

# Caractérisation de la pluralité actuelle des jeux vidéo par un ensemble de bascules récentes\*

Nicolas ESPOSITO

Université de Technologie de Compiègne – Laboratoire Costech  
nicolas.esposito@utc.fr – <http://nicolasesposito.fr/>

## 1 Introduction

Nous vivons actuellement une période particulièrement riche de l’histoire des jeux vidéo. Au Grand Palais, l’exposition *Game Story*<sup>1</sup> (CLAIS & DUBOIS, 2011) a récemment illustré ce point de vue avec une dernière partie intitulée *Diversité (2006-2011)*.

On observe en effet un foisonnement multiple depuis à peu près 2006, en ce qui concerne les jeux en eux-mêmes, mais aussi différents aspects de l’industrie. Comment expliquer et caractériser cette pluralité ? Voici l’hypothèse des bascules.

## 2 Contexte

En considérant l’histoire des jeux vidéo (KENT, 2001) sous l’angle des évolutions majeures de son industrie (plutôt qu’en fonction des technologies, des décennies), on peut par exemple distinguer les périodes suivantes (ESPOSITO, 2005) :

- des années 50 à 1971 : prémices ;
- 1972–1978 : succès des pionniers (début de l’industrie) ;
- 1979–1983 : développement des genres (âge d’or) ;
- 1984–1994 : idées fortes, moins de limites technologiques ;
- 1995–2005 : grosses productions, intégration des genres ;
- depuis 2006 : jeu occasionnel, retours des idées fortes.

Sous cet angle, la période actuelle apparaît assez clairement comme celle de la diversité : la multiplication des formes de jeu (avec notamment le fort développement du jeu occasionnel) a été l’occasion de proposer de nouvelles approches, de nouvelles idées. Il convient maintenant d’analyser plus précisément le phénomène.

---

\*ESPOSITO, N. (2012). Caractérisation de la pluralité actuelle des jeux vidéo par un ensemble de bascules récentes. *Actes de Game Studies ? à la française ! 2012*. Paris (France), 16–17 juin.

1. Paris, 10 novembre 2011 – 9 janvier 2012.

### 3 L'hypothèse des bascules

La proposition formulée ici repose sur la notion de bascule, dans le sens d'un changement rapide<sup>2</sup>. Dans cette optique, des événements déterminants peuvent nous permettre d'associer les bascules à des années précises, plutôt qu'au niveau global de la période en cours.

Les bascules ainsi identifiées représentent des ruptures qui, généralement, débloquent le passage à un état offrant significativement plus de diversité. À l'opposé, les changements plus progressifs ne sont pas pris en compte. C'est le cas par exemple pour la puissance de calcul.

### 4 Ensemble de bascules

#### 4.1 Bascules générationnelles

Arrivée fin 2006, la console Wii de Nintendo a connu un immense succès. La combinaison de certains jeux avec la détection de mouvement de la manette (Wiimote) a permis de séduire de nouveaux publics.

Des familles entières, ainsi que des personnes âgées en maison de retraite (AIMONETTI, 2009), se sont retrouvées devant *Wii Sports* (2006), par exemple pour une partie de bowling virtuel. On peut aussi citer *Wii Fit* (2007) qui ciblait assez directement un public féminin ne pratiquant pas forcément déjà les jeux vidéo.

La console Wii est également arrivée (donc globalement en 2007) avec une plate-forme de téléchargement basée sur l'émulation pour jouer à des jeux sortis sur des systèmes plus anciens (Master System, Super NES, etc.) : la Console virtuelle. Dans ce contexte<sup>3</sup>, les solutions d'émulation étaient nombreuses (ESPOSITO, 2001 et 2011) et il existait différentes formes de rééditions, mais la Console virtuelle a marqué l'accès légal au patrimoine vidéoludique par son intégration et son offre.

Depuis, plusieurs autres plates-formes de téléchargement légal ont proposé des jeux vidéo anciens (par exemple Good Old Games<sup>4</sup> à partir de 2008). Il est ainsi devenu assez simple pour un adulte de rejouer aux jeux de son enfance, en plus des jeux actuels, et de les partager avec ses proches.

#### 4.2 Bascules économiques

Après avoir dépassé le marché du cinéma en 2004, le marché des loisirs interactifs a dépassé celui de la musique en 2005. C'est un cap symbolique, mais il a joué un rôle important sur l'image des jeux vidéo par la suite, donc à partir de 2006. De par la taille de son marché, l'industrie vidéoludique a gagné une certaine respectabilité.

Notons par ailleurs qu'au premier semestre de l'année 2005, un jeu vidéo (*Gran Turismo 4*) est passé pour la première fois en tête des ventes de produits culturels en France.

---

2. On pourrait aussi parler de tournant.

3. Que l'on désigne souvent par *retrogaming*.

4. <http://www.gog.com/>

Alain LE DIBERDER (2012) identifie une autre bascule économique : l'année 2007, comme le début de la crise du modèle économique dominant basé sur les jeux AAA (« jeux ambitieux, destinés à être en tête des ventes la semaine de leur sortie »). Il propose quatre pistes pour expliquer cette bascule.

1. La hausse des coûts de production.
2. La baisse de la créativité et de renouvellement de l'offre (de plus en plus de suites et de moins en moins de nouvelles séries sur ce type de jeu).
3. L'ampleur insuffisante des progrès technologiques (saut générationnel moins spectaculaire que les précédents pour les consoles de salon).
4. Des difficultés de maîtrise au niveau de la vente.

Le résultat : « une forêt de modèles disparates ». En référence aux jeux occasionnels<sup>5</sup>, aux jeux de rôle en ligne massivement multijoueur<sup>6</sup>, aux jeux mobiles, aux jeux à la demande<sup>7</sup> (comme OnLive) et aux boutiques en ligne.

### 4.3 Bascule culturelle

En 2006, Frédéric RAYNAL, Michel ANCEL et Shigeru MIYAMOTO ont reçu l'insigne de Chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres. Au-delà de la reconnaissance du talent créatif de ces trois auteurs de jeux vidéo, l'événement a été perçu comme un pas conséquent de plus vers la reconnaissance des jeux vidéo dans le paysage culturel français.

Il est devenu plus facile de parler de *jeux vidéo* (en opposition à *contenus ludiques* par exemple). Et, malgré une mise en œuvre difficile, le crédit d'impôt *jeux vidéo* s'est concrétisé deux ans plus tard.

### 4.4 Bascules technologiques

Nous évoquions plus haut la détection de mouvement de la console Wii. Même si ce n'était pas vraiment une première<sup>8</sup>, cette technologie fournie en standard avec la console a inspiré des innovations notables en terme de *gameplay*. Nintendo a évidemment tiré parti des nouvelles possibilités liées à la Wiimote. C'est notamment le cas dans *Super Mario Galaxy* (2007).

D'autres avancées technologiques ont permis la généralisation de l'approche consistant à vendre des jeux vidéo via des plates-formes de téléchargement : la généralisation du haut débit avec l'ADSL, la généralisation de la connexion réseau sur les consoles et l'arrivée massive des *smartphones*.

C'est ainsi que le PlayStation Network (pour la PS3 de Sony) et l'App Store (pour l'iPhone d'Apple) ont rejoint les précédentes plates-formes (telle que Steam, lancée en 2003), respectivement en 2006 et en 2008.

Même s'il nécessite beaucoup de matériel, on appelle souvent ce mouvement la « dématérialisation ». Ce modèle a favorisé l'éclosion de jeux décalés par rapport aux productions AAA, par exemple *Flower* (2009) avec une forte composante poétique. Les plates-formes de téléchargement ont aussi facilité la large diffusion de jeux dits indépendants comme *Braid* (2008).

---

5. *casual gaming*

6. MMORPG

7. *cloud gaming*

8. Par exemple, l'EyeToy de Sony proposait en 2003 une approche différente : une caméra filmant le joueur plutôt que des capteurs dans la manette.

L'arrivée massive des *smartphones* et de leurs plates-formes de téléchargement a considérablement enrichi le jeu mobile, au regard du volume de l'offre, mais aussi du *gameplay*. Citons deux exemples d'une qualité ludique rare : *Rolando* (2008) pour l'utilisation de l'écran tactile et *Dark Nebula: Episode One* (2009) pour celle de l'accéléromètre.

Cela représente aussi les bases d'une globalisation du jeu occasionnel.

« La colonisation par les jeux numériques de tous les supports — ordinateurs, téléphone puis *smartphone* et tablette électronique — a suscité une fragmentation de l'offre, une diversification des usages et la distinction, désormais commune, entre joueurs occasionnels et chevronnés. » (MUNIER, 2012)

Le jeu occasionnel est aussi lié aux réseaux sociaux et à la généralisation de leur usage. L'association des deux nous donne les jeux sociaux. *FarmVille* (2009), qui s'appuie sur Facebook, en est un exemple emblématique.

Enfin, les développeurs ont eu accès plus simplement à des moteurs : des briques logicielles déjà écrites. C'est typiquement le cas pour les moteurs physiques. On a pu constater une poussée des jeux dans lesquels la physique était au cœur du *gameplay*. *World of Goo* (2008) en est une illustration marquante. Autre exemple : *Portal* (2007) qui va au-delà de la physique du monde réel.

Quant aux moteurs en eux-mêmes, prenons par exemple Box2D. Il s'agit du moteur physique le plus utilisé par mes étudiants pour leurs projets. Cette bibliothèque de code simule la physique du monde réel, en deux dimensions. Elle est disponible en tant que logiciel libre depuis fin 2007 et elle a été portée pour être utilisée avec de nombreux langages de programmation<sup>9</sup>.

## 4.5 Bascule méthodologique

Dans le domaine de l'informatique, les méthodes agiles ont connu un essor important dans les années 2000. On peut par exemple prendre comme repère la publication du livre *Gestion de projet — Vers les méthodes agiles* (MESSAGER ROTA, 2007).

Assez naturellement, les livres consacrés à la conception de jeux vidéo ont aussi mis en avant les processus itératifs, de manière plus ou moins globale (FULLERTON, 2008 ; SCHELL, 2008). Par ailleurs, des formations au jeu vidéo ont intégré des méthodes telles que Scrum. Mais on peut noter qu'en l'attente de ce type de formation ou d'expérience en la matière, certaines difficultés ont pu survenir<sup>10</sup>.

## 4.6 Bascule sérieuse

Concernant la vague actuelle de jeux vidéo sérieux (le label « Serious Game »), une bascule est clairement identifiable en 2007. Il y a depuis cette année-là beaucoup plus de « Serious Games » : environ 225 par an entre 2007 et 2009, contre environ 85 par an entre 2004 et 2006 (DJAOUTI *et al.*, 2012).

---

9. <http://box2d.org/>

10. Voir par exemple cet entretien avec Olivier LEJADE : <http://www.rendezvouscreation.org/2009/12/episode-n-42-entretien-avec-olivier.html>

La *gamification*, que l'on pourrait traduire par ludicisation, et qui propage les mécaniques ludiques au-delà des jeux, est sans doute l'une des conséquences de cette bascule.

## 4.7 Bascule pédagogique

2006 est la première année de la période que nous analysons et il se trouve que c'est à la fin de cette année-là qu'ont été diplômés les premiers étudiants de l'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN).

Le phénomène n'était pas nouveau, mais l'actualité était vive à ce moment-là au niveau pédagogique et le site JeuxVideo.com a justement publié un dossier intitulé : *Les écoles du jeu vidéo*<sup>11</sup>.

Sur le plan personnel, l'enseignement sur les jeux vidéo que je proposais depuis plusieurs années à l'Université de Technologie de Compiègne a pu être validé en 2008 et j'ai commencé à donner les cours début 2009<sup>12</sup>.

## 5 Conclusion

Nous proposons donc une caractérisation de la pluralité actuelle des jeux vidéo (et de différents aspects de son industrie) par un ensemble de bascules récentes. Assez logiquement, ces bascules se concentrent sur le début de la période dont nous parlons.

Le panorama<sup>13</sup> peut ainsi être principalement positionné entre 2006 et 2008 et il pourrait être synthétisé de la façon suivante :

- *bascules générationnelles* : nouveaux publics, accès aux jeux anciens ;
- *bascules économiques* : caps symboliques atteints et dépassés par la taille du marché, crise du modèle basé sur les jeux AAA ;
- *bascule culturelle* : auteurs de jeux vidéo reconnus ;
- *bascules technologiques* : détection de mouvement, plates-formes de téléchargement, systèmes pour les jeux occasionnels et les jeux sociaux, accès aux bibliothèques de code ;
- *bascule méthodologique* : méthodes agiles ;
- *bascule sérieuse* : envolée du label « Serious Game » ;
- *bascule pédagogique* : écoles spécialisées.

Ces trois années concentrent un nombre élevé d'événements majeurs. Certains sont intimement liés entre eux et l'on pourrait approfondir l'analyse en étudiant spécifiquement ces interactions.

Comme la musique et le cinéma, l'industrie des jeux vidéo est actuellement en cours de mutation. Il ne s'agit pas d'une évolution par cycle comme l'on en connaît depuis plusieurs décennies, mais bien d'une reconfiguration de grande ampleur. La pluralité actuellement constatée nous le montre.

11. <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00006816/les-ecoles-de-jeux-video.htm>

12. Industrie et conception des jeux vidéo : <http://ico6.fr/>

13. Que l'on pourrait continuer.

## Références

- AIMONETTI, M. (2009). Intérêt de la Wii pour les personnes âgées : oui à la Wii! *NPG Neurologie – Psychiatrie – Gériatrie*, 9(50), p. 63–64.
- CLAIS, J.-B. & DUBOIS, Ph. (2011). *Game Story — Une histoire du jeu vidéo*. Éditions de la Rmn-Grand Palais.
- DJAOUTI, D., ALVAREZ, J., JESSEL, J.-P. & RAMPNOUX, O. (2012). Origins of Serious Games. *Serious Games and Edutainment Applications*, Springer.
- ESPOSITO, N. (2001). *Émulation et jeux vidéo*. Micro Application.
- ESPOSITO, N. (2005). How Video Game History Shows Us Why Video Game Nostalgia Is So Important Now. *Playing the Past*. Gainesville (Florida, USA), 18–19 mars.
- ESPOSITO, N. (2011). Panorama des approches pour la préservation des jeux vidéo. *Actes des 17<sup>es</sup> journées d’informatique musicale*. Saint Étienne (France), 25–27 mai.
- FULLERTON, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (Second Edition)*. Morgan Kaufmann Publishers.
- KENT, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Tree Rivers Press.
- LE DIBERDER, A. (2012). Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril. *Hermès*, n° 62, p. 136–143.
- MESSAGER ROTA, V. (2007). *Gestion de projet — Vers les méthodes agiles*. Eyrolles.
- MUNIER, B. (2012). Le patrimoine culturel au service du jeu occasionnel. *Hermès*, n° 62, p. 122–126.
- SHELL, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publishers.