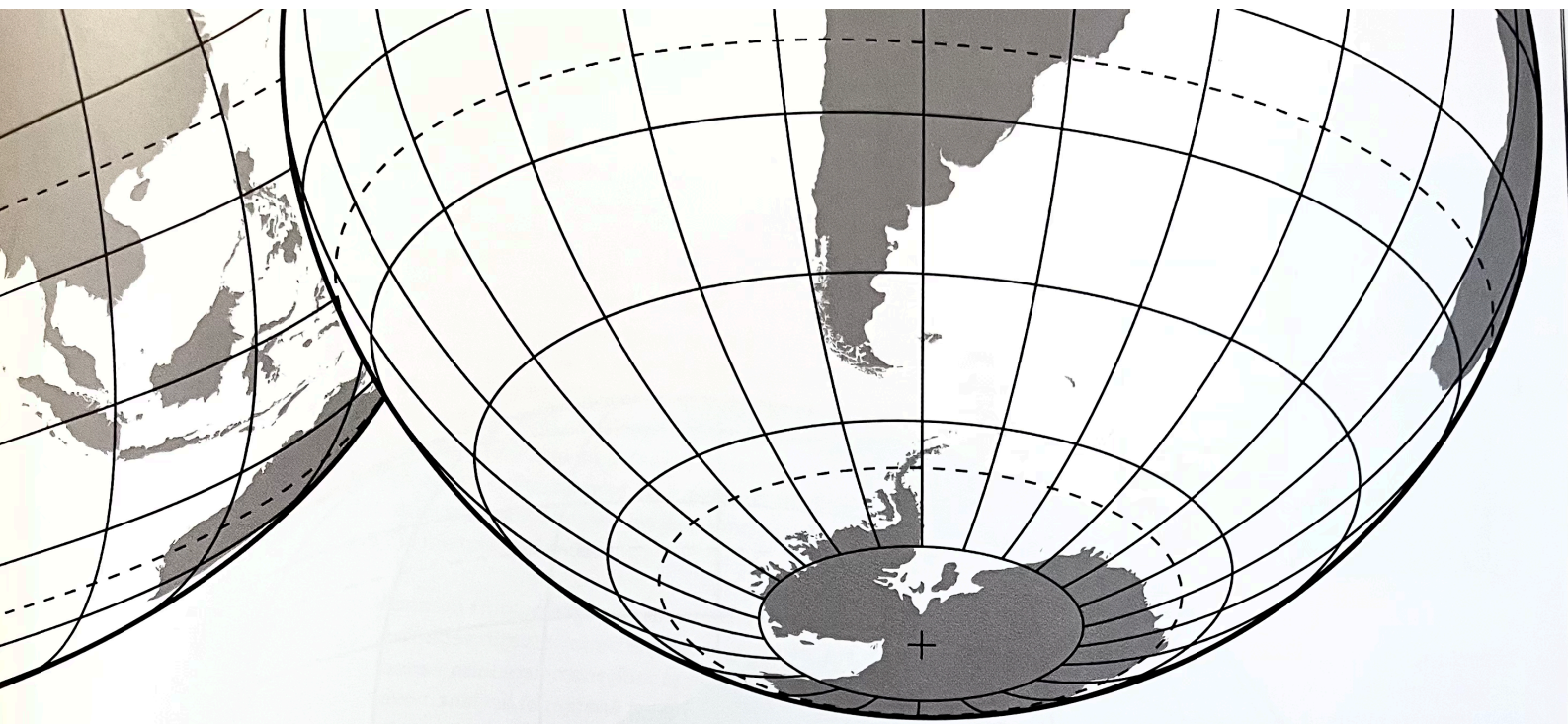


Au sein du marché très globalisé des jeux vidéo, les pays du Sud global ont souvent été cantonnés à différentes formes de sous-traitance, au service des grands studios occidentaux et asiatiques : création d'assets, d'animations, de caractères typographiques, ou encore localisation. Mais depuis quelques années, profitant à la fois du développement du marché mobile et d'un essor des revendications post-coloniales, une nouvelle scène locale est en train d'émerger dans de nombreux pays. Studios et artistes se réapproprient ainsi les formes et les discours du médium, et produisent des jeux destinés avant tout à des marchés nationaux. Dans le cadre de son tour du monde art et jeu vidéo, initié en 2019, la commissaire d'exposition Isabelle Arvers est allée à leur rencontre.



Contre-fictions depuis les marges

La place
des productions
vidéoludiques
locales dans
le marché globalisé

par
Isabelle Arvers

De nouveaux marchés

Si l'Indonésie est le premier marché de l'Asie du Sud-Est pour les jeux sur téléphone mobile, l'essor du marché vidéoludique pour les smartphones est aussi extrêmement impressionnant en Thaïlande. Il l'est même tellement qu'il permet enfin aux studios indépendants locaux de produire des jeux pour le marché local. Une très belle avancée qui, bien qu'elle soit encore récente, permet de se détacher du modèle économique jusqu'alors dominant : la localisation des jeux étrangers pour le marché local ou la production de jeux pour le marché global. *Pandora Hunter*, sorti en 2019 sur IOS et Android et développé à Bangkok par le studio de jeu Extend Interactive se présente ainsi comme le chantre de l'émergence d'un marché pour mobile permettant enfin à des studios locaux de créer des jeux spécifiquement pensés pour le marché thaïlandais.

Pandora Hunter, explique ainsi Nenin Ananbanchachai, manager directeur chez Extend Interactive, est un jeu pensé principalement pour le public thaïlandais, après avoir analysé le marché local et les goûts des joueurs. Cela a été beaucoup plus facile pour nous, il nous a suffi de nous déplacer dans les salles de jeu ou de regarder comment les gens jouaient dans la rue et dans les transports en commun. Ce qui est le plus apprécié ici, ce sont les jeux d'action japonais et les RPG comme Final Fantasy. Les jeux de guerre marchent aussi très bien. Nous nous sommes inspirés pour concevoir *Pandora Hunter*, en ajoutant de nombreuses références à la culture thaïlandaise : la nourriture locale, les objets du quotidien, les paysages ou les rituels thaïlandais. À cela s'ajoutent des expressions et des blagues typiquement thaïes.

Cette tendance récente se confirme en Inde, un pays qui compte aujourd'hui plus de cinq cents studios de jeu indépendants. Pendant près de vingt ans, ces studios ont sous-traité leurs services à ces studios de jeu étrangers, particulièrement pour la programmation, la modélisation ou l'animation 3D. Mais les choses sont en train de changer, notamment grâce à l'émergence du jeu pour mobile et du marché dit des *casual games*. Cette tendance récente permet de plus en plus de studios de produire des jeux de cartes, de casino, de cricket, ou des jeux liés à la sortie de films Bollywood, etc. Le modèle économique dominant demeure le *free to play*, car les Indiens ne paient généralement pas pour jouer et préfèrent regarder des publicités. Très peu de studios produisent des jeux pour PC ou pour d'autres plateformes que le mobile, sachant qu'ils s'adresseraient du coup au marché global, puisque le public indien n'est pas encore prêt à payer pour accéder à des jeux.

Le continent africain, qui compte plus de 200 millions de personnes âgées de moins de 35 ans, est un autre marché émergent, soutenu par le déploiement des réseaux mobiles avec accès à Internet. Un rapport de la GSMA – une association d'opérateurs de réseaux mobiles du monde entier –, publié en 2019, dénombre plus de 477 millions d'utilisateurs actifs de téléphones mobiles en Afrique subsaharienne, ce qui représente 75 % de la population. Cela contribue largement à l'essor de nouveaux comportements, comme les jeux sur mobile, les réseaux sociaux ou le paiement mobile, la FinTech étant en hausse sur le Continent avec plus de la moitié des paiements en ligne effectués uniquement en Afrique.

Une étude comparative menée par le National Center for Biotechnology Information indique que les jeux représentent 24% des parts du marché des smartphones. Si les écoles de jeu vidéo sont encore majoritairement absentes du continent africain, l'Afrique du Sud étant perçue comme un continent à l'intérieur du continent, des initiatives publiques et privées commencent à émerger. Au Kenya, deux formations sont proposées par l'African Digital Multimedia Institute et par l'Université Technologique du Kenya. Au Sénégal, Unity vient de monter un partenariat avec la première formation aux jeux vidéo d'Afrique de l'Ouest : l'Africa Game Coding School. En matière de productions locales, c'est au Kenya, au Nigéria et en Ouganda que les premiers studios commencent à se développer : dès la fin des années 2000, Eyrarn Tawia et Wesley Kirinya créent le studio Leti Arts, qui dispose désormais d'antennes au Ghana et au Kenya. En Afrique de l'Est, la communauté des développeurs dépasse les 250 personnes.

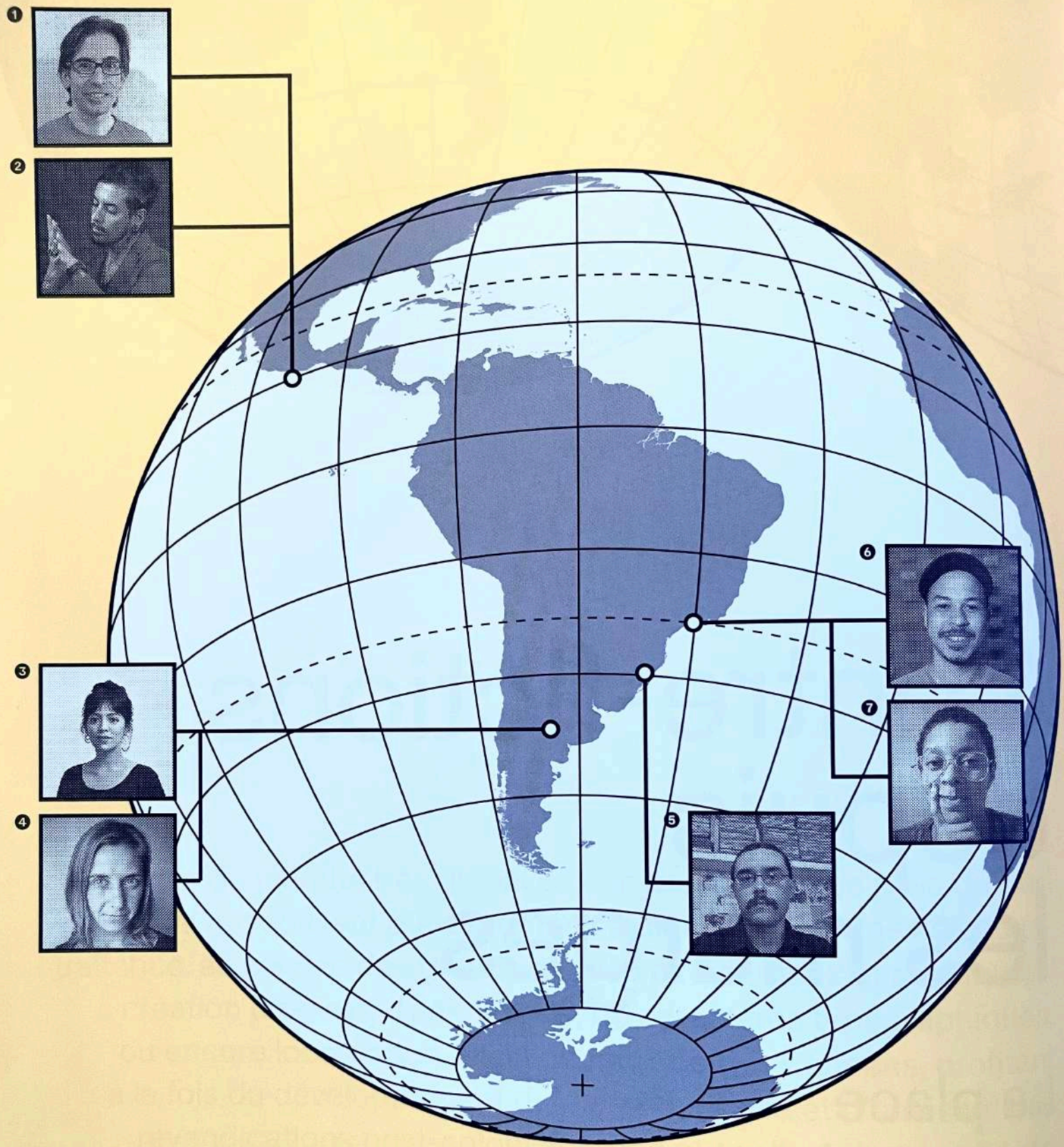
En Afrique du Nord, on estime que plus de 290 millions de personnes possèdent actuellement un téléphone portable. La Tunisie connaît d'ailleurs un essor récent de sa production de jeux indépendants, favorisée par la Tunisia Games Factory, qui propose quatre aides sélectives pour la pré-production. Ces aides sont destinées à accompagner les startups de création de jeu vidéo : plus de six studios Tunisiens devaient ainsi être présents à la dernière Paris Game Week, annulée pour cause de Covid.

Un contexte postcolonial

L'essor du jeu pour mobile, lié à la démographie des pays du Sud Global qui concentrent une population très jeune, est en train de modifier l'échiquier mondial de la consommation et de la production vidéoludique. Cette tendance très récente permet l'éclosion de nombreux studios de jeu indépendants. Pendant mon tour du monde, je me suis intéressée à l'émergence de cette production, avant tout destinée à un marché local ou faisant référence à la culture locale. Une démarche différente de celle adoptée par la plupart des studios produisant des jeux Triple A qui, parce qu'ils veulent atteindre un public globalisé, souhaitent plutôt en général gommer certaines spécificités culturelles. C'est donc précisément le contraire que j'ai cherché dans la plupart des pays que j'ai visités : des jeux indépendants ou des œuvres me permettant d'aborder la culture, l'histoire et la politique d'un pays.

J'ai ainsi pu constater que dans les pays anciennement colonisés, la plupart des enjeux liés au colonialisme ressurgissent. À Taïwan, le jeu *Detention*, du studio Red Candle traite ainsi d'une période noire de l'histoire, pendant laquelle l'île était sous le joug de la junte militaire chinoise pendant la période de la Terreur blanche :

Il y a tellement de jeux américains, japonais ou européens qui se basent sur leur propre histoire et leurs références culturelles, m'explique Vincent Yang, sound designer, chez Red Candle. On voulait, pour une fois, proposer un jeu qui parle de Taïwan. Pour essayer de rendre notre jeu plus original et de le faire remarquer dans la nébuleuse du jeu indé, nous avons eu l'idée de faire un survival horror, un jeu auquel les Youtubers pourraient jouer et dont les gens auraient peur. On s'est alors demandé ce qui dans l'histoire de notre pays pourrait faire peur aux gens. C'est comme ça qu'on a pensé à la Terreur blanche, une époque que



- ❶ Jorge Sotomayor Díaz de Cossío
- ❷ Guillermo Alarcón
- ❸ Daniela Fernández
- ❹ Julieta Lombardelli

- ❺ Pedro Paiva
- ❻ Marcos Silva
- ❼ Raquel Motta

les gens ont du mal à évoquer aujourd'hui. C'est donc le gameplay qui a déterminé le sujet.

Imaginé à l'origine par Doy Chang, le fondateur de Red Candle, le jeu se déroule à l'intérieur d'un lycée pendant les années 80. L'équipe de Red Candle se structure autour de ce premier titre, que Doy Chang présente à plusieurs reprises à d'autres développeurs lors des Indie Meet Up qui sont organisés par Johnson Lee à Taïpei. Dans *Detention*, on incarne tour à tour Wei et Fang qui se retrouvent enfermés seuls dans leur lycée. Tout le monde a disparu à la suite d'une alerte au typhon : les classes sont vides et seuls des esprits hantent encore l'école. Dans ce point and click en 2D, onirique et angoissant, parsemé de puzzles liés au taoïsme ou au bouddhisme, on découvre progressivement une histoire lourde et oppressante, où les livres qui prônent la liberté sont interdits et où les familles sont encouragées à la délation.

Cet ancrage dans l'histoire coloniale se retrouve en Corée du Sud, avec le jeu *The Wednesday*, du studio indépendant Gamebridzy. Il aborde le sujet des femmes de réconfort : entre 1931 et 1945, près de deux cent mille jeunes femmes coréennes ont été capturées par l'armée japonaise et prostituées de force dans des camps militaires. De ces femmes, qui étaient souvent des adolescentes, très peu ont survécu, les Japonais les ayant massacrées au moment de la débâcle. Kim Bok Dong est l'une d'entre elles, elle a été retrouvée par son beau-frère dans un hôpital où elle travaillait comme infirmière après la guerre. Elle n'a trouvé le courage de témoigner que des dizaines d'années plus tard. Avec d'autres survivantes, elles ont alors commencé à manifester tous les mercredis matin devant l'ambassade du Japon à Séoul, afin de demander que leur histoire soit reconnue et d'obtenir réparation. C'est pour cette raison que le jeu qui s'inspire de son histoire s'intitule *The Wednesday*. Dans *The Wednesday*, Kim Bok Dong a le pouvoir de voyager dans le temps et peut ainsi utiliser les informations disséminées dans les médias d'aujourd'hui pour réparer les fautes du passé et parvenir à s'échapper du camp dans lequel elle est retenue, sur l'île indonésienne d'Ambarra.

La thématique de la décolonisation est parfois abordée de front par les développeurs de jeux vidéo. *Syphilisation*, le nouveau projet du studio indépendant indien Why Not Games, basé à Bangalore, est une parodie critique du jeu *Civilization*. Le jeu propose un modèle de développement de civilisations qui ne soit pas basé sur l'exploitation mais sur la coopération et le troc. Le titre fait référence au roman *Ulysse*, de James Joyce, où le terme de « syphilisation » est utilisé pour désigner ironiquement l'impérialisme anglais. Le studio Olemingus, basé à Chala, au nord de Bombay, se définit également sur son site comme opérant « à l'intersection de la théorie postcoloniale et de l'écriture interactive, en utilisant les jeux vidéo comme des espaces de discours, de mémoire et de résistance ».

La scène sud-américaine

Le poids de l'histoire politique a aussi un fort impact sur la création de jeux vidéo en Amérique du Sud. En Argentine, comme au Brésil, les années de dictature et la taxation des consoles de jeu ont empêché l'accès aux jeux vidéo provenant de l'étranger. Un marché noir s'est alors mis en place et on a assisté au développement d'une véritable culture du *bootleg*, de la copie de jeux et de logiciels, voire de la parodie. Ce qui a eu des conséquences économiques sur le développement du marché, mais aussi en termes d'esthétique,

comme en témoignent l'apparition d'une scène d'arcade très forte en Argentine et celle d'une scène de création de jeux très politisés au Brésil.

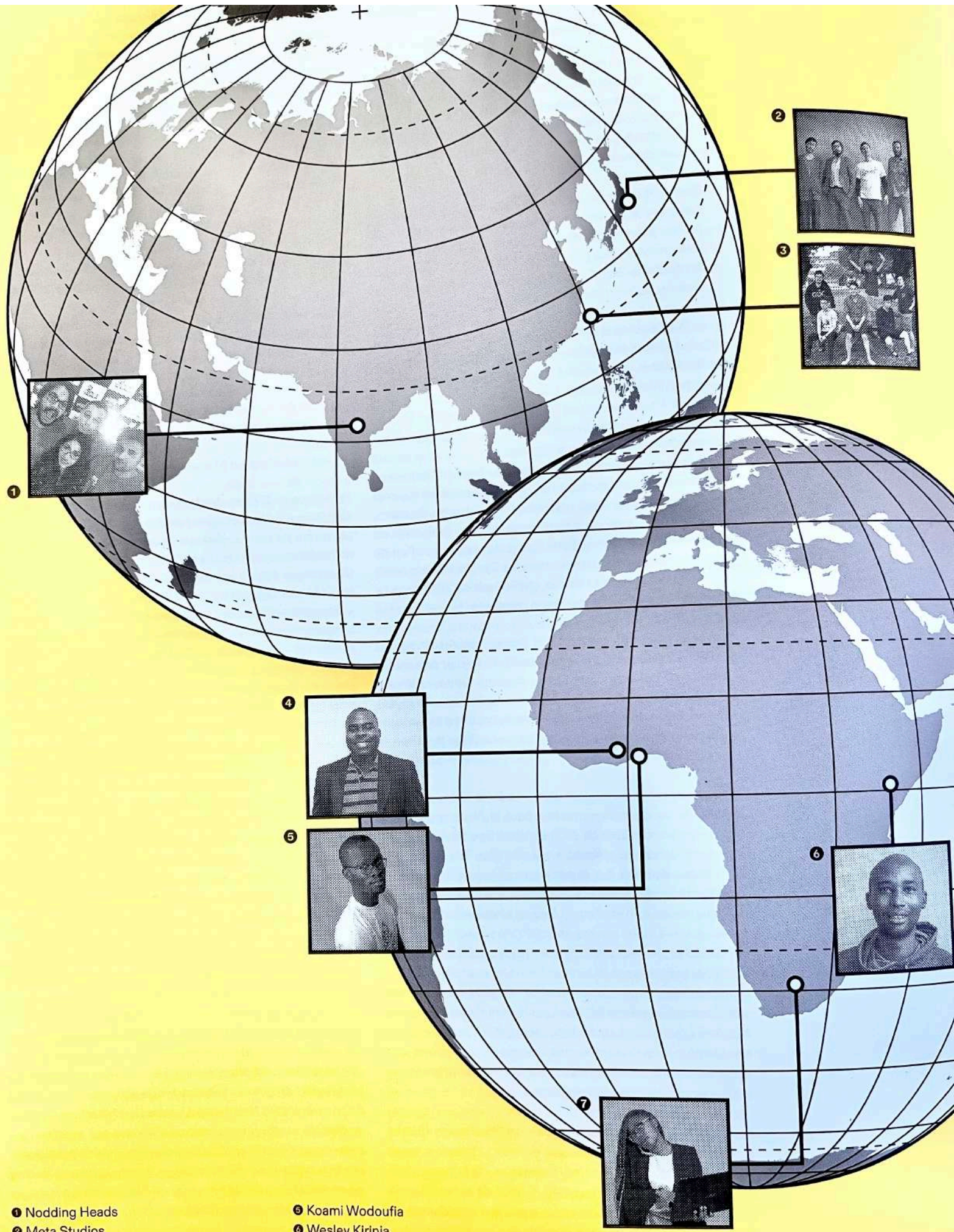
En 2017, le Brésil comptait ainsi près de 375 développeurs ayant produit environ 1718 jeux. Cette production foisonnante est soutenue par des festivals du jeu indépendant comme BIG (Brazil Independent Games Festival) et le Brasil Games Show, qui ont tous les deux lieu à Sao Paulo, la capitale économique du Brésil. Plus au sud, à Porte Alegre, la production est moins orientée vers une logique de marché, elle est aussi plus critique politiquement et socialement. Le travail de Pedro Paiva, anarchiste et développeur de jeux vidéo subversifs, en est un exemple, et se montre très critique envers les exactions du gouvernement Bolsonaro et la libéralisation du marché du jeu vidéo au Brésil. En 2020, lors d'une game jam antifasciste, il a ainsi produit *O que é Golden Shower*, en référence à un tweet homophobe du président brésilien :

Nous représentons, m'explique-t-il, un jeu vidéo de gauche libertaire. Nous réfléchissons au rôle du jeu vidéo dans un projet de société socialiste sans État, symbolisée selon moi par l'omniprésence de la Playstation, qu'il dénonce sur son site menosplaystation.it.ch.

Au Mexique, le marché du jeu vidéo indépendant a au contraire du mal à se développer, car les Mexicains achètent surtout des jeux étrangers, et en particulier américains. Lorsque l'on cherche à comprendre d'où vient ce phénomène, différents acteurs du jeu vidéo que j'ai rencontrés me parlent du *malinchismo*, un concept dérivé du nom de la Malinche. Cette princesse nahua, captive des mayas qui l'offrirent à Cortès, devint son amante et sa traductrice, et l'aida dans sa conquête du Mexique. Aujourd'hui, le *malinchismo* désigne le fait d'être attiré par ce qui vient de l'extérieur et d'avoir un profond dédain pour ce qui est issu de la production locale. C'est ainsi que les productions vidéoludiques indépendantes qui prennent la culture locale comme thématique sont souvent dénigrées. C'est ce que m'apprend Jorge Sotomayor Díaz de Cossio, développeur et professeur de game design à la Coco School à Mexico City. Il a abandonné, faute de soutien, la création d'un jeu sur la culture préhispanique qui utilisait le langage pictographique des *codices* :

Au Mexique, regrette-t-il, il n'est pas très bien vu de parler de jeux vidéo qui évoquent notre propre culture. Ce n'est pas une idée positive pour les Mexicains de consommer ou de parler de la culture mexicaine, de la culture préhispanique, nous sommes inspirés par le mode de vie et de parole des Américains et consommer les produits d'ici est perçu comme ennuyeux.

Un nouveau projet de jeu, imaginé par le cinéaste Guillermo Alarcón est peut-être en train d'inverser cette tendance. *Mictlan: An Ancient Mythical Tale* est un jeu d'aventure qui se déroule dans le Mexique du xv^e siècle, pendant la conquête espagnole. Le Mictlan, dans la mythologie aztèque, ou pays des morts, est l'endroit où vont se reposer les âmes des guerriers tombés au combat ou morts de causes naturelles. Le soutien du public pour le projet est déjà massif sur les réseaux sociaux et chez les Youtubers, et la version bêta est prévue pour 2021, ce qui présage d'une campagne Kickstarter réussie. Guillermo Alarcón a fondé Meta Studios à Tokyo et dirige une équipe de 40 personnes. Sur la page Facebook du jeu il se réjouissait ainsi le 16 février 2021 « *que tous les banditas* [le terme désigne les fans du jeu] *se réunissent pour nous aider à promouvoir notre jeu vidéo,*



- ❶ Nodding Heads
- ❷ Meta Studios
- ❸ Red Candle
- ❹ Eyrarn Tawia

- ❺ Koami Wodoufia
- ❻ Wesley Kirinia
- ❼ Limpho Moeti

et se sentir fiers de nos racines. Il y a trop de malinchismo au Mexique, il est temps de quitter cette mentalité de crabe, de se soutenir les uns les autres et d'y aller tous ensemble ».

Jeux indigènes et afro-brésiliens

On voit que dans ce contexte, la question des indigènes, principales victimes des colons et des évangélistes, est souvent centrale. En Argentine, je rencontre ainsi Daniela Fernandez, descendante des Guaranis, qui développe actuellement *Ita*, un point and click sur les légendes et les croyances de son peuple :

Ce projet est une tentative de retrouver par le jeu les histoires qui m'ont été racontées pendant mon enfance. Le monde magique de la Nuit Éternelle est un hommage à mes ancêtres, aux premiers peuples Qom et Guaraní, qui ont habité le Gran Chaco et dont les légendes sont encore vivantes aujourd'hui chez les habitants de leurs terres.

Avec le génocide des habitants des Amériques, l'histoire du colonialisme est également profondément liée à celle de l'esclavagisme. Toujours en Argentine, le jeu *El Familiar*, développé par Julieta Lombardelli, se déroule dans les plantations de canne à sucre au début du xx^e siècle. Il raconte l'histoire de travailleurs contestataires dans les plantations qui disparaissaient sous couvert de la légende d'un chien noir appelé « El Familiar ». Au Brésil, le jeu *Dandara : Trials of Fear* est un *Metroidvania* du studio Long Hat House qui nous fait incarner une figure féminine de la résistance à l'esclavage, Dandara, qui s'était échappée pour se réfugier dans un Quilombo, un village d'esclaves libres. Cette forme de réappropriation de son histoire résonne avec les mots de Djamila Ribeiro, féministe et philosophe brésilienne, qui écrivait en 2019 dans *La place de la parole noire* les lignes suivantes :

Nous voulons et exigeons que l'histoire de l'esclavage au Brésil soit racontée de notre point de vue, et pas seulement de celui du conquérant, pour paraphraser Walter Benjamin (...) J'insiste : malgré les limites imposées, les voix dissonantes ont réussi à faire du bruit et à écorcher le récit hégémonique. (Djamila Ribeiro, La Place de la parole noire, 2019)

Le jeu vidéo est aussi un moyen de faire entendre cette parole, de voir d'autres représentations et d'autres points de vue sur le monde. Lors de mon escale à Sao Paulo, j'ai ainsi rencontré le studio de jeux afro-brésilien Sue The Real, fondé dans le but de créer des expériences qui abordent des thématiques sociales à travers un prisme afro-brésilien. « Dans nos jeux d'auteur, m'expliquent Raquel Motta et Marcos Silva, les fondateurs, nous aimons aborder l'introspection, la représentativité et l'ancestralité, en reliant le joueur à des prémisses simples, qui peuvent divertir, vibrer et sensibiliser ». Leur dernier projet en développement est *Angola Janga: Picada dos Sonhosi*, un jeu en 2D basé sur le livre *Angola Janga* de Marcelo D'saleta. « Angola Janga » signifie « petit Angola » : c'est le nom d'un Quilombo, une colonie d'anciens esclaves ayant fui dans les montagnes et vivant sous leur propre gouvernement inspiré des lois africaines.

La question complexe de l'histoire de l'esclavage touche à un autre sujet particulièrement délicat à l'heure actuelle au Brésil, celui de la sous-représentation de la population noire dans l'industrie du jeu vidéo. Si plus de la moitié de la population du Brésil est afro-brésilienne, dans l'industrie du jeu vidéo, elle ne représente que 2% des travailleur-euse-s.

C'est pourquoi des studios de jeu vidéo comme Sue the Real ou Game e arte se donnent pour mission de mieux faire connaître cette culture en organisant des ateliers de conception de jeux vidéo avec des jeunes afro-brésiliens. Le but est de concevoir des projets en lien avec leur ancestralité et de mettre en valeur leurs croyances, et notamment le candomblé, une religion de la diaspora africaine qui s'est développée au Brésil au xix^e siècle et qui vénère des divinités appelées *orixás*.

De nombreux jeux vidéo brésiliens traitent des *orixás*, comme *IFA Olokun's Wrath*, créé par des étudiants en master à l'Université Alhumbé Morumbi à Sao Paulo et *Contos de Ifá*, imaginé par Ricardo Ruiz à Recife, deux jeux qui essaient de mieux faire connaître ces croyances, cette culture liée à l'oralité et à l'ancestralité. Pour concevoir *Contos de Ifá*, de nombreux ateliers ont été menés, rassemblant des adolescents afro-brésiliens et des personnes âgées au Centro Cultural Coco de Umbigada. Il faut pourtant noter que si les *orixás* sont des divinités Yoruba originaires du Nigéria, lors de mon séjour là-bas il ne m'a pas été possible de trouver un seul jeu vidéo nigérian traitant du sujet. A contrario, c'est au Nigéria que j'ai pu jouer à *Anointed*, du Studio Yanola, dans lequel le protagoniste se bat grâce à une Bible contre les différents obstacles et ennemis.

Jeux décoloniaux en Afrique

En Afrique de l'Ouest, des jeux comme *Aurion: Legacy of the Kori Odan* ou *Africa's Legend* renouent avec la culture locale, et tentent de représenter la culture africaine dans toute sa diversité et sa richesse, à la fois traditionnelle et actuelle. C'est ce que défend également Limpho Dee Moeti, du studio sud-africain Nyamakop, à qui l'on doit le jeu *Semblance* : « Nous devons nous réapproprier les histoires sur qui nous sommes et comment nous nous représentons et proposer nos propres visions du futur. » C'est aussi le message implicite auquel renvoie le jeu *The Road: A Tale of Siblings*, créé à Lomé par Koami Wodoufia, du studio Logame. Ce jeu traite de migration mais prône le fait de rester vivre et travailler en Afrique. On le voit, pour beaucoup de ces game designers il s'agit ici de se réapproprier des narrations sur leur propre culture, leur histoire, sans laisser l'Occident apposer un regard colonialiste ou représenter l'Afrique comme un continent de misère dont il faudrait s'échapper à tout prix. C'est souvent le cas dans les jeux AAA où l'Afrique n'apparaît que pour fournir un contexte exotique, comme dans *Uncharted 4* (Madagascar) ou dans *Resident Evil 5* (Kijuju, un pays fictif d'Afrique de l'Ouest), un jeu qui avait été remis en cause à sa sortie pour ses représentations stéréotypées d'un « continent noir » dangereux.

Parmi mes interlocuteurs et interlocutrices, iels sont nombreux à souligner également qu'il est important de repenser la relation à l'art africain traditionnel et à la richesse de la culture actuelle, dans des pays dont les nouvelles générations disent ne plus connaître leur propre culture, déconnectés qu'ils ont été de leur langue et de leurs savoirs. Le retour des œuvres pillées par les pays européens est ainsi au cœur du prochain jeu futuriste africain sur lequel travaille actuellement le studio de jeu sudafricain Nyamakop. Limpho Dee Moeti, productrice au sein de ce studio, m'annonce ainsi que son prochain jeu sera un jeu de fantasy africain, un genre qui doit aussi selon elle être décolonisé. Elle ironise : « Comme si toute la fantasy ne se déroulait qu'au Moyen-Âge en Europe! Bien sûr, il n'y a que là qu'on trouve de la magie! » :

