

0'56" [Le jeu vidéo] comme pôle de controverse, c'est pas mal. Je l'ai encore vécu pendant trois jours. C'est violence, sexe et rock'n'roll. Mais ce n'est pas la première critique, la violence, d'ailleurs. C'est l'addiction. C'est la chronophagie des jeux vidéo. C'est des parents qui sont dépossédés de leur rôle de parents et qui sont dépossédés de la gestion du temps de leurs enfants. C'est comme ça que ça arrive, c'est-à-dire que systématiquement les parents vont te dire – pourquoi j'en parle, c'est parce que je suis souvent sollicité pour faire des conférences sur les usages et les pratiques des adolescents dans les jeux vidéo. C'est que j'ai un contrat avec le CLEMI, le CLEMI c'est le Centre de Recherche à l'Image... Peut-être que dans les petites classes, vous avez eu un jour la journée de la presse. Vous avez peut-être fait ça quand vous étiez petits. C'est eux qui organisent ça dans les rectorats. Donc on est pour sensibiliser ce que sont les jeux vidéo et on est sollicités par des enseignants et par les responsables d'établissements, souvent au collège, pour dédramatiser la culture du jeu vidéo. On en est là.

*On s'intéresse à ça, mais également au sein du monde du jeu vidéo.*

2'40" : Ah bien sûr. Alors les grandes guerres, je peux te dire les grandes guerres. Les grandes guerres dans le jeu vidéo, bah il y a la chronophagie, l'addiction. Le deuxième, c'est la violence, ça c'est clair. Le troisième, la grande opposition, à l'intérieur des joueurs, c'est les hardcore gamers contre les casual, la guerre est déclarée. C'est-à-dire les puristes du jeu, qui jouent depuis tout petit, les consoliers et tous ceux qui font des mods, des mods c'est-à-dire qu'ils construisent eux-mêmes leur ordinateur pour jouer ; et puis les gens qui disent qu'ils sont joueurs alors qu'en fait ils jouent à *Candy Crush*. Tu dis à un gros joueur que tu joues à *Candy Crush*, il est à deux doigts de te sortir sa kalachnikov, ça c'est pas possible. Ou alors, tu dis "je joue à *Fifa*", alors là, le niveau... Les autres oppositions, c'est... ça, dans le milieu du jeu, le troll idéal, c'est est-ce que c'est un art ou pas. Alors, là je peux troller pendant des arts, parce que, évidemment, pour moi, je dis que ce n'est pas un art. (rires) En fait, c'est le classique reconnaissance-métier d'un secteur. Alors ça c'est une autre opposition, est-ce que le jeu vidéo est un art, alors là, c'est des dizaines et des dizaines de formations, sur ça. Voilà c'est ça les grands chocs culturels.

Ah et alors le dernier, la virtualité, le dématérialisé. Alors c'est peut-être celui qui chapeaute le tout parce qu'en fait, c'est ça, à mon avis, c'est ça qui génère l'incompréhension. C'est cette méconnaissance, cette incompréhension, de voir que quelqu'un pourrait être séduit par quelque chose qui n'a plus de matérialité. Le cinéma est tout autant immatériel, mais on a encore des mémoires, une bobine, une salle... et le fait que tout soit numériques terrorise, en fait. Et alors souvent, l'expression verbale ne va pas se faire comme ça. J'ai aucun parent, je n'ai aucune maman qui m'a dit ça comme ça, c'est "oui mais vous vous rendez compte, il n'a plus d'amis, il a des amis virtuel". Et ça c'est aussi un axe permanent. Le no-life.

Paradoxalement, moins la violence qu'il y a certaines années, depuis que les parents jouent. Parce qu'il ne faut pas oublier qu'avec le vieillissement de la population, eh bien il y a plein d'enfants qui ont des parents qui jouent. Donc du coup, c'est pas tellement la violence, c'est surtout que les parents n'arrivent pas à gérer le temps de consommation des enfants.

*La question de la violence était peut-être plus présente quand les premières consoles sont arrivées...*

6'00" : Non, quand les politiques en ont parlé. Parce que, tout le monde a joué dans sa vie à tuer ses petits camarades, comme dirait l'autre, à "pan-pan tue-tue". Le cinéma est très violent, la littérature peut être très violente. Non, c'est quand le politique a commencé à faire une association particulièrement perverse, et qui n'existe pas, entre "Notre société est violente : c'est à cause des jeux vidéo." Alors ça, ça a commencé assez tôt. En fait ça a commencé déjà avec *Quake*, je ne sais pas si vous connaissez... Bah là ça a commencé, ces discours-là, parce que, dans *Quake*, ou *Doom*, on a commencé à avoir un graphisme réaliste. Alors plus le graphisme était réaliste, moins, parce que quand tu ne joues pas tu ne peux pas comprendre, c'était positivement vécu. Et alors là, quand sont arrivés les jeux comme *GTA*, alors là... ça a débordé, et on a ouvert la vanne des Morano et autres...

*Ils ont joué dessus, aussi.*

7'03" : Alors, c'est tout le problème de la perception, c'est que les gens du marketing de *GTA* ont très bien compris qu'il suffisait que Morano dise son mécontentement pour qu'immédiatement la courbe des ventes explose, puisque ça devenait subversif. Va dire à un gamin de 12 ans qu'il ne faut surtout pas y jouer, qu'est-ce que vous faites ? Qui autour de cette table a toujours respecté les consignes de ses parents ? C'est normal, c'est la manière de grandir, c'est comme que se construisent les êtres.

*Que pensent les parents du sexisme, de ce genre de thématiques ?*

7'43" : Sur le sexisme, je suis toujours un petit peu embêté, parce qu'il y a vraiment de la violence, mais là il y a plusieurs choses. D'abord, les filles jouent beaucoup, et elles aiment bien jouer, et elles aiment bien jouer dans des jeux de guerre, elles sont extrêmement fortes dans les jeux de guerre et les jeux très violents. Il ne faut pas imaginer que les filles c'est que poupée Barbie et girly. En revanche, elles ont commencé à jouer à ces jeux en se cachant, c'est-à-dire en prenant des pseudos de garçon, pour être honnête. Et à chaque fois qu'il y a eu de grandes violences, c'est lorsque la personne qui perdait découvrait qu'il avait peut-être perdu, mais c'était pas contre un mec ! c'était contre une nana quoi, la castration ultime. C'est là que c'est le plus violent, là les insultes fusent. Mais sinon en dehors de ça, par exemple dans les *lan parties*, il y a beaucoup de filles, il n'y a pas de gestes, de paroles, rien du tout. Ce qui me désole souvent, c'est que les équipes ne sont jamais mixtes. Ce sont des teams de filles et des teams de gars. Et alors je peux vous dire qu'elles leur collent la pâtée aux mecs ! D'ailleurs ils redoutent, parce que les filles sont très très concentrées, elles gèrent beaucoup mieux la défaite que les garçons.

*Vous parliez des jeux de guerre et des filles, mais pourquoi se cachent-elles ?*

9'20" : C'est que les filles sont rusées, et dans la famille elles n'ont jamais voulu montrer qu'elles jouaient. Tu prends une famille type, il y a un garçon, une fille. Les parents vont identifier le garçon comme joueur seulement, et même la fille va dire "Moi, je ne joue pas, c'est mon frère qui joue", parce que le temps où elle va jouer et les jeux auxquels elle va

jouer vont être cachés. Donc, des fois les parents ne savent même pas que leur fille joue, parce qu'elles vont jouer entre copines... Et les parents ont encore une image de la fille non-joueuse. Donc quand elle dit "Tiens, je vais chez ma copine", ils ne pensent pas qu'elles vont jouer à la console. Comme elles n'ont pas une visibilité de joueuse, comme le garçon, affalé sur le divan – la fille n'aura jamais cette attitude –, elles passeront pour non-joueuses, ou même ne s'intéressant pas à ça. Ça s'affaiblit, parce que, quand je croise des gamines de dix ans, elles n'ont pas honte de dire qu'elles connaissent *Call of Duty*, au contraire, et elles sont très fières de dire qu'elles ont battu untel ou untel.

*C'est qu'elles sont petites, peut-être ? Est-ce que ça change à l'adolescence par exemple ?*

10'23" : Non, non, elles continuent à jouer. J'espère que c'est momentané, mais c'est vrai que la violence et le sexisme touchent essentiellement les MMORPG, un type de MMORPG, et je pense que c'est le hooliganisme du jeu vidéo. Tu sais, une fille comme Nabila, elle s'en prend plein la gueule ; va à un match de football, tu as vu comment les spectateurs parlent des joueurs...

*C'est intéressant, parce que tu parles de la communauté. Qu'en est-il au sein des jeux mêmes, dans leur construction ?*

11'07" : La femme est une idole, la femme est très présente dans le jeu vidéo. Et elle a toujours été très présente, il y a toujours eu beaucoup de représentations féminines, que soit des guerrières ou autres. Même si c'est des princesses, il y a toujours eu une place pour la femme, mais c'est une position un peu masturbatoire, pour le petit garçon de douze ans ou treize ans, prépubère, qui voit la femme comme un objet complètement inaccessible. Un objet de fantasme. D'ailleurs, pendant longtemps, il y avait des *babes*, c'est-à-dire des filles présentant des jeux, ça fait trois ans qu'en France c'est totalement interdit. Mais du coup, j'aimerais qu'ils fassent pareil au Salon de l'Auto par exemple, non ? Dans certains cas, on va critiquer ça pour le jeu vidéo, mais alors le milieu automobile... Vous n'avez jamais été à une réunion de commerciaux qui vendent des Ford, vous allez voir c'est couillu ! Il faut aussi savoir qu'une grande partie de l'image, de la culture du jeu vidéo vient d'Asie, et la position de la femme en Asie, ce n'est pas non plus le bonheur. Je pense qu'il y a peut-être un lien. Mais globalement, on a dans le jeu vidéo la place de la femme telle que les garçons de 16 ans la voient. Le jeu vidéo est un moyen d'identification personnelle, donc c'est forcément hyper-viril ou hyper-sexué. Les filles vont être hyper-sexuées et les garçons vont être hyper-sexués. Ce sont des valeurs de puissance, de force.

*Et tout, ça ne changera pas, c'est globalement accepté ?*

11'32" : À chaque fois, les joueurs ne se posent pas ces questions-là. J'ai assisté à des cas où les joueurs s'insultent, dans des *lan*. Mais tu vas les voir, c'est des gros nounours. Ce sont des grands enfants, des gros bébés. On est dans une cours de récréation géante. Quand tu perds, il y en a qui sont mauvais perdants, qui s'engueulent. Il y a des insultes, je ne le cache pas. Mais tu es là, tu dis "on se calme", alors ils se calment.

*Mais il y a eu des affaires comme le Gamergate, où c'était quand même violent.*

14'09" : Ah, il y a eu plein, bien sûr, bien sûr. Il y a des choses. Mais je le modère, enfin... Je ne dis pas que ça n'existe pas. La seule chose, simplement, je mets une simple relation. Il y a plus de gens qui jouent aux jeux vidéo que d'affaires qui existent. Il y a même beaucoup plus de gens qui jouent aux jeux vidéo que de spectateurs de football. Ça veut dire simplement, que, oui, ça, ça existe, et il ne faut pas le nier. Je ne l'excuse même pas, ça, ce que je te dis, hein. Après... Je vois les cas, les cas extrême, et c'est systématiquement les mêmes jeux d'ailleurs... toujours des MMORPG, parce qu'il y a le filtre de l'écran. Alors qu'il n'y a pas ça quand tu es dans une *lan*. Quand tu es dans une *lan* c'est plutôt très placide.

Enfin, dans ces rôles d'exclusion... De toute façon, c'est toujours la même histoire, c'est celle de la gestion des minorités. Tu vois, c'est quoi le statut d'un homosexuel qui joue ? Voilà, c'est pas mieux, parce que le nombre de fois où ils se traitent de PD, je vais te dire... Voilà, c'est pareil, c'est pareil. C'est-à-dire que dès que des gens sont un peu différents par rapport à cette tranche d'âge, et ils peuvent être gros, machin, petits, ça va être comme ça. C'est des périodes très normatives.

Le jeu est aussi très normatif. C'est très manichéen, le bien le mal, le vainqueur le perdant. Comme en plus c'est des concepts très régressifs, le jeu est très régressif. Alors bien sûr, il y a des jeux super adultes, très réfléchis, mais c'est pas là-dessus que les joueurs achètent.

*Les jeux peuvent-ils donc faire ressortir d'autres rôles, d'autres usages, à visée éducative par exemple ?*

16'05" Ah mais il y en a, il y a plein de jeux pour ça. Dans le jeu, il y a beaucoup de panurgisme, parce qu'en fait c'est un facteur d'intégration pour le gamin, même jusqu'au lycée. Parce qu'en fait, on va jouer au jeu avec lequel jouent ses camarades. Et il y a très peu, dans une classe, de joueurs qui vont dire aux autres : "j'aime pas ce jeu" ou "je n'aime pas jouer à ce jeu". Ils jouent au jeu de celui qui a la mainmise sur le reste du groupe. Donc comme les gros jeux s'appellent *Call of Duty*, ou *GTA*, et bien si dans la classe tu a un leader qui va dire "ah moi je joue à *GTA*", et bien tout le monde va jouer à *GTA*. Et même celui qui n'a jamais mis les mains dedans ! Pour pas être déprécié ou passer pour un ringard, il va dire, "ouais, je joue à *GTA*". J'aime bien discuter avec eux, parce que tu vois, je les provoque un petit peu. "Viens on va jouer" Et en fait tu t'aperçois que...

Alors ça terrorise tout le monde. Ça terrorise les enseignants parce que quand ils apprennent que le gamin de 15 ans joue à *GTA*, ils sont terrorisés. Alors les parents, je t'en parle même pas ! Mais en fait, quand tu grattes un petit peu... dans *GTA* il y a un mode "balade". C'est-à-dire que tu peux te balader dans *GTA* sans rien faire. Vous seriez surpris du nombre de joueurs qui ne jouent qu'au mode "balade" ! Voilà. C'est tout. Mais ils sont dans *GTA*. Mais donc, comme c'est ça qui est vu... tu comprends l'incompréhension.

Alors là, par exemple, on a fait un test, c'est très intelligent, c'est la première fois que quelqu'un le fait. Vous savez qu'il y a une norme PEGI. PEGI 7, PEGI 16, PEGI 18. Tous les

éditeurs de jeu ont compris un truc : si tu veux pas être vendu, t'es PEGI 16, si tu veux être vendu, t'es PEGI 18. Pourquoi ? Parce que c'est la carotte. Plus c'est PEGI 18, plus j'y joue, plus c'est subversif, donc je ne veux jouer qu'aux PEGI 18. Tous les éditeurs le savent bien. Donc, PEGI 16 c'est très chiant, parce que du coup, tu te privas d'une tranche très importante. Puis là, du coup, t'as 16 ans tu joues à PEGI 16, tu passes un peu pour un... donc PEGI 18 c'est génial.

Donc là, ils ont laissé accès libre aux jeux, y compris PEGI 18, aux mineurs, accompagnés des parents, à condition que les enfants montrent aux parents ce que c'est que ce jeu. De visu, les parents ont vu. Et les parents retrouvent leur rôle, et ils disent, "non non non, c'est pas pour toi, tu peux encore attendre un peu."

Tu vois la logique, c'est-à-dire que les enfants ont une logique à eux, qui est rusée, qui est très structurée, ils jouent à certains jeux parce que ça permet d'être le caïd dans sa classe et un facteur d'intégration. Les autres jouent aux mêmes jeux parce que c'est la même classe. Je suis frappé par exemple ; l'une des raisons de la violence des jeux vidéo vient d'enfants qui n'aiment pas jouer. Mais ils ne peuvent pas dire qu'ils n'aiment pas jouer ! Je prends un exemple d'un film, qui est génial, c'est *[Billy] Elliot*, le petit garçon qui veut apprendre la danse, à Blackpool, dans un pays où boit de la bière et on aime que le foot. C'est la même chose, c'est la même chose. Tu t'imagines le courage qu'il faut à un petit garçon pour arriver à surmonter... Bah certains élèves c'est la même chose ! Faut voir dans les cours de récréation. C'est une pression sociale, une pression de groupe, et ça ça les touche de 14 à 18 ans. Après, quand les joueurs ont 25 ans, ils se retrouvent, ils échangent leur jeu, ils discutent sereinement et là t'as plus ces problèmes là.

Or, le grand public ne voit que cette petite couche d'âge. Alors que l'âge moyen des joueurs, massifs, est très élevé : les *lan*, les gens ils ont 30 ans. Déjà, il faut se déplacer, il faut avoir une voiture, il faut payer une chambre d'hôtel. C'est pas les gamins de 14 ans. Il faut adhérer à une association, donc... Et c'est là le gros des joueurs. Et là, tout ce dont on discute disparaît ! Ils jouent en famille, ils ont rencontré leur femme, ils ont des pseudos, ils font du cosplay, ils font du jeu grandeur nature... Et là, toutes les craintes sociétales, tu les vois pas ! Et d'ailleurs, tu es même super content de les voir ! C'est des gens épanouis, heureux, joyeux, enfin tu vois ! Eux-mêmes en rigolent.

Mais, de 14 à 16-17 ans, la gestion de cet intrus dans la famille, souvent offert par les grands-parents d'ailleurs... Les grands-parents sont un excellent médiateur pour les jeux, parce que les grands-parents vont leur permettre de découvrir d'autres jeux que les jeux éducatifs ou *Call of Duty*. Tu sais, tu mets plein de jeux dans une salle, tu mets tous les jeux, et tu laisses les gamins... et tu vas être surpris ! Tu sais, les gamins, ils vont pas tous voir *Call of Duty*, ils vont voir *Journey*, un jeu qui est magnifique, les gamins adorent. Et puis ils vont voir *Super Mario*, et puis ils vont voir ça... Tu vois, quand tu les laisses comme ça, ils vont jouer à tout !

*Présente-nous ton parcours, et tes nombreuses casquettes au fil du temps.*

24'10" Alors j'étais joueur. J'ai commencé par des jeux de rôle, *Donjons & Dragons*, un peu comme tout le monde. Et puis du *Risk* grandeur nature, tu sais, c'est les conquêtes napoléoniennes - faut dire que j'ai un papa napoléonien. J'ai fait des études super classiques, sciences éco et autres, qui me destinaient... mais je continuais à jouer. Si ce n'est que je suis rentré chez Apple en 1987, Apple France, et que j'ai découvert l'informatique par un biais qui n'était pas l'informatique. Parce qu'Apple, c'était une des premières entreprises qui n'était pas une entreprise de type informatique comme IBM ou Microsoft. D'ailleurs, de tous mes collègues, il n'y en avait aucun qui était ingénieur en informatique. Et c'est toujours le cas. Ils ne recrutent pas de profils purement informatiques, sinon ils seraient incapables de faire des ordinateurs. J'ai oeuvré beaucoup dans le multimédia, dans le numérique.

En 1992, c'était la crise chez Apple, c'était juste avant le retour de Steve Jobs. Et avec trois collègues, on a monté une boîte de conseil, pour aider des structures à faire, à l'époque, des bornes interactives. Alors évidemment, on a commencé aussi par des jeux, forcément. J'ai fait les 24h du Mans, en karting...

*Votre société, c'était Index+ ?*

26'22" Non, elle ne s'appelait pas encore Index, elle s'appelait Design Chanel Concept. En 1995, c'est Index+, là on est en 1992, juste avant. Parce que ça a pris, on a fusionné, on est devenus Index. Et tous les gens qui ont fondé Index, aucun n'était informaticien. Emmanuel avait fait l'école Boule, Vincent avait fait les Beaux-Arts, moi je venais de chez Apple, Jacques travaillait à la télévision.

Et l'un des tous premiers contrats que l'on a eu, c'était de faire le CD-ROM du Louvre. Parce que faut dire qu'à l'époque, ils avaient fait un appel d'offre, un marché public, et ils demandaient en fait une base de données. Mais qui va regarder une base de données ? Déjà à l'époque personne et aujourd'hui toujours pas. Ça n'intéresse personne une base de données. La seule base de données que vous connaissez tous c'est Encarta. A l'époque, tout le monde ne pensait qu'aux bases de données. Et nous on leur a dit, "on va pas faire ça, on va rentrer à l'intérieur des tableaux et on va visiter l'intérieur des tableaux."

Mais je n'étais toujours pas dans le jeu. On a tout revendu à Wanadoo pile au moment de l'explosion de la bulle internet. J'ai commencé à enseigner... parce qu'en fait, quand on a commencé, il y avait zéro école, personne ne formait au numérique... Déjà, le numérique, les gens te regardaient avec des yeux ronds, mais former au numérique, ça ne pouvait pas exister. Du coup, on retrouve souvent mon nom dans des formations qui ont à peu près quinze ans, parce que c'est à peu près l'époque où beaucoup d'universités et d'écoles se sont penchées sur des formations professionnalisantes autour du numérique, et surtout de la diffusion de contenus numériques. C'est comme ça que je me suis retrouvé à Poitiers, à Sorbonne, à Gobelins.

*Il y a quand même eu des jeux créés par Index+*

29'58" Le premier jeu qu'on a fait s'appelait *Croisade* et en fait nous on avait commencé par faire des jeux éducatifs. D'abord parce que c'était plus simple de les financer. Et en fait la seule grosse entreprise de jeux vidéo quand on commencé, c'était Infogrames, avec Bruno Bonnell. Il avait été voir tous les détenteurs de droits (Tintin...) et il leur avait racheté les droits numériques. Il a fait tous les jeux de licence, qui ont un très grand succès, et auxquels vous avez certainement joué, sur toutes les consoles. Il a tout fait : *Astérix*, Warner Bros. A l'époque, les gens de l'édition ne savaient pas ce que c'était, les droits numériques, ils pensaient que ça n'allait pas marcher. Ils étaient content d'avoir gagné 10 000 francs (je ne sais pas, c'était peut-être plus), même à l'époque, c'était beaucoup d'argent pour l'édition. Lui en a vendu 3 millions.

On a fait la même chose avec Index+, on a fait des BD interactives. *Blake et Mortimer*, Manara. A cette époque là, on a tout testé. Et donc, le jeu. On a fait un jeu historique, *Croisades*, dans lequel j'étais un doge de Venise. Parce qu'évidemment, on n'était pas 250 personnes. On a fait *Vikings*, je coupe la tête d'un type. Et *Dracula*. Et puis on en a fait d'autres après. *Dracula*, c'est celui qui a le plus marché.

*Comment il s'est fait, par exemple, Dracula ?*

33'04" A cette époque là, il faut savoir qu'était sorti *Dracula*, le film de Coppola, qui avait plutôt très bien marché, et qui renouvelait le genre, et puis on était au tout début tu sais de la passion pour les vampires. Il faut savoir que ça tombait pile après la chute de Ceaucescu, et Vlad était en Roumanie. Donc, il y avait une passion pour les vampires, et c'était un thème qu'on voulait explorer. Et il y avait ce film, *Entretiens avec un vampire*, une pure merveille. Donc, entre le *Dracula* et celui-là, on était là-dedans, et donc il fallait écrire un truc un peu spécial. Et puis, on était dans la période où graphiquement, on atteignait des niveaux esthétiques très très sophistiqués. Et c'est quand même la *French Touch* à ce moment. C'était de 1998 à 2001.

*C'était de l'art, pour vous ?*

34'35" Le dessin c'est de l'art. C'est l'artisanat de luxe, mais c'est pas de l'art. Il n'y a pas de discours, pas d'expression, rien du tout. C'est juste beau, il y a de la technique, c'est une expérience interactive. Ça peut te faire pleurer, marrer, avoir peur, c'est de la foire. Le jeu vidéo, c'est une grosse foire. C'est mon avis, mais je comprends tout à fait l'opposé. C'est à la fois mon vécu, c'est comme ça que je vois les graphistes. Je n'ai pas d'artiste qui interprète ce médium en vue d'une création artistique. Il y a des tentatives, c'est extrêmement rarissime, mais l'objet jeu vidéo, ce n'est pas ça. Il n'y a pas l'expression, il n'y a pas le trait, il y a rien. Ce sont de très bons graphistes, mais un très bon graphiste, si tu lui dis pas : mon château, mon ciel doit être comme ça...

*Comment s'organise la production ?*

36'14" Dans un projet de jeu tu as, et ça n'a pas changé, tu as l'auteur, ce qu'on appelle le gamedesigner, un peu comme le réalisateur au cinéma, ça reste celui qui a la vision globale du jeu. Ça reste lui, alors des fois, il est aussi DA... C'est lui qui va décider le gameplay, qui

va dire la progression, qui va un peu gérer le concept. D'ailleurs la personne qui gère le concept, le gamedesigner, le concepteur du jeu, quand il va te décrire ton jeu, c'est très global, il a pas besoin de rentrer dans les détails. Il parle pas du décor, il dit "voilà, tu es dans un château, et toutes les portes sont fermées, et pour progresser, il faut...". Il décrivent des mécaniques. Après ils vont juste te dire "imagine un château steampunk".

### *Croisades, c'était quand ?*

37'23" 1996. Alors *Croisades*, c'était particulier, parce que nous étions filmés en motion capture réintégrées dans des oeuvres d'art qui préexistaient. Le jeu consistait à faire comme si les tableaux étaient vivants. Par exemple, quand je suis le doge de Venise, je suis dans des tableaux qui représentent le doge de Venise à l'époque. Donc le travail du graphiste est plutôt dans l'interprétation des tableaux et pas dans la création...

### *C'était la même organisation qu'aujourd'hui ?*

37'50" Ah ben bien sûr. Bien sûr. Depuis le premier jeu qui a été inventé, même le mec qui a fait *Pong*. L'anglicisation des mots est un peu plus tardive, mais le job est le même. Level designer, comme les jeux se jouent de plus en plus longtemps, de plus en plus sophistiqués, ce poste-là est primordial. Moi à mon époque, la même personne faisait les deux : game design et level design. Maintenant qu'on est entré dans une division du travail un peu tayloriste, il y a des personnes spécialisées level design. A notre époque, même les personnages, le game designer les faisait. Maintenant que les personnes c'est une source de revenus très importante, tu vas avoir du character design. C'est tout, la mission va être la même, mais elle va se spécifier.

On vient de passer à *Candy Crush Jelly*, je pense qu'il y a un game character très spécifique qui a dû penser à la conception d'un personnage spécifique à la troisième mouture. Qui a dû travailler exclusivement avec un level designer.

### *Tu as parlé de la French Touch. Comment tu la définirais ?*

40'06" La French Touch. Ce mot là m'a beaucoup intrigué, parce que j'oeuvre beaucoup pour les Gobelins, et à chaque fois que j'allais dans les salons internationaux, notamment dans les pays anglo-saxons dans lesquels nos graphistes ont des succès incroyables, ils me parlaient toujours de la French Touch à une période où pour moi le mot French Touch, c'était plutôt Hair ou Daft Punk. Pourquoi ils les appellent French Touch, les graphistes ?

J'ai creusé la question avec des amis d'Electronic Arts ou chez Pixar. Grosso modo, la première chose, c'est une culture graphique et visuelle très très forte chez les ados toutes générations confondues à partir de 16 ans et en plus professionnellement après chez les graphistes. Quand je dis culture visuelle, c'est la culture de l'affiche, des tableaux, de lieux : châteaux par exemple. Tu prends l'histoire d'un petit Français, tu comptes le nombre de châteaux qu'il a vus dans sa vie, c'est 3 ou 4 fois plus qu'un petit Anglais. Et alors je te dis pas d'un petit Américain. Ou d'un Allemand. Donc c'est un bagage qui n'est pas appris. Il n'y a pas de cours "château". Tout ça c'est intégré. Par exemple, la culture de l'affiche reste



encore très très forte, et même la culture de la publicité. Nous on a des références publicitaires très très fortes. Dans plein de pays, notamment les pays anglo-saxons, c'est de l'art très éphémère. Après le cinéma pareil, tous les cinémas d'ailleurs, y compris le cinéma asiatique. Nous sommes le seul pays capable de citer des films, comme *Le Voyage de Chihiro*. C'est un cinéma populaire en France, alors que dans d'autres pays... Tu as des accès culturels beaucoup plus large, à la fois du côté américain et du côté asiatique. Ce qui fait que tu as des graphistes qui ont un niveau de culture incroyable.

Et moi je le vérifie. Pour les profs, on dit "nous avons des étudiants les plus nuls de la planète, ils connaissent rien", et pourtant quand tu creuses un peu... Par exemple, la bande dessinée, je dois dire qu'on est le seul pays au monde, tu interrogues un gamin dans la rue, de 13-14 ans, tu lui parles de BD, le gamin il va te répondre mangas, mangas chinoises, mangas coréennes... wouah. Donc ça fait un bain de culture, qui, lorsqu'ils se retrouvent eux-mêmes à l'étranger, ils épatent à peu près tout le monde, du coup ils sont super productifs. Premier point.

Deuxième point, c'est moins flatteur pour nous, c'est le modèle de gestion des projets. Nous sommes, nous avons l'habitude d'une sorte de bordel organisé, avec deux irrespects permanents : nous ne respectons jamais l'autorité, jamais les délais. Alors ça se vérifie tout le temps. Tout le monde est en retard dans ce pays. Généralement quand tu dis à quelqu'un : "il faudra que tu me livres ça pour telle date", au mieux il va négocier avec toi, la plupart du temps il livrera en retard. Ça veut dire qu'on est capables de remettre tout le temps tout le temps une production en jeu à condition de l'améliorer. C'est-à-dire que dans une réunion, il y a quelqu'un qui dit : "j'ai une super idée ! si on remettait les personnages en rose ?" "Ah ouais c'est pas bête" "Mais faut tout refaire !" "On va le refaire". J'ai travaillé avec un Suédois, le mec il se suicide, l'Allemand c'est pareil : c'est pas écrit là, on le fera pas. Du coup, ça veut dire que quand il y a des gens comme ça dans la prod, même à la dernière minute ils sont capables de trouver des idées géniales... et ça je l'ai vérifié tellement de fois que je me dis en effet, c'est un trait que nous avons. Disons qu'il y a une espèce d'ambiance qui fait que n'importe qui va ouvrir sa gueule et dire : "bah il est moche ton personnage, si tu lui mettais des moustaches, il serait vachement plus sympa" "ah ouais c'est plus sympa", et on change. Alors évidemment, du coup ça fait des produits qui sont toujours un peu super fun, mais la fiabilité... Voilà comment j'ai synthétisé la French Touch.

Le troisième élément, et ça c'est un élément génial, les études en France coûtent très peu d'argent, ce qui fait que les étudiants français sont les moins endettés du monde. Et quand vous embauchez un Français aux Etats-Unis, vous avez intérêt à embaucher un Français, parce qu'il va chercher tous les quatre matins à chercher un emploi mieux payé, parce qu'il a pas 40 000 \$ de dettes sur le dos. Et ça, ils se passent tous le mot, y compris en Angleterre. Gobelins, c'est 6 000 € par an, Isart, c'est 8 000 € par an. Carnegie Mellon, c'est 30 000 \$ par semestre. Voilà. Donc ils te le disent tout de suite. L'histoire de l'endettement c'est un truc qui m'est revenu tout le temps. Les Français, même s'ils sont endettés, c'est des sommes qui sont absorbables en deux ans.

Du coup, t'es un studio, tu embauches un Français. Déjà il y en a plein autour, c'est facile. Ensuite, il va être créatif, il va pas vouloir changer de boulot tout le temps. Bingo. Et ils

appellent ça la French Touch. Et c'est pas qu'uniquement pour les arts graphiques, j'ai la même chose pour le numérique, pour les porteurs de projets... Ils ont un projet à développer, ils se font débaucher. En plus, comme on est timorés vis-à-vis de l'argent, on se fait rouler aux Etats-Unis... L'Américain a l'habitude, il va négocier son salaire, le Français, la première somme qu'on va lui proposer il va la trouver bien.

T'as eu ça pour la musique, pour les arts graphiques, pour le cinéma, le cinéma d'animation, pour tout un tas de secteurs, et aussi pour le numérique.

### *Sur la communauté, et les statuts des acteurs.*

49'30" Dans tous les métiers, plus tu te professionnalisés, plus il y a des codes et règles d'authentification et de compétence de ton métier. La différence avec le jeu vidéo, c'est que c'est un secteur encore accessible. Tu vois, je suis super pote avec le directeur du marketing d'Ubisoft, ça fait 20 ans qu'on se connaît. Je suis sûr qu'il y a des gens qui rament comme des malades pour l'avoir en contact, mais il y a 20 ans personne lui adressait la parole. La durée fait que des gens qui étaient dans la même communauté au début deviennent tout à fait légitimes. Il y a des gens qui y sont rentrés, il y a des gens qui en sont sortis. Par exemple, la communauté absorbe énormément les youtubers en ce moment, avec beaucoup de sympathie. On va voir les youtubers, parce qu'on retrouve l'effervescence de notre jeunesse. Nous les vieux papis qui ont fait la guerre, on va les voir. Par exemple, des gens comme Squeezie, comme Mamytwink, et tout ça, on les connaît super bien. Kayenne, par exemple, c'est un peu une copine. Parce que justement, tous ces gens là ont une passion dans la vie, et c'est pas vécu comme des concurrents, c'est un peu des passages de témoins, et on est super contents. Et puis ils font des choses géniales. C'est très riches, et c'est des gens accessibles. Le jeu vidéo c'est encore un secteur où les gens sont accessibles. Essayez de travailler dans la mode...

### *Tu trouves qu'il y a un vrai esprit communautaire encore ?*

51'36" Pour l'instant encore. En tout cas dans le métier. Après il y a des engueulades. Parce que tout le monde se connaît à peu près. La communauté des gens qui travaillent dans le jeu vidéo à Paris, c'est tout petit, donc tu as toujours les mêmes noms qui tournent. Une fois que t'as connu 4 ou 5 personnes, en fait t'as fait un peu le tour de la question. Il y a plus de joueurs. Au total a été estimé par l'INSEE, il y a moins de 5 000 personnes en France qui travaillent dans le jeu vidéo, c'est tout petit. Donc quand tu as 5 000 personnes qui travaillent dans un secteur, les décisionnaires de ce secteur... et encore j'inclus des graphistes qui font un jour un jeu, un jour autre chose. Du coup, les gens de la presse, tous les magazines, on se connaît tous, tous les DG de toutes les boîtes de jeu tu les connais, et comme moi je suis un peu à part, en dehors. Je veux être le plus indépendant possible, parce que c'est aussi mon métier, je veux côtoyer plein de gens. Donc si je n'étais qu'à la production, je n'aurais pas la presse parce que c'est pas possible, si j'étais dans la presse je pourrais pas parler à la production. Donc du coup, je peux parler à tout le monde. Si on fait une conférence commune, je vais parler à tout le monde, alors qu'ils ne vont pas se parler, pour des raisons stratégiques. Parce que lui est de la presse donc on peut pas lui dire...

### *Aujourd'hui, tu es consultant, tu enseignes aussi ?*

54'25" Ma spécialité n'est pas de faire des jeux, mais d'organiser des productions, notamment de jeux. Ma spécialité c'est la gestion de productions numériques. Je l'ai fait d'abord en tant qu'enseignant, à Sorbonne et à Poitiers. Et comme j'utilise la méthode AGILE, qui s'appelle SCROM pour les jeux vidéo, j'étais SCROM Master.

Il se trouve qu'il y a deux grandes écoles de jeu vidéo en France : Supinfo Game à Valenciennes, et l'ENJMIN à Angoulême. L'ENJMIN dépend de l'université de Poitiers, et comme je suis à Poitiers, j'ai été appelé par le directeur. Les gens qui font des jeux vidéo sont trop passionnés par le jeu vidéo, et marketing, budget, ça leur parle pas.

Et puis, maintenant, on me sollicite de plus en plus pour des cours de culture numérique, raconter ma guerre.

C'est ça les enseignements que je fais : gestion de production, budgétisation, culture numérique. Culture numérique, j'essaie que vous soyez prospectifs, parce que je vois bien les 2/3 prochaines années, mais vous c'est difficile vous êtes dedans.

Et à Paris, les consultances, je travaille pour Cap Digital, il y a une structure qui s'appelle Capitale Game, et c'est une structure qui finance et aide les porteurs de jeux vidéo, Ile-de-France, en tout cas jusqu'au mois d'avril et au vote du budget de la région.

### *Tu parlais de gens qui ne se parlaient pas. Est-ce qu'il y a différentes scènes de discussion, ou est-ce que le côté communautaire est majoritaire ?*

58'20" Non en fait, quand les gens ne se parlent plus, c'est uniquement pour des raisons économiques. C'est un secteur qui a souffert terriblement, où il y a beaucoup de licenciements, donc ça rate pas. Quand Bruno Bonnell a fermé, il y a eu des gens qui l'ont insulté, il y a eu plusieurs centaines de salariés à la porte. Quand tu manages toi-même ton entreprise, sachant qu'il y avait zéro aide, c'est difficile. Donc c'est ça souvent, la crise économique. Et il y a encore des studios qui ferment, dont on coupe les vivres parce qu'il y a 6 000 € à découvert de la banque. C'est ça la cruauté. Donc forcément les graphistes qui travaillaient pour eux, les gens qui ont été plantés de tant de milliers d'euros... Mais on ne se dispute pas au sujet du jeu lui-même.

Il y avait eu un débat au moment, et des fois ça revient, sur le gamedesigner, qui n'a pas le statut d'auteur, parce qu'en droit, le jeu vidéo est une oeuvre collective. Et à chaque fois que quelqu'un a voulu faire passer le jeu pour une oeuvre personnelle, alors ça a été Bruno, mais ça a surtout été David Cage, tu as tout le monde qui rue dans les brancards. En disant, oui il nous vole l'idée, il nous vole le jeu. Dans un autre secteur, ça passerait de manière anodine, mais là ça passe pas. Parce que pour les financiers, le nom est important, c'est la valorisation de la marque, c'est l'identité. Donc ça, le jeu vidéo n'a jamais réussi. Donc

quand il y a des engueulades, c'est souvent autour de problèmes économiques. Le reste il y a pas de débat... au contraire, tout le monde est le premier à vouloir savoir, à regarder le jeu de l'autre, tout simplement parce que des fois les graphistes, ou même les devs sont les mêmes.

*Et pour la presse aussi alors ?*

1:01:10 Alors la presse, il y a deux types de presse. T'as une presse très frustrée, de gens qui auraient adoré être dans le jeu, mais qui ne sont pas dans le jeu. Alors là c'est très dur, parce que tous les jeux sont nuls, eux ils auraient mieux fait, toutes les écoles sont nulles, elles sont là que pour piquer du fric. Ce discours, je l'ai entendu tellement de fois. Le jeu est piraté, le jeu est nul. Ils savent plus faire des jeux.

Et après, tu as une presse purement business, qui fait du fric. Tu as un article élogieux d'Ubisoft, une pub d'Ubisoft. Un article élogieux de Quantic Dream, une pub Quantic Dream. Mais il y a la même chose dans la mode.

*Et il n'y a pas de presse "positive" ?*

1:02:00 Non, c'est pas dans la presse qu'il y a ça. C'est sur le web : fanzines, webmasters, youtubers. C'est eux qui font le travail. J'ai des potes quand même qui font des choses très bien, Checola par exemple. C'est un cas à part. Parce qu'il a été dans l'activisme, il a créé des choses. Il était au *Monde*. Mais c'est rare. Il n'y en a pas beaucoup qui ont eu ce comportement là. Et puis souvent il est dans les jurys. Et puis on veut le voir de manière neutre, on peut discuter avec lui sans avoir un article après.

*Tu parles de la presse seulement spécialisée. Et dans la presse généraliste ?*

1:03:47 Non, très peu de contacts. A chaque fois qu'il y a de la presse généraliste, cela veut dire que dans le desk de rédaction, il y a un fan de jeux vidéo. Il n'y a jamais d'initiatives de la rédaction pour en faire. Pire, des fois tu es dans des rédacs où il y a des fans de jeux vidéo qui viennent s'excuser en disant : "excuse pour le papier qu'il y a eu sur Morano, mais mon dir chef a dit que ça passait avant tout le monde". Quand il y avait des lancements de jeux et il fallait dire que le jeu était violent. Ou que les jeux vidéo violents rendaient violents. Alors comme tu connais les personnages, tu sais qu'ils sont pas responsables de leur rédaction. Ça fait de l'audience de dire du mal, la télé aime bien dire du mal du jeu vidéo. Et puis le jeu vidéo a été soulagé par l'arrivée de Snapchat, pour les parents, le jeu vidéo paraît presque cool vis-à-vis de Snapchat.

*Concernant la recherche sur le jeu vidéo ?*

1:05:30 Le CNAM a des laboratoires de recherche (notamment CEDRIC). La recherche se fait sur les IHM (les interfaces homme machine). Elle se fait sur tous les systèmes d'immersion (par exemple j'ai travaillé sur des systèmes de lunettes immersives qui donnent pas envie de vomir, sur les système sickness), elle se fait sur tous les systèmes de déplacements, de reconnaissance des mouvements, elle se fait sur l'interprétation des

mouvements. La recherche ne se fait jamais en tant que jeu vidéo, elle se fait plutôt en tant qu'application aux jeux vidéo. Par exemple, je travaille avec un laboratoire qui regarde le langage des sourds-muets, le langage des signes, pour les interpréter et ensuite développer plus de jeux. On ferait apprendre au joueur plus de mouvements, pour les faire entrer dans le jeu. C'est pareil pour les casques neuronaux, pour contrôler les jeux par le cerveau (c'est ce qu'on appelle le brain control).

Dès que tu dis que c'est pour les paraplégiques, tu as des sous. Mais si tu dis que c'est pour les jeux vidéo, tu as pas de sous. On a fait faire un jeu à des étudiants il y a deux ans : faites un jeu pour des gens en fauteuil roulant. Ils ont utilisé le fauteuil roulant comme joystick, comme interface de jeu. J'en ai côtoyé, ils veulent jouer aux mêmes jeux que tout le monde, pas aux jeux d'handicapés.

### *Il y a quand même des cibles, des catégorisations*

C'est aussi très subversif, le jeu est foncièrement subversif. La tranche d'âge se réfère à des jeux très normatifs, mais quand on regarde la planète des jeux, il existe plein de jeux subversifs. Surtout quand on regarde sur Steam. C'est simplement une tranche d'âge qui va reproduire des modèles. C'est comme pour toutes les minorités, c'est pas très présent. C'est souvent qui le marketing qui fait penser à des cibles, pour le jeu, on pense plutôt au plaisir qu'il va te procurer. Tu vas plutôt être à la recherche du plaisir, de l'émotion, des sensations que le jeu va te procurer. C'est pour ça que je parle plus d'expérience. Par exemple, les étudiants aiment bien penser à des jeux qui provoquent des sueurs nocturnes, des peurs grégaires. Par exemple, on avait fait un jeu horrible, où tu as un casque sur les yeux, et un limace te traverse le visage. La limace n'existe pas, mais alors tu fais "ah !". Gagné. Ou des araignées, on te plonge dans le noir. Ça marche du feu de dieu. C'est ça qui est d'abord recherché. Ensuite, comme tout produit, il doit à des âges, des conformations, à un public. Il se trouve que pour le jeu c'est un public mondialisé. Le même jeu doit pouvoir plaire à tout le monde. Il doit plaire à un petit Bosniaque, à un petit Ukrainien, et de temps en temps à un petit Français. Sachant que les Français sont les plus chiants, parce que son papa a déjà joué, il a déjà tout ce qu'il veut. Ça lisse un peu l'univers.

### *Donc les créateurs, c'est le premier public ?*

1:10:20 Ah ça c'est sûr, le 1<sup>er</sup> public, c'est eux. Je passe mon temps à dire à mes élèves que le jeu n'est pas pour eux. On a quelque chose d'assez proche avec la littérature, le premier roman. C'est le premier roman qui rencontre son public. C'est le syndrome Françoise Sagan. Beaucoup de créateurs de jeux font le jeu qui va leur plaire. A près, dans l'industrie, dans les gros studios, la première personne qui parle, ce sont les gens du marketing quand même. C'est 50 % du budget. Ils rigolent pas. Après attention. Ils n'imposent jamais rien. Mais personne va faire un jeu marketing, y a pas d'équation économique ou mathématique du succès. Mais ils interviennent dans plein de chose, par rapport à la PEGI, au nom, les choses qu'on peut faire, etc. Ils imposent rien.

Quoiqu'il arrive, c'est aussi des passionnés. Je vois par rapport à d'autres responsables du marketing, dans les écoles, c'est ceux qui sont fans du jeu vidéo qui veulent faire du

marketing du jeu vidéo. C'est d'abord leur passion qui les initie. D'ailleurs, leur candidature commence comme ça. "Je veux absolument travailler là-dedans". Après c'est les contraintes budgétaires, d'argent. Faut savoir que si on regarde les jeux sur console, c'est des budgets très lourds, presque le budget d'un film. Même quand un film ne marche pas, il est subventionné par le CNC. Il n'y a pas de CNC dans le jeu vidéo. Si vous ciblez mal, si le jeu n'est pas compris par la cible, il est mort en deux jours, et il y a pas de deuxième tremplin. Le cinéma, il passera de toute façon à la télé. C'est une industrie extrêmement risquée, et tu vas imposer un risque supplémentaire. C'est plutôt de l'autorégulation. Très honnêtement, j'ai jamais vu quelqu'un du marketing dire ce qu'il faut faire. Non non non non. Ça reste l'auteur, le game designer, le graphiste. Mais il peut donner son avis. Mais y a pas de cahier des charges. En revanche, l'absence de créativité vient du système de licences.

### *Et concernant le jeu indépendant ?*

L'indé, c'est là où y a le plus de créativité, tout le monde regarde ça, c'est un moteur très fort, même les gros studios regardent ça. C'est un peu le rôle du court métrage pour le cinéma. On voit les pépites, les talents. La grosse difficulté, c'est qu'il y a plus de produits que d'acheteurs. La plupart des acheteurs n'achètent que le mainstream, évidemment il y a beaucoup de gens qui restent donc sur le carreau et c'est difficile de le réguler. L'arrivée du smartphone a allégé les choses, parce que du coup il y a beaucoup de choses sur tablettes, sur smartphone, et qui n'auraient jamais vu le jour. Un jeu comme *Fruit Ninja*, j'ai beaucoup d'étudiants qui disent, on va faire un jeu comme ça, comme ça on va se faire la main, et on peut le faire. Tu vas pas commencer ta vie par un AAA.

### *Et concernant les fonctions support ?*

1:17:23 D'abord, faut savoir que ce sont des modes de production agiles, donc avec souvent un travail très collaboratif. C'est aussi des métiers où les gens sont extrêmement passionnés et donc proches des équipes. Quand tu as été à Montréal sur *Watch Dogs*, tu as envie de reproduire le même schéma avec une autre équipe. Du coup, on est sur un modèle proche de l'artisanat. Alors évidemment, dans les derniers postes, on est sur des métiers avec un niveau d'intellect très élevé, donc si tu veux obtenir quelque chose, tu dois être dans une collusion, et pas dans j'impose un truc. Même s'il y a un cahier des charges. La date de sortie peut être polémique : avant ou pas tel jeu, avant ou pas Noël. Avec le banquier qui pousse au cul pour ça sorte le plus vite possible. La finance a plus de poids que tout le reste. Par exemple si tu es chef de projet, tu apprends que le banquier t'a sucré 10 à 15 % du budget, parce qu'il suit plus. Du coup, tu supprimes un niveau, t'allèges. L'industrie achète moins parce que les gens ont moins acheté l'année dernière. A la limite, le game designer et le level designer ils sont épargnés par tout ça.

Vis-à-vis des écoles, il y a trop d'écoles. Parce que ça fait rêver plein de gamins, le jeu vidéo. Et les écoles ont des problèmes de recrutement. Donc tu rajoutes "jeu vidéo", et tu as 100 gamins qui se ramènent. Et les parents paient, parce que souvent les écoles sont privées. Et donc tu te retrouves avec pleins de gens formés au jeu vidéo, que le marché ne pourra jamais absorber. Moi je râle, parce que ça ne sert à rien, parce qu'on ment aux gens. Il y a que trois écoles de jeu vidéo, je dis, parce qu'il y a 90 % des promus qui bossent dans

le jeu. Tu as des écoles, tu n'as quoi, que 20 % des gens qui bossent. Et ils bossent dans le web, où il y a du boulot. C'est stupide. C'est un sujet qui irrite beaucoup les gens du jeu vidéo.

Autre sujet, c'est le financement. Le web a réussi à aspirer l'argent que n'a jamais réussi à aspirer le jeu. Le jeu n'arrive pas à se valoriser. Regardez la valorisation boursière d'Electronic Arts, c'est ridicule. Le moindre type qui invite une appli sur internet, il a un milliard d'euros, et on est fiers de dire que c'est une licorne. Alors que tout le monde sait que c'est une arnaque. La première licorne du jeu vidéo... je sabre le champagne ! Regardez avec Ubisoft... c'est un scandale éhonté. Demain Vivendi peut rayer de la carte une boîte comme Ubisoft. Les gens d'Ubisoft et la communauté commencent à se mobiliser, parce que les gens de Canal+ leur ont raconté comment ça s'était passé en interne. On a la chance d'avoir quelques studios français. Demain, s'il y en a plus, on n'a plus que des jeux américains. On a la même chose avec le cinéma d'animation. Des films comme *Les Minions* ou *Astérix* donnent une bouffée d'air parce qu'ils montrent qu'on peut voir autre chose que du cinéma américain.

Le financement du jeu c'est un gros problème parce qu'il n'y a pas accès à la trésorerie. Et pourtant la presse dit toujours "c'est le plus gros secteur". Il y a une équation très simple : si c'était un secteur rentable et riche, il y aurait des valorisations boursières très élevées. Et pourtant quand on lit la presse, on voit les mêmes choses tous les ans. Pour *The Division*, lisez ce qu'en dit même Ubisoft, ils ont regardé ça à la loupe. La viabilité d'une entreprise est au jeu de la sortie d'un jeu. Regardez l'affaire Volkswagen, ça n'a pas ruiné l'entreprise. Pour moi c'est un crève-coeur, qu'il n'y ait pas le financement. Tout le reste suit, il y a la créativité, la production, tout est là, les joueurs sont là. Parce que les banquiers se disent la même chose : c'est violent...

Maintenant la communauté des joueurs se rebelle. Avant elle disait rien, c'était un paillason. Et puis, il y a eu l'affaire Claire Gallois. La communauté s'est mobilisée et elle s'est un peu calmé, elle a compris qu'on disait pas des conneries impunément. Le deuxième exemple, c'est De Caunes, il l'a payé très cher. Après il a essayé de faire passer que c'était de l'humour, mais le lendemain il a présenté ses excuses. On a changé de paradigme. Faut pas embêter les joueurs, parce qu'ils sont plus vieux. Les hommes politiques ont compris aussi, parce que les joueurs votent. Du coup, ils viennent, ils viennent aux inaugurations de lan. Ils comprennent rien, hein. Ils viennent voir les électeurs, le maire fournit les locaux.

### *La vision des politiques commence à changer ?*

Pour les politiques, ça dépend tellement des personnages. Comme partout, il y a eu des fans de jeux très tôt. Il y a eu beaucoup de réunions parlementaires sur le sujet des jeux, notamment au moment des normes PEGI, au moment de la publicité. Ils ont fait venir tous les acteurs. J'ai rencontré des députés super ouverts et des gens fermés, c'est hallucinant. On ne peut pas dire "la classe politique", c'est faux. Et puis, certains sont dans la provoc', dans le créneau électoral, la volonté de faire du buzz, la faille dans laquelle on peut faire du buzz. Il y en a avec qui tu peux discuter. Moi aussi, parfois la violence me gêne dans les jeux, et d'autres fois je pousse mes étudiants à aller plus loin dans la violence, et même

dans des violences très fortes sans montrer une seule image violente, à la Hitchcock, ce qui dérouterait énormément de gens.

Après vous regardez les chiffres de ventes, et vous voyez "j'élève mon poney", 5 millions d'exemplaires, les jeux Lego, qui sont d'une violence inouïe, des millions d'exemplaires, les Lapins crétins, des millions d'exemplaires. Il y a des tournois de papis et mamies aux Lapins Crétins. C'est le nouveau marché. C'est même un problème pour les éditeurs, parce que c'est les plus gros prescripteurs. Regardez GFK, l'organisme qui donne les chiffres de ventes exacts, pas la mise en place, la vente réelle. En France, ce sont les plus de 65 ans qui achètent le plus de jeux. C'est pas pour eux ! Comme les jeux sont achetés à Noël et c'est les plus gros acheteurs... A la Fnac, avec leur papier : "Call of... ah non, Destinée [jeu de mot sur le jeu de guerre *Destiny*] ?". Et il a quel âge ? "Bah il va avoir 10 ans." Les gamins sont rusés.