

Conférence Jeux indé.

Enjeux : essayer de vous montrer en quoi il est intéressant de s'intéresser aux jeux indé en tant que Game-Designer.

En quoi les jeux-vidéo ont une vision particulière du média, des choses qui sortent du lot.

Vision des artistes = parallèle avec l'art → évoquer théorie selon laquelle l'hyperréalisme et la course à la puissance ont mené les artistes à de plus en plus tenter autre chose.

(bien sur que les caractéristiques techniques sont aussi la cause, mais on sent une vraie volonté, qu'on pourra exemplifier avec des dates, genre le nombre de jeu en 3D, le nombre de jeux réalistes). Faire le parallèle avec le salon des refusés, l'apparition de la photographie qui mène à l'art abstrait, cubique, impressioniste.

De plus, le jeu vidéo n'est plus un art nouveau, il commence à avoir une vraie histoire (qu'on étudie d'ailleurs), donc les jeux d'aujourd'hui ont aussi beaucoup de références, comme on le verra.

Donc un rapport très particulier entre attachement à de grandes références et volonté de faire autre chose, se démarquer, proposer des œuvres personnelles et non pas commerciales.

(gros avantage d'être indé, liberté).

Vision des joueurs = Il ne faudrait surtout pas oublier les consommateurs, puisqu'eux aussi sont demandeurs de jeux différents.

Lorsqu'à peu près tout le monde devient capable de faire des jeux « jolis » et réalistes, lorsque cela devient une sorte de norme, on trouve la nouveauté ailleurs.

(D'ailleurs Sony et Microsoft ne communiquent pas uniquement sur la puissance mais aussi sur le partage, autre débat)

En plus, on se rend davantage compte qu'un jeu peut être très réaliste et très mauvais malgré tout, alors qu'auparavant, on se garantissait d'une certaine qualité tant les beaux jeux demandaient aussi une certaine dose d'ingéniosité et de moyens. (donc pour rentabiliser → qualité)

On se rend compte que le jeu indé est une possibilité d'avoir autre chose, comme peut l'être la Wii et la Wii U dans un autre genre.

C'est donc la théorie de l'offre et de la demande qui prend cours ici, si tout le monde fait la même chose, on observe une surexploitation d'un même thème. Si l'offre est supérieure à la demande, certaines personnes vont être tenté de regarder ailleurs (elles ne vont pas délaisser le jeu AAA, mais vont le compléter avec d'autres expériences).

Il faut rappeler que le jeu indé par définition n'est pas accessible facilement, il faut qu'il y ait une vraie démarche, une curiosité. (on ne voit aucune pub sur le jeu indé, par définition ils n'ont pas les moyens de mener des campagnes de communication, tout l'argent est mis dans le développement).

Environnement favorable :

Il faut un environnement favorable pour lier consommateurs et créateurs, et c'est une raison essentielle du succès grandissant du jeu indé.

Steam = dématérialisé très important, on a une vraie révolution à ce niveau là en terme de distribution.

Moyen également de promouvoir leurs jeux pour les indépendants sur une plateforme populaire et peuplée de nombreux types de joueurs (beaucoup de AAA nécessitent Steam pour être lancés), mais aussi une communauté de spécialistes (moddeurs etc).

On a aussi Kickstarter qui est très important, sur lequel Bastian Bauer reviendra : soutien très important pour les développeurs, qui n'est pas seulement financier :

Bien sur, il est très très très important pour les développeurs d'avoir de quoi développer leur jeu sans avoir peur de ne pas arriver à boucler le projet. Mais le fait de savoir que beaucoup de gens vous soutiennent et vont probablement faire parler de votre jeu à la sortie est un soutien qui n'a pas de

prix. Des gens paient simplement parce qu'ils ont confiance en votre idée, cela donne une motivation supplémentaire.

Même si cela peut faire rêver, il faut bien se rendre compte que réaliser un jeu indépendant est une épreuve au niveau moral, comme peut en témoigner un film comme Indie Game the Movie qui suit la trace des créateurs entre autre de FEZ, BRAID, Super Meat Boy.

Lorsque l'on a une proximité avec sa communauté, il est possible d'avoir des feedbacks sur l'avancement, ce qui plait aux joueurs ou leur paraît confus.

Cela permet de ne pas avoir une vision trop fermée sur son œuvre pour fournir au final un travail qui va plaire à beaucoup de joueurs.

On peut aussi parler tout simplement d'internet qui est un formidable moyen de faire une publicité gratuite, d'entretenir ce lien particulier avec les joueurs, de poster du contenu, de vendre les jeux sans boîte, etc etc.