

# LE POUVOIR DU JEU VIDÉO

VIDÉOLUDIQUE ET SOCIÉTÉ,  
UNE HISTOIRE DE CAUSALITÉ

\_Marine Espinasse  
Mémoire de recherche en design  
DSAA Design mention Graphisme  
Denis Diderot, Marseille 2018



**RAPPORT DE STAGE**  
VIABILITÉ DES STRUCTURES INDÉPENDANTE



# CONTEXTE

Plongée dans le monde du jeu vidéo depuis des années, j'ai choisi en fin de première année de DSAA d'en faire mon sujet de mémoire, afin d'en démontrer la richesse et de le crédibiliser un peu plus au yeux de mon entourage

J'ai donc cherché à intégrer des studios de création de jeux pour ma période de stage. Je me suis heurtée à plusieurs difficultés. Tout d'abord, n'étant pas issue d'une formation dans le jeu vidéo, je ne possédais pas un niveau de dessin (traditionnel ou numérique) suffisant pour participer à concevoir les concepts d'un jeu, et je ne maîtrisais pas suffisamment les logiciels 3D adéquats (3DSMax, Cinéma 4D ou encore Maya) pour être utile lors de la conception des divers *assets* de jeux. De plus, mes compétences ne me permettait pas de pousser les portes des grands studios français.

Cependant, j'ai fini par conclure un accord avec un jeune studio bordelais indépendant, Primal Seed : en échange d'un stage en tant que webdesigner, j'aurais accès à toutes les phases de création de leur jeu.



# LE STUDIO

Primal Seed est un studio de jeu vidéo indépendant fondé en 2016 à Bordeaux par deux amis, Enrique Pons Del Rey et Luca Miskic.

Rapidement, l'équipe intègre huit autres personnes, qui viennent apporter leur aide tant sur les aspects techniques que théoriques du jeu :

- \_ Thomas, directeur artistique, qui crée tous les *concepts*<sup>1</sup> du jeu, tant les décors que les personnages, les armes, les animations ...
- \_ Adrien, en charge du développement complet du jeu sous Unity,
- \_ Tony, qui s'occupe des animations,
- \_ Mylène et Valentin, qui réalisent la majorité des modèles 3D du jeu,
- \_ Antoine, qui est quand à lui level designer (création des différents niveaux), et qui participe également à la création des modèles 3D,
- \_ Victor, en charge du développement web
- \_ Nicholas, qui gère toute la partie commerciale, prospect, publicité ...

---

1. dessins préparatoires

Chacun des membres participe à la conception du jeu, et les décisions concernant le fonctionnement de l'entreprise sont prises de manière démocratique.



# LA MISSION

J'ai donc été en charge de repenser le site de présentation (et de promotion) du jeu *Forsake the Grave*. L'ancienne version du site se rapprochait plus de la structure d'un blog, sur lequel les membres publiaient les informations relatives à leur avancée sur la création du jeu, et il fallait désormais en faire une vitrine plus institutionnelle qui présenterait le jeu, donnerait envie d'y jouer, tout en mettant en avant l'univers de l'histoire, et en conservant les sections d'actualité sur l'avancée du développement.

Le but était de fournir un site exploitable pour la promotion du jeu auprès d'éventuels partenaires, éditeurs ou joueurs.

Sur ce projet, j'ai eu la chance de pouvoir me positionner en directrice artistique, en créant l'ergonomie et l'expérience utilisateur, l'arborescence du site, ainsi que son graphisme.

De plus, j'ai pu travailler avec le développeur web, en adaptant mes propositions à ses propres contraintes techniques, et en lui suggérant de nouvelles approches.





# PROBLÈMES DE L'INDÉPENDANCE

J'ai rapidement pu observer les difficultés auxquelles les jeunes studios pouvaient être confrontés. Aujourd'hui, n'importe qui possédant des compétences dans le graphisme et la programmation peut développer son propre jeu. En revanche, cette situation peut rapidement devenir très précaire. Un studio ne peut espérer devenir rentable qu'une fois le lancement du jeu fait sur une plateforme de vente. Cependant, concevoir un jeu reste une tâche très longue et fastidieuse. Quand j'ai intégré Primal Seed, le studio travaillait sur *Forsake the Grave* depuis plus d'un an, et pourtant ne possédait pas assez de matière pour permettre la commercialisation du jeu. De ce fait, aucun des membres participant au projet ne pouvait espérer une rémunération pour son travail. Enrique et Luca, les fondateurs, travaillent à temps plein sur le projet, et ne vivent que du RSA. Les autres membres participent au projet sur leur temps libre, notamment les soirées et les weekends, car ils alternent avec leur propre vie professionnelle, ce qui ralentit considérablement l'avancée de la production.

J'avais déjà eu une expérience similaire au sein de mon premier stage chez Winefing, une start-up dédiée à l'oenotourisme, créée il y a près de deux ans par deux amies, qui, malgré une presse plutôt bonne dans les médias locaux, ne parvenait pas à être rentable, et n'assurait donc pas un salaire au deux associées.

Le manque de moyen ne permettait pas à Primal Seed de disposer de ses propres locaux, obligeant les membres à travailler depuis leur domicile. Internet était donc un outil indispensable au cours de mon stage : en effet, au lieu de me présenter dans une agence, j'étais invitée à me connecter sur un serveur dédié de l'application Discord.

Discord est un logiciel gratuit conçu à l'origine pour des communautés de joueurs. Il a rapidement été détourné de sa fonction originale pour devenir pour certains un espace de travail, à l'image de l'application Skype. L'utilisateur de Discord peut créer à tout moment un serveur qui lui est réservé, et dans lequel il peut inviter n'importe qui, créant ainsi un espace d'échange personnel et partagé. Le logiciel permet de créer plusieurs *channels* au sein du serveur, qui permettent de trier les conversations suivant les sujets à aborder : par exemple, nous avons un *channel* dédié au partage des concepts du jeu, un autre pour le site internet, ou encore un qui permettait de gérer l'aspect marketing du jeu. Ceux-ci étaient conçus comme des salons textuels, et permettaient également le partage de fichiers (audio, vidéo, 3D ...), mais nous disposions également de *channels* vocaux.

Ainsi, nous nous retrouvions tous les jours sur ces salons pour échanger sur l'avancée du jeu, mais aussi pour faire un peu plus connaissance. Toutes les semaines, nous organisons une conférence vocale pour faire le point sur les maquettes de site que je produisais, afin que chacun puisse donner son avis.

Le site que je devais produire avait une fonction promotionnelle concrète. Créer un jeu vidéo indépendant est

une chose, arriver à le vendre en est une autre. Parallèlement à l'avancée du développement, de nombreuses questions de communication et de publicité se posaient à Primal Seed.

Depuis une petite dizaine d'années, grâce à l'essor d'internet, l'accès aux ordinateurs, et à l'apparition de plateformes dématérialisées telles que Steam, des dizaines de milliers de jeux fleurissent tous les ans. Sans l'appui des gros éditeurs, énormément de bons jeux indépendants se retrouvent fondus dans la masse. De fait, les studios doivent de plus en plus se faire connaître pour espérer rentabiliser un tant soit peu leur travail.

Primal Seed a tout d'abord rejoint une association bordelaise regroupant tous les acteurs du jeu vidéo de l'agglomération, prenant ainsi part au développement de la ville.

Ensuite, le studio participe régulièrement aux différents festivals consacrés à l'univers vidéo-ludique (l'équivalent des comic-on américains, les plus connus en France étant la Paris Games Week et la Japan Expo).

Ces conventions sont devenues incontournables pour les studios français, notamment pour les plus petits d'entre eux, pour faire connaître leur travail et commencer à construire une communauté autour de leurs jeux. Elles peuvent également leur permettre de trouver un éditeur ayant plus de renommée, pour faciliter le lancement de leur travail, ainsi que de se faire remarquer par la presse spécialisée. Ces festivals organisent par ailleurs des sortes de concours avec les participants, permettant de mettre en lumière certains studios en leur décernant des prix (meilleur graphismes, meilleure histoire, etc..) semblables à ceux que l'on peut

trouver dans les festivals du 7<sup>ème</sup> art. Ceci m'a permis de découvrir la préparation du Bordeaux Geek Festival qui se déroulait en octobre, et de voir les aspects logistiques qu'une telle manifestation nécessite. J'ai pu par exemple participer aux phases de tests du jeu, afin de proposer la meilleure version jouable lors du festival, répertorier les bugs et erreurs les plus flagrants pour les corriger avant la convention.

Enfin, afin de collecter des fonds pour l'édition du jeu et sa mise en ligne, j'ai également pu voir le commencement de la préparation de leur prochaine campagne de *crowdfunding*<sup>2</sup> : la détermination des différents paliers de dons et leurs cadeaux associés, l'organisation des publications pour créer de l'engagement via les réseaux sociaux, ou encore définir l'avancement du jeu et les niveaux qui seront disponibles dans la démonstration jouable lancée simultanément.

---

2. ou financement participatif, expression décrivant tous les outils et méthodes de transactions financières qui font appel à un grand nombre de personnes afin de financer un projet.





# CONCLUSION

Cette expérience au sein de Primal Seed fut très enrichissante. Du point de vue de mes réalisations, j'ai pu travailler directement avec un développeur, ce qui permettait de concrétiser directement mes maquettes et également de prendre conscience de certaines contraintes techniques que je n'aurais pas envisagées de prime abord. De plus, cela m'a permis de proposer à mon tour de nouvelles manières d'appréhender l'ergonomie web auxquelles le développeur n'aurait pas forcément pensé.

Mais surtout, ce fut une incroyable expérience de par mon immersion dans un studio indépendant en effervescence. J'ai pu voir comment fonctionne la mise en place d'un jeu, les contraintes que cela impose et le rythme de vie auquel les membres du studio sont soumis. La pression permanente d'une situation de travail plutôt précaire accompagnée de l'excitation de voir une passion prendre forme a été pour moi une source de motivation.

Enfin, ce stage fut également très enrichissant sur le plan personnel. J'ai en effet été accueillie très chaleureusement, autour d'un verre, à discuter jeu vidéo. Tout au long de mon stage, chacune des personnes avec lesquelles j'ai pu être en contact s'est montrée disponible, à l'écoute et incroyablement sympa. À vrai dire, mon expérience au sein de Primal Seed s'est si bien déroulée que je suis



restée en contact avec le studio, avec lequel je travaille ponctuellement sur des projets de graphisme. Après avoir signé (une deuxième fois) une clause de confidentialité, ils ont continué à me donner accès au serveur Discord et ainsi me permettre de continuer à découvrir l'avancée du jeu ainsi que celle du studio.