

Entretien avec Oskar Guilbert,

Propos recueillis le 31/03/2016, au siège de Dontnod, Paris 19e., par Alvaro Lamarche-Toloza, Florian Gambardella et Jordan Leclerc.

Ce qu'on attend c'est que vous présentiez un petit peu votre parcours, comment vous êtes rentré dans le secteur du jeu vidéo et ce qui vous a amené à fonder Dontnod, de vous lancer dans cette entreprise assez particulière.

00:43

Moi j'ai un parcours universitaire au départ avec des études d'informatique que j'ai poussé assez loin puisque je les ai poussées jusqu'à la thèse doctorale. J'ai enseigné pendant deux ans à l'université Louis-Pasteur de Strasbourg et c'est à ce moment-là que j'ai reçu une offre de société de jeux vidéo qui était basée à Londres et qui était appelée Criterion avec un jeu qui s'appelait *Burnout* et je me suis dit pourquoi ne pas tenter l'aventure. Donc je suis parti et j'ai rejoint le côté obscur de la force. En partant du secteur bien balisé, universitaire etc. vers quelque chose de très différent qui était le jeu vidéo. Donc j'ai commencé comme ça, c'était dans les années 2000-2001. Ensuite j'ai travaillé pendant 5 ans pour Criterion, toujours plutôt côté technologie, et après j'ai dirigé un studio en Belgique, j'avais envie de passer vers quelque chose de plus général, juste de la direction technique on va dire.

Toujours chez Criterion ?

02:00

Non là c'était pour un éditeur allemand qui a disparu depuis, malheureusement, j'espère que c'est pas de ma faute, mais qui a fait faillite depuis et qui s'appelait Tentacle. Et après j'ai été recruté par Ubisoft où j'ai rencontré les fondateurs historiques de Dontnod. J'étais producteur à ce moment-là sur un gros jeu chez Ubisoft. On était pas très content de la manière dont la production se passait à ce moment-là et on s'était dit pourquoi ne pas créer nous même un studio et faire les jeux tels qu'on a envie de les faire. C'était ça la motivation principale pour Dontnod et on a commencé à travailler vraiment sur un projet de jeu même avant de finaliser comment on allait le faire d'un point de vue création d'entreprise, création de structure, etc. Quand on a commencé à travailler le jeu s'appelait ... il a fini par s'appeler *Remember Me*, au départ le nom de code c'était *Adrift*, vous avez quelques concept arts historiques d'*Adrift* et donc voilà ça a basculé un moment donné vers *Remember Me*. Voilà l'histoire de la création de Dontnod.

03:43

Qu'est-ce qui vous gênait dans la manière de produire chez Ubisoft ? C'était des choix créatifs ? C'était les process ?

03:51

Non c'était plus parce que c'était une production externe qu'on faisait avec un studio anglais qui on va dire à l'époque n'avait pas... enfin il était très fort dans certains domaines mais pas dans d'autres, c'était un changement de génération de consoles, on passait de la PS2 à la

PS3, et ils avaient pas le savoir-faire pour faire un jeu PS3 de la qualité nécessaire. Nous on pressentait ça, c'était peut-être un peu présomptueux à l'époque mais on se disait qu'on pouvait faire quelque chose de beaucoup mieux, beaucoup plus abouti et c'est ça qui nous a vraiment décidé. Et puis c'était aussi une envie de bosser ensemble, aussi une envie de partir à l'aventure, voilà y avait beaucoup de choses qui étaient motivantes à ce moment-là. Mais une des motivations c'était celle-là, on s'était dit vraiment on peut faire mieux. C'était pas une production interne Ubisoft, c'était quelque chose de différent, la production interne je connais pas bien et j'ai été recruté à l'époque pour travailler sur l'évolution externe.

05:12

Vous étiez pas dans le jeu vidéo à l'origine mais est-ce que vous étiez déjà gamer, vous connaissiez le milieu ou pas ?

05:19

J'étais beaucoup gamer on va dire jusqu'à l'âge de 17 ans, par là, vraiment un très gros. Après j'ai un petit peu mis de côté le jeu vidéo, je jouais un peu moins. J'y suis revenu ensuite mais pour moi c'était quelque chose de toujours intéressant, c'était un nouveau média, quelque chose qui allait évoluer vers un type de contenus à mon avis aussi intéressants que ce qu'on trouve aujourd'hui dans les autres médias tels que le cinéma ou la littérature. Je pense vraiment que l'éventail d'émotions qu'on peut faire passer est aussi large que ce qu'on peut trouver ailleurs et c'est ça qui me motivait, c'était de vraiment créer un nouvel art.

06:20

On avait cette volonté de "faire mieux" sur le plan de la production mais également en parallèle cette volonté artistique de faire quelque chose de différent, plus personnel...

Oui c'était totalement lié.

Vous pourriez développer quelle est votre vision artistique pour le jeu vidéo, votre vision en termes de production, quelle sont vos ambitions ?

06:50

C'est une vaste question. Je pense que le truc vraiment intéressant qu'il faut vraiment bien garder en tête, ce qui est justement très différent dans le jeu vidéo par rapport aux autres médias ou aux autres arts qui existent, c'est le fait que le jeu vidéo est vraiment une oeuvre collective. Aujourd'hui on peut pas faire un jeu vidéo tout seul, c'est un totalement impossible. Et donc c'est une rencontre entre plusieurs personnes, entre plusieurs créateurs, d'un côté des réalisateurs, de l'autre côté des game designers, des scénaristes, des musiciens, des gens qui sont plus ingénieurs programmeurs, et tout ce petit monde va travailler ensemble. J'en oublie : des animateurs, des concept artistes, des gens qui dessinent, etc. Tout ce petit monde va travailler ensemble pour justement arriver à créer un jeu vidéo. Et c'est assez difficile de se dire quel jeu on veut faire, quelle histoire on veut raconter, parce qu'il faut que ce soit une volonté commune. Je sais qu'il y a d'autres sociétés de jeux qui travaillent pas comme ça mais nous c'est vraiment comme ça qu'on travaille. C'est essayer de fédérer trois, quatre, cinq personnes, en tout cas au départ, qui

vont accoucher d'un concept et qu'on va développer derrière, qu'on va challenger, qu'on remettre en cause avec effectivement certaines valeurs. Chez Dontnod, dans les jeux qu'on produit, il y a un certain nombre de valeurs qu'on essaye de faire passer, ça m'embête toujours d'en parler parce que c'est toujours les mêmes questions qu'on pose mais par exemple des personnages féminins forts, sur *Remember Me* on a essayé de prendre à contre pied tous les stéréotypes qu'on peut trouver dans la science-fiction.

Par exemple ?

Sur *Life is Strange* on a essayé vraiment de transposer ou d'utiliser un certain nombre de principes, un certain nombre de choses qu'on voit dans le cinéma indépendant américain ou dans les séries telles que *Twin Peaks* et autre séries télé on va dire modernes qui apportent une vision un peu différente et ça on a essayé de le transposer dans le jeu vidéo. Ça a très bien fonctionné, on aborde des thèmes assez compliqués comme effectivement l'amitié entre deux filles. Par exemple un thème qui n'est pas très compliqué mais qui est compliqué à faire passer dans le jeu vidéo c'est le thème du harcèlement, un thème plus noir comme le suicide, le harcèlement sur les réseaux sociaux qui va pousser un personnage à aller vers quelque chose de très noir mais qui existent vraiment dans la vie de tous les jours, dans la vie dans laquelle les gens peuvent se reconnaître. Les problèmes de drogue qu'on peut avoir chez les jeunes aujourd'hui, les armes... Il y a vraiment des thèmes qui paraissent pas simple à aborder dans les jeux vidéo mais qu'on a réussi quand même à faire passer dans *Life is Strange*.

11:00

Donc vous parlez de contre pied, de cette idée de faire quelque chose de différent, est-ce que c'est quelque chose qui vous guide ou c'est simplement votre vision qui vous amène à faire des choses différentes ?

Non c'est vraiment la vision qui nous amène à faire des choses différentes. On fait pas des choses pour être différents mais les thèmes qui nous intéressent aujourd'hui sont pas forcément des thèmes qu'on retrouve dans les jeux vidéo classiques.

11:30

Vous pensez que c'est un manque pour le jeu vidéo cette absence de thèmes, vous pensez que les thèmes que vous portez d'autres devraient les porter dans le monde du jeu vidéo ?

Non que chacun fasse ce qu'il a envie, ce qu'il aime faire. Nous c'est ça qu'on aime, c'est ce qu'on cherche à faire, c'est ça qui nous guide. Les autres font ce qu'ils ont envie et moi je suis aussi un joueur de jeux beaucoup plus mainstream tels que *FIFA* ou *Call of Duty*, j'arrive aussi à avoir du plaisir à jouer à ce type de jeux mais c'est pas forcément ce type de jeux que nous on a envie de faire. On a envie de faire autre chose.

12:21

Je vous posais cette question parce que certains acteurs sont très engagés, ils disent que c'est un scandale, qu'il faut que la production aille beaucoup plus vers des thèmes plus matures, etc.

Non je pense qu'il y a de la place pour tout le monde, c'est un peu comme dans la littérature, dans le cinéma. On a des gros blockbusters qui marchent très bien, qu'on a plaisir à voir comme on a des films plus intimistes, plus indé qui sont aussi très intéressants à regarder. Je pense qu'il y a de la place pour tout le monde dans le jeu vidéo et je pense pas qu'il faille faire une controverse même si c'est votre cours à Sciences Po. Après ce qui est gênant c'est qu'il n'y ait pas de place pour des types de jeux tels que *Life is Strange* par exemple. Un certain nombre d'éditeurs pourraient dire non, c'est des jeux qui se vendent pas, c'est des jeux qu'on va pas soutenir parce que il n'y a pas de public derrière. D'ailleurs heureusement qu'on a prouvé le contraire.

13:33

Vous utilisez le conditionnel mais est-ce que c'est le cas justement ?

Non le jeu se vend très bien, il marche très bien, j'ai pas le droit de donner de chiffres parce que mon éditeur me l'interdit mais le jeu se vend très bien, on est très content de l'accueil du public sur ce jeu là. En plus on a eu je sais pas 150 prix à travers le monde, le dernier c'était à San Francisco il y a deux semaines, qui en plus est le prix du public donc ça fait super plaisir. Voilà c'est un jeu qui marche très bien d'un point de vue critique mais d'un point de vue vente aussi.

14:11

Je sais que vous avez eu du mal à trouver des éditeurs pour soutenir le jeu, pour Life is Strange plus eu ce problème ?

Si si si, on a eu du mal à trouver l'éditeur. Justement dans les thèmes abordés il y avait une espèce de règle non dite qui disait si vous faites un jeu avec un personnage féminin, ça marche pas ou alors il faut que ce soit un personnage hypersexué tel que Lara Croft ou *Bayonetta* pour que ça puisse avoir un succès public mais faire une femme réaliste, pas faire un jeu réaliste, mais disons complexe, faire un vrai personnage, ça ne marche pas, ça n'intéresse pas. Il y avait cette barrière au départ et on a eu beaucoup d'éditeurs qui nous ont fait ce retour là. Ils nous disaient vous pouvez pas nous faire une histoire avec un ado masculin, et on leur disait non on peut pas écrire la même histoire vue par un personnage masculin, ça ne marche pas. C'est vraiment ce qu'on a envie de raconter qui passe par ce couple de personnages, Max et Chloé, c'est comme ça que ça fonctionne. Si on change ces personnages, l'histoire ne tient plus, ne fonctionne plus. On peut faire autre chose, il faut écrire autre chose. Voilà il y avait cette barrière là qu'il a fallu dépasser. Cette barrière là n'existait pas avec tous les éditeurs donc en particulier Square Enix qui est aussi éditeur de Lara Croft, un jeu très différent. Pour eux un personnage féminin c'était pas du tout un problème, au contraire ils voyaient de dans un vrai potentiel, une vraie différenciation par rapport à d'autres jeux et donc ils y croyaient à 100 %.

16:13

Comment vous expliquez cette différence de frilosité entre les éditeurs ?

Alors il y a eu des articles là-dessus dans la presse, il y a eu une crise du jeu vidéo je ne sais plus en quelle année, dans les années 90, je crois, il y avait une histoire de rayons garçons/filles, dans les rayons de magasins de jouets, à l'époque les jeux vidéo étaient dans les magasins de jouets, et je crois qu'il y a eu un peu un malentendu qui disait que les filles achetaient moins de consoles donc Nintendo a créé la Game Boy. Tout le marketing des grands éditeurs est parti vers un public plutôt masculin. Je pourrais vous retrouver l'article parce que c'était pas très précis ce que je raconte là. En tout cas un moment donné il y a eu un virage, parce que jusque là c'était quelque chose de très partagé, il n'y avait pas de différence de genre. A cause de cette crise on s'était dit que c'était plutôt les garçons qui préféraient le jeu vidéo et donc on a poussé le marketing dans ce sens là. Il y a un certain nombre d'articles dans la presse qui en parlent et qui expliquent ça très bien.

17:50

Et vous avez senti ce préjugé dans vos anciennes expériences, avant Dontnod ? Par exemple Burnout on peut penser que c'est un jeu qui est assez masculin.

Alors moi j'ai vraiment travaillé sur la partie technique, j'ai pas du tout travaillé sur la partie éditoriale donc j'ai pas d'opinion là-dessus, je peux pas vous en parler là.

18:20

Justement pour en revenir à cette phase de crise dans les années 90, est-ce que maintenant vous ressentez qu'il y a une demande du public par exemple de la part des filles de faire des jeux avec des personnages féminins ou alors ça vient du marketing peut-être ?

Je pense que ça vient du public mais encore une fois, on a pas d'étude là-dessus donc on sait pas combien d'hommes ou combien de femmes achètent *Life is Strange* donc j'ai du mal à répondre là aussi. Je sais que j'ai beaucoup d'amis filles qui jouent et qui aiment ce jeu mais après je pense que le public du jeu vidéo reste quand même très majoritairement masculin. Je pense que c'est un jeu qui a plu au public masculin mais qui attire aussi de plus en plus un public féminin qui s'y retrouve en plus. Donc oui, je sais plus si c'est ça la bonne réponse à la question mais oui je pense qu'il y a aujourd'hui effectivement un certain nombre de femmes qui jouent beaucoup plus qu'il y a encore quelques années.

19:35

Et qui travaillent également ?

Et qui travaillent dans le jeu vidéo, alors c'est très dur de recruter, nous c'est ce qu'on essaye de faire, on essaye vraiment de faire ce qu'on appelle de la discrimination positive, on essaye d'attirer le plus possible de femmes dans l'industrie, c'est pas encore évident. Je pense que sur 100 CV on doit recevoir 10 CV féminins.

20:05

Est-ce que les femmes qui viennent chez Dontnod viennent pour l'étiquette Dontnod, ce côté on a voulu proposer quelque chose de différent ? Peut-être que des hommes aussi.

Oui mais je pense que tout le monde vient chez Dontnod parce qu'on fait quelque chose de différent, parce que les gens sont bien chez nous, vous avez vu les locaux, c'est plutôt sympa. On a vraiment une façon de gérer nos ressources humaines de manière vraiment humaine, c'est vraiment de la RH humaine. C'est ce qu'on a essayé de promouvoir, de pousser, même si effectivement on a eu des moments difficiles, ça n'a jamais été au détriment des équipes.

20:50

Vous êtes aussi beaucoup en rapport avec le CNC concernant les financements, donc comment ça se passe la situation de l'industrie en France ?

Elle a eu un moment difficile effectivement à la fin du cycle de console, à la fin du cycle précédent, c'est ce qui est assez classique dans le jeu : chaque fois qu'un nouveau cycle s'arrête, il y a un nouveau cycle. Chaque fois qu'un cycle s'arrête, c'est un peu plus difficile parce qu'il y a moins de jeux, il y a beaucoup moins de gens qui achètent des jeux, donc il y a une vraie chute et les studios en subissent les conséquences, les éditeurs aussi. Pour les studios, c'est toujours pareil, les petits ont toujours plus de mal que les très gros. Et après quand un nouveau cycle démarre, il y a besoin de nouveaux projets, de nouveaux jeux, donc il y a un intérêt du public aussi qui est renouvelé. Donc a eu un peu de mal à la fin du cycle précédent et je pense que toute l'industrie française eu du mal. Il y a eu pas mal de boîtes qui ont fermé, nous on est passé en redressement judiciaire, qu'on a contrôlé, qu'on a choisi, parce que c'était une façon de décaler certains paiements et de pouvoir repartir plus facilement derrière. Mais voilà il y a des boîtes qui n'ont pas résisté, qui n'ont pas fonctionné. Aujourd'hui ce que je remarque et quand on regarde les rapports du SNJV c'est que ça va mieux. Il y a une croissance, il y a des embauches, nous on a quasiment augmenté nos effectifs de 50 % l'année dernière donc oui ça va beaucoup mieux.

22:48

Justement j'ai lu dans la presse que les gros étaient de plus en plus riches et les petits de plus en plus pauvres, est-ce que c'est quelque chose que vous observez ou c'est juste une tendance, un bon mot ?

Oui c'est un peu le cas mais c'est quand même un peu le cas partout, c'est peut-être une mauvaise chose. Nous on est un peu le contre exemple parce qu'on est un petit qui arrive là, qui arrive à se développer, qui arrive à survivre là dedans. Il y a un autre exemple qui est intéressant c'est l'éditeur français Focus qui était tout petit aussi, qui grandit, qui fait des jeux de très grande qualité. D'ailleurs on travaille avec eux sur le projet *Vampyr* donc c'est quelque chose de très intéressant. Je pense qu'il y a toujours un renouvellement même si effectivement les Activision, les EA, même si on est un grand éditeur, il suffit de deux ou trois titres pour avoir des gros soucis parce que c'est des investissements tellement lourds. Nous on fait des jeux qui sont pas très chers à produire, on reste à environ 10 millions d'euros ce qui était pas le cas avant. Sur des gros jeux tels que *Destiny* on est à 500 millions, les *GTA* il suffit de se louper deux trois fois et même pour un très gros ça peut faire très mal. Mais aujourd'hui c'est pas le tableau, j'ai pas l'impression.

24:30

Il y a peut-être un lien entre la frilosité potentielle en termes de création et la fragilité du modèle économique ?

Je pense que c'est toujours une espèce d'équilibre entre les choses qu'on va faire, refaire, rerefaire, toutes les licences qu'on voit, les *Call of Duty* qui en sont à l'énième opus, le énième jeu de voitures mais qui va toujours marcher parce que c'est des choses qui sont très bien faites, avec des qualités de production extrêmement hautes, donc ça va toujours fonctionner. Et puis un renouvellement par de l'innovation, peut-être des structures plus petites, des studios plus petits. Des exemples vraiment extrêmes c'est par exemple *Minecraft* ou *World of Tanks*, qui sont des toutes petites choses au départ et qui ont totalement explosé et qui ont quelque part révolutionné le marché du jeu comme vraiment nulle part. Je me souviens il y a quelques années le créateur de *World of Tanks* qui faisait ses interviews dans les escaliers tout seul avec quatre journalistes. Aujourd'hui je sais pas combien ils sont dans le monde mais ils doivent être plusieurs milliers avec des structures dans tous les pays, etc. donc oui je pense que c'est des gros acteurs qui arrivent à capitaliser sur des grosses licences et qui vont continuer à les développer et à côté de ça il y a quand même des petits qui naissent et puis il y a des éditeurs qui disparaissent [noms cités pas compris] qui sont plus là.

26:13

Donc l'indé pour vous a insufflé un nouveau souffle ?

J'espère qu'on arrive à faire ça, qu'on arrive à emmener quelque chose de nouveau, quelque chose que les gros n'osent pas faire mais qui va forcément être repris, qui va forcément ensuite derrière remis dans les grosses productions. D'ailleurs en jouant au dernier *Call of Duty* j'ai vu des choses avec de la réalité alternée, des choses qui me rappelaient les problématiques qu'on se posait à l'époque.

26:53

On a rencontré Stéphane Natkin il y a deux trois jours qui nous disait un peu la même chose, qui s'amusait que chaque année il y a une nouvelle mode, que l'industrie était très suiveuse, qu'elle suivait les petits créatifs.

Oui c'est bien que ce soit comme ça, faire une place à des jeunes qui arrivent et qui vont faire des trucs nouveaux et qui seront ensuite probablement repris dans les grands jeux.

27:23

Justement à ce propos, au niveau du traitement médiatique qu'on en fait, est-ce que vous trouvez pas que les journalistes vont mettre trop d'importance sur les blockbusters, tout ce qui est mainstream et ce qu'on va entendre plus parler, et l'indépendant va pas être traité de la même façon, ça va être plus dans la polémique et faire revenir des thèmes différents ?

J'ai du mal à me prononcer là dessus parce que j'ai pas de... je suis la presse, je la lis mais un magazine comme ça, comme *Edge* qui est un peu le magazine anglais de référence du jeu vidéo, il va effectivement parler des blockbusters mais il va aussi toujours avoir des choses sur les indés, sur les nouveautés, quelles sont les nouvelles mécaniques du

gameplay qu'on peut trouver dans telle ou telle production. Non je pense que pas que ce soit que les gros blockbusters qui vraiment cannibalisent la presse, je pense qu'il y a quand même de la place pour plein de choses. La preuve en est *Life is Strange*, quand je regarde la couverture médiatique qu'on a eu c'est juste incroyable, être le jeu de l'année pour *le Monde*, pour les *Inrockuptibles*, alors qu'on est tout petit, on est à un budget 10 fois plus petit que les autres qui sont dans le classement.

28:57

D'ailleurs vous voyez une différence de traitement de la part de la presse spécialisée par rapport à la presse généraliste qui s'intéresse à ça ?

Oui il y a forcément une différence de traitement puisque la presse spécialisée va forcément plus rentrer dans les détails, elle va peut-être plus parler au gens qui jouent de manière régulière, qui cherchent des choses plus pointues alors que la presse généraliste pas peut-être prendre ça par un biais un peu différent comme peut-être la musique, le côté un peu poétique que peut avoir *Life is Strange*, comme le fait qu'il peut y avoir des personnages féminins forts. Oui il y a des différences de traitement qui vont plus plaire à la presse généraliste, comme *BFM* ou *M6* qui posent pas exactement les mêmes questions que *jeuxvideo.com* ou *Edge*. Par exemple si on parle de controverses, ils vont parler du Gamergate, de personnages féminins, ils vont essayer de me faire dire que les formes de nos personnages sont plus naturelles que Lara Croft qui serait un plus peut-être caricaturale.

30:15

Est-ce que vous êtes en rapport avec des chercheurs qui traitent du jeu vidéo, est-ce que vous lisez parfois des articles [scientifique] qui parlent du jeu vidéo ? Par exemple en sociologie ?

Non pour être honnête très peu, on lit plutôt la presse spécialisée, tous les articles qu'on peut avoir sur l'analyse de gameplays, que ce soit *Gamasutra* ou *GameIndustry* pour les aspects plutôt business, industriel du milieu mais j'avoue que non, peut-être pas assez, peut-être que je devrais.

31:14

Vous pensez que c'est quelque chose qui est répandu parce qu'il y avait eu un article titré "l'industrie nous écoute pas", qui disait en gros que les professionnels ne s'intéressaient pas à la recherche. Est-ce que vous vous ressentez ça dans votre expérience chez Ubisoft ou avec vos collègues, est-ce que vous avez pas l'impression qu'il n'y a pas vraiment de passerelle entre la recherche et l'industrie ?

Je pense qu'Ubisoft c'est un mauvais exemple parce qu'ils ont carrément un labo de recherche chez eux, avec un certain nombre de personnes qui font des thèses de doctorat à côté, qui développent pas mal de théories qui peuvent être intéressantes. Je me souviens du rational level design à l'époque, on faisait des études sur le comportement de certains joueurs en fonction de certaines règles, certaines choses qu'on pouvait mettre dans les jeux, comment on allait faire ressentir l'émotion, la frustration, le challenge, etc dans un jeu en

essayant d'éditer des règles assez génériques et pouvoir les intégrer ensuite dans n'importe quel type de jeu. Je crois qu'ils en sont d'ailleurs revenu plus tard en les faisant évoluer, en les rendant plus flexibles. Je pense que chez les gros éditeurs qui ont effectivement le temps, la place de mettre des équipes sur ce type de sujets, ça existe, en tout cas chez Ubisoft c'est quelque chose qui existe. Nous on est trop petit pour ça, on a pas le temps, on se focalise sur les prod, on essaye de faire ce qui nous semble le plus pertinent. Après on lit des articles, on essaye de rester informés sur toutes les techniques de design, on assiste à des conférences, etc mais ça se limite à ça, c'est pas un travail aussi poussé que pourrait faire un chercheur en sociologie, en philosophie. Mais si vous avez des références, moi ça m'intéresse.

33:32

Certains acteurs nous disaient en gros que dès quelque chose sortait ils se jetaient dessus mais comme ils ont pas spécifié le dessus, c'est peut-être pas forcément des articles sociologiques. Mais c'est vrai qu'il y a tout une masse de chercheurs en sociologie, en géographie aussi beaucoup, parce qu'il y a toutes les questions de topographie dans le level design, qui peut se retrouver en urbanisme etc, qui s'y intéressent et qui font des recherches là-dessus.

Moi je suis peut-être pas le plus représentatif là-dedans, il faudrait peut-être poser la question aux créatifs de la boîte qui sont plus branchés sur ce type de problématiques mais on n'en parle pas.

35:00

Quelle est la place de ces conférences, de ces conventions, comme lieu de rencontre entre les différents acteurs de l'industrie, entre les gamers ?

C'est vraiment professionnel, donc il n'y a pas de public. C'est vraiment un échange de savoir-faire entre les différentes sociétés de jeux, il y a des cycles de conférences où effectivement où les gens présentent différents sujets que ce soit game design, technique, scénario, distribution, production, différentes techniques qu'eux ont su appliquer dans leurs productions et qu'ils partagent avec d'autres, donc c'est vraiment un lieu d'échange, c'est assez passionnant, c'est toujours enrichissant. On arrive toujours à dégager des choses, à prendre des choses qu'on peut appliquer ensuite dans nos productions. Pour moi personnellement c'est aussi un lieu où je rencontre les éditeurs, je fais du business développement, je présente des nouveaux projets, j'essaye de faire avancer les négociations sur nos nouvelles productions. Il y a donc ces deux aspects là, un côté développement d'affaires et un côté créatif très fort avec vraiment beaucoup, beaucoup, beaucoup de gens du monde entier qui se réunissent là, qui discutent et qui font avancer les choses.

36:42

Quel type de rapport vous entretenez avec les institutions, c'est-à-dire autant les structures comme l'Enjmin ou alors les aides financières avec le CNC ?

Aujourd'hui effectivement on a un certain nombre d'aides dans l'industrie sans lesquelles nous n'existerions pas puisque le CNC, à travers le crédit d'impôt jeu vidéo, soutient la production à hauteur de 20 %. Bien sûr il faut respecter certains critères culturels que j'espère démontré et respecté, et donc sans le soutien du CNC, on a aussi les aides à la préproduction, ou les aides à la conservation de la propriété intellectuelle, qui sont plus des aides sur le début de prod, comment on fait un prototype, comment on définit une nouvelle propriété intellectuelle, qui sont des aides conséquentes qui peuvent aller de mémoire jusqu'à 400 000 euros pour démarrer une production. Donc sans ça il serait extrêmement difficile pour nous de convaincre des éditeurs, de convaincre des business angels de financer ce qu'il reste à financer, c'est-à-dire les 80 % . C'est quelque chose de très attractif, c'est quelque chose de très important, c'est un vrai soutien pour cette industrie et sans cela, cette industrie en France n'existerait pas.

38:24

On met souvent en regard une sorte d'appel du Canada où les aides seraient bien plus importantes.

Oui on a fait la part des choses, effectivement les aides sont supérieures au Canada, c'est pas non plus du simple au double mais c'est supérieur, c'est plus intéressant le Canada. Je pense aussi qu'au Canada, si je me souviens bien, j'ai pas pratiqué dans les détails mais il y a des gens du Canada qui viennent me voir régulièrement pour essayer de nous attirer, de nous faire traverser l'Atlantique, donc si je me souviens c'est qu'en France c'est 20 % sur toutes les dépenses de production, que ce soit salaires mais aussi achats informatiques, de logiciels, etc tout ce qui permet de construire un jeu. Au Canada, je crois que c'est 30 % mais sur les salaires uniquement et 37 % s'il y a une version française, si c'est fait au Québec.

40:00

On va rencontrer Catherine Coutelle qui est députée, elle a déposé un amendement pour en gros réduire voire couper les crédits d'impôt, les aides à certaines sociétés de jeux vidéo qui mettraient en avant des stéréotypes sexistes, toutes ces problématiques là si elles ne sont pas assez impliqués là dedans.

Est-ce que cet amendement a une chance passer ou pas ? Moi je pense que c'est extrêmement difficile de légiférer là-dessus, qui peut déterminer ça ? Une oeuvre est tellement complexe, aujourd'hui nous dans un jeu, il y a de la violence dans *Vampyr*, il y a des choses qui sont dures mais en même temps ça raconte une histoire, ça raconte la dualité d'un personnage, c'est une espèce de métaphore sur un côté sombre et un côté plus clair, plus positif du personnage puisqu'on a un médecin qui se retrouve tout à coup dans une situation extrêmement noir, on est à Londres en 1918, à la fin de la Première Guerre mondiale, en plein milieu d'une épidémie, à vouloir soigner les gens, puis on se retrouve transformés en vampires à ce moment-là. Donc on a cette dualité dans le personnage qui est médecin d'un côté et voudrait soigner et de l'autre côté a cette nécessité de tuer pour survivre. Donc on peut qualifier ça quelque chose de violent, mais aussi emmener quelque chose, expliquer quelque chose, faire comprendre quelque chose, la conséquence de ses actes, le regret, un certain nombre d'émotions que l'on ne pourrait pas faire passer si on

avait pas ce dilemme au départ. Oui on pourrait dire que c'est un jeu violent, un jeu 18+ mais pour moi on va raconter une histoire, on va vraiment se concentrer sur la psychologie d'un personnage et c'est très important pour nous. Donc c'est très difficile et légiférer là-dessus, ce serait vraiment un erreur. Par exemple, là il y a eu une chose excellente c'est que le crédit d'impôt n'est plus interdit aux jeux 18+ parce que les problématiques adultes peuvent être des choses extrêmement intéressantes à explorer alors que sinon on est obligé de se limiter, de rester très "politiquement correct", ce qui priverait pas mal de choses. Donc si j'ai une choses à dire à la députée c'est que c'est très complexe de vouloir légiférer sur ce type de problématiques. Qu'il y ait des limites ok, qu'il n'y ait pas de pornographie, pas de violence gratuite, pas de violence contre les enfants, contre les animaux, ce genre de choses évidemment, mais après vouloir dire que la femme est maltraitée dans un jeu, comment le définir, comment avec un personnage on va faire passer une émotion qui va derrière essayer de prouver le contraire. C'est très difficile de créer des règles pour essayer de mettre en place une espèce de censure, parce que c'est vers ça qu'on va. Moi je serais plutôt contre. Tout à fait contre.

44:13

Est-ce que vous pensez qu'il faut quand même faire quelque chose, quand vous parliez de discrimination positive, est-ce qu'il faut vraiment agir pour changer l'univers du jeu vidéo ?

Oui oui, il faut effectivement agir pour ça, c'est quelque chose de très important, mais justement en faisant des jeux très différents qui soient pas aussi simplistes. Je pense que c'est plutôt dans la complexité qu'on trouvera des choses à faire passer, qu'on trouvera une solution.