

# Evaporation progressive

## Une conférence inégale qui finit par se perdre dans des réponses compliquées.

Cette conférence promettait un large passage en revue du jeu-vidéo, puisqu'il était question d'évoquer le rapport entre jeux dits « AAA » et jeux indépendants en quatre parties.

D'emblée, le sujet apparaît plutôt ambitieux, on a envie d'en savoir plus, que les intervenants décortiquent ces rapports à la fois diverses et complexes.

La conférence commence avec une présentation de chaque branche vidéoludique, cette présentation était évidemment nécessaire, mais si l'on rajoute le constat du marché en troisième partie, l'analyse n'intervient qu'en toute fin.

Les présentations apparaissent très inégales : celle du jeu indé est maîtrisée, avec une définition claire et des informations précises et pertinentes.

Le fait de parler du jeu indé comme « une œuvre d'un studio autofinancé » est astucieux, on ne se perd pas dans des définitions alambiquées.

Au contraire, la présentation des « AAA » est confuse et à tendance à perdre son auditoire, on remarquera d'ailleurs beaucoup de questions sur cette partie lors du débat, qui viendront souligner des incohérences ou des imprécisions (le studio Square Enix étant par exemple présenté sur le déclin, alors que le prochain Final Fantasy apparaît comme une des licences fortes de la future PS4).

La troisième partie, l'évocation de l'état du marché, est relativement courte ; malgré tout elle a le mérite de rester dans son sujet et d'essayer de le couvrir dans sa totalité (les jeux sur Smartphone sont évoqués par exemple).

Pour terminer, le dernier étudiant propose un éclairage du futur, choix curieux tant il est difficile de prédire l'avenir, une explication des rapports actuels étant déjà très difficile.

D'autant plus que ce ne sont pas plusieurs destins possibles qui sont tracés mais bien une seule et même ligne directrice, qui voit la fin du jeu console tel qu'on le connaît aujourd'hui, qui se savoure dans le temps, pour un retour au jeu d'arcade compétitif et rapide.

Hélas, problème récurrent lors de cette conférence, beaucoup trop de constats et de vérités sont assénées sans une véritable explication. Cela pose un problème majeur lorsque l'on s'adresse à un public de passionnés, également connaisseur du média étudié, qui s'attend à une analyse et à des pistes de réflexion.

Le défi de résoudre ces questions en quelques minutes est irréalisable, beaucoup de postulats jugés trop caricaturaux seront remis en cause dans les questions finales.

Parmi ceux-ci, le fait de mettre jeux « AAA » et jeux indé en concurrence ressort, comme si le succès de l'un des deux entraînerait inexorablement le déclin de l'autre.

L'histoire nous a déjà prouvé que le jeu est fait de petits et de gros éditeurs, il en est de même pour les autres médias, cette vision très manichéenne étonne.

D'ailleurs, beaucoup de membres du public se réjouissent de jouer à la fois aux « AAA » et aux jeux indé, se félicitant même de la diversité que fournit le jeu-vidéo.

C'est un sentiment de frustration que l'on ressent au sortir de cette conférence, déçu d'avoir simplement effleuré un thème intéressant. En effet, les intervenants et l'auditoire se perdent en route, malgré une base intéressante, les réponses apportées ont tendance à être trop caricaturales ou au contraire complètement hors-sujet.

Au final, le sujet a tout de même le mérite d'avoir été posé et suscitera forcément des réflexions.