

Les nouvelles intermédiations techniques: L'exemple des jeux vidéo

Préparé par Jean Paul Simon
pour la session «agrégation, référencements,
et infomédiation »

CULTURE-MEDIAS ET NUMERIQUE :
NOUVELLES QUESTIONS DE CONCURRENCE(S)

8 février 2011 – Centre Georges-Pompidou – Paris

A partir de l'étude "ASSESSING THE COMPETITIVENESS OF THE EU VIDEOGAMES SOFTWARE",
Marc Bogdanowicz, Giuditta de Prato, Claudio Feijoo, Daniel Nepelski, Jean Paul Simon.
European Commission - Joint Research Centre
Institute for Prospective Technological Studies - IPTS

<http://ipts.jrc.ec.europa.eu/>



Institute for Prospective Technological Studies

Mission:

- to provide customer-driven support to the EU policy-making process
- by developing science-based responses to policy challenges
- having both socio-economic and scientific /technological dimension



➤ Vous avez dit jeux vidéo?



Source: Eli Noam



...to drive a stake through that idea

Source: Blair Levin, Aspen Institute

- **Rapide aperçu du paysage**
- **Deux cas de technologies de rupture**
 - Les jeux en ligne
 - Les jeux sur mobile
- **Conclusions**

➤ Rapide aperçu du paysage



Source: Funcom

- **Le marché mondial des jeux vidéo est en croissance constante,**
 - Et estimé entre 45 et 50 milliards €.
- **Non seulement en valeur mais également en audiences.**
- **La nature de la demande a changé grâce à divers paramètres dont:**
 - Une facilitation technologique ,
 - L'émergence des réseaux sociaux et des communautés,
 - L'offre de jeux simples.
- **Touchant une demande jusqu'à présent non satisfaite de classes d'âge, catégories sociales ou genre.**
 - L'enquête de l'association professionnelle ISFE estimait à 95.2 million le nombre de joueurs adultes, dans les 18 pays européens couverts .
- **En d'autres termes cette industrie est devenue plus mature.**

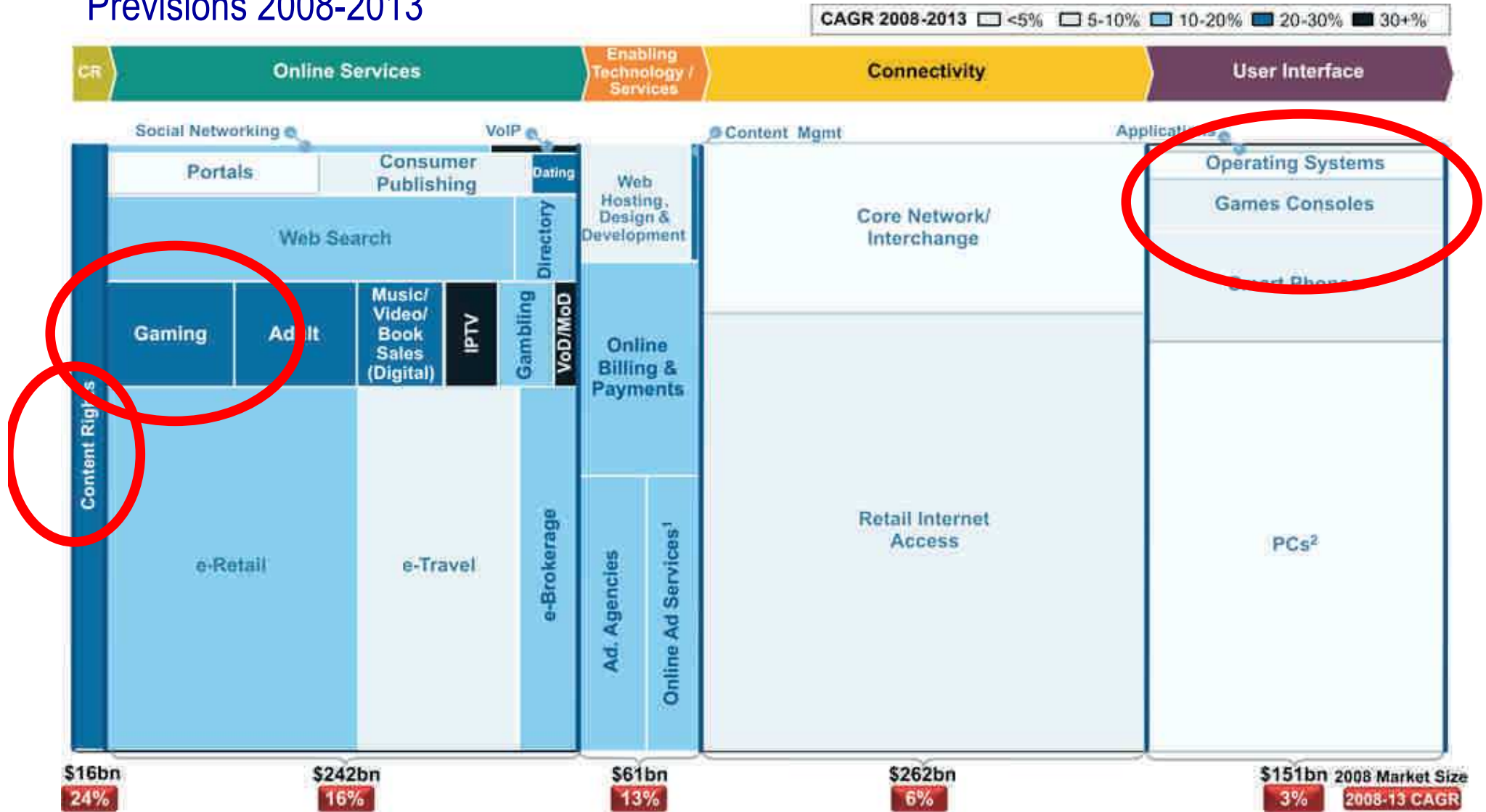
- **Ce « natif » numérique croît vite**
 - Une croissance annoncée quatre fois plus importante que celle des médias
 - Dont l'essentiel sera porté par les jeux en ligne et sur mobile
- **Et pourrait devenir le principal moteur de croissance des industries culturelles**
 - Ouvrant la voie vers de nouvelles formes de loisir: "immersif" ?
 - ✓ *"Pirates of the Caribbean 2"*
- **Jouant le rôle de laboratoire de l'économie numérique**
 - Avec des retombées importantes dans d'autres secteurs (e.g. éducation, santé...),
 - Tout en créant un environnement favorable pour le développement du secteur de la création.

➤ Deux cas de technologies de rupture



Source: Funcom

Prévisions 2008-2013



Source : A.T. Kearney analysis, 2010

➤ **La distribution des jeux en ligne: une concentration initiale**

- Sur les portails desservant les PCs (e.g., entre autres , Valve's Steam Service ou Manifesto Games),
- Ainsi que sur un nombre limité de plate-formes de réseau puissantes, contrôlées par les fournisseurs de consoles
 - ✓ Consoles Xbox Live, Playstation Network et Wii Virtual, en position de point/ contrôle d'entrée.

➤ **Suivie d'une croissance rapide des magasins d'applications indépendantes**

- Qui offrent non seulement la possibilité de charger des jeux mais également films, musique et d'autres contenus additionnels.

➤ **Ainsi que des “console-oriented gateways”**

- Qui offrent également des services différenciés.

- **Apparition de nouveaux acteurs ou nouveau rôle pour les acteurs:**
 - Role des agrégateurs,
 - Opérateurs de télécom et fournisseurs d'applications,
 - Nouveau rôle pour les portails,
 - De nouvelles opportunités pour les studios de création,
 - Le consommateur: co-créateur de contenus.
- **La ré-organisation de la chaîne de la valeur:**
 - désintermediation: les développeurs se rapprochent des utilisateurs,
 - ré-intermediation: nouveaux acteurs, portails
- **Evolution des modèles d'affaires:**
 - Une allocation différente des recettes
 - Des coûts de production plus faibles, par exemple pour les jeux sur mobile
 - De nouvelles sources de revenus ,
 - ✓ Publicité, vente d'items virtuels, et applications à valeur ajoutée (localisation sur les mobiles, personnalisation, connexion réel/virtuel...)

Revenu principal:
détail

Revenus
secondaires : pub

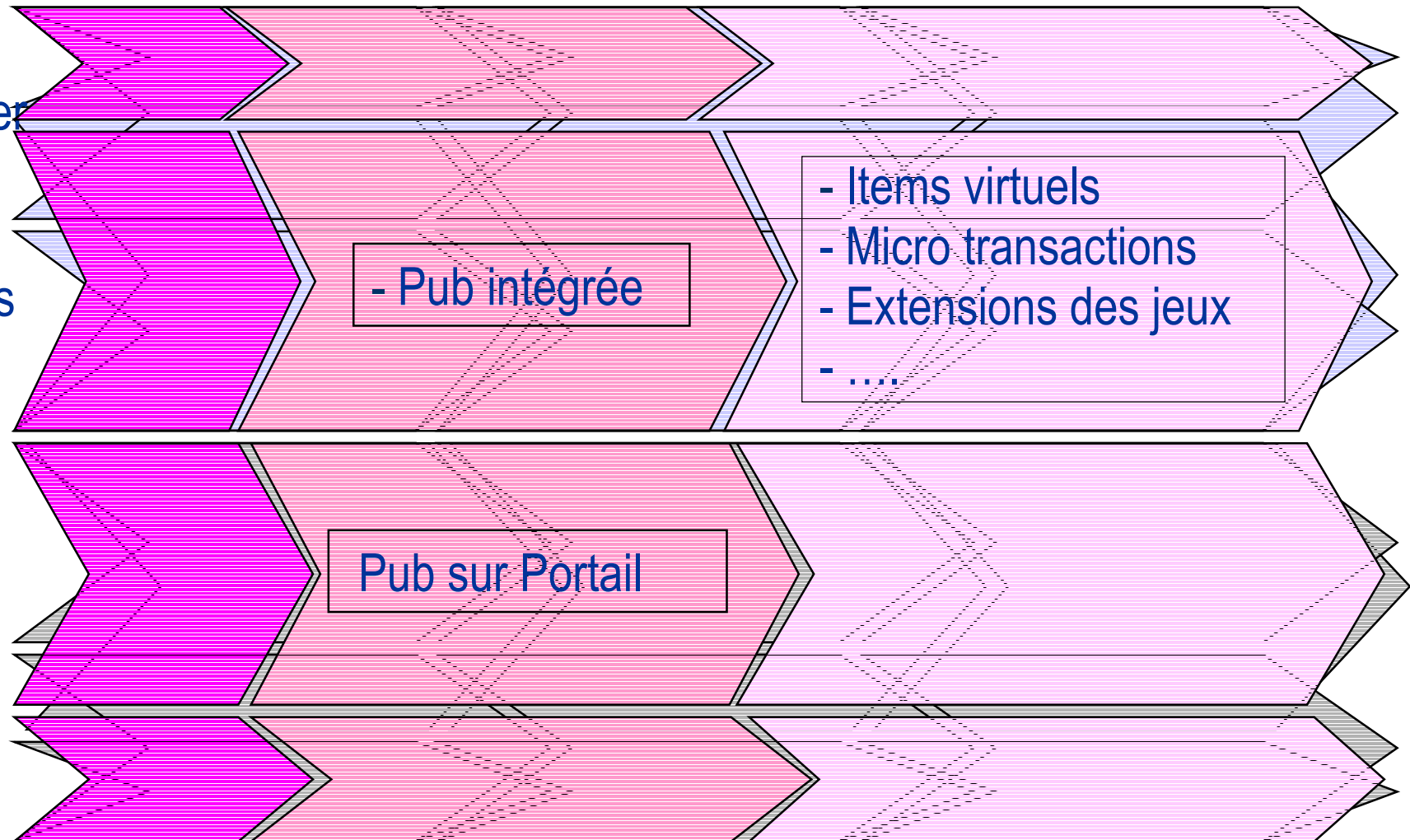
Revenus complémentaires:
apps à valeur ajoutée

HW
Equipementier

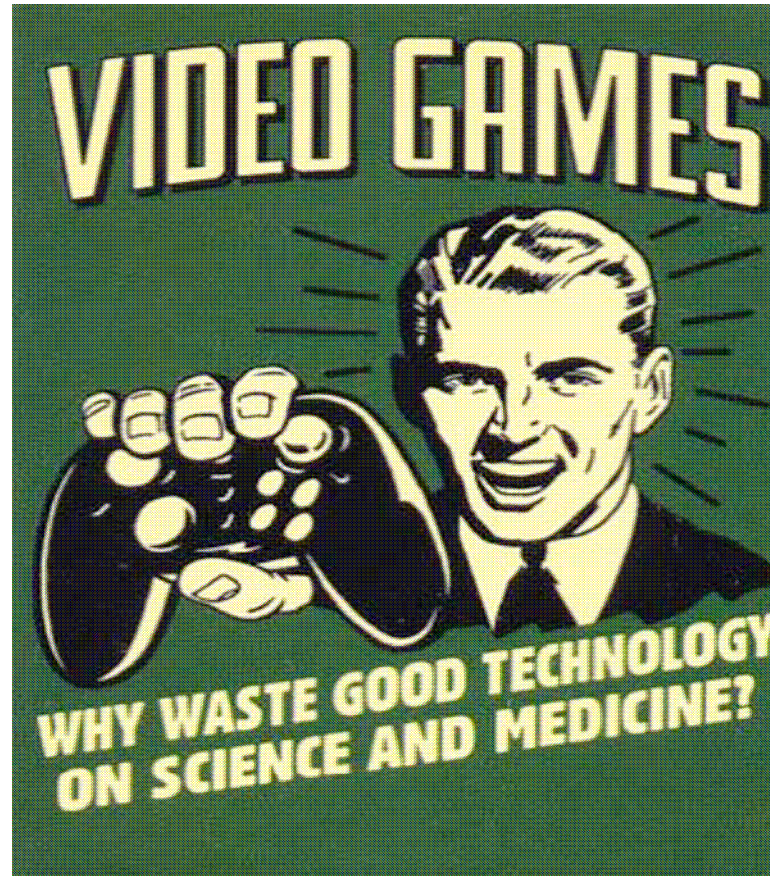
Developpeurs
& Editeurs

ISPs
& Portails

Distributeurs
& détaillants



➤ Conclusions



Source: Karl M. Kapp

- **Au coeur du processus la co-évolution du “core” software, des contenus et du mode de distribution**
- **Une illustration de l'évolution récente des applications software des produits vers les services**
- **Se combinant avec une intégration progressive de contenus numériques toujours plus nombreux**
- **Un rôle significatif dans le processus de convergence des contenus numériques**
- **Accompagné de nouvelles formes d'intermédiation**
- **Permettant l'émergence de modèles d'affaires innovants**



Joker: les interfaces naturelles sont-elles l'horizon ultime ?

Source: Eli Noam

Merci



Source: Funcom

Jean-paul.simon@ec.europa.eu
JRC-IPTS-idea-TEAM@ec.europa.eu

The video games report is part of the **COMPLETE Project** (2007-2010):

Objectives: Analyse the future competitiveness of the EU ICT sector in emerging ICT technologies. COMPLETE aims at producing 6 reports, focused on the future industrial European competitiveness in the following emerging technologies:



WEB 2.0,
Displays,
RFID,
Robotics,
Video Games Software
Embedded Software in automotive
Semiconductor design with DG INFSO.

COMPLETE is co-financed by JRC-IPTS and DG ENTREPRISE and INDUSTRY of the EC.

Related Publications and more information at:
More on the Information Society (IS) Unit:

<http://is.jrc.ec.europa.eu/pages/ISG/COMPLETE.html>
<http://is.jrc.ec.europa.eu>