

L'utilisation de Twitch comme mécanique de jeu

Résumé

Très souvent, un jeu sera jugé sur sa capacité à innover d'un point de vue *gameplay*. De nouvelles mécaniques de jeu peuvent permettre à un jeu de se démarquer, ne serait-ce qu'au sein d'une communauté « niche ». L'utilisation de plateformes de *live streaming* telle que Twitch comme mécanique de jeu est un procédé encore nouveau, qui se développe auprès de quelques titres disponibles sur le marché et semble posséder un avenir prometteur, mais ne fonctionne pas pour autant.

Mot-clés : Twitch, Communauté en ligne, Interactivité, Communauté virtuelle, Play studies.

Critères d'évaluation

- Le travail doit faire 4000 à 5000 signes. **Nombre de signes estimé : 4'956**
 - L'orthographe doit être irréprochable, les raisonnements doivent tenir debout, les méthodes, s'il y en a, doivent être décrites, l'article doit être factuellement inattaquable, les emprunts doivent être référencés, etc.
 - Clarté du propos style. Est-ce que c'est bien structuré, bien construit, bien écrit ? (2 points)
 - Argumentation. Est-ce que la question est pertinente et bien posée ? Est-ce que le raisonnement tient la route ? (2 points)
 - Démarche scientifique. Est-ce que le texte possède des références suffisantes, et celles-ci sont-elles pertinentes ? S'il a peu de littérature, le justifier. (1 point)
 - Originalité. Est-ce que le travail, l'analyse, les résultats sont originaux ? (0.5 point)
-

Vers un nouveau type de multijoueur

Les méthodes d'envoi de contenu en direct, notamment la vidéo à la demande ou *streaming*, se développent depuis 2008 avec l'apparition des *live streaming* de YouTube ou depuis 2014 avec le site de *streaming* spécialisé dans le jeu vidéo Twitch. La force de ces services par rapport à d'autres médias plus traditionnels comme la télévision réside dans la capacité des *viewers*, terme anglais définissant les personnes regardant ces *streams*, d'interagir plus facilement avec les *streamers*, les personnes "actrices" de ces diffusions.

L'utilisation de Twitch comme mécanique de jeu est un concept relativement récent. Les premiers jeux dans lesquels le *viewer* peut intervenir activement apparaissent en même temps que le site, avec des détournements du système de tchat¹, mais sont davantage supportées depuis 2017² avec par exemple le "Smart Click Map Overlay"³, ou la mise à disposition d'un API⁴ plus facile d'accès.

L'intégration de nouvelles dynamiques de jeu avec l'aide des *viewers* veut évoluer, soit avec des mécaniques additionnelles, soit carrément en tant que mécanique principale, mais bien que Twitch souhaite privilégier les jeux orientés pour sa plateforme, ces derniers n'ont pas l'air de dominer le marché pour autant.

Twitch comme mécanique additionnelle

De nos jours, notamment avec la sortie de la v5 de l'API de Twitch⁵, les interactions offertes sont bien plus abouties. Des jeux comme *Dead Cells* (2018) ont ajouté l'interaction sur Twitch comme mécanique de jeu, permettant aux *viewers* d'influencer - en bien comme en mal - sur la partie en cours d'un *streamer*.

Le cas de *Slime-San* (2017), développé par Fabraz, est un exemple marquant d'interaction, avec les *viewers*. Ils peuvent voter au travers du tchat à Twitch (1) pour choisir un modificateur de la partie (2). Ce dernier influence sur le *gameplay*, avec ici un nuage de fumée empêchant le *streamer* de voir ses actions (3).

1. Voir *Twitch comme mécanique principale* plus bas

2. Brian Albert, "Now testing new interactive features for Twitch streams", 2017

3. Permet aux *viewers* de suggérer le prochain endroit où cliquer pour le *streamer*.

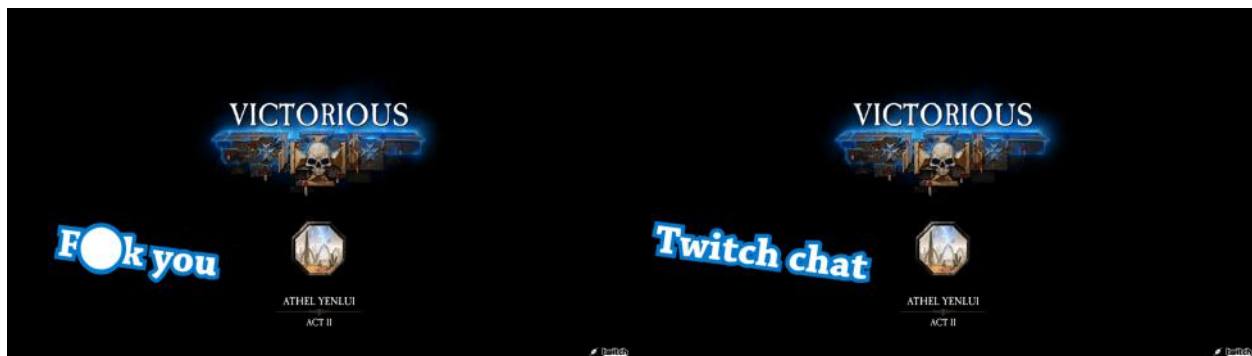
4. *Application Programming Interface*, interface de programmation applicative, "ensemble normalisé [...] qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels." (Wikipedia)

5. "Using the Twitch API v5", 2018



AyorSaeba, "[LivePlay] Slime-san (Steam)", 2018

L'on peut prendre également l'exemple de *Warhammer : Vermintide 2* (2018), développé par Fatshark, où les enjeux peuvent être bien plus importants; ainsi les *viewers* ont la possibilité d'invoquer des *bosses* en plein milieu de partie.



Kaif, "Screwed by Twitch Chat - Vermintide 2", 2018
Juste après l'invocation d'un "Spawn of Chaos"⁶.

Les études au sujet de la relation entre ces deux acteurs montrent qu'une interactivité plus importante permet de créer un "lien émotionnel plus grand" entre les joueurs [2], et qu'une amélioration de telles interactivités devrait être la priorité des plateformes de diffusion et des *streamers* [1], une tendance sur laquelle surfent d'autres jeux comme *Move or Die* (2016), un "party game" développé par Those Awesome Guys⁷ - mais aussi que Twitch semble vouloir pousser.

6. "Spawn of Chaos - Vermintide 2 Wiki", 2018

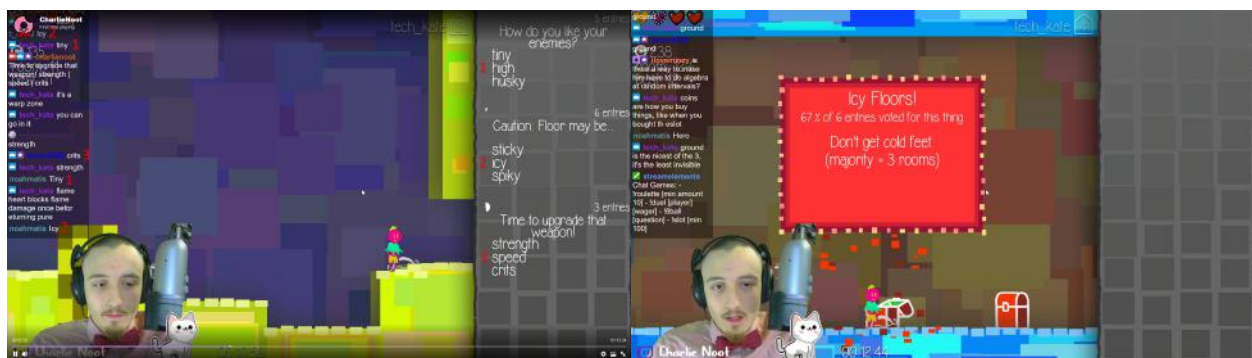
7. "Move or Die Game |VIEWERS VS STREAMERS UPDATE", 2016



Those Awesome Guys, "Move or Die | Viewers vs Streamers Update", 2016

Twitch comme mécanique principale

La plateforme Twitch a ainsi voulu étendre son influence en encourageant le développement de jeux "Stream-first"⁸, à savoir des jeux dont l'une des mécaniques principales serait l'interaction avec les *viewers*. C'est par exemple le cas du jeu *Choice Chamber* (2015), développé par Studio Bean, l'un des premiers à utiliser activement le tchat de Twitch comme mécanique de jeu⁹. Les *viewers* ont une influence directe sur le jeu, et le joueur ne peut, dans certains cas, pas espérer s'en sortir sans l'aide du tchat, comme par exemple en modelant un "pont" virtuel avec leurs dialogues.



CharlieNoot, "First time playing", 2018

Après choix des viewers (1, 2, 3), le joueur est notifié dans le jeu des choix finaux.

Certains studios, comme par exemple Proletariat Inc., ont voulu en faire leur spécialité. Fondé en 2012, c'est avec une "passion pour le live streaming"¹⁰ que le studio s'est lancé dans le développement de *Streamline* (2016). Considéré comme le véritable précurseur des jeux

8. Romain Houeix, "Twitch veut des jeux conçus pour le live-streaming", 2016

9. "Choice Chamber : more info", 2015

10. "Who We Are - Proletariat Inc."

”conçu[s] dès le départ avec les streamers et leur audience en tête”¹¹, le jeu était jugé prometteur, et faisait parti des ”trois jeux orientés participation des *viewers* en développement dans le cadre du programme Twitch Developer Success”¹².



InTheLittleWood, ”Streamline |IT’S SUNSET OVERDRIVE MULTIPLAYER ?!”, 2016

Pourtant, cela ne prend pas, pour une raison simple : ”personne ne joue”¹³. Le problème principal lorsque l’on base un gameplay sur une communauté, c’est l’absence de ladite communauté en premier lieu. C’est ainsi que des jeux comme *Streamline*, pourtant très prometteurs, n’ont pas atteint autant de gloire que des jeux peut-être moins interactifs avec les *viewers*, mais bien plus populaires sur Twitch, comme *Fortnite*, jeu le plus regardé sur Twitch au moment de la rédaction de cet article¹⁴. Le studio Proletariat Inc. n’a cependant pas dit son dernier mot, avec le développement de *StreamLegends*, un RPG pour Twitch¹⁵.

Vers un horizon ”*Stream-first*” ?

L’utilisation du *viewer* comme élément de jeu semble en bonne voie, grâce à une facilité d’accès aux outils d’intégration et une ”mode” des *streams* partie pour rester, en plus d’une volonté de Twitch de développer davantage de jeux orientés vers sa plateforme. Cependant, les jeux exploitant cette mécanique sont rares¹⁶, et nécessitent par essence une communauté déjà importante pour pouvoir être exploités.

Le souhait d’intégrer intensivement le *viewer* jusque là passif dans les actions du *streamer* enjoint à s’interroger sur la place dudit *viewer*. Des études complémentaires sur l’évolution de cette place, ainsi que de son influence sur le *stream*, seraient intéressantes à entreprendre.

11. ”Streamline sur Steam”

12. Dennis Scimeca, ”Streamline could revolutionize the way we play games on Twitch”, 2016

13. ”Communauté Steam : : Mokato : : Évaluations pour Streamline”, 2017

14. ”The Most Watched Games on Twitch, December 2018”

15. ”StreamLegends |An RPG and Guild for Twitch”, 2017

16. Au niveau de l’estimation des jeux, c’est très difficile de les tracer, car le phénomène a pris de l’ampleur en 2016 avant de retomber. Les jeux cités sont parmi les plus populaires, auxquels on peut ajouter par exemple les Jackbox Games <https://jackboxgames.com/> ou bien Superfight <https://www.superfightlive.com/>.

Références

- [1] Hyungjin Kim, Eun Yu, Chanyong Jung, , and Jaemin Jung. Impact of viewer engagement on gift-giving in live video streaming. *Telematics and Informatics*, 38, 2018.
- [2] Zorah Hilvert-Bruce and James T. Neill, Max Sjöblom, and Juho Hamari. Social motivations of live-streaming viewer engagement on twitch. *Computer in Human Behavior*, 84, 2018.

Ressources

1. Brian Albert, "Now testing new interactive features for Twitch streams", 2017, <https://blog.twitch.tv/now-testing-new-interactive-features-for-twitch-streams-662dee8e61dc>
2. "Using the Twitch API v5", 2018, <https://dev.twitch.tv/docs/v5/>
3. AyorSaeba, "[LivePlay] Slime-san (Steam)", 2018, <https://www.twitch.tv/videos/346730002>
4. Kaif, "Screwed by Twitch Chat - Vermintide 2", 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=VCttafRyODI>
5. "Spawn of Chaos - Vermintide 2 Wiki", 2018, https://vermintide2.gamepedia.com/Spawn_of_Chaos
6. "Move or Die Game |VIEWERS VS STREAMERS UPDATE", 2016, <http://moveordiegame.com/updates/viewersvsstreamers/>
7. Romain Houeix, "Twitch veut des jeux conçus pour le live-streaming", 2016, <https://www.france24.com/fr/20160315-twitch-veut-jeux-concus-le-live-streaming>
8. "Choice Chamber : more info", 2015, <http://choicechamber.com/moreInfo.html>
9. CharlieNoot, "First time playing", 2018, <https://www.twitch.tv/videos/348398903>
10. "Who We Are - Proletariat Inc.", <https://www.proletariat.com/about-us/>
11. "Streamline sur Steam", <https://store.steampowered.com/app/252850/Streamline/>
12. Dennis Scimeca, "Streamline could revolutionize the way we play games on Twitch", 2016, <https://www.dailydot.com/parsec/streamline-game-twitch/>
13. InTheLittleWood, "Streamline |IT'S SUNSET OVERDRIVE MULTIPLAYER?!", 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=XpoxMdi31-4>
14. "Communauté Steam : : Mokato : : Évaluations pour Streamline", 2017, <https://steamcommunity.com/id/Mokato/recommended/252850/>
15. "The Most Watched Games on Twitch, December 2018", 2018, <https://www.twitchemetrics.net/games/viewership>

16. "StreamLegends |An RPG and Guild for Twitch", 2017, <https://streamlegends.com/>
17. Delphine Kilhoffer, "Théâtre : la place du spectateur", 2010, <https://rhinoceros.eu/2010/05/theatre-la-place-du-spectateur/>
18. "Twitch Chat Interactive Games", 2016, <https://community.extra-life.org/forums/topic/3283-twitch-chat-interactive-games/>
19. Jeff Grubb, "Dead Cells' Twitch integration is great", 2018, <https://venturebeat.com/2018/08/07/dead-cells-twitch-integration-is-great/>
20. Heidi "HB" Duran, "Twitch : 'Streamline' Brings Gamers, Viewers And Brands Together", 2016, <https://www.alistdaily.com/media/twitch-streamline-gamers-viewers-brands/>