

## Entretien avec Anthony Jeanaud

Propos recueillis par Alvaro Lamarche-Tolozza et Jordan Leclerc à Sciences Po (28/04/2016)

*Est-ce que tu peux nous parler de ton parcours, comment tu es arrivé dans le milieu du jeu vidéo, par quelle porte t'es entré ?*

J'ai toujours été fou de jeu vidéo, j'ai toujours eu des ordinateurs et des consoles, et quand j'ai voulu faire des études supérieures j'ai commencé par le cinéma, ce qui me semblait être le plus faisable en France et le plus proche de ce que je voulais faire donc j'ai fait une école privée pendant 3 ans, j'ai fait un peu de tout, et en sortant de ces trois années j'ai décidé de me concentrer vraiment sur l'écriture, ça me semblait être là où j'étais le plus à l'aise, et là où j'étais le meilleur, tout simplement. J'ai fait une école qui s'appelle le Conservatoire Européen d'Écriture Audiovisuelle, qui est à Paris, qui est une école en deux ans avec un diplôme délivrable par l'état, et une école spécialisée surtout dans la télévision, l'animation, ce sont deux années extrêmement intenses durant lesquelles on écrit pour tous les formats du plus court au plus long, on finit par écrire un scénario de long-métrage, de 90 pages minimum. A la fin de ces deux années, globalement le choix était assez simple, c'était soit je galèrais longtemps pour faire des séries, ou travailler sur des séries à la télévision française qui sont rarement très excitantes (même s'il y a toujours des contre-exemples, il commençait à y avoir un renouveau de la série française, c'était en 2009), faire soit ça soit de l'animation, qui paye mal mais qui paye souvent. Donc c'était un peu les deux objectifs, et très rapidement je me suis dit que j'avais pas envie de faire ça, je suis pas très compétitif donc j'avais pas envie de me battre avec mes amis avec qui j'avais passé deux années à travailler, et donc j'ai contacté des producteurs, des scénaristes, des directeurs créatifs de jeux vidéo français ou québécois, en tout cas des gens à qui je pouvais parler du fait que je sois français parce que c'est toujours un peu compliqué en France dans le jeu vidéo, et j'ai envoyé à tout le monde des mails, j'ai du envoyer une cinquantaine, une soixantaine de mails, il y en a un qui a répondu, il avait travaillé sur un jeu chez Ubisoft, et il passait producteur sur un projet un peu spécial, c'était deux mois après la fin de mes études, il m'a présenté le projet et il m'a fait rencontrer l'équipe, et de fil en aiguille je me suis retrouvé à Lille fin 2009 à travailler en tant que scénariste-designer, c'était le terme vague à l'époque que j'avais, sur un projet très novateur qui mêlait jeu, expérience et application bien-être de santé, on allait utiliser un petit capteur qui calcule les battements du coeur et donc permettait

d'analyser le rythme respiratoire de gens pour leur proposer des activités et des jeux pour combattre le stress au quotidien. De fil en aiguille, comme on était deux designers sur le projet au début, de fil en aiguille j'ai appris sur le tas et j'ai passé quatre ans avec eux jusqu'en 2013-2014 à faire tous les textes de la conception, du design, de la traduction, un peu de marketing, etc. Et une fois que c'était terminé, j'ai essayé de passer à autre chose et de transformer l'essai puisque je suis entré par une porte dérobée, normalement les scénaristes de jeu vidéo arrivent parce qu'ils ont fait de la télé, parce qu'ils ont fait du test, ou du game design et j'avais fait aucun des trois. Finalement, après quelques boulot en freelance à droite à gauche j'ai commencé chez Asobo en 2014 et j'ai travaillé sur des projets Hololens, leur casque de réalité augmentée, pour Microsoft, et puis des projets en interne aussi, des pitch et compagnie, quand on travaille dans une équipe de jeu vidéo on fait rarement un seul projet on fait plein de petites choses à côté de ce qu'on fait, et en parallèle à ça on a monté un studio avec un développeur lyonnais qui a travaillé chez 2K et chez Ubisoft aussi, on travaillait sur un projet de jeu indépendant qu'on va sans doute faire sortir de terre cette année si tout se passe bien, qui est très narratif et qui est très "jeu indé moderne".

*En plus de ton parcours, dans quels projets tu t'engages, sur quels projets tu travailles exactement, avec qui ?*

Du coup je suis à la recherche d'un emploi, j'ai quitté Asobo il y a un mois à peu près, j'avais besoin et envie d'aller sur des projets différents, soit plus gros, soit plus osés on va dire, c'est très bien Asobo, c'est une très bonne entreprise, c'est rare quand même, il y a plus de 100 personnes, il y a plein de CDI, c'est une boîte qui a douze ans, c'est pas rien en France aujourd'hui. Au-delà de ça je pense qu'on est à un moment où il faut un peu y aller, c'est le moment de faire quelque chose, c'est pour ça que j'ai décidé de partir et de tenter ma chance, ailleurs, donc je ne peux pas en parler parce que ça peut changer à tout moment, j'attends un coup de fil !

*Maintenant que tu es dans l'industrie du jeu vidéo, quel genre d'acteurs tu fréquentes hors des entreprises qui travaillent là-dedans, est-ce que tu rencontres des gens de la communauté des joueurs, est-ce que tu vas à des gamers assembly, est-ce qu'en dehors du travail tu t'impliques dans des projets et de choses qui concernent le jeu vidéo ?*

A part quelques conférences que j'ai données, ou des rencontres que je fais quasiment tous les ans depuis quatre ans, j'avoue que non, je suis pas... je suis un très gros joueur et j'ai des amis qui sont de très gros joueurs, donc c'est plus ça que j'utilise comme baromètre pour voir comment ça bouge, après il y a une littérature journalistique anglo américaine qui est déjà très importante quand il s'agit d'en savoir un peu plus sur comment est-ce que ça évolue un peu partout, comment ça bouge, etc. Et puis via le studio indépendant où je travaille, on a des contacts avec des développeurs un peu partout dans le monde, et ça c'est aussi super intéressant, c'est rare de pouvoir discuter avec des développeurs italiens, sudafricains, brésiliens, de voir des gens qu'on connaît vaguement, on ne les a pas forcément toujours vus, on les connaît de loin et ça nous permet de prendre un peu la température ailleurs.

*Il y a un réseau qui se développe.*

Alors voilà. Via Twitter, via les game jams, via simplement le fait que la centralisation, le regroupement des outils... On utilise quasiment tous les mêmes outils aujourd'hui et donc forcément il y a des forums d'entraide et de discussion, donc on est tous un peu dans le même village, on est tous aux mêmes endroits pour discuter tous ensemble, et ça permet d'avoir de vraies rencontres avec des gens qu'on aurait pas rencontré autrement.

*Quand on a rencontré par exemple Oskar Guilbert, ou des gens qui étaient hors de l'industrie, on nous a déjà dit que tout le monde se connaît, même si tout le monde ne travaille pas ensemble quand on parle de quelqu'un on nous répond "ah oui, je connais", et c'est vrai qu'on a l'impression que c'est pas une petite communauté, mais que ça reste très proche, c'est quelque chose qu'on a observé pas mal dans les personnes qu'on a rencontrées.*

*Je pense qu'on a fait un peu le tour de ton parcours, donc peut-être qu'on va plus rentrer dans ce qui nous intéresse le sujet. D'abord une question simple, quel regard tu porterais aujourd'hui sur le jeu vidéo actuel non seulement en tant que produit mais peut-être comme un média comme un autre qui fait passer des messages, ou une oeuvre d'art... quel regard tu porterais là-dessus ?*

Je pense qu'on est vraiment à un moment où il y a une convergence inouïe entre la qualité des jeux, la puissance du public, les outils mis à disposition de n'importe qui, et la simplicité d'accès aux jeux vidéo via les plateformes numériques. Pour moi ces quatre éléments

rendent le jeu vidéo beaucoup plus démocratique qu'il ne l'a jamais été, ce qui est à la fois très très bien et a forcément des effets néfastes dont on parlera peut-être après sur le Gamergate et compagnie. Je vois pas, après je suis pas historien de l'art, mais je crois qu'on n'a jamais autant donné la parole au consommateur aujourd'hui, et on ne l'a jamais autant écouté, et en même temps on ne l'a jamais autant ignoré, on a jamais autant continué à répéter les mêmes formules, les mêmes cours, les mêmes règles du marketing, du développement et de la création, qu'on a empruntées au cinéma, et qu'on arrive toutefois toujours pas à rendre... on a pas vraiment réussi à traduire ce que le cinéma a fait, enfin je replace les choses dans le contexte, aujourd'hui on a des industries cinématographiques en France, aux Etats-Unis, dans plein de pays, où on arrive à faire des films qui coûtent des millions d'euros, de dollars, en moins d'un an, avec 300, 600, 500 personnes, ce qu'on arrive absolument pas à faire avec un jeu vidéo, c'est-à-dire que faire un jeu vidéo aujourd'hui... pour toutes les sociétés de la Terre, c'est une épreuve de force, c'est une aventure dans le sens où même quand tu as fait trois jeux et quand tu fais le quatrième, il y a toujours un problème, il y a toujours quelque chose qui se passe mal, qui se casse, on n'arrive pas à reproduire le schéma alors qu'ils arrivent à faire des *Captain America* et des *Iron Man* tous les ans, visiblement sans problème. Il doit y avoir des problèmes sans doute, notamment avec les sociétés d'effets spéciaux aux Etats-Unis il y a trois ans, c'est très très compliqué, mais voilà. Je pense qu'il n'y a pas eu de moments aussi intenses et exceptionnels dans le jeu vidéo, pour le meilleur et pour le pire.

*Quand on regarde le panorama des jeux, hors indé, ce qui marche le plus c'est les licences, c'est les franchises, les suites, les séries, comme dans le cinéma, c'est ce que le public veut ou c'est ce que les éditeurs veulent ? C'est une demande ou les éditeurs font ce qu'ils veulent ?*

J'ai l'impression – enfin je ne suis pas vraiment un expert, c'est plus mon ressenti de joueur et de cinéphile (on remarquera qu'il n'y a pas vraiment de terme pour dire “spécialiste de jeux vidéo” ou plus qu'aimer, plus qu'un joueur j'aime vraiment ça) – je pense que quand il y a cinq millions de gens qui vont voir un film, et quand t'as cinq millions de personnes qui achètent un jeu, il y a une grande partie de ces gens qui n'iront voir que ce film cette année et qui n'achèteront que ce jeu cette année. Donc il y a une livraison de la part des éditeurs, qui est “on va vous donner un produit de consommation qui va exactement correspondre à ce dont vous avez envie, et ça vous faire l'année, ou les trois mois ou les six mois”. Je sais que je joue beaucoup, il y a des moments où je sais que j'ai joué deux heures par jour sur

l'année, et je vois beaucoup de films aussi, je pense 250, 200 dans l'année donc c'est quand même beaucoup de films, mais je sais qu'il y a des gens qui ne voient que cinq films dans l'année, des gens qui n'achètent que trois jeux, et quand on fait des chiffres de vente à 5 à 10 millions c'est qu'on a touché ces gens-là avant tout.

*Et justement, est-ce que vous pensez aujourd'hui que la communauté des joueurs se structure vraiment autour des hardcore gamers où du fait que tout le monde peut jouer, même sur son mobile comme un joueur qui joue quotidiennement ?*

Je ne joue pas énormément sur mobile, mais il y a des jeux que je trouve formidables sur mobile et qui ne pourraient exister que sur mobile, il y a des genres qui sont réservés à cette plateforme, et donc j'ai du mal à "détester" les jeux mobile, c'est comme si je n'aime pas beaucoup le jeu de plateforme donc forcément je n'aimerai pas beaucoup Nintendo... ça n'a pas beaucoup de sens de réfléchir de cette manière. Par contre c'est vrai que la population des joueurs, et encore une fois le Gamer Gate, je pense est un exemple assez unique de culture ou de sous-culture qui est aussi agressive et qui défend autant ce qu'elle aime, c'est-à-dire... il y a eu des exemples dans le cinéma, dans la peinture ou la musique à certaines époques, mais c'était plus je dirais des courants de pensée que des problèmes de marketing. Mais aujourd'hui les joueurs... je pense qu'il y a huit mois ou un an il y avait Jimmy Fallon ? Non, Jimmy Kimmel qui s'était foutu de la gueule des gamers et qui s'était pris des lettres d'insultes et il avait dit qu'il n'avait jamais été autant insulté de sa vie, et pourtant il en avait insulté des gens ! De Caunes en avait pris plein la gueule... et j'ai pas l'impression que les fans de metal que De Caunes aurait fâché il y a trente ans lui auraient envoyé des lettres de menaces de mort, des choses comme ça. Le fait de séparer les hardcore gamers, en gros ceux qui jouent sur console et ceux qui jouent sur mobile, ça montre bien qu'il y a un problème de culture, qui est une culture qui je pense a été à une certaine époque maltraitée, décriée, moquée, etc. Je fais complètement partie de la génération française qui voulait jouer à des jeux de rôles sur plateaux et qui s'est fait retoquer... "vous allez devenir satanistes, il y a des gens qui sont morts aux Etats-Unis, etc, etc." on avait fait un club de jeux de rôles au collège quand on était en cinquième ou en quatrième, et on avait du nous expliquer auprès du proviseur. On en a gardé un souvenir, mais je n'irais pas insulter des gens qui iraient dire du mal de *Donjons & Dragons*, enfin c'était une autre époque, c'était vraiment différent... enfin je comprends, pour eux c'était quelque qu'ils ne connaissaient pas donc c'est normal d'être un peu... de douter ou d'être un peu suspicieux.

*Tout à l'heure tu avais abordé un point sur lequel on pourrait revenir, tu parlais des éditeurs qui perpétuent des codes qui existent depuis des années, est-ce que c'est aussi le marketing qui veut ça ou c'est le public ? 20:20*

Je suis persuadé qu'il y a un peu des deux. C'est-à-dire les champs qui vendent le jeu vidéo, les gens du marketing aujourd'hui, en tout cas ceux que j'ai connus ou les histoires que j'ai entendues sur le marketing, on voit que ce sont des gens qui ont souvent fait des écoles de commerce et qui ont des formations plutôt commerciales et donc qui pensent en termes de produits, et quand tu vends une machine à laver à quelqu'un il faut qu'elle lave le linge, et généralement on lave le linge avec un tambour et du savon donc il faut qu'il y ait ces trois choses dans la machine sinon on ne pourra pas la vendre, ce qui marche assez bien pour une machine à laver. Du coup, quand on arrive face à ces gens-là avec des produits qui sont des jeux vidéo mais qui n'ont ni tambour, ni savon ni eau pour des raisons X ou Y, ça les perturbe parce qu'ils vont pas savoir comment vendre cette machine à laver. Une partie du problème sur le jeu vidéo c'est qu'on veut que les gens achètent parce que ça coûte cher, donc il faut qu'il y ait de surprises quelque part. On le fait aussi pas mal pour le cinéma même si c'est un produit de consommation plus accessible, on aime bien globalement que ce soit la même chose que la fois d'avant en mieux. D'un autre côté je pense qu'il y a une grande partie des joueurs qui jouent à deux-trois jeux par an et qui n'ont pas le temps de jouer à des jeux qui vont les surprendre ou les déstabiliser. Un exemple que je trouve assez marquant, plus que les séries de jeux ou les franchises, c'est les contrôles dans les jeux vidéo, c'est-à-dire il y a dix ans chaque jeu avait un peu son système de contrôles, globalement on avance avec le stick gauche et on tourne la tête avec le stick droit, et on tirait avec le bouton de tranche et non pas la gâchette, il y en a d'autres où la grenade c'était la gâchette gauche alors que pour d'autres jeux c'était pour zoomer, et les jeux même les plus connus comme *Halo* ou *Splinter Cell* chez Ubisoft avaient des contrôles assez différents mais au fur et à mesure que les nouveaux épisodes sortent, les contrôles sont lissés, et petit à petit on se trouve avec les mêmes contrôles dans tous les jeux et je pense que ça montre bien qu'on a pas envie de déstabiliser les gens ce qui est compréhensible, si on change les contrôles sans arrêt on n'aura pas le temps de s'habituer et donc d'avoir ses compétences au maximum.

*Et sur la question du public, il n'y a pas deux publics mais c'est un peu comme au cinéma, les jeux indépendants c'est un public de niche qui s'y intéresse... c'est quoi l'avenir du jeu*

*vidéo indépendant, est-ce qu'il est amené à se développer ou est-ce qu'il va rester sur ce public de niche ?*

J'ai pas l'impression qu'il y ait une séparation aussi claire dans le sens où je connais beaucoup de gens qui ne jouent qu'à des gros jeux sur console ou PC, mais je ne connais pas de gens qui ne jouent que à des indépendants. Je pense que le premier cas vient surtout de gens qui n'ont pas le temps ou pas la curiosité ou pas les moyens de tenter des expériences souvent plus originales, moins formatées (je ne le dis pas négativement), et pourtant je trouve que quand on voit ce que fait Sony sur ses consoles PS4, PS3 et Vita ils sortent très souvent des jeux indépendants, je suis persuadé qu'ils n'en vendent pas des millions mais quelques centaines de milliers et dizaines de milliers, mais je pense que ça leur permet d'améliorer leur image de marque et d'offrir des bulles d'air, des choses un peu plus originales, et les gens finalement vont dépenser quatre, cinq, six euros pour jouer à des choses un peu différentes, mais il y a plein de petits jeux indépendants qui sont de gros succès qui se vendent à des millions d'exemplaires. Pour moi cette séparation n'existe que parce que les gens qui jouent à des gros jeux n'ont pas le temps ou n'ont pas envie de se risquer sur des choses un peu différentes.

*Aujourd'hui ce qu'on remarque dans les réseaux sociaux que ceux qui sont le plus relayés et qui s'expriment le plus sont la presse, que penses-tu du traitement médiatique du jeu vidéo dans la presse généraliste, par exemple quand on pense à des journaux grand public généralistes comme Le Monde ou Libé qui ont créé des rubriques spécialement créées pour le jeu vidéo avec des journalistes investis spécialement là-dedans ?*

Pour une raison qui m'échappe complètement, j'ai l'impression que la plupart des joueurs s'en fichent éperdument de l'aspect économique et financier qu'il y a derrière les jeux, et je sais que la plupart des journaux français à part peut-être *Libération* mais *Le Monde*, *Le Figaro*, *L'Express*, ont fait une déclinaison de leur rubrique sur le mode du jeu vidéo, ils en parlent enfin, comme ils parleraient du cinéma, à la fois sous l'angle de la critique et sous l'angle financier, social, etc. *Libération* le fait aussi mais ils ont une équipe avec de vrais joueurs qui fait plus de la critique et des articles de fond, souvent des tests, il y a des articles aussi qui parlent de la partie économique et financière, mais je sais que c'est surtout *Le Figaro* et *Le Monde* qui s'en chargent. Moi je trouve ça fantastique, ça m'intéresse énormément, moi c'est mon métier donc je m'intéresse aussi à ça, mais au-delà de ça, aujourd'hui il y a deux façons de parler d'un jeu vidéo dans les journaux généralistes, c'est

soit parce qu'ils en ont vendu tellement que ça a écrasé le livre, le cinéma, le DVD ou je ne sais pas, souvent à base de chiffres faux puisque il y a toujours une différence entre un nombre de jeux vendus... et les films ont plusieurs vies, ils passent à la télé, c'est pas vraiment la même économie. Soit ils en parlent parce qu'il y a bad buzz, il y a eu une mauvaise histoire, une histoire horrible derrière, de sales rumeurs ou quelque chose comme ça, typiquement les histoires du Hot Coffee de *GTA III* qui vont être relayés, encore que ces dernières années ça s'est un peu calmé, moi ça me fait toujours plaisir qu'ils en parlent, ça offre une vision différente.

*Et les revues spécialisées du coup tu les lis ?*

Oui, oui oui. En fait, le problème en France c'est que pendant très longtemps on a eu des magazines spécialistes jeux vidéo qui étaient surtout des catalogues, ce sont des magazines qui coûtent cinq euros avec des posters et tous les jeux sont bien, c'est un peu l'école des fans, il y a eu heureusement deux fins à ce monde, et à chaque fois de ces fins est sorti un autre magazine, donc *Canard PC*, *JV* récemment, feu *Games*, des magazines qui tentent de vraiment parler de jeu vidéo. De toutes façons ce qui est bien, c'est qu'on est arrivés à un moment où on ne peut plus vendre un magazine sur des tests, alors qu'il y a quinze ans on pouvait clairement mettre sur la couverture le test inédit de *GTA*, aujourd'hui c'est plus possible, les tests sortent sur internet bien avant que les publications sorte, par contre proposer des articles de fond, analyser des jeux, interroger des tendances, parler de... typiquement, il y avait des magazines qui avaient fait de longs dossiers sur *Minecraft*, sur le modding, des choses qui ont une place dans un magazine papier, qu'on va garder, qu'on va regarder de temps en temps quand on a besoin d'en savoir un peu plus. En France on a quand même de très belles choses, sauf que ça reste des magazines qui se vendent relativement peu, ce sont de petits tirages, mais ils arrivent à survivre, et certains vivent bien, c'est plutôt chouette.

*En dehors de cette presse, on a remarqué sur internet que les magazines en ligne pullulent. Est-ce qu'aujourd'hui il faut être joueur pour parler de jeu vidéo ou c'est comme n'importe quel type de divertissement, on peut juste être observateur ou s'intéresser sans forcément jouer ?*

C'est comme s'il y avait des articles de blog sur des films qu'on a pas vu, jouer à un jeu vidéo c'est important, voir un film ou jouer à un jeu c'est important, c'est nécessaire si on

veut en parler, même si on peut voir quelqu'un jouer, ça s'est énormément vu... je trouve ça très étrange. Je préfère jouer à un mauvais jeu que le voir sur Youtube, mais chacun fait comme il veut. Ça dépend de ce que les gens arrivent à en faire, il y a des gens qui écrivent des articles de fond, des textes intéressants, c'est plus quelque chose qu'on retrouve chez les journaliste anglais et américains, en France ça nous arrive de temps en temps... je vais parler de *Merlanfrit* parce que je travaille dessus – quel super site ! - mais il y a d'autres blogs hyper intéressants, des gens qu'on a eus ou qu'on a pas eus qui écrivent... ce que je trouve vraiment fantastique avec internet, c'est des gens qui ont le temps incroyable de pondre 300 000 signes sur un sujet qu'ils trouveraient nulle part ailleurs, comme il y a des gens qui font des thèses et des doctorats sur des sujets improbables, il y en a qui font des analyses super poussées sur les décors des jeux de combat dans les années 90... il y a que internet pour pondre quelque chose comme ça. Il va être lu par 50 personnes, mais punaise ce dossier est incroyable. C'est un peu compliqué, parce qu'aujourd'hui on est un peu dans un monde numérique un peu plus rapide, je vais pas non plus aller lire 3h30 un site sur internet comme je l'ai fait il y a dix ans, mais ça existe et c'est cool.

*Justement on va parler de Merlanfrit, c'est qui les contributeurs sur ce site ? Qui peut publier ?*

A l'origine, il y avait un ancien forum de jeux vidéos qui est décédé, et de ses cendres est né un blog tenu par Martin Lefebvre qui est un des fondateurs de *Merlanfrit*, et il a ensuite vraiment voulu relancer un site, un endroit où on pouvait vraiment publier des articles un peu plus long. Aujourd'hui on a un peu baissé en termes de rendement de publications, c'est quand même gratuit on fait ça sur notre temps libre donc c'est compliqué. Potentiellement tout le monde peut écrire pour le site, on a un choix régulièrement d'articles envoyés par des gens qui n'ont jamais écrit avant, qui ont un blog ou pas d'ailleurs, qui veulent écrire chez nous. Ce qu'on voulait proposer c'est une plateforme où les gens pouvaient venir et être surs de lire des articles de qualité sans faire de thèse sans surfer sur le buzz. On a fait des articles polémiques, mais voilà. Il n'y a pas de pub, etc. De là est né en partie le magazine *Games* qui s'est arrêté l'année dernière, dans lequel il y a pas mal de plumes de *Merlanfrit* qui ont écrit et qui était... pendant je dirais 2005-2013 il y avait pas mal de MOOCs ou de magazines ou de publications papier avec notamment *Pix'n Love*, *IG Magazine*, des endroits où on pouvait vraiment écrire des articles de fond sérieux et les gens les achetaient et c'était bien, aujourd'hui la presse papier c'est compliqué pour tout le monde.

*Et toi à quel moment tu te dis que tu vas publier là-dessus, on te demande peut-être ou c'est toi qui choisit ?*

Non, alors là ça fait un moment que j'ai pas écrit, généralement on a un forum où on discute des choses auxquelles on joue, des idées auxquelles on pense, et parfois ça déclenche des discussions qui déclenchent des articles qui déclenchent de longs articles où on passe plusieurs jours, plusieurs semaines à travailler dessus. Parfois des gens arrivent et ont le texte complet, parfois c'est des discussions sur le forum et on construit le texte petit à petit. On est des gens de milieux assez différents, avec des goûts très différents, et ça nous est arrivé à plusieurs reprises de faire des articles "pour ou contre" quasiment dans lesquels on mettait un jeu, typiquement *Fez*, *Journey*, c'est des jeux qu'on a adorés et encensés en même temps parce qu'on peut se permettre de faire ça, comme des magazines on pu le faire à un époque, et pour nous c'est important d'avoir des articles de fond très différents où généralement on est d'accord sur la qualité du produit, c'est quelque chose qui me fait toujours un peu rire quand tu vois des sites comme... j'adore *SensCritique* par exemple, mais qui irait mettre objectivement une mauvaise note à *Titanic*, je trouverais ça quand même... c'est quand même hypocrite. C'est quand tu le revois, ce film est dingue, après que le trouves horrible OK comme tu veux. Mais c'est vrai que les jeux vidéo qui sortent aujourd'hui sont tous plutôt finis, sont tous plutôt bons, sont tous plutôt jolis, techniquement corrects, c'est fini l'époque de ce qu'on appelle *shovelware*, c'était vraiment les jeux de merde littéralement, des jeux finis à la truelle qui sortaient sur la DS, sur GameBoy, sur la PS2, des jeux pour enfants, les parents allaient se faire avoir en achetant un jeu et en fait c'était buggé, injouable. C'est fini, sur PS4 il y a plus de jeux comme ça, sur Wii U il y a pas des jeux comme ça.

*Est-ce qu'il n'y a pas quelques exemples récents comme par exemple le dernier SimCity qui avait pas mal fait parler de lui, avec de petits bugs parce que les joueurs donnaient 4/20, 5/20, les rédactions mettaient 17...*

Je pense que c'est un bon exemple *SimCity*, c'est vraiment le dernier mauvais jeu d'Electronic Arts, ils se sont dit après celui-là "on arrête de faire de la merde". A une époque tu pouvais sortir des jeux bien nazes et c'était pas très grave, ton nom on s'en foutait et t'en avais quand même vendu 500 000 ou un million, c'est pour ça qu'on ne fait plus beaucoup de jeux tirés de films, parce que ça coûte extrêmement cher, et sur le retour sur investissement ton jeu coûte très cher et t'auras perdu de l'argent. Il ya 15 ans tous les

dessins animés Pixar ou Dreamworks avaient leurs jeux PS2, Gamecube, Xbox et compagnie, et ils étaient relativement dégeulasses. Il y a quand même des exemples aujourd'hui, mais pour moi Simcity c'est une exception et ils l'ont corrigé finalement, il y a eu des mises à jour, le jeu est plutôt correct même s'il n'est pas bon.

### *Et au niveau du traitement de la presse de SimCity par exemple ?*

Alors c'est génial *SimCity*... aujourd'hui les testeurs de jeux vidéo ne testent pas les jeux dans des conditions réelles. Quand je dis conditions réelles c'est sur ma console, chez moi dans mon canapé, et du coup généralement ce qu'on va faire c'est que les testeurs vont être invités dans des hôtels et des studios pour tester les jeux, ils vont avoir un temps limité, ils vont avoir quelqu'un avec eux qui va les aider, les surveiller... et du coup ils vont jouer à des versions qui sont pas finales, on leur dit qu'il y a encore des bugs mais c'est pas final mais ce sera mieux après, et au final la version à laquelle ils ont joué est la version qui sort, avec plein de bugs... bien évidemment on leur a demandé de pas en parler parce qu'on leur a dit que ce sera corrigé. Alors *SimCity* en particulier la polémique c'était sur le site *Polygon* qui a donc mis d'abord un 8/10 avant de mettre un 4/10 parce que oui c'est vrai le jeu marchait pas très bien, c'est un jeu où il faut constamment être connecté pour jouer, il y avait plein de déconnexions, plein de problèmes, et au final le jeu s'est retapé un 6 ou un 7, la note ne faisait que fluctuer ce qui a fait beaucoup rire les internautes et on s'est moqué de *Polygon* qui était relativement jeune et en plus à l'époque ça devait être leur première année, ou les premiers 18 mois, c'était encore assez récent dans le milieu, aujourd'hui ils sont installés donc on leur fait confiance. L'autre chose qui me fait rebondir avec la polémique de *Polygon* c'était qu'aujourd'hui un jeu n'est pas vraiment fini quand il sort, il est terminé mais il y a plein de mises à jour plein de choses qui vont changer, l'autre exemple que j'ai c'est *Diablo III* qui est sorti il y a bien longtemps déjà en 2011, moi je l'ai précommandé, je l'ai fini, et je pense que j'aurais envoyé une lettre à Blizzard en les insultant si j'avais été comme ça, mais je suis pas comme ça donc ça allait, j'étais extrêmement déçu, puis ils ont fait de grosses mises à jour au point où j'ai plus joué dans les derniers 18 mois qu'à la sortie du jeu, je dois avoir 350, 300 heures dans le jeu parce qu'ils ont fait des améliorations qui font que le jeu maintenant est fantastique et pour moi c'est le meilleur Diablo qu'ils aient fait de leur vie. La question du test qui arrête la note à un point donné c'est compliqué parce qu'on a jamais eu encore une fois, on a jamais vraiment eu d'autre exemple, les albums sortent sur un CD, les films sortent au cinéma et changent assez peu après, la seule comparaison qu'on pourrait avoir c'est les director's cut qui sortent sur DVD ou Blu-Ray et le film est souvent meilleur, je

pense à Ridley Scott qui sort des versions longues de ses films parce qu'il peut pas faire des versions de plus de trois heures, et ça se voit sur ses films il y a toujours des trucs un peu étrange, dans le director's cut on se dit "ah c'est bon, là il est bon le film", et ça change énormément. Tout à l'heure c'est drôle, j'ai dit que les jeux sortaient pas buggés etc, mais c'est vrai qu'il y a toujours des améliorations qu'on peut apporter et tous les réalisateurs, tous les monteurs diront que le plus dur c'est de dire "c'est fini, il faut que j'arrête de monter", parce que techniquement on peut passer toute la vie à remonter le film, et le jeu vidéo a cette chance de pouvoir sans cesse être remonté, enfin ça coûte tellement cher qu'on le fait pas mais il y a des choses qui changent.

*Justement, sur cette question des financements, les jeux vidéo on prend un risque quand on en fabrique, c'est pas comme un film qui a une chaîne... un film il a sa chance au cinéma, sa chance en DVD, sa chance sur Internet, un jeu vidéo quand il sort ça passe ou ça casse, alors qu'est-ce qui fait qu'un éditeur va prendre le risque de sortir tel ou tel jeu, de le financer ?*

Je pense que l'éditeur aujourd'hui il prend pas vraiment de risque dans le sens où de toutes façons le premier jeu que tu vas sortir au niveau d'une licence il sera jamais rentable. Ton jeu il va te coûter, je dis n'importe quoi, enfin je dis des valeurs qui sont hautes, on va dépenser 100 millions d'euros pour le premier jeu, parce qu'il y a huit ans de développement, il y a un moteur, ils ont tout fait de zéro puisque c'est quelque chose qu'on déteste dans le jeu vidéo c'est la réutilisation, c'est un truc qui me rend un peu pensif parce que le cinéma l'a toujours fait, *Matrix* a été fait avec des décors entiers de *Dark City*, ça dérangeait personne, personne n'est les gens ne sont pas sortis de la salle au bout de cinq minutes, "quelle honte, comment osent-ils reprendre..." voilà on s'en fout, et ça leur a permis d'économiser beaucoup d'argent, il y a plein d'exemples de réutilisation dans le cinéma qui sont acceptables et on s'en fiche un peu, on le voit jamais. Dans le jeu vidéo c'est un crime, c'est la même chose que les testeurs et les joueurs vont voir et noter et dire "comment osent-ils nous mettre le même modèle qu'il y a deux ans". Je sais pas vraiment d'où ça vient mais on a l'impression que le jeu vidéo doit être constamment neuf et refait, ce qui fait que ça coûte cher. Il y a une chose qu'on garde normalement d'un jeu à l'autre, c'est le moteur. Et le moteur c'est énorme, c'est un boulot monstrueux, c'est titanesque, puisque quand on fait un moteur en même temps qu'un jeu, on modifie tout constamment et c'est ce qu'on appelle les metrics, genre à quelle distance le personnage saute, et si on change la distance à laquelle il saute on doit changer le level design parce qu'on avait mis des plateformes à

telle distance et finalement il peut pas les atteindre, etc. Une fois qu'un jeu est sorti, qu'on a décidé que tel ou tel éléments étaient bons, on a économisé déjà 30, 40 % du budget initial et on va pouvoir faire des jeux hyper vite, on a déjà la recette, on va rajouter des petites choses mais globalement les jeux qui vont sortir sont les mêmes. *Assassin's Creed* et les derniers *Far Cry* sont d'excellents exemples, ce sont des jeux qui réutilisent les mêmes moteurs, les mêmes animations, le même gameplay, le premier ils ont du le faire en six-sept ans, le deuxième en trois ans, et puis après il y en a un qui sort tous les ans parce qu'ils les font en deux ans et demi, trois ans. Ça coûte cher les gens, donc entre sept et trois ans ils économisent les salaires. Donc aujourd'hui quand Ubisoft sort *Watch Dogs*, ils savent qu'ils vont être rentables avec. Par contre ils savent que le 2 ils vont déjà économiser de l'argent et ce sera moins cher. C'est ce qu'ils font avec *Far Cry* en ce moment. Il y a ça qui est évident, et du coup maintenant ce que les éditeurs cherchent avant tout c'est les jeux auxquels les gens vont jouer longtemps. Le meilleur exemple c'était *Destiny* l'année dernière et *The Division* cette année. Les joueurs vont jouer beaucoup, déjà, ils vont y revenir souvent, et ensuite ils vont acheter les extensions parce qu'ils ont envie que leurs amis jouent aussi avec eux, et au final leurs joueurs vont dépenser cent euros sur neuf mois et c'est parfait, parce qu'on est passés d'une époque où on achetait un jeu 500 francs (80, 90 euros), et on y jouait trois mois et on passait à autre chose et puis basta, maintenant c'est un peu plus dilué sur le temps et c'est ce qu'ils veulent faire, ce que Nintendo a toujours essayé de faire, c'est des jeux que les gens veulent acheter un peu tout le temps, parce que c'est des jeux de base qu'on veut avoir avec la console, des jeux qu'on veut emmener en vacances et qu'on va offrir à Noël quand on voit que le cousin l'a pas parce que c'est quand même un jeu que tout le monde doit avoir, etc., c'est deux politiques pour pouvoir gagner de l'argent quand t'y tiens. 46:38

*Plus spécifiquement sur le métier de narrative designer, si tu peux expliciter les spécificités, peut-être en citant quelques exemples, tu disais que c'était entre game design et scénario...*

Globalement pendant très longtemps ce sont les game designers, en tout cas l'équipe de base du jeu qui faisait l'histoire, les dialogues (il y en avait très peu dans les jeux), avec l'arrivée de la 3D on a commencé à passer vers des jeux où il y avait vraiment besoin d'histoire et de cinématiques, ça on adorait dans les années 90, début 2000, de vrais scénaristes venaient. Maintenant on est passés à une époque où on a besoin d'un narrative designer, des gens qui sont à la croisée entre du game design, c'est-à-dire la conception de règles, de mécanismes, de contenus, et de gens qui écrivent des histoires en sachant que

“des histoires” ça veut quasiment plus dire du texte mais ce qu'on appelle le *environmental storytelling*, c'est le fait d'arriver dans une cave et de trouver un cadavre pendu avec un lettre en bas, donc ça veut dire que le mec s'est suicidé, donc ça raconte une histoire, et ça coûte quasiment rien à produire, c'est juste des éléments qu'on pose dans la pièce et le joueur rassemble tout lui-même. Je dis que le narrative design c'est raconter une histoire avec Excel, parce que c'est une narration qu'on retrouve dans tous les éléments du jeu, dans les sons, dans la musique, dans les voix, dans les objets qu'on trouve, dans les cinématiques, etc. Ca demande d'autres compétences et ça demande surtout d'avoir un rôle beaucoup plus central que les writers qu'on fait généralement venir à la fin, on leur dit qu'on a besoin de tel ou tel moment, tel ou tel dialogue à tel endroit parce que lui a pris une balle et l'autre a besoin de munitions, donc aujourd'hui il faut être un peu plus fin. 49:00

*Et par exemple la réalité virtuelle ça apporte quoi à la narration d'un jeu, si le joueur entre dans le jeu ?*

Je pense que c'est la première fois que le jeu vidéo a une bonne excuse de se séparer du cinéma, puisqu'en fait la chose qui nous relie constamment entre le cinéma et le jeu vidéo c'est la caméra, soit le joueur contrôle la caméra, c'est-à-dire il a le stick et il peut se déplacer (mais il a un point fixe, c'est le personnage) ou alors c'est le développeur qui a le contrôle de la caméra, c'est-à-dire que c'est lui qui va faire bouger la caméra sur les mouvements du joueur ou pour les cinématique etc. Avec la réalité virtuelle ou la réalité augmentée, on se retrouve dans une situation où c'est le joueur qui est en charge de la caméra, mais complètement. Il peut se déplacer, il peut bouger, il peut regarder à un autre endroit, et surtout on peut pas être sûrs qu'il regarde le point X quand il y a besoin. Donc ça change tout, c'est vraiment... quand on a travaillé sur les projets Hololens, de la réalité augmentée, on peut pas savoir quel endroit le joueur va regarder, enfin on peut savoir mais on ne peut pas le forcer. A partir du moment où tu retires le contrôle de la vision qui est le contrôle le plus important dans la réalité augmentée aujourd'hui, toute l'expérience se casse la gueule, ça ne fonctionne plus. Donc il faut trouver d'autres moyens d'attirer l'attention du joueur, de le faire regarder, d'attirer son attention sur certains points. On s'est vite rendus compte que mettre une grosse flèche qui indique “regarde à gauche” ça casse un peu l'expérience, donc il faut trouver des manières soit d'avoir une expérience qui se passe à plusieurs endroits en même temps, où il y a plusieurs points de focales où le joueur peut regarder, ou alors il faut réussir à trouver des façons plus discrètes, plus intelligentes que des grosses flèches pour qu'il regarde un point X ou Y. Donc pour ça on a bien sûr des

personnages, des voix qui peuvent interpeller le joueur, mais même en faisant ça on se rend compte que ça suffit rarement, etc dans le cas de la réalité augmentée et dans certaines expériences de réalité virtuelle on peut donner au joueur la sensation qu'il réalise son propre film, qu'il peut filmer sa propre vie, ce qu'il voit, et du coup on va le faire jouer avec l'environnement, on va lui demander de s'approcher de certains objets, et comme il y a une idée ludique derrière ces actions il va le faire. C'est ce qui est assez rigolo, c'est qu'à partir du moment où tu demandes gentiment à quelqu'un de faire quelque chose il le fait dans quasiment tous les cas, et donc on peut le contrôler de façon très discrète, très insidieuse puisqu'on va lui dire "ça a l'air intéressant ça, il faut que tu jettes un oeil" et donc il va regarder, etc. En programmation, on arrive à savoir où les gens regardent, et en même temps qu'ils regardent un objet s'ils sont stressés ou pas stressés, s'ils bougent beaucoup la tête, s'ils ont compris ce qu'on leur dit de regarder, et ça nous donne plein d'outils supplémentaires pour garder et retenir l'attention et pour une fois ça va vraiment nous changer du cinéma, où le point de vue est décidé et figé pour toujours sur pellicule. 52:30

*Justement, ça peut faire un pont avec les questions de... c'est une porte d'entrée pour notre site internet toutes ces problématiques de violence, de sexisme, de capitalisme, de militarisation, plein de choses souvent qui remettent en cause le jeu vidéo mais qui jusque là ne l'ont pas affecté de manière profonde puisqu'il est toujours debout, ça n'a pas affecté les communautés de joueurs... est-ce que pour toi c'est un vrai ou un faux problème ?*

Comme je l'ai dit tout à l'heure, il y a une convergence totalement inouïe entre une démocratisation, un accès, et un public qui a faim, qui a soif, qui a envie d'en voir et d'en acheter un maximum, et c'est bien et c'est pas bien. On se retrouve avec des situations... bon déjà pour être très clair le Gamergate c'est une des pires choses qui sont arrivées au jeu vidéo et à la culture en général depuis très longtemps, c'est vraiment la démocratie par le bas, c'est des abrutis et des crétins qui insultent, attaquent, agressent des gens, des femmes, et pas des femmes, des minorités, et c'est un vrai problème. Pour moi c'est d'une clarté totale. Après il faut se demander pourquoi le Gamergate existe et pourquoi c'est intéressant, ça permet de voir à quel point les développeurs de jeu vidéo, les éditeurs écoutent quand même les joueurs au point de modifier leurs jeux ou de ne pas modifier leurs jeux, ce que, je pense, n'arrive quasiment jamais dans le films. Et comme on compare sans arrêt le jeu vidéo et le cinéma pour des raisons totalement valables et en même temps un petit peu datées, ça pose un problème. Je doute que Steven Spielberg modifie son film en cours de route parce qu'il a réalisé que, mon Dieu, il aurait du prendre tel acteur au lieu d'un

autre, on va toujours mettre en avant le rôle d'auteur, le choix d'auteur, les américains sont très forts en plus pour ça et... il y a aussi des problèmes au niveau du cinéma, les séries aussi avec le *whitewashing*, donc le jeu vidéo n'est pas le vilain petit canard, mais on va toujours dire "oui mais c'est du cinéma, c'est du" etc, etc. Quand je vois ce que je Gamergate fait ressortir à la surface de plus dégueulasse, je me dis que c'est quand même intéressant ce qu'ils font parce que ça va modifier plein de choses, en positif et en négatif. Il y a notamment un travail très discret dans le dernier *Assassin's Creed*, il y a deux personnages jouables, un homme et une femme, et en plus ils avaient vachement été critiqués l'année d'avant pour leur jeux où il y avait quatre personnages masculins et pas une femme, et leur excuse avait été "oui mais c'est compliqué à animer", ce qui est bien sûr du bullshit total et gigantesque, mais ils ont mal joué le jeu parce qu'ils auraient pas du répondre comme ça, ils auraient du jouer la carte du "c'est notre vision" au lieu de sortir un truc technique à la con, ils ont mal joué leur coup. Par contre sur *Syndicate* ils se sont vraiment rattrapés, ils ont vraiment proposé un personnage féminin qui était intéressant et surtout le personnage féminin n'est jamais critiqué parce que c'est une femme, elle est jamais insultée par les soldats par rapport à ça. Ça permet d'avoir un personnage féminin qui est avant tout un personnage et pas forcément une femme et donc pour le jeu vidéo faible, etc.

*Qui est l'égal du personnage masculin en termes de jouabilité, etc.*

Voilà, c'est assez intéressant. C'est dommage qu'on arrive à un moment où on a oublié les très très bons exemples qu'on a eu, je pense par exemple à *Saints Row* notamment avec le 3, dans lequel on peut jouer avec absolument n'importe quoi, un homme, une femme, un extraterrestre, absolument n'importe quoi, et le jeu se modifie très légèrement pour avoir l'impression que ça a été fait pour. Ce qui me rend toujours triste, c'est qu'on arrive à un moment où les jeux vidéo sont absolument incapable de proposer des personnages principaux forts et intéressants mais n'arrivent quand même pas à proposer des alternatives intéressantes non plus. Je prends l'exemple de *The Witcher*, ça me dérange pas plus que ça que le personnage principal soit un homme, il y a plein de trucs problématiques avec lui mais je l'aime bien quand même c'est un personnage intéressant, bien écrit et donc ça me dérange pas. Quand je me retrouve à jouer avec des personnages comme *Assassin's Creed* et *Far Cry*, je me dis que vu l'importance du personnage, de qui il est et de son caractère, ça aurait pu être n'importe qui, ça aurait pu être une banane et ça m'aurait fait le même effet. Donc c'est dommage qu'on ait oublié que le jeu vidéo est aussi... mais c'est fantastique ce

qu'on peut faire quoi, on peut jouer un homme ou une femme ou un chien, c'est dingue quoi, et c'est dommage que les développeurs, les éditeurs n'utilisent pas ça, n'utilisent pas le pouvoir qu'ils ont à leur disposition pour ouvrir plein de portes et plein de nouvelles possibilités. C'est du boulot après, c'est pas gratuit, c'est pas rien, surtout dans les jeux narratifs avec beaucoup de dialogue, il y a beaucoup de travail, mais il y a beaucoup de jeux qui y arrivent extrêmement bien, *Dragon Age* le fait très très bien, on peut jouer un homme ou une femme et ça ne change rien, c'est fantastique. 58:37

*Et en tant que narrative designer, est-ce que tu as déjà du prendre position sur des thèmes ou... par exemple, pour nous les controverses qu'on a identifiées : il y a bien sûr la violence, la question du genre, la question de la diversité, des questions plus spécifiques comme la politique et l'idéologie, l'histoire, est-ce que les FPS véhiculent une idéologie néoconservatrice, etc, est-ce que toi-même tu as été amené d'une part à te prononcer sur ces questions, et est-ce que d'autre part est-ce que tu as pu t'exprimer ou est-ce que finalement il y avait des éléments qui faisaient qu'il fallait respecter les codes du genre ?*

Il y a plein de choses différentes. Premièrement, aujourd'hui les canaux de distribution du jeu vidéo passent forcément par des organismes qui font – j'appellerais pas ça de la censure parce que je pense que le terme est vraiment galvaudé aujourd'hui, on l'utilise pour n'importe quoi alors qu'on devrait peut-être le garder pour de vraies questions de censure dans des pays où il y a de vrais problèmes plus que "ils ont enlevé des bikinis dans des jeux" - donc ça passe par des organismes, des entreprises, que ce soit Apple, Sony, Nintendo, etc., pour moi c'est un code de conduite qui a été décidé en interne, sans doute avec des avocats, qui fait qu'on peut pas vraiment s'en sortir. C'est un cercle vicieux : si on veut sortir un jeu qui soit très engagé politiquement mais qui ne suit pas les règles d'Apple, de Nintendo etc, il sortira pas chez Apple, Sony ou Nintendo donc il ne sortira pas et personne n'y jouera et donc le message ne sera pas porté. Il y a quelque chose de très problématique là-dedans, il reste Steam quand même qui est une porte d'entrée plus accessible que Sony etc, mais un jeu qui sort que sur Steam et sur PC qu'un jeu qui sort sur PC, PS4, iPad, etc. Donc ça c'est une première chose, sur l'aspect politique pour moi il y a déjà cette barrière des organismes, des pays. Après ce qui est intéressant c'est que le jeu vidéo est un produit extrêmement international, un produit qui sort quand même sur trois continents, trois endroits très différents politiquement, le Japon en particulier et l'Asie, les Etats-Unis et l'Europe, et même en Europe il y a des jeux qui ne sortent pas ou qui sortent modifiés parce qu'on n'a pas les mêmes cultures. Je trouve ça passionnant parce que c'est

ce que les gens, enfin les abrutis d'internet appelleraient de la censure, et au final c'est "parfaitement" légitime, normal de voir des gamines en bikini dans un jeu japonais au Japon, et en France le jeu passerait automatique interdit aux moins de 18, donc baisse dans les ventes parce que les parents n'en veulent pas pour les enfants, ce qui fait que c'est pas possible. C'était le cas dans *Xenoblade Chronicles* qui est sorti l'année dernière sur Wii U, ça va être le cas sur un autre jeu qui va sortir sur Wii U, le jeu de beach volley qui est sorti sur Vita et PS4 parce que c'est pas possible, il y a vraiment des gamines de 14 qui sont en maillot de bain etc, et c'est interdit, culturellement c'est trop mal vu, je ne juge pas je dis que c'est comme ça. Donc les jeux vidéos sortent sur des territoires complètement différents...

01:02:20

*Et ils doivent correspondre à tous ces territoires en même temps.*

Voilà, c'est comme si on nous demande de préparer un plat pour tous les gens sur Terre, sept milliards de gens, forcément ça va être extrêmement fade, extrêmement lissé et compagnie. Ça c'est une première chose je pense, qui est la nature du marché, de la mondialisation et qui fait qu'il y a des jeux qui sortent et qui ne sortent pas sur certains territoires etc. Ça, c'est une première chose. Ensuite, il est vrai que le jeu vidéo, généralement, s'est militarisé, généralement on tue des gens, généralement c'est très violent, généralement ça a une idéologie que tu peux considérer néoconservatrice, ou en tout cas... Je pourrais plutôt parler de... c'est très revanchard, il faut tirer sur des gens pour se venger et compagnie... Parce que, déjà, culturellement c'est inspiré d'énormément de films américains qui ont en eux forcément quelque chose de très néoconservateur pour nous – qui pour eux est totalement normal mais qui pour nous qui paraît un peu surprenant, et parce qu'ensuite, je crois vraiment - mais c'est vraiment subjectif – que le jeu vidéo est le meilleur moyen de se défouler, et donc... C'est un excellent moyen de se défouler plutôt, et se défouler passe, je pense assez naturellement, par tirer avec un pistolet... Plein de choses philosophiques derrière, ou psychologiques plutôt.... 1:03:58

*Ce que tu veux dire, c'est que derrière certaines de ces tendances, il y a de la psychologie humaine ?*

Oui, mais c'est le cas pour la vitesse. C'est à dire qu'on aime... Moi je ne sais pas conduire, je n'ai pas mon permis, j'adore les jeux de voitures. C'est génial ! Je peux conduire vite dans la forêt, et ça me fait super plaisir. Alors qu'en vrai, je ne sais pas conduire et ça me terrifie les voitures en général. J'ai déjà tiré à l'arme, mais je ne ferai pas ça tous les jours, je n'en ai pas chez moi, mais j'aime bien de temps en temps me faire un bon petit jeu avec des *guns*. Moi ça me détend, ça me défoule, ça me permet de vivre des situations que je ne vivrais pas au quotidien. Et de temps en temps, dans ces expériences – de vitesse, de mort, de flingues et compagnie – il y a des jeux qui arrivent à proposer des vrais discours, des vraies positions. Je pense notamment à *Spec Ops: The Line*, c'est un jeu fait par les Allemands Jager qui ont fermé depuis, qui est une sorte d'adaptation en jeu vidéo de *Heart of Darkness*, de Conrad, qui est passionnant, parce que c'est un jeu qui te demande quand même un peu de réfléchir sur ce que c'est la guerre, à quel point les gens reviennent détruits et brisés de la guerre quand ils ont été soldat. Parce que c'est quelque chose qu'on oublie généralement. On a toujours une vision très manichéenne des méchants militaires et compagnie, mais c'est aussi des vies qu'on a envoyées la bas et qui sont fracassées. Des-fois, il arrive qu'il y ait des jeux qui sortent un peu du marasme, de la bêtise, des *guns* et des machins. Et ce qu'on disait tout à l'heure sur les magazines et compagnie, c'est vrai qu'on est passés quand même d'une période où les journaux grand public critiquaient beaucoup les jeux violents, mais je pense qu'on a oublié qu'on allait... Enfin, ces gens qui écrivent sur ça, quand ils étaient petits, ils regardaient des westerns ; et je pense qu'ils ne se sont jamais posé la question de qu'est-ce que ça veut dire un western, qu'est-ce que ça véhicule comme image, quelle est la propagande derrière ça. [1:06:15]

*Justement, t'aimerais leur dire quoi à ces gens... On ne va pas citer des gens en particulier, mais qui voient les joueurs de jeux vidéos comme forcément un jeune, blanc, occidental, de préférence garçon, un peu macho, dans sa chambre toute la journée... Et enfin ça c'est le stéréotype mais il y a des gens, des politiciens surtout, qui pensent ça, et que dès qu'il va jouer à un jeu violent ça va leur faire un lavage de cerveau, ça va les transformer en....*

Pas plus tard qu'il y a quelques jours avec Mme Péresse... Forcément, bon elle on ne va pas la nommer, mais Valérie Péresse....

*Conseillère régionale d'Ile-de-France.*

Tout à fait, merci aux Parisiens. C'est passionnant, parce que j'ai l'impression qu'on n'a pas encore fait le travail avec les jeux vidéos qu'on a déjà fait avec la télévision, le cinéma et plein d'autres choses. C'est à dire, quand on parle aujourd'hui aux États-Unis des problèmes des armes à feu par exemple.... On a grandi avec Colombine, on a grandi avec des massacres qui nous ont vraiment marqués... Moi jeune ça m'a vraiment vraiment choqué... Et l'excuse qui revenait tout le temps c'était "oui mais ils jouaient aux jeux vidéos !". [1:07:35]

*"On en a trouvé dans la chambre"...*

Voilà, mais en vrai, je crois que le problème, encore une fois, c'est que c'est des gens qui avaient un déséquilibre, qui avaient problème, ou des croyances qui n'étaient pas bonnes... Et le jeu vidéo, les films, la musique, le black metal, les jeux de rôles et les jeux vidéos, c'est au pire un catalyseur. Vraiment, pour moi c'est... [1:08:00]

*C'était là avant, c'est sûr...*

C'était là avant, et les massacres n'ont pas commencé en 82 avec la sortie de *ET*. Mais ce que je veux dire, ouais, quand j'entends les politiciens qui disent que c'est la faute aux jeux vidéos, non. La faute n'est pas aux jeux vidéo, c'est comme avec les djihadistes, ce n'est pas la faute à l'Islam. C'est la faute à des gens qui ne croient plus en rien, qui s'ennuient, n'ont pas d'avenir, n'ont pas de travail, sont abandonnés socialement, culturellement... C'est aussi quelque chose qui passe par là. Oui, le jeu vidéo est un moyen comme un autre, et malheureusement parfois le catalyseur d'une violence, d'une colère ou d'un déséquilibre [1:08:47]

*Est-ce qu'au sein de l'industrie, des personnes qui travaillent dans le jeu vidéo, donc que ce soit Asobo ou Ubisoft, est-ce qu'il y a cette idée qu'il y a un dénominateur commun ludique aux gens. C'est à dire que les gens en général aiment la violence parce que ça défoule. Est-ce qu'il y a des idées comme ça... ?*

Ouais. Mais ce stéréotype dont tu parlais tout à l'heure de jeune blanc dans sa chambre me semble très vrai en fait. C'est à dire, même si statistiquement ils sont minoritaires, il y en a quand même beaucoup. C'est peut-être le premier groupe, tu vois ce que je veux.... Même s'ils ne sont que 30 %, c'est le plus gros groupe. [1 :09 :20]

*Ouais, ça existe, ça on ne peut pas le nier c'est sûr.*

Bon, Asobo c'est compliqué, c'est un studio de développement relativement petit et on fait quand même plutôt des jeux familiaux donc bon, c'est pas vraiment je pense le meilleur exemple pour parler de ça. Mais, en tout cas au marketing d'Ubisoft, ils savent très bien à qui ils le vendent. Donc ce n'est pas pour rien qu'ils vont voir Norman, ou Squeezie ou... j'oublie son nom... Cyprien - merci, pour vendre leur jeu. Voilà, on ne va pas faire venir Marthe Villalonga dans une pub *Assassin's Creed* pour leur vendre le jeu. On sait bien à qui on parle, on sait bien à qui on s'adresse. Par rapport à ce que je disais tout à l'heure, je reviens un peu sur la grande question gigantesque de tout à l'heure : le problème pour moi à la base de l'industrie du jeu vidéo aujourd'hui c'est que les gens qui font les jeux vidéos ne sont pas un groupe divers. Ce sont globalement des hommes blancs entre 25 et 45 ans. Donc à partir du moment où tu as quasiment tout le monde dans ton équipe qui est comme ça, ils ne vont pas vraiment se poser de question sur le sexisme, le racisme, l'homophobie etc dans leur jeu parce que ça ne leur vient pas vraiment à l'esprit, parce qu'ils sont entre eux. [1:10 :49]

*Ce sont des gens qui se parlent à eux-mêmes en fait, qui parlent à des gens qui pourraient être eux. Qui font un peu des jeux pour eux.*

Oui, complètement. Mais parce qu'il y a aussi une question de passion derrière, et puis parce que il y a toujours un risque qu'on prend quand on fait un jeu vidéo, et ça coûte cher de foutre de l'argent, et il y a quand même des choses... Si tu veux il y a une sorte de *checklist* gigantesque, et la question c'est "qu'est-ce que je peux...", dès le début, avant même de commencer à faire le projet "qu'est-ce que je peux cocher pour être sûr que je vais vendre assez de jeux ?". Et franchement, si demain le prochain *Assassin's Creed* sort et que le personnage principal n'est qu'une femme noire, ça risque d'être compliqué parce qu'il y aura des gens qui vont dire "jamais je n'achèterai le jeu". Et ce nombre de gens sera malheureusement supérieur à des gens qui, depuis toujours, ont refusé d'acheter *Assassin's Creed* parce que ça ne les intéresse pas et qui d'un coup vont se dire "ah banco, enfin j'attendais ce genre là". Parce que généralement, les gens qui ne sont pas dérangés par le fait de jouer avec des gens qui ne sont pas eux jouent déjà à ces jeux depuis longtemps et s'en foutent en fait. Ils sont un peu tristes qu'il n'y ait pas des jeux pour eux, mais ce n'est pas grave. Alors que l'inverse est moins... Voilà. Et donc ce manque de diversité dans les studios de jeux vidéos, c'est un peu compliqué. Ça ne se résout pas en deux minutes

malheureusement. Mais c'est intéressant parce qu'on arrive à des moments où le gamer gate à quand même ça de positif c'est qu'il a réussi au moins à poser la question... Voilà. Maintenant les gens se disent "Ah mais c'est vrai en fait, il y a peut-être beaucoup d'hommes dans les jeux vidéos, et peut-être qu'on devrait faire autre chose, et peut-être qu'il y a des alternatives etc etc". Et moi, le meilleur argument que j'ai trouvé pour convaincre quand on avait des questions de design et qu'on se demandait "mais qui devrait être tel personnage ? A quoi il ressemble ?", c'est toujours de se dire "mais on n'a pas trop vu ce genre de personnage ?", et de citer 400 jeux où il était dedans, et puis du coup on se dit "Ah bah peut-être qu'on ne a pas faire un homme blanc cette fois, on va faire autre chose". Et ça aide pas mal en fait... A un moment, on élève un petit peu le débat. Alors pas forcément très frontalement, mais on arrive un peu à sauver les meubles parce qu'on dit qu'au moins ce serait un peu original.. Et comme c'est des petites choses de rien du tout, ça passe. Je ne dis pas que ça excuse, hein, je dis juste que c'est aussi en partie pour cela qu'on est dans cette situation... C'est des choses très bêtes mais quand tu dois éclairer la peau d'un acteur noir par exemple, ça te demande un maquillage spécifique, ça te demande des lumières souvent un peu différentes, ça te demande un savoir faire que tu n'as pas forcément. Donc forcément c'est la même chose dans le jeu vidéo : faire un personnage noir par exemple, ça te demande des textures ou des choses qu'on n'a pas forcément dans les bases de données, qu'il faut recréer, qu'il faut créer, et la lumière comment elle va gérer avec la texture etc.... Ça demande un travail, un savoir faire qui n'existe pas forcément, et que les gens ne vont forcément aller chercher. Et c'est problématique, ce n'est vraiment pas une excuse, c'est vraiment pour dire que c'est aussi pour ça. Il y a un moment où il y a toute une échelle aussi industrielle qui fait qu'on doit produire tant de perso par semaine, à un moment on commence à faire le même personnage, et puis on a des banques de données, et puis... Il y a une époque dans les années 90 où on prenait... Enfin 90-2000 où on prenait les photos de l'équipe de développement pour faire des PNJ à la fournée, bah du coup tu avais que des blancs dans le jeu, parce que du coup il n'y avait que des blancs qui travaillaient. Donc c'est vraiment un cercle vicieux... Moi là où j'ai l'impression quand même qu'au quotidien ça s'améliore, c'est qu'on arrive aujourd'hui à avoir des débats, à pouvoir dire "ah mais si ça pouvait être plutôt une femme, ça pourrait être intéressant, on pourrait faire ça avec, et elle pourrait peut-être être habillée comme ça plutôt que juste avec cette petite jupe. Ça pourrait être une espionne...". Je sais pas, il y a des trucs qu'on arrive quand même à faire, et on avance. Après, il y a des moments où on retombe toujours sur le jeu vidéo est un médium parasite, en tout cas qui se nourrit, qui vampirise énormément d'autres... Souvent du cinéma et de la télé mais d'autres médias aussi, et du coup on se retrouve dans des

situations où on va vouloir réutiliser des intrigues ou des histoires qu'on a déjà vues, qu'on a déjà entendues, et donc forcément on retombe sur les mêmes clichés encore une fois. C'est toujours ce cercle vicieux qui fait que... Bah on va utiliser des vieux tropes et des vieux clichés qui sont sexistes, qui sont racistes et on ne s'en rend pas forcément compte et puis voilà. C'est un peu facile, je dédouane un petit peu la plupart des jeux vidéos, mais je pense qu'il y a aussi simplement une méconnaissance des problématiques aujourd'hui, il y a une méconnaissance qui est plus sociale et culturelle que... Je ne pense pas que ce soit vraiment de la méchanceté ou du racisme ou du sexisme, ce n'est pas volontaire... Mais c'est la base du sexisme, généralement ce n'est pas des choses qu'on fait frontalement, c'est des petites habitudes malheureuses. [1:15 :45]

*A quel point est-ce que l'industrie est, selon toi, consciente de ça ? Parce que finalement il y a un paradoxe : on doit vendre un jeu au plus grand nombre de gens, et donc on essaye de faire un produit qui convient aussi bien aux États-Unis qu'à la France etc. Mais en même temps, au travers des représentations dans le jeu, on cible un public assez particulier. Donc si on suit une logique très financière, il faut au contraire qu'il y ait une représentation large pour qu'il y ait un plus large public. A quel point l'industrie est-elle consciente de ça ? Est-ce qu'il y a une inconscience, ou est-ce qu'il y a des tensions entre différents départements ?*

Déjà, les problématiques soulevées par le Gamergate... Alors, je reformule parce que c'est mal formulé... Les problématiques soulevées lors du Gamergate sont relativement récentes. Il y a un temps de latence entre le moment où ces problématiques sont soulevées, où on trouve des solutions et... Ça met beaucoup de temps. Donc moi.... Je ne dis pas que c'est bien, je ne dis pas "Bravo il leur faut 10 ans", mais encore une fois, ce qu'ils ont fait dans *Assassin's Creed Syndicate*, je trouve... Je dis "ah, ils ont compris". Il ont fait un vrai travail sur l'écriture des dialogues pour que ce soit moins insultant, sexiste et problématique que d'habitude. C'est bien. C'est une bonne étape. Voilà, on avance petit à petit, ça va prendre du temps. Ça pourrait aller beaucoup beaucoup plus vite, bien sûr... Et après, encore une fois, les gens qui vendent des jeux vidéos aujourd'hui c'est des gens qui ont déjà de l'expérience, et ça fait 10 qu'ils vendent des jeux comme ça. Il y a tout un bloc énorme entre la fin de la PS2 et aujourd'hui la PS4, qui fait qu'on a fait à peu près les mêmes jeux – ils sont de meilleure qualité, ils sont plus polish, ils sont plus propres etc – et on les a vendu de la même manière. Voilà, donc ça met beaucoup de temps à changer. Moi j'ai l'impression que les jeux auxquels je joue aujourd'hui, c'est des jeux qui auraient pu sortir il y a 10 ans, ils auraient été techniquement à la ramasse, mais ils auraient pu sortir. Mais il n'y a pas de

jeu aujourd'hui où je me dis "alors ça, j'ai jamais vu ça avant, c'est incroyable". Tous les MMO on y jouait déjà il y a 10 ans et même il y a 15 ans, tous les FPS aujourd'hui ils sont magnifiques, mais on faisait les mêmes il y a 15 ans, il y a 10 ans, les RPG c'est pareil etc.... Il y a assez peu de jeux où je me dis "là on a vraiment dépassé un stade, on est passés à autre chose, c'est vraiment dingue etc". Donc quelque part ça ne me surprend pas que ça mette autant de temps à bouger, parce que, encore une fois, c'est les mêmes choses qu'on fait encore et encore. Par contre, l'arrivée de la VR, ça, ça peut peut-être encore changer les choses parce que les gens vont se dire "là on ne fait vraiment pas la même chose qu'avant" ; on propose des expériences différentes, et surtout le joueur joue.... Le joueur est lui-même. Donc on ne peut pas lui mettre dans la main... Il ne peut pas avoir une grosse main blanche générique comme il y a dans tous les FPS, il va falloir réfléchir à "Bon alors qu'est-ce qu'on fait pour les mains quand on doit tirer", pour les mains il faut des idées etc. Mais je repense à tout à l'heure et ce qu'on a... J'y repense là, mais si *Portal* ou *Portal 2* sortait aujourd'hui, il se ferait basher par tous ces abrutis du gamer gate. Ils seraient là "Je ne veux pas jouer une femme"... Ce serait idiot... alors qu'à l'époque, je pense que c'est aussi pour ça que le jeu avait aussi surpris et plu, parce que "ah bah tiens, ah bah ça change, pour une fois c'est pas la même chose, c'est cool". Malheureusement il y a une violence qui s'est cristallisée, globalement à cause du gamer gate hein, je veux dire il n'y a pas besoin de... Voilà cette violence est cristallisée, et maintenant que tu sois plus diversifié ou moins diversifié, il y aura du buzz, les gens vont t'insulter, vont parler vont machin... Donc les gens ne savent pas quelle direction prendre, enfin les éditeurs ne savent pas quelle direction prendre parce qu'ils se disent "soit on fait comme avant et on vend comme avant, ou on tente un truc nouveau". C'est une période compliquée pour eux... Je ne les plains pas parce que ils sont suffisamment payés pour avoir des idées et être intelligents mais... Ça met du temps quoi, voilà. Moi je suis assez ravi de voir... Bah dans *The Division* – c'est encore un jeu Ubisoft, c'est con j'ai qu'eux comme exemple récemment – quasiment tous les personnages non joueurs sont... c'est des femmes, c'est des femmes noires, des femmes asiatiques, il y a des homosexuels. Ça fait plaisir, ça change... Bon c'est un peu avec des gros sabots mais ça marche bien.... Moi ça me fait plaisir, ça avance. Je ne pense pas que ce soit la bonne vitesse pour beaucoup de gens... Mais étant donné que je suis un homme et blanc, c'est pas trop à moi de décider à quelle vitesse ça doit aller... Voilà.

[1:20:59]

*Une dernière question du coup peut-être : le rapport entre la technique et le côté créatif. Parce que donc toi tu es narratif designer, tu serais plus du côté narration, créativité, plus du*

*côté peut-être artistique, et il y a un grand pan de l'industrie qui est très technique. On se posait la question justement de savoir si des questions comme ça ne viennent pas aussi du fait que c'est parfois une industrie qui est dominée par cette technique (est-ce que tu es un bon programmeur ou pas, les études aussi qui sont souvent aussi des gens qui sortent d'études techniques aussi). Est-ce que tu pourrais nous parler un peu de ce rapport entre le côté créatif, artistique et le côté technique de l'industrie ?*

Alors attends, laisse moi juste réfléchir... C'est une bonne question, je me suis jamais vraiment trop penché là dessus... Je suis obligé de reprendre la métaphore de la cuisine en fait... Je pense qu'il y a des chefs qui vont inventer, et être dans une création débridée et avoir des idées... Mais on se dirait "tu ne peux pas mettre du chocolat et du soja ensemble, ça ne marchera jamais", et ils y arrivent en fait parce qu'ils se battent etc. Et il y a des chefs beaucoup plus techniques qui vont faire les mêmes plats qu'avant en mieux quoi... C'est comme ça que je verrais la chose en fait. C'est à dire tu as des studios je pense qu'ils sont ultra capables de faire le meilleur bœuf bourguignon de la terre, mais ce sera toujours avec des carottes, du vin et du bœuf. Toujours toujours toujours, et il n'y aura que ça, et ils mettront jamais autre chose dedans, et ils changeront peut-être l'assiette mais... Après, au-delà de ça, ce qu'il faut savoir c'est que j'ai quand même l'impression qu'on est passés d'une période où on avait des vrais génies, on avait besoin de vrais génies pour faire des jeux. C'est à dire c'était très compliqué techniquement, et on avait vraiment à faire des.... Je veux dire, tous les années 80 début 90, c'est vraiment l'époque des programmeurs génies américains qui arrivent à faire des jeux qui tiennent sur des disquettes incroyables qui sont assez dingues etc.... Alors qu'aujourd'hui on a une telle multiplicité des outils, et on a une telle accessibilité des outils dans tous les sens, pour tous les corps de métier, que aujourd'hui le moindre mec qui fait des modèles 3D il fait aussi de l'animation, et du coup il peut faire du Photoshop un peu, et depuis il sait un peu monter, donc n'importe qui qui est programmeur il sait aussi... Enfin, il y a vraiment quelque chose qui fait que les barrières entre les domaines sont beaucoup moins claires, et un peu plus... Voilà. Ce qui fait qu'aujourd'hui par exemple, quasiment... la plupart des game designer qui trouve du travail aujourd'hui c'est des gens qui savent programmer. Parce qu'en fait on leur demande d'être capable d'implémenter, ou de faire des prototype... Et les gens qui ne sont que des vrais game designer souvent ils sont d'ailleurs assez mal vus dans les équipes parce que... Bah c'est juste des gens qui font des tableaux quoi, et de la doc. Donc on les prend un peu pour des guignols, ce qui n'est pas très gentil. Mais du coup voilà, c'est vrai qu'aujourd'hui il y a

une nécessité d'être hyper flexible et d'arriver à être à la fois technique et à la fois créatif.  
[1:24:31]

*Il y a une certaine domination de la technique, du coup...*

Oui, mais c'est obligatoire...

*Parce que les créatifs doivent avoir de la technique, et les techniciens...*

Oui, mais je pense que c'est obligatoire dans le jeu vidéo. Parce que c'est un... Pour l'instant, je ne vois pas comment on pourrait faire sans. Mais tout comme le cinéma a une très très forte part de technicité, qui est énormissime. Mais nous, elle ne nous apparaît pas en fait parce que les gens les plus connus du cinéma c'est les acteurs, et parfois les réalisateurs, et ils sont vus comme des artistes et des gens sensibles etc.... Alors que je ne vois pas beaucoup d'exemples de film sur le chef op', sur les machinos etc. En fait c'est là où moi je trouve que le jeu vidéo a un retard : les équipes de cinéma, pour avoir fait des tournages, c'est pas comme ça que ça se passe dans le jeu... Vraiment c'est rodé. C'est les machinos arrivent à telle heure, et c'est prêt à telle heure, et il y a tant de lumières, c'est prévu à l'avance, le chef op' il a déjà son plan. Et même quand c'est des choses nouvelles et originales qui sont faites constamment, il y a quand même un professionnalisme... Je le vois pas dans le jeu vidéo. Dans le jeu vidéo, on va changer tout le temps, on va retenter des trucs, on va essayer des machins... Je ne sais pas à quoi ça tient, peut-être aussi parce que le jeu vidéo est quand même relativement jeune ; le cinéma ça fait quand même plus de 100 ans qu'on en fait, je veux dire ça fait 70 ans qu'on en fait de l'industriel. Déjà en 70 ans ça a énormément changé, mais... Enfin, quand il fait *Gravity*, Cuarón, il sait exactement ce qu'il fait de A à Z, il ne va pas changer en cours de route... Enfin, il va changer très peu de choses en cours de route parce que ça va être très compliqué. Donc la technicité du cinéma, elle nous est invisible, alors que celle du jeu vidéo elle est très importante... parce qu'on vend là dessus aussi beaucoup... Il y a aussi un truc très.... Les journaux, les tests sont toujours en train de dire « C'est le plus beau jeu, c'est le plus grand panworld, il y a plus d'animation, plus de machin... ». Donc oui, voilà. [1:26:41]

*Donc toi tu dirais...*

Ouais... Tu veux que je le dise vraiment c'est ça ? (rires)

*Oui en fait, pour pas que ce soit moi que le dise. Pour toi c'est la technique est un fondement...*

Quand tu as un produit aussi complexe que ça, quand tu as un produit aussi complexe que le jeu vidéo, la technique est forcément au cœur du processus. C'est évident. Après, il y a plein de petits jeux qui sortent qui sont fait avec des outils que n'importe qui peut maîtriser en un week-end. Et c'est super cool, c'est très bien, mais c'est pas ça qui va se vendre à 15 millions d'exemplaires. *GTA 5*, tu vois ce qu'ils arrivent à faire techniquement, c'est dingouissime. C'est pour ça que moi j'y joue. J'y joue pas vraiment pour l'aspect artistique... Ça me lasse un peu de voilà.... Mais techniquement c'est brillant, j'y joue aussi pour ça. Mais parce que... Peut-être aussi que la technique prime sr l'artistique dans le jeu vidéo parce que ça vient à la base de... Le jeu vidéo est lié très fortement aux consoles, et aux ordinateurs surtout, et que l'ordinateur a toujours été quelque chose de très technique, beaucoup lié à la vitesse des processeurs, et les pixels et les polygones etc et les machins... Qui font que c'est beaucoup plus vu comme un objet technique aussi que le cinéma. Alors que tout le monde s'en fout, personne ne sait le format des films, et la pellicule utilisée et le machin... On s'en contrecarre. A une époque, c'était plus important je pense. C'était des vrais arguments de vente. Tu vois, on faisait des films et c'était écrit en gros "en technicolor". Aujourd'hui, qui s'en fout... Je pense quasiment personne ne sait que *Mad Max* a été fait quasiment tout en numérique... Tu vois c'est dingue, ça ne se voit pas, c'est magnifique... Enfin ce film.... Personne ne va dire "j'ai pas aimé parce que l'image faisait un peu numérique"... Ils s'en foutent quoi. [1:28:39]

*Mais est-ce que du coup cette prédominance de la technique n'a pas aussi une influence sur le fait que l'industrie soit moins sensible à des questions politiques, par exemple ? Parce que typiquement la question qu'on s'est posée c'est qu'on a vu beaucoup de game designers, on a vu très peu de programmeurs mais en réalité on remarque qu'on n'a pas vu de programmeurs qui s'étaient exprimés sur le sujet ou qui avaient exprimé le fait de changer des trucs comme ça, ou alors c'est des game designers programmeurs, c'est à dire des indé. Donc est-ce que tu penses qu'il y a une majorité de profils qui ne sont pas très sensibles à ce type de question ?*

Oui. Non mais en vrai, ça m'avait vachement marqué... On avait un débat au boulot une fois sur... En gros quelle est l'insulte qu'on pouvait utiliser dans un dialogue pour un personnage

féminin. Et en gros tu te rends compte que la majorité des gens ne se pose jamais les questions politiques, sociales à ce niveau là. Vraiment c'est... C'est "ah bah dans les films ils font ça donc on va faire la même chose"... Je ne dis pas forcément qu'il faut... Enfin pour le coup on a gardé une insulte sexiste... Voilà. Mais c'était juste le fait de se poser la question qui était assez anormal en fait. Ce que je veux dire par là, c'est que c'est déjà assez compliqué comme ça de faire un jeu vidéo, et du coup les gens n'ont pas le temps, ou n'ont pas l'envie, ou ce n'est pas dans leur culture de se tourner vers ces questions plus sociales etc. Typiquement, les écoles d'ingénieurs aujourd'hui, je ne suis pas sûr que tu aies des cours... Les ingénieurs de la pétrochimie par exemple, je ne suis pas sûr qu'ils aient des cours "comment gérer une plate-forme pétrolière au large d'un pays africain en guerre". Je ne pense pas que ce soit leur... A part la dimension de la sécurité peut-être, ou genre des questions sur l'économie, genre "à quel prix le baril..."... Tu vois je me demande à quel point les ingénieurs... Je ne sais pas hein, mais à quel point les ingénieurs, on leur pose des questions morales, ou de l'éducation qui soit plus politique que ça quoi. Donc je ne vois pas trop pourquoi est-ce qu'on attendrait la même chose de développeurs de jeux vidéos qui au final sont des architectes, des ingénieurs, des codeurs et une poignée d'artistes. Mais c'est intéressant parce que, encore une fois, le bon côté du Gamergate, c'est de faire ressortir ces questions et de se dire... D'un coup les gens se disent "On pourrait faire ça avec une fille, ce serait pareil, ou ça pourrait être...". Le coup d'animation d'Ubisoft c'était du pipeau, mais ils ont essayé de faire passer ça... Alors qu'en vrai, il y a plein de PNJ dans les jeux qui sont animés pareils, homme, femme qui apportent leur taille, leur poids, ils ont la même animation, et ça choque quasiment jamais. C'est pas très très grave au final.

Je ne sais pas si je réponds... Après c'est point point de vue, peut-être que je n'ai pas rencontré des développeurs, des programmeurs qui étaient hyper engagés. Moi je sais que j'ai des gens que je connais qui sont engagés politiquement dans le jeu vidéo, c'est des gens qui ont... Alors l'autre chose... Oui, il y a un truc intéressant, j'aurais dû en parler, c'est que le jeu vidéo c'est comme un assemblage d'éléments un peu disparates, qui sont faits un peu dans n'importe quel ordre, et du coup ça ne prend de sens que lorsque tout est lié. Donc c'est compliqué d'avoir une vision globale du produit quand on est en train de faire des pots de fleurs pour un décor, par exemple. Et du coup, c'est compliqué de demander à des gens qui font... Donc la personne à qui je pense par exemple, il fait des FX – donc il fait tous les effets, les particules, les explosions les trucs comme ça : où est la question politique là dedans ? Je pense que le mec qui coupe le bois qui va servir à faire des crosses de revolver, il ne se dit pas "quelle est la portée politique de mon geste quand je coupe un arbre ?". Il y a aussi un truc, à mon avis, un peu comme ça qui est compliqué à mettre en... le lien

quoi. Il y a une distance qui est énorme. Un jeu vidéo, de toute façon, ça ne ressemble à rien genre jusqu'à un an à 6 mois avant la sortie. Ça ne ressemble à rien. C'est que des trucs pas finis ensemble, donc voilà, c'est visiter un bout de chantier. Tu te dis vaguement à quoi ça ressemble, mais ça peut être n'importe... "Ah c'est la salle de bain ? Non c'est la cuisine", ça ne ressemble vraiment à rien. Donc je crois qu'il y a une distance, je crois que tu as raison, il y a une distance qui coûte du coup ça au gens. La vision, elle ne peut pas être assez... On est pas assez près pour voir vraiment ce que le jeu veut dire avant que ce soit sorti. Après, quand tu travailles sur des animations de personnages, ou quand tu fais des nanas avec des décolletés, ou quand tu mets les cam' sur ces décolletés dans certains jeux, tu sais très bien ce que tu fais je pense. Mais c'est une autre question. [1:33:46]

*En général, on a l'habitude de demander... Ton ambition pour le jeu vidéo à l'avenir ?*

On pourrait faire encore 2 heures là, c'est sûr. (rires)

*Là déjà tu nous a parlé de réalité virtuelle, ça c'est déjà un début...*

Oui. Non, je pense que ce que le jeu vidéo devrait apprendre à faire maintenant, c'est de rajouter de l'aléatoire, du personnel dans les jeux. Il y a eu un moment où on s'amusait beaucoup avec le gameplay émergent, c'était l'idée de se dire le fait de jeter une voiture sur l'autre voiture et que ça fait une explosion, ça attire des flics et que machin... C'est pas scripté, donc c'est aléatoire, c'est ce que le joueur a fait qui provoque une succession d'événements, et c'est super fun, c'est super cool etc. Maintenant, il faudrait qu'on arrive à transformer ce gameplay émergent en vraies questions politiques, en vraies questions sociales, en vraies questions culturelles, ça pourrait être passionnant. Moi je sais qu'il y a des... J'en ai pour des heures là, c'est parti.... Il y a des choses intéressantes. On parlait tout à l'heure de *GTA*, on parlait tout à l'heure des jeux violents, des questions etc, et dans *Sleeping Dogs*, qui est un GTAlite qui se passe à Hong Kong – qui est un excellent jeu par ailleurs, et on est un policier undercover dans une triade chinoise, et quand on est undercover, on peut faire ce qu'on veut. On peut rouler sur des gens etc. Par contre, quand on fait des missions de flic, on ne peut pas faire ce qu'on veut, et on se prend des amendes, et on perd de l'argent, on perd des points et on peut perdre... On a une barre de flic qui baisse, et au final on se fait quasiment virer si tu arrives à zéro, si tu écrases des gens quand tu es en flic. Et du coup, je trouvais que c'était passionnant parce que ça donnait des vrais rôles, une vraie moralité au personnage qui était... Quand il est undercover, son

objectif est tellement important, c'est quand même choper le chef d'une triade, que... il a les coudées franches, il peut faire ce qu'il veut, et puis c'est sa mission, et puis c'est son problème, et puis voilà. Mais moi, au final, je ne jouais pas très méchant, parce que ça me mettait mal à l'aise quand même d'écraser des gens, parce que je suis policier quand même moi à la base. Donc je trouvais que ça marchait hyper bien. Donc, pour moi, le futur du jeu vidéo c'est qu'on arrive enfin à mettre davantage d'aléatoire, et davantage de personnel et que ça ait davantage de sens. Et qu'on arrive à faire des jeux qui ne racontent pas des histoires, mais qui racontent des choses, vraiment, des engagements et des choses comme ça. Et ils le font de temps en temps, ça arrive, mais ça demande aussi un niveau d'analyse... Il y a plein de films d'action américains qui sont teubés comme ça en apparence, et qui en vrai disent quand même quelque chose. Il y a plein de gens qui ont oublié ce qu'était le premier *Rambo*, c'est quand même un film sur les séquelles de la guerre, c'est quand même un soldat qui est blessé, enfin, moralement brisé, et qui revient dans son village et ça finit très mal... Bon, après ils en ont fait des films d'action un peu cons, mais le premier au moins a du sens. [1:37:00]

*J'ai appris récemment que le premier Die Hard c'est une histoire de divorce, de séparation, et qu'après ils en ont fait des films d'action alors que ça n'a rien à voir. Ça rejoint...*

Oui, mais voilà il y a plein de films comme ça qui sont... Mon film préféré étant *Jurassic Park*, qui pose plein de questions intéressantes, si on s'y penche deux secondes, sur la génétique, sur ce qu'on va faire de notre futur etc. Parce que dans les années 90, c'était quand même le gros sujet. Puis finalement on est passés à autre chose, mais à un moment c'était vraiment la question de "qu'est-ce qu'on va pouvoir faire avec nos enfants ? Avec le monde qui nous entoure etc". Et il y a des jeux qui arrivent quand même à poser ces questions là, au moins vaguement, au moins au loin, au moins... C'est possible quoi. Je ne sais pas, il y a un avenir. Moi je suis plutôt très optimiste sur l'avenir, et je pense qu'il y a plein de gens, et je ne critique absolument pas leur point de vue, qui disent que ça prend trop de temps, que c'est trop lent etc. Moi je pense qu'on avance. Après, il ne faut quand même pas oublier que le jeu vidéo.... La manette a été conçue pour tirer... Donc du coup c'est compliqué de faire des jeux où on ne tire pas, on appuie pas sur le champignon, on appuie pas sur la pédale d'accélération... La gâchette c'est vraiment... On tire avec quoi. Mais il y a des jeux, typiquement, comme *Destiny* où on se retrouve à affronter des extraterrestres... Voilà, c'est des extraterrestres, on s'en fout. *Destiny*, je trouve ça très réussi dans le sens où à aucun moment j'ai été mal à l'aise dans le jeu parce que j'ai

toujours eu l'impression d'affronter des vrais méchants. Il y a vraiment une question de défense de la race humaine – c'est très revanchard forcément c'est américain. Et par contre, dans *The Division*, tu te retrouves à flinguer des voyous qui ont monté un gang dans une ville qui s'est effondrée, et des fois t'as envie un peu de dire “C'est un peu gênant, je tue des gens qui pillent, et dès qu'ils sont morts je vais piller leur corps. Quelque part on devrait aussi m'abattre”. Le jeu ne va pas au bout de l'idée, mais c'est rigolo quoi. Mais ça ira mieux, ça ira mieux. Voilà, j'arrête.