Une Ecole pour les jeux vidéo

Une contribution de MédiaMorphoses

Stéphane Natkin, professeur au CNAM et directeur de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (ENJMIN).

Sébastien Genvo: Pourquoi une école des jeux vidéo et quelles sont les demandes et nécessités qui ont conduit à ce projet ?

Stéphane Natkin: ll y a tout d'abord un contexte historique et politique. À un moment donné, les acteurs de la filière en France ont demandé de l'aide au gouvernement et, plus particulièrement, la création d'une école du jeu. Cette idée a été soutenue pour plusieurs raisons. La première, qui est fondamentale et que je défends dans mon ouvrage(1), est qu'une formation sur les jeux vidéo permet tout d'abord de former au devenir des médias. Selon les estimations, la filière des jeux vidéo en France représente entre 3000 et 6000 personnes si l'on considère le secteur de la production, alors que France Télécom représente par exemple 191 000 personnes. Ce genre de proportion se retrouve dans le monde entier. Donc le jeu vidéo, concernant l'emploi, est un secteur de petite dimension. En revanche, c'est une filière porteuse de la transformation d'une bonne partie du paysage médiatique (télévision interactive, loisir sur mobile, etc). De la sorte, former des individus aux jeux vidéo permet de les former aux médias de demain. Ensuite, le domaine suscite un enjeu culturel profond. Peu de gens font des jeux vidéo maîs beaucoup les utilisent. Par conséquent, à partir du moment où l'on ne possède pas une filière de création sur les jeux, on perd le contrôle de quelque chose qui est un moyen de diffusion, avec des dimensions idéologiques entre autres. De plus, pour que les productions vidéoludiques soient matures du point de vue culturel, il faut favoriser le développement d'une critique. Ce qui suppose des personnes qui ont une formation de culture comparée vis à vis d'autres types de productions, comme l'audiovisuel. La dernière raison est que le jeu vidéo avait une image avant tout technologique, notamment dans le champ politique. Cela induisait des formations orientées essentiellement vers un profil ingénieur. Or, former aux jeux vidéo, ce n'est pas former des ingénieurs maîs des créateurs, même si l'on parle, bien entendu, de technique dans ce domaine-là. ll s'agissait donc d'asseoir cette idée à travers la création de l'école.

Sébastien Cenvo: Dans ce cadre, en termes de formation, comment l'école répond-elle au fait que le vocabulaire critique visant à analyser et à comprendre le médium reste encore en grande partie à formuler?

Stéphane Natkin: La formation à l'ENJMIN s'inspire fortement de celle des grandes écoles de cinéma et en particulier de la FEMIS. Nous recrutons des élèves ayant déjà un bagage de niveau bac+3 et dans six spécialités: chef de projet, game design, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie. Nous leur enseignons ce qui est spécifique au jeu et surtout à travailler ensemble. C'est une formation à la création, pas à la critique, maîs de haut niveau culturel. Pour prendre l'exemple des game designers(2), nous essayons de leur donner une vision culturelle de l'approche ludique en resituant le domaine par rapport à différents champs. On demande aux étudiants d'analyser des jeux, des films, d'autres médias et de comparer ces études. Nous ne formons pas pour autant des critiques de jeux, je ne sais pas comment nous ferions si tel était l'objectif, il est encore certainement trop tôt pour cela. Maîs comme nous formons des créateurs, nous leur demandons, par exemple, de comparer les formes de narration dans le jeu vidéo et dans les autres domaines.

Sébastien Cenvo: Pour autant s'agit-il uniquement de former des professionnels de la production ou peut-on envisager d'autres débouchés, comme celui de la recherche ?

Stéphane Natkin: Oui, il y a entre 5 et 10% des élèves qui continuent en faisant une thèse. Maîs ces recherches sont essentiellement appliquées aux méthodologies de conception.n Toutefois, si l'on se réfère aux publications scientifiques de la dernière conférence internationale sur les jeux numériques (DICRA), certaines statistiques montraient que les publications qui n'étaient pas à visées opérationnelles connaissaient une croissance exponentielle, jusqu'à dépasser en nombre les articles davantage orientés vers la recherche « appliquée ». ll y a une volonté de comprendre historiquement, philosophiquement, structurellement ce qu'est un jeu vidéo, sans forcément aboutir à des recommandations qui viseraient à augmenter la qualité des productions. Maîs pour revenir aux recherches menées à la suite de nos formations, celles-ci relèvent avant tout de travaux orientés vers la conception même dans la branche de nos spécialités, celle de l'ergonomie, qui relève entièrement des sciences humaines. Les ergonomes de l'ENJMIN trouvent maintenant du travail sans problème, maîs dans le cadre d'une assistance au game design. Un exemple de recherche dans ce domaine est la conception des jeux pour les mal et non voyants.

Sébastien Genvo: Où se situeraient, actuellement, les besoins de formation dans le secteur, sur le plan professionnel ?

Stéphane Natkin: Si l'on considère la demande, aujourd'hui tous les étudiants sont embauchés à la sortie de l'école. Si l'on considère le domaine du jeu stricto sensu, il ne serait peut-être pas sage de tripler le nombre d'étudiants, car on ne sait jamais ce qui va se passer dans plusieurs années. Maîs je considère que la formation doit déboucher de plus en plus sur d'autres médias interactifs. Ceci change complètement la donne. Dans ce cas, le potentiel de recrutement se multiplie par dix ou quinze. À partir du moment où on se pose des questions sur la conception d'un jeu, on peut faire de la télévision interactive, du loisir sur mobiles, etc. J'aime beaucoup le terme américain de digital entertainment. Il scinde la problématique, un peu théorique maîs nécessaire, du jeu, du jouet, du spectacle, tout en renvoyant à la même culture du point de vue des personnes qui créent. On cherche à former des étudiants qui ont une vision suffisamment ouverte du jeu pour travailler sur des thématiques plus ou moins proches (qu'il s'agisse de scénansation, de programmation). Cest d'ailleurs important dans le cadre du jeu vidéo, puisque dans dix ans, la création et la production de jeux vidéo n'auront plus grand-chose à voir avec ce qui existe actuellement.

Sébastien Cenvo: On constate que l'existence de formations dans ce domaine est encore très récente. Beaucoup de concepteurs étaient jusqu'à présent des autodidactes. Ce temps est-il à présent révolu ?

Stéphane Natkin: Il y a évidemment les anciens (qui ne sont pas forcément très anciens). On trouve donc encore nombre d'autodidactes ou des concepteurs qui ont des diplômes sans rapport direct avec le domaine. Et, comme dans tous les domaines de la création, je pense qu'il continuera à y avoir des personnes des deux origines. Certains réalisateurs de cinéma sortent de la FEMIS, d'autres se sont imposés seuls. Tous se retrouvent, pour se faire connaître, dans la production de courts métrages présentés dans des festivals, etc. Maîs, à présent, il est vrai que les studios de grande envergure privilégient les étudiants sortant de formations orientées vers le jeu vidéo.

Sébastien Genvo: Si l'on fait la comparaison avec le cinéma, existe-t-il vraiment, pour le jeu vidéo, un mode de distribution comparable au court-métrage permettant, sur le plan professionnel, de mettre le pied à l'étrier ou de révéler des talents ?

Stéphane Natkin: Ce circuit commence à apparaître pour le jeu vidéo, du fait notamment de la reconnaissance des jeux conçus pour un public d'utilisateurs occasionnels, ce que l'on appelle le casual gaming. Il y a encore quelques années, des professionnels qui venaient ici ne voulaient pas entendre parler d'autre chose que de la conception de blockbusters pour un type de joueurs parfaitement ciblés. Maîs avec l'arrivée de consoles comme la DS ou la WII de Nintendo, le paysage a complètement changé. Du point de vue financier, on peut recommencer à faire des jeux à petit budget avec, par exemple, des jeux sur DS, mobile ou Internet. On constate l'apparition de petites sociétés et un fort développement du monde du jeu indépendant. La croissance de l'Indépendant Game Festival est à ce titre caractéristique. Maîs ce que l'on voit, et nous le constatons ici à l'ENJMIN, c'est que les jeux des étudiants ne sont généralement pas édités directement. Les éditeurs repèrent les équipes et les recrutent. Pour l'instant, il n'y a pas de modèle économique permettant à ces jeux d'être viables financièrement. Cela va peut-être changer avec de nouveaux modes de distribution en ligne. Concernant la production contemporaine, je pense que nous sommes dans un moment très ouvert. L'industrie a découvert qu'il y avait un moyen de toucher de nouveaux publics. Comme elle manque d'idées, elle est ouverte à des propositions qui auraient été balayées il y a quatre ans. Je pense qu'il est indispensable aujourd'hui de considérer le jeu vidéo comme une production culturelle. Si l'on passe à côté de cette idée, on va vers des désillusions industrielles et on court un risque très important du point de vue culturel. Les messages transmis par le jeu correspondront à la pensée de gens qui sont ailleurs, avec des risques de standardisation idéologique. Autre facteur plaidant pour la prise en compte de l'importance culturelle des jeux, on commence à voir apparaître des productions qui vont au-delà du simple plaisir immédiat, comme par exemple Shadow of the Collossus qui joue sur le sentiment de culpabilité du joueur. Dans ce jeu, il faut attaquer des colosses qui ne nous ont rien fait. On sent bien que l'on fait quelque chose de mal et que ça ne peut pas bien se terminer. Comme le cinéma, qui n'est pas uniquement fait pour divertir, on peut imaginer à l'avenir l'émergence de jeux qui suscitent tout un panel de sentiments ou de réflexions. Cest pour cela qu'il faut former des gens, favoriser la diversité culturelle et encourager l'apparition d'une critique.

Notes
1 Natkin (S), 2004, Jeux video et medias du XXI'siecle Paris Vuibert
2 Le game designer est la personne qui définit le concept du jeu dans son ensemble. Il s'assure de la cohérence des différents éléments et se concentre sur la « jouabilite » du logiciel.