

Les joueurs face aux coulisses du développement de jeu

Le développement d'un jeu vidéo se déroule en plusieurs étapes, telles que la création et la conception, la phase de test ou encore la programmation. Aujourd'hui, les jeux sont majoritairement développés par des entreprises qui ne sont pas toujours les éditeurs du jeu final. Mais quelle est la place des joueurs dans tout ce processus ? On pourrait penser que les joueurs ne sont que de simples consommateurs, sans réel pouvoir sur le développement du jeu vidéo, et qu'ils ne connaissent pas ce qui se passe en coulisses. Mais cette vision correspond-elle à la réalité ?

On sait qu'avant les années 2010 et l'avènement d'internet, les joueurs avaient un impact sur le développement des jeux vidéo, notamment basé sur leur consommation. Par exemple, si les joueurs achetaient beaucoup de jeux de combat, les développeurs étaient davantage enclins à en produire de nouveaux. Toutefois, jusqu'à quel point les joueurs influençaient-ils réellement le développement des jeux ? Et qu'en est-il aujourd'hui ? Avec l'avènement d'internet, les retours sont beaucoup plus instantanés et même de nouvelles manières de découvrir les jeux vidéo autre que par les trailers ont émergé comme les « leaks ». Ces fuites de données diffusées avant la sortie officielle d'un jeu permettent aux joueurs de réagir très en amont, laissant aux développeurs la possibilité de prendre en compte ces critiques pendant le développement.

Ainsi, comment au fil du temps, les joueurs impactent de plus en plus le développement d'un jeu vidéo ?

Nous verrons d'abord que les joueurs ont toujours eu un impact sur le développement des jeux vidéo, sans pour autant avoir accès aux coulisses, notamment avant les années 2010. Nous verrons ensuite qu'aujourd'hui, les développeurs sont souvent eux-mêmes des joueurs, et que les joueurs participent de plus en plus activement au développement, que ce soit via les accès anticipés ou par une implication directe dans le processus de création.

1. Les joueurs et leur influence sur la création des jeux vidéo avant internet

Autrefois, on pouvait considérer que les entreprises développaient un jeu, le publiaient, et que les joueurs avaient peu d'influence une fois le jeu sorti. Pourtant, les joueurs pouvaient déjà impacter le développement par leurs réactions aux trailers. En effet, le premier trailer sorti pour promouvoir un jeu vidéo est le trailer du jeu *Pong* développé par Atari en 1972. Ce trailer assez rudimentaire a marqué le début d'utilisation de vidéos promotionnelles pour présenter les jeux vidéo au public. Le jeu n'étant pas totalement finalisé à ce stade, les joueurs pouvaient déjà faire des retours. À l'époque, ces retours se faisaient principalement par courrier ou par l'intermédiaire de magazines spécialisés, comme *Electronic Games*, publié pour la première fois en 1981, qui traitait de critiques de jeux, d'actualités, d'astuces et plus globalement de l'industrie vidéoludique.

Par exemple, le magazine *Play Meter* où Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari et l'un des créateurs de *Pong*, a été interviewé sur le développement du jeu, permettant aux joueurs d'avoir une vision sur les coulisses de développement du jeu *Pong*. Ainsi, via les magazines le plus souvent, les joueurs pouvaient réagir aux jeux que ce soit par les trailers ou quand le jeu est fini.

Un exemple concret d'un jeu ayant été modifié par suite de son trailer et aux mauvaises réactions des joueurs est le jeu *Sonic The Hedgehog* de Sega sorti en 2006. Suite à des bugs visibles, des problèmes de gameplay et de qualité graphique, les développeurs ont modifié le développement du jeu.

Il arrivait également que le développement d'un jeu se poursuive après sa sortie. L'un des premiers exemples recensés est *Space Invaders*, sorti en 1978. Lorsque le jeu a été lancé, les joueurs ont signalé un bug dans le jeu : à mesure que les extraterrestres descendaient, ils devenaient plus rapides, ce qui rendait le jeu progressivement impossible à jouer. Les développeurs de chez Taito ont compris l'importance des retours des joueurs et ont modifié le code source du jeu pour qu'il conserve une vitesse constante, quel que soit le nombre d'extraterrestres restants.

Ainsi, dès les années 1970, les joueurs contribuaient déjà au développement des jeux par leurs retours, bien qu'ils n'aient qu'une connaissance limitée des coulisses. Ils n'intervenaient toutefois pas directement dans le développement, puisque ce n'étaient pas eux qui créaient les jeux.

Malgré cela, l'impact des joueurs restait plus limité qu'aujourd'hui. Les échanges par magazines rendent la réaction moins rapide et moins accessible pour les développeurs. L'avènement d'Internet a transformé cette dynamique, en démocratisant les réactions des joueurs et en leur donnant une place encore plus importante dans le développement des jeux vidéo. Là où les joueurs étaient auparavant principalement des consommateurs, il est maintenant plus courant de les voir participer activement à la création des jeux.

2. La communauté de joueurs qui modifient les jeux (moddings, DLCs)

En effet, l'avènement des jeux sur PC et des plateformes de vente en ligne comme Steam ont permis aux joueurs de prendre une nouvelle place dans le développement des jeux vidéo. Tout d'abord, les joueurs ont d'abord appris à se réapproprier et donc quelque part à pérenniser un jeu vidéo en modifiant les jeux eux-mêmes.

C'est le cas du modding qui consiste à modifier les fichiers d'un jeu afin d'en transformer les graphismes, le gameplay ou même le contenu narratif. *The Elder Scrolls V : Skyrim* en est un exemple emblématique : sur le site Nexus Mods, des millions de mods sont disponibles, et la longévité du jeu s'explique en grande partie par ces ajouts créés et continuellement mis à jour par les joueurs.

Les moddeurs les plus compétents sont même par la suite recrutés par les studios de jeux vidéo. Il y a l'exemple de Brendan Greene, créateur du mod populaire « Battle Royale » pour le jeu *Arma 2*. Ce mod a inspiré un nouveau genre de jeux et a conduit Greene à être recruté par le studio Bluehole, qui a publié *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) en 2017 et qui est devenu un succès commercial. Ainsi de joueur, Brendan Greene est devenu développeur, entrant dans les coulisses de développement des jeux vidéo.

Certains joueurs peuvent aussi directement participer au développement d'un jeu ou d'une extension sans pour autant devenir développeurs. C'est le cas des *Sims 4* où les joueurs ont directement été impliqués dans la création de l'extension Jour de lessive. Ce développement participatif, dirigé par Graham Nardone, a démarré en avril 2017 et s'est achevé neuf mois plus tard par la sortie effective de Jour de Lessive, un kit mettant à l'honneur une nouvelle tâche ménagère. Les joueurs ont voté pour le thème, le style et les objets du kit, prouvant que les joueurs peuvent influencer le contenu sans être pleinement intégrés aux coulisses techniques. C'est aussi en écoutant les joueurs que les *Sims 4* est devenu l'un des premiers jeux pleinement inclusifs en permettant à plusieurs orientations sexuelles d'être joué ou à inverser les genres dans les habits entre autres.

Enfin, il y a simplement aussi l'idée que les joueurs influencent aussi le développement simplement en jouant aux jeux. Grâce à internet, les jeux en accès anticipé ont bondi ces dernières années. Ces jeux sont souvent en version bêta avec la majorité des mécaniques présentes mais le jeu est inachevé. Cependant les joueurs peuvent y jouer pour laisser des avis et ainsi influencer le développement du jeu. Un exemple est le jeu *Baldur's Gate 3*, qui est resté quelques années en accès anticipé avant de sortir finalement en 2023. Avant 2023, le jeu a évolué au fil des mises à jour qui sortaient en prenant en compte les réactions des joueurs sur les réseaux sociaux.

Pour conclure, les joueurs impactent de plus en plus le développement des jeux vidéo. Autrefois limités aux magazines et à des moyens de communication lents, les joueurs pouvaient surtout influencer les jeux après leur sortie, notamment par le signalement de bugs. Avec Internet, ils modifient les jeux via le modding, participent à des sondages, testent des versions anticipées et donnent des retours instantanés sur les réseaux sociaux. Les joueurs peuvent ainsi intervenir bien plus tôt et plus profondément dans le processus de création, allant parfois jusqu'à intégrer directement l'industrie du jeu vidéo et ses coulisses.