

## Retranscription de l'entretien avec FibreTigre

Interview réalisée le 15/04/2016, à SciencesPo.

par Julie Bonnacarrere, Claire Caudron, Florian Gambardella, et Alvaro Lamarche-Toloza

*Présentez-vous, votre parcours, comment vous êtes rentrés dans le milieu du jeu vidéo.*

Je m'appelle FibreTigre, ce n'est pas le prénom que m'ont donné mes parents, c'est un pseudonyme. Je suis ingénieur du bâtiment, de l'ESTP qui est boulevard Saint-Germain, pas loin. Et pendant ma deuxième année d'école d'ingénieur, j'ai créé une première start-up, c'était les années 2000. Après, j'en ai créé deux ou trois, elles ont pas coulé. Et en 2011, j'étais fatigué de cette vie. Donc j'ai tout plaqué. Tout, tout, tout. Dans ma vie je suis reparti de zéro. Et il se trouve que dès le lendemain, j'avais une offre d'emploi. On m'a proposé d'écrire des articles sur un prototype de *Wired France*, qui est fait par GQ, par Condé Nast. Et tout de suite je me suis plongé dans un bain qui était complètement différent de celui de l'écriture. Parallèlement à ça, en 2001, j'aime bien programmer, et j'ai commencé à écrire ce qu'on appelle de la fiction interactive. La fiction interactive, c'est très intéressant, je pourrais en parler des heures et des heures, ça serait très ennuyeux. Mais en gros, ce sont les premiers jeux primitifs, des jeux textuels à une époque où c'était difficile de faire des graphismes et du son, et qui a disparu. C'est réapparu en 1995 sous l'impulsion du professeur de mathématiques et de poésie d'Oxford, qui s'appelle Graham Nelson et qui est également un grand maître en termes de gameplay. Donc, je me suis lancé dans la fiction interactive, dans la création d'univers textuels. Et c'est assez intéressant parce que c'est une scène expérimentale du jeu vidéo, facile à prototyper. Et j'ai pu faire mes classes dessus. Pendant 10 ans, j'ai fait des jeux expérimentaux. Genre, je rentre le soir chez moi et je travaille une heure dessus. Ces jeux n'ont eu aucun succès parce que le jeu vidéo, comme beaucoup de choses dans la vie, il faut investir 50% de travail dans la promotion du jeu. Et le complexe français de l'artiste maudit, les gens me reconnaîtront j'ai fait un jeu génial, ça ne marche pas. On est dans un univers aujourd'hui où il y a 1000 jeux qui sortent par jour. C'est un ordre de grandeur. Donc, dans le cadre de cette nouvelle vie, je me spécialise dans la fiction interactive. Je commence en 2011 à relativement intéresser l'univers français, parce que, comme vous savez, on était dans la réflexion à l'époque de création de fonds transmédia. Et la fiction interactive était un de ces buzzwords à l'époque qui marchaient très bien, on a eu le dossier de fonds transmédia. J'ai fait une conférence notamment, à Lyon, disponible sur Vimeo [ <https://vimeo.com/50919776> ], sur les livres dont vous êtes le héros, les fictions interactives en général, et la relation avec les jeux modernes. A cette conférence j'ai rencontré la personne qui allait devenir mon associé pour cette nouvelle vie, qui est Mickael. Je lui ai proposé de créer un jeu qui s'appelait *Out There*, qu'on a fait en un an, sur mobile, sans budget. C'était vraiment une période terrible, de souffrance, parce qu'on n'avait pas d'argent, vraiment pas d'argent, parce qu'à la sortie du jeu on pouvait pas payer le loyer. Et du jour au lendemain, on l'a sorti, ça a été un super-hit mondial et nos vies ont changé. Et aujourd'hui, je travaille sur plusieurs jeux, je m'exprime toujours véhémentement sur certains sujets. Je suis dans la position de la personne qui a fait un jeu qui a bien marché, qui a fait un hit, comme Patrick Hernandez, qui a fait *Born to be Alive*, qui est dans l'angoisse de "est-ce que je l'ai fait parce que j'ai du talent ou est-ce

que je l'ai fait parce que c'est un gros coup de bol, et est-ce que mon prochain jeu va se planter ou pas." C'est aussi ce qu'a vécu Notch, de *Minecraft*, qui n'a pas tenu la pression et qui va probablement sortir ou a déjà sorti son troisième jeu, de façon complètement anonyme.

*Vous dites que pour avoir un jeu qui marche, il faut avoir fait de la promotion. Pour Out There, vous aviez fait de la promotion ?*

Bien sûr. Déjà, je vous invite à consulter un post-mortem que j'ai fait, qui s'appelle *Out There post-mortem*, que j'ai écrit 7 jours avant la sortie d'*Out There*. [ <http://www.ulyces.co/fibretigre/carnet-de-bord-de-out-there/> ] Je ne savais si le jeu allait marcher, mais il y avait une montée en puissance du buzz autour du jeu. Moi je suis quelqu'un d'optimiste. Pour moi, c'était évident qu'on allait vendre un million d'unité et qu'on allait être milliardaires. Mon associé est quelqu'un de pessimiste et il pensait qu'on allait en vendre maximum 10 000. Concernant *Out There*, on a fait vraiment 50% voire plus de notre effort d'investissement personnel et de production en communication. Et c'est la seule façon viable et saine aujourd'hui, qu'on soit indé ou gros, c'est pareil, pour faire un grand jeu. Quand vous voyez les budgets pharaoniques d'*Assassin's Creed*, dans ce budget, il y a 50% de 4 par 3 dans le métro, de featuring avec les youtubers connus, et de vidéos super-post-produites, etc. Et nous *Out There*, c'est un mini-jeu, mais on a quand même fait 3 trailers, c'est beaucoup, et deux mois avant la sortie du jeu, on a tout stoppé. Le jeu était fait, on aurait pu le sortir, et on a consacré deux mois à que de la com', notamment une approche qui à l'époque, on était en 2013, était un peu originale, c'est qu'on a essayé de séduire des youtubers. C'est une stratégie qui a immensément porté. Aujourd'hui les youtubers sont les prescripteurs essentiels du monde du jeu vidéo. Aujourd'hui, si vous faites la couverture du *Monde* ou même de la presse spécialisée... je suis désolé, je les aime beaucoup, et ce sont des personnes qui produisent des articles de qualité, mais malheureusement en termes de prescriptions, il ne vont avoir aucun impact sur les ventes. Aujourd'hui, je suis co-capitaine de mon bateau. On n'envoie plus de communiqués de presse, et on laisse la presse venir vers nous. Déjà, c'est un peu plus sympathique, mais ça n'a malheureusement plus d'intérêt. Les journalistes sont des personnes ultra-compétentes, qui produisent des articles ultra-intéressants et qui nous font évoluer personnellement et qui informent les joueurs. Parfois, ils ont des feed-backs super-intéressants sur le jeu. Mais l'époque "ce jeu est super, 20/20" et qui entraîne des ventes n'existe plus. Enfin elle va peut-être revenir, mais elle n'existe pas aujourd'hui. L'année dernière c'était l'apogée des youtubers, aujourd'hui il y a les streamers qui montent en puissance.

*Cette perte d'influence des journalistes sur les acheteurs, est-ce qu'elle est en lien avec la crise que traverse le monde du journalisme vidéoludique ?*

De toute façon, outre le fait que par exemple Squeezie soit le 10e prescripteur mondial. La France est un petit marché mais en France il y a une sorte de concentration de la starification des youtubers. Mais vous prenez un magazine indépendant, avec une belle plume qui a du mordant comme *CanardPC*, les mecs ils ont 30 000 abonnés. Donc au maximum, même s'ils le passent à leurs copains et tout ça, tu vas avoir 200 000 vues. Et c'est quand même beaucoup plus faible qu'un youtuber lambda. On l'a constaté de visu.

C'est-à-dire qu'on a fait des lives sur *Gaming Live*, la chaîne de *jeuxvideo.com*, et les gens qui jouaient, en direct on avait les ventes qui montaient, les dollars qui tombaient, c'est magique ! C'est quelque chose qu'on voit pas dans d'autres circonstances. Après, par exemple, on a sorti un prototype de jeu repéré par le magazine *Vice*, un magazine tendance, c'est pas inutile que *Vice* écrive sur ce jeu, parce que les gros prescripteurs vont dire, tiens c'est un jeu cool, j'ai intérêt d'y jouer. C'est un autre positionnement qui se fait.

*Il vaut mieux un magazine plus généraliste, lifestyle pour générer des ventes qu'un magazine spécialisé ?*

Absolument pas. Déjà de base, le *Figaro* qui écrit un article sur vous, vous allez faire moins de vente que si c'est *CanardPC* qui fait un article sur vous, malgré la différence de tirage. C'est intéressant pour montrer ça aux parents : "regarde maman, *Le Figaro* il parle de moi." Cela ne veut pas dire qu'il n'ont pas leur rôle à jouer. Il n'est simplement plus celui du prescripteur direct, et c'est très bien. Parce qu'on sort quand même d'une période de 20-30 ans, où la presse papier spécialisée ne faisait que dire "graphisme : 18/20 ; jouabilité 19/20", ce qui était complètement marginal dans la critique d'oeuvres et de produits culturels, par rapport au cinéma par exemple.

*Vous évoquez le fait qu'il y a environ 1000 jeux par jour qui sortent. Est-ce que vous dites, comme certains, qu'il est en train de se former une bulle sur le jeu vidéo indépendant ?*

01:05 Il y a un terme qui est utilisé, qui est Indieocalypse. Non. Il n'y a pas trop de jeux. Parce qu'aujourd'hui, il y a 1400 livres qui sortent par jour sur la Terre entière. Et là il n'y a que 1000 jeux. Et quand on parle de 1000 jeux, ce n'est pas 1000 jeux sur le marché francophone qui est tout petit, c'est sur le monde entier. Donc on n'est pas à saturation. Point. Ça pourrait être la fin de mon histoire.

Maintenant, il y a d'autres paramètres qu'il faut étudier. Par exemple, il y a cet aspect assez extraordinaire qui est que, quand vous achetez un jeu, vous n'y jouez pas forcément. C'est un peu comme vous achetez un beau livre, ou le livre de Piketty. Tout le monde l'achète pour faire classe dans sa bibliothèque, mais il y a peut-être une personne sur 100 qui a acheté ce livre qui est capable de m'en faire un résumé. N'importe quel joueur a une bibliothèque Steam, où il y a 50 à 90% de ses jeux auxquels il n'a pas touché. C'est un produit comme le calisson, vous les achetez pour les offrir. Vous achetez les jeux pas pour les consommer. Le mode de fonctionnement de Steam est le suivant : quand vous mettez votre jeu sur Steam, vous avez beaucoup de visibilité. Et la courbe de vente d'un jeu sur Steam c'est ça : vous avez un pic en un jour, deux jours, une semaine si vous avez beaucoup de visibilité, puis vous tombez. Et après vous avez un palier qui remonte tout doucement. Et la traîne, elle peut durer... Là sur *Out There*, on a une traîne qui dure depuis 3 ans et qui ne s'arrête pas. Les ventes sont stables, on a une traîne qui ne bouge pas.

Toujours est-il que Steam est un peu particulier. Steam, ça marche à la wish list. Vous ne dites pas, ce jeu est bien, j'achète. Mais ce jeu est bien, je le mets sur ma wish list. Et plein de gens, disons 50 000 personnes ont mis votre jeu sur leur wish list. Et comment leur rappeler qu'ils veulent votre jeu, c'est en faisant des soldes, les fameuses soldes Steam.

Vous dites, voilà, mon jeu est à -50%. Vous, qui aviez le jeu sur la wish list, vous le prenez. Vous vous dites, ah, je voulais ce jeu, il est vraiment pas cher aujourd'hui, allez, cette fois-ci, je l'achète. Mais évidemment, vous avez fait un achat d'opportunité, pas un achat de désir, ce qui fait que vous n'allez pas y jouer le soir même. Donc on se retrouve avec cette situation là, qui est très bien en fait, parce que du coup on en vit bien. Mais cela développe cette réflexion paradoxale qui est que pour qu'un jeu se vende bien, et on a vocation à faire des jeux qui se vendent bien, il faut pas forcément faire un jeu qui est bon, mais un jeu qui donne envie d'être acheté.

*Mais est-ce que ça n'a pas été toujours le cas, finalement ?*

04:27 J'en sais rien. Je découvre le marketing. Il n'y a qu'une seule chose qui est constante, c'est que tout change tout le temps.

*Et en même temps, vous prenez tout le temps la parole sur le fait que les jeux devraient être mieux, que la manière de faire des jeux est trop facile, qu'on manque de réflexion...*

04:45 Aujourd'hui, il y a un problème de talent dans le jeu vidéo. Je vais prendre un exemple qui horripile tout le monde, mais qui a le mérite d'être clair. Quand vous êtes un graphiste très talentueux, que vous sortez d'une école majeure en France, vous allez faire de l'art contemporain, dans un musée. Si vous êtes un peu moins bon, vous allez faire l'identité visuelle du site du musée. Si vous êtes encore moins bon, vous allez faire la maquette de grands magasins ou être créateur de caractère. Si vous êtes un peu moins bon, vous allez faire de l'illustration. Si vous êtes un peu moins bon, vous allez faire de la BD. Si vous commencez à être vraiment pas bon du tout, vous faites du web. Et si vous êtes le dernier des nuls, vous travaillez dans le jeu vidéo. Et ça c'est vrai pour l'écriture de texte, pour l'élaboration de scénario, le graphisme... Et il n'y a que peut-être dans des secteurs comme le code, on a de bons codeurs, la musique, on a de bons musiciens. Mais pour tout ce qui est l'aspect artistique, qu'on se prend en frontal, c'est moche... j'ai une phrase que je dis souvent, c'est que les 2/3 des Français ne jouent pas aux jeux vidéo parce qu'ils disent que c'est un truc de débile, et ils ont raison. Franchement, ils ont complètement raison. Aujourd'hui, le jeu vidéo, avec ses 1000 jeux par jour, n'arrive pas à parler correctement d'amour, d'accomplissement, de bonheur, de choses qui sont hyper intimes, et que l'on trouve assez relativement facilement dans d'autres médias. Et c'est un problème de compétences, pour moi. Et je pense pas être quelqu'un de compétent dans le jeu vidéo, mais je suis face à des gens qui ne sont pas compétents. Et je suis un escroc total, c'est-à-dire que tout ce qui est bien dans mon écriture, c'est des choses que j'ai pris dans des classiques français, je les colle comme ça, je les pille en fait. C'est légal, c'est peut-être pas éthique, mais ça marche.

*Tous les objets culturels ne font-ils pas ça ? De se référer à d'autres médias : le cinéma s'inspire de la littérature...*

07:20 La question de la transversalité du jeu vidéo... Le jeu vidéo et le cinéma sont à mon sens deux choses très hétérogènes. Il y a encore cette folie qui était dominante il y a quelques années, dans laquelle on voulait faire du jeu vidéo le film ultime. Dernier exemple

en date, *Quantum Break*. Or, on peut entrer dans la discussion théorique, mais on peut faire déjà un constat : les jeux vidéo à la *Heavy Rain*, des jeux bankable qui tentent d'être des films, déjà ne sont pas de bons jeux vidéo, et ensuite ne sont pas de bons films non plus. Donc ce ne sont pas des réussites. Je trouve qu'on manque d'un lexique basique, bien défini. Rester dans l'essence du jeu vidéo, dans ce qui a fait sa force, *Mario*, *Tetris*, dans le pur jeu... Voilà, un bon jeu vidéo c'est un jeu où l'on s'amuse. Je suis jury parfois, et je dis : votre jeu vidéo est moche mais il est super fun, donc vous avez tout gagné. Demain, le jeu vidéo le plus moche du monde, il est super fun, et il fera un malheur.

*Quand vous dites que le jeu vidéo c'est pour "les débiles", c'est sur quel point ? Parce qu'en même temps, vous mettez la mécanique du fun avant tout.*

08:55 Sur quels points ? Je bache souvent Ubisoft, j'aime pas trop ça, mais je vais quand même donner un exemple "ubisoftien". Dans *Assassin's Creed Syndicate*, vous êtes à Londres, et vous avez la chance de rencontrer Karl Marx... et il vous demande d'assassiner des gens random, dans un contexte qui n'a rien à voir. C'est super intéressant Karl Marx, ce qu'il a fait, son impact... Il y a des tas de choses à faire, mais il n'y a pas ça. C'est là qu'on est débiles, on est dans la série B qui passe en deuxième partie de soirée sur la TNT, où t'as Albert Einstein qui a des arbalètes électriques, j'en sais rien.

*Vous pensez que c'est un problème d'idée, de création, ou une volonté de ne pas prendre partie et de rester dans un gloubi-boulga idéologique, comme certains accusent Ubisoft ?*

10:00 Je dirai déjà qu'aujourd'hui, et sur tous les plans, notamment de la commercialisation, le jeu vidéo se vend très très bien. Les ventes moyennes sont très élevées, contrairement au livre, et sans te casser le cul à faire quoi que ce soit. Donc pourquoi se creuser la tête ?

*C'est intéressant, parce que certains analysent la chose différemment en disant que le modèle économique des grands éditeurs étant très fragile, ils sont très timorés et n'osent pas inventer. Et vous vous dites que l'absence d'invention est plutôt une absence d'ambition.*

10:45 Par exemple, pour prendre des grosses boîtes, sans les citer, effectivement, quand vous avez 1500 personnes qui bossent sur un jeu pendant 3 ans, ça fait une masse salariale considérable et donc oui, faut pas vous planter dans les ventes. Donc oui la prise de risque est minimum. C'est pas une paresse intellectuelle, mais ça marche comme ça. Par exemple, il n'y a pas de propriété intellectuelle dans le jeu vidéo, du coup, souvent on vient me voir et on me dit, on n'a qu'à faire un clone de ce jeu qui marche bien. Et si on le fait, ça marchera bien. Au lieu d'inventer quelque chose de nouveau. C'est ce qui fait que les typologies de jeux sont assez limitées. Il y a plein de choses à faire.

Ce que je voulais dire aussi, c'est que dans les années 2000, la préoccupation des créateurs de jeux a été d'augmenter leur part de marché. Et Nintendo par exemple a fait quelque chose d'extraordinaire : ils ont dit on va faire jouer les gens qui ne jouent pas, et ils ont créé la Wii. Et dans la pub, il y avait des retraités qui jouaient, des mères de famille qui jouaient, choses qui n'existaient pas avant dans la pub. Avant 2000, OK il y avait peut-être

des mères de famille qui jouaient aux jeux vidéo, mais l'idée était le geek devant son ordinateur. Les gens disent que c'est la casualisation. Mais moi j'appelle ça une porte d'ouverture vers le bas. C'est-à-dire : je vais prendre l'exemple du cinéma. Imaginons, qu'il n'y ait pas 100% des Français qui aient vu un film dans leur vie, mais seulement le tiers, ce qui est le cas aujourd'hui pour le jeu vidéo. Un tiers des Français ont joué un jour une fois dans leur vie aux jeux vidéo. On se dit, tiens on va faire des films pour les faire venir au ciné, et évidemment le premier film qu'on va sortir, c'est pas un Lynch. C'est un truc avec des pingouins, en animation, et ce sera super cool. Tu commences par ça, après tu regardes une comédie teenage, puis des blockbusters, et un jour tu commences les films d'auteur. C'est une voie. Et donc, aujourd'hui, il y a ça. On travaille chez Mi-Clos, on a des dogmes, à l'ouverture vers le haut, c'est-à-dire de prendre tous ces gens qui ont une capacité mentale et intellectuelle, qui peuvent jouer à des jeux sophistiqués, qui connaissent par exemple Karl Marx, mais qui refusent de voir des icônes historiques faire les guignols. On prend ce public là et on leur met un jeu exigeant, difficile, qui n'est pas là pour vous accompagner par la main. Ça a été un peu initié, les jeux difficiles, avec Super Meat Boy, dans les jeux sur plateforme, *Dark Souls*, c'est un hack'n'slash très difficile. Et *Out There*, c'était ça aussi. *Out There*, on commence cash. On a un astronaute, on est dans les pensées de l'astronaute, où déjà une forme d'angoisse existentielle. Et en plus le mec pense astrophysique, il manipule des éléments de la table de Mendeleiev, on dit pas "coucou, c'est le carbone", voilà on donne les trucs, et si vous mourez c'est pas grave. Dans la vie on meurt aussi.

*Vous faites un lien entre exigence intellectuelle, dans le jeu, en termes de scénario, et exigence de gameplay ?*

14:27 Moi je trouve que ça a un lien. Ça dépend bien sûr, l'un peut exister sans l'autre. Il n'y a pas de lien a priori, mais quand on a l'un, on peut avoir l'autre. Ce que je trouve intéressant, c'est le positionnement du hardcore gaming. Parce que les gens qui sont casual ils viendront à vous. Par exemple, la Chine, était très casual, maintenant, elle commence à être midcore. Et donc, le hardcore, les gens viennent tôt ou tard à vous. Et il y a aussi des gens qui ne sont pas du tout dans la sphère jeu vidéo qui descendent vers vous, et qui disent : les jeux vidéo ça me fait chier, c'est complètement con, mais celui-là, ça va.

*Donc dès le départ, quand vous vous êtes lancés dans le jeu vidéo, c'était votre volonté, de ne pas faire du "jeu débile" ?*

15:19 Non, pas trop. Je jouais à des jeux que je trouve très bien, même dont j'ai dit un peu de mal, je suis capable d'y jouer des heures et des heures. Mais souvent, je me disais : ah, si c'était comme ça, ce serait un peu mieux. C'est un peu comme ça qu'on devient game designer. Je ne suis pas un très bon game designer. Et donc, je me dit, il y a qu'à faire ça, ça, ça, et donc, en tentant des choses différentes, on peut gagner le jackpot, et faire le jeu que personne n'a eu avant.

*Vous disiez que chez Mi-Clos, vous aviez une philosophie particulière ?*

16:02 Alors on essaie de faire des jeux, avec deux piliers. Des jeux sans combat : on ne tue pas des gens, on ne résout pas par la violence. Je suis en train d'écrire un jeu où on est un



soldat et il est naturel qu'on pense qu'il va combattre, alors qu'il ne va pas combattre de tout le jeu. Et pas d'argent en interne : c'est-à-dire que si tu trouves 3 tonnes d'or dans *Out There*, tu pourras pas t'acheter d'oxygène avec, et tu as besoin d'oxygène. On essaie de désacraliser le système financier, qui sont des valeurs américaines, universelles, et on essaie de faire différent. Ne serait-ce que pour les Américains eux-mêmes.

*Parce qu'en termes de joueurs, vous voyez quelle est leur origine ?*

16:55 De toute façon, quoi que vous fassiez sur la Terre, vous allez vendre 40% de vos jeux aux Etats-Unis. Donc la première chose à faire quand on fait un budget, c'est la localisation en anglais. Et également on a un problème américain dans le jeu vidéo, que personne ne voit, personne n'en parler. C'est que 99% des magasins sont américains : Steam c'est américain, Apple, ça a beau être localisé aux Iles Caïman, c'est américain, et Android-Google, c'est américain. Ils forment 99% des ventes. GOG c'est polonais, c'est marginal. Le problème des stores américains, c'est qu'ils vous opposent une censure, la censure du mode de vie relatif américain, qui est : on peut tuer voire torturer des gens, mais pas des animaux, et on ne peut pas montrer un bout de sein. On peut parler de drogue, mais lointainement, et d'alcool, mais vous êtes interdits aux moins de 16 ans. On est face à ce problème là. Donc, aujourd'hui, je travaille sur un jeu, qui est dans le cadre de la diplomatie et de l'espionnage. Et parler d'espion sans sexe, ça me semble très difficile, même parler de politique, et parler de politique sans drogue, ça me semble aussi très difficile. Mais bon. On sait pas encore on va gérer la censure. Pour l'instant j'écris encore de façon libre, mais on sait qu'à un moment, on va le renvoyer, on va nous dire on va pas le publier, et on va devoir changer, changer, changer.

*C'est assez connu sur Apple, mais ça existe aussi sur Steam ?*

18:37 Oui, disons que c'est arbitraire, ça peut survenir à tout moment. N'ayant pas de magasins neutre ou français. *Minecraft*, il peut se permettre de le vendre directement sur son site, sinon on est obligés de passer directement sur leur site. Et quand on va voir Steam, ils vont dire "mais non, on n'a pas de politique de censure", mais si demain ils veulent adopter une politique de censure, ils le font ! Et on est super soumis à ça. Moi, si demain je fais un jeu dans lequel je veux expliquer le processus qui a amené à la destruction des Twins Towers, et que tu es amené à donner de l'argent à Ben Laden pour ce faire, je pense pas que le jeu sera publié sur Steam. Pourtant il aurait une valeur éducative relativement intéressante. Et donc, on a ce problème, très grave. On a un problème d'expression.

Le deuxième problème, c'est qu'étant donné que tous les jeux doivent être compliant avec ces données, en termes de contenus, on est dominés par l'idéologie américaine. L'idéologie américaine par essence, c'est *Far Cry*, qui est un jeu français, breton [les fondateurs d'Ubisoft, qui édite le jeu, sont bretons], eh bien dans *Far Cry*, vous tuez des gens. Et quand vous les tuez, vous avez de l'argent, et quand vous avez suffisamment d'argent, vous pouvez acheter une kalachnikov, plus puissante. Vous vous rendez compte de ce que je suis en train de dire ? Et vous avez un processus mental qui dit "ah, il me manque 400\$, si je tue 4 autres personnes, je pourrais avoir ma kalachnikov !" C'est ça qui se passe dans

votre tête. Et je ne dis pas, ça influence les jeunes, tout ça, etc. Je dis juste que c'est nul à chier ! C'est tout. C'est indigent, c'est indigne des humains du XXI<sup>e</sup> siècle qu'il y ait ce type de choses. Il y a un vrai problème, il faut s'énerver ! Et ce qui est incroyable, c'est que quand je suis en train de dire... par exemple : on devrait faire des jeux, où au lieu de tuer 40 personnes pour l'argent, t'as qu'à tuer le marchand, comme ça t'as ta kalach ! Mais les gens me disent "t'es fou !". Les marchands sont intuables dans les jeux vidéo, parce que là encore on est dans la personnification de la sacralisation de la relation à l'argent, des relations marchandes américaines. Les héros sont des blancs, mâles avec une voix grave, parce que ça rend les prépubères extrêmement virils. Et ils sont motivés par la vengeance. Le héros de *Watch Dogs*, de Ubisoft, des mecs osef ont tué sa nièce, sa nièce quoi, c'est pas son fils ou sa fille... Et même à un moment la mère de la fille dit "mec, calme-toi". Et non, le mec il est à fond dans la vengeance totale. Parce que la vengeance, c'est un truc complètement américain. Alors que nous en France, on est plutôt dans le compromis !

Moi, je suis en train de faire un jeu qui s'appelle *Antioch*, qui est un jeu policier. Et ce que je vais vous dire, je ne l'ai pas dit à mon associé, parce qu'il m'aurait dit, je refuse qu'on le fasse. Pour faire un jeu de policiers, on va dire, j'ai trois axes possibles. Je peux faire un jeu policier à l'américaine : c'est-à-dire un meurtre très violent, serial killer ; une enquête scientifique, les *Experts* ; un mec qui a un problème de vengeance et qui va tuer le méchant avant qu'il soit jugé, même s'il dit "la justice c'est important" tout le temps. Voilà, ça c'est le traitement américain. Le traitement britannique, qui est très amusant, c'est voilà : on est tous dans une pièce, et "ah je vais vous dire qui est le tueur, mais d'abord laissez-moi vous expliquer ce qui se passe !" Et les Français, c'est *Maigret* : c'est le mec, voilà il arrive dans le village, il y a eu un meurtre. Il s'installe, il mange avec les gens, il boit, il discute... Et puis à un moment, il y a un mec qui arrive, qui craque, qui dit : c'est moi qui l'ai tué. Et Maigret, il est là, il dit : "boah, c'est pas grave". Et ça c'est la version française ! Et moi je suis en train de faire un jeu policier à la Maigret, et ça va très très bien marcher, je pense, parce que les gens vont dire, ah mais c'est nouveau, c'est fun.

Si tu veux, si je veux faire des choses différentes des Américains, c'est pas parce que je déteste les Américains. Si je pouvais moi, j'y vivrais aux Etats-Unis, j'y paierais moins d'impôts. Mais le problème, c'est qu'on a tout ce trésor en nous, et il faut le donner. Quand *The Witcher 3*, c'est un jeu polonais très intéressant. Quand *The Witcher 3* sort, meilleur jeu de l'année dernière, ils ont eu des prix ils savaient pas quoi en faire. Jeu extraordinaire, 2 ans et demi de traduction française. Il y a un million de personnages dans ce jeu, ils sont tous blancs. Article de *Boing Boing* : What ! Ils sont tous blancs, c'est quoi ? Et la diversité ? Vous faites du mal aux peuples de couleur. Mais putain, les Polonais, ils te donnent leur pays, ils t'expliquent ce que c'est, ils vont pas te foutre un Noir, un soldat, une femme enceinte ! A un moment, il faut comprendre que ce type de diversité, qui n'a pas l'air d'être de la diversité telle qu'on la connaît, ça nous apporte des choses à tous !

*C'était en effet frappant que personne n'évoque dans la presse que c'était une transposition de l'histoire de la Pologne et de la mer Baltique élargie.*

23:52 Ah mais complètement. Le prix Nobel qui a fait les *Chevaliers Teutoniques*, j'ai oublié son nom [Henryk Sienkiewicz]... Moi, quand j'ai lu les *Chevaliers Teutoniques*, c'est *The*



*Witcher* ! Et puis, ils ont mis les *Contes* de Grimm dedans, les 7 nains, Barbe-Bleue... Mais quelle chance on a d'avoir ce jeu ! Mais ça va être, parce que c'est des Polonais multimilliardaires, ils peuvent se permettre de faire ça, mais d'une manière générale, en face, c'est que de la soupe.

*D'une manière, vous trouvez que dans votre entourage, c'est un impensé, la domination idéologique ?*

24:26 En fait, quand j'ai fait une conférence à l'Ecole Estienne sur la pensée française, ou quand je viens à Sciences Po vous voir et parler de ça, c'est parce que vous êtes notre seul espoir. Vous êtes encore jeunes. Les gens de mon âge à qui je parle, c'est incompréhensible de faire autre chose que le modèle qui est là. De toute façon, on porte des jeans, on écoute de la musique américaine, et ce soir à la télé sur *TF1* il y aura les *Experts*. A un moment, il faut faire le bilan d'où est-ce qu'on en est.

*Quel est votre avis d'une manière générale sur la communauté des développeurs indés en France ? Est-ce qu'on peut parler de communauté déjà ?*

25:20 Les développeurs indés, on se connaît tous en France, c'est un mini-monde. Ils sont tous plus ou moins idéalistes, moi je suis très cynique. On n'a pas de figure internationale et hyper-puissante en France, depuis longtemps, et contrairement aux années 1990. Prenez Eric Chahi, il a fait *Another World*, qui est aujourd'hui exposé au MoMA en collection permanente. Il a fait ce jeu, qui est un monument, et il a eu quand même les couilles de revenir sur la scène du jeu vidéo. De même, Delphine Software, *FlashBack* : Paul Cuisset, qui fait des bons jeux dans les années 1990, ils ont fait un come back qui s'est pas très bien passé. Il y a Frédérick Raynal, qui tente de faire un jeu avec Thierry Platon, qui s'appelle *2Dark*, qui a l'air d'être pas trop mal parti. Mais on n'a pas notre Chahi actuel. Mais par contre, dans les directeurs artistiques très bien positionnés dans les triples A, vous retrouvez des Français. Le directeur artistique de la license *Batman Arkham*, qui est vraiment artistiquement l'un des jeux les plus aboutis. C'est-à-dire qu'ils ont inventé des choses dans le cadre de la mise en scène dynamique... aujourd'hui, il n'y a même pas de mots pour les expliquer, au sens où ils ont fabriqué des choses à l'écran pour lesquelles il n'y a pas de termes de cinéma pour les expliquer : travelling par exemple. Ils ont inventé des choses, ils sont en avance de 10 ans sur nous. Ces types-là c'est des Français.

*Est-ce que vous trouvez du sens au terme French Touch alors ?*

27:11 Je sais pas. J'aimerais bien, mais c'est pas trop le cas. Quand on sort un truc français, dans le milieu indé, qui est un peu cool, en général on est très bien accueillis au Royaume-Uni et aux Etats-Unis. Quand on a sorti *Out There*, la France nous a suprêmement ignoré. Et très rapidement, on a eu un journaliste de *The Verge* qui nous a suivi, alors qu'on avait juste un proto. Et il y a eu un salon en Angleterre qui a dit : les petits gars, venez présenter, on vous offre un stand et tout. Et je crois que c'est trois mois après la sortie du jeu, quand fortune était faite, et qu'on était vraiment sur d'autres sujets, que *France Info* nous a contacté. Nul n'est prophète en son pays, mais surtout pas en France.

C'était à Rezzed, il y a 3/4 ans. Mais c'était un bon investissement. Là encore, on voit le côté malin de ces gens là. Ils t'invitent, ils te sauvent la vie, ils te rendent riche, et trois ans tu reviens et tu leur prends les stands à 6000€, et on est hyper-heureux.

*Comment ça se passe ces événements ? Quel regard vous portez là-dessus ?*

28:28 Les salons ? Moi, les salons je trouvais ça complètement con. Je disais : tu payes des milliers d'euros, tu te fatigues, tu vas dans un endroit où tu peux te faire voler ton matos, et au final, tu vas rencontrer quoi, 5000 personnes ? Demain, tu fais une vidéo sur Youtube, t'as 20 000 vues. Et pourtant aujourd'hui, demain je suis à Evry, la semaine prochaine, je suis à Berlin, Amazed, je suis hyper-converti aux salons, et je considère qu'un bon publisher en France, c'est un mec qui met ses jeux sur les salons. Pour les raisons suivantes : premièrement, basiquement, tu présentes les jeux au public. C'est pas un mec qui joue dans son coin et qui dit c'est bon, j'ai joué. Tu es là derrière eux, tu vois s'ils rigolent, tu vois si c'est pas mal. Deuxièmement, tu envoies le message suivant à la presse et à tout le monde, et à l'Appstore, qui te regarde dans le lointain : tu dis, voilà, moi je suis prêt à dépenser des milliers d'euros en com'. Et la presse spécialisée, la presse en général, c'est quelque chose qu'ils entendent bien, ça leur fait plaisir... même s'ils sont éthiquement "irréprochables". Et ensuite, très important : en fait tu vas au salon pour rencontrer trois personnes. Même pas les rencontrer en fait, mais elles te verront. Les big boss du Google Play, de l'Appstore, de Steam, ils sont habillés hyper normalement, ils ont pas de badges, rien, et ils regardent tous les stands, ils regardent les gens jouer aux jeux, et ils regardent les jeux. Et ça je l'ai compris bien après. Deux ans après *Out There*, on a fait un salon, et une nana vient et se présente : "bon voilà, je dois vous dire que je suis la boss de Google Play America. Voilà, ça marche très très bien votre jeu, on est très contents. D'habitude je me présente jamais, mais voilà on est en fin de vie de votre marketing." Et donc là, j'ai compris, et je me suis dit ah d'accord ils sont là. Ça, je l'ai compris. De toute façon, quand tu fais un salon, sauf si c'est catastrophique - un jour on nous a volé notre matériel - un salon sinon c'est très bien. Par exemple, à Rezzed, un boss de Microsoft joue à ton jeu, il te dit il faut qu'on parle, et les choses se font ! Des mecs qui autrement, t'aurais dû obtenir le mail je sais pas comment, ils veulent pas t'écouter, ils ont pas le temps, et vous êtes qui ? et vous avez de l'argent ? On se donne, et t'as des patrons, des chefs d'entreprise, qui distribuent des tracts à des jeunes de 12 ans. Sur le plan du geste, c'est génial !

*Vous rencontrez des joueurs dans ces salons. Comment vous concevez la communauté des joueurs, comment vous vous positionnez face aux critiques qu'on leur adresse ?*

31:41 Déjà le public des salons, c'est intéressant de le dire, le public des salons anglais, est très poli. Ce sont de petits jeunes gens, parfois en uniforme, qui demandent de jouer la permission à ton jeu. C'est exceptionnel. Le public américain est super nerd, super geek. Des mecs ils arrivent, même si c'est un jeu textuel, ils regardent le casque, ils mettent les mains sur la manette, ils réfléchissent s'ils tapent comme ça ou comme ça... Le nerd très maigre, qui joue toute la journée. Le public asiatique aussi très poli, vraiment, ils osent même pas te faire de feedbacks sur ton jeu. La France c'est horrible, c'est une catastrophe. Là je vais à Evry demain, je suis prêt mentalement à ce qu'on me vole tout. Ca se passe pas très bien. Le public français n'est pas connu pour être extrêmement agréable.

Sinon, les joueurs, de toute façon, c'est toujours très amusant de voir des gens qui disent : les jeux vidéo rendent violent. Parce qu'aujourd'hui un Français sur trois est un joueur. Le joueur c'est un mec du Front National comme un mec de gauche, c'est un végétarien, un sniper... Il y a tout dans le jeu vidéo.

*Et en même temps, des personnes comme Mar\_Lard font des tribunes contre le sexisme, contre des problèmes au sein d'une "communauté des gamers".*

33:30 Mar\_Lard a fait une collection de témoignages concrets, réels, sur des violences verbales, psychologiques dans le cadre du jeu vidéo. Je suis pas confronté à ça, et en plus ça touche pas le jeu indépendant. Je sais qu'il y a beaucoup de jeux qui traitent de la problématique du féminisme, du LGBT, c'est intéressant. Et ça crée des polémiques. Par exemple, dans un *Dragon Age*, il y avait un personnage transgenre. Et volée de bois vert, comme d'habitude du Gamersgate qui fait n'importe quoi. Je trouve que si on prend du recul, ce qui est intéressant, sans juger, c'est que c'est LE problème du jeu vidéo. Le problème de la diversité, qui est un problème assez américain, et le problème du féminisme, qui est semi-américain, ce sont les problèmes majeurs. Et on ne traite pas d'autres problèmes : c'est la caractérisation du jeu vidéo actuellement.

La question de la moralité est très intéressante dans le jeu vidéo. La moralité, c'était inexistant ou presque dans le jeu vidéo. On a hérité d'un système de moralité de *Donjons&Dragons*, avec des alignement : bon-mauvais-neutre. Et après on a eu une moralité dans la veine de *Ultima*, une série de 10 jeux. Dans *Ultima*, on joue un personnage qui s'appelle l'avatar, et quand tu fais de bonnes actions, par exemple, tu apportes un bouquet de fleurs à une fille triste, tu pouvais te permettre de faire de mauvaises actions. En gros, tu avais un système d'équilibre de karma. Et ensuite, ça s'est un petit peu raffiné. Dans un jeu comme *Fallout*, suivant les actes que tu fais, tu as une perception du monde et de toi. Mais surtout, avec l'arrivée de *Bioshock*, en 2005, je crois, qui est un jeu politique très intéressant. Ils ont dit, nous notre feature, c'est un jeu avec des questionnements moraux. Ah bon. Et c'est assez intéressant parce qu'ils se sont plantés, mais le fait d'analyser comment ils se sont plantés permet de donner des pistes pour faire les choses bien. Dans *Bioshock*, vous rencontrez des petites filles, et vous pouvez soit les tuer, et dans ce cas là vous avez une récompense immédiate, soit vous pouvez les épargner, et dans ce cas là vous avez une récompense avec du délai. Vous pouvez être méchant ou gentil, avec un système de récompense différent. Mais si vous leur sauvez la vie, la récompense au final était plus importante. Ce qui fait que même si vous êtes le pire des salauds qui veut tuer des jeunes filles, si vous voulez optimiser vos chances de performance dans le jeu, il valait mieux les sauver. Donc, c'est pas bien du tout, parce que dans la vie réelle, quand on a tendance à faire des choix moraux positifs, on est moins récompensé que si on fait des choix moraux négatifs. Donc il faudrait imaginer un jeu dans lequel tu as la possibilité de faire le bien ou le mal, et où quand tu fais le mal tu as une vraie récompense. Le problème c'est que tu as ce fantasme démiurgique dans les créateurs de jeu, que tu retrouves chez ceux qui veulent faire du cinéma, qui pensent que le jeu doit éduquer. Alors que je pense qu'il doit au plus instruire.

Sur la question de la morale, je travaille dessus, sur *Sigma Theory*. Dans *Sigma Theory*, vous êtes un diplomate de haut-niveau, chef du contre-espionnage et diplomate. Et vous êtes soumis à des situations. Et à chaque fois vous avez 5 choix, d'une moralité différente, du niveau total moral à pas du tout moral. Exemple, je dois faire un test nucléaire. Est-ce qu'on le fait pas ? Est-ce qu'on le fait sur notre sol ? Est-ce qu'on le fait sur une île pas loin de notre ennemi ? Est-ce qu'on le fait en Antarctique ? Ou est-ce qu'on le fait directement sur un autre pays ? Différents choix de moralité. Ce qui est intéressant, c'est que *Sigma Theory* est construit pour que votre choix vous ne le fassiez pas en fonction de la moralité que vous voulez donner à votre style de jeu, mais en fonction de votre nécessité. C'est-à-dire que si en ce moment, vous êtes pas du tout à la cool avec votre président, votre hiérarchie, vous allez pas du tout le faire chez vous, même si vous avez envie de le faire chez vous et d'être gentil. Et inversement, si vous êtes plutôt pas du tout à la cool avec un pays étranger, ou vous voulez pas déclencher une guerre, bah vous allez pas le faire chez eux. Donc en fait vous êtes comme dans la vie réelle, c'est-à-dire face à un choix optimal qui n'a aucun rapport avec la moralité. Mais par contre la moralité, vous la ressentez. Et vous vous dites, aujourd'hui je suis un salaud, mais putain j'ai pas le choix.

*C'est encore une manière de se défaire de la vision moralisatrice états-unienne : happy end, édification morale, et tout ça ?*

39:10 Il n'y a pas toujours du happy end, mais par exemple dans le dernier *GTA*, il y a une dénonciation très maladroite de la torture où il y a une scène de torture. On doit torturer quelqu'un, un innocent qui plus est. Et c'est dans un contexte Guantanamo, tout ça. Parce que *GTA*, c'est des jeux qu'on doit jouer dans un contexte. Parce qu'une de mes positions un peu polémiques, c'est que je suis contre le rétro-gaming, parce que je considère que les jeux doivent être joués dans l'époque où ils sont joués. *GTA V* par exemple, a un discours un peu maladroit et flou sur ce sujet là. Après, il y a pas toujours des happy end, parce qu'ils essaient de faire des figures de style, mais ils sont extrêmement contraints par la culture populaire ambiante. Voilà. Il ne se passe un jour sans qu'on me dise, vas-y, t'as qu'à faire comme *House of Cards*. C'est une série que je n'ai jamais regardée et que je ne regarderai pas tant que j'aurai pas fini toutes mes affaires pour ne pas être du tout influencé. Il faut avoir son style.

*Quels sont vos projets en ce moment ? Vous avez évoqué le projet Eugenics avec Laurent Checota par exemple.*

40:26 Alors, *Eugenics*, c'est un projet très intéressant. Parce que j'ai parlé de la censure, et moi c'est un jeu, j'ai dit, on le fait, mais on pourra pas le publier sur l'Appstore, il sera interdit. Mais transformons notre faiblesse en force, on pourra communiquer dessus. On pourra se plaire : ouais, ils nous ont censuré, du coup les gens vont être intéressés et ils voudront acheter. Donc *Eugenics*, ce qui est intéressant c'est qu'ils viennent me voir, et me disent : Fibre, on veut faire un jeu sur la reproduction artificielle de l'être humain. Moi je leur dis, on peut faire un truc plan-plan, on peut faire un truc avec les Raéliens, mais moi j'ai un truc cool, on pourrait parler de l'eugénisme. Parce qu'il y a cent ans, l'eugénisme était super cool. Tout le monde voulait être eugéniste. Et demain, la meuf, on lui apprend que son enfant est un trisomique, elle voudra peut-être avorter, et elle aura pratiqué de l'eugénisme.

Aujourd'hui, l'eugénisme, c'est quelque chose qu'on pratique complètement sur les animaux. Par exemple, les border collies sont des chiens qu'on laisse se reproduire que s'ils dépassent un certain QI, QI qui est d'ailleurs un QI d'obéissance à l'homme. Donc l'eugénisme est présent malgré le spectre de la Deuxième Guerre mondiale et du nazisme. Et moi je leur ai dit, bah voilà, on fait un truc un peu couillu, dans lequel on a une petite colonie de gens. Dès qu'ils se reproduisent et ont un enfant, on a la possibilité d'altérer le génome de l'enfant. L'altération est la première partie du jeu : on altère le génome partiellement pour essayer de voir quel gène correspond à quoi : hop j'appuie, je déduis ce que ce gène signifie : le mec a de la barbe, etc. Et deuxième partie, je crée ma société utopique, puisque je peux créer les humains que je veux. A part que, déjà c'est hautement discutable en termes de censure, mais surtout je me suis amusé à mettre des gènes gays, des gènes socialistes, des gènes capitalistes. Vous pouvez créer un être qui est à la fois socialiste et capitaliste par exemple. Et évidemment, dans les play tests, les gens s'amuse à faire des choses.... Je compare *Eugenics* à Twitter, parce que Twitter, vous pouvez écrire la phrase que vous voulez. Vous pouvez écrire la pire horreur ou le plus beau poème. Et *Eugenics*, c'est pareil, c'est un bac à sable : vous pouvez créer une société de noirs esclaves sous un blanc dominateur, vous créez une société d'amazones super-puissantes avec un humain reproducteur complètement soumis, vous pouvez créer ce que vous voulez. Et on a même poussé le vice à créer des fins secrètes et des achievements pour les séquences douteuses. Ce qui fait qu'une société de roux alcooliques, c'est l'Irlande par exemple. Donc ça, c'est *Eugenics*, c'est un petit jeu, c'est intéressant.

Je travaille sur *Sigma Theory*, qui est un jeu de diplomatie et d'espionnage, très très ambitieux, où l'on joue l'une des 10 superpuissances mondiales. Mon objectif, c'est vraiment... Ca se passe 10 ans dans le futur, donc par exemple il y a le roi William, il y a plus Poutine, voilà, il y a une présidente à la tête des Etats-Unis, et ce qui est intéressant, c'est que, outre ce que je vous ai dit sur la moralité, ça parle de la singularité technologique. C'est-à-dire que chaque fois qu'on développe une technologie, comme dans un *Civilization*... Par exemple, une des premières technologies qu'on peut développer, c'est qu'on supprime l'argent de la planète. Deuxième technologie, on prouve que Dieu n'existe pas. Quels sont les impacts. Par exemple, des centres d'influence comme le Vatican ou l'Etat islamique se dissolvent. Et je veux recréer le système de relations ambiguës avec le terrorisme qu'on a, parce que c'est le cas aujourd'hui. Et je veux aussi que quand on joue la Chine, on ait l'impression d'être Chinois, quand on joue la France, on ait l'impression d'être Français. Donc, c'est assez intéressant.

Je travaille sur *Antioch*, qui est un super jeu, je pressens que ça va être un grand succès. C'est un jeu qui se joue à deux, vous êtes deux flics. En fait tu es sur ton smartphone, je suis sur ton smartphone, et on mène une enquête à deux. Quand tu fais un choix, j'en fais un. Mais à la *Maigret*, c'est-à-dire que la victime est là, on dit, viens on va manger. Et puis on discute, on dit : tu veux faire quoi dans la vie, et puis on s'allume une clope. Et puis, il ne peut pas y avoir un mec hyper sérieux, qui s'occupe de l'enquête et prend les indices, et l'autre il peut être là, il regarde ailleurs... C'est vraiment semi-coopératif, c'est assez drôle, les play tests ont super bien marché, les gens se marraient c'était assez drôle.

Je travaille sur *Out There Chronicle*, c'est une fiction interactive sur *Out There*. On fait des updates sur *Out There* aussi. On travaille sur des projets secrets aussi. Et puis les Escapes Rooms.

*C'est à chaque des jeux engagés, dans le sens où ils ont un parti-pris artistique d'une certaine manière, dans la continuité des discours critiques développés par le monde de la recherche. Est-ce que vous avez des contacts avec les chercheurs ?*

45:51 Moi, j'ai déjà une formation scientifique, les gènes, les allèles, c'est un peu mon truc. J'ai fait beaucoup de maths, parce que quand on fait du game design, il faut maîtriser les maths. Sur le plan du contenu funky, à l'heure actuelle, les jeux que je fais, c'est environ 30 à 50 000 mots par jeu. 50 000 mots, c'est une masse critique, après ça coûte trop cher en trad. Quand tu écris 30 000 mots, il faut que tu écrives sur un truc fun. Et c'est vraiment fun dans *Sigma Theory*, à un moment, tu peux donner un coup de poing à Poutine, tu vois. C'est super fun. Il faut que t'aies des histoires de ouf, où tu vas dans le futur, dans un million d'années... Je trouverais insupportable d'écrire des trucs complètement cul-cul.

Et ensuite, parmi mes méthodes de travail, la première chose c'est la documentation. Quand je dois travailler sur les espions, j'ai rencontré une nana qui est dans le milieu de la diplomatie internationale et j'ai un pote qui est aux renseignements militaires. Et le mec te dit un truc, je te donne un renseignement qui est officiel : la Chine a 200 destroyers. La France en a 4. Demain, les terres rares c'est au fond des océans. Quand tu t'aperçois qu'en Chine, ils font des transactions en liquide, tellement importantes qu'ils mettent le cash dans des conteneurs qu'ils déplacent en grues, tu te dis putain, c'est tellement cool. Je voudrais tellement voir un film là-dessus. Et la documentation montre que le monde est beaucoup plus surprenant que tu peux t'imaginer.

*Du coup, pas de contacts avec des sociologues qui peuvent développer un discours critique sur le jeu vidéo ?*

48:10 Ah non, non non. Parce que, point de vue polémique, je vais me faire détester, mais je pense qu'il faut avoir les mains dans le cambouis pour pouvoir dire son opinion. Beaucoup de gens disent il n'y a qu'à faire ça. Bah vas-y, fais-le, mec. Le jeu vidéo c'est un milieu où tout est important : scénario, graphisme, musique, tout ça. Et ces pôles ont eux-mêmes des pôles de contraintes. La musique, pour les Français, il y a la Sacem, la durée des pistes, la taille du fichier. En gros, il y a plein de facteurs qui font qu'à la fin tu as un jeu qui est tel qu'il est. Les sociologues, j'ai rencontré rien d'intéressant en sociologie. Les sociologues ont un point de vue assez intéressant exploitable, mais comme ils n'ont pas les mains dans le cambouis, comme ils n'ont pas l'obligation de gagner de l'argent sinon ils sont plus rien. C'est le cas du jeu vidéo, aujourd'hui, pour exister, tu es obligé d'avoir une activité économique. Bah forcément, comment dire, ils n'ont pas toutes les cartes en main pour tirer les bonnes conclusions. Cela étant, je lis des livres théoriques de chercheurs au MIT Press, où ils sortent plein de livres ultra-théoriques sur le jeu, le cache-cache, etc. De game design, de sociologie du jeu, de cour d'école, c'est très intéressant. C'est un terreau intéressant. Mais si un sociologue veut venir et dire, je trouve qu'un bon jeu serait de faire ça, ça, ça. Je veux bien écouter ce qu'ils disent, mais ça m'est déjà arrivé, et à chaque fois je dis ouais



d'accord, mais ça marche pas à cause de ça, ça, ça. S'ils montrent la prégnance de l'idéologie américaine, etc. certes. S'ils montrent que ça, ok. Mais il y a aussi beaucoup de gens qui disent... Ce que les académiciens qui n'ont pas les mains dans le cambouis reprochent souvent aux jeux vidéo, et ils ont raison d'une certaine façon, c'est de dire : vous parlez d'urbanisme par exemple, mais vous occulrez tel point. Cette réflexion est intéressante. Mais malheureusement, sur trois ans de développement de jeu, ce point-là on l'a vu, on l'a mis dans le jeu, on l'a testé, et on l'a enlevé. C'est souvent le cas. Mais c'est vrai que *Civilization*, c'est un jeu extraordinaire, parce que c'est un jeu dont l'objectif est de commettre des génocides culturels ou physiques, et à chaque fois que vous en avez commis un, vous avez des conseillers qui font la fête et qui disent : yeah, plus que trois civilisations à détruire. C'est quand même extraordinaire. Et dans *Sigma Theory*, par exemple, ce qui est intéressant, c'est qu'on a la possibilité d'anéantir un pays avec une bombe nucléaire spéciale. Et la question que je me suis posée, c'est : s'il se passe ça, qu'est-ce qu'il se passe ? Est-ce que les autres pays vous détestent ou est-ce qu'ils vous aiment ? Et je regardais l'exemple de l'histoire, et aujourd'hui les Américains on les adore, et pourtant ils ont balancé deux putains de bombes nucléaires ! Donc je me suis dit, ce qui est triste dans l'histoire de l'humanité, c'est malheur aux vaincus, les vainqueurs écrivent l'histoire. Et demain si la France anéantit un pays avec une bombe nucléaire, tout le monde aura peur de la France et tout le monde sera sympa avec la France.

*Qu'est-ce que vous pensez de gens comme Maxence Voleau, qui font du 4X, voient les problèmes dans les mécaniques du genre, et essaient d'atténuer tout ça avec du scénario, du contenu, de l'enveloppe ?*

01:03:05 Amplitude c'est un studio très chouette. 30-40 salariés, ils font des belles réussites, des jeux bien foutus. Demain, s'ils veulent faire un jeu dans lequel on a la conquête pacifique, ou même la non-conquête, parce que dans la conquête on est encore dans l'Amérique, une sorte de 4X français... c'est une prise de risque trop importante, et on peut pas leur en vouloir de pas faire ça. Par contre, la scène expérimentale, quand on a un développeur indépendant français, qui a beaucoup d'argent, et qui se lève un matin et dont l'objectif c'est de faire *Flappy Bird* ou un clone de *Mario*, bah c'est super décevant, quoi. Parce qu'il peut tout faire, c'est à lui de changer les choses.

*Vous faites une différence non pas entre grands éditeurs et éditeurs indépendants, mais plutôt entre scène avec un modèle économique fragile et scène expérimentale ?*

01:04:05 Non, la scène expérimentale, qu'est-ce que c'est ? Ce sont typiquement des jeux qui passent à la Gaîté Lyrique. Mais la Gaîté Lyrique a manqué son objectif parce qu'ils font des jeux arty, et pas des jeux expérimentaux. La scène expérimentale a cette mission de faire des jeux qu'on voit pas ailleurs. Vous êtes tout seul, vous voulez faire votre premier jeu, vous faites votre *Tetris* dans un coin pour apprendre à coder, et maintenant vous vous dites c'est bon ! Je vais faire quoi qui va changer les choses ? On peut avoir un discours politique derrière, c'est intéressant, mais vous n'êtes pas obligés de faire ça en politique, mais vous pouvez faire quelque chose de différent. Vous devez faire du différent. Et ça, c'est pas donné à tout le monde de faire ça.

*Vous sentez un soutien, en terme de financement ou d'aides, des institutions, de la structure publique ? Stéphane Natkin de l'ENJMIN disait que c'était le rôle des institutions étatiques de développer cette création expérimentale.*

01:05:13 Aujourd'hui, si vous demandez des fonds européens à Europe Media Creative, vous allez remplir entre autres milliers de documents, un document dans lequel vous allez vous auto-noter à la chinoise sur 16 points, et à chaque fois que vous répondez oui à une question vous avez de 1 à 4 points, et si vous avez 16 points vous êtes bien. En gros, les questions ça commence par : est-ce que c'est un jeu pour moins de 12 ans.... et il y a la fameuse question : est-ce que c'est un jeu avec de la violence, et est-ce que c'est un jeu qui reprend le patrimoine européen et/ou français. Donc à la question hyper-pragmatique est-ce que l'Etat a déjà identifié ce problème et l'a mis en pratique, la réponse est oui. Maintenant, les jeux sont violents, les jeux osent du patrimoine et tout le monde baratine pour avoir le budget, c'est tout. Mais il y a une relation intime entre joueur et créateur, donc, un créateur pourrait vous dire : vous savez si mes jeux sont pas extraordinaires, c'est un peu de votre faute, vous êtes pas exigeants. Si vous vous contentez de manger des hamburgers McDo, je vais pas ouvrir un resto quatre étoiles qui sera à moitié vide et qui va me coûter cher. On est dans un monde capitaliste, il faut bien payer les factures à la fin du mois. Et aujourd'hui, il y a la tentation de faire fortune. Aujourd'hui, si vous écrivez un livre et vous faites 10 000 ventes, votre éditeur va vous inviter à dîner et champagne, c'est extraordinaire. Si vous allez aux EIGD, conférence des game designers indépendants, vous allez avoir des game designers qui vont pleurer sur scène en disant bouhouhou, j'ai travaillé un an, j'ai fait 10 000 ventes, alors que le mec, en plus, il a 100% de marge, c'est-à-dire que le mec, il va vendre son jeu 10\$, il va en vendre 10 000, il va faire 100 000 \$ en un an, ce qui est une somme énorme ! Et donc aujourd'hui, faire 100 000 ventes, c'est pas du tout inaccessible. Un million ça commence à être un peu difficile. Mais 100 000 ventes c'est pas inaccessible. Aujourd'hui, on est dans un eldorado. Et on est dans un eldorado en faisant du *Flappy Bird*. Alors effectivement, on commence à accumuler un petit peu d'argent, et quand on sera bien assis et que le marché sera un petit peu raisonnable, peut-être qu'on fera un petit peu d'expérimental.

*Est-ce que vous pensez qu'il y a une délimitation inhérente aux mécanismes profonds du jeu ? Des limites psychologiques, mécaniques à ce qu'on peut proposer de toute façon ? La volonté de gagner, la compétition, etc.*

01:08:10 Alors on est dans un univers déjà qui a trente ans. C'est un peu comme si la médecine avait été inventée il y a 30 ans. C'est-à-dire qu'on est en train de faire des prières magiques en espérant que ça marche. On a des recettes, des tours de magie en quelque sorte - très peu. Et on a tout à inventer. Oui on est dans un domaine sans limite, et dans lequel on n'a rien inventé. Moi, par exemple, je vous donne un truc. Comme j'aime bien les maths, je colle des fonctions bizarroïdes. Par exemple, l'exponentielle ou le logarithme sont des choses très peu intuitives, qu'on n'arrive pas à bien anticiper. Si je vous dit, logarithme de 10 par rapport à logarithme de 100, même si vous connaissez bien le logarithme, vous allez avoir du mal à jauger le différentiel. Par contre si je vous dis 10 par rapport à 100, vous saurez que c'est 10 fois plus. Je mets des logarithme parfois pour que la personne n'arrive pas à faire ce qu'on appelle du theory crafting, c'est-à-dire comprendre les règles et faire du

méta-jeu. C'est-à-dire qu'elle avance un petit peu dans le noir. Il y a plein d'astuces et de théories, chacun sa recette. Et malheureusement, il y a pas grand chose qui marche. Je vais vous donner un exemple. Moi, quand je fais *Out There*, je reprends un jeu des années 1980, qui s'appelle *Oregon Trail*, c'est un plagiat total. On le met dans les étoiles. Je reprends d'autres petits principes. C'est un patchwork de choses qui ont existé. Quand je fais ça, je suis malin, c'est que quand je prends un jeu qui a marché, il y a un darwinisme du jeu, il a survécu. Il a survécu parmi plein d'autres qui n'ont pas marché, et le mec qui a fait le jeu a travaillé. Il a fait des protos, il a testé des trucs et à un moment il a eu la bonne formule, et hop on reprend. Dieu merci, aujourd'hui, la plupart des game designers sont incultes, enfin pas les Maxence Voleau mais les gens que tu trouves sur le marché, et ça se limite à des jeux mainstream, donc forcément nous c'est un boulevard ! On prend des jeux pas très connus et qui ont bien marché à l'époque. Tu prends leurs principes, tu les mets au goût du jour et ça marche très bien ! Ce qui est intéressant, c'est que dans *Sigma Theory*, on a fait un proto, et j'ai pris 50% du proto d'un jeu qui existait auparavant, qui s'appelait *Rocket Ranger*, et 50% j'inventais, j'ai fait ma sauce. On a présenté le proto à l'EGX, tout ce que j'avais inventé ne marchait pas. Tout ce que j'avais inventé, il fallait tout refaire. Et du coup, on a refait quelque chose d'un autre jeu qui marchait bien. Donc on avance dans le noir, on se met sur les épaules de nos prédécesseurs, on essaie de faire des choses différentes, mais c'est un métier qui est difficile.

*Par rapport à la démarche de gamedesign, est-ce que c'est très personnel de designer un jeu, très artisanal malgré les méthodes ?*

01:11:38 Je pense. Il y a des marques de fabrique par studio. Par exemple, *Dark Souls*, c'est un jeu qui a des règles très complexes qu'ils n'ont pas dites. Donc chacun a sa marque de fabrique. Par contre, avoir une personnalité dans le game design, à part quelques exceptions, je pourrais pas dire. Aujourd'hui, c'est pas quelque chose de très personnel. Dans le style, dans la charte graphique, oui, mais dans le game design... Moi je pense que sur le plan du game design pur, quand on est tout petit, on doit avoir des game designs radicaux. J'aime pas trop travailler avec Maxence Voleau, parce qu'il est un game designer très talentueux et il équilibre tout le temps les choses. Et moi, je veux qu'il y ait des déséquilibres. Je veux qu'au début du jeu, tu trouves une épée de ouf qui va tuer tous les monstres, et une épée de merde tu vois. Et tu as vraiment le choix entre les deux. Et le mec se dit, pourquoi j'ai le choix entre les deux, c'est pas normal. Mais c'est intéressant cette situation. Et parfois il prendra peut-être l'épée de merde tu vois, parce que c'est comme ça. C'est une situation complètement déséquilibrée, mais intéressante ne serait-ce que parce que personne le fait. Même moi, quand je fais un jeu je me dis, tiens si j'y joue est-ce que je trouve ça marrant, ouais je trouve ça marrant, je le mets. Et d'ailleurs, *Dark Souls*, c'est ça. On trouve des épées très puissantes en début de partie, toujours, par exemple.

*Est-ce que vous diriez qu'en général, dans l'industrie, les créateurs de jeu sont très portés sur le benchmark, l'étude de la cible, ou est-ce qu'il y a beaucoup de créateurs qui font des jeux avant tout pour eux-mêmes ?*

01:13:35 Alors il faut faire les deux. Mais moi j'ai toujours rêvé de faire un dating game. Vous savez ce que c'est un dating game ? Moi il y a un truc que je comprends pas. C'est

mon côté ingénieur : c'est il y a une chose avec un trou, il faut réparer le trou. Et moi je comprends pas les dating sims. C'est un jeu très intéressant dans lequel on joue un jeune homme qui vient d'arriver dans un lycée, et on doit faire l'année en ayant des bonnes notes, tout ça, c'est un jeu de simulation, et surtout il faut draguer une à huit filles dans l'année. Tu peux même coucher avec elles, tu as une scène un peu hentai à chaque fois. Les gens qui jouent à ça, sont souvent des filles. Et je me dis, mais fuck ! pourquoi pas faire un dating sim où tu es une fille et tu dois te taper des mecs ! Et pourquoi pas faire un dating sim qui se passerait à Paris, avec des super monuments et tout ? Mais tu en vendrais des camions au Japon, ça me rend dingue ! Et j'arrête pas de pitcher ça à tout le monde, et les gens, qui sont des hommes, ont un regard un peu sexiste, et ils me disent : bof, ça me dit pas trop, je préfère faire un jeu avec des vaisseaux spatiaux... et bah voilà. Mais je lâche pas l'affaire.

*Il y a vraiment peu de femmes dans le milieu ?*

01:14:58 Il y a des femmes, pas beaucoup, mais il y en a.

*C'est vrai que dans cet exemple, il y a à la fois le sexisme, et le sexe, qui est assez tabou dans l'industrie.*

01:15:10 Ouais... Il y a quand même pas mal de jeux pornos. Mais le problème c'est encore de comment bien parler du sujet. Moi je suis pour un jeu porno. Mais par exemple, on aurait fait un jeu porno beau, qui explique bien les choses, qui est bien ancré dans une réalité... Moi si je fais mon dating sim, j'y travaille en ce moment dans ma tête, je parlerai forcément de Snapchat, c'est trop bien. Il faut parler des choses modernes, des nouvelles sexualités, il y a plein de choses à faire !

*Comment est-ce que vous vous positionnez face aux gens qui voient un problème de sexisme (ou autre) dans le milieu, et qui disent qu'il faut agir, corriger, voire légiférer sur la question ?*

01:16:25 Moi je suis pas contre les filles. La personne qui fait les graphismes sur *Sigma Theory* c'est une fille. Et là je suis en train de monter une équipe de petites mains pour écrire des textes, il y aura deux filles et un homme. Il y a que le talent qui compte. A présent, le jeu vidéo indépendant, on est tous seuls, donc faut avoir de la gouaille sur Twitter, faut arriver et donner des cartes, je suis en train de filmer ma vie sur Snapchat, je me mets en scène... Il y a des automatismes à avoir, et... qui sont de l'ordre de l'homme qui s'impose, du mansplaining, tu vois... Mais faut exister, faut s'imposer, je sais pas. Mais en tout cas, toutes les filles avec je travaille sont talentueuses, et en plus elles sont d'excellentes médiatrices, parce que le jeu vidéo, c'est avant tout la coordination de plein de corps de métiers. Et les femmes que j'ai rencontré qui étaient plutôt chefs d'entreprises ou producer, cheffes de projets, sont des femmes qui arrivaient très très bien à coordonner tout. On a aussi une assistante qui coordonne tout chez Mi-Clos qui fait ça très bien.

La question de la législation... Aujourd'hui, vivons heureux vivons cachés. Aujourd'hui on est un secteur d'activité avec une marge formidable. C'est-à-dire, que quand on vend un jeu 10€ sur Steam, on a 7€ dans la poche. Et il y a pas de syndicats, de cotisations, de droits, de

Sacem qui nous fait chier... La Sacem nous fait chier mais on peut prendre un musicien allemand. Et aujourd'hui cet âge d'or existe aussi parce qu'il n'y a pas cette législation. Mais évidemment, comme il y a beaucoup d'argent elle va tarder à arriver, et ce jour-là je ferai peut-être autre chose.

*Et pourtant il y a bien le SNJV ou le Sell*

01:18:50 Ouais, mais demain si je crée une association, je l'appelle syndicat, j'en serai un autre. C'est pas un mec qui me demande 3% sur mon chiffre d'affaires. C'est des gens très sympathiques, très compétents, qui font de bonnes choses, qui captent un peu les subventions pour les redistribuer à leurs adhérents. Why not. Mais en tout cas ils sont pas nocifs comme le sont les politiques en général. Un politique est quelqu'un qui a un pouvoir de nuisance, qui dit, donne-moi sinon...

*Vous parliez justement de gens qui vivaient de scandales dans le jeu vidéo, et qui étaient un peu extérieurs au sujet, par exemple à l'occasion de la publication d'un article sur Point...*

01:20:00 Dire que les jeux vidéo sont violents, ça pose problème parce que c'est le niveau zéro du débat. C'est comme si tu disais il y a de la violence en France. Tu fais quoi ? C'est nul. Il faut connaître un peu plus le secteur pour en parler.

*... et en même temps, c'est eux qu'on entend le plus. Est-ce qu'ils ont une influence sur le secteur ?*

01:20:20 Il faut bien comprendre une chose, c'est que... les moins de 15 ans, il y a une bulle dans laquelle ils vivent, et les moins de 25 ans, il y a une autre bulle. Ces gens-là, qui ne regardent pas la télévision, qui ne lisent pas la presse, qui vont vieillir et ne regarderont plus la télévision ni la presse... c'est pour ça d'ailleurs que la télévision a ce problème de verser vers le transmédia parce qu'on va continuer à allouer d'immenses sommes à France Télévisions alors que plus personne va regarder la télé à terme. Ces personnes là vivent dans une bulle et quand il y a un adulte qui vient et qui gigote et qui dit les jeux vidéo ça rend violent, ils se disent c'est un pauvre type, c'est tout. C'est exactement comme quand mes parents à moi ils me disaient la télé ça rend con, et aujourd'hui ils regardent plus la télé que moi. Bon, ben voilà, ils vivent dans un autre monde et ils vivent tellement dans un autre monde que le succès de *Minecraft* il est basé là-dessus. C'est-à-dire qu'aujourd'hui on a des parents pseudo-cools qui aiment *Batman*, qui aiment *Star Wars*, et ils veulent que leurs enfants ils aiment *Star Wars*. Mais leurs enfants, ils veulent pas être comme leurs parents, donc ils aimeront jamais *Star Wars*, par contre ils vont kiffer *Minecraft* que les parents comprennent pas, et ils vont se créer leur bulle à eux. Donc, ce type d'intervention dans la presse, qui comme on l'a dit n'est pas du tout lue, ça n'intéresse pas. Tant qu'il n'y a pas un député qui me dit, donnez 3% de votre bénéfice pour lutter contre la violence dans le jeu vidéo, pour donner à un comité osez où il aura placé ses potes, il n'y a pas de problème. Mais il y a aussi cette menace, parce qu'aujourd'hui, il est extrêmement simple de se domicilier ailleurs qu'en France. Parce que simplement Google est en Irlande, parce que Google c'est notre principal fournisseur, ou on peut être dans le Delaware et tout ça. Et c'est quelque chose que je ne cautionne pas du tout, que je ne veux pas faire, et je suis très très

bien en France. Mais effectivement, si on devait nous enquiquiner, beaucoup de gens s'en iraient et ce serait très très simple pour eux.

*Vous sentez d'ailleurs ce qu'on a pu appeler l'appel du Québec, ou d'autres choses comme ça ?*

01:22:33 Pour les gens qui aiment avoir un CDI, le Québec c'est pas mal. Si t'aimes bosser le matin, avoir des potes, super endroit ! Ils font de beaux projets. Mais c'est pas très bien, si tu veux être développeur indépendant. Où ça bouge bien, c'est à Lyon, un petit peu à Paris...

Et sur la défiscalisation, quand on fait des salons, t'as des mecs qui viennent et qui disent : vous savez, moi vous me donnez votre boîte, je vous mets en Irlande, et tu vas gagner 250 000€ de plus par an. Qu'est-ce que vous faites ? A un moment, c'est même plus une question de patriotisme fiscal, il y a un environnement qui fait que je veux pas travailler avec eux. Je ne vois pas pour quelle raison par contre certaines personnes ne le font pas, ne s'exilent pas. On a quand même une éducation en France qui fait qu'on est redevable. Mais le système n'est pas si lourd en impôts que ça. Le système français peut donner beaucoup. On dit il donne l'hôpital, l'école, tout ça, mais il donne aussi beaucoup en subventions et on peut s'y retrouver complètement à partir du moment où on peut jouer les règles du jeu.

*Certains critiquaient le fait que le CNC ne faisait que des crédits d'impôts pour le jeu vidéo et ne donnaient pas d'argent, de subvention...*

01:24:07 Ah si ils donnent de l'argent. Complètement. Il fait les deux. Il fait même d'autres choses. Le CNC, vous avez un projet, vous le présentez et il peut vous donner jusqu'à 200 000€, et il vous les donne, c'est une subvention. Vous avez l'obligation morale de finir votre jeu. Si toutefois vous vous plantez, vous n'en aurez pas d'autre, ça c'est sûr. C'est en deux temps. C'est à la fois un dossier financier à présenter, qui est terrifiant quand vous n'avez jamais fait de dossier financier, mais qui est d'une simplicité énorme quand on a déjà tenu un budget. Ça n'a rien à voir avec le cinéma, c'est une feuille Excel, et vous avez un dossier artistique à présenter. Et une personne vérifie votre dossier financier : s'il tient la route et vous êtes un mec sérieux, il envoie votre dossier à un comité artistique, dirigé par la chanteuse Juliette, qui est un ensemble de gens où on se connaît tous. Moi avant, quand j'étais pas dans le cercle, je disais c'est dégueulasse, ils se connaissent tous, ils se donnent des subventions et tout ça. A un moment, je me suis fuck, au lieu de me plaindre, je vais me mettre dedans, et maintenant je les connais tous, et voilà c'est tout ! Malheureusement c'est un tout petit monde, et pour qu'il y ait des gens compétents, on est obligés de se connaître. Et ça se passe plutôt bien, parce qu'ils donnent la plupart du temps, le juste budget aux choses.

*Quand vous dites, tout le monde se connaît, c'est parmi les éditeurs indépendants ou dans toute l'industrie ?*

01:26:00 Tout le monde se connaît. Parmi les éditeurs indépendants ça c'est sûr. Parmi les éditeurs indépendants français, ça c'est très très sûr. On a un slack dédié, on se parle tous



les jours. Après, ouais, si t'as fait un jeu qui s'est bien vendu, tu peux avoir des développeurs d'autres pays qui viennent te serrer la main. Moi ça m'est arrivé, j'étais à Amsterdam, et on vient me voir en disant, ah mais tu es le développeur d'*Out There*, c'est cool. Parce que c'était une convention de jeux vidéo et que j'avais un t-shirt *Out There*, mais bon... c'est pas mal quand même, tu vois !

Les subventions, le CNC en donne, l'Europe en donne, les régions en donnent. La France n'est pas avare de subventions.

*Même si vous êtes récent dans le jeu vidéo, vous avez senti une évolution depuis ces quelques années ?*

01:26:46 Il y a un problème. Il y a un truc sur les subventions, il y a un paradoxe, qui est que, en juillet dernier, je me suis tenu on va demander une subvention pour *Sigma Theory*. Une subvention de 100 000€ qu'on a obtenue. Donc, moi tout le mois de juillet, je fais un dossier. Je bosse pas le mois de juillet. Au mois de septembre, mon associé fait un dossier. Il bosse pas le mois de septembre. On envoie le dossier fin septembre, et là, ils le reçoivent, et ils vous disent écoutez, on peut pas vous dire, mais ça sent très bon, vous avez de grandes chances de l'avoir. Donc là tu es en septembre, tu sais que tu auras soit 0 soit 100 000€, mais tu peux pas bosser sur un budget où tu vas avoir soit 0 soit 100 000€. Donc tu attends. On attend 3 mois, banco vous l'avez ! Mais on vous paiera qu'en février. On attend 3 mois. Mais du coup, de juillet à février, on a rien fait. C'est pour ça, moi je dis, on a eu 100 000€ de subventions, je dors bien la nuit. Je suis sûr qu'il n'y a pas de problèmes, on va pouvoir clore notre budget, on va pas avoir à se serrer la ceinture, tout ça. Mais, si on les avait pas attendu, on serait déjà sorti, et on aurait peut-être plus d'argent. Le problème sur Kickstarter est similaire. Donc, tu vois que les subventions, c'est parfois un cadeau empoisonné. Et après il y a les grands routiers des subventions, les studios que tout le monde connaît et que malheureusement que le grand public ne connaît pas, des gens qui font des subventions pour des jeux qui ne sortiront jamais et qui vivent dessus, quoi. C'est un métier, des carriéristes de la subvention il y en a plein.

*D'ailleurs, vous critiquez le modèle du crowdfunding, et vous dites que vous préférez le modèle de la production exécutive.*

01:28:20 Moi, je dis que le financement participatif est toxique pour la création. On pourrait passer la nuit dessus. Mais pour dire les grandes idées... Déjà, il y a plus d'expériences négatives que positives, et il y a même des expériences qui relèvent de l'escroquerie. On est dans un milieu, vous rentrez dans une maison où il y a des escrocs. Tout le monde n'est pas escroc, il y en a deux ou trois, ce qui déjà n'est pas rassurant. Ça c'est le point factuel observable. Ensuite, sur le plan de la réflexion. Le crowdfunding consiste à dire : moi je suis un créateur, je veux pas être à la solde des éditeurs, donc donnez-moi de l'argent et je vais faire librement mon jeu. Ce qui est un discours intéressant. A part que, d'une part c'est pas aussi simple parce que les gens te donnent de l'argent et ils peuvent t'influencer dans tes choix, et de la même façon, si tu veux faire un jeu kickstartable, tu vas faire un jeu sexy et qui va rapporter de l'argent. C'est-à-dire que tu vas pas parler de sujets... en tout cas, ta liberté créative va être limitée au bon plaisir de tes backers. D'ailleurs on a des jeux qui sont

ultra-caricaturaux. Les kickstarters qui sont en général presque à l'équilibre sont en général hyper-caricaturaux, avec des personnages qui sont des espèces de hipsters, avec une iconographie et une direction artistique complètement dans le vent. C'est-à-dire qu'il est actuellement à la mode, mais après le développement il le sera plus. Donc il y a ce problème de l'influence, mais surtout il y a le problème de l'identification de la mission de l'éditeur. Et aujourd'hui, un éditeur, c'est pas un mec qui te donne de l'argent. En général, l'éditeur arrive et dit : bon, ton jeu est bien, je te donne 30 000, 40 000, 50 000... 600 000. Il y a un jeu indé qui a obtenu 600 000€ récemment. Mais ça c'est un peu à la fois pour t'aider à finir le jeu et un peu pour dire ton jeu le mérite et je t'achète ton droit à être édité. Parce que de toute façon, après, il va prendre 15, 30, 40% dessus. Donc, il y a cet apport en cash, mais la majorité du travail de l'éditeur n'est pas dans l'apport en cash. C'est de fixer une deadline, très important. C'est d'apporter un cadre juridique. C'est de faire favoriser la relation avec les magasins. C'est-à-dire que vous allez être sur Steam, mais pas derrière, mais devant avec une grosse bannière et du coup vous allez en vendre plein. Et c'est tout un apport immatériel d'expertise, et la traduction, et la localisation, et le marketing localisé... Et l'éditeur c'est tout ça. Quand vous dites, moi je veux être un créateur libre, je vais passer par Kickstarter, vous vous privez de tout ça, et c'est pour ça que vous faites de grosses conneries. Et pour revenir sur la question des deadlines, Kickstarter, c'est un système qui encourage le jeu à ne jamais sortir, parce que soit vous réussissez pas votre Kickstarter et vous le sortez jamais. Soit vous réussissez votre Kickstarter, mais en général un Kickstarter réussi, il est pas réussi aux 20 000€ que vous demandez, parce que vous avez demandé 20 000€ dans l'espoir d'en avoir 200 000€ en fait. Parce que quand vous avez 200 000€, en fait les gens ils disent : puisque j'ai eu 200 000€, je vais rajouter 18 vaisseaux. Du coup, vous mettez vos 18 vaisseaux, mais vous arrivez à 300 000€. Ah 300 000€ ? Du coup, je vous rajoute 3 mondes supplémentaires... et ça ne s'arrête jamais, jusqu'à ce que les jeux disparaissent dans l'oubli. Et ça, des jeux dont la production ne s'arrête jamais à cause des Kickstarters réussis, il y en a, et c'est très angoissant.

*Est-ce que c'est pas un problème plus général, avec les early-access, les open alpha... et que les éditeurs pratiquent aussi.*

01:33:08 En plus, si t'as un jeu auquel tu crois, tu penses qu'il va être bien. Faire un Kickstarter, c'est une prise de risque énorme. Psychologiquement, si le Kickstarter ne réussit pas, il va avoir une image de merde, que personne n'en voudra, et un éditeur ne va jamais prendre un jeu qui n'a pas réussi à être Kickstarté, parce que tu as démontré que ton jeu personne n'en voulait. Donc ça pose problème, et c'est un vrai risque, mais par contre tout le monde en parle parce que c'est de l'argent facile, c'est tout. Malheureusement. Maintenant que j'ai de l'argent, que je dors bien, et que je vais plutôt au Buffalo Grill qu'au McDo, j'apprécie le confort de l'argent. Mais je trouve que j'étais extrêmement productif et extrêmement bon intellectuellement quand je n'en avais pas du tout. Parce qu'on est toujours en train de réfléchir sur un truc. Aujourd'hui, je dois faire un flyer, je regarde même pas, j'envoie le truc. J'envoie un truc à un graphiste, j'envoie la maquette à un imprimeur, et je me le fais livrer sur le salon, j'en ai rien à branler. Moi quand j'ai fait mes premiers salons sur *Out There*, on les a pensé des jours et des nuits, on a supplié un graphiste... Du coup, ils étaient vraiment bien, parce que j'avais toujours les yeux dessus. Quand on n'a pas de

ressources, on est obligé de les substituer par de la créativité et c'est toujours très bénéfique.

*Pour revenir à l'histoire du gamedesign, il y avait le courant des new games dans les années 1970, avec des jeux non-compétitifs...*

01:37:50 Ah bien ! Bah moi, les new games, on parlait de la sociologie, moi la sociologie du new game ça m'intéresse, c'est un milieu très créatif, très pointu.

*... et qu'est-ce qu'il faudrait pour que ça passe dans le milieu du jeu vidéo, qu'il y ait ces différences radicales, des choses totalement nouvelles ?*

01:38:08 En fait, aujourd'hui, le jeu vidéo n'a pas atteint, bizarrement, un point de saturation. C'est-à-dire qu'on ne fait que 1000 jeux par jour. Mais un jour on en fera 3000 ou 10 000 par jour, et ce jour-là, le marché sera saturé et il va falloir trouver vraiment des choses différentes. Et les gens auront cet électrochoc. En fait, quand on parle d'indiepocalypse, aujourd'hui, c'est le fait que les jeux se vendent moins bien. C'est-à-dire qu'en 2008-2011, quand vous sortiez un jeu indé, mais pourri avec des pixels, vous pouviez faire un million de vente. Et aujourd'hui, les gens sortent un jeu sur Steam, ils disent "ah mais j'ai fait 5000-10 000 ventes". Aujourd'hui, il y a beaucoup plus de jeux qui sortent, donc les gens ils ont le même portemonnaie, tu peux pas en vendre autant. Donc tu as un mini-électrochoc, mais disons qu'aujourd'hui, si tu fais un jeu très moyen tu peux quand même faire tes 5000-10 000 ventes. Demain, si le marché s'over-sature, tu feras des jeux bons, voire très bons, tu feras très peu de ventes. Donc il faudra vraiment faire des jeux exceptionnels. Exactement comme le milieu de la chanson aujourd'hui : tu as des tas de musiciens talentueux qui font de bonnes chansons, mais ils font pas la chanson qui a le truc immatériel génial qui fait que ça devient un hit. Et voilà, et ça va arriver. Ce jour-là, on sera obligés de se plonger dessus. Tu vois, Mika, quand il fait la structure de *Love Today*, il reprend la structure de *Rigoletto*, il s'inspire des classiques. Moi quand je fais *Out There*, bah je reprends Ulysse, qui est paumé. Je m'inspire des classiques. Et les gens vont faire ça, à la fois dans l'écriture du texte, dans la musique, dans les graphismes... Moi quand je vais à l'école Estienne, ce qui m'intéresse, c'est d'avoir des sérigraphes, des lithographes, des typographes, des mecs qui connaissent le plomb, et qui peuvent te dire, voilà visuellement, on va faire des choses différentes. Et quand on aura toutes ces choses-là, également, du côté du gamedesign, on se plongera du côté du new game, des années 70, et pourquoi pas sur les jeux moyenâgeux, les jeux de l'antiquité... Ce sera très intéressant, mais ça va arriver, il faudra être prêt !

*Vous attendez l'indiepocalypse, d'une certaine façon ?*

01:40:22 Moi de toute façon, je suis bien dans ma peau. Comme le dit le poème de Kipling, il faut être capable de tout perdre du jour au lendemain. C'est un jeu la vie !