

## Entretien avec Bertrand Brocard

Entretien réalisé par Alvaro Lamarche-Toloza et Jordan Leclerc, chez M. Brocard (11/04/2016)

D'abord il faut bien imaginer qu'on remonte aux années 80, donc il n'y a pas de milieu du jeu vidéo, puisque il n'y a rien globalement. Très rapidement, moi j'étais intéressé par le cinéma, ma mère avait été script girl un temps court, bref on avait une caméra à la maison 8mm, et avec ça j'ai fais des films, j'avais envie de raconter des histoires, c'était pas simplement filmer la petite sœur ou des choses comme ça. Donc j'avais fait des stages aussi, des courts-métrages et c'était très compliqué, très cher, ce qui fait que quand les premiers micro ordinateurs, c'est un ZX80, les premiers qui étaient pas en kit, je me suis dit on peut avoir un ordinateur personnel, et donc j'en ai acheté. Assez rapidement j'ai pu m'en procurer un, les ZX80, les moins chers apparus sur le marché. Je pouvais raconter des histoires, je pouvais être à la fois le metteur en scène, le technicien, le décorateur, bref je pouvais tout faire. Donc c'était l'idée de faire quelque chose d'utile avec ces machines et voilà. Et à l'époque j'étais imprimeur, j'ai fait des études de fabrication de mécanique, donc assez technique et puis ensuite pas mal d'expérience, j'ai fais de l'imprimerie, et donc j'ai créé une imprimerie vers chez moi pour me mettre à mon compte. J'ai quitté Paris et à l'époque d'ailleurs ça a un petit lien avec le jeu vidéo, je me suis retrouvé à imprimer des bornes de jeux vidéo pour les cafés. Puisque dans les cafés il y avait des bornes, il y avait un fabricant qui habitant à Châlons qui s'appelait René Pierre qui importait des cartes électroniques qu'il allait prendre chez Sega ou Nintendo, il les mettait dans des boites et il les mettait dans les bars, puisqu'il faisait des flippers aussi, des billards, des baby-foots et moi j'imprimais les côtés, avec ce qu'il y avait, des vitres aussi, des miroirs, les façades où on mettait les joysticks, etc. C'était pas un lien enfin c'était quand même une approche du jeu vidéo par la bande mais je faisais pas directement la relation avec les ordinateurs, pour moi c'était un peu deux choses différents, je suis pas passé de l'un à l'autre comme ça, ça s'est fait un peu en parallèle. J'ai pu acheter ce micro et puis j'ai commencé un peu à raconter des histoires, à faire des trucs utiles et à me dire "tiens je pourrais les vendre, est-ce que ça pourrait intéresser un éditeur ?". A l'époque je suis allé voir Loriciel qui commençait à peine puisque il y avait Lori qui était apparue qui était une machine déjà un peu plus performante que le ZX. J'ai pas attendu la réponse, en revenant je me suis dit j'ai un numéro de régie du commerce, j'ai une entreprise d'imprimerie, je rajoute de l'informatique au bout et je vais distribuer moi-même. A l'époque y avait pas de magasin d'informatique et y avait pas de magasin de logiciels. Là c'est 80, là maintenant on est déjà en 82-83, Lori qui est arrivé. Au niveau de mon imprimerie j'ai demandé à en diffuser, ils cherchaient des distributeurs, y avait pas de boutique, donc ils avaient fait des pubs "cherche distributeurs" etc. Donc moi j'avais répondu et j'étais devenu distributeur Oric, moi c'est ce que j'appelais l'Apple du pauvre, c'était un processeur 6402, 48 go de mémoire, c'était quand même l'Apple 2 sauf qu'au lieu de coûter un an de salaire il coûtait un mois de salaire, c'est pas du tout la même chose. Et donc il avait autant de possibilités globalement et donc je me suis mis à faire des produits pour cet ordinateur et puis finalement je les ai diffusés moi-même. Ça a marché et c'est à ce moment-là que j'ai créé ARG Informatique, je me suis associé avec un programmeur, moi je suis programmeur basique et là on a créé Cobrasoft qui était une société d'édition de jeux vidéo. Donc à

l'époque il y avait nous, Loriciel qui s'était créé légèrement avant d'abord en important des Oric, il y avait Infogrames qui s'était monté à Lyon, il y avait plein de petites boîtes comme ça qui avaient toutes des visions un peu différentes. Infogrames ils voulaient déjà devenir un peu les maîtres du monde, ils étaient dans une logique financière, de succès, etc. Moi j'étais plus dans le côté faire ce qui me plaît, donc c'était plus ludique et puis la machine en route et elle s'est mise en route à l'époque donc il y avait aucune boutique, c'était des libraires nos clients, des gens comme ça. Petit à petit y a des boutiques qui se sont mises souvent par opportunisme, comme nous on s'est mis à vendre des ordinateurs, on est Chalon-sur-Saône, les gens venaient de Lyon pour acheter des machines chez nous parce qu'il y avait peu de distributeurs et quand on était distributeur, les machines on les payait comme on dit "au cul du camion" c'est-à-dire qu'il fallait faire le chèque, vous envoyiez votre chèque et vous étiez livré. C'était la guerre comme ça et donc nous on avait réussi des machines et comme il y en avait pas suffisamment les gens venaient de 100-150 km pour les acheter au fin fond d'une impasse dans une imprimerie. On imagine pas qu'il y avait pas de réseau. Les réseaux se sont créés petit à petit avec ces magasins, notamment il y a Inelec qui a grossi et qui existe toujours d'ailleurs qui s'est mis sur ce secteur-là comme grossiste et nous ont l'a pas mal utilisé parce qu'il touchait des boutiques que nous on arrivait pas à toucher, on était plus intéressé par le côté faire les programmes, faire les jeux, développer que faire la diffusion. Moi j'ai toujours été plutôt dans le côté production, création, conception. Finalement on est pas mal passé par Inelec et puis voilà, les choses se sont enchaînées comme ça, on est passer sur l'Oric, sur l'Oric Atmos, après est arrivé sur l'Amstrad, l'Amstrad en France c'était une vraie révolution. L'Oric faut imaginer un ordinateur qui coûtait 2490 francs mais pour le mettre sur votre télé, il fallait une télé ordinaire, il fallait mettre un boîtier péritel parce que en Angleterre ils avaient pas de péritel, ils avaient un autre système que nous donc il fallait mettre un boîtier péritel qu'il fallait alimenter avec une prise pour enregistrer des programmes ou les charger il fallait un lecteur à cassettes qu'on branchait et le tout sur la télé familiale, conflit d'utilisation ! Donc nous quand on a vu l'Amstrad arriver, on a été sollicité par Amstrad, on a vu la machine qui avait son propre écran, son propre magnéto et qui serait plus en conflit avec celui de la maison, on s'est dit c'est génial et on va en dépoter de ça, ça va marcher c'est pas possible autrement. Et à ce moment là on a eu la bonne idée de transformer tous nos jeux qui tournaient sur Oric sur Amstrad et on a été les seuls à faire ce choix là, Infogrames était plus parti sur Commodore. Et donc ce qui fait que quelques semaines après le lancement de l'Amstrad, nous on avait déjà 13 programmes, on était sûrement l'éditeur français qui avait le plus de programmes pour Amstrad, dans des genres un petit peu différents. Et ça nous a mis le pied à l'étrier, là on vraiment fait un carton cette année là et on est devenu un éditeur important. C'est 84-85, 85 on va dire, on a fait "Meurtre...", alors je parle beaucoup des meurtres parce que moi j'ai développé beaucoup beaucoup de jeux mais aussi beaucoup d'utilitaires aussi d'ailleurs, on avait pas que des jeux purs et durs, j'avais développé une série qui s'appelle "Meurtre", "Meurtre à quelque chose", au début c'était pas une série, c'était un titre. Le premier c'était *Meurtre à grande vitesse*, ça se passait dans le TGV. A l'époque le TGV en 84, 83 quand j'ai commencé à le faire, c'était nouveau, ça faisait deux ans qu'il était en service. C'était dans l'idée unité de lieu, unité de temps, raconter une histoire. Voilà c'était le meurtre d'un sénateur, en gros on montait dans le TGV à Lyon, les portes étaient fermées, on arrivait à Paris, le sénateur était mort, mais personne avait pu partir donc nécessairement le coupable était dans le train. Et donc c'était relativement simple. J'ai fait ce premier là ensuite j'ai fait le

suivait qui s'appelait *Meurtre en Atlantique*, ensuite un autre qui s'appelait *Meurtres en série*, *Meurtre dans l'espace*, *Meurtre à Venise*, et puis il y a eu toute une évolution des titres, sur le même principe de fonctionnement en fait, qui a évolué évidemment dans le temps, mais en gardant toujours le même principe, et notamment un principe important qui était de se dire vu qu'on a pas de graphisme, on va mettre dans la boîte des éléments complémentaires, puisqu'on est très très pauvre en graphisme, on presque pas de mémoire. Donc on mettait dans la boîte des indices, des papiers, des objets, etc. Un peu comme les jeux de rôle. Et donc le premier les indices tenaient dans une petite pochette, le deuxième un dossier beaucoup plus gros, le troisième c'était une vraie boîte en bois grande comme une boîte de sucre un peu, voilà et ainsi de suite. Ce qui donnait un côté extrêmement intéressant puisque c'était une accroche sur la réalité, et en plus c'est un enrichissement important et des choses qui n'ont jamais été refaites dans ce genre là. Donc ça c'était un peu l'histoire, et ce qui fait que étant une petite structure avec des produits originaux, on était assez aimé par les journalistes par rapport à une grosse usine comme Infogrames, et on était apprécié par l'originalité des produits. Ce qui fait que plusieurs années de suite ont eu des tilt d'or, c'était à l'époque les distinctions faites par Canal+ et le journal Tilt, donc on a eu presque tous les ans, ce qui fait qu'on avait une notoriété qui allait au-delà même de notre taille, on était cinq ou six dans la société, on était pas 25. On a peut-être été une dizaine en comptant tout le monde, secrétaires, manutentionnaires pour faire les boîtes, etc. Et donc à ce moment-là on a été approché par Infogrames qui a voulu nous racheter et en même temps Infogrames a racheté "Informatique" qui était une autre structure différente, avec une autre approche différente. C'était la politique d'Infogrames de concentrer tout ce qui se présentait. Donc c'est comme ça que l'histoire a commencé et puis ensuite au niveau d'Infogrames ils ont acheté que la marque, je leur ai vendu que le nom Cobrasoft, on avait créé une société commune où j'étais co-gérant avec Bruno Bonnell, dans l'idée de développer le label, ça c'était un peu le discours de Bonnell, on allait développer le label sur des segments très précis etc. Et puis j'ai gardé la partie en parallèle la partie de développement, le studio de création je l'ai pas mis dans le deal, ce qui fait que rapidement Infogrames a tué le label Cobrasoft, et moi j'avais quand même le studio. Donc le studio développait pour Infogrames et puis on a commencé à essayer de trouver d'autres clients, puisqu'Infogrames était lui même déjà, il y a eu des époques brillantes et des époques déjà difficiles, même dans les années 86-87 etc parce que le plan informatique pour tous était terminé et Infogrames qui vivait beaucoup sur le plan informatique pour tous commençait à tirer la langue. Nous on était en aval et c'était pas facile pour nous. On a commencé à se diversifier, à travailler, à faire des produits pour Loricel, pour Fil etc. Et puis petit à petit on s'autonomisait. On a re-accroché les wagons avec Infogrames avec CDI parce que nous on avait commencé à développer pour CDI, donc le compact disc interactif de Philips. Et ça débouchait sur pas grand chose jusqu'à ce que Philips ait vraiment besoin de développer des produits et que par un réseau de connaissances, ils demandent à Infogrames. L'oncle de Bonnell qui était en fait grand manitou du cinéma à Canal+ était copain avec le patron de Philips Media et c'est comme ça qu'ils ont demandé à Bonnell de lui faire des CDI. Sauf que Bonnell savait pas faire des CDI il m'a demandé à moi de les faire parce. A ce moment là j'ai dit OK mais on le fait en interne, pas en sous-traitant parce que c'est pas une situation très agréable pour nous. Et à ce moment j'ai créé ce qu'on appelait IWP, c'était une boîte de production multimédia et on a créé 6 ou 7 CDI et là on vraiment été dans l'aventure, alors là ça commençait en 92. Vraiment l'aventure du multimédia, comme en informatique y avait

pas d'outil, très peu de choses, il fallait tout d'un coup travailler de la vidéo, des photos, du dessin animé, donc il fallait faire à la fois les outils, trouver les modes narratifs, introduire l'interactivité qui était notre point fort. Les autres gens qui faisaient du multimédia, ils avaient pas l'interactivité, c'était ça notre apport. Et donc on a pu faire des jeux justement très différents et volontairement, c'est-à-dire qu'on avait une espèce de carte blanche, volontairement à l'époque on a décidé de faire des choses très différentes. On a fait par exemple *International Tennis Open* qui était une simulation de tennis avec des commentaires audio, un traitement vidéo et des personnages en photo, c'était nouveau à l'époque, ça ressemblait pas du tout à ça. On a fait *Astérix*, qui était avec beaucoup de dessin animé, on a fait les *Schtroumpfs* qui étaient encore un peu différent, on a fait *Shao-Lin's Road* qui était traité plus avec beaucoup de graphismes, on a fait aussi *Marco Polo* et c'était fait à partir d'un film dont on avait acheté les droits pour utiliser vraiment de la vidéo, avec des systèmes de jeu différents, des représentations différentes pour apprendre en fait. Et puis y avait aussi [inaudible], c'est pas moi qui l'ai fait, c'était une autre équipe parce que ça a été fait en 3D, et donc on avait un panel pour apprendre sur tous ces secteurs là qui étaient complètement inconnus pour nous. Et moi le choix que j'ai fait c'était de se dire on va pas réinventer le dessin animé, on va travailler avec des studios de dessin animé qui eux savent faire bouger des personnages, on va pas essayer nous à nos graphistes de leur faire bouger des personnages. Dans *Astérix* y a un taureau qui court, dans les dessins qui servent à l'animation, des fois le taureau il a cinq pattes. Ce qui serait pas venu à l'idée d'un graphiste dire je vais faire les positions pour représenter le mouvement, mais on mettrait pas cinq pattes, alors qu'un dessinateur de dessin animé lui il sait qu'il faut mettre cinq pattes à un moment. Donc on a travaillé, on a cherché les interfaces entre eux et nous, j'ai intégré dans mes équipes des gens qui étaient capables, qui connaissaient bien le dessin animé et donc qui allaient servir d'interface avec un studio de dessin animé pour qu'il serve de tampon entre les deux. Et il fallait connaître les deux métiers et on a fait ça pour la vidéo pareil, des gens qui étaient vidéastes, pour travailler avec des gens qui allaient faire les images et qui connaissaient nos contraintes à nous, il fallait une double culture, donc c'est ça qu'on a introduit. Et là on s'est mis à travailler avec beaucoup de gens externes finalement, en gardant en interne la production, le suivi de la prod, et puis le partenariat avec les différents acteurs qu'on allait utiliser, des studios de sons, etc. C'est vrai que c'était très dur de faire comprendre à un ingénieur du son, pendant une séance on a fait le tennis, y avait par exemple 500 commentaires de jeu, comme un match de sport, et un ingénieur du son il va essayé de vous faire un son régulier mais régulier entre le début et la fin il peut y avoir des nuances parce que de toute façon on va l'entendre dans la durée, et puis on va pas le saisir. Alors que si vous prenez une phrase de la fin et que vous la mettez entre deux du début, là tout d'un coup c'est pas la même chose et leur faire comprendre que ces enregistrements n'allaient pas être linéaires mais interactifs, etc, mélangés, c'était tout aussi une culture à leur transmettre et pas si simple que ça donc il a fallu trouver des outils. Donc par exemple j'ai beaucoup travaillé avec des storyboards interactifs, un peu le livre dont vous êtes le héros, pour leur dire là on va sauter 20 pages et maintenant on est là. Si je décide de remettre au début, on va là, c'était pour leur faire toucher du doigt une culture qu'ils n'avaient pas du tout, c'était ce côté inventif qui était assez intéressant. Après Infogrames on travaillé sur Internet, avant ça le CDI nous avait amené à l'usage familial, un CDI c'était la télé du salon, le canapé, c'est pas du tout la même chose d'être avec une souris à 50 cm d'un écran, ou d'être avec une télécommande

sans fil avec une télé qui est à 4m ou 3m, et on est chez les gens, on est chez une famille, on est pas chez un geek qui est accroc dans son machin. Donc ça nous a amené au public familial le CDI et à partir de là on a continué nous sur ce domaine un peu plus enfant/famille, avec des encyclopédies, des éducatifs, toute une série de choses et ce côté jeune ça nous a amené à Internet. On a fait le service au niveau de mon équipe, on a créé le service enfant qui était dans Infonie, un des premiers providers français, et puis ensuite on est allé sur le web parce qu'on considérait qu'Infonie était une erreur dans le sens où Infonie était un système qu'utilisait Internet mais qui n'était pas web, qui avait son propre système d'affichage, des gestion, etc. Donc c'était multimédia au tout début, en 95 ils proposaient déjà des choses multimédia qu'on aurait pu faire avec flash, cinq ou dix ans plus tard, mais ils étaient dans un système fermé. On leur disait ça c'est une énorme bêtise, donc on s'est sauvé un jour, à l'occasion des difficultés d'Infonie, on a préféré quitter et faire un service qui s'appelait Kazibao, qui était un point de rencontre sur le net, y avait pas de Facebook, y avait pas de blog, donc on faisait l'équivalent de tribu, de blog, de point de rencontre, de chat, etc. sur Internet. Donc un produit qui s'appelait Kazibao qui a été un peu le leader pendant les 3 ou 4 ans où on a existé. On a du le créé en 98, entrée en bourse en 2000 et puis nous se sauver en 2001. Les investisseurs se disaient qu'il valait mieux s'investir dans des boutiques de fringues que des trucs sur Internet donc savait pas trop si un jour ça gagnerait de l'argent. Ils ont pas eu la patience d'attendre dix ans, dommage pour eux, ça aurait vraiment fait un carton. Donc on avait une approche qui toujours été un peu la même, une approche qualitative, on a jamais regardé ce qui se faisait ailleurs, en tout cas que ce soit pour les produits éducatifs, etc. on a toujours fait comme on avait envie que ça soit ou comme on le sentait sans aller regarder ce que faisaient les petits camarades. Et ce qui nous a donné un positionnement un peu à part.

*Donc si on revient juste au moment où Cobrasoft disparaît, parce que vous nous expliquez que Bonnell achète la licence, ils vont tuer la licence, mais le studio continue à exister et donc le studio continue à produire pour Infogrames. Et il s'appelait comment le studio ?*

Le studio s'appelait Itech Production. On a même fait une gamme de produits sous notre marque, dont un produit un peu original qui était *Cessna Over Moscow* qui était un produit un peu improbable sur l'actualité quand le jeune Mathias Rust s'est posé sur la Place Rouge avec un cessna. Donc c'est un jeune Allemand qui s'est mis en tête d'aller en Russie, enfin en URSS, et de se poser sur la Place Rouge. Il a réussi à déjouer les MIG en faisant du rase motte et il s'est posé Place Rouge, ça été très très médiatisé évidemment. Et puis nous on avait fait un produit pour France Image Logiciel qui était un éditeur français qui dépendait un peu de la Camif qui s'appelait Canadair, c'était un produit de commande en fait où on avait un canadair, on allait écopper, on allait arroser des feux de forêt et on lâchait de l'eau et puis on repartait écopper et on essayait d'éteindre des feux de forêt avant qu'ils progressent, etc. Y avait une petite originalité on avait mis de la synthèse vocale dedans. C'est-à-dire qu'on entendait par exemple au début, ça paraît idiot aujourd'hui de dire qu'on a mis du son dans un jeu, on entendait la tour de contrôle qui donne l'autorisation au canadair, des choses comme ça. On avait donc un avion capable de survoler des territoires, de jeter de l'eau, et j'ai eu l'idée de le transformer pour reprendre cette histoire de Mathias Rust. Donc en fait on a remplacé le canadair pas un cessna, c'était en deux pixels, l'équivalent de deux caractères, donc ça fait seize pixels de large, huit pixels de haut, enfin bon on voit bien la

différence entre un canadair et un cessna. La carte, j'étais très content de moi quand je l'ai trouvé, c'était un système très simple, tout simplement en codant des couleurs sur une carte 2D, les points de couleur donnaient la hauteur du relief. Alors simplement le programme regardait la couleur du point de la carte sur lequel on était, et puis si c'était du vert il mettait quatre cubes en hauteurs, si c'était du bleu il mettait huit cubes. Le problème c'était de faire du rase-motte, le canadair devait passer assez bas pour éteindre l'eau parce que s'il était trop haut voilà. Pour Mathias Rust c'était de passer dans les vallées, le cessna fallait pas qu'il rentre dans des montgolfières, des choses comme ça, fallait mettre un peu d'obstacles, et là évidemment c'était des MIG qu'il fallait éviter, et puis quand on arrivait au-dessus de la Place Rouge, si on était bien placé, là y avait une séquence automatique qui faisait l'atterrissage avec les tours de Saint-Basile, et voilà on disait tu as gagné. Et comme on avait de l'eau en magasin, on avait dit qu'il jette des tracts. Mais c'était vraiment opportuniste. Et à ce moment-là, j'ai pris un cessna dans une revue d'aviation, je l'ai découpé avec des ciseaux, mon graphiste a fait un dessin de la Place Rouge, vite fait, ou on a fait l'inverse, on a découpé un dessin de la Place Rouge dans Paris Match ou un journal, il a fait un dessin de cessna qu'il a découpé aux ciseaux, on les a collé sur la photo, on a mis la photographie dans la boîte comme ça. On en a dupliqué 20 000 et on a fait un communiqué de presse disant que la société avait sorti un jeu sur Mathias Rust trois semaines après son exploit, et on a fait de la télé, de la radio, pour un jeu qui ressemble à rien. C'était étonnant parce que du coup ça eu un engouement terrible, on a même eu le procès, on a payé à Mathias Rust, ils nous ont attaqué parce qu'on avait utilisé son image, on avait pas utilisé son image, on avait utilisé son nom, enfin bref. Des tas de péripéties comme ça. Je parle de ça parce que vous parliez de représentations de choses comme ça, là on est un peu sur un côté actu, je vais pas dire politique, mais actu, coup de com, etc. Ça sortait disons du jeu traditionnel.

26:45

*Pourquoi vous aviez fait ça justement ?*

Pour le côté un peu défi, le côté actu, parce qu'il y avait pas de jeu, on en avait fait quand même un, enfin c'est pas nous qui l'avions fait, on avait sorti un truc sur l'affaire Greenpeace. C'était plus l'opportunité, etc. Y avait une telle médiatisation de ce truc-là, on s'est dit tiens y a un coup à faire, est-ce que ça va prendre ? Voilà c'était un peu un défi de se dire comme ça ce serait rigolo que ça marche. Est-ce qu'on est capable de le faire aussi vite ? Mobiliser tout et hop de le sortir. J'ai même appelé le téléphone rouge d'Europe 1 pour dire vous savez à Chalon-sur-Saône, y a une petite boîte qui a fait un jeu sur Mathias Rust, un quart d'heure après y a Europe 1 qui téléphonait, c'était vraiment un engouement, on était obligé de se répartir les télés, le graphiste est parti à Radio Télé Luxembourg, moi j'ai fais le journal de midi sur France 2, Antenne 2 à l'époque, enfin c'était assez marrant comme expérience de voir comment ça s'embringuait, etc.

*Comment est-ce que les gens, à cette époque-là, pour cet épisode-là, comment est-ce que les gens percevaient l'histoire du jeu, est-ce que c'était comme les journalistes ?*

Je pense que c'était l'étonnement, je pense que ça n'avait jamais été fait, vraiment la déclinaison sous forme de jeu vidéo d'un événement d'actualité.

*Est-ce que les journalistes connaissent un peu le monde du jeu vidéo ou est-ce que c'était un étonnement aussi ?*

Si, le jeu vidéo était quand même connu, ils en parlaient pas tous les jours mais je veux dire, c'était quand même quelque chose, y avait pas le côté culture reconnue d'aujourd'hui, on était très loin de ça, il n'empêche que c'était quelque chose que les gens connaissaient. Donc on en entendait quand même parler, les machines se vendaient, bref on était pas sur des tirages ridicules, moi j'ai retrouvé justement dans les archives des ventes, évidemment par rapport à aujourd'hui ça semblerait pas beaucoup, mais on raisonnait quand même pas en milliers de pièces, on raisonnait en dizaines de milliers de pièces, ça ferait rêver des éditeurs de bouquins, sur des trucs finalement assez basiques.

*Et cet engouement de la part des journalistes, c'était plutôt positif, c'était une approche positive ?*

Ce cas-là est un peu particulier, il faut le reconnaître. Maintenant le jeu vidéo apparaissait quand même comme quelque chose de nouveau. Il faut voir par exemple du temps de Mitterrand quand c'était Jack Lang il avait créé un organisme spécifique pour le jeu vidéo, et moi j'ai des dossiers qui ont été créés par cet organisme, c'est très rigolo à voir. Il y avait une vraie volonté de créer une culture française du jeu vidéo, de le développer, de le mettre en avant, etc. Et ça remonte à 84, 83, 84. Y avait eu bien sûr le plan informatique pour tous mais sur le côté ludique et savoir-faire, il y avait une vraie volonté de pousser là-dedans. Il y avait ce qu'on appelait l'agence Octet, c'était l'organisme du ministère de la Culture dédié à ça, qui organisait des prix, qui faisait des colloques, voilà. Ceci dit c'était très intéressant les dossiers de l'agence Octet, c'est marrant parce qu'ils en ont deux, il y en a un c'est l'étude de la créativité dans les jeux vidéo, il y avait déjà des gens qui se penchaient sur le sujet, sur les modes d'écriture, sur des trucs comme ça. C'est marrant d'ailleurs parce que c'était un regard un peu universitaire justement sur l'approche de la représentation dans les jeux vidéo, alors à l'époque évidemment on était qu'en 2D, des choses comme ça, mais il y avait déjà une espèce de réflexion sur le sujet mais c'était une réflexion sur laquelle les créateurs en étaient très loin. Nous la question de la représentation on se la posait absolument pas. C'est comme Méliès, est-ce que Méliès il se posait la question de l'écriture cinématographique ? Il se posait pas la question de l'écriture cinématographique, il faisait des films, il était magicien alors il appliquait ses trucs de magicien pour faire des effets spéciaux, il faisait des trucs comme ça. Et nous c'est un peu la même chose. Après on peut faire une thèse sur Méliès, comment il a inventé des trucs, mais Méliès se posait pas de question. Il faisait. Nous c'est quand même un petit peu la même chose. On était pas là à se dire on va écrire comme ci, on va écrire comme ça, mais de toute façon il y avait pas de point de repère.

33'00

*Ce qui est intéressant aussi c'est que vous avez cette démarche de faire vivre cette mémoire. Alors je sais pas si c'est une question de coïncidence mais je lisais une interview de [inaudible] qui faisait des bornes d'arcades qui disait que lui avait eu cette même idée de proposer ses archives, personne était intéressé. Donc là il y a quand même un intérêt de ce*

*qui reste. Mais justement j'aimerais qu'on revienne un peu sur ce que vous disiez tout à l'heure, si j'ai bien compris, comme vous êtes un peu précurseur, vous faites et vous vous posez pas tant que ça la question qu'est-ce que le jeu vidéo ? Qu'est-ce qu'on va faire ? Vous, vous faites.*

Oui c'est normal, c'est comme quelqu'un qui ferait la première BD, il va avoir l'idée de raconter une histoire en dessins, de mettre des bulles, il va pas se dire je suis en train d'inventer un truc. Vous voyez ce que je veux dire ? A la fois on savait qu'on inventait quelque chose parce qu'il n'y a pas de modèle donc on se dit bien qu'on est en train d'inventer quelque chose. C'est vrai que nous la différence, je vois par rapport à Infogrames, là par exemple dans mes archives j'ai un produit qui s'appelle *Pilote*, c'était un espèce de simulateur de vol, y a un truc qui s'appelle *Polo*, c'est un pompage de Mario. J'ai la boîte, d'ailleurs c'est crédité, enfin pas à Bonnell mais à son associé, à Sapet, Christophe Sapet, c'est lui qui est crédité comme auteur, je sais pas si il l'a fait vraiment, j'imagine. Mais c'est une pompe de Mario, c'est pas un plombier, je sais pas s'il est menuisier ou quoi, il est habillé pareil. Là on imite un peu des produits américains. Nous on était vraiment pas du tout là-dedans. Alors il faut séparer les deux niveaux, il y a le niveau éditeur et puis le niveau créateur. A partir du moment où on s'est dit on va éditer, on pouvait pas éditer que les jeux que je faisais moi ou que faisais mon associé. Moi je faisais des jeux plutôt on va dire fiction, mon associé faisais des trucs faisant plus appel à la programmation, on avait fait un flipper par exemple, qu'était très pointu, il avait d'autres choses comme ça qui nécessitaient du langage machine. Mais on pouvait pas se contenter de ça, il fallait avoir un catalogue un peu plus vaste, donc éditait des jeux, on venait nous proposer des programmes, sans faire trop les difficiles d'ailleurs, tiens il nous faut un jeu d'aventure comme ci, un petit jeu d'action comme ça, on avait mis à notre catalogue un certain nombre de choses. Mais pareil c'était des produits qui étaient montrables, bon il y en a un qui n'était pas trop montrable, en l'occurrence c'était un jeu d'échecs, c'était un jeu d'échecs qui se jouait au hasard, enfin je l'ai su un peu plus tard, on me l'avait pas dit sur le moment, il fallait être très mauvais pour se faire battre quand même, il n'avait aucune structure d'intelligence artificielle, il faisait que des coups légaux par contre il les faisait au hasard. Justement on voulait mettre dans notre catalogue des jeux de réflexion, des jeux comme ça, etc. Il faut aussi imaginer à l'époque un jeu ne mettait pas dix ans à se développer, même des jeux comme les meurtres qui étaient un peu plus gros je mettais peut-être un an à les faire, mais il y a des jeux que j'ai fait en une soirée, et on les a édité, comme on ferait un jeu sur le web, un quiz ou un truc comme ça. Il y a un certains jeux qu'on a fait, par exemple *Histo Quiz* c'était un soir, j'étais à Saint-Malo avec mon beau-frère, on a fait cent questions en quiz, un QCM avec des questions plus ou moins intelligentes sur l'histoire, ça faisait un produit. Et on le vendait, donc voilà ça existait, on l'a même traduit en anglais, enfin bref y avait tous les styles. Maintenant quand moi je parle de ce qu'on faisait nous c'est plus sur des choses un petit peu plus approfondies comme la série des meurtres, des simulations comme *HMS Cobra*, des choses comme ça où là il y avait un vrai travail de recherche, de documentation, de s'approcher de la réalité, etc.

37'50

*Donc si j'organise un peu tout ça, il y avait la possibilité de copier d'autres pays par exemple comme les Américains ou les Japonais, copier les grands jeux, ou alors faire un peu des*



jeux "comme ça", on fait une soirée, on fait un jeu quiz, et aussi on peut en tirer cette capacité d'approfondir, de vouloir proposer quelque chose, de faire des recherches. Donc là en l'occurrence vous parliez des meurtres, justement c'est intéressant cette manière de proposer un matériel. Est-ce que vous aviez des références par rapport à ça ?

Pas la moindre. C'est après coup que quelqu'un m'a dit tiens ça ressemble à ça, c'était quelques produits américains mais qui étaient pas vraiment ça, qui ressemblaient à ça par certains côtés. Des trucs texte américains, sans ordinateur, purement texte, où il y avait des logiques d'énigmes, des choses comme ça, etc. Mais cet espèce de mélange d'objets réels, de lieux réels, nous on le faisait déjà dès le début dans *Meurtres en série*, le troisième, on pouvait réellement aller dans l'île de Sercq, c'est une des îles anglo-normandes où l'action se passe, on pouvait y aller réellement. Les gens y allaient, enfin pas beaucoup évidemment, moi j'y suis allé beaucoup de fois sur cette île, je me disais ah les gens sont venus voir, la tour, etc. On allait cacher des vrais trucs, par exemple pour *Meurtres en série* qui est pour moi un des plus aboutis on avait fait une vraie pièce à Paris, qui était à l'époque à la Villette, à la Villette il y avait un truc de jeux vidéo, et dedans on avait construit un décor qui était grand comme cinq mètres carré ou huit mètres carré, avec une des pièces du jeu. Et les gens pouvaient rentrer dans le décor, ouvrir la porte, il y avait un coffre avec un code, un digicode, et s'ils avaient le digicode qu'ils avaient dans le jeu, ils pouvaient ouvrir le coffre à la Villette. Vous voyez, on était déjà dans ce côté aller-retour entre la réalité, le grandeur nature quelque part, et puis surtout ce mélange d'objets réels, et pour nous c'était bien plusieurs titres. C'était bien d'abord il n'y a pas de graphisme, il y en a très peu, *Meurtre à grande vitesse*, donc celui dans le TGV, les graphismes c'est un wagon de TGV dessiné avec des caractères graphiques pour faire les bords, c'était des pas tirets du huit comme on dit mais presque, il y avait des sièges faits en redéfinissant les caractères, on remplaçait le A, enfin on prenait pas le A parce qu'on en avait besoin pour le texte, mais des caractères semi-graphiques comme ça on les redessinaient pour faire les dessins. Donc un truc de TGV c'était des sièges plus ou moins dans un sens, des petits carrés pour faire les WC, et le joueur c'est un point qui clignote, c'est tout. Et le texte lui-même c'est quelques lignes, j'ai retrouvé le listing de "Meurtre à grande vitesse", le listing il mesure moins de deux mètres, en BASIC, il y a tout, les dialogues, les dessins, je dis deux mètres mais à peine, c'est quelques centaines de lignes de BASIC, et ça marche. Ça marche parce que les gens y croient, on leur raconte une histoire, l'écran sert que d'objet technique, il y a peut-être les personnages qui sont gros comme ça, là y a la tête du sénateur, là y a la tête de madame machin, là y a la tête du témoin truc, etc. Et le système de jeu est très simple parce qu'à chaque fois c'est un point qui clignote ou un X qui clignote et on se déplace dans les wagons comme ça. Et à chaque fois on regarde, on interroge, avec un système de dialogue, etc. Mais les gens peuvent y croire parce que finalement ils croient à l'histoire. Et par contre dans la boîte il y avait par exemple une cassette audio, dans la cassette audio on disait peut-être autant que l'intégralité des dialogues qui étaient dans la machine. On avait pas accès à des disquettes donc tout le programme tenait dans 48K, c'est une icône sur le PC, c'est un JPEG pas bien gros. Donc tout tenait en 48K, l'intégralité, et y a rien à charger en plus. Alors petit à petit ça s'est complexifié parce qu'on a eu des disquettes, des choses comme ça, on a pu augmenter la richesse du jeu. Mais ça fonctionnait très bien. *Meurtre à grande vitesse* qui est pourtant pas le plus compliqué et pas le plus riche, les gens étaient à fond dedans. Cinq ans après ils m'écrivaient encore, voilà parce qu'ils y avaient cru.

43'05

*Pour continuer justement sur cette lancée du graphisme, il y a quand même eu une évolution à la fin des années 90, début des années 2000, notamment avec la sortie de gros blockbusters, avec une fluidité, des personnages beaucoup plus travaillés, est-ce que ça a changé la façon de penser le jeu ?*

C'est une révolution qui a commencé dans les années 90, avec justement l'arrivée du CDI d'une part, parce que là on était pas en dessin on était pas en 3D, c'était pas assez puissant, mais on pouvait utiliser de la photo, de la vidéo, des choses comme ça. La révolution elle a eu lieu à ce moment-là où on a commencé à pouvoir mettre des images qui ressemblaient à des images, des dessins animés, des choses comme ça. A ce moment-là il y a eu un hiatus entre justement que faire de ces images et que faire du jeu. Et à l'époque le choix que moi j'ai fais c'était de se dire en fait on a deux choses, on a un jeu et on a un spectacle. Le jeu c'est ce qui fonctionne, c'est le gameplay, c'est ce qui fonctionne avec celui qui est aux manettes, et le spectacle c'est pas lui, c'est celui qui regarde derrière lui, qui est en train de le regarder jouer. Celui qui joue je dirais que ce à quoi ça ressemble n'a pas la moindre importance, la preuve c'est que les jeux qui ne ressemblent à rien, qui n'ont pas de graphisme marchaient, donc celui qui joue, s'il est dans *Zaxxon* et puis que c'est juste un petit vaisseau tout petit à serpenter au milieu des obstacles, si y a un million de couleurs, un milliard de couleurs, 100 000 polygones ou deux polygones, pour lui c'est parfait. Ça change rien, lui il voit son collimateur comme ça, il voit la cible, il voit juste un point même s'il est bien dessiné, donc lui il s'y croit. Si le gameplay est bon, la représentation n'a pas beaucoup d'importance. Par contre celui qui regarde, s'il voit l'autre s'exciter avec un truc qui ressemble à rien, il va pas regarder très longtemps. Donc il y a ce côté spectacle et ce côté ludique. Alors il y a eu un moment effectivement où les jeux sont devenus uniquement des spectacles, ils sont devenus des films, un petit peu interactifs, où finalement vous traversez une pièce qui est magnifique, avec des 3D des machins, des couleurs superbes et des décors très léchés, etc mais y a pas grand chose à faire, vous passez de séquences en séquences, il y a des jeux qui sont magnifiques visuellement mais l'intérêt est pas vraiment extraordinaire, parce qu'on perdu de vue le côté de l'intérêt ludique parce que le spectacle doit être très beau. Et ça fait une inflation dans les budgets, des trucs extraordinaires, on a perdu ce côté un peu du gameplay, le gameplay marche toujours pareil, il a pas vraiment changé, les systèmes de jeu, l'implication du joueur, les réactions, les choses comme ça, c'est toujours un petit peu les mêmes. Qu'on fasse un jeu de boxe avec un personnage qui a vingt points pour bouger ou un mec qui ressemble à Tyson, on fait la même chose, il faut être dans le bon timing, cliquer au bon moment, éviter, baisser, mais y a que la représentation qui change. Et le joueur de foot c'est pareil, vous faites *FIFA 15* ou je sais pas quoi, bon effectivement le joueur ressemble à Ronaldo mais celui qui est aux manettes voit pas qu'il ressemble à Ronaldo, il passe à son coéquipier, il bouge le ballon.

46'50

*Alors à quel moment les créateurs de jeux vidéo se sont dit avec la qualité de graphisme qu'on a on va pouvoir faire tel personnage, on va vouloir qu'il ressemble à ça parce que ça va plaire à notre public ?*

Je sais pas, je pense que c'est une influence, en fait dans les équipes, d'abord dans les équipes il y a eu une inflation terrible, il y avait des personnalités, des auteurs puissants qui ont pu maintenir leur vision de la choses, mais l'inflation des équipes autour, des contraintes de coûts, des contraintes techniques, je sais pas s'il y a un choix qui a été fait, simplement ça s'est dissout, comme par exemple aux Etats-Unis, c'est le producteur qui la final quote, finalement l'auteur ou le metteur en scène, c'est à peine en caricaturant si on met son nom au générique si on en a pas changé au milieu du film parce que finalement ça n'allait pas. Le côté d'auteur s'est perdu en fait. Il y a quelques auteurs emblématiques comme chez Nintendo, enfin des gens comme ça qui étaient vraiment des personnalités, tout ce que vous pouvez imaginer, mais à côté de ça il y a une grosse production dans laquelle finalement la notion d'auteur a disparu, parce que ce sont des équipes tellement grandes et puis c'est la loi du producteur. Chez Infogrames par exemple, clairement il n'y a pas d'auteur dans les jeux, justement c'était la volonté de Bonnell de dire on est dans de la création collective, donc y a pas de droits d'auteur, y a pas de royalties, on ne personnalise pas sur quelqu'un, etc. Mais on ne personnalise pas sur quelqu'un, résultat c'est personne. Et y a plus justement cette notion de quelqu'un qui amène sa vision du truc, la défend, la garde, etc. Donc honnêtement je suis pas assez pointu sur les jeux d'aujourd'hui pour dire... Moi ce qui m'a beaucoup plus dans les jeux vidéo c'était de les faire, plus que de les jouer si on peut dire, c'était ça qui m'intéressait. Maintenant je suis pas l'expert capable de dire ceux-ci sont bien ceux-ci sont mal etc. Je suis émerveillé par... je suis le spectateur, je suis pas vraiment le joueur non plus donc dans les jeux d'aujourd'hui etc. Et je suis émerveillé de la qualité, c'est des très beaux films effectivement. Après effectivement je suis pas en mesure de dire là y a un intérêt de jeu etc je suis pas la bonne personne pour ça. Maintenant j'ai vu quand même toute cette évolution justement où on a un moment essayé de dire qu'est-ce qui est le plus important, c'est le plaisir du jeu, l'interaction qu'on peut avoir etc ou est-ce que c'est simplement mettre de belles images. Moi je me suis toujours battu sur les pré-séquences, enfin les séquences d'intro qui prenaient la moitié du budget pour faire un truc super 3D au début qu'on regarde, enfin maintenant ça coûte moins cher mais à une époque ça coûtait très cher de faire de la 3D, et puis les super séquences de fin que personne ne voit. Souvent les gens se faisaient plaisir avec ça parce qu'effectivement vous mettez ça en bande-annonce, la vache que c'est magnifique etc. Le marketing vient aussi mettre son grain de sable, enfin son grain de sel plutôt en l'occurrence pour dire voilà moi je veux de la belle image. Après c'est comme le film où vous avez vu les douze gags du film dans la bande-annonce et puis quand vous voyez le film vous vous dites que c'est dommage qu'il n'y en a pas un treizième parce que les douze je les avais vus. Voilà donc y a toujours ce côté qu'il faut pas perdre de vue, moi je suis persuadé que les mécanismes de jeu peuvent être très simples, s'il y a des jeux papier, des jeux de cartes, des jeux qui marchent toujours, c'est pas pour rien. C'est que le plaisir de jouer est quelque fois assez simple finalement. C'est le défi. C'est pour ça aussi qu'il y a une évolution qui était vachement intéressante, c'était le web, le réseau. C'est super de mettre une pile, enfin c'est agréable de jouer aux échecs contre un joueur qui est pas trop mauvais en face de vous quand vous jouez tout seul, mais c'est même vachement mieux de mettre la pile à un pote. Et ça a été ramené par le côté réseau, mais pas nécessairement justement sur des jeux compliqués, on a retrouvé le plaisir du jeu sur des jeux qui sont finalement très simples, aussi bien dessiner c'est gagner ou je sais pas quoi que des jeux qu'on fait à distance avec quelqu'un parce qu'il a ce

côté émulation qu'on retrouve. Je pense que le côté justement du look est venu un peu occulter le côté gameplay.

51'55

*Justement cette notion d'auteur ou même dans la narration du jeu finalement qui est assez importante, on la retrouve aujourd'hui plutôt dans les jeux indépendants qui sont revenus à des choses plus simples.*

Oui on peut sûrement trouver des trucs très créatifs, des choses comme ça, dans les jeux comme ça. Parce que là justement on est dans l'idée, c'était aussi la force des [inaudible] Informatique ils avaient aussi un peu la notion d'auteur, des gens comme Ulrich, qui avaient leur imaginaire à eux, leur folie, tout ce qui était autour du jeu et qui apportait une dimension supplémentaire. C'est vrai qu'on voit ça aussi dans le cinéma où on fait des blockbusters mais ça devient toujours un peu le même fonctionnement.

*Pour contraster, à l'époque de Cobrasoft quand vous faisiez un jeu c'était une personne qui faisait ça de manière très libre, de manière très personnelle ?*

C'était encore des petites équipes en fait, on imagine ce que ça pouvait être. C'est-à-dire la série des "Meurtres", même les derniers, *Meurtre dans l'espace*, on était cinq, le maximum, parce qu'on avait pas de son, y avait pas d'équipe son, la musique c'était réduit à sa plus simple expression, enfin ça montait en gamme, après on a fait entrer des compositeurs, justement pour faire des bandes son, des choses comme ça. Mais le son lui-même y avait quasiment pas de bruitages, voilà donc nécessairement on avait pas besoin d'être cinquante. Dès qu'on commence à faire un film, effectivement on se retrouve dans la configuration pour faire un film, il faut le son, il faut les bruitages, il faut le casting parce qu'il va falloir représenter des choses. Souvent j'ai essayé d'utiliser des personnages dans les jeux, mais on se posait pas de question du tout. Moi j'ai écrit des jeux, au début c'était des simples graphismes, on avait pas vraiment l'embarras du choix, mais dès qu'on a pu faire des représentations un petit peu plus fines, genre 64 par 92 pixels, on a commencé à faire de la numérisation. Mais de la numérisation manuelle, c'est-à-dire qu'on prenait une photo, on agrandissait une photo, et puis on décalquait avec des carrés noirs, on fait des points pour faire à peu près la tête du bonhomme. Et moi j'ai fais des jeux où j'ai mis le Capitaine Haddock, des personnages réels sans se poser du tout la question des droits de reproduction, un peu de façon opportuniste. J'avais acheté un bouquin américain par exemple où il y avait des portraits de stars, comme ils étaient bien contrastés et qu'ils étaient grands, on avait pas de photocopieuse pour agrandir, on avait pas de photocopieuse ! Non mais on imagine pas un bureau il y a trente ans. La photocopieuse n'existe pas, en tout cas pas dans des petites boîtes. Moi le premier scan que j'ai fais faire, j'ai fais scanner une photo quand on a eu le premier Apple, en 86 ou 87, le scan je l'ai payé 300 francs, pour un scan qui me servait à rien, juste pour imprimer sur une Apple Laserwriter, la première Apple Laserwriter, faut voir ce que ça donnait. Donc on avait pas de photocopie, on faisait tout comme ça avec les moyens du bord, donc la numérisation manuelle, on avait pas de scan, si on voulait numériser une photo, on prenait les caractères, on les dessinait un par un, et on faisait des choses comme ça. Et ce qu'on a fait aussi, enfin moi ce que j'ai fais beaucoup, je reviens à mes produits à moi parce que c'était des trucs assez différents en fait, y a la série

des meurtres qui a fonctionné sur une certaine mécanique, j'ai fait aussi *HMS Cobra* qui était un jeu de simulation navale qui était très pointu sur les convois de Mourmansk, la guerre dans l'océan glacial arctique, pendant la guerre de 40 avec les convois qui allaient à Mourmansk livrer des armes aux Russes et qui étaient de vraies épopées parce que c'était dans l'océan glacial arctique, et puis vous rajoutez à la tempête la Luftwaffe, les U-Boots, c'était des choses un peu rudes, et ça on l'avait fait pareil c'est un truc qui fonctionnait très bien mais où le joueur c'est un pixel qui clignote sur l'écran, sur la carte de l'océan glacial arctique, le reste c'est dans la tête, c'est tout dans la tête, se dire il faut que j'arrive là etc, avec le minimum d'input dans l'écran qui vous dit attention y a l'alarme sous-marin sur le truc, c'était de la stratégie, mais aussi travaillée. *HMS Cobra* c'était une boîte qui en format A3, épaisse comme ça avec dedans un gros carton pour boucher, et dessus un plastique transparent et une carte de l'océan glacial arctique sur laquelle là on pouvait écrire justement pour marquer ses routes, c'est pas ce qu'on voyait sur l'écran mais qu'était gros comme ça, y avait un bouquin dans la boîte racontant les convois de Mourmansk, vous voyez on essayait de créer cette ambiance. Y avait toute une [inaudible] qui était faite, bon ça vous parlera pas non plus, sur les histoires de l'oncle Paul, c'était dans le magazine *Spirou*, vous aviez une espèce de BD historique où c'était l'oncle Paul qui vous raconte Henri IV, machin, etc. Donc là on avait fait une espèce de BD comme ça, bon c'était pas l'oncle Paul évidemment, c'était une copie, c'était Decaux qu'on avait caricaturé en fait, Alain Decaux, celui qui est mort y a pas longtemps, l'historien, qui vous racontait les convois de Mourmansk, l'accord avec Staline, voilà. Vous voyez on créait cette ambiance et à partir de là ça fonctionne, parce qu'une fois que vous êtes dedans et que vous aviez vos bip, parce qu'on arrivait à faire bip bip quand il y avait le sonar, le son c'était à peu près ça, mais ça marche.

58'45

*Si on revient juste sur cette idée d'avoir du matériel, vous avez jamais eu d'influence de la part des jeux de plateau ou des jeux de rôle ou au contraire ?*

Non pareil on était pas à se dire ça va être comme un jeu de rôle, non. On a fait l'inverse, c'est-à-dire par exemple on a fait *Les Ripoux*, j'ai fait l'adaptation des *Ripoux*, un des premiers films qui a été adapté depuis le cinéma en jeu vidéo, donc pareil 86 ou 87, j'ai pu avoir les droits des *Ripoux*, on a fait *Les Ripoux* mais pour faire *Les Ripoux* pareil il faut un modèle. Donc y en a certains, par exemple les éditeurs auraient pu se contenter de dire on a la licence *Les Ripoux*, on va faire n'importe quoi, on va faire n'importe quel jeu qui s'appelle *Les Ripoux*. Mais le jeu on s'en fout, je veux dire on a l'affiche des *Ripoux*, ça s'appelle *Les Ripoux*, derrière on fait un jeu d'arcade où faut dégligner des truands ou dégligner des flics ou je sais pas quoi, ça aurait pu être une approche. Non on s'est dit c'est *Les Ripoux* donc on va suivre le film, déjà on est parti dans le 18<sup>e</sup> avec le graphiste, passer trois jours dans le 18<sup>e</sup>, on s'est fait toutes les rues du 18<sup>e</sup> dans lequel se passe le film, on se les ai toutes faites à pied, en photographiant des trucs, donc fontaine Wallace, un monument, le Moulin Rouge, la butte Montmartre, le Sacré-Cœur, le commissariat de machin, etc. On s'est fait tout ça, on a ramené des photos, qu'on pouvait pas traiter bien évidemment, après les photos on les a retraitées en dessin pour pouvoir les utiliser et puis on a fait un jeu qui reprenait vraiment la thématique des *Ripoux*, c'est-à-dire en gros vous êtes flic et il faut à la fois faire votre travail de flic parce que vous avez votre chef qui vous demande d'arrêter

machin et en même temps de faire vos petits trafics, d'aller faire chanter un dealer, d'aller récupérer du pognon dans un bar, etc. Et pareil y a pas de modèle, on l'aurait trouvé où le modèle ? On a essayé d'être fidèle au truc, pour recréer cette ambiance des *Ripoux*. Et là par contre je reviens aux jeux de plateau, c'est qu'après on a fait le jeu de plateau *Les Ripoux*.

1:01'05

*Mais donc il n'y a pas eu d'influence ?*

Non il n'y avait pas spécialement d'influence, et c'est pareil quand on a fait *La Marque Jaune*, une des premières BD adaptées en jeu vidéo. Et je vais vous dire c'était un challenge parce que quand vous avez un écran de 300x200, faire de la BD, et en 4 couleurs quelques fois, c'est quand même sévère. J'étais un fan d'Edgard P. Jacobs étant gamin, j'étais un fan absolu.... Je lui avais même écrit au début. Dans les premiers jeux vidéos je lui avais écrit, du genre comme un fan écrit etc... Il était quasiment mort la même année ou l'année d'après, mais par contre j'avais pu avoir les droits.... J'étais retourné voir la fondation Jacobs avec des dessins qu'on avait fait justement pour leur montrer à quoi ça pourrait ressembler. Et on avait réussi à faire des trucs assez sympa malgré les contraintes. Là aussi c'était l'idée de faire quelque chose de nouveau et pas se dire "on va faire une adaptation de BD", etc... L'idée aussi c'était de dire "ça a déjà été fait comme ça, nous on va faire comme ça", d'inventer un truc et puis d'inventer aussi un système de jeu. Mais par exemple, la *Marque Jaune* on fait un système de jeu qui était beaucoup basé sur des dialogues qu'il fallait enchaîner, donc les personnages Blake et Mortimer discutent entre eux, on fait défiler les dialogues et on essaye de les *matcher* en fait : "tu dis ça, après je prends celui-ci, c'est le bon. Il répond ça, c'est pas le bon, faut que je lui fasse répondre ça, l'autre je lui fais répondre ça" etc. Et on avait organisé l'écran pareil, comme on ne veut pas faire tellement d'animation on avait organisé l'écran un peu comme une page de BD avec trois lignes. Les personnages se déplaçaient dans les bandes. Finalement la partie animée n'était pas très grande en fait. Et puis les différentes parties du jeu c'est pareil, je me dis "comment on va traiter ça". C'est un peu la notion de la page blanche en fait, parce qu'on n'a pas de modèle. Et la *Marque Jaune*, pareil, on a mis la BD dans la boîte. [1:03:19]

*Par rapport à l'organisation, parce que vous dites que vous n'avez pas de modèle, même à l'échelle industrielle vous n'avez pas de modèle ? C'est-à-dire quels sont les rôles au sein de l'équipe ?*

Au sein de l'équipe, ce n'est pas compliqué. Au début, j'étais tout seul donc je faisais tout, même la programmation - mais en basique, c'était pas trop compliqué. Ensuite il y avait un programmeur qui faisait le programme. On lui donnait tous les éléments au fur et à mesure. On n'avait pas une méthode de travail très organisée : on partait d'une idée, "tiens, on va faire ça", on ne faisait quasiment pas de synopsis. Ce n'est pas du tout la chose qu'on a fait ensuite, quand on est passé dans des méthodes de travail professionnelles ; on a fait le CDI en fait, parce que l'influence de Philips nous a amenés à travailler différemment. Mais quand on était sur la plupart des produits où on était peu, en fait on avait une idée et on essayait de trouver comment on allait la faire. Chez nous il y avait un graphiste ou deux, enfin la plupart

du temps il y avait un graphiste, il y avait un créateur qui était moi sur ces produits là on va dire, il y avait un assistant et puis le programmeur. Point barre ; 4 personnes.

L'assistant c'était pas quelqu'un de la société. C'était un ami ou le graphiste, souvent, qui avait un double rôle, qui fonctionnait avec moi un peu en binôme. En fait je parle, je teste l'idée.... Enfin on parle ensemble, on dit "il va falloir écrire les dialogues". Alors souvent, l'autre personne écrivait les dialogues à proprement dit. On arrivait à une situation où on se disait "là il faudrait faire comprendre au joueur qu'il va falloir ouvrir un coffre-fort". En gros la discussion c'était ça : comment on va faire comprendre au joueur qu'il faut ouvrir un coffre-fort, et comment on va lui faire ouvrir le coffre-fort.

C'était des *brainstorming* un peu comme ça. J'ai retrouvé une cassette dans mes archives d'ailleurs, et je l'ai mise sur le site Cobrasoft : une séance de travail. Je ne sais pas pourquoi elle était enregistrée, j'ai retrouvé cette cassette et donc on nous entend discuter justement de.... Je prenais l'exemple du coffre-fort parce que c'est une histoire comme ça, on est à la banque et il faut ouvrir le coffre. Et on discute entre nous pour savoir comment on fait pour ouvrir le coffre. Alors on se dit, "on pourrait faire ci, il n'y a qu'à cliquer là (enfin cliquer, on n'a pas de souris hein, "appuyer" sur la touche machin)" etc, donc on nous entend un peu discuter. Bon an mal an, on met au point notre système : pour ouvrir le coffre il faudra machin, et il y aura un dialogue qui dira ça. Puis après le programmeur faisait le travail.

On avait une chance, notre programmeur s'appelait Ronand Morla, c'était un gars qui s'était mis en disponibilité de France Télécom et qu'on avait embauché, et lui il bossait la nuit. C'était un gars qui était un peu décalé en fait, donc les journées c'était nous, le matin, j'allais déposer mes gosses à l'école, en revenant je passais chez le programmeur qui avait posé une disquette sur le pas de sa porte, je récupérais la disquette, on testait le travail de la nuit, on regardait les modules qui avaient été faits etc, on annotait les problèmes, ensuite on travaillait sur ce qu'il y avait à faire, les dialogues, une partie du jeu etc, et puis sur le coup de deux heures Roland arrivait et on lui disait "il y a tel et tel problème, ça ça ne marche pas il y a un bug". Il prenait tout ça, il passait quelques heures avec nous l'après-midi, il repartait chez lui et dans la nuit il reprogrammait tout ça. Ce qui fait qu'on avait un rythme quand même, ça ne durait très très longtemps.

Par contre, on avait un gros travail de préparation. Par exemple quand on a fait *Meurtre dans l'espace*, j'ai pris le programmeur, la graphiste et on est partis au *space camp*, le truc où les gamins vont faire des trucs spatiaux, avec des navettes spatiales, des stages un peu découverte des techniques spatiales. On a passé 2 ou 3 jours au *space camp* pour se mettre dans l'ambiance, faire de la centrifugeuse – le truc qui fait bien gerber, apprendre à piloter la navette, faire des simulateurs de vol, des trucs comme ça. Et ça, ça nous mettait dans l'ambiance, puis on est allés à la cité des sciences où il y avait une station orbitale, il y a des modules de station orbitale qui sont présents, toujours dans l'idée de dire "c'est quoi la réalité, on va essayer de s'approcher au maximum de cette réalité parce que le joueur il va le comprendre, ça".

A la fois il y a le besoin que le côté ludique soit simple et qu'on ne soit pas dans la réalité, et il y a besoin qu'il y ait des éléments de la réalité qui parlent. Par exemple quand vous êtes au cinéma, vous n'appellez pas le 01 42 23 46 12 ; vous faites 01 puis ça y est "allô", on n'a pas besoin de tout expliquer. Parce qu'il y a des gens qui partent dans ce truc de réalité trop proche en fait : sous prétexte qu'on arrive à recréer la réalité, il faut la recréer. Nous l'idée c'est plutôt qu'on s'appuie sur des trucs réels, où les gens sentent que c'est pas du flan, je sais pas... il y a quelque chose qui vous dit que c'est pas bidon, on le sent parce qu'on a lu

des trucs, parce qu'on a vu des photo, donc on sait qu'on est dans un truc sérieux on va dire. Mais après il y a des mécanismes qu'il faut simplifier. On parlait de représentation, de spectacle... Le jeu, moi je m'étais mis en tête de faire un jeu vidéo dans lequel il n'y a pas d'images, qui se passait dans le noir. Alors, là, il y a des gars qui ont sorti un jeu récemment qui se passe dans le noir. Ça a été fait, là il y a 6 mois je crois, par une petite équipe lyonnaise qui a sorti un jeu qui se passe dans le noir. Nous on a développé ça du temps du CDI, en 95, quelque chose comme ça, c'était un espèce de challenge pour se dire "est-ce qu'on va réussir un faire un jeu vidéo dans lequel il n'y a pas d'images". C'était au moment justement où il commençait à y avoir l'inflation de la 3D. Infogrames avait sorti *Alone in the Dark*, qui était le premier jeu en 3D calculée temps réel. Alors évidemment quand on le revoit maintenant, *Alone in the Dark*, on se dit que c'était de la 3D calculée, mais il n'y a pas beaucoup de polygones. Mais c'était déjà extraordinaire pour l'époque, et c'est à ce moment là qu'on s'est dit "non, nous on ne va pas mettre d'images du tout", et est-ce que ça marche? Ça marche. Mais ça marche à condition d'être simple aussi, parce que quand vous faites des trucs uniquement sonores, peut-être qu'un aveugle est hyper performant dans sa perception sonore, mais le voyant moyen l'est beaucoup moins. [1:11:09]

*Mais dans ce que vous dites, il y a quand même des trucs assez élaborés, et quand vous me parlez de postes vous dites que vous êtes le créateur... Créateur ça veut dire, grosso modo, que vous êtes l'auteur du jeu, mais il n'y a pas de game designer, scénariste...*

Non, il n'y avait pas ça parce que justement, entre guillemets, il n'y en avait pas besoin. D'abord ça n'existait pas, il n'y avait pas d'école de game designer ou de scénariste, il n'y avait aucune école. Donc quand nous on embauchait quelqu'un, par exemple quand on a commencé à faire les CDI, ou a augmenter la production justement notamment en faisant les CDI, là il fallait six équipes, donc on ne peut pas trouver six auteurs. Cette notion là n'existait plus vraiment. Enfin, elle existait, parce que pour chaque produit il fallait quelqu'un qui le design, qui le créé etc, mais on ne pouvait pas dire "on va embaucher six scénaristes, ou six gars qui on fait des études là dedans", non, parce qu'il n'y avait pas d'école.

La première fois qu'on a envisagé de créer une école du jeu vidéo, c'était en plein milieu du cédérom, donc ça devait être 95. On s'est dit "il faut créer une école", c'est au moment où on commençait à réfléchir sur une cité du jeu vidéo etc, et donc à l'époque il y avait des formations qui faisaient dans le multimédia, sur l'écriture multimédia. Mais c'était des gens... Moi j'en ai embauché quatre ou cinq, il y avait deux formations, une à Nanterre, une à Montpellier je crois.... J'ai dû prendre quatre stagiaires là bas qui sont devenus des chefs de projet chez nous, ce sont des gars qui avaient étudié le côté interactivité, écriture multimédia etc... Mais c'était des licences de communication audiovisuelle plus que vraiment.... C'était la première spécificité sur, justement, l'écriture interactive peut-être, donc ceux-là ils avaient cette notion, parce que c'est la notion qu'on oublie souvent... Le multimédia, on s'en fout du multimédia, ce qui compte c'est l'EI, parce que tous les gens qui sont venus au CDI en disant "Je suis multimédia, j'ai 2 000 diapo, j'ai 12 heures de vidéos sur tel sujet, on va faire un truc multimédia", oui, OK, tu mets tes images, mais où sont-elles interactives ? Si c'est juste pour dire "choix 1, choix 2, choix 3, ou je retourne au menu ou je saute la scène", c'est une interactivité assez basique. La vraie interactivité fait appel à des notions plus grandes, mais ce sont des notions qui à l'époque ne s'étudiaient pas, c'était au feeling. Il y avait à la fois des jeux qui utilisaient ça, et puis des jeux basés sur la technicité. *Alone in the Dark*, la



spécificité c'était justement à la fois d'être capable de faire de la 3D temps réel, et à côté de ça de récupérer un univers qui était existant et de faire une histoire sympa. Mais c'était surtout cette histoire de 3D temps réel, parce que ça c'était révolutionnaire. Il y a des jeux de bagnoles qui ont été faits parce que c'était une routine où tout d'un coup vous aviez vraiment l'impression d'être au volant d'une voiture, et puis l'image à l'écran c'était pas un carré avec quatre autres carrés qui font les roues. Souvent c'était des jeux basés sur une performance technique. Ça a été le cas souvent pour des jeux de voiture qui ont été faits chez Infogrames qui étaient super parce qu'ils avaient réussi à faire un rendu extraordinaire. Mais ce rendu extraordinaire, c'était pas une commande d'Infogrames, c'est des programmeurs d'Infogrames qui bossaient sur autre chose, qui eux, pour se faire plaisir et par passion, avaient mis au point cette routine jusqu'à ce qu'un jour, mettons Bonnell voit ça et dise "mais c'est quoi ce truc ? Mais c'est magnifique, on va le faire". Mais c'est une performance de passionné, finalement, qui est utilisée pour faire un jeu. Ce n'était pas une commande interne de dire "tiens on va faire un super jeu de bagnole", c'était souvent une démarche inversée. Dans ce cas là, la spécificité dans un jeu de bagnole c'est toujours pareil, faut rouler, faut rester sur la route, ne pas se faire bastonner par quelqu'un d'autre, et on retombe toujours dans le même truc. Alors évidemment les bagnoles sont de plus en plus belles, mais c'est toujours un peu le truc, il se passe de plus en plus de choses. [1:15:52]

*Je voulais juste dire que c'est très intéressant ce que vous dites parce qu'on se rend compte aujourd'hui qu'il y a un vrai rapprochement, et évidemment c'est inspiré un peu de ce que vous aviez fait déjà avant, entre le jeu vidéo et d'autres médias comme le cinéma. On se réapproprie les codes du cinéma pour les mettre dans le jeu vidéo...*

Et inversement ! Et inversement, le cinéma récupère les codes du jeu vidéo. Au début c'était "Oh on a fait une adaptation d'un film en jeu vidéo c'est génial", maintenant c'est les films qui se font à partir des jeux vidéos. On a inversé la chose. Avec des codes, justement avec l'interactivité... et c'est ça qui va être aussi rendu possible justement, à terme peut-être, de se dire "je crée mon histoire". On en n'est pas encore là au cinéma, mais ces univers finalement se déclinent comme ça, sous une forme film, sous une forme jeu vidéo. Mais finalement, la création de héros elle se fait aussi à travers des médias. C'est en ça que le jeu vidéo est une culture d'où émerge ses propres logiques...

Moi je ne suis pas du tout un spécialiste, mais j'ai toujours été bluffé par les produits Nintendo, Zelda et compagnie, par la pédagogie qu'il y a dedans. Comment est-ce que, s'en m'en rendre compte, j'apprends à maîtriser le truc, j'apprends les gestes qui vont bien. J'ai trouvé ça vraiment formidable dans les produits Nintendo cet apprentissage sans s'en rendre compte en fait. On s'aperçoit que le truc tout bête qu'on faisait à un moment, en fait ça sert après pour le reste. Alors là on est effectivement dans des choses qui sont beaucoup d'action, mais aussi comprendre comment ça fonctionne, et il y a un vrai travail qui est fait à ce niveau là, et qui est très spécifique. Maintenant, il faut aussi relativiser le côté... Par exemple là Colin Sidre, vous connaissez peut-être, qui avait fait son travail sur la dissolution des jeux vidéos, il a fait un article récemment sur ... Justement, il avait trouvé dans les archives un projet qui s'appelait Gourou. Gourou c'était quoi ? C'était l'idée de dire que les jeux vidéos ont dû commencer dans les garages, comme l'informatique, ça commence toujours dans un garage aux États-Unis. Donc c'était sur le mythe, puis sur les gourous de l'informatique, les Steve Jobs et tout, on parlait beaucoup de ces gens là. Un jour j'ai eu

l'idée de faire un jeu comme ça en disant "on va utiliser justement cette logique d'évolution des jeux vidéos pour faire un jeu pour voir un peu l'autre côté du miroir". Mon idée c'était de dire on va illustrer l'évolution des jeux vidéos entre le CDI – on était à peu près à cette époque là, ou un peu avant, enfin on commence à avoir de belles représentations – et puis les bons vieux débuts. Parce qu'on la voyait cette évolution graphique, entre les gros blocs de *Pong*, le *Pacman*, *Mario* et puis les jeux de plus en plus évolués. On la voyait cette évolution, donc j'avais imaginé un jeu où on commençait effectivement dans un garage, ensuite on était dans un *Pong* où en fait on était obligés de jouer aux vieux jeux – parce que pour nous c'était déjà des vieux jeux, parce que là maintenant on est 40 ans plus tard, mais on était peut-être 15 ans ou 20 ans plus tard, ça semblait quand même très loin – mais en fait, pour pouvoir avancer dans le jeu et me retrouver aux jeux d'aujourd'hui, je vais être obligé de passer derrière le miroir. Et par exemple, on avait *Pong*, tout d'un coup la raquette se met à godailler et vous n'arrivez plus à la contrôler parce qu'il y a des virus et des choses comme ça qui sont en train d'attaquer le code. Alors je traverse le miroir, je passe sous la couche représentée sur l'écran, où on voit les deux barres, et là bas je me retrouve dans le code. Je navigue dans le code, je survole et je vois des bestioles qui sont en train de bouffer mon module qui sert à jouer le joystick, donc je les latte pour reconstituer mon mode de fonctionnement, je ressors, je retrouve le contrôle de mon joystick, je passe le niveau et hop, je me retrouve dans *Breakout*, et *Breakout* retombe dans le même problème, il se passe quelque chose etc.

Et donc j'avais imaginé ça, on avait fait quelques dessins avec les graphistes, en interne, j'ai dit "fais moi quelques rush, à quoi ça pourrait ressembler", moi-même j'avais découpé, enfin comme je le fais beaucoup, j'avais des carnets, des notes, des idées qui traversent l'esprit, des coupures de presse... Par exemple j'avais trouvé, j'appelais ça le gourou, un espèce de Michelin ou de Bouddha quelconque dans un article de *Libé* ou je ne sais quoi alors j'avais arraché la page, comme je le fais tout le temps quand je suis dans le train, dans des magazines divers et variés, ou dans un café discrètement, j'arrache la page, ou chez le médecin, ça me donne des idées. Et puis voilà, ça n'allait pas plus loin. Et Colin a trouvé ce synopsis et a réussi à faire un très grand article sur la profondeur de vue, l'anticipation, le regard décalé sur notre propre histoire etc...

Alors c'est vrai qu'après coup c'est intéressant, on se dit "ah c'est vrai, je ne pensais pas qu'on pensait à tout ça". C'est pas inintéressant du tout, mais honnêtement, on ne le pensait pas du tout. On n'était pas là à se dire "je me mets en perspective". Mais en même temps c'est bien d'avoir des regards externes, parce qu'il y a des trucs auxquels on ne pensait pas, les autres pensent pour vous parce que finalement, en l'analysant je me dis que oui, c'est vrai que c'était quand même intéressant il y a 20 ans de déjà imaginer que le jeu vidéo avait une histoire, que cette histoire pouvait être le thème d'un jeu vidéo... Mais c'est vrai qu'on n'était pas dans cette démarche introspective. Mais je pense que c'est la même chose avec Tintin ; on dit après "mais Tintin il fait ci, pourquoi il a fait ça" et analyse du trait du personnage, sur le moment ça se fait quand même plus de façon inconsciente on va dire. Peut-être qu'il faut des psychologues pour expliquer notre.... [1:22:46]

*Vous parlez du regard qu'on porte sur le jeu vidéo, cette histoire, ça rejoint aussi le cœur de notre sujet : se poser la question de la représentation, comment perçoit-on le jeu vidéo, comment est-ce que des gens, avec cette perception, essaient de construire quelque chose d'autre. Pour revenir sur ce que vous dites : comment est-ce que les gens percevaient le jeu*

vidéo ? Est-ce que vous avez eu des difficultés à légitimer ce que vous faisiez ou est-ce que vous n'avez pas du tout rencontré les problèmes du genre "les jeux vidéos ce n'est pas sérieux" ?

Non, nous, honnêtement, on n'a pas été confrontés au problème de se dire "on a de l'hostilité" par rapport au regard. Effectivement, il y a une époque où c'était tout un débat, mais les mêmes qu'aujourd'hui : les jeux vidéos violents, les machins, les trucs, comme la BD au début de la BD "on pue, c'est une horreur, c'est interdit à la maison, chez moi il n'y en a pas, à l'école j'en parle pas, à la bibliothèque c'est encore moins possible"... Ça existait mais on n'y était pas vraiment confrontés. Ce qui est clair, c'est qu'il n'y avait pas de filles. Les filles sont arrivées beaucoup plus tard. Le public jeux vidéos, c'est un public à moitié féminin, clairement, il n'y a pas de souci de ce côté là. A l'époque, ça l'était moins.

Moi-même, je me rappelle, j'ai une anecdote, un souvenir avant de faire du jeu vidéo, je me rappelle être allés à Dijon, je ne sais pas pour quelle raison, d'être dans un café et d'avoir vu... Moi je m'intéressais à un moment, je voulais faire un film sur les flippers. J'avais commencé à faire un film, quand j'avais 15 ans, sur les flippers. J'étais un peu fasciné par ces images de flippers, je parle des flippers qui n'étaient pas électroniques, où il n'y avait pas d'écran, et les images étaient assez extraordinaires, c'était assez kitsch, trucs de jingles, des nénettes, des pin up etc... et ça rendait très bien, c'était très coloré, donc j'avais commencé un film là dessus. Donc j'étais dans un bar où il y avait un flipper, mais aussi un jeu vidéo, un des premiers. Et en fait je me rappelle avoir été très choqué parce qu'il y avait un jeune qui jouait à ces jeux vidéos, un Shoot em up vraiment très bête, très basique, comme au début, avec des petits personnages 4 pixels, et il n'avait pas compris que quand il tirait, il ne fallait pas tirer sur les infirmiers. C'était un champ de bataille, et de temps en temps il y avait des infirmiers qui passaient avec un brancard. Et lui, il n'avait pas compris qu'il tirait dans le tas, on va dire. Il n'avait pas compris qu'il perdait des points quand il tirait sur les infirmiers. Je me rappelle que ça m'avait vraiment choqué, je m'étais dit "c'est vraiment naze comme truc, affolant, trop bête, il n'a rien dans la tête" etc... Tout ça pour dire... Bon voilà. Mais c'est vrai que nous on n'a jamais vraiment été trop confrontés au problème.

On a eu le problème quand on a fait *Action Service*, un espèce de parcours du combattant pour faire simple... Un peu d'action, il faut s'accrocher, sauter et ça c'est un jeu qu'on ne pouvait pas exporter en Allemagne par exemple. Parce que les Allemands étaient, enfin même toujours je pense, il n'y a pas de violence dans les jeux vidéos. Je ne sais pas s'ils ont assoupli les choses, mais en tout cas à l'époque il n'était pas question d'aller montrer un mec qui défouraille. Mais sinon, nous on n'était pas vraiment confrontés au problème, en même temps parce que ça touchait un public relativement étroit, si on peut dire.

Si, on a eu un produit... Mais pareil, c'est du domaine de l'anecdote : nos cassettes au début on les dupliquait à la main. On faisait des cassettes, pas des disquettes, des cassettes audio. Les programmes étaient vendus là dessus. On les dupliquait manuellement, et c'était très très long, parce que pour dupliquer une cassette... Les jeux ne duraient pas longtemps sur les cassettes, c'était des cassettes de 2 ou 3 minutes. Donc au début on les faisait manuellement, puis on a trouvé un fournisseur de cassettes. Et donc je pars en vacances, on avait préparé toute notre collection pour la rentrée, et j'ai un coup de fil de mon collaborateur qui me dit "on a un gros souci, notre duplicateur ne veut plus nous dupliquer, il ne veut plus travailler avec nous." "ah bon, pourquoi ?" "parce que dans le lot, il

y a un logiciel de biorythme”, enfin pas de biorythme mais quelque chose comme ça, ou de divination, et en fait ce duplicateur était d'une secte évangélique qui dupliquait des cassettes évangéliques. Quand il avait vu débarquer notre truc de divination, ouh la la c'était péché, et donc *vade retro satanas*, il n'était pas du tout question de faire quelque chose avec de la divination etc. Mais enfin ça s'est bien fini finalement, il a compris que ce n'était pas un péché mortel et puis voilà.

Mais c'est marrant, puisqu'on parlait duplication, justement au départ c'était ça, donc on dupliquait, on avait aussi un système avec un revox, 12 magnétophones à cassette branchés sur le revox, le master était sur le revox, on faisait tourner le revox, on mettait tout en pause, et on enlevait la pause sur les 12 magnéto et hop, on dupliquait 12 cassettes. Pour les petites séries ça allait bien, mais pour les grosses séries c'était plus compliqué.

On avait aussi des problèmes de protection, parce que tout le monde piratait déjà à l'époque, et donc nous on avait trouvé un système de codes de couleurs. Dans le jeu des marais “quelles sont les couleurs sur le boîtier”. A l'époque il n'y avait pas de photocopie couleurs, donc on vous disait “quelles sont les couleurs de la case B2”, dans la case B2 il y avait 4 petits carrés de couleurs donc il fallait dire R, J, V, B, etc. Et j'ai trouvé des clients de l'époque qui m'ont dit “tu sais, on recopiait entièrement la grille à la main, il y en a un qui dictait et puis l'autre qui marquait dans des cases les couleurs à la main, J, V, D etc”. Il y avait déjà le problème du piratage. Le problème du piratage, nous, avec les Meurtres et les boîtes avec des gros objets, on s'en protégeait parce que c'était bien plus sympa d'avoir une tablette de terre glaise réelle qu'il fallait casser en deux que un papier avec marqué “il y a une tablette en terre glaise”. Les gens aimaient bien avoir le produit final plutôt qu'une vague copie. C'était un moyen aussi de se protéger du piratage. [1:30:30].

*Pour revenir à ce qu'on disait tout à l'heure, quand vous avez dit que vous n'avez pas eu le problème de la légitimité des jeux vidéos, est-ce que vous par exemple vous viviez les choses en vous disant par exemple “le jeu vidéo c'est de l'art”, ou pas du tout ?*

Intervenant : Non, je crois qu'on se disait “le jeu vidéo, c'est nouveau”. C'est nouveau, on fait un truc, est-ce que c'est de l'art, est-ce que c'est du cochon... ? Je ne sais pas. On n'était pas à se poser cette question, de se dire “on est des artistes”. Alors certains, oui, par exemple Philippe Ulrich était un artiste en lui-même, donc lui peut-être, je pense, il avait cette démarche, se dire “*Captain Blood*, c'est un produit artistique”, d'avoir toute une démarche autour. Nous on ne se disait pas que c'était de l'art... On fait ça, on ne sait pas comment ça s'appelle. Je me rappelle de quand on a commencé à dire “le jeu vidéo c'est le 10<sup>e</sup> art”. Maintenant, je pense qu'il y a une vraie culture, c'est peut-être pas un art, mais c'est une culture et c'est quelque chose qui est acquis maintenant, avec des personnalités, des revues spécifiques – mais il y a toujours eu des monceaux de revues sur le sujet. Mais ce côté vraie culture, c'est devenu évident tout simplement, comme la BD est une culture avec ses propres codes... Et puis aussi tout le panel, parce que les BD vous avez tous les genres : des trucs ultra réalistes, des trucs destroy, des trucs un peu spec' ; les jeux vidéos c'est un peu la même chose. [1:32:43]

*Et par rapport à la culture du jeu vidéo, tout à l'heure vous disiez qu'il n'y avait pas de femmes à l'époque. Deux questions : qu'est-ce qui vous faisait dire qu'il n'y en avait pas, et...*

La présence dans les boutiques. Je ne parle pas pour les faire – il n'y en avait pas beaucoup non plus d'ailleurs, mais il n'y en avait pas qui achetaient, tout simplement. Ou très très peu. [1:33:13]

*Et c'est comme ça que s'est construit l'idée des créateurs de faire des jeux vidéos par les hommes, pour les hommes ?*

Oui mais c'est pareil, je crois que ce n'était pas calculé. Alors effectivement, il y a un public féminin qui est venu beaucoup quand il y a eu *Les Sims* et des choses comme ça, des choses un peu plus on va dire intelligentes peut-être, ou moins bourrines, ça a peut-être fait venir un public plus féminin spontanément. Parce qu'il y a un panel tellement grand dans les jeux ; aujourd'hui j'étais en discussion avec quelqu'un qui a fait des jeux vidéos, il me disait "il y a des jours, c'est 70 % de femmes". Maintenant, ce n'est peut-être pas nécessairement les mêmes jeux non plus. C'est peut-être un peu moins bourrin que le *Shoot em up* pur et dur, où on casse... [1:34:08]

*Selon vous, pourquoi est-ce qu'il n'y avait pas beaucoup de fille dans le jeu vidéo ?*

A l'époque... Je ne sais pas. Nous, par exemple, clairement on n'avait pas de produits d'une typicité telle qui fasse que ça ne plaise pas aux femmes, etc. En même temps il n'y a pas de statistiques, on n'en savait rien dans les faits. On le savait par le public des bouquins, des revues, par la présence dans les salons. Même encore maintenant, dans les salons il y a une présence masculine très très forte. Mais à l'époque, on a fait quelques salons, on ne peut pas dire que le nombre de femmes était très présent. Nous, en tout cas, on n'avait pas une volonté de dire "c'est comme ci" ou c'est "comme ça". [1:35:06]

*Vous n'avez pas du tout vécu de polémique ? Puisque tout à l'heure on en parlait, en fait c'était notre point de départ pour notre étude. On se disait qu'il y avait eu pas mal de polémiques sur le jeu vidéo...*

Je pense que c'est à une époque. Il y a eu une période où c'est devenu.... Moi j'ai beaucoup travaillé sur les idées d'expo, c'est pour ça que je suis encore très mobilisé sur le sujet "conservation" etc, et j'avais bossé justement sur un projet de cité du jeu vidéo où l'idée c'était de se dire "le jeu vidéo, c'est une culture qui mérite qu'on en parle, qu'on crée un lieu etc". Il y a eu plusieurs projets, et notamment des projets qui étaient à des volumes un peu plus faibles, qui s'adressaient à des médiathèques ou des choses comme ça, et où il était inimaginable d'aller proposer une expo' jeux vidéos à une médiathèque. Parce que si la médiathèque avait le malheur de mettre ça à son programme, le maire allait lui tomber sur le dos "les jeux vidéos, vous ne vous rendez pas compte" etc.

Donc il y a eu une époque, je pense il y a une dizaine d'année, où il y a eu une espèce de.... Alors est-ce que c'est quand le réalisme est devenu plus grand, la diffusion plus grande ? Dans des jeux où il s'agit d'écraser quelqu'un en bagnole, de tirer dans le bras etc... Il y a eu

toute une période où effectivement, je pense que la montée du côté spectacle est devenue quelque chose qui était justement compréhensible par le spectateur moyen qui voit ce qui se passe sur l'écran, qui n'a pas à l'interpréter, où le sang est vraiment du sang, où le mec qui explose il explose vraiment ; ce ne sont pas des petits graphismes où on voit rien et on a dans la tête... Le réalisme montant en puissance, je pense que c'est ce côté réaliste qui a posé problème, parce que justement des gens qui n'avaient pas le recul voyaient le résultat sur l'écran, il n'y avait pas besoin de l'interpréter effectivement. Donc ça, je pense qu'il y a un moment où ça a vraiment posé un problème, et je sais que ça aurait été inimaginable de proposer une expo jeux vidéos dans une médiathèque, alors que maintenant c'est la médiathèque qui vous contacte pour dire "on aimerait bien faire des choses sur les jeux vidéos parce que si on veut faire venir les jeunes il faut des trucs qui les intéressent, il faut savoir leur parler etc". Là, maintenant, ils sont demandeurs. En même temps, les directeurs de médiathèques, c'est nos clients d'il y a 20 ans. Ils avaient 15 ans à l'époque, ils ont vécu avec le jeu vidéo, donc il savent qu'on peut même devenir directeur de médiathèque, ils ne sont pas tombés dans la délinquance ou allés en Syrie directement.... Ça a enlevé ce côté un peu trash qu'il y a pu avoir.

Et je pense que ce que vous ressentez vous, quand vous regardez un peu en arrière en vous disant effectivement "il y avait une vraie opposition" etc, c'est vrai qu'on l'a connu, à chaque fois avec Famille de France à nous faire de grandes campagnes anti jeux vidéo. Effectivement, je pense que ça remonte à une dizaine d'années où il y a eu ce phénomène de rejet par une partie de la société. [1:38:44]

*Ce qu'on a remarqué, c'est que ce n'est pas tellement une forme de rejet, c'est aussi un peu le bouc émissaire.... Quand on lit, au début des années 2000, qu'il y avait eu des fusillades, par exemple aux États-Unis dans les lycées, et qu'on disait "ce sont des ados, on a retrouvé des jeux vidéos violents dans leur chambre"...*

Oui voilà. Maintenant c'est Internet. Ce qu'on vous dit maintenant, effectivement, "ils sont toujours sur Internet"...

*On l'a remarqué aussi récemment, que ce soit pour des attentats ou des choses comme ça, des politiques comme Sarkozy, Morano qui vont ressortir le même discours "c'est pas pour rien, ils jouent à des jeux violents, ils sont confrontés quotidiennement à la violence", donc c'est effectivement une sorte de bouc émissaire....*

*Je pense oui. Et je pense que c'était encore plus violent il y a une dizaine d'années quand il y a eu une campagne un peu comme ça, liée au réalisme. [1:39:38]*

*C'était à quelle époque à peu près ?*

En en reparlant avec vous, je situe ça il y a une dizaine d'années, vers 2000 ou 2005. Il y a eu aussi la bulle Internet, etc... "oui voyez, de toute façon c'est des conneries, ça ne marche pas"... Mais je pense que c'est le côté réaliste qui a dû jouer très fortement. Tout d'un coup, sur les trucs violents, on voit le sang, on voit les viscères éventuellement, on voit des trucs quand même bien trash qu'on ne ressentait pas avant. Maintenant c'est internet. Mais je pense que c'était la même chose avec les bouquins, au tout début des livres "attention oh la

la malheureux, les livres c'est que pour la haute, on ne va quand même pas mettre des livres dans les mains de tout le monde. C'est très dangereux", "Pour *Le Nom de la Rose*, on parle de rire ! Oh la la malheureux, il ne faut pas tout montrer sinon les gens...". Et les BD c'était le même topo, plutôt dans les années 60 encore, où on était là à se dire "oh la la malheureux, une BD !". Il y a un cycle à chaque nouveau média ; puis je pense qu'il y a aussi un cycle effectivement où il se fait un peu du n'importe quoi, il faut que ça se rode globalement. Et puis il y a un moment où ça passe du confidentiel au grand public, où tout d'un coup il y a une visibilité que les gens n'avaient pas avant. [1:41:19]

*Aujourd'hui on voit une sorte de remise en valeur, un travail de dire que finalement il y a du travail derrière, c'est une œuvre...*

Intervenant : En même temps on voit bien aussi l'intérêt pédagogique de l'outil que c'est. C'est vraiment un outil très intéressant en pédagogie, en apprentissage etc... Pour peu qu'on le fasse de manière ludique, et pas chiant. Ce n'est pas pour rien qu'il y a le *serious game* et les variantes qu'on peut trouver autour de ça. Et puis le mélange avec internet aussi... C'est toute cette évolution qui est intéressante. Mais je crois aussi qu'il ne faut pas perdre de vue l'intérêt ludique tout court, puis les mécanismes... Les jeux traditionnels fonctionnent toujours sur les mêmes mécaniques, les mêmes codes, et c'est bien.

Je trouve que c'est intéressant actuellement de se pencher sur les mécaniques de jeu d'il y a 30 ans parce qu'on s'aperçoit finalement qu'elles fonctionnent toujours. Et sur le côté apprentissage, je pense que c'est important justement de pouvoir se pencher sur les mécaniques qu'on mettait en jeu il y a 30 ans pour voir quelle est la pertinence de ces mécaniques, ce qu'on peut garder. Pour qu'on puisse s'y pencher, il faut les garder ; c'est pour ça qu'en ce moment je suis très mobilisé sur le fait de dire que toutes ces archives qui existent, toutes ses réflexions qui existaient, tous ces acteurs qui existent et qui commencent à vieillir sérieusement (parce que notre génération, on avait tous 30 ans quand on a commencé, on avait des petits auteurs qui en avaient 16 ou 17, mais à peu près tous les animateurs des boîtes ou les créateurs de l'époque, on était déjà trentenaires bon an mal an donc ça nous fait 60 et quelques maintenant)... Il ne faut pas tarder à garder cette mémoire avant qu'elle ne disparaisse totalement. Je suis très engagé en ce moment à dire que ça fait 10 ans qu'on en parle maintenant, ou 15 ans, il faut arrêter d'en parler et le faire. C'est pour ça que j'ai créé le conservatoire national du jeu vidéo pour dire "c'est une première étape, un point de départ". C'est pour ça qu'en ce moment je rencontre beaucoup de gens sur cette question là, pour dire "on va oublier les grands projets d'expo, de musée" toujours très intéressants, qu'il faut faire mais qui sont très compliqués à monter – surtout quand il n'y a plus de pognon, et ce travail de conservation il faut le faire maintenant. Il faut le faire maintenant non seulement pour garder ce qui existe, pour trouver ce qui existe encore et qui est encore un peu planqué, et puis mettre en place dans l'industrie actuelle des mécaniques pour que les erreurs qui ont été faites il y a 10, 20, 30 ans en détruisant les archives, en ne gardant pas de traces des développements, ce ne soit plus le cas maintenant. Et je ne suis pas sûr que, actuellement, dans l'industrie, ça soit conservé.

Quand nous sommes passés en mode industriel en travaillant pour Philips, donc avec des *process* beaucoup plus structurés, du travail de pré-étude, des stades, des *milestones* très précis à différentes étapes du projet, beaucoup d'écriture et de documents vachement importants, nous on l'a fait, c'était très intéressant, c'était ce qu'on a fait nous, mais du côté

de chez Philips est-ce que ça existe toujours ? Est-ce que ça s'est volatilisé, quelle trace ils ont chez eux ? Je n'en sais rien du tout. Donc il y a aussi tout un travail à faire d'évangélisation, comme on dit, pour que les acteurs actuels, même s'ils veulent défendre leur savoir faire, leur secret de fabrication ou tout ce qu'on peut imaginer, prennent aussi des précautions pour que dans 20 ans on ne soit pas à dire "Oh mais comment ça a été fait tel ou tel truc ? Comment le 4K est venu révolutionner la représentation dans les années 2020 ?" etc. Donc il y a tout un travail à faire comme ça, et je vois que ça commence à fonctionner, parce que quand j'en parle avec des gens, ils me disent "bah moi j'ai quand même un peu d'archives, mais je ne sais pas quoi en faire" ou finalement "bah je les ai jetées". Donc il est temps de s'en occuper, parce qu'on est quand même dans la même démarche du début du cinéma. Maintenant on s'extasie... Quand on voit les films qu'on a de Méliès, c'est les films qui ont été piratés par les Américains. Ils ont fait des copies des films de Méliès pour qu'on les diffuse aux États-Unis, en copies pirates, et c'est ces copies là maintenant qui sont les seules traces, parce que Méliès a foutu le feu à tout et il n'a pas gardé ses films. Ceux qu'on a maintenant, ils ont pu à peu près presque tout reconstituer en partie avec des films piratés de l'autre côté de l'Atlantique. On est encore dans le moment où c'est encore temps, parce qu'on a quand même la conscience d'un nouveau média, et ça c'est important à garder. [1:47:08]

*Un question, un détail : si vous l'avez fait, quand est-ce que vous avez commencé à embaucher des game designers ? Et deuxième question, qui sera un peu une question de conclusion – en fait, vous avez déjà un peu répondu : quel est votre désir d'avenir pour le jeu vidéo ? Il y a donc ce désir de conservation, mais est-ce qu'au niveau de l'industrie elle-même il y a des choses que vous aimeriez voir naître, ou se développer dans le jeu vidéo ?*

Les game designers, moi personnellement j'en ai à peu près jamais embauché. La question s'est posée justement que quand on a développé les CDI, mais les CDI on a arrêté en 95... Enfin après c'était les cédéroms, c'était le même principe en fait et les mêmes équipes qui ont continué dans la foulée, donc on a continué jusqu'en 96-97. En fait, nous on n'avait pas de game designers, par contre on avait des chargés de prod', qui étaient, quelque part, un peu l'auteur du produit, avec l'idée de se dire, comme on était entrés en mode un peu plus industriel, "c'est quoi ce produit, comment il marche?". Donc on travaillait beaucoup en amont sur "à quoi ça ressemble". C'était du game design, mais on n'avait pas embauché des game designers ; on avait embauché des gens qui ont fait ce travail de game designer avec une notion justement très forte de se dire.... On est sur une industrie qui évoluait très rapidement. Un des programmes qu'il y avait chez Infogrames... Par exemple, parfois, le game designer c'était Bruno Bonnell, parce qu'il avait plein de bonnes idées, évidemment, très brillant, très *pushy* etc... "On pourrait faire ci, faire ça", "J'ai vu ce que vous avez fait, c'est pas génial. On peut faire mieux", "J'ai une idée, pourquoi vous ne feriez pas ça". C'était son côté à lui, créatif, très fort, etc... Résultat des courses, on passait du côté créatif très fort au côté "on va prendre six mois dans la tête" parce que le produit qu'on a commencé, on ne continue pas à le faire. On en fait un nouveau, parce que finalement on a trouvé un nouveau design. Alors moi, j'étais très très à cheval sur le côté "qu'est-ce qu'on est en train de faire ?". A partir du moment où on s'est engagés dans des prod, par exemple pour Philips on a un million de francs pour faire le produit (pour nous, à l'époque, c'était beaucoup d'argent.



Maintenant c'est ridicule, quelques années plus tard, la pré prod de *Alone in the Dark III*, c'était le prix d'un CDI 4 ans avant), à partir du moment où on est rentrés dans un schéma en disant "il faut sortir ce produit dans six mois ou dans un an et il coûtera un million de francs", on était dans l'idée de dire que ce produit, on a dit ce que c'était. Et une des premières choses que je faisais, c'était la boîte. Ça paraît étonnant, non ? La première chose qu'on faisait pour tous les produits, c'était la boîte dans lequel il serait. Alors chez Philips c'était assez simple parce qu'il y avait des boîtes standards, les boîtes de CDI avaient toutes la même forme. Mais on commençait par la boîte, et ça avait un avantage terrible : cette boîte, c'était le produit que vous aviez imaginé. Donc si vous faites un produit qui ne rentre plus dans la boîte... Si vous changez de produit, il ne rentre plus dans la boîte. A partir du moment où vous avez fait la boîte, il y a un gros avantage : d'abord le producteur est content parce qu'il peut le montrer, donc il est super content ; mais surtout vous continuez de rentrer dans la boîte. Et ça, c'était un guide vachement important pour nous de dire "on continue de faire le produit qui rentre dans cette boîte là". S'il ne rentre plus dans la boîte, c'est qu'on est en train de changer de produit. Mais si on change de produit, il ne va pas coûter un million de francs, puis il ne sera pas fini dans six mois parce qu'on recommence un nouveau produit. Donc nous, à partir du moment où on avait validé le fait de dire "le produit c'est ça, le *design* qui a été fait c'est ça, le game design qui a été fait...", on le fait suffisamment bien en amont pour faire ce qu'on a dit qu'on allait faire. Le talent après, c'est d'être capable de se dire "ce produit, il est bien au départ. Finalement on n'est pas obligés de le refaire parce qu'on s'aperçoit que ça ne fonctionne pas", ce qui est arrivé avec un certain nombre de produits.

Mais qu'est-ce qui se passe pendant que vous êtes en train de refaire le produit ou de prendre six mois de retard ? La machine, elle a changé. La super machine pour laquelle vous faisiez, elle est has been dans six mois, parce qu'il y a la nouvelle Sega truc, la nouvelle 3DO, la nouvelle je ne sais pas quoi qui a une résolution bien meilleure, qui va bien plus vite etc... Donc tout d'un coup, vous avez loupé le marché, et vous l'avez pris dans la tête ; donc vous faites un flop. Ou alors vous repartez pour un an parce qu'il faut re-développer pour une nouvelle machine etc. Donc c'était très important de se dire le game design n'est pas posé au milieu de nulle part, il y a vraiment une volonté de le faire au départ. Que ce soit vraiment du game design. Et je l'ai fait.

Alors c'est vrai que moi, évidemment, je fais le malin avec les CDI où on faisait comme ça, c'est sûr que pour les jeux que je faisais au départ, on était bien incapables de trouver un game design écrit. Dans toutes les archives, par exemple j'ai des cartons pleins, mais c'est quoi ? C'est des petits carnets avec des idées, des machins, des trucs, « ça serait ci, ça serait ça, tiens on pourrait faire »... Un agglomérat en fait de trucs, on ne trouvera pas un synopsis de 40 lignes. Parce que au départ, justement ce n'est pas des équipes. Donc il n'y a pas besoin de partager avec 50 personnes la vision du produit comme quand on était dans le CD-ROM ou le CDI où là il y a un studio dessins animés qui est à Pétaouchnok, un autre truc qui est là, et où on a besoin de bien leur faire passer les idées. Quand vous êtes trois, vous créez votre truc un peu comme quand vous êtes seul. Vous avez tout dans la tête, le puzzle se met en place progressivement, ça va bien et on roule comme ça. Mais ça c'est possible quand vous êtes encore dans l'artisanat, comme quelqu'un qui fait ça toile. Quand vous commencez à rentrer dans la démarche industrielle, là il y a besoin d'organiser les choses. A ce moment là il faut aussi cerner les compétences, comme d'avoir des dialoguistes, d'avoir des gens spécialisés sur une technique particulière, des choses comme

ça. Donc là ça devient vraiment des métiers, et c'est vrai aussi que ça intéresse aussi les gens ; dans le projet que j'avais, c'est le côté *making of*, même ce qui vous intéresse vous : comment ça se faisait. Mais c'est une évolution qui a eu lieu presque dans un deuxième temps. C'est à dire qu'au début, personne n'était formé, donc il n'y avait pas de métier. Et petit à petit, les métiers se sont créés, les spécialités se sont faites etc... Et quand on a fait le projet Cité du jeu vidéo, on avait clairement intégré dedans un projet d'école. C'était justement en 95, déjà on voulait faire une école de formation. Et puis ça ne s'est pas fait, finalement elles se sont faites à Valenciennes, ailleurs etc... Puis maintenant, des écoles de jeux vidéos, il y en a un peu partout, parce qu'effectivement c'est excitant. C'est un créneau relativement intéressant, qui fait rêver les jeunes. Mais je pense qu'ils ne s'imaginent pas déjà la programmation ; si t'es pas ingénieur c'est même pas la peine d'y penser. Alors que nous, on arrivait à faire ça comme ça... Maintenant, la formation c'est école d'ingénieur pointue parce que c'est tellement pointu pour le coup. Et le reste c'est un peu la même chose, maintenant la difficulté je pense que c'est justement, sur des produits, d'avoir... Mais je pense qu'on retombe dans le cinéma : il y a un metteur en scène qui a une vision... Almodovar fait des films "Almodovar" etc... Il a une vision du truc et puis voilà. Cette notion est quand même importante parce que d'une part, si elle l'est pas, quelque part il doit manquer sûrement quelque chose. Mais c'est vrai que c'est pas une notion très confortable pour l'éditeur, parce qu'il préférerait "à la Disney" : "c'est tout le monde", puis on arrive à un degré qui fait que.... Maintenant, chez Pixar ils ont Lasseter. Il n'y a pas que le collectif qui fait le truc, il faut quand même un metteur en scène, enfin un chef d'orchestre en fait. Et puis il donne plus ou moins le tempo, une couleur particulière. J'y crois bien à ça. [1:56:28]

*Donc finalement, le mot de la fin, est-ce qu'il y a quelque chose que vous souhaitez pour le jeu vidéo dans l'avenir ? Finalement, vous l'avez peut-être déjà dit, mais s'il y a autre chose...*

Justement, je n'ai jamais été trop dans le "qu'est-ce qu'ils font ? Qu'est-ce qu'il faudrait faire ?" etc. Moi, je sais ce dont j'aurais envie dans le jeu vidéo, mais après je ne sais pas. Moi, ce dont j'ai envie par exemple – tant que j'y suis ça ne coûte rien, la série des Meurtres n'a jamais été refaite.... "Pourquoi vous ne faites pas encore des "Meurtres" ?" etc... Et effectivement, j'avais des idées sur le sujet, et des gens me disaient "tu vas le faire sur quel support ?", mais je dis "il n'y a plus de support, il n'y a pas de support". Comme à l'époque où le support c'est l'ordinateur, le support là c'est le web, c'est un ordinateur, c'est une tablette, c'est un téléphone. Finalement le support c'est simplement de dire "on va raconter une histoire, dans lequel l'informatique aura sa part", peut-être des vieilles versions de jeux d'il y a 30 ans seront des éléments, des indices ; peut-être il faudra participer au jeu, si on veut qu'il y ait un "gagnant", un un challenge en utilisant le web, en utilisant des machines ; mais ça peut aussi bien être un appareil photo, un téléphone... On ne garde que le côté ludique finalement, le support n'est qu'un accessoire parmi d'autres. A un moment il y aura effectivement une interface pour dire "j'ai compris ça", ou "je peux le prouver", mais peut-être c'est envoyer une photo, ou peut-être à travers les dialogues d'une communauté qui s'est réunie pour travailler sur le sujet ou pour y participer. Je pense que le jeu peut être un peu partout en fait ; c'est une expérience un peu indépendante des supports à proprement dits. Un moment c'est des damiers, un moment c'est des jeux de cartes, un moment c'est des choses comme ça... Et on doit pouvoir trouver des méthodes ludiques, enfin des outils...

Finalement la partie informatique prend une part considérable, puis un jour ça va être tout... On n'imagine pas qu'on prend un ordinateur dans sa poche quand on prend son téléphone, pourtant ce n'est pas un téléphone c'est un ordinateur... Donc un jour ce sera peut-être encore autre chose, et finalement c'est ça qui est formidable : on ne sait pas.

C'est ça qui est passionnant, en fin de compte, dans ce métier. On a vécu un truc extraordinaire, globalement les bagnoles ont toujours quatre roues, un volant, un moteur... Bon, maintenant elles peuvent être autonomes, c'est la grande différence, mais pendant cent ans c'est resté quatre roues et un moteur... Et un volant, et des sièges pour monter dedans. Nous on a la chance d'avoir vécu un truc absolument extraordinaire, avec des trucs inimaginables : le web, c'était inimaginable. Il n'y a pas un truc de science fiction où on imagine qu'on peut faire ce qu'on fait avec notre téléphone, et que ça ne sert presque pas à parler. Dans mon téléphone, l'icône téléphone n'est même pas dans le truc de base. On m'appelle, je décroche, mais j'ai besoin de le chercher si j'ai besoin de téléphoner. [1:59:53]