



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Discours de Madame Rachida Dati,
ministre de la Culture

**Remise des insignes de Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres aux
membres de l'équipe de Sandfall Interactive**

Paris, rue de Valois

Jeudi 5 février 2026

Seul le prononcé fait foi

Mesdames et Messieurs les Parlementaires,

Cher Guillaume Broche,

Cher Tom Guillermin,

Cher François Meurisse,

Chers membres du studio Sandfall Interactive,

Chers membres de l'équipe de création de *Clair-Obscur : Expedition 33*,

Mesdames, Messieurs,

Chers amis,

La cérémonie de ce soir n'a rien n'anodin. Elle se résume ainsi : une décoration exceptionnelle pour un succès exceptionnel.

Vous êtes vingt-huit à recevoir aujourd'hui les insignes de Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres.

Car ce que la République a souhaité distinguer aujourd'hui, ce n'est pas un parcours individuel, mais la réussite éclatante d'un collectif.

Par son ampleur, par son retentissement, par l'adhésion du public comme de la critique, votre œuvre *Clair-Obscur : Expédition 33* s'est imposée comme un moment majeur dans l'histoire du jeu vidéo français.

Alors bien sûr, nous avons 1000 raisons d'être fiers ce soir. Pour ma part, j'en retiendrai trois.

La première fierté, c'est celle de tout un pays qui a vu, grâce à vous, ses créateurs briller dans le monde entier.

Un pays qui vous a vus, toutes et tous, monter sur la scène des Game Awards et recevoir neuf trophées – un record absolu. Et qui vous a vus les recevoir... en marinière et béret rouge !

Un cliché, parfaitement assumé. Et d'autant plus savoureux que – vous le reconnaissiez vous-mêmes – vous ne l'avez pas vraiment choisi.

Car cette allure, ce sont surtout vos fans qui l'ont adoptée, reprise et diffusée. Vos fans se comptent aujourd'hui par millions à travers le monde. Le phénomène *Clair-Obscur* a pris l'ampleur d'un véritable raz-de-marée, faisant rayonner le jeu vidéo français comme rarement auparavant.

La deuxième fierté, c'est celle de tout un territoire.

Celui de Montpellier, où vous avez choisi de vous installer. Et ce choix n'est pas anodin. Car en quelques décennies, Montpellier est devenue l'un des territoires où le jeu vidéo et les industries culturelles et créatives se sont développés avec le plus de vitalité.

Vos parcours se confondent largement avec cette histoire – je note d'ailleurs que la moyenne d'âge est de trente-deux ans ! Pour la plupart d'entre vous, *Clair-Obscur : Expédition 33* est le premier jeu sur lequel vous travaillez. Quelle plus belle manière de commencer sa carrière ?

Les premières pierres de ce jeu ont été posées par Guillaume, qui a commencé à imaginer cette aventure tard le soir, sur son temps libre puis rapidement rejoint par Tom, puis par Jennifer, Lorien et François.

Cette rencontre avec François Meurisse, c'est celle qui a finalement permis la création du studio.

Très vite, ce studio est devenu un véritable atelier de création, rassemblant toute une constellation de talents – vous toutes et tous qui nous faites le plaisir d'être là aujourd'hui.

Au moment où la filière du jeu vidéo traverse une période difficile, votre réussite redonne confiance, énergie et élan à tout un secteur.

Et c'est le troisième motif de fierté.

Il n'est pas exagéré de dire qu'avec *Clair-Obscur*, le jeu vidéo a franchi un cap dans la reconnaissance dont il bénéficie désormais.

Votre succès a agi comme un révélateur : révélateur de la place prise par le jeu vidéo comme pratique culturelle, comme enjeu industriel, comme levier de rayonnement et de soft power, mais surtout comme art à part entière.

Dans la presse, dans les conversations, bien au-delà du cercle des joueurs, *Clair-Obscur* a été célébré comme on célèbre un film ou un livre qui a su toucher le monde entier.

Pour la filière du jeu vidéo français, votre succès dit quelque chose de très simple et de très important : le jeu vidéo n'est plus réservé à un âge, à une génération, à un milieu. Il a trouvé sa place, naturellement, dans nos vies culturelles.

Surtout, le jeu vidéo, c'est un art qui embrasse tous les autres.

Il suffit de regarder la belle diversité des métiers que vous représentez aujourd'hui.

Il y a d'abord les métiers du graphisme et de la direction artistique. L'identité visuelle de *Clair-Obscur* frappe immédiatement. On y reconnaît des échos du Paris d'Haussmann et d'Eiffel, de la Belle Époque, de la mode des années 1900. Mais ces références ne sont jamais figées : elles sont transformées, réinventées, pour donner naissance à un monde totalement singulier.

Il y a ensuite les métiers de la narration, de l'écriture et de la dramaturgie.

Votre scénario se déploie comme une révélation progressive, profonde, émouvante. Et peu à peu, l'univers dévoile une gravité que l'on n'avait pas soupçonnée au départ. Je sais d'ailleurs à quel point cela a touché les joueurs, certains ont été profondément bouleversés, par ce que l'histoire raconte et la façon dont elle nous renvoie à nos propres turpitudes. C'est une fois de plus la preuve que la culture a un pouvoir bien plus fort que celui du simple divertissement.

Il y a aussi l'univers sonore. Une musique qui ne se contente pas d'accompagner le jeu, mais qui en est une composante essentielle. Une œuvre musicale à part entière, au fond, une œuvre dans l'œuvre, cher Lorien Testard.

Cette œuvre si remarquable, que le public a déjà pu découvrir dans le cadre de concerts philharmoniques. Après deux premières dates à la salle Pleyel, vous allez bientôt partir en tournée en France et en Europe, grâce à votre talent, cher Daniel Sicard.

Et l'univers sonore, je ne l'oublie pas, ce sont aussi les voix, chère Alice Duport-Percier, cher Féodor Atkine. Par le chant ou par la parole, le doublage est un art à part entière, et vous l'avez démontré avec brio.

Et puis il y a le gameplay, le cœur du jeu vidéo. Vous avez su y apporter des innovations étonnantes, renouveler des mécanismes bien connus, trouver un équilibre juste entre exploration, stratégie et phases de combat. Un équilibre qui donne envie d'aller jusqu'au bout.

En vous remettant collectivement cette distinction, la République salue ces métiers, cette diversité de talents, et affirme clairement que le jeu vidéo est un art majeur.

Je ne peux donc pas conclure sans évoquer aussi la fierté qui est la mienne – et celle de tout le ministère de la Culture.

Je défends cette conviction que le jeu vidéo est une industrie essentielle et un art à part entière. Et qu'il a donc toute sa place au cœur de notre politique culturelle.

A travers le CNC – Centre National du Cinéma et de l’Image animée – dont le champ du jeu vidéo est une compétence à part entière, la filière française bénéficie d’un soutien très fort des pouvoirs publics. Un soutien exigeant, structurant.

Le choix que nous faisons, à travers notre politique culturelle et notre modèle de soutien, est clair : celui de véritables œuvres, exigeantes, capables de divertir sans appauvrir et de toucher largement sans renoncer à une ambition artistique.

Clair-Obscur appartient pleinement à cette catégorie. Et ce n'est sans doute pas un hasard si votre jeu porte ce nom.

Votre œuvre se nourrit précisément de ces contrastes : entre audace et maîtrise, entre héritage et invention, entre intimité et universalité. Et, je vous le dis, votre travail, celui de tous vos partenaires ici présents, a permis de créer une très grande œuvre. Une œuvre qui fait désormais, et pour toujours, partie de notre patrimoine commun.

Je vous remercie.

Au nom de la République française, je vous fais Chevaliers dans l'ordre des Arts et des Lettres.