

# L'ÉCOSYSTÈME ÉVOLUTIF DES LOGICIELS DE JEUX VIDÉO

Atelier du mercredi 14 septembre 2011

---

Les jeux vidéo : une filière des industries culturelles ?

Éléments de cadrage, hypothèses et perspectives de recherches

Lucien PERTICOZ (GRESEC – Université Stendhal Grenoble 3)

[lucien.perticoz@u-grenoble3.fr](mailto:lucien.perticoz@u-grenoble3.fr)



## ❑ Jeux-vidéo : un objet de recherche légitime

- La jeune génération de chercheurs compte aussi nombre d'anciens *gamers*
- Des approches relevant souvent plus de la psychologie, de la sociologie des pratiques ou de la gestion, moins de la socio-économie
- Poids économique du secteur = enjeu stratégique pour les pouvoirs publics

## ❑ Jeux-vidéo : un objet de recherche peu travaillé par des auteurs précurseurs sur les théories des industries culturelles

- Réticences générationnelles ? Mauvaise connaissance de l'objet ?
- Réserves théoriques plus ou moins fondées + tendance pour certains à assimiler le secteur aux industries créatives plutôt que culturelles

## ❑ Jeux-vidéo : un objet de recherche et une entrée pertinents pour réinterroger les acquis sur les industries culturelles

- Une « nouvelle » filière des industries culturelles
- Avec ses spécificités mais aussi des ressemblances avec l'édition, la presse, l'audiovisuel et la musique enregistrée

# 1. Une théorie des industries culturelles

## Industries culturelles

=

## Industries de la valorisation marchande du social-symbolique

« Les industries culturelles présentent des caractéristiques qui, prises une à une, peuvent se rencontrer dans d'autres secteurs industriels, mais qui, prises dans leur ensemble, ne se retrouvent que dans ce secteur auquel elles configurent un profil particulier »  
(Tremblay, 2008, p. 70)

### □ Au-delà des discours d'acteurs :

→ En quoi est-il théoriquement fondé de considérer les jeux vidéo comme une nouvelle industrie culturelle ?

→ En quoi l'étude des jeux vidéo doit permettre d'enrichir les connaissances sur les mutations des industries culturelles dans leur ensemble ?

## 2. Des spécificités partagées avec les autres industries culturelles

### □ Une industrie de prototype

- Artisanale dans sa phase de production
- Industrielle dans celle de sa reproduction
- Chaque nouveau titre est un nouveau projet collectif (personnel très qualifié, issu des professions intellectuelles et dites créatives)
- Coûts fixes très élevés et difficilement récupérables

### □ Une très grande incertitude sur les valeurs d'usages

- Biens d'expérience
- Imprévisibilité des succès, « quoi que l'on en dise après coup »
- Il ne s'agit pas d'un signe de manque de maturité du marché...
- ...mais d'une des dimensions structurantes des industries culturelles

□ Des stratégies de réduction de l'incertitude :

- Sériation (*PES 2011, 2012, 2013, 2014... Les Sims etc.*)
- Réutilisation de formules éprouvées (jeux de combats, de football *etc.*)
- *Star-System* et adaptation de franchises à succès
- Dialectique « du tube et du catalogue »
- Inflation des coûts de production (*quid* des jeux sur mobiles ?)
- Concentration & oligopolisation (« l'oligopole et la fourmilière »)

□ Tendance forte à une domination de l'aval... :

- Le risque est de plus en plus porté par l'amont et par les acteurs les plus fragiles économiquement
- Arrivée de nouveaux acteurs au niveau de l'aval (entreprises de télécommunications, plateformes numériques, fabricants de *hardware*)
- Des industries culturelles aux industries de la culture, de l'information et de la communication (ICIC)

□ ... et à un déplacement vers les contenus :

- Des contenus de plus en plus stratégiques pour assurer la vente d'abonnements ou de matériels
- Une « culturalisation » avancée des produits de consommation courante
- Les jeux vidéo à la pointe de ces tendances (jeux sur *iPhone* et *iPad*, sur réseaux sociaux type *Facebook*, dans les offres des FAI etc.)

□ En tant que premier art numérique et dans le cadre d'un marché des contenus numérisés, les jeux vidéo sont une entrée pertinente pour :

→ Interroger l'évolution des stratégies éditoriales

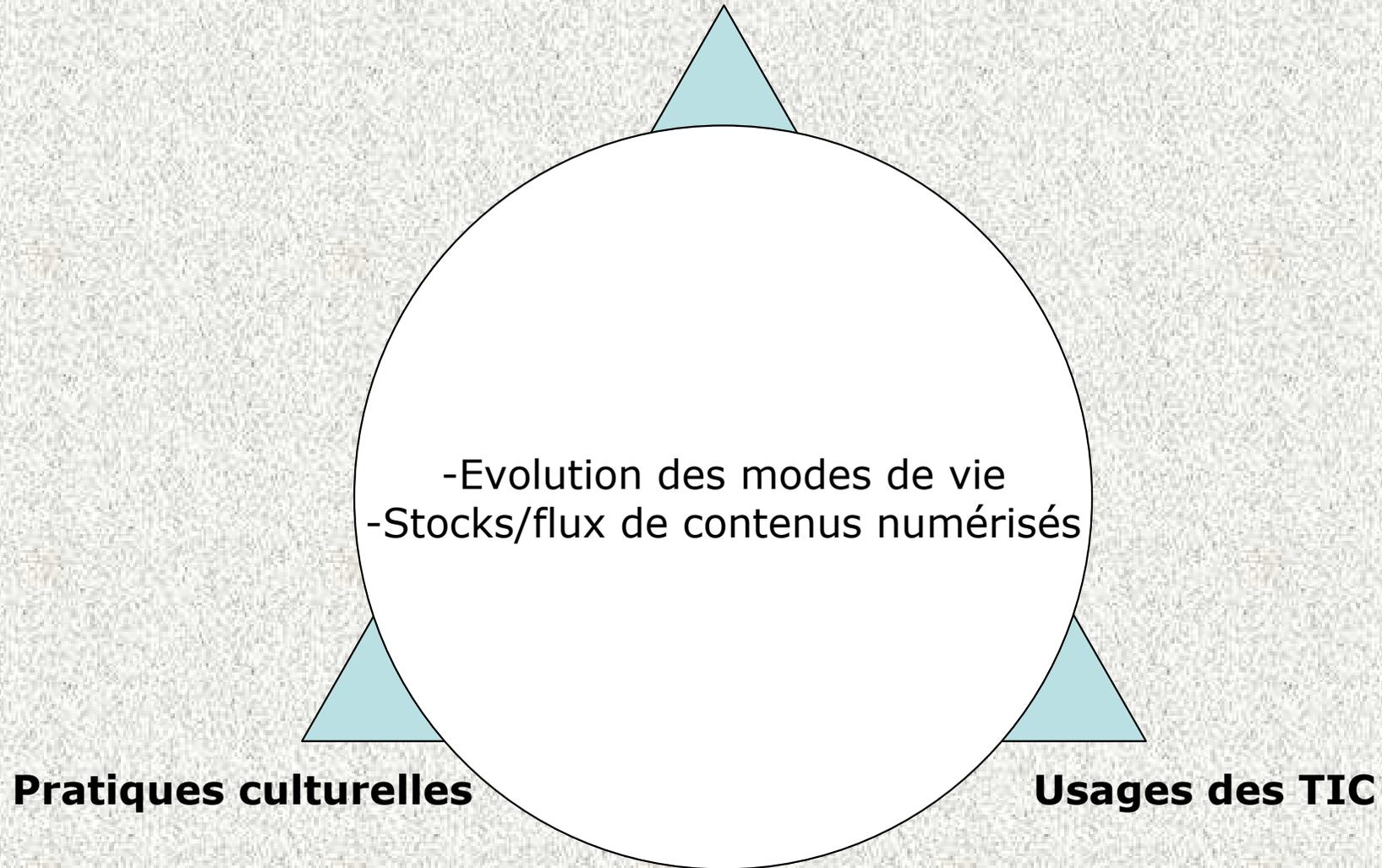
→ Comprendre les logiques d'alliance et les tensions entre les acteurs de l'amont et de l'aval

→ Identifier la diversification des modalités de financement des contenus ainsi que celles de leur valorisation marchande

→ Faire ressortir comment le consommateur est mis à contribution dans les processus de production et de valorisation marchande de ces contenus

### 3. Une approche interdisciplinaire et transversale

#### Mutations des industries culturelles



□ Une approche interdisciplinaire pour analyser les mouvements de structuration réciproque entre :

→ Les logiques éditoriales des firmes du secteur

→ L'évolution des pratiques culturelles

→ Le rôle joué par les TIC et par le processus de numérisation des contenus

□ Une recherche sur les jeux vidéo s'inscrivant dans le cadre :

→ D'une économie politique des industries culturelles

→ D'une économie politique des usages des TIC

→ D'une économie politique des pratiques culturelles

□ Vers :

→ Une figure de l'individu moderne supposé plus créatif ?

→ Une « ludicisation » du social (Cf. Genvo) ?

Merci de votre attention.