



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/analyses-reflexions-et-opinions/article/la-qualite-des-jeux-videos-en>

La qualité des jeux vidéo en régression ?

- Espace culturel - Jeux vidéo - Analyses, réflexions et opinions -



Date de mise en ligne : dimanche 2 octobre 2011

Description :

Bref article de réflexion sur l'évolution actuelle des jeux vidéo qui paraissent, aux yeux de l'auteur, perdre en qualité.

Inside Electronic Pipo

Le constat

Je vais d'abord évoquer un ou deux exemples, pour moi marquants.

- Il y a déjà longtemps, l'un des meilleurs RPG de tous les temps sort sur ordinateur : Baldur's Gate (I et II). Récemment, on peut citer Dragon Age comme jeu très bien noté. Cette année, cela a donné suite à Dragon Age II, un jeu terriblement médiocre en comparaison, hyper bourrin, incomparable à Baldur's Gate II. Certes, un grand jeu est sorti, Skyrim, mais les connaisseurs de la série des Elder Scrolls le louent plus pour ses graphismes et son scénario que pour son gameplay et sa complexité proche du néant.
- Il y a longtemps, vous avez peut-être déjà joué à Duke Nukem 3D, un légendaire jeu de FPS à la Doom. Aujourd'hui, vous pouvez jouer à Duke Nukem Forever, une grande déception pour l'ensemble de la communauté Duke Nukem.
- De nombreux joueurs adulent la série Age of Empires toute entière... à une exception près : le dernier Age of Empires, sorte d'hybride cartoon jouable en ligne.
- Call of Duty 1 et 2 étaient des grands jeux à leur sortie. Aujourd'hui, c'est la quatrième fois qu'on nous ressort le même jeu : MW1, MW2, Black Ops et MW3. Pour Battlefield, les joueurs de BF3 ont le plaisir de jouer à un clone des jeux précédents.
- Quid des MMORPG ? Le niveau de stagnation voire de régression est atterrant. En tant qu'ancien joueur de WoW, pendant près de trois ans, j'ai vécu l'expérience des trois expansions ; chacune d'elle a progressivement ruiné le gameplay et la difficulté du jeu, de façon flagrante. Et quelle concurrence ? Le principal concurrent, SW:TOR est une copie quasi-conforme de WoW si l'on excepte, notamment, la nouveauté de l'"équipage".

Ces quelques exemples résument ma déception vis-à-vis du marché du jeu vidéo depuis quelques années. Les jeux offerts sont des *remake*, des plats réchauffés sans aucune originalité pour la plupart. La seule nouveauté consiste à améliorer les graphismes et à ajouter, parfois, un ou deux gadgets.

Bien sûr, j'exagère. Mais de façon générale, c'est la tendance qui se dessine. Personnellement, je n'ai pas joué à un RPG novateur depuis plusieurs années, même si j'ai apprécié Skyrim. Et vous ?

D'après mes connaissances limitées du monde du jeu vidéo et de mon expérience, je propose différentes causes à cette régression.

La tentative d'explication

Trois facteurs me paraissent responsables.

L'uniformité console - ordinateur.

Cette différence notable par rapport au passé est pour moi le facteur clé de la régression observée. En effet, quasiment tous les jeux sont distribués simultanément sur xBox 360, PS3 et PC.

Le problème, c'est qu'un jeu console est par nécessité un jeu :

- Donnant beaucoup d'importance au solo (même si c'est moins le cas à présent)
- Ne développant pas ou peu le contact social
- Facile à prendre en main en raison du nombre limité de commandes sur une manette.

Le résultat ? Des jeux d'action pure ou très fortement axés sur l'action, absolument dépourvus de travail d'équipe pour la plupart. On peut par exemple citer Call of Duty : Modern Warfare 2, un jeu jouable en Multijoueur sans se soucier de ses équipiers, ou Dragon Age II, un RPG extrêmement focalisé sur l'action et la stratégie limitée ou de positionnement. Battlefield 3 a pour sa part des éléments de coopération, mais bien moins exploités quand dans les jeux précédents.

Et c'est bien dommage. Il est temps de se rendre à nouveau compte qu'un jeu ordinateur a un potentiel stratégique incroyablement plus riche qu'un jeu console, par définition : avec un clavier et une souris, on peut manipuler les choses de façon bien plus précise. Imaginez par exemple un jeu de stratégie en temps réel comme Starcraft II sur une console. Impossible.

De même qu'il est impossible d'imaginer un Baldur's Gate III sur PS3. C'est techniquement infaisable. Alors pourquoi pas nous sortir un RPG de bonne qualité, original, complet, qui nous évite un système de jeu certes parfois intéressant — dynamique, rapide et bourrin — mais répétitif sur le plus long terme ?

Pendant ce temps, Nintendo se focalise sur son cœur de cible, c'est-à-dire les parents, les jeunes enfants et les adolescents, et nous sort des jeux de bonne qualité, mais plus de notre âge.

La stratégie marketing et la tentation de la "cash cow"

Une deuxième cause possible me semble être la très forte centralisation des jeux vidéo de nos jours, par rapport à il y a encore quelques années. Il existe maintenant très peu de compagnies de jeu indépendantes : des compagnies comme Vivendi (rachat de Blizzard, d'Activision...) ou comme Electronic Arts (rachat de Bioware...) dominent le marché du jeu vidéo.

Il en résulte, me semble-t-il, une inefficacité de l'offre liée à la structure relativement oligopolistique du marché du jeu vidéo : la plus faible concurrence permet logiquement à ces compagnies de faire des jeux de moindre qualité pour des prix similaires, et souvent de se faire la guerre entre eux par l'intermédiaire de grands titres particulièrement connus. Un exemple actuel typique est le duel Call of Duty MW3 vs Battlefield 3, deux FPS aux contenus différents et aux propriétaires différents.

Avec la force de la publicité et la volonté de vendre en masse, il est également plus tentant pour ces compagnies de respecter une sorte de norme du jeu vidéo ; de créer de l'ordinaire, du réchauffé, du jeu à faible risque d'échec. On sait que ça vend, on en fait un autre : voilà qui résume assez bien la logique des séries Call of Duty, Battlefield, Final Fantasy, Heroes of Might and Magic... Bien sûr, cela est une stratégie compréhensible qui ne signifie pas nécessairement que la prochaine version sera un "remake". Mais cela augmente les risques, surtout dans le cas d'entreprises aussi importantes. La logique de la vente de masse contraint ces compagnies à éviter une trop forte segmentation de l'audience, et donc, par conséquent, à faire du consensuel... un peu comme la politique de Blizzard Entertainment qui, depuis l'expansion Wrath Of The Lich King, fait dans le "user-friendly" pour son jeu World of Warcraft.

En somme, le paysage du jeu vidéo mondial est à peu près aussi navrant que le paysage politique actuel des pays

développés.

La massification de l'accès aux jeux vidéo

Une troisième cause probable de la régression, à mon humble avis, de la qualité de la majorité des jeux vidéo pourrait être la massification de leur accès.

Beaucoup de joueurs, comme moi, aiment la difficulté, et sont capables de jouer de façon très importante sans s'ennuyer tant qu'il y a un certain degré de "challenge". Pour la plupart des gens, ce n'est évidemment pas le cas : on joue occasionnellement, quelques heures par semaine ou moins, en famille... Dans l'hypothèse que tout le monde joue, il est clair que la plupart des joueurs seraient des "casual gamers", amateurs du consensuel et de la partie rapide.

Or, la massification des jeux vidéo est clairement observable statistiquement. La vente de jeux vidéo aux Etats-Unis est ainsi passée de 73,8 millions par an en 1996 à plus de 210 millions à partir de 2001, soit près de trois fois plus en 5 ans. [1] Et ce n'est pas simplement parce que les mêmes gamers achètent plus de jeux : 41% des Américains ont acheté ou comptent acheter un jeu ou plus dans l'année, en 2008.

Cela explique également, selon moi, l'évolution des jeux vidéo vers plus de consensuel et de "user-friendly", afin de faire plaisir au "casual gamer" et d'augmenter les ventes, qui deviennent un enjeu de plus en plus important si l'objectif reste le profit : le nombre de joueurs est en constante augmentation, le marché en profite par conséquent.

Il y a peu d'espoir que la direction de l'évolution de l'offre du jeu vidéo change dans les années à venir. Rien ne pointe vers le dépassement des jeux consoles, la vente de jeux ordinateur semble stagner voire baisser, alors que le jeu vidéo se "démocratise" de plus en plus. Les joueurs les plus exigeants, et sans doute les plus élitistes, risquent — comme d'habitude — de rester encore et toujours sur leur faim. A quand un Baldur's Gate III, fidèle aux règles complexes de D&D, ou un RPG un tant soit peu original ? A quand un MMORPG difficile et récompensant le travail d'équipe ? La plupart des jeux vidéo ne valent pas le coup, et cette tendance risque malheureusement de perdurer. Aussi bien que la vie est un "éternel recommencement", l'univers RPG de la décennie 2010 sera un éternel Diablo II.

[/cynisme]

[1] [Source](#)