

## Étude Swiss Game Design 2009

### Résumé

Beat Suter, chargé de cours en conception et développement de jeux à la Haute école des arts de Zurich (ZHdK), a été mandaté par la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia pour réaliser, par le biais de questionnaires assurant l'anonymat, une enquête auprès de quelque 150 concepteurs et développeurs de jeux installés en Suisse et à l'étranger, afin de disposer pour la première fois d'un état des lieux de la branche en Suisse. Dans quel environnement professionnel le concepteur et développeur suisse de jeux travaille-t-il ? Quels sont ses besoins ? Quel rôle la conception et le développement de jeux pourraient-ils jouer à l'avenir en Suisse ?

#### État des lieux de la conception et du développement de jeux en Suisse

Depuis quelques années, des laboratoires de recherche à l'ETH Zurich et à l'EPF Lausanne ou Miralab à Genève font parler d'eux en Suisse et à l'étranger dans des domaines spécifiques tels qu'arts graphiques, animation 3D et moteurs physiques. Certains des résultats de recherche ont été intégrés dans la production de jeux vidéo, d'autres contributions suivront. L'ETH Zurich vient d'ouvrir le Disney Research Lab européen, coopération entre son Visual Graphics Lab et la maison Walt Disney aux États-Unis. Pixelux à Genève développe un moteur de jeu que Lucas Arts utilise pour de grands jeux comme Star Wars – The Force Unleashed. De son côté, Procedural, entreprise issue de l'ETH Zurich, fait sensation avec un «City Engine» qui peut créer des villes entières. Le secteur de la formation ne reste pas non plus inactif. La Haute école des arts de Zurich (ZHdK) propose depuis 2004 un programme d'études complet en conception et développement de jeux, dont on sent les premiers effets positifs dans la branche en Suisse. Des maisons comme Nvidia à Zurich ou Pixelux à Genève vendent leurs produits techniques spécialisés dans le monde entier.

Mais le milieu de la conception et du développement de jeux est très loin d'être unifié en Suisse. Les acteurs ne forment guère de réseaux et travaillent en majorité seuls et indépendamment les uns des autres. Il n'y a pas en Suisse d'association professionnelle en matière de jeux vidéo comparable au Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E en Allemagne ou au Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) en France. Le Swiss Chapter de l'International Game Developers Association (IGDA) est en sommeil depuis 2004. L'enquête montre clairement que, en Suisse, il faut aussi et d'abord travailler à améliorer l'atmosphère générale :

*«En Suisse, le débat autour des jeux est fortement marqué par des préjugés négatifs. Ce débat semble en même temps être dominé par des milieux peu informés.»*

En même temps toutefois, on sent une conviction que la place suisse a beaucoup à offrir et disposerait en soi d'un fort potentiel pour concevoir de bons jeux, si ce potentiel pouvait être mis à profit :

*«Je pense qu'on aurait presque tout ce qu'il faut pour développer une industrie des jeux florissante. Seulement, les gens qui auraient les capacités pour le faire s'en vont à l'étranger.»*

Dans le domaine des technologies servant à la conception de jeux et à l'animation 3D, la compétitivité scientifique de la Suisse est bien là. Pourquoi, dans ce cas, les grands studios de développement sont-ils absents du pays ? La Suisse n'a pas de véritable industrie du divertissement et ne présente donc, malgré la position stratégique qu'elle occupe, guère d'intérêt pour ces grands studios. Les spécialistes dotés d'une formation de bonne qualité travaillent de ce fait en francs-tireurs indépendants en Suisse, ou bien émigrent à l'étranger, où ils jouent souvent des rôles marquants dans de grands studios :

*«There are many very talented game-designers in Switzerland, but unfortunately no possibilities to work as a conceptual game-designer due to a lack of big enough companies.»*

Jusqu'à présent, Genève est le seul endroit où l'on ait pratiqué une promotion économique cohérente dans le domaine des jeux vidéo. Le SECO et le Service de la promotion économique de la ville de Genève ont fait ces dernières années des efforts très concrets pour attirer de grands éditeurs. En 2006, ils sont parvenus à décider les deux grandes maisons Electronic Arts (titres tels que FIFA Soccer, SIMS) et Take 2 (titres tels que Grand Theft Auto) à s'installer dans la ville du bout du lac. Ces deux entreprises internationales n'ont toutefois pas apporté grand-chose à la branche du développement de jeux en Suisse. Electronic Arts a transféré son administration en Suisse, mais Take 2 a refermé son centre d'édition en 2008. Passons maintenant à l'étude point par point de l'état des lieux.

### **Écoles, centres de formation**

Il existe trois centres de formation en Suisse, tous situés à Zurich: ETH GameLab, QANTM Institute, Programme d'études en conception de jeux à la ZHdK. Seule la ZhdK offre une filière complète avec BA à la clef. Une filière était prévue à Vevey, mais le projet a été abandonné en 2008.

### **Éditeurs**

La plupart des éditeurs de Suisse fonctionnent uniquement comme bureaux de distribution et de marketing, voire sont intégrés dans des maisons qui travaillent traditionnellement dans la diffusion du livre et des médias. La seule exception est Electronic Arts, qui a installé son siège principal pour l'Europe à Genève.

### **Studios de développement**

Il existe en Suisse une dizaine de studios de développement d'une certaine importance, dont la plupart emploient moins de dix personnes. Il n'y a aucun grand studio. Giants produit avec succès son « Simulateur Agricole » fait maison. Ce sont surtout Pixelux, Nvidia (Ageia) et Procedural, maisons spécialisées en haute technologie, nées des recherches menées dans les hautes écoles, qui ont du succès et se sont taillé une réputation internationale. Pixelux travaille dans un contexte totalement international.

### **Prestataires de services**

Il est difficile de tracer une limite claire en ce qui concerne les prestataires de services. Nombre d'entre eux s'occupent en premier lieu de conception de sites et travaillent à côté dans des domaines spéciaux comme la conception sonore ou le développement communautaire. On ne profite guère ou pas du tout des synergies possibles entre animation 3D (cinéma) et conception de jeux. On ne trouve pratiquement pas de prestataires actifs dans ces deux domaines à la fois, alors que certains d'entre eux présentent un fort potentiel en la matière.

### **Organisations, associations**

Il n'existe aucune association représentative à part la SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association), qui regroupe producteurs, développeurs et éditeurs de jeux électroniques et vidéo. Le Swiss Chapter de l'International Game Developers Association IGDA est depuis plusieurs années en sommeil.

### **Concepteurs individuels de jeux**

On ne trouve en Suisse que des acteurs isolés (pas de grands studios), tandis que la plus grande partie des Suissesses et des Suisses travaillent aux États-Unis, au Japon, en Allemagne, en France, soit dans des pays disposant d'une industrie des jeux bien développée.

### **Concepteurs indépendants de jeux**

On trouve de nombreux jeunes concepteurs indépendants en début de carrière, auxquels s'ajoutent quelques représentants plus âgés de la profession qui se sont installés en Suisse. Quelques personnages connus travaillent comme chercheurs dans l'une ou l'autre des hautes écoles du pays, ou dans des maisons telles que Nvidia.

### **Chercheurs**

On trouve en Suisse quelques scientifiques travaillant en continu au développement des bases. Ils sont attachés aux hautes écoles, notamment à l'EPF Lausanne, à la FHNW, à l'ETH Zurich, aux universités de Berne et de Genève, au LIFTlab de Genève ou, pour certains, travaillent dans des maisons telles que Nvidia ou Macrofocus.

### **Développement de jeux en Suisse**

Il existe actuellement en Suisse une dizaine de studios de développement. Par rapport aux normes internationales, tous travaillent avec de petites (5-15 personnes), voire très petites équipes (moins de 5 personnes). Giants (Zurich) emploie quatre personnes, qui ont développé entre autres le succès commercial «Landwirtschaftsimulator» («Simulateur agricole», premier en mai 2009 au palmarès SIEA des ventes de jeux vidéos en Suisse). Nothing (Berne) réunit 10 personnes, qui s'occupent d'applications en ligne tout en travaillant également à divers jeux flash, ainsi que dans le jeu sur mobile. La maison Gbanga de Zurich, avec un personnel d'une taille semblable, travaille actuellement au «Massive Multiplayer Trans-Reality Game» «Gbanga».

S'agissant des technologies destinées aux jeux, ou de la liaison entre recherche et technologies susceptibles d'être employées dans l'industrie des jeux, un domaine de compétence est clairement en train de se dessiner avec les maisons Pixelux et Hypergraphics 3D à Genève, et Nvidia (précédemment Ageia et NovodeX), Procedural, Disney Research Lab et Macrofocus à Zurich. Ces entreprises emploient au total une cinquantaine de personnes hautement qualifiées, qui pratiquent la recherche et projettent des outils novateurs pour la conception de jeux. L'industrie des jeux est un marché du travail très compétitif dans une branche où la concurrence est rude et où seuls ceux qui possèdent des qualités supérieures à la moyenne peuvent s'imposer.

50% des concepteurs et développeurs suisses interrogés déclarent travailler à l'étranger, 50% en Suisse. Nombre d'entre eux, 33% en Suisse et 23% à l'étranger, travaillent comme indépendants, mais le nombre de petites entreprises s'accroît, particulièrement dans le jeu sur mobile. Pour le reste, ce sont en premier les fournisseurs de logiciels et de multimédias, en second lieu les agences publicitaires et d'autres prestataires de services du secteur des médias et du design qui offrent des emplois. Les marchés voisins d'Allemagne et de France sont assez favorables et les jeunes Suisses qui sont décidés à faire carrière dans la conception de jeux y trouvent souvent leur premier emploi.

En Suisse, on cherche le plus souvent des programmeurs, des graphistes et des concepteurs. Au niveau international, on exige fréquemment une spécialisation rigoureuse. Il n'est donc pas étonnant que, lorsqu'elle cherche à pourvoir des postes, l'industrie des jeux fasse usage de douzaines de noms de professions pour couvrir, s'agissant de la conception et du développement de jeux, les secteurs «développeur», «artiste», «ingénieur», «producteur», «éditeur».

Les concepteurs et développeurs suisses de jeux ont des profils très différents. La raison n'en est pas seulement le manque de places de formation par le passé, mais aussi la diversité des exigences de l'industrie des jeux. Plus du quart de toutes les personnes interrogées pour l'enquête n'en travaillent pas moins comme «véritables» concepteurs de jeux dans la mécanique de jeux. Un quart travaillent comme programmeurs et un cinquième comme artistes visuels. Les jeunes reçoivent aujourd'hui une formation spécifique. Des anciens de la filière «Conception et développement de jeux» occupent aujourd'hui des postes clés dans des maisons telles que Giants Software, Gameforge ou Blue Byte. FEIST, produit par deux développeurs indépendants suisses, a obtenu lors des Unity Awards 2008 des distinctions dans les catégories «Best Overall Game» et «Best Visual Design». Les deux développeurs ont en outre été sélectionnés lors de l'Independent Games Festival 2009, festival réputé dans la branche, pour le prix «Excellence in Visual Art».

Les concepteurs et développeurs de jeux ont vu les possibilités qui s'ouvrent à eux s'améliorer nettement au cours des cinq dernières années. Il est vrai que beaucoup de concepteurs suisses expérimentés continuent aujourd'hui à travailler à l'étranger (États-Unis, Canada, Royaume-Uni, France, Allemagne), mais, parallèlement, un nombre croissant de spécialistes s'installent en Suisse. L'atmosphère favorable à l'innovation et aux jeunes entreprises y est pour quelque chose, de même que l'ouverture du marché à des productions plus modestes, que l'on peut réaliser avec moins de moyens. L'emploi croissant des médias numériques au cours de ces dernières années a conduit à une omniprésence des jeux électroniques.

Qu'est-ce qui pourrait rendre la Suisse plus intéressante pour la conception et le développement de jeux? Selon les déclarations que l'enquête a recueillies, il faudrait attirer de grandes maisons d'édition par des offres fiscales intéressantes. Il n'y a toujours pas de grands studios en Suisse. Les deux grandes entreprises de jeux vidéos Electronic Arts et Take 2 ont bien fait le pas il y a trois ans, mais elles n'ont amené en Suisse que leurs départements administration et édition. Take 2 Interactive, une société des États-Unis, a d'ailleurs redéménagé et a réinstallé en Grande-Bretagne son siège pour l'Europe. Les entreprises qui dominent le marché du divertissement, Warner, Sony, Nintendo et Microsoft, sont certes elles aussi présentes en Suisse aux côtés d'Electronic Arts avec sa nonantaine de collaborateurs, mais elles n'y entretiennent chacune qu'une filiale de distribution.

Cette situation ne devrait guère changer dans un avenir proche, car les grandes entreprises craignent tellement les salaires élevés et le coût de la vie en Suisse qu'elles ne prennent pas en considération la possibilité de profiter du haut niveau de formation et des compétences technologiques qu'elles y trouveraient. Le marché national doit s'organiser d'une autre façon que le marché international. Les concepteurs et développeurs suisses de jeux auront alors leur chance s'ils se distinguent par des innovations et un savoir-faire technologique.

### **Réseaux et échanges**

Le réseautage ne semble guère être une grande spécialité des concepteurs et développeurs suisses de jeux. Il n'existe pratiquement pas de réseaux qui fonctionnent. Les différents acteurs ne se connaissent pas, les éditeurs cachent leurs cartes. Les développeurs et les studios, ayant pu nouer des liens internationaux, sont mieux intégrés dans des réseaux. Dès que l'on cesse d'être indépendant et travaille sous mandat, des conventions internes appelées accords de secret entravent la communication vers l'extérieur et font obstacle à la diffusion du savoir concernant les productions.

Il n'existe pas d'association du genre de G.A.M.E. en Allemagne, qui entre autres décerne chaque année un prix Jeu vidéo remarqué du public. La situation présente par ailleurs des différences régionales. En Suisse romande, la conception et le développement de jeux est principalement le fait de professionnels travaillant chacun de son côté, alors qu'à Zurich et dans la région zurichoise, on forme plutôt des groupes, certaines équipes de développement ayant leur origine dans les hautes écoles. L'ETH Zurich en particulier, avec sa politique de soutien actif à la création d'affaires et ses bons contacts avec les milieux économiques, semble un

bon point de départ pour la constitution d'équipes performantes. Il convient en même temps de mentionner que le réseautage des hautes écoles de Suisse est très lacunaire dans le domaine de la conception et du développement de jeux. Lorsque d'aventure il y a coopération, c'est dans le domaine des jeux sérieux, en ce sens que des spécialistes de disciplines telles que la médecine ou la psychothérapie font appel à des spécialistes en conception et développement de jeux pour aborder ensemble une tâche déterminée, avec des méthodes faisant appel au jeu.

*«Gather professional and semi-professional developers. Raise public awareness. Organize events such as open demos days. Show that game design is not only about entertainment, but also serves a higher good. We need a community, people who work together to achieve their individual goals!»*

Il ressort des déclarations recueillies au cours de l'enquête que l'on souhaite en premier lieu un esprit communautaire efficace dans le domaine. Une part non négligeable des personnes interrogées propose des événements, «Open Demo Days», «Meet-Ups pour talents» ou conférences, qui permettent une information interne à la branche et donnent l'occasion de nouer des contacts.

Il semble enfin nécessaire d'instituer une grande manifestation régulière qui attire l'attention du public sur les concepteurs et développeurs de jeux et sur leurs produits. Il pourrait s'agir d'un festival annuel ou biennal des concepteurs et développeurs suisses de jeux et/ou d'un prix Jeu vidéo décerné régulièrement pour le meilleur jeu développé en Suisse. GameHotel, manifestation qui a lieu chaque année en Suisse, éveille l'attention du public et pourrait représenter un important lieu d'échanges pour la branche et les acteurs qui s'y engagent.

### **Besoins des acteurs**

Les personnes travaillant dans le milieu suisse de la conception et du développement de jeux pointent du doigt une grande variété de faits. Elles démontrent que les besoins sont très divers. Elles s'accordent à dire que des moyens réduits, une bonne information, de la coordination et une nouvelle organisation permettraient déjà de combler certaines lacunes. Elles considèrent comme très important d'obtenir une bonne vue d'ensemble des activités en matière de conception et de développement de jeux en Suisse. Un point tout aussi important pour elles est la constitution, à l'intention des concepteurs et développeurs suisses de jeux, d'un réseau efficace, et beaucoup expriment le vœu que le Swiss Chapter de l'IGDA reprenne vie. On voudrait une manifestation qui ait un rayonnement, où l'on décerne un Prix suisse du jeu vidéo et où l'on discute de la conception et du développement de jeux en Suisse. Il faudrait également que les médias traitent le thème des jeux vidéo de façon plus substantielle. Enfin, on considère comme extrêmement souhaitable de renforcer la coopération entre la recherche et la production en même temps que la collaboration entre animation numérique et conception de jeux.

*«Do interesting games. Don't do, what everyone else is doing.»*

Environ 36% des concepteurs et développeurs suisses de jeux sont convaincus que les plateformes mobiles du genre iPhone, Android, Symbian, disposent du plus grand potentiel pour bien établir la conception de jeux en Suisse. Les concepteurs et développeurs suisses de jeux ne se font pas d'illusions quant à une grande industrie, mais ils plaident pour que l'on s'engage de façon ciblée sur des voies nouvelles, encore non explorées.

*«We can't compete with the Japanese and US market. We concentrate on our own strengths and penetrate the market with originality and innovation and explore new territories»*

Qu'ils soient en Suisse ou de Suisse, les concepteurs et développeurs de jeux sont presque unanimes à souhaiter que les pouvoirs publics accordent des contributions de soutien à des projets et à des productions.