Alexandre Raffy et Sammy Atouary : le jeu pour métier et philosophie de vie

Avant toute chose, quelques mots sur votre parcours à Rennes 2.

Alexandre Raffy. Je suis en troisième année de licence cinéma. Quand je suis arrivé à l'université, j'ai découvert qu'il n'existait pas d'association ludique. Je me suis empressé d'en créer une : l'Ordre Sifonique, qui a pour but la pratique du jeu de rôle, de plateau et de cartes en communauté. Aujourd'hui, elle rassemble plus de 200 adhérents.

Sammy Atouary. J'ai obtenu à Rennes 2 une licence AES, en Management des organisations. Actuellement, je suis inscrit en première année de sociologie, car la crise sanitaire m'a empêché de postuler au master qui m'intéressait (Ndlr : Master Management et commerce international, parcours Commerce et relations économiques Europe-Asie). Au sein de l'Ordre Sifonique, je suis chargé d'événements. Rennes 2 est une université formidable pour la vie étudiante : on peut organiser plein d'activités, faire rêver les étudiants, leur offrir des espaces pour qu'ils décompressent. Notre association permet aux étudiants isolés de rencontrer du monde, elle permet aussi aux gens pas très à l'aise en société de communiquer par autre chose que la parole. C'est à Rennes 2 que je me suis forgé un esprit critique et un imaginaire.

Comment avez-vous décidé de devenir étudiants-entrepreneurs ?

Alexandre. L'association, c'est bien, mais il faut vivre de quelque chose ! La crise du Covid m'a poussé à me questionner : j'ai découvert que je ne voulais pas travailler dans le monde du cinéma où il y a trop de rivalités. Il fallait que je me lance dans ce qui me passionne depuis toujours : le ludique. J'ai commencé à me renseigner l'été dernier sur la création d'entreprise. Avec l'Ordre Sifonique, nous avions commencé à nous professionnaliser en intervenant au collège Rosa Parks pour faire découvrir aux élèves la littérature de l'imaginaire à travers le jeu de rôle. Une expérience sociale incroyable ! J'ai découvert Pépite Bretagne en feuilletant un des nombreux classeurs du 4bis. Je me suis renseigné aussi auprès de Charline Galle, au SUIO-IP, et je me suis inscrit cette année pour passer le diplôme d'étudiant entrepreneur (D2E). En même temps, j'ai intégré le programme de L'Ouest hurlant et je me suis investi dans la création de ce premier festival des cultures de l'imaginaire en Bretagne. L'Ordre Sifonique a proposé toutes les animations ludiques qui ont eu lieu le week-end dernier à Rennes et qui feront partie de l'offre de notre future entreprise, Celldia experience.

Sammy. Ce qui motive mon investissement dans la création de l'entreprise, c'est de pouvoir offrir aux adhérents de l'Ordre Sifonique et à toutes personnes qui souhaitent travailler dans l'imaginaire, une voie vers le monde du travail. Pour le moment, je suis encore étudiant en sociologie, mais je ferai peut-être le parcours Pépite Bretagne l'année prochaine.

Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur les services qui seront proposés par Celldia experience ?

Alexandre. Ce que l'on propose est assez inédit : c'est un service d'événementiel ludique, immersif et spectaculaire. Notre première offre, c'est le loup-garou immersif que l'on programme depuis trois ans à l'Halloweek (Ndlr : festival étudiant organisé à Renne 2 pendant la période d'Halloween), avec son, lumière, mise en scène, décor, accessoires et narrateur professionnel. C'est un jeu de rôle, de débat et de cohésion. Tous nos événements insistent sur la communication entre les joueurs, chère au team building, et on peut les faire sur mesure. Notre deuxième offre, c'est le spectacle dont vous êtes le héros : au public de faire ses choix dans la suite de l'histoire. Mais, on est aptes à faire toutes sortes d'événements à caractère ludique et/ou immersif en fonction des demandes qu'on reçoit.

Quelles sont les prochaines étapes de votre projet ?

Alexandre. On vient de lancer le financement participatif sur Kengo avec l'objectif de récolter 10 000 euros pour créer l'entreprise. Ensuite il faudra faire des prêts d'honneur et des prêts bancaires. On espère aussi pouvoir entrer en pépinière.

Sammy. Et puis il faudra rechercher des clients. Nous avons prévu de présenter notre offre aux festivals, aux entreprises, pour le team building, et peut-être aussi aux collectivités.

Comment vous projetez-vous dans dix ans ?

Sammy. C'est l'instant rêve ! Le monde du jeu de rôle accroche de nombreuses personnes. Elles cherchent un lieu où elles peuvent pratiquer et recruter des joueurs. J'espère qu'un jour nous aurons un emplacement, une salle immersive, où l'on pourra proposer aux gens de plonger dans un autre monde. Et que l'espace d'un instant ils oublient tout le stress, les problèmes du quotidien et qu'ils ressortent de là, forts de cette expérience incroyable, prêts à reprendre le cours de leur vie.

Alexandre. Nous voulons nous étendre à toute la Bretagne et à toute la France bien sûr ! On a aussi l'ambition de s'étendre sur d'autres supports en créant des jeux de société, des jeux vidéo, des podcasts et, pourquoi pas, en rejoignant le monde de l'édition. Mais aujourd'hui, on commence avec ce qu'on sait le mieux faire : l'événementiel ludique. Ce qui me tient à cœur, c'est de montrer l'utilité du jeu de rôle autant au niveau pédagogique qu'au niveau de la communication et du développement de la créativité. J'espère qu'on arrivera aussi à développer la théorie du game design, du narrative design, - ces termes, très anglais, sont empruntés aux jeux vidéos. J'aurais aimé faire mes études universitaires sur les cultures ludiques, mais malheureusement ça n'existe pas encore !



19 juillet 2022