

Création par les joueurs : l'innovation est ouverte !

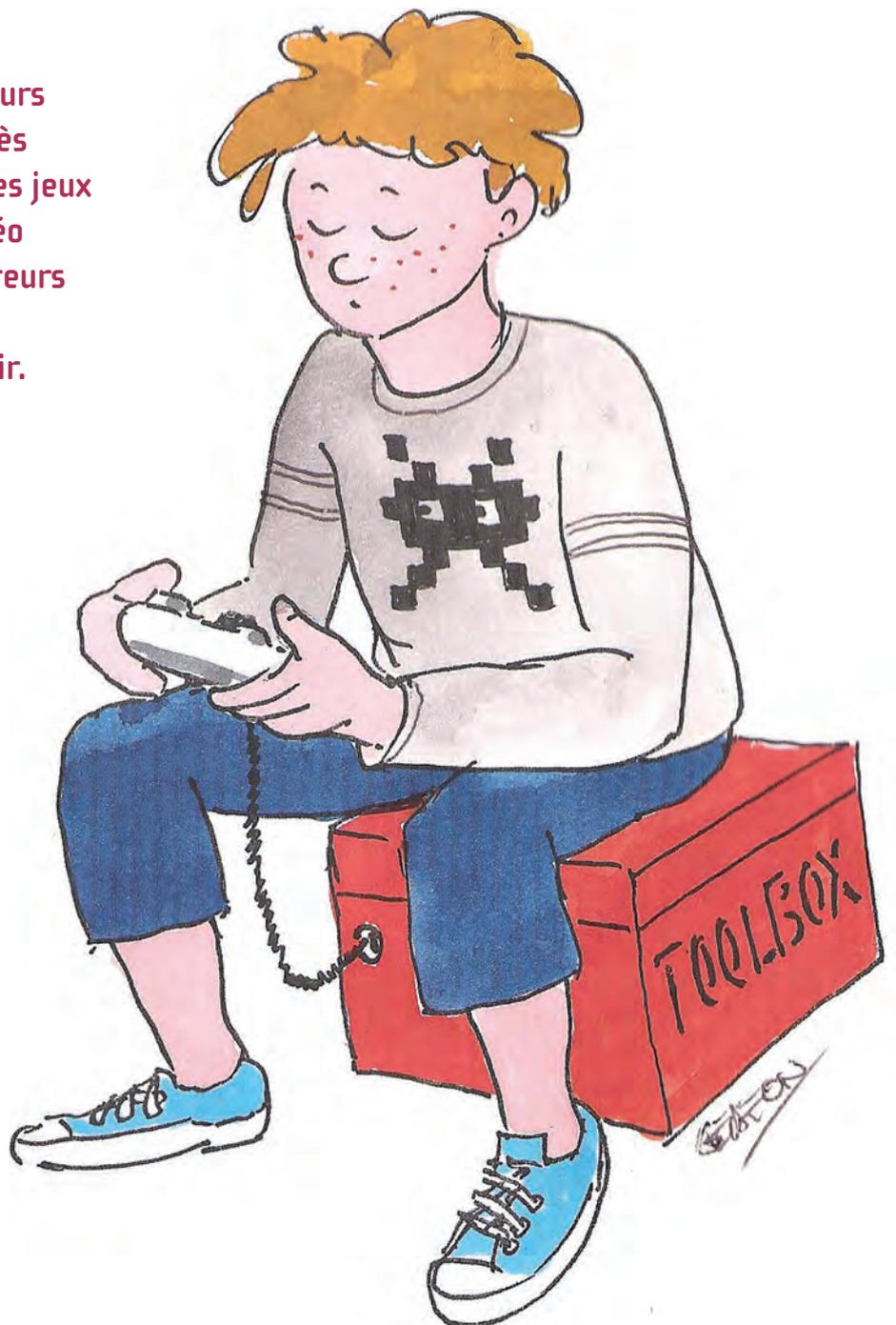
par Myriam DAVIDOVICI-NORA

Les communautés d'utilisateurs ont joué un rôle important dès la naissance de l'industrie des jeux vidéo. Les premiers jeux vidéo étaient créés par des utilisateurs pour tester les capacités de la machine ou pour se divertir.

Ouverture de l'innovation en aval, une nouveauté marquante

La participation de ces passionnés a favorisé une explosion de l'innovation, la création des premiers studios de développement des jeux vidéo (comme *Id Software*, *Epic*, *Valve* dont les jeux sont analysés dans notre étude), et finalement la croissance de cette industrie culturelle.

La participation des joueurs n'est donc pas une innovation organisationnelle récente dans cette industrie, en particulier au niveau des testeurs. Par contre, l'originalité organisationnelle provient d'une ouverture de l'innovation en aval vers les joueurs après la mise sur le marché du jeu vidéo. Selon Jeppesen et Molin (2003), environ un tiers des jeux sur PC disposent d'un *toolkit*¹ et sont donc potentiellement ouverts à l'innovation par les joueurs. Quelles sont les motivations du développeur à ouvrir son jeu et quelles en sont les contraintes ?



A partir de l'examen de 16 jeux considérés comme des références dans leur genre respectif (*Duke Nukem 3D*, *Quake*, *Unreal*, *Half-Life*, *Warcraft*, *Starcraft*, *Rome : Total War*, *Neverwinter Nights*, *The Elder Scroll*, *City of Heroes*, *World of Warcraft*, *Movies*, *The Sims*, *Grand Theft Auto*, *Lock-On Air Combat Simulation* et *Minecraft*), nous investiguons en détails les caractéristiques de l'innovation ouverte en aval :

- 】 les innovations artistiques (*gameplay*, possibilités, graphismes, références culturelles) ;
- 】 les technologiques réalisée par le développeur (interface, extensions, versions, moteur de jeu et ses évolutions) ;
- 】 la nature du *toolkit* proposé et les formes de soutien du développeur à la création (concours, animations) ;
- 】 les types de créations des joueurs (différentes formes de *mods*², *machinimas*³, utilitaires, vidéo, autres produits dérivés, etc.) ;
- 】 les relations entre les joueurs et le développeur (régulation de la créativité, propriété intellectuelle, distribution et commercialisation de créations).

Il en ressort trois caractéristiques communes.

Les créations des joueurs

Ces créations sont soit directement exploitables dans le jeu quand elles sont des modifications partielles du jeu (interface, texture des objets, niveau, sons, etc.), des modifications totales qui proposent un nouveau jeu à partir du même moteur de jeu ou des outils complémentaires (tutoriels, logiciels de créations). Les créations, comme les machinimas, les vidéos musicales ou les séries, les *fan arts* et les *fan fictions*, ne sont pas « jouables » et sont considérées comme des produits dérivés du jeu. Ces deux types de créations sont complémentaires avec les innovations technologiques et artistiques du développeur. Cette complémentarité favorise une valorisation de ces créations tant par les joueurs que par les développeurs.

L'innovation ouverte en aval, processus continu sur la durée de vie du produit, interactif et régulé.

Le joueur peut apporter ses modifications au jeu ouvert tant que celui-ci fonctionne sur sa machine. La participation des joueurs (plusieurs années après la sortie du jeu) s'étend donc au-delà de la période de commercialisation du jeu (environ six mois). Le processus d'innovation est interactif et cumulatif entre les joueurs et le développeur et s'apparente à un mécanisme de co-création qui engendre une amélioration en continu du jeu d'origine.

Nous avons remarqué que l'ouverture peut s'élargir avec le temps : d'une offre de *toolkit* en phase de lancement à l'ouverture du code source du jeu et parfois aussi celui du moteur du jeu en phase de déclin (par exemples, *Duke Nukem 3D* ou *Morrowind/Elder Scroll*). Le processus d'innovation ouverte en aval reste sous le contrôle du développeur du jeu : il est régulé. L'objectif en est de garantir la même expérience du jeu à tous les joueurs (éviter la triche et les exploitations de bugs, respecter le contrat utilisateur) ou de garantir une certaine intégrité du jeu accessible au grand public (éviter les *mods* nudité quand le jeu est aussi accessible aux jeunes, par exemple). C'est pourquoi, un jeu pensé pour être ouvert aux créations des joueurs subit aussi des coûts supplémentaires par rapport à un jeu fermé : le coût ex ante de développement (tests inclus) du *toolkit* et les coûts ex post de surveillance des créations par les joueurs (les bonnes et les mauvaises). Comme l'ouverture accroît les risques de dysfonctionnements du jeu, le développeur doit s'assurer de son bon fonctionnement global côté joueur pour en maximiser la valorisation.

Les formes de valorisation possibles

Celles-ci sont technologiques, économiques, artistiques et sociales. Elles bénéficient à la communauté des joueurs, au développeur du jeu mais aussi parfois aux développeurs concurrents. Toutefois, ces valorisations ne sont possibles *in fine* que si les joueurs créateurs sont suffisamment motivés à créer. Ces motivations des joueurs viennent d'une part de la qualité du *gameplay* du jeu et de son *toolkit* mais aussi des incitations du développeur. Un jeu avec un bon *gameplay*, même simple, attire des joueurs et s'il est possible de le modifier, certains le feront et ce d'autant plus que le développeur propose divers challenges ou récompenses. La dynamique de co-création ainsi s'enclenchera.

Au final, Internet a favorisé une explosion de la participation active des joueurs aux cycles d'innovation dans les genres étudiés. L'innovation ouverte en aval permet de fédérer la communauté de joueurs tout en impulsant une dynamique d'adoption et d'innovations. Il en ressort pour les jeux étudiés un modèle d'innovation ouverte en aval **unique sur son objectif** (promotion du jeu et de sa technologie) et **hybride sur son organisation** entre la propriété privée et la propriété partagée. Il se déploie différemment avec une ouverture plus ou moins grande selon la stratégie et le business model choisi par le développeur dans les jeux examinés. Nous avons également mis en avant l'intérêt dans ce cadre pour développeur de proposer une plateforme de distribution pour ses jeux et pour les créations des joueurs afin de renforcer les relations dans cet écosystème innovant. Cette étude constitue la première pierre d'un édifice dont nous souhaitons poursuivre le développement. ■

L'AUTEUR



Myriam DAVIDOVICI-NORA est enseignant-chercheur au département SES / Télécom-Paristech. Co-responsable d'un cours sur le management et le design de l'innovation technologique, ses recherches portent sur les innovations et les modèles économiques dans l'industrie des jeux vidéo.

1 Le *toolkit* ou logiciel d'édition permet aux joueurs d'insérer dans le jeu des modifications personnelles qui concernent les objets, les armes, les ennemis et leur intelligence artificielle, les modèles 3D, les textures, les cartes, le son, le *gameplay*, le scénario ou les règles du jeu. Le *gameplay* représente l'ensemble des éléments de l'expérience vidéoludique.

2 Modifications ou « *mods* » (en anglais) recouvre en réalité différents types de modifications possibles dans le jeu.

3 Un *machinima* est une vidéo réalisée à partir du jeu vidéo qui s'appuie sur un vrai scénario créé par le joueur.