



Édition scientifique par Sébastien Genvo et Thibault Philippette

Introduction aux théories des jeux vidéo

Afrique

Isabelle Arvers et Sithe Ncube

Éditeur : Presses universitaires de Liège
Lieu d'édition : Liège
Publication sur OpenEdition Books : 22 janvier 2024
Collection : Jeu / Play / Spiel
ISBN numérique : 978-2-87562-406-2



<https://books.openedition.org>

RÉFÉRENCE NUMÉRIQUE

Arvers, Isabelle, et Sithe Ncube. « Afrique ». *Introduction aux théories des jeux vidéo*, édité par Sébastien Genvo et Thibault Philippette, Presses universitaires de Liège, 2023, <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26359>.

Ce document a été généré automatiquement le 11 juin 2024.

Le format PDF est diffusé sous Licence OpenEdition Books sauf mention contraire.

Afrique

Isabelle ARVERS

Sithe NCUBE

Prosearium.net

1. INTRODUCTION

L'exportation de contenu créatif africain vers le reste du monde est en hausse. La musique afrobeats est récompensée sur la scène mondiale et Netflix augmente ses investissements dans le contenu vidéo produit en Afrique. Des festivals internationaux tels que les Oscars et le festival d'Annecy ont récemment délégué des contenus africains qui ont retenu l'attention. De même, la représentation des Africains dans les jeux vidéo en tant que consommateurs, personnages et développeurs suscite un intérêt croissant à l'échelle mondiale. Une étude comparative menée par le National Center for Biotechnology Information sur les jeux mobiles dans le monde a indiqué que les jeux sur smartphone comme forme de divertissement représentent 24% en Afrique.

La start-up de jeux Carry1st a levé 2,5 millions de dollars grâce à CRE Venture Capital, ce qui porte son capital-risque à 4 millions de dollars que Carry1st va employer à soutenir et investir dans l'édition de jeux vidéo en Afrique.

Les jeux vidéo sont un marché en pleine croissance en Afrique aujourd'hui, et des start-ups fleurissent à travers le continent pour produire des jeux avec des thèmes africains. L'émergence de jeux développés localement permet à de nouvelles voix de s'emparer du médium avec un intérêt croissant pour les histoires de jeux créées par des développeurs africains.

En effet, l'existence de petits studios de jeux indépendants offre une nouvelle opportunité aux développeurs de créer des jeux qui reflètent les préférences culturelles locales et de fournir un contenu pertinent pour des utilisateurs qui n'auraient peut-être pas l'occasion d'en profiter autrement. L'augmentation de la demande de jeux sur smartphone et d'internet de la part des consommateurs a attiré l'attention sur les jeux de compétition par

le biais du esport. Il existe une communauté africaine de jeux de combat en plein essor qui rivalise avec les meilleurs joueurs du monde. En outre, la prolifération des smartphones a également créé un marché de niche intéressant pour les sports électroniques sur mobile avec des jeux comme *Counter-Strike GO*. La croissance des opportunités dans le développement de jeux en Afrique, cependant, profite généralement surtout aux hommes de l'industrie. Les femmes africaines ne représentent qu'une infime partie de l'industrie, bien que des efforts récents tels que *prosearium.net*, qui vise à réunir 1000 femmes africaines et leurs contributions aux jeu vidéo d'ici 2030, s'efforcent de combler ce fossé entre les sexes.

2. ÉTUDE

2.1. Formation aux jeux vidéo

L'offre de formations au jeu vidéo est encore assez disparate sur le continent africain où l'Afrique du Sud fait figure de continent à l'intérieur du continent. L'université de Cape Town propose un diplôme en développement informatique de jeux vidéo. The Wits School of the Arts réunit les aspects créatifs et techniques de la création de jeux dans le cadre de ses diplômes BA Digital Arts ou du BEngSc Digital Arts.

Le Sénégal vient de se doter, grâce à un partenariat avec Unity en 2019, de la première formation à la conception de jeux en Afrique de l'Ouest : l'Africa Game Coding School. Depuis, l'entreprise Gatice Technologies propose des formations au développement et au *game design* en ligne et en présentiel. Au Nigéria et au Ghana, aucune formation n'est proposée en université, si bien que les formations doivent la plupart du temps être promulguées par les studios de jeu vidéo en interne. Le studio Leti Arts à Accra au Ghana a formé plus de 300 personnes depuis sa création et le studio Maliyo à Lagos au Nigéria, propose régulièrement des formations de développeurs et de *game designers*. En 2021, EPIC Games propose African Game Dev, une formation de 6 mois au moteur de jeu *Unreal*, en partenariat avec l'école tunisienne 3D NetInfo, des équipes de développeurs et de *game designers* venant de l'ensemble du continent sont formés.

Le Kenya se démarque en Afrique de l'Est par la création en 2019 d'une seconde formation au jeu vidéo dispensée par l'ADMI (African Digital Media Institute) en partenariat avec l'école française Rubika pour la conception de jeux 2D et 3D. Elle vient compléter l'offre de formation au jeu vidéo offerte par l'université technologique du Kenya à Nairobi.

En règle générale, la plupart des développeurs sont autodidactes ou sont formés à l'étranger. Beaucoup se forment pendant la création d'un jeu, par l'intermédiaire d'ateliers dispensés sporadiquement d'un pays à l'autre ou en suivant des formations en ligne.

2.2. *Marché local/marché global*

En Afrique du Sud la plupart des studios produisent des jeux pour les marchés internationaux. C'est le cas du jeu *Broforce* du studio Freelives sorti en 2015, mais aussi du jeu *Semblance*, du studio Nyamakop (2018), un *platformer* dans lequel tout se déforme même le protagoniste. Ce sont donc des jeux faits en Afrique mais à destination du marché international. Ici, il n'est pas question comme au Kenya, au Nigéria ou au Ghana de s'adresser à un marché local mais plutôt de gommer les particularités locales afin de ne pas s'aliéner une culture plutôt qu'une autre.

Pour répondre à la demande croissante de divertissement en ligne en Afrique subsaharienne mettant en valeur la culture locale, les studios de jeu indépendant au Nigéria, Kenya et Ghana produisent des jeux qui reflètent les réalités propres à l'Afrique. *Okada Rider* du studio Chop Up est un jeu basé sur les motos de livraison omniprésentes mais à présent illégales dans les rues de Lagos. *Nairobi X* (2015) du studio kenyan Black Division Games est un jeu de tir à la première personne qui nous plonge dans un Nairobi futuriste où les expressions en swahili contribuent à immerger le joueur dans la culture kenyane. Autre jeu mobile de courses de voitures, *RWC* (2020), créé au Ghana par The Dynasto, plonge les joueurs dans Accra en utilisant les *trotro* (minibus collectifs) ou les *keke* (tricycles). D'autres jeux s'inspirent des jeux traditionnels africains, comme *Oware 3D* (2020) du studio Grey Parrot au Ghana qui s'inspire du jeu traditionnel mancala ou comme *Whot King*, le nouveau titre mobile du studio nigérian Maliyo Games, adapté du populaire jeu de cartes ouest-africain *Whot-Waddington*.

2.3. *L'Afrique réimaginée par le jeu*

L'émergence de studios indépendants permet de donner une autre représentation du continent et de se réapproprier la narration afin de faire connaître la culture africaine, sa spiritualité, ses racines, ses rites et son histoire précoloniale. Le jeu *Aurion: Legacy of the Kori-Odan* (2016) du studio camerounais Kiro'o est un jeu africain futuriste qui imagine une Afrique non colonisée empreinte de culture locale (les noms des personnages appartiennent à l'ethnie beti du Cameroun), mais aussi d'une vision panafricaine :

l'équipement de combat est Maasai, les tenues sont Yoruba, Tuareg. Leti Arts produit *Africa's Legend Reawakening*, un jeu en ligne massivement multijoueur de type « AAA » conçu pour le marché panafricain de masse, inspiré d'histoires ou d'icônes traditionnelles du folklore africain, à partir d'archétypes de différentes régions d'Afrique. Parmi les personnages figurent Ananse, le dieu de la sagesse d'Afrique de l'Ouest, le roi ShakaZulu, le guerrier d'Afrique du Sud et Pharoah, basé sur les souverains égyptiens.

D'autres jeux se veulent porteurs d'un message de paix comme *Salaam* conçu par le Sud Soudanais Lial Mayen, alors qu'il était encore lui-même dans un camp de réfugiés et qui met le joueur dans la peau d'un réfugié ou encore *Dahalo*, du studio malgache Lomay, un jeu en 3D pour PC qui s'intéresse au phénomène des Dahalos, voleurs de zébus et dont 1% des bénéfices du jeu est dédié à soutenir la population victime des Dahalos.

Pour faire face à différentes contraintes d'infrastructures (internet, coupures d'électricité, etc.), les studios abordent le jeu différemment. En développant des jeux pour mobile qui prennent moins de bande passante (Leti Arts) ou en développant leurs propres plateformes de distribution en ligne (Leti Arts, Ludique Works) ou encore en s'appuyant sur la monétisation liée à la *mobile money* (Gara Store), en plein essor en Afrique.

Exemples de jeux en développement à Dakar

Le studio Amanirenas est spécialisé dans le développement de jeux vidéo, le développement d'application VR, la modélisation 3D, l'animation 2D et les films d'animation. Amanirenas était une reine nubienne qui a gagné une guerre de cinq ans contre les Romains. Elle est symbole d'africanité, de bravoure et de détermination. Le studio développe actuellement le jeu *Langaa Buri* ou cachecache en wolof, un jeu d'énigmes en VR (*Virtual Reality*) qui se déroule sur l'île de Gorée aussi appelée île mémoire, car plaque tournante de la traite des esclaves durant le XV^e et le XIX^e siècle. *Langaa Buri* est un jeu au cours duquel deux équipes partent à la recherche d'un trésor. Pour parvenir à le trouver, les participants doivent trouver des indices cachés et se plonger dans ce site historique de l'esclavage et de la colonisation. Le directeur artistique Mame Mor Kandji tire habituellement ses sources de Cheikh Anta Diop, Théophile Obenga, Léo Forbenius, Djibril Tamsir Niane et de sa grand-mère de 115 ans. Cette dernière, encore vivante et bien portante, lui relate des histoires que bien peu de gens connaissent et qu'il convient de présenter au public « dans le but de “révisiter et de réhabiliter l'histoire” ».

Awa, est un jeu du studio Kayfo, basé à Dakar, imaginé par Julien Herbin après avoir joué à *The Witness* alors qu'il était programmeur à Ubisoft Montréal. Dans ce jeu de puzzle et d'énigmes, l'héroïne Awa est chargée par la déesse de l'ordre de délivrer son village du maléfice des masques diaboliques lancé par

son frère Maïssa, le dieu du chaos. Le *gameplay* lié aux étoiles initialement *designé* par Pierre Pachy en lien avec la cosmogonie dogon, est ensuite repensé pour mieux coller à la culture sénégalaise et s'inspire des divinités du peuple Serere et de leurs savoirs en astronomie et en cosmologie. Awa, personnage imaginé par la scénariste Khadi Diouf, également scénariste de séries d'animation pour Netflix, est « la fille idéale sénégalaise, qui vit au jour le jour et essaye de s'en sortir ». Une fille forte dont les jeunes femmes sénégalaises pourraient avoir envie de s'inspirer, car comme l'explique Khadi Diouf « souvent au Sénégal, c'est la fille qui porte le fardeau sociétal ». Par ce jeu, l'héroïne devra comprendre que pour vivre son futur, il faut d'abord savoir se libérer de son passé.

2.4. Esports en Afrique

Avec une forte population de jeunes et l'augmentation de la connectivité internet via les smartphones, la croissance des consommateurs pour l'industrie du jeu ainsi que leur implication dans les esports était inévitable. Sidick Bakayoko (Côte d'Ivoire), PDG de Paradise Game, en a pris note et a fondé son entreprise avec l'objectif d'être la plus grande communauté de joueurs en Afrique. En 2018, Paradise Game conçoit un Africa Corner à la *Devcom* et à la *Paris Games Week* en 2019 et présente des jeux de divers développeurs africains, notamment des jeux mobiles du Nigeria, du Kenya et de Madagascar. L'Africa Corner met également en avant le populaire jeu de société africain *Mancala* à travers un jeu de société tribal numérique créé en République centrafricaine. Paradise Game promeut simultanément les développeurs de jeux et les jeux africains en combinant les sports électroniques et la présentation de jeux africains. Une autre initiative de Paradise Game est le festival annuel FEJA (Festival de l'électronique et du jeu vidéo d'Abidjan). Pendant ce festival, des développeurs de jeux du monde entier convergent pour parler de sujets liés aux jeux. Des tournois de jeux sont également organisés pendant cet événement, ce qui en fait un point de rencontre intéressant pour les joueurs et les développeurs de jeux.

D'autres initiatives visant à promouvoir les esports prennent forme sur tout le continent. Il existe depuis longtemps des amateurs de jeux de combat qui jouent entre eux ou avec leurs cercles d'amis dans les mêmes villes. Les magasins et les événements où les jeunes pouvaient trouver des coins pour jouer à des jeux sur des consoles telles que *Tekken* (Namco, 1994; 2018 pour sa dernière version mobile) sont un moyen de s'affronter et de voir qui est le meilleur en Zambie. Internet étant devenu plus abordable et plus répandu, ces communautés ont pu trouver d'autres joueurs non seulement dans le pays mais aussi sur tout le continent. La communauté sud-africaine des jeux de

combat (FGC) est une communauté en ligne où les joueurs organisent des matchs en ligne. Des tournois régionaux sont à présent également organisés et les gagnants figurent parmi les meilleurs du monde. Justin Banda, un joueur zambien connu pour avoir remporté le tournoi panafricain de *Mortal Kombat 11* (NetherRealm Studios, 2019), est devenu le premier Africain à participer au tournoi international *Evolution Championship Series* aux États-Unis. Au Sénégal, SOLO esports est le premier club de esports sénégalais qui a récemment participé à une compétition internationale en Corée (novembre 2021) et son équipe a terminé dans le top 5.

2.5. Les femmes dans le jeu vidéo

Bien qu'actuellement, les femmes se sentent quelque peu exclues de l'industrie des jeux, historiquement, les femmes ont participé à l'industrie depuis les années 1980. Par exemple, en France, un des premiers jeux vidéo *La femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, conçu et écrit par Chine Lanzmann, a été publié en 1986. Muriel Tramis, une conceptrice de jeux vidéo originaire de la Martinique, fait partie des premières femmes noires impliquées dans l'industrie des jeux. Muriel a récemment été mise en contact avec de jeunes développeurs de jeux africains en tant que mentor pour la *Game Jam* organisée par l'IFAS en 2020 dans le cadre de *Novembre Numérique*, où elle a partagé sa longue histoire dans l'industrie aux jeunes développeurs curieux. À l'échelle mondiale, les femmes font partie des genres sous-représentés dans le développement de jeux. Moins d'un quart des développeurs de jeux s'identifient comme femmes et encore moins comme des femmes noires. Les femmes africaines sont assez absentes de la scène du développement de jeux, alors qu'il existe un grand potentiel pour que des histoires inédites soient portées à la connaissance du public.

Bahiyya Khan est une développeuse de jeux d'Afrique du Sud, surtout connue pour son jeu *After Hours*, qui a remporté le prix de l'Independent Games Festival en 2019. Le jeu utilise la vidéo avec Bahiyya dans le rôle du personnage principal, Lilith Gray, une jeune femme qui a été agressée dans son enfance et qui souffre de troubles de la personnalité. Vous passez une nuit avec Lilith dans sa chambre et apprenez à connaître sa vie en pointant et en cliquant sur la pièce. Le jeu aborde la question des agressions sexuelles, un problème courant chez les femmes en Afrique du Sud.

Les perspectives uniques que les femmes africaines peuvent apporter à des jeux tels que ceux de Bahiyya sont à l'origine de la création de l'initiative Prosearium.net. Cette initiative de Sithe Ncube, de Zambie, vise à

documenter 1000 femmes africaines dans les jeux d'ici 2030 afin d'accroître la visibilité des femmes qui ont contribué à l'industrie du jeu et d'inciter d'autres femmes à participer. À ce jour, 20 interviews de femmes africaines ont été publiées sur le site web, et 100 femmes devraient avoir été interviewées d'ici à la fin de 2021. Parmi les femmes interviewées, il y a des vétérans de l'industrie, des amateurs et des nouvelles venues.

Limpho Moeti, originaire d'Afrique du Sud, est actuellement productrice chez Nyamakop. Elle travaille dans l'industrie des jeux depuis plusieurs années et a commencé sa carrière en tant que spécialiste des systèmes administratifs chez Free Lives. Elle a également été directrice de festival Playtopia, un festival art et jeu indépendant à Cape Town. Limpho est intervenue lors de divers événements internationaux pour donner son point de vue sur la narration à travers les jeux et la représentation des Africains dans les jeux.

Le duo kenyan Lydia Mugure et Tabitha Karaba est un autre couple de femmes intéressant mise en valeur dans Prosearium.net. Ces jeunes femmes ont participé à la Sony Talent League avec l'idée de créer un jeu qui raconte une histoire à travers la danse : *Kawia's Adventure*. Lydia et Tabitha sont diplômées en cinéma et théâtre à l'université Kenyatta, au Kenya. Sans expérience préalable, elles ont décidé de transformer l'aventure de Kawia, qui devait initialement être un court métrage en 3D, en un jeu avec l'aide de mentors. Lydia et Tabitha faisaient partie des trois finalistes du concours et ont apporté un point de vue unique sur les récits africains présentés dans les jeux. Le travail de femmes comme Lydia et Tabitha donne un aperçu encourageant de ce que nous pouvons attendre d'un avenir où les femmes africaines pourront participer davantage à l'industrie mondiale des jeux.

3. EN RÉSUMÉ

- L'offre de formation est encore assez limitée en Afrique de l'Ouest et en Afrique de l'Est, mais commence à se développer, même si la plupart des développeurs et développeuses doivent se former en ligne ou en interne dans des studios de jeu.
- Un marché en pleine émergence du fait d'une population majoritairement jeune et consommatrice de jeux pour mobiles.
- L'Afrique représente un marché émergent dans le jeu vidéo ce qui permet à des studios de jeux de créer de plus en plus de contenus pour le marché local et le marché international.

- Cette émergence du marché permet à des développeurs africains de se réappropriar la représentation de leur culture et de créer des jeux dans un environnement africain.
- Le marché du esport qui se développe avec une orientation pour les jeux de combat sur mobiles.
- La présence des femmes dans l'industrie du jeu vidéo est encore assez limitée mais en progression grâce à des initiatives comme Prosearium.net.

4. POUR ALLER PLUS LOIN

Une analyse approfondie des tendances qui façonnent l'industrie du divertissement et des médias en Afrique du Sud, au Nigeria, au Kenya, au Ghana et en Tanzanie :

<https://www.pwc.co.za/en/assets/pdf/entertainment-and-media-outlook-2018-2022.pdf>.

<https://www.goethe.de/resources/files/pdf200/stories-and-studies-of-gaming-in-kenya-rwanda-and-tanzania.pdf>.

Le jeu vidéo en Afrique du Sud

<https://variety.com/2019/gaming/news/the-struggles-of-south-african-indie-game-development-1203166765/>.

L'état du développement du jeu vidéo en Afrique

https://www.gamasutra.com/view/news/264888/The_state_of_game_development_in_Africa.php.

L'esport en Afrique

<https://venturebeat.com/2018/08/16/paradise-game-wants-to-create-a-thriving-community-for-african-devs/>.

<https://www.biztechafrika.com/article/paradise-game-launching-feja-3-esports-and-video-g/15121/>.

<https://www.lusakatimes.com/2018/04/10/justin-banda-of-zambia-esports-team-gematrix-wins-k50-000-at-pan-african-mortal-kombat-xl-tournament/>.

<https://www.techrends.co.zm/meet-team-gematrix-zambias-esports-and-gaming-team/>.

Les femmes dans le jeu vidéo

JANKOWSKI F., « The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993 », in *Games and Culture*, vol. 15, n° 6, <https://doi.org/10.1177/1555412019841954>.

<https://www.mic.com/p/game-developers-conference-2020-report-reveals-developers-attitudes-on-diversity-in-the-industry-21745574>.

<https://prosearium.net/2020/07/07/8-limpho-moeti/>.

<https://prosearium.net/2021/03/31/talking-to-lydia-and-tabitha-of-kawias-adventure/>.

5. LUDOGRAPHIE

Africa's Legend Reawakening (en développement), LETI ARTS, Ghana. Jeu en ligne massivement multijoueur.

After Hours (2019), BAHIYYA KHAN, South Africa, PC.

Aurion: Legacy of the Kori-Odan (2016), KIRO'O, Cameroon, PC.

Awa (en production), KAYFO, Sénégal, PC, Switch.

Broforce (2015), FREELIVES, Afrique du Sud, PC, Console.

Dahalo (2020), LOMAY, Madagascar, PC.

Langaa Buri (en cours de production), AMANI RENAS, Sénégal, VR.

Kawia's Adventure (2021), TEAM EURYDICE, Kenya, PC.

Nairobi X (2015), BLACK DIVISION GAMES, Kenya, Android.

Okada Rider, CHOP UP, Nigeria, Mobile.

Oware 3D (2020), GREY PARROT, Ghana, Mobile.

RWC (2020), THE DYNASTO, Ghana, Mobile.

Semblance (2018), NYAMAKOP, Afrique du Sud, PC, Switch.

Salaam (en développement), JUNUB GAMES, Sud du Niger, Mobile. Développé par Lual Mayen.

The Witness (2016), THEKLA INC., Windows. Conçu par Jonathan Blow.

Whot King (2020), MALIYO, Nigeria, Mobile.

6. BIBLIOGRAPHIE

BAYECKN R.Y. (2019), « The Emerging African Video Game Industry, an Analysis of the Narratives of Games Developed in Cameroon and Nigeria », in PENIX-TADSEN Ph., *Video Games and the Global South*, ETC Press.

KIRINYA K. (2015), « Africa », in WOLF M.J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, MIT Press.