



La production de jeux indépendants en Inde

Rapport d'Isabelle Arvers pour l'Institut Français à Mumbai

Le marché du jeu vidéo en Inde

La production de jeux vidéo en Inde débute à la fin des années 90 avec le studio de jeux Dhruva à Bangalore, aujourd'hui racheté par Rockstar Games (GTA / Red Dead Redemption / LA Noire, etc.) L'Inde compte aujourd'hui plus de 500 studios de jeux indépendants. Si pendant près de 20 ans, ces studios se sont consacrés à la sous-traitance pour des studios de jeux étrangers, cette tendance est en train de se modifier, principalement grâce à l'émergence du jeu pour mobile et du marché dit des casual games.

Une tendance qui n'apparaît que depuis 4 ans et permet à de plus en plus de studios de produire des jeux pour mobiles pour le marché local : beaucoup de jeux de cartes, de casino, liés à la sortie de films Bollywood, de cricket, etc. Le modèle économique est celui du free to play, car les Indiens ne payent pas pour jouer et préfèrent regarder des publicités pour pouvoir continuer à jouer.

Très peu de studios de jeux produisent des jeux pour PC et autres plateformes que le mobile, sachant qu'ils s'adressent du coup automatiquement au marché global, puisque le public Indien n'est pas encore prêt à payer pour accéder à des jeux. La plupart des développeur.se.s rencontré.e.s sont issu.e.s d'une nouvelle génération qui a commencé à jouer dès le plus jeune âge, ce qui n'était absolument pas fréquent pour les générations précédentes.

Isabelle Arvers Curator, art critic and artist <http://www.isabellearvers.com>

ART GAMES WORLD TOUR <http://www.isabellearvers.com/category/art-and-games-world-tour/>

Director of Kareron for art and games lovers www.kareron.com iarvers@gmail.com Whatsapp: +33 661 998 386

Les formations au jeu vidéo en Inde

Des formations au game design se développent dans de nombreuses écoles, même si il n'existe pas encore à proprement parler d'Ecoles de jeu vidéo. Des écoles de design comme Intuit Lab à Mumbai, Srishti à Bangalore, ou encore le NID à Gandhinagar et à Bangalore proposent un cursus de game design avec des approches plus ou moins techniques ou théoriques selon les cas, de façon très récente (depuis deux ans). Quatre Universités à Bangalore proposent aussi des formations au développement de jeu vidéo ou au game design, avec une approche plus technique et liée à la programmation, pour l'industrie informatique ou pour le jeu vidéo.

Ces formations sont encore assez récentes et il apparaît qu'une bonne partie des personnes interviewées se sont formées elles-mêmes, soit au game design, soit au développement de programmes informatiques. Il est même possible de ressentir une certaine défiance vis-à-vis d'un parcours unique menant au game design. Beaucoup de parcours autodidactes, où on « apprend en faisant des jeux » Avinash Kumar de Quicksand studio ou de façon plus récente à nouveau en suivant des cours ou des tutos sur les plateformes vidéo en ligne comme Youtube.

Résidences art et jeu vidéo à KHOJ

Il n'y a pas de support du gouvernement pour l'industrie du jeu vidéo. Plusieurs résidences de gaming ont été facilitées à Khoj à Dehli, ce qui a permis de développer quelques projets artistiques autour du jeu vidéo. Cependant, peu de jeux vidéo ont pu réellement être développés faute de temps, ou de moyens. Deux de ces résidences ont été facilitées par Prayas Abhinav, auteur de jeux sur Internet en Flash au début des années 2000, puis commissaire d'exposition et mentor pour plusieurs projets multimédias. Ces résidences ont néanmoins permis de mettre en relation des artistes et des game designers et de faire découvrir le game design à des artistes qui en étaient assez éloignés.

C'est ainsi que Gayatri Kidokal a pu développer une première version de son projet de jeu, qu'elle a ensuite continué sous forme de jeu de plateau. L'artiste Akshai Rathore a quant à lui développé tout un projet sur la décolonisation autour de la famine dans les

années 50 en travaillant sur une simulation 2D/3D en utilisant un moteur de jeu pour y parvenir. L'artiste game designer Dhruv Jani, qui a travaillé pendant presque deux années consécutives à Khoj et a participé aux deux premières résidences, a développé un projet, lui aussi décolonial de musée en 3D à visiter comme une expérience de jeu, dans lequel il se joue des codes coloniaux anglicans en les déplaçant et en les mélangeant avec des artefacts de la culture visuelle indienne.

Autres sources de financements : Indian Foundation for the Arts, Goethe Institute, Red Bull

L'un des financements alternatifs à celui du gouvernement pour des jeux de création est le programme pour l'art interactif de l'Indian Foundation for the Arts. C'est l'artiste Gayatri Kidokal qui en a tout d'abord bénéficié pour son projet de jeu vidéo, puis d'installation et de jeu de plateau, puis Dhruv Jani lui aussi en a bénéficié, ce qui lui a permis de développer différents projets de jeux créatifs et expérimentaux, sans avoir à travailler dans le service ou produire des jeux pour d'autres clients. C'est un des seuls game designers qui parvient à concevoir des jeux expérimentaux et artistiques, grâce au soutien de l'IFA et à des expositions dans un contexte artistique. Il expose actuellement à VGA, la Video Game Gallery de Chicago.

Trois développeurs indépendants ont aussi bénéficié du programme de résidence Mixer du Goethe Institute qui pendant près de dix jours a invité des développeurs indépendants issus du sud global à Cologne. Ils ont pu échanger sur leurs pratiques et leur vécu, rencontrer la scène indépendante allemande et participer à une game jam. C'est un type d'initiative qu'il me semble judicieux de renouveler en la réinventant, en donnant plus de moyens à ce type de résidence qui à mon sens devrait se dérouler sur une plus longue période. Mithun Balraj, du studio Roots Collective a bénéficié de cette invitation du Goethe Institute. Son expérience est édifiante sur la situation des développeurs indépendants en Inde, qui essaient de sortir des sentiers battus des productions de jeu vidéo qui « marchent » c'est-à-dire du casual gaming. Ce type de production (jeu culturel au game play innovant, se déroulant dans l'Inde des années 40) n'est pas soutenu financièrement alors qu'il est prometteur. C'est le type de projet qui mériterait d'être soutenu car il plonge le joueur dans un univers et une époque, peu représentés dans les jeux vidéo.

Un autre projet, qui tient presque du transmedia est aussi intéressant, en termes de développement à la marge et de mode de financement alternatif. Quicksand est un studio de création qui œuvre dans des domaines très différents, de la stratégie digitale,

à l'organisation d'événements (dont le festival Inbox, d'art numérique, de jeu, de musique électronique, etc.) et qui est à l'origine, d'un jeu inspiré de la mythologie Indienne sur fond de science fiction.

Ce projet est né d'un spectacle de danse, conçu par la mère d'Avinash Kumar, puis a été transformé en jeu vidéo, grâce à une bourse d'une fondation privée, quand le studio n'a plus eu les moyens de continuer le développement de ce jeu, un partenariat avec Red Bull a permis de relancer le projet et de le transformer en opéra, danse, les images de jeu vidéo étant projetées pendant le spectacle. Le jeu est à présent à nouveau en développement, même si les fonds ne sont pas forcément très présents. Là encore, un projet à l'intérêt multiple qui mériterait amplement d'être soutenu, tant il mélange danse, jeu vidéo, musique traditionnelle et électronique, images de synthèse, mythologie et science fiction et réinvente les codes classiques du jeu vidéo.

Les studios de jeu indépendants en Inde

La sélection qui suit n'est pas représentative de l'ensemble de la production indépendante en Inde, mais de choix curatoriaux réalisés en fonction des axes de mon Tour du Monde Art et Jeu Vidéo. Les jeux auxquels je me suis intéressée cherchent pour la plupart à faire découvrir la culture, l'histoire, la création ou la politique indienne et sont presque tous dédiés au marché global, puisque pensés pour les plateformes en ligne et pour PC (très rare en Inde).

Flying Robots

Ce studio a tout d'abord développé de nombreux jeux en BtoB, comme sous-traitant ou encore des jeux commerciaux pour mobiles. Basé à Calcutta, ce studio a été mandaté pour réaliser le jeu Missings, un jeu sur la disparition de jeunes filles dans le cadre de la traite d'êtres humains et en particulier le trafic d'enfants en Inde. MISSING est un jeu de rôle conçu pour permettre aux joueurs de faire l'expérience de ce qu'une «fille manquante» subit lorsqu'elle est victime de la traite dans un monde de prostitution. Pour concevoir Missing, le développeur du jeu, Satyajit Chakraborty s'est rendu avec l'artiste photographe, Leena Kejriwal, dans différents quartiers chauds de Kolkata pour mieux appréhender le problème. MISSING est un mélange de jeu d'aventure, de puzzle et de Role Playing Game. Il est développé pour Android, IOS et PC.

Isabelle Arvers Curator, art critic and artist <http://www.isabellearvers.com>

ART GAMES WORLD TOUR <http://www.isabellearvers.com/category/art-and-games-world-tour/>

Director of Kareron for art and games lovers www.kareron.com iarvers@gmail.com Whatsapp: +33 661 998 386

Oleomingus

Dhruv Jani est un ancien étudiant du NID. Artiste et développeur de jeu vidéo, il a participé à deux résidences à Khoj et a été financé par l'Indian Foundation for the Arts. C'est le seul studio qui crée des œuvres jeu et n'a pas besoin de faire de sous-traitance ou de BtoB pour exister, car il est financé en grande partie par des expositions ou l'IFA. Les jeux qu'il développe dans son studio Olemingus tiennent plus de l'œuvre d'art ou d'expériences interactives que de jeu vidéo au sens traditionnel du terme. Il y a dans chacune de ses expériences une volonté de déconstruire les questions coloniales et d'affirmer une culture indienne. « Somewhere », est une épopée réalisée en plusieurs épisodes. Somewhere est une adaptation en jeu vidéo du recueil d'anthologie du dramaturge gujarati Mir UmarHassan, sur la recherche d'une ville mythique appelée Kayamgadh. Situé dans l'Inde coloniale britannique du XIXe siècle, il retrace la vie de plusieurs personnes à la recherche d'un journal légendaire qui trace l'itinéraire vers Kayamgadh.

Quicksand

Quicksand est un studio de création de design mais aussi d'événements comme le festival Inbox, festival pluri-disciplinaire, présentant des œuvres numériques, du jeu vidéo indépendant et de la musique électronique. Ses locaux se situent entre Delhi et Goa. Quicksand a aussi produit Antariksha Sanchar, un jeu d'aventure point and click pour PC, pensé comme le premier grand jeu vidéo culturel indien, inspiré des cultures vibrantes et intemporelles de l'Inde. Son récit de science fiction est inspiré des théorèmes rêvés du prodigieux mathématicien Srinivasa Ramanujan et de la danse classique indienne de Bharatanatyam. Le jeu suit la vie d'une famille simple mais remarquable vivant au début des années 1900 dans une ville-temple de l'Inde du Sud, alors que s'élabore une nouvelle philosophie mêlant la culture ancienne, la spiritualité, la création, la science et la synesthésie. Ce jeu a ensuite permis la création de tout un écosystème transmédia avec la création d'un spectacle de danse accompagnée de musique électronique et d'images 3D, produit par Red Bull.

La suite du développement de ce jeu dépend à présent de financements supplémentaires et est pour l'instant en stand by. Là encore un projet qui mériterait d'être remontré et développé plus avant afin qu'il puisse sortir sur le marché.

Isabelle Arvers Curator, art critic and artist <http://www.isabellearvers.com>

ART GAMES WORLD TOUR <http://www.isabellearvers.com/category/art-and-games-world-tour/>

Director of Kareron for art and games lovers www.kareron.com iarvers@gmail.com Whatsapp: +33 661 998 386

Noddingheads

Noddingheads est un studio basé à Pune. Fondé par trois personnes, Ian Maude, Shruti Ghosh et Avichal Singh, avec l'ambition de créer un des jeux les plus ambitieux en Inde autour d'un conte ancré dans l'histoire de l'Inde ancienne. Une équipe très expérimentée qui a auparavant travaillé pour des sociétés comme Rockstar, Ubisoft, EA et Zynga. Ian Maude m'explique : « J'ai eu envie de redonner à la communauté après avoir tant travaillé pour Ubisoft » Raji, est un jeu d'aventure et d'action situé dans l'Inde ancestrale avec de nombreuses énigmes environnementales et beaucoup de puzzles « mandalas ». Raji, est une jeune fille choisie par les dieux, qui s'oppose à l'invasion démoniaque du royaume humain. Son destin est de sauver son jeune frère et de faire face au seigneur démon Mahabalasura.

L'idée de ce jeu est venue d'un voyage de vacances à Jaisalmer, au Rajasthan, en 2014. L'architecture de l'époque médiévale de cette petite ville les a captivés et les a inspirés. Avishal me raconte en effet que l'idée lui est venue alors qu'il était devant un bâtiment décoré de peintures anciennes. Il s'est alors mis à rêver de pouvoir jouer dans un jeu qui se déroulerait dans ce type de décor. C'est ainsi que Raji est né, dans l'envie de pouvoir jouer non pas dans des décors occidentaux, mais dans des décors liés à sa culture et à son passé.

L'univers visuel a été imaginé à partir de légendes de la mythologie hindoue. Ce jeu d'action-aventure conçu depuis 2017 et qui devrait sortir en 2020 a pourtant failli ne pas voir le jour. Sa campagne de financement participatif lancée en décembre 2017 n'a pas réussi. La plupart des membres de l'équipe ont été obligés de financer eux-mêmes leur jeu à partir de leurs fonds personnels ou familiaux, Srichiti a dû vendre une maison...

« Nous sentons qu'il y a un besoin définitif de représenter la culture indienne à travers Raji, ceci ajoute à l'authenticité du jeu. Nous ne voulons pas que le jeu soit uniquement orienté sur le thème de l'Inde, nous voulons que les joueurs se sentent présents, qu'ils s'émerveillent de la splendeur majestueuse à la fois environnementale et culturelle. Un autre aspect de l'univers de Raji est la bande sonore originale, nous pensons que cela ajoute une autre couche de mysticisme qui a été conçue en utilisant des instruments traditionnels. Puis il y a les "Mandalas", ce sont des mécaniques uniques à cet univers particulier, le savoir et les créatures mythologiques prennent des influences d'épopées comme "Ramayana" et "Mahabharata" »

Ogre Studio

Ce studio créé par Zainuddeen Fahadh à Hyderabad est la « success story » des studios de jeux indépendants en Inde. Leur jeu Asura lancé en 2017, est un jeu de type Action Rogue basé sur la mythologie indienne mais qui reprend la plupart des codes de ce genre de jeu (Dablo) en rajoutant un gameplay extrêmement efficace dont l'originalité se situe principalement sur la génération de cartes en mode procédural pour chaque nouveau niveau. Un jeu très poussé et efficace qui a su mélanger inspiration locale et adaptation au marché global afin de ne pas « perdre » les joueurs dans des références trop éloignées de leur culture.

« Contrairement à Hanuman (un jeu créé pour Playstation) qui était une représentation littérale de la mythologie, nous ne faisons rien pour rendre les choses trop évidentes. Même si nous utilisons le terme «Asura» et que la tradition s'inspire du mythe indien, notre approche est très stylisée du point de vue du design visuel au lieu de montrer un démon indien traditionnel. »

Autre grande spécificité de ce jeu, c'est qu'il ne s'agit pas d'un jeu free to play, mais bien d'un jeu pour PC distribué sur les plateformes de diffusion en ligne. Il a donc été difficile pour le studio de trouver un éditeur, mais leur acharnement a payé. Leur prochain jeu Yodha semble suivre la même direction et le succès rencontré par Ogre est très encourageant pour le reste de la communauté.

Holy Cow Productions

Holy Cow Productions est un studio de jeu indépendant situé à Bangalore. Leur dernière production, Mystic Pillars est un jeu de puzzle mathématique qui se déroule dans la partie sud de l'Inde ancienne. Avec plus de 100 puzzles logiques à résoudre, le joueur incarne un mystérieux voyageur qui parcourt le royaume de Zampi. Son but est d'empêcher une sécheresse en résolvant des énigmes et en détruisant des piliers bloquant l'eau. D'abord développé pour IOS, il sera très prochainement accessible sous Android. Il est proposé dans plus de 20 langues - anglais, français, italien, allemand, espagnol, russe, chinois (simplifié et traditionnel), japonais, coréen, portugais UE, polonais, turc, portugais BR, mais aussi en hindi, kannada, télougou, tamoul, arabe, catalan, Hébreu. Il est à noter que la Voix off est disponible en anglais mais aussi en kannada, la langue locale à Bangalore, afin de renforcer la partie immersive dans la narration du jeu qui s'inspire d'un jeu traditionnel africain que l'on retrouve aussi dans le sud de l'Inde : le jeu Awalé.

Isabelle Arvers Curator, art critic and artist <http://www.isabellearvers.com>

ART GAMES WORLD TOUR <http://www.isabellearvers.com/category/art-and-games-world-tour/>

Director of Kareron for art and games lovers www.kareron.com iarvers@gmail.com Whatsapp: +33 661 998 386

Whynot games

Whynot games est un studio fondé à Bangalore par Nikhil Murthy dont il est l'unique développeur. Après avoir étudié et travaillé aux Etats-Unis, il s'est installé à Bangalore où il a conçu un premier jeu : The Quiet Sleep, un jeu de construction de ville / tower defense qui se déroule à l'intérieur de notre esprit. Il s'agit de construire différentes parties de notre personnalité pour atteindre des objectifs et résoudre des problèmes. Dans ce jeu, le joueur doit gérer différentes situations de la vie, notamment parler aux gens, trouver un emploi et essayer de renverser un gouvernement local. Il est nécessaire de mettre en place des structures pour empêcher les émotions de nous submerger. Nikhil est à présent en train de concevoir un nouveau jeu comme une parodie de la série des jeux Civilization mais sur un sujet intrinsèquement lié à la décolonisation puisque son titre est Syphilsation. Un terme emprunté à l'Ulysse de Joyce, où il est utilisé pour dénigrer la civilisation occidentale représentée par les Britanniques du point de vue des Irlandais. C'est aussi une critique de la série des jeux Civilization et de l'éthique qui sous-tend la civilisation occidentale, qui est également intégrée dans les jeux de la civilisation.

Isabelle Arvers Curator, art critic and artist <http://www.isabellearvers.com>

ART GAMES WORLD TOUR <http://www.isabellearvers.com/category/art-and-games-world-tour/>

Director of Kareron for art and games lovers www.kareron.com iarvers@gmail.com Whatsapp: +33 661 998 386