

Quels réseaux sociaux utiliser pour son jeu vidéo ?

Les réseaux sociaux sont tellement divers et variés qu'il en est difficile d'en faire une liste. Lorsqu'on débute dans la communication de jeu vidéo, on peut se demander lequel(s) choisir pour son produit culturel. Je vais essayer de faire une brève description des plus utilisés et comment les choisir. On va essayer d'explorer pourquoi chaque plateforme est unique, quel est le moyen de communication principal (texte, vidéo, image ou son) ainsi que la tolérance envers l'autopromotion.

Facebook

Facebook permet d'atteindre du grand public et de faire participer ses amis à la communication du jeu. Facebook est beaucoup plus utilisé que les autres par les néophytes en informatique. Ce réseau social possède une simplicité d'utilisation et de partage. A noter que vous pouvez ajouter vidéos, textes et images sur Facebook. Par contre, les gifs ne sont pas très bien supportés. Toutefois, attention au fait que Facebook veut faire payer les entreprises pour qu'elles améliorent leur communication. Le site vous poussera souvent à payer pour ces améliorations. Je vous déconseille de le faire sans l'aide d'expert sans quoi vous allez y perdre en argent et en efficacité.

A noter également que de nombreux groupes Facebook vous permettent de partager votre projets. Vous pouvez chercher par exemple "indie game promo" dans la barre de recherche Facebook pour les trouver.

Quelques exemples :

Klei Entertainment <https://www.facebook.com/kleientertainment/>

Rocket League <https://www.facebook.com/RocketLeague/?fref=ts>

Twitter

Twitter est un outil de base dans la communication d'un jeu vidéo. Sur ce réseau se mélange néophytes et experts en communication. Le principe de Twitter est la concision et le partage d'informations. Vous pourrez ainsi partager en 140 caractères vidéos, gifs, collection d'images ou avancées sur le développement de votre jeu.

Le plus important sur ce réseau social est de nouer du lien personnel avec vos abonnés. Vous pouvez dire "merci pour le follow" aux nouveaux arrivants. Vous pouvez répondre à leurs questions en direct, demander leurs avis ou apprendre à les connaître.

Vlambeer <https://twitter.com/vlambeer>

Duelyst <https://twitter.com/PlayDuelyst>

Devolver Digital <https://twitter.com/devolverdigital>

Tumblr

Tumblr est un réseau social très orienté sur l'image ou la narration d'anecdotes personnelles. Peu d'entreprises y sont car il est très difficile d'y faire son auto promotion commerciale. Tumblr est connu pour être une plateforme très orientée vers la diversité, une culture du *meme* forte et une grande présence de communauté Role Play & LGBTQ.

A moins d'être un utilisateur déjà intensif de Tumblr, je déconseille d'y créer une page entreprise. Vous pourrez en créer une lorsque vous aurez de nombreux fan art à partager.
Assassin's Creed <http://assassinscreed.tumblr.com/>
Dishonored <http://dishonored.tumblr.com/>

Reddit

Reddit est une sorte de forum géant très orienté vers les anglophones. C'est une plateforme où chacun peut poster un lien ou un texte descriptif. Reddit est divisé en subreddits, des sous-catégories de forum. Ce réseau social est très orienté sur le partage d'expérience et la création d'histoires spécifiquement adapté pour Reddit. La plupart des subreddits sont hostiles au repost. Pour la communication de votre jeu vidéo, vous pourrez notamment créer un subreddit spécifique à votre jeu.

Reddit possède une forte étiquette anti auto promotion. En gros, il faut que moins de 10% de vos liens ou textes postés soient de l'auto promotion. Il faut également poster au bon endroit, dans un subreddit qui colle à votre thématique. Reddit peut-être très puissant mais effrayant à appréhender. Je conseille plutôt de passer par un de vos joueurs expert de Reddit qui postera votre lien.

Crypt of the Necrodancer <https://www.reddit.com/r/necrodancer>

Hearthstone <https://www.reddit.com/r/hearthstone>

Instagram

Instagram est un réseau exclusivement porté sur l'image. Les personnes présentes sur Instagram sont en quête de belles photos et images à partager. La plateforme peut en effet servir à partager vos dessins, concept art et photos d'équipe.

Bethesda <https://www.instagram.com/bethesdaofficial/>

LOL Esports <https://www.instagram.com/lolesports/>

Vine

Vine est une plateforme composée de boucles de vidéo. Les gens peuvent partager en vidéo des boucles qu'ils peuvent éditer. La plateforme par Twitter, elle possède donc des liens techniques privilégiés. Par exemple, tout vine posté peut facilement être envoyé et aperçu dans un tweet. J'ai mentionné ce réseau car je le trouve très fort lors de la participation à un festival de jeu vidéo. Montrer vos joueurs en train de jouer permet de donner une seconde vie au playtest du jeu. Cela permet aussi de donner envie à vos followers sur Twitter de venir vous voir en festival. Pour finir, cela permet vraiment de communiquer votre côté humain et de montrer votre équipe au complet.

Rami Ismail https://vine.co/tha_rami

Tiny Build <https://vine.co/tinyBuild>

Youtube

Youtube permet de partager et suivre l'évolution de vos vidéos facilement. Vous remarquerez facilement que peu de personnes vont vraiment suivre votre compte Youtube, et ceci pour plusieurs raisons. La première est que peu de studios peuvent vraiment tenir la cadence en contenu vidéo. La seconde est que finalement, vous ne pouvez partager que des vidéos. Ceci implique une forte charge technique pour produire du bon contenu régulier. Du coup ce n'est pas très grave, il vaut mieux avoir des followers sur les autres réseaux sociaux qui verront vos vidéos Youtube en temps et en heure. Toutefois, ceci peut aussi être votre carte à jouer en terme d'originalité. Si un de vos community manager peut uploader de nombreuses de vidéos de suivi du jeu, vous aurez une bonne plus value.

Devolver Digital <https://www.youtube.com/user/DevolverDigital>

Mi Clos Studio <https://www.youtube.com/user/MiClosStudio>

Paladins <https://www.youtube.com/channel/UCSmttcZ03BJQUme33Erh6nA>

Twitch

Twitch permet d'envoyer du flux vidéo en direct à vos abonnés. Certains développeurs s'en sont emparés pour streamer régulièrement leurs sessions de développement. On voit également émerger des jeux jouables en temps réel par les joueurs du chat. Le dernier gros succès en date est Punch Club, un jeu de boxe qui pouvait être manipulé par les viewers. Pour streamer sur Twitch, il faut se préparer sur le plan logiciel, matériel, scénique et organisationnel. Il faut en effet préparer plusieurs logiciels, disposer d'une caméra, créer son décor et planifier des sessions de stream régulière. Il y a aussi besoin d'une attention constante envers les viewers pour interagir avec eux et répondre à leurs questions. Cela demande beaucoup de temps. Néanmoins, les développeurs assez organisés pour streamer régulièrement sont rares et repérés rapidement par les joueurs.

Vlambeer <https://www.twitch.tv/vlambeer>

Twitch plays Punch Club <https://www.twitch.tv/twitchplayspunchclub>

Faut-il utiliser plusieurs réseaux sociaux ?

Cette question est légitime et importante lors du départ de la production de votre jeu vidéo. Pour choisir quels réseaux sociaux utiliser, posez-vous ces questions :

- Ai-je des personnes dédiées à la publication sur ces réseaux ? (Community Manager)
- Si je n'ai personne, combien d'heures par semaine seront dédiés à ces réseaux sociaux ?
- Pour la personne en charge des réseaux sociaux, quels réseaux maîtrise t-elle déjà ?

La deuxième question est beaucoup plus importante qu'il n'y paraît. Il est facile de se laisser absorber par la création du jeu vidéo et d'oublier la communication. Une des notions la plus importante pour communiquer sur un réseau social est la fréquence. Si vous donnez des nouvelles tous les 3 mois, personne ne va s'abonner ou ne suivra ce que vous faites. De plus, l'apprentissage d'un nouveau réseau social tel que Reddit ou Tumblr peut être très effrayant et long. Faites donc bien attention à la fréquence et la qualité de vos publications,

sur quelles plateformes. Vous pouvez notamment vous créer un agenda de communication en écrivant les heures, les textes et en décidant à l'avance quels images utiliser.

VK.com ? Pinterest ? Snapchat ? Steam community ? [autre réseau social?]

Il y a de nombreux autres réseaux sociaux qui ne sont pas expliqués ici. Il est difficile de tous les maîtriser donc ils feront peut être l'objet d'un futur article. Il vaut peut être le coup de se renseigner en cherchant d'autres ressources sur le sujet.