement amoureux toxique dans *Boyfriend Dungeon* (2021) ... La liste est longue.

Mais tous les jeux liés à l'amour ne répondent bien sûr pas aux critères de choix de Jafar Hejazi. « Je ne nie pas l'exploitation de l'amour par le circuit commercial », explique le « curateur de jeux ». « Mais l'angle d'approche y est limité. L'amour y est généralement exploré par le biais du texte, et c'est quelque chose que j'essaie d'éviter. Je cherche des jeux qui franchissent les barrières de la langue, mais aussi de l'âge. Les jeux commerciaux portent presque exclusivement sur l'amour romantique. Où sont les jeux vidéo sur l'amour de soi ? Sur l'amour social ? Sur l'amour de la famille et des amis ? »

Selon Hejazi, *Queer Man Peering Into a Rock Pool.jpg* est un bel exemple de profondeur et complexité. Dans cette œuvre, le protagoniste, un homosexuel d'âge moyen, meuble sa maison initialement vide. À partir de cet acte, une méditation sur l'identité sexuelle fermente dans l'esprit du joueur. « Dans la

prochaine édition de Bozar Arcade, je veux faire en sorte que les gens réfléchissent vraiment à l'amour », explique Hejazi. « Aux façons dont nous pouvons nous aimer nous-mêmes et aimer les autres. »

### **Expression artistique**

Jafar Hejazi est un dramaturge numérique qui s'intéresse à l'intersection entre la technologie numérique et l'expression artistique. Par sa formation, il est souvent impliqué dans les « moteurs de jeu », c'est-à-dire les logiciels qui font tourner l'univers d'un jeu vidéo. « Ce qui m'intéresse le plus, c'est la ludification des idées et des concepts. Il est possible de rendre des choses très abstraites tangibles grâce à la mécanique des jeux. »

Pour donner vie à Bozar Arcade, Hejazi a défini un certain nombre de critères. Par exemple, il doit s'agir d'expériences, et non de compétition. Les jeux doivent être créés par des artistes indépendants et constituer une toile d'expression artistique, être pertinents d'un point de vue thématique. Inspirer en plus de divertir. Ne pas contenir de violence extrême ou de discrimination. Ne pas imiter la réalité, mais plutôt essayer de la faire évoluer à partir d'un concept artistique. Être de nature artistique, tout simplement.

« Il est vrai que les personnes qui travaillent sur des jeux commerciaux considèrent également leur travail comme de l'art », explique Hejazi. « Les

concepteurs de jeux construisent un monde et conçoivent une expérience. Mais Bozar veut aller plus loin. Quelles que soient ces entreprises, elles pourraient faire mieux, au lieu de se contenter de servir leur public de base. À Bozar, nous aimerions combler le fossé entre les arts dits supérieurs et les arts plus populaires. » Un jeu vidéo est avant tout une simulation potentiellement très puissante et convaincante, explique le dramaturge numérique. « Les entreprises technologiques utilisent les jeux vidéo pour former des robots d'intelligence artificielle. Il me semble que cela pourrait aussi fonctionner avec les humains. » Un participant à la prochaine Bozar Arcade peut-il donc être formé pour devenir « meilleur » en amour ? « D'une certaine manière, oui », estime Hejazi. « Ce que les jeux font déjà très bien, c'est créer des liens. Je cherche des jeux où les personnages se relient les uns aux autres, où ils construisent ensemble une communauté, où ils essaient donc de se comprendre. Les jeux vidéo sont également très efficaces pour déclencher des émotions. Jouer à un jeu de football FIFA, c'est s'impliquer émotionnellement. Dans la prochaine édition de Bozar Arcade, je souhaite présenter des jeux vidéo qui associent ce type d'engagement émotionnel à des idées significatives sur l'amour et les sentiments. »

### **Ronald Meeus**

*Source : Season Magazine Bozar '24 – '25, pp. 103–107*