

Entretien avec Stéphane Natkin

Propos recueillis par Forian Gambardella et Alvaro Lamarche-Toloza

Finalelement l'école ne forme pas qu'aux jeux vidéo, dans son intitulé elle propose d'autres choses. C'est juste un intitulé ?

Non ce n'est pas l'intitulé, je veux dire, si on prend un point de vue à la fois économique-politique, le jeu vidéo ça représente quelques milliers d'emplois en France, donc ça ne justifie pas de créer une école publique de formation, par contre si on considère que le jeu vidéo c'est quelque chose qui anticipe l'ensemble des productions et des métiers qui sont relatifs à l'interactivité dans les médias et aux médias numérique, ça ça justifie le fait de créer une école comme ça, donc d'abord on a des formations qui sont plus orientées transmédias, on en a une au média, on a des formations d'ingénieurs et dans les technologies, et puis je pense que les élèves de l'ENJMIN, même s'ils viennent tous pour faire du jeu vidéo, pendant une partie de leur vie ils vont faire autre chose, pendant une partie de leurs vie ils vont faire des serious games, il y a clairement comme quelqu'un qui sort de la Fémis ne fait pas généralement du cinéma d'auteur pendant toute sa carrière, même si la Fémis forme plutôt les gens à faire du cinéma d'auteur... donc c'est assez raisonnable de...

Vous le voyez plus comme une contrainte du secteur qui fait qu'il y a besoin de se diversifier pour vivre ou c'est simplement un choix ?

Non non, ce qui est intéressant d'un point de vue politique c'est que la façon dont on fait des jeux vidéo est en train d'influencer l'ensemble de la production médiatique avec des trucs aussi stupides que la gamification, mais c'est évident que les gens qui savent faire du game design savent faire des jeux en réalité alternée, donc des expériences médiatiques grand public à moitié en temps réel, à moitié... toute la mécanique qui est développée dans les différentes formes de jeux vidéo va se déployer progressivement dans l'ensemble du monde de la communication. D'ailleurs il y a un des projets qu'avaient fait les élèves qui rejoint votre souci principal, l'un des groupes d'élèves avait fait un projet en première année qui s'appelait 8h46. 8h46 c'est que vous viviez les dix dernières minutes dans les tours jumelles avant leur destruction, vous pouvez pas vous en sortir, vous sautez par la fenêtre, vous laissez crever par l'immeuble, mourir étouffé dans l'immeuble, et en fait ils ont eu tout un bruit médiatique autour de ça parce qu'il y a beaucoup de gens qui pensent que c'est une des façons dont sera présentée l'actualité d'ici une dizaine d'années. On fera revivre aux gens à travers les médias la scène telle qu'elle a été vécue... vous revivez les attentats du

mois de novembre comme si vous étiez dans la rue avec les gens, on vous tire dessus, vous allez vous cacher sous les tables au Bataclan, tout ça. Après, on peut discuter très profondément sur ça, mais moi j'ai été la semaine dernière à la GDC, et il y avait toute une conférence d'une dame qui devait être très connue dans ce milieu là qui s'appelle... je sais plus, mais c'était "New Journalism and Alternante Reality", c'est exactement ça. Et d'ailleurs ce qui était étonnant c'est qu'elle appelait journalisme quelque chose qui n'avait pas grand chose à voir, enfin à mon avis, avec le journalisme, mais c'est vraiment l'idée de la communication média. Donc je pense qu'assez clairement, que ce soit dans le domaine de la communication publicitaire, institutionnelle, politique...

Justement, vous parliez de l'ENJMIN, et comment c'est lié...

Voilà, c'est pour ça que l'ENJMIN... alors le problème historiquement qu'on avait, parce que l'ENJMIN ça existe en tant que structure depuis 2005, et puis le diplôme a commencé en 2001. Et à l'époque quand on parlait de médias interactifs numérique, tout le monde interprétait ça comme le web. Et donc on ne voulait surtout pas faire une nouvelle formation de création de sites web, et donc c'était un peu ambigu, maintenant ça l'est beaucoup moins, de plus en plus de gens voient qu'il y a des implications qui ne sont pas forcément...

Quel était le point de départ qui a fait qu'on se dise que la création d'une grande école était nécessaire ?

L'analyse qui a amené au fait de s'intéresser aux jeux vidéo, c'est celle que je vous ai donnée, dans la version.. j'ai écrit un bouquin en français, dont je pourrais vous filer une copie, qui commence à dater pas mal, et le bouquin je l'ai écrit en 15 jours pour justifier politiquement la création de l'école, j'étais déjà persuadé de ça. Maintenant si vous me demandez l'histoire de comment on en est arrivés au jeux vidéo, ça c'est autre chose. Moi je ne viens pas du tout de ce domaine là, je suis quelqu'un qui ai fait toutes mes études, toute ma carrière dans le domaine de ce qu'on appelle les systèmes critiques, c'est-à-dire les systèmes qui sont hackés, les systèmes qui peuvent provoquer des catastrophes parce qu'ils contrôlent des centrales nucléaires ou des trains ou des machins comme ça. Et puis à un moment donné j'ai quitté l'université, et j'ai créé une boîte dans mon domaine, et j'ai créé une galerie d'art contemporain, et puis on a commencé à faire des expositions d'art numérique au début des années 90, et puis comme ça j'ai commencé à créer des formations après en revenant, j'ai créé un premier DEA l'équivalent des Masters à l'époque, le premier DEA avec une école d'art qui était l'école d'art de Nantes ou quelque chose comme ça, et puis à un moment donné on s'est posé la question de créer un DESS, l'équivalent des masters professionnels maintenant, et donc on cherchait un domaine d'application, et donc on a balayé les domaines, parce que le DESS était professionnel et donc application, et

donc vers la fin des années 90 on est tombés sur le jeu vidéo. Et le jeu vidéo à ce moment là c'était vraiment un domaine qui en France était en pleine, c'était la grande période de la French Touch, il y avait Cryo... comment s'appelle le machin qui était à Bordeaux, Kalisto, il y avait des sociétés, Ubisoft était en train de naître, en tant qu'éditeur il y avait Infogrammes, et on s'est dit ça c'est pas une mauvaise idée, on a fait le tour des studios de jeu vidéo, on a regardé comment on produisait les jeux, et c'est comme ça qu'est née l'ensemble des concepts de la pédagogie de l'ENJMIN. Mais c'est pas une raison suffisante, puisque le jeu vidéo, même si on sort de la France ou du fait que la France a quand même un peu raté quelques virages à la suite de cette période là, mais même si on regarde dans le contexte mondial, c'est une industrie à forte valeur ajoutée mais qui emploie très peu de gens. C'est pas d'ailleurs très éloigné du cinéma, enfin je veux dire si on me dit qu'en France il y a 4 000 personnes qui sont dans la création de jeux, ça fait une usine Peugeot Citroën. Donc c'est pas ça qui justifie de créer une école de jeu vidéo, c'est que c'est la maîtrise des moyens de communication des médias et de tous les domaines qui sont associés.

C'est intéressant parce que vous même vous n'étiez pas joueur d'après ce que vous dites.

Alors quand j'ai commencé pas du tout. Quand j'ai commencé à m'intéresser à ça j'avais un fils qui était adolescent et que j'essayais de décoller de sa console, et en fait je n'ai commencé à jouer à des jeux que quand j'ai commencé à m'intéresser à ce secteur, j'ai voulu comprendre comment les gens faisaient des jeux, donc j'ai commencé à jouer. On ne peut pas faire de cours sur les jeux vidéo sans jouer aux jeux vidéo et ainsi de suite. Et ça a eu aussi un effet sur le labo, puisque ici vous êtes dans la partie qui est plutôt labo, c'est à dire que dans le laboratoire de recherche c'est l'école qui a amené progressivement des thématiques de recherche qui tournent autour du jeu vidéo. C'est un domaine très intéressant, parce que c'est un domaine très créatif, à l'époque qui était très peu formalisé, il commençait à y avoir quelques bouquins sur le jeu vidéo, il n'y avait pas d'école, en 2001 la seule école que j'ai repérée c'était une école au Japon qui était pilotée par Konami et le site était en japonais donc je ne sais pas ce qu'on y enseignait... voilà, et par contre il y avait plein de choses très très intéressantes, toute la mécanique de construction du game design, le level design, les modèles psychologiques qui étaient à l'époque implicites et sont devenus explicites... 14:30

On est en 2001 ?

2001 oui. Donc tout ça c'est formalisé maintenant, vous avez les game studies, vous avez tout un univers scientifique autour de ça.

Et du coup ce que vous dites, c'est que vous n'aviez pas une connaissance a priori du jeu vidéo, et vous êtes allés voir des entreprises et le modèle de l'ENJMIN s'est construit sur...

Oui, c'est exactement ça. On a regardé comment on produisait des jeux, et donc ce qu'il y avait de plus proche c'était le cinéma, puisque c'est là qu'il y avait différents métiers de gens qui travaillaient ensemble avec une montée en charge, tout ça, donc moi j'ai été regarder qu'est-ce qu'on faisait à l'école de cinéma, et j'ai construit une pédagogie en adaptant celle des écoles de cinéma en particulier de la Fémis.

Par rapport à la volonté politique, puisque j'avais lu je ne sais plus où que c'était Jean-Pierre Raffarin qui était intervenu...

Ce qui s'est passé c'est qu'en 2001 on a créé le DESS à Angoulême. Et puis en 2003 les industriels du jeu, c'est-à-dire les deux syndicats qui sont le syndicat des éditeurs, le SELL qui est toujours comme ça, et à l'époque l'APOM qui est ensuite devenu le SNJV, association des producteurs d'oeuvres multimédia, ils sont allés voir le premier ministre qui était M. Raffarin pour lui demander un certain nombre de choses, des aides et des machins, et puis la création d'une école. Et donc ce qu'il s'est passé c'est que Raffarin a fait nommer un expert, qui était un ancien président de l'université de Poitiers, pour décider où sera cette école, dans quel cadre. On avait pas mal d'atouts : d'abord on avait déjà un diplôme qui existait, qui était le seul diplôme public dans ce domaine là, Supinfogame avait commencé mais Supinfogame c'était une école consulaire, maintenant c'est devenu une école privée, ensuite on était sur un territoire où la référence à l'image, l'audiovisuel existait, il y a le festival de la bande dessinée, il y avait déjà une école d'animation et un certain nombre de choses, ensuite on avait déjà les subventions des collectivités locales qu'on avait obtenues dans le cadre du DESS, qui était déjà un gros avantage, et ensuite c'était la région de M. Raffarin (rires). Donc quand on additionnait tout ça, ça faisait que la création de l'école de jeux ... donc Raffarin a demandé à la direction de l'enseignement supérieur d'examiner les modalités de création de cette école et puis il y a eu une discussion sur la structure, puis c'est devenu ce qu'on appelait à l'époque (maintenant ça n'existe plus) un institut du CNAM et voilà. Et il se trouve que c'est tombé à peu près en même temps que le passage du DESS/DEA au mode Master, donc la formation, le Master a été créé sur une période de 2 ans. Donc moi je suppose que vous savez à peu près ou je peux vous raconter comment ça marche l'ENJMIN.

Oui, allez-y.

Donc l'ENJMIN comme je vous le dis s'est basée sur le modèle de la Fémis, c'est-à-dire que les gens se présentent dans une spécialité, aux épreuves d'orientation comme on dit, et

donc il y a six spécialités qui sont game design, programmation, son, image, ergonomie et chef de projet. On en prend une proportion fixée par rapport aux structures des projets et puis aussi beaucoup par rapport à la demande de l'industrie, et donc comment... le processus de sélection est basé sur le concours que vous avez passé, qui est aussi assez inspiré de celui de l'ENJMIN ? C'est à dire qu'il y a un sujet qui est en général le plus éloigné possible du jeu vidéo, cette année c'était une nouvelle de Jean-Paul Sartre sur la naissance, c'est l'histoire d'un enfant qui devient un jeu vidéo, voilà, s'appelle l'enfance d'un chef, tirée d'un recueil qui s'appelle le mur, mais ça peut être aussi une photo tirée d'un recueil de cuisine, enfin bon. Quelque chose qui est très éloigné pour différentes raisons, mais la première raison est que je veux pousser les gens à regarder des choses qu'ils n'ont pas l'habitude de regarder, et surtout la raison essentielle est que si je donne même quelque chose comme Sartre et qui va être connoté proche du jeu vidéo c'est beaucoup compliqué de proposer quelque chose d'original. Si je propose quelque chose comme Guerre et paix, je vais me retrouver avec 200 jeux de stratégie napoléoniens, et 200 first person shooter tout aussi napoléoniens. Donc c'était beaucoup plus difficile de sortir quelque chose qui sorte [du cadre] si je donne un sujet où l'inspiration du jeu vidéo est immédiate. Et même quelque fois je sais pas... je donne un exemple, j'ai donné une année le film de Jean-Luc Godard qui s'appelle *One + One* ou *Sympathy for the Devil* où il filme les Rolling Stones en train d'enregistrer *Sympathy for the Devil* avec une histoire sur les Black Panthers et une lecture de *Mein Kampf*... excusez-moi.

(...) Ce que j'avais pas prévu c'est que j'ai évidemment 150 propositions de jeux musicaux basés sur les Rolling Stones, et 250 jeux autour du terrorisme basés sur les Black Panthers. Et quand même il y avait deux personnes qui ont été regarder la bande, il y avait une analyse des genres des cahiers du cinéma où ils expliquaient que c'était le premier film où Godard traitait le montage et la bande son de façon différentes. Par exemple la bande son des trois plans de le plan des voix, la musique et tout ça sont au même niveau, enfin le mixage est fait complètement le montage image c'est cut ce qu'il reprendra après en fait il a fait des films un peu plus classiques, fait le film avec Belmondo mais après quand il rentrait dans ses films politiques comme *La Chinoise* il... et ben j'en ai quand même eu deux qui m'ont dit je me fous des Rolling Stones et je m'intéresse pas aux Black Panthers, je veux retraiter le principe du montage son et image dans le jeu vidéo et trouver une rupture de ce point de vue là, revenir le problème de la non conventionnalité. Donc voilà de temps en temps... donc ça c'est la première chose, ensuite on en sélectionne... maintenant on est à peu près 60 élèves par an, et c'est le maximum qu'on peut faire tant du point de vue emploi que du point de vue place, et ensuite et ben ils ont un semestre où ils sont tous ensemble, ils ont des cours généraux, l'économie du jeu vidéo, qu'est-ce que c'est qu'écrire pour un jeu, etc, ensuite ils ont des cours dans les spécialités d'introduction spécialisée qu'ils n'ont

pas, ça c'est le premier semestre, le deuxième semestre c'est les cours de spécialité ce coup-ci, donc c'est ce qui est spécifique au jeu vidéo dans leur domaine mais qu'on fait ingénieurs du son avant, en général ils savent de l'enregistrement, du montage, ils connaissent rien à l'interactivité c'est garanti, et ils connaissent en général pas grand chose sur le son et l'image, donc bah voilà on leur apprend ça, on leur apprend à travailler avec un programmeur qui va leur faire des effets son des machins comme ça, et puis ils ont un premier projet, le projet de première année, dont l'aspect qui est assez simple est faites quelque chose qui est une oeuvre interactive originale qui s'expérimente en moins de dix minutes sans aucune explication. Avec aucune contrainte technique vous me faites ça avec du palissandre ? [26:30] ça me convient très bien, du moment que ça s'expérimente en moins de dix minutes. Ils font ça par groupes de 5 ou 6, en général c'est quelque chose d'attractif et ça doit marcher, c'est pas un prototype de quelque chose en soi c'est fini, enfin s'ils envisagent une suite c'est leur problème. Et c'est pas nécessairement un jeu, ça peut être quelque chose pour faire de la peinture, ça peut être... bon. Et donc ensuite ils s'en vont en stage en général, c'est pas obligatoire mais ils partent en général en stage où ils font des stages en recherche, sur des tas de projets de recherches, on a fait un projet avec Laurent, avec les sciences d'Orsay sur un jeu en rapport à la physique des particules, des trucs comme ça, et puis pendant ce temps là ils réfléchissent au projet de deuxième année, ils soumettent des pitches à la fin de l'été et nous on sélectionne un certain nombre de pitch et eux en choisissent d'autres et là le gros de la deuxième année c'est ce... et alors ça c'est tout à fait autre chose comme projet : déjà c'est dans une équipe beaucoup plus grosse, ensuite la proportion de chacun des métiers est imposée, ils jouent leurs rôles, il y a un chef de projet, un son deux graphistes, deux game designers, tout ça, et puis c'est un projet où on essaie de les mettre au plus proche des contraintes de l'industrie, c'est à dire qu'ils font ce qu'on appelle un pré prod dans le jeu vidéo, c'est à dire la phase qui précède la demande de financement auprès des éditeurs, donc il faut une maquette, ils écrivent un bouquin avec une analyse économique, une analyse de faisabilité et tout le machin, ils présentent ça en anglais au mois de mars en disant voilà il ne manque plus qu'un million d'euros... et donc l'objectif c'est d'une part de les faire expérimenter cette pratique du travail en équipe cadrée, ils ont un budget qu'ils doivent gérer ensemble les mécaniques de production, et puis aussi d'arriver à quelque chose qui est convaincant. Et pendant ce temps-là ils ont d'autres cours, alors on a un cours qui s'appelle design / interaction, par exemple ils ont une semaine où ils font un jeu dans la ville où on doit physiquement se déplacer dans la ville, ils font maintenant un deuxième séminaire autour des objets connectés, il y a un fablab où ils vont fabriquer des trucs et faire de l'arduino et des trucs comme ça, ils font toute une série d'expériences de ce type là, ils ont un cours de psycho et de socio du joueur, le modèle du joueur, des trucs comme ça , et voilà. Après ils s'en vont en stage, et en principe la plupart d'entre eux rentrent dans l'industrie du jeu ou d'autre, et puis de temps en temps il y en a un qui veut faire une

thèse, je sais pas si on en a un aujourd'hui, il y a Simon qui est en train de finir une thèse sur la narration émergente. 29:07

Moi j'ai une question par rapport à quelque chose qui revient beaucoup, vous cherchez à ce que ce soit original, vous cherchez de l'originalité, pourquoi ?

Parce que c'est notre rôle. En tant qu'école publique, je considère que mon rôle c'est pas uniquement de faire de bons techniciens, c'est un débat qu'on a eu avec l'équipe d'Ubisoft là, je veux dire... à Bac + 5 en plus, on sort des bac des gens à Bac + 5 que je dois former avec une vision qui va au-delà du système de production des jeux à l'heure actuelle et donc il faut qu'ils soient déjà en tout cas confrontés à des choses qui sortent du modèle industriel et puis qui éventuellement même seront... 60 ne sortent pas 60 originaux, mais il faut que de temps en temps je pousse à ce qu'il y ait l'émergence de choses qui vont amener selon qu'on soit de gauche ou de droite à une grande créativité artistique ou au démarrage de startups sur des modèles non-conventionnels. (Rires) Et je pense que c'est mon rôle par rapport à des écoles qui seraient soit des écoles financées uniquement par l'industrie ou des écoles qui sont financées uniquement par les élèves.

Donc pour d'autres écoles, les écoles privées par exemple, selon vous il n'y a pas cette recherche d'originalité ?

Ah je n'en sais rien, je ne vais pas dire du mal de mes collègues, puis enfin je n'ai pas suivi les cours des autres écoles, mais c'est certain que si moi j'enlevais cette composante, si uniquement je formais des gens qui savent bien appliquer des méthodes en cours et l'état d'esprit en cours, je remplirais pas mon rôle. Si j'ai pas des gens qui sont capables d'anticiper ce que ce sera dans cinq ou six ans, alors d'un point créatif, d'un point de vue artistique, mais même d'un point de vue économique... un des gros défauts de l'industrie des jeux vidéo c'est qu'elle est très suiveuse. Elle ne sait pas anticiper ce qui va marcher, alors heureusement il y a des créatifs qui inventent des trucs et des machins, puis d'un seul coup il y a un truc qui se met à marcher, et alors là... L'année dernière à la GDC, le petit collier sur lequel était accroché le machin c'était *Candy Crush*. Il y a du free to play du *Candy Crush* à tous les coins de la GDC parce que le machin qui rapportait du fric c'était *Candy Crush*. Cette année devinez ce qu'il y avait partout ? 32:13

Il y avait la virtual reality ?

Voilà ! Il y avait des oculus rift, des Neo Oculus Rift, des capteurs qui permettaient de voir les doigts de pied, etc. Pourquoi ? parce qu'entre temps Oculus Rift a été racheté par Facebook, et que c'est considéré comme... l'année prochaine ce sera autre chose, on se

sera rendus compte qu'il y a certainement un marché dans la réalité virtuelle, que le plus gros du marché va être à mon avis dans le cinéma 360 degrés et pas dans le jeu vidéo, et qu'il faut aussi que l'ensemble du processus de prix se stabilise, parce que s'ils vendent l'oculus rift à 700 dollars et ben il y va y avoir des hardcore virtual reality gamers mais ça fera pas la totalité du genre. L'industrie du jeu vidéo est une industrie qui est à la fois extrêmement originale dans ce qu'elle peut inventer, que ce soit ses méthodes, sa production et tout ça, mais qui du point de vue économique et modèle... elle est très suivieuse. Et donc, justement mon rôle c'est pas de faire uniquement de faire des gens qui sont dans ce cadre là, le jeu avec l'oculus rift ils en ont fait un mais il y a deux ans. Là le mec qui est en train d'essayer sa boîte il a du mal là. 33:50

Et si on fait le point des raisons qui vous font dire que c'est votre mission, vous dites que c'est parce que votre école est public... quelles sont les raisons qui vous font dire que c'est votre rôle, de manière très concise ?

Le fait que ce soit une école publique... c'est-à-dire que moi je considère, à tort ou à raison, que mon rôle c'est justement d'amener des choses que je ne pourrais pas faire amener si j'étais financé soit uniquement par l'argent des élèves, les élèves vont me dire "moi ce que je veux c'est avoir exactement les compétences qui me permettent de trouver un job à la sortie de l'école" ou si j'étais financé par un financement qui viendrait des syndicats professionnels. Je dois faire ça sur certains types de diplômes, mais sur ce diplôme-là non. Le diplôme d'ingénieur qu'on a créé, science et technologie des médias numériques, c'est pas la même chose j'ai des apprentis, et comme c'est des apprentis c'est des gens qui sont dans une opérationnalité immédiate par rapport au domaine qui est demandé. Les élèves de l'ENJMIN ils sont opérationnels, je fais tout pour qu'ils soient opérationnels, mais je dis je dois aller au-delà de ça, au-delà de cette contrainte, je peux pas faire que ça.35:00

Et justement, puisque là vous êtes en collaboration avec l'industrie tout en essayant de faire quelque chose d'original à côté, quels sont vos rapports justement avec les grands éditeurs ?

Le principal éditeur c'est Ubisoft, et Ubisoft prend environ un tiers de nos élèves. Donc nos rapports sont bons, on les voit, ils nous donnent de la taxe d'apprentissage, de temps en temps ils nous donnent des avis, on a par exemple beaucoup modifié la maquette et ils nous ont dit on aimerait notre avis sur tel point tel point, ils ont donné leur avis on a fait une réunion de travail, on leur propose de venir faire des cours, il faut qu'il y ait plus de 50 % des cours qui doivent être faits par des professionnels, et le reste doit être fait par des universitaires justement pour que j'aie les deux points de vue, le point de vue si je peux me permettre de ceux qui ont le nez sur le guidon, et le point de vue de gens qui ont une vision

à plus long terme. Et de toutes façons les cours qu'on peut faire dans une école de jeu vidéo ne peuvent être faits que par des gens qui s'intéressent au domaine. Vous ne faites pas un cours de programmation en C++ avec un prof d'informatique parce que dès que les élèves ont vu qu'il ne s'intéressait pas et ne connaissait rien aux techniques spécifiques au jeu ils l'envoient bouler. Donc il peut y avoir que des gens qui interviennent, que ce soit d'un côté ou de l'autre, qui sont passionnés par le domaine.

Est-ce que l'ensemble des élèves c'est évident qu'ils soient passionnés mais est-ce qu'il y a un vrai effet de communauté, ils choisissent cette école parce qu'elle a un côté particulier ?

Ils choisissent déjà parce qu'ils veulent faire des jeux vidéo. Ça déjà c'est une communauté, maintenant effectivement il y a une communauté des anciens de l'ENJMIN et tout ça, mais surtout ils choisissent ça parce qu'ils sont passionnés et il y a des domaines où c'est clair que, pour prendre l'exemple le plus simple, les programmeurs, être programmeur dans le jeu vidéo c'est pas une sinécure. On est payé plutôt moins cher que dans le domaine de l'informatique compte tenu des pénuries, on peut être embarqué dans des projets où on travaille, je dirais pas 35 heures par jour, enfin pas mal d'heures par jour, et il faut avoir envie d'être programmeur dans le jeu vidéo, s'intéresser au jeu. Je dis aux élèves dans la formation : "vous êtes dans une des seules industries où on peut être à la fois programmeur et intermittent du spectacle". 37:50

Le statut justement est assez précaire ? Parce qu'on parle du problème de facilité pour les élèves français de trouver un emploi, que ce soit en France ou ailleurs ? Est-ce que ça pourrait aussi être un problème ?

Je pense que ça dépend des métiers, il y a des métiers où c'est très faciles ou d'autres où c'est plus compliqué, je pense qu'on va arriver assez vite au même statut que l'audiovisuel, c'est-à-dire que dans l'audiovisuel vous prenez des gens qui font des ingénieurs du son en France on forme quatre fois plus d'ingénieurs du son que le marché ne peut en consommer, après ce qui fait la facilité c'est effectivement les écoles, les formations pour faire un différentiel. Ceci dit, moi je reviens sur le départ, le jour où toutes les chaînes de télévision auront compris que ce qui s'appelle chez France Télévision s'appelle les nouvelles écritures c'est devenu aussi important que la production classique, il y aura du jeu au lendemain une demande d'emploi. Et c'est un basculement qui est lié à des phénomènes sociologiques mais aussi économiques, c'est-à-dire le jour où une campagne de publicité virale rapporte autant de retours que un spot à 20h, les mécanismes de financement c'est... quand vous travaillez à l'heure actuelle, on a eu des jeux qui ont été produits par Arte par exemple, et les tracks nouvelles écritures sont du point de vue du financement complètement indépendants des tracks de production, quand on met un million d'un côté on met cent mille euros de

l'autre, alors qu'à un moment donné on se rendra bien compte que quand on lance un produit avec des épisodes, des machin interactifs, c'est l'ensemble qu'il faut financer. C'est sur l'ensemble qu'il faut mettre un million cent. Donc le jours où cette espèce ... la même chose sur la communication, la publicité les agences de pub qui sont en train de venir, aux États-Unis le sont déjà, à ça, donc il y a un basculement et le marché de l'emploi va s'ouvrir considérablement le jour où tous les gens auront compris qu'un game designer ça fait un tas de choses très intéressantes pour d'autres secteurs. 40:25

Vous parliez justement quand vous disiez que l'industrie est à la fois très rétive et très suiveuse alors sur des points différents, alors quel regard vous portez sur la production vidéoludique actuellement ?

Il y a une chose qui a changé, c'est que justement il est né ce qu'on appelle les jeux indépendants, c'est pas qu'ils sont nés c'est qu'ils ont été reconnus. En fait le basculement est venu de la sortie des casuels games. C'est-à-dire que quand Nintendo a lancé la DS puis ensuite la Wii, c'était en 2004 ou 2003, la DS c'était en 2004 la Wii un an après, la première promotion de l'ENJMIN est sortie en 2006 et c'est au moment où est sortie la Wii. Il y avait les lapins crétins, la première version des lapins crétins. De 2001 à 2003, c'est juste avant la chute de la nouvelle économie. Donc l'ensemble des sociétés du jeu vidéo ont pris une grosse claque et les jeux des sociétés françaises qui sont sous-capitalisées et sous-structurées ont pris une encore plus grosse claque que le reste de l'industrie des nouvelles technologies. Et donc les professionnels qui venaient à l'ENJMIN au début...

(...)

Bon, il y avait en même temps la console portable de Sony qui était techniquement beaucoup plus en avance, et personne n'y croyait, on disait que c'était la mort de Nintendo. Un an après, tout le monde voulait faire des jeux pour la DS. Parce que la DS c'était des jeux pour un marché qui n'existait pas. Le brain machin pour les papys, les petits chouchounettes pour les petites filles, les jeux d'équitation... et du jour au lendemain, il s'est passé deux choses : d'une part les professionnels sont venus à l'école et ont commencé à dire "écoutez maintenant il faut faire des jeux pour un nouveau public et on sait pas très bien faire, vous qui êtes des jeunes créatifs peut-être avez-vous des idées de comment faire des jeux, et puis les jeux indépendants qui existaient mais qui étaient profondément méprisés par les vrais professionnels - à la GDC vous avez le concert des majors et le concours des IGF, *independent game festival*. Du jour au lendemain tout le monde est venu voir les IGF, parce que l'IGF c'était justement l'endroit où on trouvait les idées qu'on ne pouvait pas sortir dans l'industrie classique qui était prisonnière de ces machins. Et donc s'il y a eu un grand changement du point de vue de la créativité dans l'histoire du jeu vidéo, c'est celui-là. Après

il y a eu beaucoup d'autres changements, dans un premier temps l'aspect social, développement des trucs comme *Farmville*, trucs comme ça... et puis après il y a eu les gens en réalité alternée, il y a eu un tas de changements technologiques, et du point de vue des jeux indépendants c'est le moment où on commence à, à il y a des jeux d'écoles qui viennent comme *Portal*, *Portal* à l'origine c'est un jeu qui crée par un groupe d'étudiants à l'USC qui est racheté par Valve qui sort *Portal* et ainsi de suite. Et puis avez à la même époque les games studies vous commencez à avoir les gauchistes du jeu vidéo qui sortent des jeux politiques, nous on a eu pendant six mois Gonzalo Frasca que vous connaissez peut-être, qui est venu à l'école, donc ils ont fait un jeu qui a failli avoir un prix si un ministre avait décidé de leur donner qui s'appelle *Avenue de l'Ecole-de-Joinville*, c'est un jeu où on gère un centre de rétention administrative, et on ne peut pas gagner. Quelle que soit la manière dont on gère le centre de rétention administrative ça se termine en catastrophe, donc le jeu tend à démontrer que le principe du centre de rétention administrative est un centre inefficace (rires). Donc il commençait aussi à y avait aussi cette idée-là, un jeu c'est pas seulement du fun au sens de Ralph Koster, ce qui était une évidence au cinéma, un film n'est pas nécessairement divertissant au sens premier du terme, on a commencé à voir apparaître des jeux narratifs et donc ça a... je veux dire, ce qui a fait la rupture c'est qu'à un moment donné cette idée qu'il fallait qu'un jeu soit fun et orienté vers des jeunes, Nintendo a dit "non on peut faire des jeux pour les vieux, on peut faire des jeux qui sont différents, qui restent fun mais qui sont différents". Du moment où la brèche a été ouverte, il y a commencé à y avoir un tas de façons d'infiltrer cette brèche.

Donc en fait Nintendo a été précurseur, les autres ont encore une fois ont été suiveurs.

Ah oui, ça c'est absolument incontestable. Nintendo a toujours été précurseur. Nintendo a été précurseur parce que c'est lui qui a inventé le modèle de la console, bien avant, on ne vend pas la console on vend les jeux, on contrôle, on prend des royalties sur les jeux édités, c'est le modèle qu'applique Apple sur l'App Store maintenant, 30 ans plus tard, etc. Donc Nintendo a toujours été, alors peut-être que maintenant ce n'est plus le cas, et Nintendo a été précurseur avec une espèce de vision qui était liée à l'idée qu'ils avaient du joueur, alors que par exemple Sony avait été précurseur technologiquement parce qu'ils avaient, enfin ils n'étaient pas les seuls, ils ont mis des CD donc ça changeait, mais Sony et Microsoft avaient l'idée que la console de jeux était le cheval de Troie qui servait à vendre des contenus dans la maison, ce qu'il s'est avéré à l'époque, alors peut-être que maintenant c'est en train de changer, mais à l'époque c'est complètement faux, parce que c'est vrai qu'il y a des gens qui ont acheté la PS2 comme lecteur de DVD parce que c'était moins cher que le lecteur de salon, mais la personne qui jouait et la personne qui regardait le DVD c'est pas la même, donc c'est pas dans le même salon, c'était dans la chambre, alors que Nintendo a toujours eu une espèce d'idée, je vais regarder un joueur et je vais faire des consoles et des jeux

pour ce joueur là. Donc à un moment donné ils ont dit voilà je vais faire un jeu pour les filles, et donc ils ont fait des jeux pour les filles. 05:34

Mais pour autant vous faites beaucoup de parallèles avec l'industrie du cinéma, et est-ce qu'on peut parler des créateurs de cinéma d'auteur qui sont une première porte pour aller vers un cinéma plus grand, est-ce qu'il y a les mêmes portes pour le jeu vidéo ?

C'est en train de changer, je pense que c'est une tendance qui est en train de se créer, oui effectivement. Et avec d'ailleurs les mêmes mécanismes de réappropriation, comme il y a eu avec Hollywood, à l'heure actuelle les jeux indépendants c'était des jeux indépendants jusqu'à il y a trois ou quatre ans. Alors déjà le terme indépendant n'a pas le même sens. Mais il est quand même liés à des mécanismes de financement, le terme indépendant dans le jeu vidéo c'est très très flou. Autrement dit, au départ c'était les jeux qui étaient pas financés par les éditeurs. Donc il fallait trouver soi-même les sous et faire avec ce qu'on avait. Maintenant c'est moins vrai parce qu'il y a plein de jeux qui sont financés par les gros éditeurs et puis avec les changements des mécanismes de financement avec l'apparition du free-to-play et tout ça, donc les jeux indépendants c'est des jeux plutôt qui sont fait, c'est comme on dit les premiers films, justement ça rapproche plus de l'idée du cinéma d'auteur que de ce qu'on appelait au départ les jeux indépendants. Donc je pense effectivement que c'est une espèce de tendance, c'est à dire la façon quand on veut démarrer dans le jeu vidéo et qu'on décide pas d'être salarié chez Electronic Arts, qu'est-ce qu'on fait on monte une boîte ou déjà on essaie de faire son jeu à l'école, on le sort, on essaie de créer une boîte et de vivre un moment et là-dessus sortent des pépites tous les ans il y a des trucs géniaux. Cette année le truc probablement... oh non il y en avait plein. Je sais pas si vous connaissez un truc qui s'appelle *Her Story* ? C'était uniquement avec de la vidéo, c'est une femme, c'est une enquête policière et en fait vous regardez, on lui pose des questions, et vous voyez dérouler, et puis ensuite vous retenez les mots qui vous semblent les plus intéressants et vous tapez dans une espèce d'interface à la Google et ça vous fait sortir des vidéos au fur et à mesure. C'est un truc complètement narratif et c'est fait... 08:00

C'est accessible sur le net ?

On peut le télécharger.

Quand vous dites par exemple que Nintendo va avoir cette idée de toucher deux publics, et qu'il y a par exemple des jeux pour filles comme vous le disiez, qu'est-ce que vous pensez par exemple que certains parfois critiquent cette approche de la diversification du jeu vidéo, par exemple on va dire qu'Alexandra Ledermann, c'est un jeu de fille, des personnes qui diraient plutôt que leur volonté c'est que les jeux mainstream, qui sont censés être un peu

pour tout le monde, représentent davantage la population des joueurs, ou représentent davantage de diversité ? 09:00

J'ai pas d'avis sur la question. Je veux dire, le débat à l'heure actuelle sur ce qu'est un vrai jeu vidéo, un vrai public du jeu vidéo, c'est une preuve d'immaturité totale du média. On sait quand on renvoie au cinéma ou à la télévision, c'est la même, chose, on sait qu'il y a des émissions qui sont destinées à tel public, ou tel autre, ou tel autre. C'est pas pour autant qu'une partie est exclue du monde du cinéma. Dans le jeu, la mécanique profonde elle est pas au niveau du choix marketing du public, elle est au niveau de la façon dont on construit le jeu. Quand quelqu'un fait un jeu, il le fait avec une image, même de la psychologie du joueur qui est visé. C'est-à-dire quel genre de mécanique de jeu il aime, quel machin, comment il réagit, est-ce qu'il va continuer, tout ça. Alors après, est-ce qu'il faut faire des jeux pour tous les publics, pour certains publics, c'est... cet espèce de débat sur le public visé, c'est la même chose quand vous parlez des serious games ou de games for change auxquels je participe, vous faites pas des serious films ou des films pour le changement social, il y a des films qui ont un objectif, leur auteur leur a donné une idée d'apprendre quelque chose aux gens, quelque chose comme ça (rires)... mais bon on peut faire un festival du film français, de films de femmes, de films de machins, mais les films ne sont pas produits comme... le jour où le jeu vidéo aura assumé la diversité de ce qui constitue un jeu vidéo, il y aura toujours des débats entre des gens qui seront de différentes écoles. 11:18

Ça rejoint aussi certaines critiques autour de, alors on parlait de jeux pour filles, mais de mécaniques profondément inscrites dans le jeu vidéo, comme certains parlent avec le Gamergate de sexisme, il n'y a pas parfois, parfois il y a comme ça des explosions médiatiques autour de certaines thématiques...

Alors ça c'est plutôt d'une certaine façon je dirais sain, c'est que de temps en temps vous avez des querelles d'écoles. Et les anciens et les modernes... et ben dans le jeu vidéo il y en a eu plein, il y a eu la plus ancienne et qui est loin d'être épuisée, c'est les ludologues et les narratologues, le jeu vidéo est-il une histoire interactive ou une mécanique de jeu sur lequel on colle un univers, voilà, les deux se disent, ceci dit il y a eu un débat et le fait qu'il y a eu un débat à mon avis c'est assez vivifiant. Dans un domaine artistique quand vous n'avez plus de polémiques, vous n'avez plus d'avant garde, ça veut dire qu'on est dans une période où le domaine est un peu moribond, enfin pas moribond il va peut-être renaître quelques éléments mais il est dans une phase qui n'est pas saine, et donc de ce point de vue là quand on fait des débats, enfin parfois les débats sont parfois un peu artificiels, l'histoire entre les ludologues et les narratologues telle qu'elle a été posée il y a quelques années était naïve et quelque peu artificielle, mais elle existait aussi bien chez les théoriciens que chez les praticiens. J'ai organisé un débat à la cité des sciences où il y avait

uniquement des game designers industriels et on voyait clairement ceux qui ont décidé qu'un jeu c'était des mécaniques de jeu et puis de l'autre côté des gens comme [David] Cage qui considèrent que un jeu c'est une histoire interactive. Moi j'ai un point de vue personnel qui est de considérer que ce qui fait la différence entre un jeu et d'autres formes de média c'est le fait que le joueur se sente responsable de ce qui se passe. Même s'il n'a aucun contrôle, l'art du jeu c'est de lui donner un sentiment de responsabilité. Alors la responsabilité ça peut être dans un drame narratif ou ça peut être le fait qu'il a raté trois plateformes et qu'il ait terminé cramé en bas du décor (rires). Et dans les deux cas c'est sa faute, c'est lui qui est responsable de ça même s'il pouvait pas faire autrement, pour moi c'est ce qui fait la caractéristique du jeu vidéo, de la forme d'interactivité ici, par exemple dans les arts plastiques vous avez de plus en plus d'oeuvres interactives et numériques mais en général le spectateur, même s'il a une influence, n'a pas cette espèce de relation de responsabilité. C'est mon point de vue à moi, je pense qu'il y a un tas de gens pour qui ce serait disputé. Mais ça fait que quand vous jouez à un jeu de Quantic Dream ou que vous regardez *Mario Kart*, c'est le même effet, c'est à la fin ça c'est mal terminé dans l'histoire de Quantic Dream et vous avez perdu contre vos quatre adversaires de *Mario Kart*, c'est de votre faute (rires).

C'est juste pour le dire en passant, mais c'est intéressant parce que vous portez position à travers les mots que vous utilisez en ce moment dans une autre pseudo controverse sur le fait que est-ce que c'est un art ou pas et vous avez prononcé plusieurs fois le mot art...

Moi je considère que, alors j'ai écrit là-dessus, pour que le jeu vidéo soit considéré comme un art, il faut plusieurs conditions. La première c'est qu'il faut qu'il y ait des gens qui se proclament artistes, ça ça fait partie du fondement, tant qu'il n'y a pas des gens qui se réclament comme artistes, il peut pas y avoir d'art en soi. Ensuite, il faut qu'il y ait des musées, pas des musées physiques mais il faut qu'il y ait une mémoire de la création qui entraîne justement des écoles, des polémiques, des machins tout ça. Alors par exemple, il n'y a pratiquement rien sur la mémoire du game design. Toutes les histoires du jeu vidéo, enfin pas toutes mais la plus grandes parties sont totalement anecdotiques, machin a rencontré machin ils ont créer la société bidule, ils ont fait plein de fric (rires). Il n'y a pas pas... vous voulez savoir quelle est l'histoire du cadrage à Hollywood de 1927 à 1945, vous allez trouver quelques ouvrages qui vont vous raconter en détail comment on est passés du plan machin au plan truc chose, quel chef opérateur, etc. Vous voulez faire la même chose dans le jeu vidéo, vous allez avoir du mal. C'est un peu le rôle des écoles d'aller chercher ces choses là. Et puis la troisième condition c'est que le jeu vidéo en tant qu'art jeu vidéo se réclame d'une esthétique qui lui est propre. Et pour l'instant, mon point de vue c'est que si le jeu vidéo défend une esthétique, c'est justement cette esthétique de l'interactivité, une esthétique particulière de l'interactivité. C'est pas le graphique du jeu vidéo, les expositions

d'images tirées de jeux vidéo c'est sympa mais c'est des images, les bandes son du jeu vidéo il y en a de très bonnes mais c'est des bandes, son, ce qui fait que le jeu vidéo est intéressant c'est la relation qui se crée entre le joueur et le jeu, et quand c'est des jeux multijoueur c'est la relation qui se crée entre les joueurs à travers de l'univers et de la mécanique qui est mise en place par le joueur. Donc à un moment donné, si toutes ces conditions sont remplies, il se créera un art d'une certaine forme d'interactivité. Par contre je considère aussi qu'il y a plein de choses très intéressantes qui sont faites autour du jeu vidéo par des artistes plasticiens, mais ça reste de l'art plastique. Comme Nam June Paik, un des grands créateurs de l'art vidéo, pas jeu vidéo, vidéo, quand il commençait ses premières pièces qui sont des pièces de plasticiens, qui sont un commentaire sur la façon dont la société regardait la vidéo et la télévision et tout ça. Donc c'est un point de vue, et c'est pas encore de l'art vidéo au sens... donc je pense qu'il y a certainement une forme d'art, et je pense qu'il y a des indépendants qui se présentent comme des artistes du jeu vidéo. Est-ce que vous connaissez par rapport au thème que vous traitez, il y a un bouquin d'un américain qui est paru à le MIT Press il y a deux ans, qui s'appelle *Avant-garde and Video Games*, je vais vous donner ça. Moi j'ai été reviewer du bouquin pour le MIT Press. C'est un bouquin qui est passionnant, qui est de façon générale sur l'avant garde, qu'est-ce que l'avant garde dans le domaine et ça pose réellement la question de qu'est-ce que c'est que les ruptures. Et ça rejoint votre sujet, et il donne un exemple très clair, il dit que la rupture vient d'un retournement sur le regard qu'on a sur un domaine, il y a une oeuvre mais cette oeuvre est une rupture dans la considération du domaine. Il parle de la peinture et il dit : dans la peinture il y a trois stades, la première définition de la peinture au sens où nous l'entendons date de la Renaissance - à la Renaissance la peinture c'est une fenêtre qui ouvre sur un autre monde. Il dit qu'à partir des impressionnistes, les impressionnistes posent, alors qu'ils sont précédés par le pointillisme et tout ça, les impressionnistes disent "la peinture c'est de la peinture sur le tableau". C'est le tableau, c'est pas une fenêtre sur un monde derrière. Et puis il dit, la rupture suivante vient avec l'art conceptuel, en disant : la peinture c'est une intention artistique, c'est la description de son tableau sous forme d'un algorithme par un peintre américain comme Sulday woo ou Sulday whit ?? 20:18, où il dit la création c'est ça, après il y a une exécution. Ça c'est les avant gardes formelles, après il découpe les avant gardes formelles les avant gardes politiques, la rupture peut se situer sur un certain nombre de champs, et dans son bouquin il montre que dans le jeu vidéo on a expérimenté très rapidement toutes ces formes de ruptures.

Pour lui, et pour vous je sais pas trop, des ruptures épistémologiques on en a vu énormément dans le jeu vidéo ? 21:20

Oui, parce qu'il y a un concentré et le jeu vidéo a dans son histoire cette espèce de mécanique cyclique qui est liée à sa relation à la technique, en général l'histoire du jeu vidéo

c'est une suite de cycles, sur ça tout le monde est d'accord, et pour prendre une représentation qui vient pas de moi qui vient de Le Diberder, c'est que chaque cycle c'est l'introduction d'une nouvelle technologie qui donne naissance à un nouveau type de contenu et qui fait changer le mode de production. Et puis en général à un moment donné pour une raison quelconque il y a une catastrophe et on peut déjà prévoir quel est le cycle suivant. Et donc le jeu vidéo c'est quand même une suite de catastrophes et de renaissances successives, ces renaissances donnent lieu à toutes sortes de ruptures, des ruptures dans la représentation et dans l'image il y en a plein, des ruptures politiques c'est beaucoup plus récent, considérer le jeu vidéo comme objet politique, les ruptures formelles il y en a, et le paradoxe c'est que c'est une industrie ultra conservatrice. Elle est suiveuse, comme elle n'a pas trouvé... je suis pas bien sûr qu'on sache, qu'on ait un modèle générique pour faire un AAA. Alors on sait comme au cinéma, si j'achète une grande licence cinématographique et que je mets 200 personne pendant 4 ou 5 ans et que je fais un buzz raisonnable, le truc va faire un carton à la sortie. Mais ça c'est les adaptations du cinéma, créer une licence qui soit un succès presque "garanti"... au cinéma on a un certain nombre de recettes, le jeu vidéo ne les a pas encre. C'est pour ça qu'on parle de *Candy Crush*, moi j'ai entendu des conférences sur le sujet de *Candy Crush* ou *Angry Birds*, des gens qui ont fait ça... chez *Angry Birds* ils en étaient à leur 80^e jeu qui avait raté, ils étaient sur le point de mettre la clé sous la porte, et le 81^e devient un machin qui fait exploser le... et tout le monde se demande pourquoi ! Pourquoi est-ce que des jeux comme *Candy Crush* où il faut déplacer des machins... des néo *Tetris* il y en a eu une quantité industrielle, pourquoi est-ce que *Candy Crush* a eu ce succès là ? A posteriori vous avez plein de gens qui vont vous dire que c'est parce que les carrés font penser à l'enfance, on réanalyse tout ça, mais comme personne ne connaît la recette du *Candy Crush* suivant, et ben chaque année à la GDC (rires) on suit le dernier truc qui a vachement bien marcher sans essayer de comprendre quel est le truc qui va marcher l'année d'après, dans les deux ans ou les trois ans, ce qui va créer ; alors ça c'est des ruptures économiques parce que c'est des succès économiques, mais qu'est-ce qui fait ça ? C'est pour ça que c'est à la fois un endroit très conservateur, et un endroit de rupture parce que tous les ans il y en a un qui n'a pas été prévu et pof, qui permet d'avoir un suiveur pour l'année d'après. 24:45

J'étais passé quand Candy Crush était le sujet de l'écrit...

Voilà, j'avais donné cet article qui était tiré de je ne sais plus quelle version électronique d'un journal économique américain qui essayait d'expliquer le succès de *Candy Crush*.

Et par rapport à l'école, par rapport à la vision que vous portez, parce que en tant que directeur de l'école vous lui donnez une orientation, est-ce que vous-mêmes vous vous situez à un point de rupture, est-ce que vous même vous vous considérez en opposition

avec certains points de l'industrie, ou c'est une question qui ne vous préoccupe pas tant que ça ?

C'est une question qui me préoccupe, parce que je considère que je dois trouver un subtil équilibre entre deux choses. Je dois effectivement former des gens qui apportent une certaine originalité, et donc sélectionner des gens qui sont capables de faire ça, leur ouvrir et tout ça, et d'un autre côté les gens que je forme ils doivent trouver un boulot derrière. Donc ils ont, il y a une nécessité à leur apprendre tout ce qui leur permettra de se considérer comme des gens efficaces et bien formés par rapport à ce qu'on attendait d'eux. Donc ça c'est le point de vue par rapport à l'industrie et l'emploi. J'ai le même problème par rapport aux étudiants : il y a des étudiants à l'ENJMIN qui savent qu'ils vont aller vers un endroit où il y a une orientation vers l'originalité. Mais d'un autre côté, dans l'état de crise économique actuelle, ils sont tous obsédés par l'idée d'avoir un emploi à la sortie, enfin pas tous mais la plupart d'entre eux, et de préférence un CDI dans une grosse boîte, ce qui est partiellement contradictoire. C'est à dire que quand vous vous occupez d'animer un poil sur la fesse de King Kong... (rires) vous aurez peut-être un CDI, mais vous ne serez pas nécessairement dans l'originalité. Donc j'ai tout le temps à trouver entre ces deux extrêmes mon point d'équilibre, et j'ai un troisième type d'interlocuteur qui est... il y a les élèves d'abord, il y a l'industrie et le troisième c'est les politiques. L'école dépend de toute une série de financements, les politiques sont presque aussi, plus préoccupés que les élèves par l'amélioration du taux de chômage (rires) donc voilà, et les politiques maintenant sont obsédés par la création de start-ups. Si on fait pas de la start-up on ne fait rien (rires). Et donc il faut aussi, par rapport à ça, donc on s'est dit qu'il y a un certain nombre des jeux de l'école qui sont devenus des jeux industriels et pas des prototypes, donc on est en train de mettre en place un système d'incubation et tout ça. Et tout ça est un espèce d'équilibre sur lequel il faut trouver un... et puis il faut pas non plus qu'on soit une tour d'ivoire, il y a quand même quelques écoles de cinéma qui pendant une période de leur vie sont devenues des écoles de cinéma d'intellectuels qui au départ étaient en rupture et après qui ne sont en rupture qu'avec eux-mêmes. Après un certain temps la rupture il faut la renouveler. Donc il y a tout ça, toute cette alchimie un peu compliquée avec laquelle il faut trouver un... 28:50

Vous avez déjà un peu parlé de la relation avec le politique autour de la création de valeur potentielle mais est-ce que vous voyez une évolution potentielle au fil des années ?

Ah oui, oui oui. Quand on a créé l'ENJMIN, enfin le DESS, il y a deux personnes qui me soutenaient qui étaient à l'époque le directeur du SELL et la personne qui dirigeait le centre de la bande dessinée, qui sont allés au ministère de la culture en 2003 pour demander une labellisation, on ne demandait pas de sous, une labellisation culturelle. Et au ministère de la culture on leur a dit mais justement le jeu vidéo c'est pas chez nous, c'est au ministère de

l'industrie". A l'heure actuelle il y a le fonds d'aide au jeu vidéo, le CNC soutient le jeu vidéo, donc il y a une évolution considérable dans le fait que le jeu vidéo est considéré comme un objet culturel alors d'abord maintenant c'est devenu presque une évidence, mais même au début c'est aussi parce que les politiques voulaient montrer aux jeunes qu'ils s'intéressaient aux choses auxquelles ils s'intéressaient, et par conséquent qu'ils s'intéressaient au jeu vidéo. Et même là il y a eu une évolution qui est certaine un peu partout, après ils ont compris aussi que c'était une industrie qui générait beaucoup de chiffre d'affaire, heureusement ils ont pas tout à fait compris que ça générait pas autant d'emplois que ça (rires), mais il y a une vision... et puis moi je vais dire de ce point de vue -là je ne peux que remercier l'ensemble du corps politique d'ailleurs quel que soit son bord, dans l'ensemble j'ai toujours été soutenu, on est soutenus à Angoulême par ce qui s'appelle le pôle image Magélis qui est une réunion entre le département et la ville, on est soutenus par l'état au travers des établissements universitaires et tout ça, donc je veux pas analyser ça mais de ce point de vue-là... les seules oppositions que nous on a eues à un moment donné c'était vaguement ces machins qui fait des gens dangereusement violents, comment pouvez-vous enseigner ça ? Mais ça a toujours été à la marge. Comment elle s'appelle, madame....
31:50

Morano ?

Meuporg, les meuporg c'est ça... Mais enfin bon, c'est vraiment à la marge, on a jamais été... je veux dire, au moment où il y a le changement de majorité en Poitou-Charentes, on est passés de Raffarin à sa dauphine et puis c'est Ségolène Royale qui a été élue et Ségolène Royal a écrit un bouquin il y a très longtemps sur les méfaits de la télévision pour les enfants, et elle et la région ont continué à nous soutenir, parce que je pense qu'il y a suffisamment de gens dans le monde des politiques qui ont dit que ça fait partie de la communication, c'est un élément important. Bon, je sais pas si j'ai répondu à toutes les questions, si j'ai raconté tous les délires ?

Ah si, c'est ce qu'on cherche, nous on n'a pas d'approche prédéfinie, on formule des hypothèses, et après ce qu'on recueille ce que les gens disent vraiment, typiquement s'il n'y a pas de problème on ne va pas l'inventer non plus...

Ce qu'on note du côté de l'ENJMIN c'est qu'il y a quand même une volonté de à la fois créer un jeu vidéo différent tout en restant cohérent avec un système actuel, et je trouve ça très intéressant vu que c'est un peu l'enjeu de notre recherche de l'origine d'aller à la rencontre de gens qui veulent créer un jeu vidéo différent, justement.

Si vous regardez justement le différentiel et la création originale dans les domaines artistiques et créatifs, à partir du moment où il est quand même assez difficile de faire un jeu vidéo tout seul dans sa cave - ça peut se faire, il y en a qui ont été fait comme ça, et on commence à en faire quelques uns comme ça - mais à partir du moment où vous avez besoin d'une certaine façon d'un processus de production et d'un processus de diffusion qui a des contraintes économiques mais surtout sociologiques, vous êtes toujours dans cet équilibre là. Évidemment vous pouvez faire un monochrome tout seul dans votre atelier, et puis même là à un moment donné il faut créer le salon des indépendants pour que quelqu'un commence à regarder votre monochrome, mais à partir du moment où il vous faut 4 ou 5 personnes, un système de production et tout ça, il faut commencer à rentrer dans ce difficile équilibre qui est celui des industries culturelles. 34:36

Et vous pensez que l'industrie culturelle française est sortie de ces années noires ?

Ça c'est une autre histoire. Le problème de l'industrie culturelle du jeu vidéo, c'est pas du tout français, c'est pas la créativité, il y a des gens très créatifs, même peut-être plus qu'ailleurs, enfin bon, c'est un problème qui est purement de culture économique. Si le jeu vidéo, le français, l'industrie a perdu beaucoup de boîtes, c'est parce que parce que c'est des cours de capitalisme qu'il faut donner aux directeurs de boîtes. Les sociétés de jeux vidéo en France ont des fonds propres qui sont très très bas, donc à partir du moment et comme produire un jeu ça demande plus ou moins d'argent mais si vous commencez à faire des jeux importants il vous faut... si vous en avez un qui rate, deux qui ratent, vous n'allez pas au troisième parce que là même si vous n'avez pas été jusqu'au bout vous n'arrivez pas à tenir. Donc il y a quelque chose autour de ça, je suis pas professeur d'économie mais il y a quelque chose autour de ça qui fait la faiblesse de l'industrie du jeu vidéo français. Je pense que c'est pas propre à l'industrie du jeu vidéo français, c'est.. il y a aussi le problème : en France on sait faire des boites avec 3 personnes, des boîtes avec 20 personnes, des boîtes avec 50 personnes, et puis après on fait des boîtes comme Ubisoft. Et entre les deux, alors on dit que c'est à cause des effets de seuil, des mécanismes machin, je ne crois pas, ça doit tenir à des mécanismes et tout ça, mais entre les deux il n'y a pas de studios en France avec 350 personnes, ça n'existe. C'est soit Quantic Dream dans les plus gros avec 190, je sais pas ils sont même pas 120 je pense. Beaucoup de studios qui sont au seuil des 40 50, puis après vous sautez à ... bah il y a une exception c'est Ankama, ils doivent être autour de 250 à 300. C'est la seule exception que je connaisse, après c'est Ubisoft, et donc je suis pas un grand économiste, mais c'est vrai dans beaucoup de secteurs, les structures intermédiaires qui sont indispensables pour certains types de jeux, si vous voulez produire 4 ou 5 jeux par an de 4 à 5 millions d'euros de coûts de production ça veut dire que vous avez un encours financier qui fait que vous devez avoir les équipes suffisantes, les banquiers le financement la trésorerie, et ça pour des raisons qui m'échappent on ne sait pas faire. Les

allemand ils savent faire, les anglais savent faire. Chez les anglais vous avez de gros studios comme Lionhead, le machin qui faisait *GTA* qui a été racheté par Electronic Arts après, Rockstar, il y a des studios de taille intermédiaire en Angleterre en Allemagne, il n'y en a pas chez nous.