

## Entretien avec Arnaud de Bock

Propos recueillis par Florian Gambardella et Claire Caudron (30/04/2016)

### 3:15 Parle nous de toi, qui es-tu ?

Je suis Arnaud de Bock, né en France en 80. J'ai commencé à programmer quand j'avais 8 ans avec ce qui s'appelait Basic à l'époque. (...) La programmation ça a beaucoup changé dans les années 90 (...), il fallait être un vrai programmeur pour comprendre ce qu'il se passait. Après je suis parti vers les Beaux Arts donc je suis allé plus vers la partie artistique. J'ai arrêté de jouer bizarrement entre 95 et 2005 j'ai quasiment joué à aucun jeux alors qu'avant je jouais à peu près à tout ; je m'y suis remis avec les jeux gratuits sur PC. Tous les jeux indépendants, c'est ce qui m'a fait rejouer aux jeux parce que tout le mainstream ça m'ennuyait totalement. Les jeux AAA et tout ça. J'avais pas trop d'intérêt à jouer à ces jeux-là. Après j'ai vécu pendant 5 ans à Madrid et ça m'a vraiment fait découvrir la scène alternative qui existe en Espagne. J'ai rencontré Nicolai Troshinsky, qui est un programmeur, un illustrateur, un animateur aussi et qui m'a fait découvrir la scène indépendante américaine et russe. Elles commencent à être connues aujourd'hui grâce à Internet. Mais c'était vraiment des jeux... ils les faisaient, mais il y avait peut être une centaine de joueurs seulement qui y jouaient. Ou 200. C'était surtout pour des Game Dev en fait, ils montraient ce qu'ils faisaient et puis ils le partageaient entre eux. C'était assez difficile à découvrir en fait. Mais d'un point de vue relations, c'était un truc fou. C'était avant Jonathan Blow et toutes ces choses là, avant même que le mot "indie" existe. On appelait pas ça jeux indi" avant. Le jeu indie ça a commencé à être à la mode il y a 5-6 ans ou un truc comme ça. Mais en fait il y a toujours eu des jeux indépendants, depuis le début de l'histoire du jeu vidéo et c'est ça qui est intéressant.

L'an dernier, j'ai commencé un projet, qui est un fanzine qui utilise Pico-8. Pico-8 c'est un programme qui se veut être une console fantasy, fictive, c'est un peu comme un rêve, un projet comme une Super NES, mais qui n'existe pas physiquement. Ce qui est très intéressant dans ce projet c'est qu'on peut faire le graphisme, le son, le code, tout au même endroit. Et on peut pas faire de grands jeux parce que d'un point de vue mémoire c'est très limité, la palette graphique elle est très limitée aussi, tout est extrêmement limitée. Ce qui fait que c'est une très bonne manière d'apprendre à coder. C'est cette passion là que j'ai pour la programmation et les petits jeux qu'on fait vite fait par rapport aux game jams et toutes ces choses là que j'ai essayé de mettre dans le fanzine. En fait moi je suis comme *curator* là dedans. J'ai rien écrit, sauf une introduction une fois, ce qui m'intéresse c'est de trouver des gens qui veulent écrire et partager leur savoir. Et j'ai réussi à faire que ce projet soit international, donc il y a des écrivains d'à peu près partout. Le seul endroit qui me manque c'est l'Afrique parce que j'ai pas de contact, mais j'ai réussi à en fait la semaine dernière donc je suis content. Amérique Latine, Etats-Unis, Japon, Chine... un peu de partout. C'est intéressant de voir que la communauté des jeux vidéos elle est vraiment internationale. Les gens sont prêts à travailler gratuitement pour partager ce qu'ils aiment faire. Et durant la journée, je travaille dans un studio en tant que game designer. C'est vraiment différent, même si c'est un studio indépendant, et que c'est tout petit, c'est ce qui paie mon salaire. Donc il faut penser à ce que le jeu rapporte de l'argent. Alors que l'autre côté que j'aime

beaucoup dans les jeux c'est le côté presque hobby, faire des jeux pour les plaisir de les faire et pour le plaisir de les partager, pour le fun en fait.

J'apprends beaucoup de la scène indé, des jeux indépendants, c'est même plus qu'indépendants, c'est les jeux gratuits indépendants. Ce qui est différent des jeux presque "mainstream indépendants" qu'il y a sur Playstation, Xbox...qui n'ont rien à voir en fait. Parce qu'on fait du triple indé maintenant. Mais enfin je pense qu'on peut apprendre de tout ces secteurs là.

*8:45 Quand tu dis que tu es game designer, tu ne fais pas que des jeux vidéos il me semble ?*

J'ai fais des boardgame et des choses comme ça. C'est des expériences surtout. J'aime bosser dans... En fait, avant, vu que j'ai fais les Beaux Arts, j'ai beaucoup appris à remettre en question tout ce que je faisais, à jamais être satisfait de quoique ce soit, mais surtout expérimenter et ne pas avoir peur de se tromper. Et en fait le game design, c'est un peu la même chose que l'approche que j'avais quand je faisais de l'art contemporain. Et c'est assez intéressant de faire des choses très rapidement aussi. Y'a beaucoup de game designer qui peuvent passer 2, 3, 4 ans sur un projet. Moi j'aime beaucoup essayer de faire des jeux sur le concept des game jam, de faire quelque chose en 24h, en 48h, avec des gens que je connais pas. J'aime beaucoup travailler avec des gens que je voie pas et que je verrais certainement jamais. Je trouve ça très excitant parce que c'est une autre manière de travailler. Je fais ça avec des amis aussi, ou des gens qui ne sont pas des jeux vidéos. Par exemple, là j'ai un projet avec une copine qui est à Berlin, dans l'art contemporain et qui ne connaît pas la VR. Du coup je lui ai montré quelques jeux et on va essayer de faire un game jam ensemble. Mais elle sait pas coder, elle sait rien du tout et c'est ça qui m'intéresse beaucoup parce que ça va être vraiment ses feedback artistiques qui vont guider le projet et moi je vais me laisser guider par elle. Ca me semble une bonne approche, complètement expérimentale. Je fais pas ça pour l'argent.

*10:30 Qu'est ce qui t'as poussé à venir à Londres ?*

Si je suis venu à Londres c'est parce qu'il y a eu la crise financière en Espagne. Je travaillais à l'époque dans la publicité (...) ce qui est bien à Londres, c'est que c'est la porte d'entrée de l'Europe, y a des Américains, des gens des pays du Nord, qu'on rencontre (...), scène plus vivante à Londres.

Même si j'avais rencontré Cactus à Madrid. C'est quelqu'un qui a fait *Hotline Miami*, c'est le game designer et je l'avais rencontré au medialab de Madrid, à l'époque où il faisait des conférences sur les jeux indé et c'était vraiment fou et expérimental. Personne ne connaissait ce genre de truc là. Et c'est un mec super sympa, qui m'a fait poussé, m'a dit qu'on pouvait y croire et qu'on pouvait en vivre surtout.

*12:00 Qu'est ce que ça veut dire faire de l'expérimental dans le jeu vidéo ? Comment tu sors des cadres, qu'est ce que tu veux changer quand tu fais un truc comme ça ?*

Un exemple, j'ai fais un jeu qui s'appelle *Passengers* pour le dernier game jam que j'ai fait, il y a 3 ou 4 mois. C'était au début de la crise des migrants et ce qui m'avait plu c'était la

réactivité qu'on peut avoir. J'avais utilisé Pico-8 d'ailleurs. Et j'écoute la radio, je pensais pas faire le game jam, et j'ai lu le thème. C'était "You are a monster". Et en écoutant la radio en France, c'était France Inter, où ils racontaient qu'énormément de migrants meurent dans la Méditerranée. En réaction à ça j'ai fait un jeu, où au lieu de faire pleurer les gens, j'ai essayé de les mettre face à un problème moral. Je les ai mis en étant le *smuggler*. C'est fait de façon extrêmement minimale, il y a à peu près quatre paramètres. J'ai appelé un ami, je lui ai dit, "Ça te dirait de faire un jeu sur la crise des migrants ?". Fondamentalement c'est un *boardgame*. La situation dans laquelle on est, on est un *smuggler* et on doit choisir qui monte ou qui monte pas dans le bateau. Et on voit des petits personnages en 12 pixels, y en a un qui dit "Je suis un avocat, je traverse parce que j'ai de la famille en France", "Je suis un dealer de drogue, j'ai pas mal d'argent donc s'il vous plaît est ce que je peux monter dans le bateau" ; après un petit enfant qui a perdu sa famille... et on doit décider le prix du ticket, combien de personnes on met dans le bateau. Ça va augmenter ou descendre les risques que le bateau coule. En même temps le *smuggler* il prend des risques parce que s'il paie pas assez la police il va lui aussi finir en prison ou des choses comme ça. Ça c'est un jeu qu'on a fait extrêmement rapidement mais on a eu beaucoup d'articles autour de ça dans la presse en Angleterre et aux Etats-Unis. Et c'est ça un jeu expérimental : ça n'a pas beaucoup de prétentions, c'est un test, pour réagir à la réalité, voir la réaction des gens. Et la réaction des gens elle était très bonne, parce que je pense que c'est assez fin pour ne pas être mal pris, pour ne pas être tiers-mondiste. Ça a fait réfléchir beaucoup de gens, d'abord sur la scène des jeux vidéos parce que personne n'en parlait en Angleterre à l'époque. Et c'est ça que je trouve génial, y'a pas beaucoup de médium qui peuvent permettre à quelqu'un d'avoir plein d'articles dans la presse, de faire que les gens ils parlent de nous, pour le bon et pour le mauvais ; c'est un bon outil d'*empowerment*.

C'est pour ça que je pense que c'est un très bon médium. Surtout venant de la scène artistique, j'ai fait pas mal d'expo au début des années 2000 et j'ai arrêté parce que politiquement je n'étais plus en accord avec ce que je faisais. Je montrais ça à une élite, et ça me plaisait pas, alors que c'est exactement le contraire je pense les jeux vidéos, on peut parler à énormément de personnes très facilement. Et on peut le faire de manière gratuite. Donc c'est aussi un parti pris politique d'utiliser ça comme médium.

*15:55 Tu étais dans quels types d'arts ? Dans les arts numériques, avec une proximité pour les jeux vidéos ou pas du tout ?*

Du dessin, de la sculpture (...) j'ai complètement arrêté (...). Je ne me reconnais plus dans la scène des arts contemporains, peut être que j'y retournerais un jour, avec les jeux vidéos d'ailleurs. C'est difficile aussi, parce qu'un jeu vidéo ça ne se regarde pas, ça se joue, je ne pense pas qu'il y a d'intérêt à regarder un jeu vidéo. Et je pense que c'est pour ça que les jeux vidéos sont mal compris parce que si on fait que les regarder on perd 99 % de l'intérêt qu'un jeu vidéo peut avoir. Il faut aller voir l'interactivité à l'intérieur je pense. C'est la base de ce qu'est un jeu.

Le thème et l'enjeu du jeu que je fais, cela dépend d'avec qui je travaille. Je suis assez doué pour créer de la cohérence à l'intérieur, mais je programme extrêmement mal donc je travaille qu'avec des programmeurs presque, ce qui est intéressant aussi. C'est pas moi qui met les contraintes techniques, c'est celui avec qui je travaille. Ça m'intéresse de pas

savoir programmer. Avoir les bases OK, mais être programmeur ça me limiterait d'une certaine manière dans les règles que je pose à un jeu. (...)

*18:25 Un programmeur envisage différemment le jeu vidéo qu'un game designer ?*

Y a des gens qui font les deux, même beaucoup. Le problème je pense c'est que si on sait trop programmer, on connaît les contraintes techniques donc on se bloque aux contraintes techniques. Souvent, dans les projets que je dirige dans la boîte, c'est pas de la fainéantise qu'ils ont, c'est qu'ils savent que ça va pas marcher ou que ça va prendre trop de temps, donc ils préfèrent changer les règles. Mon rôle c'est d'insister, parce que je sais que ça va fonctionner, c'est du compromis. Si moi même je devais le faire, je pense que j'aurais cette fainéantise là, y a une solution rapide donc je vais aller vers cette solution, même si ça a un prix du point de vue gameplay. C'est toujours un problème d'équilibre en l'occurrence.

*19:20 Tu parlais de ton jeu sur les migrants. Tu le qualifies de jeu expérimental, tandis que moi je trouve qu'on pourrait le qualifier de newsgame, parce que tu l'as fait en réaction à l'actualité. C'est quoi la différence entre toutes ces catégories?*

Alors pour moi c'était expérimental car je savais pas du tout ce que j'allais faire. Pour moi c'était surtout un problème, la colère que j'avais par rapport aux médias qui parlaient mal des migrants, comme une masse et pas comme d'être humains (...). Qu'est ce que je peux faire ? Je peux faire un jeu, et ce jeu je l'ai fait en utilisant Pico-8 et en webjam. Ce qui permet de le partager sur internet très facilement, que ce soit gratuit et que tout le monde y ait accès. Là où c'est expérimental, c'est d'accord la thématique, mais c'est aussi dans la mécanique du jeu. C'était pas quelque chose...tu n'étais pas le héros et tu ne vas pas sauver le monde. C'était le contraire. Un passeur, quelque chose qui est en théorie détestée et qui devrait être détestable, j'essayais de poser la question : est ce que cette personne là elle est vraiment détestable ou est ce qu'elle fait son boulot parce qu'elle a pas d'autres options ? Le jeu vidéo, ça fait changer le point de vue. C'est très facile de regarder à travers les yeux de quelqu'un d'autre, de faire corps avec le personnage.

*22:00 Tu parlais des game jam, est ce que tu en organises/comment ça fonctionne en général ce milieu?*

Je fais le Ludum Dare surtout. C'est le plus ancien. C'est assez génial parce que il y a des microjams, des jams sur une semaine, des choses comme ça. Moi je fais souvent la formule deux jours et en équipes (...). On peut voter que si on a fait un jeu, c'est intéressant ; on peut jouer sans voter mais si on veut voter il faut en avoir fait un. On apprend beaucoup en expérimentant, les game jams on les fait pas pour faire quelque chose qu'on sait déjà faire. J'utilise des programmes que je connais pas, j'utilise des graphiques, des mécaniques que je veux tester. Y a un thème imposé, qui peut être à peu près n'importe quoi, ça n'a pas toujours de sens. C'est qu'une excuse pour se mettre au boulot. Après, moi j'utilise énormément Twitter pour bosser et communiquer avec les gens et être en contact avec la communauté. Des fois je demande à des joueurs que je connais, des fois je trouve quelqu'un qui cherche et je me mets avec lui, même si je le connais pas.

23:50 Justement sur Twitter, c'est des gens avec qui tu vas bosser, mais il y a aussi des joueurs j'imagine.

Bizarrement y a des joueurs, mais la plupart des gens avec qui je parle ce sont des game developers aussi. Par contre dans les jeux vidéo, y a une partie qui est les test. Quand on fait des *play tests* souvent on rencontre des joueurs. Des gens que j'ai rencontré en *play test* il y a 4 ou 5 ans, maintenant ils me suivent sur Twitter donc quand je fais un nouveau jeu, ils sont toujours là pour le tester et me donner leur point de vue. Souvent les *play tester* - on peut pas faire une game jam avec un *play tester*, ils ne savent pas coder ou ne savent pas grand chose du jeu vidéo, mais c'est bien pour avoir des feedbacks. Des fois ils nous écrivent directement pour nous remercier ou nous dire "ça ça ne va pas du tout". Surtout pour les jeux commerciaux ça. Pour les jeux indépendants, c'est les forum: quand on poste un jeu on a des commentaires et les gens réagissent à la chaîne. C'est à peu près comme ça que ça fonctionne.

25:00 Dans ton boulot, comment ça fonctionne ?

C'est complètement différent. Dans la boîte où je bosse, Out of the Bit, on a fait une trentaine de jeux depuis que j'y suis. Comment on paie nos salaires, c'est en faisant des jeux pour mobile et des jeux traditionnels boardgame. Il y a des jeux qui sont des jeux de cartes ou des jeux comme *Puissance 4*, ou des choses comme ça. Ces jeux là, ça permet de payer le salaire de tout le monde. On est sept et il y a toujours deux ou trois personnes qui bossent là-dessus. C'est des jeux qu'on fait assez rapidement mais qu'on essaie de bien exécuter, mieux que les autres en tout cas. Notre produit marketing, c'est de faire qu'il n'y ait pas de bug et que tout le monde soit content du résultat. Mais c'est pas du tout innovant et c'est vraiment le contraire de l'innovation. 80 % du marché il est en Italie et les gens sont très contents de ce que l'ont fait.

A côté de ça, on fait des projets à plus haut risque. On a fait un jeu qui s'appelle *Planet Quest*, l'an dernier, qui a marché super bien. C'est un jeu qui se veut innovateur, y avait aucun jeu qui fonctionnait sur cette mécanique là avant, des jeux de rythmes sur iOS il y en a très peu parce qu'il y a des problèmes de *latency*. On a réussi à résoudre le problème en utilisant les techniques qu'ils utilisaient dans les premières consoles, en faisant un système de tracker et de sample. C'était un défi technique que ça fonctionne, et après graphiquement c'est assez coloré. Ça a extrêmement bien marché. Même la semaine dernière on était encore feature en Chine, ça se compte en millions de téléchargement donc c'est du free-to-play. Mais c'est pas du free-to-play avec *in-app purchase*. On est contre. Quand y'a pas d'*in-app purchase*, y a de la pub et on peut payer pour virer la pub. Mais y'a rien à acheter dans le jeu. Ça c'est aussi une politique de la boîte.

On pense à long terme. Si le joueur est content il va revenir, s'il a l'impression d'être volé il ne reviendra pas. (...)

### 27:30 Le fait de développer sur mobile c'est plutôt une contrainte ou un choix ?

Là on est en train de faire notre premier jeu PC. Il est lancé sur Early Access depuis avril, c'est *Super Arcade Football*. C'est une expérience complètement différente du mobile. Les réactions sont assez extrêmes. Du point de vue du développement, le temps de développement est beaucoup plus long. D'un point de vue technologique c'est plus compliqué et tout devient plus gros. Et le jeu de foot... moi j'aime pas le foot. Mais je suis game designer sur un jeu de foot (...). Les jeux de foot ça n'a rien à voir avec les autres jeux. Les mecs des années 90, ils ont une passion pour deux jeux : y en a un c'est *Sensible Soccer* et l'autre qui est *Kick Off*. Et après il y a *Fifa*, le mainstream.

Nous on essaie d'être quelque chose de nouveau. C'est là que c'est différent des jeux indé aussi, parce que là il faut que je pense au marché, à comment communiquer, au marketing. Quand on fait un jeu gratuit on s'en fout de tout ça. C'est donc d'autres contraintes, mais c'est intéressant aussi de résoudre tout ces problèmes. C'est énormément plus de problèmes. C'est impossible de faire un jeu commercial en deux semaines, ça c'est le rêve qu'ils vendent Unity mais je pense que n'importe quel jeu ça prend minimum 6 mois et souvent beaucoup plus.

### 29:50 Beaucoup de game designer se financent avec les subventions en fait en France.

En Angleterre, y a pas de subventions. C'est pour ça que nous on fait des jeux pour le marché italien et ces jeux mobiles qui nous paient le salaire. Et je pense que le génie de mon patron, c'est d'avoir créé ça. C'est des jeux qui se créent rapidement et qui rapportent de l'argent, mais on vole personne donc tout le monde est content à la fin. Et c'est comme ça qu'on s'autofinance. Après des développeurs que je rencontre à Londres, la plupart ils souffrent énormément d'un point de vue financier. Ils s'en sortent pas du tout. Ils essaient de faire des jeux extrêmement expérimentaux, comme moi je fais en gratuit, mais ils essaient de faire de l'argent avec. Et c'est ce que je disais, c'est impossible. (...) Chaque produit il y a une manière de les vendre donc il faut penser marketing, sinon ça peut pas marcher. Et la plupart des gens qui font des jeux sur la scène indépendante en Angleterre, ils ont fait des écoles d'ingé, de programmation, souvent ils ont aucune éducation en game design et en marketing, et ils essaient de faire de l'argent avec des jeux vidéos. Et c'est normal que ça rate la plupart du temps je pense.

Ce qui existe aussi en Angleterre c'est des publishers qui commencent à revenir sur le marché d'une certaine manière, parce qu'il n'y en avait plus beaucoup. Et ils sont à la chasse des bons jeux. J'ai un ami par exemple qui a signé avec Devolver Digital ? Je l'ai aidé à *play tester* son jeu. L'intérêt de travailler avec un publisher, c'est que y a un système de QA, donc on est sur que la qualité va être au rendez-vous et il donne une avance aussi normalement. Quelqu'un qui est vraiment indé, il va avoir de quoi manger le temps qu'il développe son jeu. Et une fois que le jeu est sorti, même si le publisher prend 30 à 40 % des revenus, il est sur au moins d'avoir une couverture médiatique. Les gens qui réussissent à Londres (ceux qui travaillent pas pour des studios) c'est comme ça qu'ils réussissent, soit grâce à des publishers ou soit ils ont eu de la chance dans le passé, ils ont fait un jeu qui a marché et ils vivent grâce à ça. Un jeu qui marche ça peut permettre à une personne de vivre pendant 4 à 5 ans sans trop de problème et de faire le jeu suivant. En théorie après, il

y a des aides en Angleterre mais c'est extrêmement difficile pour les avoir. En France non plus j'imagine.

*33:30 Quand tu dis que 80 % de vos revenus se font en Italie, c'est parce que c'est du jeu de commande ou c'est parce qu'il y a votre public là bas ?*

On fait aucun jeu de commande. Le créateur de Out of the Bit il est italien en fait. Il a lancé son entreprise il y a six ans, au début de l'iPhone. Il a commencé à faire son premier jeu sur endroit mais comme il n'y avait aucun jeu, forcément il était en haut du top des charts. Bizarrement les jeux sur mobile, du moins pour le gratuit, il y a une fidélité et les gens croient en la marque. Si tu fais un nouveau jeu, ils vont revenir et ça va grossir organiquement. Les joueurs d'il y a 5 ans ils sont toujours là, on a cette base client là et elle est en Italie car c'est des jeux traditionnels italiens qu'on fait, comme la briscola ou la scopa. Mais on a grossit maintenant pas mal sur d'autres jeux. *Puissance 4* par exemple il marche dans tous les pays du monde, dans la catégorie boardgame il est dans les cinq premiers. Ce jeu là on l'a fait il y a quatre ans et c'est le plus gros succès de la boîte. Quand tu arrives à être ans le top chart de un pays déjà tu es heureux mais quand tu l'es dans tous les pays du monde tu es très heureux. Mais après c'est difficile de comprendre les algorithmes d'Apple et d'Android, y a une partie mystérieuse là dedans, qu'on comprend pas nous mêmes.

*35:30 Vous avez des insights sur les gens qui jouent à vos jeux ?*

On connaît le public géographiquement, mais on connaît pas grand chose. Le sexe aussi, par Apple. C'est à peu près les seules choses qu'on connaît. Après on a des feedbacks, par exemple les jeux de cartes on sait que c'est un public plutôt âgé, c'est à dire plus que 30 ans quand on parle de jeu vidéo. Mais y a aussi des gens vraiment âgés qui jouent, beaucoup de personnes à la retraite, les retraités ils jouent énormément aux jeux mobiles et ils y passent beaucoup de temps, mais ça se comprend ils ont le temps d'y jouer aussi.

*37:00 On avait parlé à quelques chercheurs qui insistaient beaucoup sur la différence de public entre les jeux mobiles et les jeux PC ou consoles.*

On peut pas connaître avec Apple, on peut pas savoir. Pareil pour les feedbacks c'est bien, mais ça représente pas vraiment l'ensemble de nos consommateurs. Après je pense que tout le monde est joueur presque aujourd'hui, surtout dans les grandes villes. *Gamer* pour moi ça n'existe plus, c'est mort avec l'apparition du mobile. Après il y a des hardcore gamers bien entendu. Mais pour moi tout le monde est joueur. Enfin en ville, en Europe. En Afrique sub-saharienne ça doit être différent. On oublie souvent le reste du monde quand on parle de jeu, ce qui est triste. En Amérique Latine ça n'a rien à voir (...)

*39:30 Tu parles de l'Espagne, des pays de l'est, de la Russie, est ce que pour toi ça a du sens de parler d'une scène européenne du jeu vidéo ?*

Dans les jeux indépendants, je pense que 99 % c'est aux Etats-Unis. Y a un peu le reste en Europe. En Angleterre on est pas si nombreux que ça à faire des jeux indé. Cette scène là elle est petite en Angleterre. Le créateur d'*Hexagone*, il est basé à Londres par exemple ou

Stéphane Label de Puzzle Script. C'est quand même des figures assez importantes du jeu indé. En tout ça doit peut être être une centaine de personnes je pense. La plupart sont aux Etats-Unis et au Canada, au Québec. Là-bas à Toronto, Vancouver, y a une grande scène indépendante. Mais c'est surtout internationale. Mais même là bas ils sont la minorité, la plupart des développeurs ils font ça pour l'argent, dans les grands studios.

*41:11 Tu as des contacts avec la scène des grands studios justement ?*

Non. J'en ai rencontré parfois mais ça ne se mélangent pas vraiment. Déjà à Londres physiquement ils sont pas au même endroit, ils vivent au nord de Londres. On les voit dans les gros festivals mais souvent c'est des gens du marketing qui viennent, c'est pas les développeurs.

*41:50 Justement y a quoi comme type de festivals ?*

Mélangés c'est jamais vraiment le cas, même à l'EGX qui est le plus grand qui est à Londres. Il y a la [inaudible] Connection c'est là où il y a tous les jeux indépendants. Même physiquement dans l'espace ils sont séparés. C'est pas une compétition, c'est des choses différentes. Mais y'a pas vraiment de mélange. Des fois y a des gens qui viennent du triple A et qui se mettent à faire des jeux indie et qui essaient d'en vivre, qui tournent indé. Surtout aux US, mais en Angleterre y a pas trop cette mode. Par exemple, Lionhead Studio, il a fermé la semaine dernière ; Et la plupart des gens de Lionhead, ils pensent faire des jeux indie maintenant ce qui est excitant car techniquement ils sont super bons. Mais en même temps je sais pas trop ce que ça va donner parce que c'est des gens ils sont habitués à travailler dans des équipes de 100 à 200 personnes. A mon boulot, je peux faire autant la presse que le marketing, que le game design, le graphisme voire le code. Quand on est dans un grand studio, on a pas les mêmes capacités, on est spécialisé. De passer de quelqu'un de spécialisé à être polyvalent je suis pas sûr que ce soit si facile que ça. C'est quelque chose de différent.

*43:40 Justement on nous disait que si en ce moment il y avait plus d'indie, c'est parce qu'il y avait beaucoup de studios qui fermaient. Du coup, ça forme une nouvelle vague de création de nouveaux studios, ou les gens partent faire du jeu indépendant ou sur la scène alternative qui est aussi une opportunité. Est ce que tu observes ce mouvement aussi ?*

En France, en regardant la scène française à distance, on parle beaucoup du collectif Klondike. C'est un collectif d'étudiants qui font des choses vraiment sympa. (...) Je pense qu'en ce moment il y a beaucoup de collectifs qui sont en train de se créer, pour faire du jeu indépendant. Du point de vue artistique, je trouve ça très intéressant. Du point de vue financier, ils essaient pas de faire de l'argent donc le problème ne se pose pas. C'est surtout faire des jeux créatifs et le résultat est assez sympathique. (...) Ils ont commencé il y a deux ou trois ans, tout le monde en parle, ils sont connus aux Etats-Unis et en Angleterre. Tout le monde essaye de comprendre pourquoi et comment ils font des jeux aussi bien. Pourquoi, moi je pense que c'est parce qu'ils sont en collectif et qu'ils n'ont pas de besoins financiers. Donc ils ont toute la journée pour essayer de faire des jeux vraiment intéressants. Ça c'est des

jeux expérimentaux pour moi. Si vous essayez leurs jeux, vous allez être surpris de ce qu'ils proposent.

*45:50 Quand tu dis tout le monde en parle, c'est sur des forums, des sites ?*

Sur Twitter et les forums surtout. Sur Slack il y a pas mal de gens maintenant. Après quand on rencontre les gens dans les festivals, aussi. Y a les jeux sélectionnés, par exemple à Indie K, à Amaze, ou les autres comme GDC. C'est la grande messe du jeu indé. Ça donne une bonne idée de ce qu'il se passe sur la scène en général.

*46:30 Est-ce la presse s'intéresse à ce que tu fais au-delà de quelques coups comme Passengers ?*

Des fois ça m'intéresse même pas d'en parler donc j'en parle pas. *Passengers* j'en ai parlé à Leigh Alexander, qui était une journaliste qui a arrêté maintenant le jeu vidéo car elle a eu des problèmes avec le Gamergate. Le harcèlement, c'est un vrai vrai problème je pense. Je pense que c'est pas que dans le monde du jeu vidéo d'ailleurs, mais c'est aussi dans les jeux vidéo. Lea Alexander elle avait commencé *Offworld* qui était une revue qui existe encore, c'est quasiment que des femmes écrivains qui parlaient des jeux vidéo comme culture et pas comme des reviews. Les jeux vidéo comme mouvement culturel. C'était en association avec Boing Boing. Elle était vachement intéressée par *Passengers* parce que ça avait une résonance avec sa pensée de ce que pouvait devenir le jeu vidéo.

La presse après c'est super difficile pour les jeux commerciaux qu'on fait dans ma boîte. C'est extrêmement difficile de faire qu'ils parlent de toi ; Maintenant, par jour, il doit y avoir 200-300 jeux qui sortent, au minimum. Quand t'es indé, t'as un budget zéro de marketing et il faut que tu arrives à faire parler de toi et de ton jeu. Souvent les gens ils essaient en publiant sur Twitter, par le bouche à oreille, en festivals, pour rencontrer la presse. Leur écrire des mails ça sert à peu près à rien. Si tu fais des jeux commerciaux, les médias indie vont pas parler de toi parce qu'ils veulent pas de jeux commerciaux. La presse comme *Rock Paper Shotgun* ou *Polygon*, *Kotaku*, ils vont même pas te répondre. La presse française c'est pareil. Là j'ai rencontré FibreTigre, il adore le jeu de foot donc il me fait de la promo. Mais il me dit, que la plupart du temps, quand ils ouvrent leur mailbox, c'est même pas possible, ils peuvent pas faire le tri, c'est techniquement impossible et ils les regardent même plus. Ils ont trop de demandes. (...)

C'est pour ça que le Early Access c'est quelque chose d'intéressant parce que même si le produit n'est pas fini, les gens peuvent en tomber amoureux et commencer la promotion de ton jeu bizarrement. C'est ce qu'on essaie de faire avec le jeu de foot, que ça devienne organique. Essayer de faire un jeu que les gens aiment, et qu'ils en parlent, sans passer par la presse.

*50:15 Justement c'est marrant, tu parles de Fibretigre. Lui il dit qu'il aime pas l'Early Access parce qu'il pense que c'est dangereux pour un jeu. Il risque de pas se terminer...*

C'est super difficile oui, car il faut les faire les choses que tu promets. Du coup il faut travailler énormément. Nous quand on a mis le jeu en EA [early access], il était fait à 60 % et il restait 40 % à faire. Y a des gens qui mettent leur jeu en EA, ils sont à 10 %. Donc

forcément ils terminent pas leur jeu. A peu près tout le monde connaît l'EA maintenant, c'est aussi normal que la plupart des jeux ne soient pas finis. Un exemple c'est Vlambeer, c'est un studio hollandais (Rami Ismail). Ils ont fait *Nuclear Throne*, en EA ils ont fait plus d'un million de revenu.

La manière de l'utiliser était assez intelligente : ils se sont dit "on va tout vous montrer". Donc ils étaient sur Twitch toute la journée en train de développer le jeu. Pendant qu'ils codaient tu voyais le code, quand ils faisaient le sprite tu voyais le sprite. Ils ont été clonés avant, donc ils ont pris le problème à l'envers, tu veux nous cloner et bien regarde comment faire. Parce qu'un jeu ce n'est pas juste du code et des jolies images. C'est comment tout faire, que tout fonctionne ensemble. Un bon jeu il est impossible à cloner je pense.

### *52:00 Ça arrive souvent le clone ?*

Extrêmement souvent. Tout le temps. Sur mobile, un bon jeu se fait cloner en deux semaines, parfois une semaine. Normalement y a que les bons jeux qui se font cloner, donc quand t'es cloné c'est bon signe. Le jeu de foot y a deux mecs qui commencent leur production d'un jeu qui est quasiment le clone de ce qu'on est en train de faire, alors qu'on est toujours en EA. Ça fait partie des règles du jeu je pense, d'une manière. Ce qui est intéressant en EA du coup, c'est de cacher ses cartes, de pas tout montrer. Nous on a plein de choses dans le jeu qu'on a pas encore montré mais qu'on a déjà faites. On le montre au compte goutte. (...) Ça peut rapporter beaucoup de faire des jeux, mais c'est extrêmement facile de perdre beaucoup d'argent très vite aussi. C'est un investissement à haut risque.

### *53:10 Comment est-ce que tu as eu affaire avec le Gamergate ?*

Le Gamergate, c'est assez étrange parce que y a une partie qui est abstraite en fait. Je connais à peu près quand ça a commencé. A partir d'un moment, c'est devenu autre chose. L'autre chose c'est devenu des attaques contre les femmes pour simplifier.

Mais il y a eu aussi un côté très positif au Gamergate et c'est important de le dire. Le Gamergate ça a permis à plein de femmes de se mettre à faire des jeux vidéo. Ça a poussé à la création d'asso comme "Les Dames au Canada". C'est des cours gratuits pour femmes pour apprendre à programmer. Et ça sans le Gamergate ce serait jamais arrivé. A Amaze ils essaient de faire que les chats, il y ait 50 % qui soient faire par les femmes, qu'il y ait l'égalité. Dans la presse il y a de plus en plus de femmes journalistes. Les développeurs font attention maintenant à pas faire des jeux trop machistes, à pas faire de blagues sexistes trop facilement. Donc pour moi c'est extrêmement positif toute cette histoire. Parce que ça a montré un problème qui existe et ça a fait prendre conscience aux femmes de leur place dans la communauté. Après que ce soit machiste le monde des jeux vidéo, je suis pas sur que ce soit même vrai. Globalement le monde est machiste, ce n'est pas une spécificité du jeu vidéo. Après on peut prendre des exceptions, genre les *hentai* japonais et tout, mais c'est l'exception et pas la règle quoi. (...) Le Gamergate je pense que ça donne de la sensibilité à tout ceux qui font les jeux vidéo. Sur Twitter par exemple, les gens font plus attention à ce qu'ils disent, ça s'améliore. (...) Il faut aussi différencier les game developers et les joueurs. Les game developers je pense qu'il y a vraiment eu une prise de conscience. Les joueurs, c'est un autre problème. Les hommes qui sont machistes, dans le quotidien,

ils le sont aussi dans le jeu vidéo. Et ça ça va être plus difficile à faire changer. Le racisme aussi en général, etc.

*58:00 Y'avait aussi l'aspect relation avec la presse dans le Gamergate. Tu as eu à expérimenter ces relations un peu tendancieuse entre les deux ?*

J'ai vu et observé par exemple dans les festivals, à Birmingham, où j'ai rencontré Leigh Alexander et Nina Freeman. Tout le monde parlait de ça à l'époque. Et y avait Rami Ismael d'ailleurs, qui est musulman. Bizarrement, un peu tout se mélangeait. "Moi je suis musulman, je suis aussi rejeté". Elles contrôlaient plus ce qu'il se passait et je pense d'ailleurs que c'est pour ça que Leigh a arrêté. C'est devenu tellement gros qu'elle a été agressé encore il y a deux mois. Des gens qui venaient frapper à sa porte et la menacer de mort. Elle a changé le métier. Moi j'y ai pas été confronté mais j'ai vu des gens en souffrir, c'est une réalité. (...)

*1:04:00*

La scène française moi je la connais pas, on la voit pas depuis l'Angleterre, à part Klondike dont je vous parlais tout à l'heure. Parce qu'ils sont sur tous les festivals et ils parlent bien anglais. Souvent c'est un problème ça pour les français. Après y' Mi-Clos aussi, avec FibreTigre. Mais sinon des indés français, j'en vois pas, je sais pas ce qu'ils font. Je suis Oujevipo. Mais la plupart des jeux dont il parle, ils sont étrangers. Je sais même pas si elle existe la scène française ou si elle existe, elle est super underground. (...)

Le Pico Pico Café au Japon, créé par le créateur de Pico-8

*1:06:50*

Ça c'est un vrai problème en France, dans l'éducation. Il faut avoir une approche commerciale, même quand on est artiste. Ou sinon on va demander des aides toute sa vie. (...)

*1:09:23*

New York Game Center, c'est intéressant aussi. Ils pensent qu'il faut une éducation pour pouvoir jouer au jeu vidéo. Et c'est ce que je pense aussi, c'est ce que j'essaie de faire avec Pico-8. Et dans sa langue aussi. Quand on est français, si on doit apprendre à programmer en lisant des textes en anglais, c'est pas la meilleure option. Parce que ça ajoute encore une barrière à la compréhension. Ils ont vraiment une approche presque traditionnelle de qu'est ce qu'un jeu vidéo. C'est des cours pour adultes. Allez voir, c'est super intéressant.

*1:10:15*

Les écoles en France, elles créent des spécialistes, pas des gens qui remettent en question le médium. Ils créent des techniciens.

*1:11:10*

J'ai un ami qui est game designer à Quantic Dream, il est extrêmement déprimé. Sur un projet, il n'y a pas un game designer, y en a six et un lead game designer. Y en a ils sont embauchés et ils savent même pas pourquoi ils sont là. Tout ce qu'ils font toute l'année ça

va à la poubelle quasiment. Et c'est un système où ils travaillent presque comme des fonctionnaires. C'est le contraire de la créativité ce qu'ils font. Ça patine beaucoup. (...) Souvent ils ont pas le droit de parler de ce qu'ils font. Et ils sont sous énormément de pression. Ils essaient de faire des jeux industriels mais il y en a beaucoup qui sont des ratés. Ils sont pas rentables au final, quand on aligne les frais de marketing et des années de développement. C'est très difficile de faire un jeu qui rapporte du fric. Ceux qui y arrivent, c'est pas la majorité.

*1:15:45*

J'ai envie de lancer un Kickstarter pour faire un magazine trimestriel avec des game designers de plusieurs pays, sur le même concept que Pico-8, mais à une autre échelle. Il y a un livre qui est sorti sur *Spelunky*, il parle du début du projet et plein de travail, des secrets de game design etc. On a besoin de cette réflexion sur ce qu'on fait. D'un point de vue sociologie après, j'ai à peu près rien vu, je sais pas ce qui existe.

*Le mot de la fin à 1:22:10*

Pour moi, l'éducation au jeu vidéo, c'est donner le pouvoir de faire des jeux au lieu d'être seulement consommateur, être créateur.