



Café du DEPS # 6

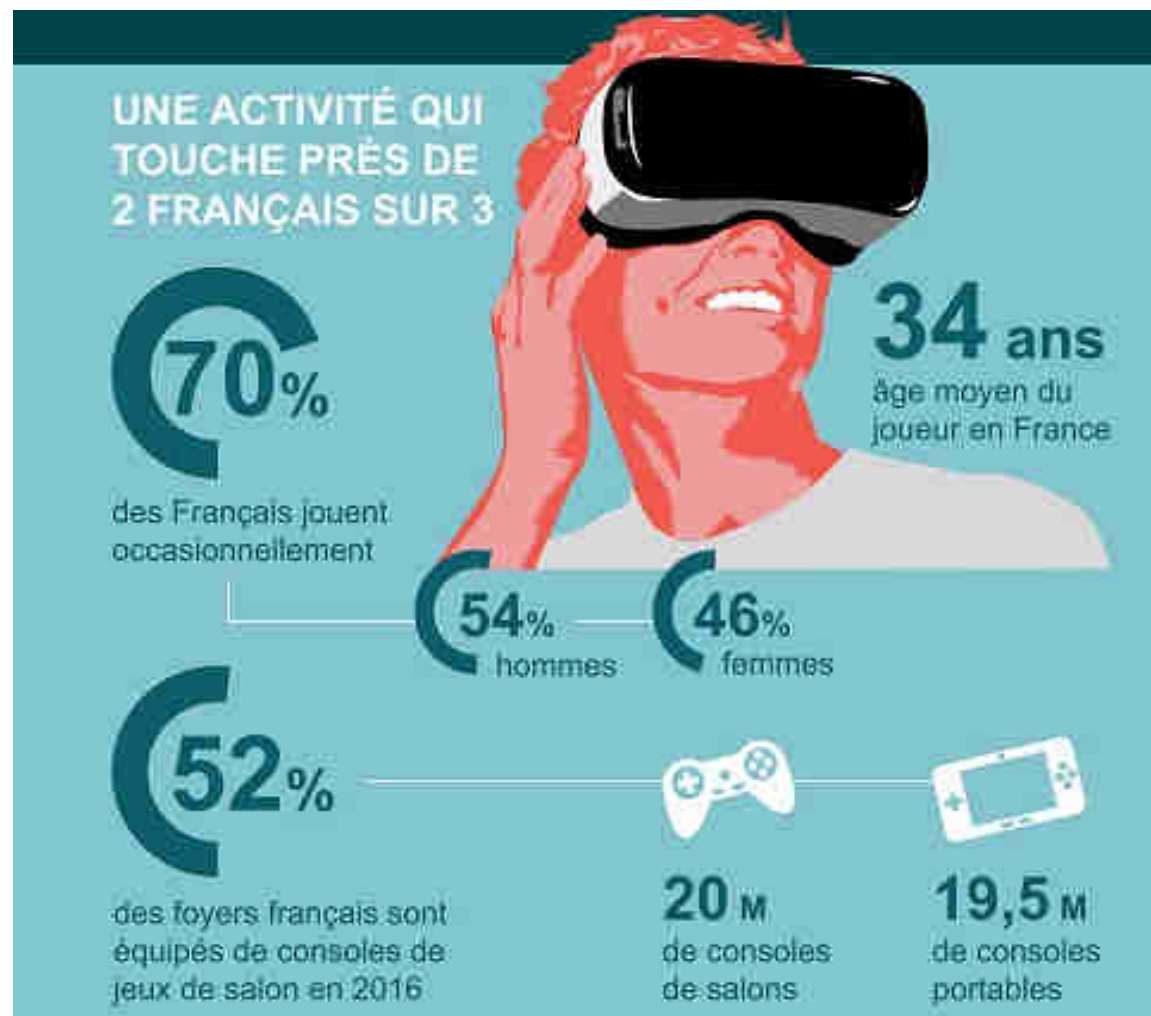


Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?

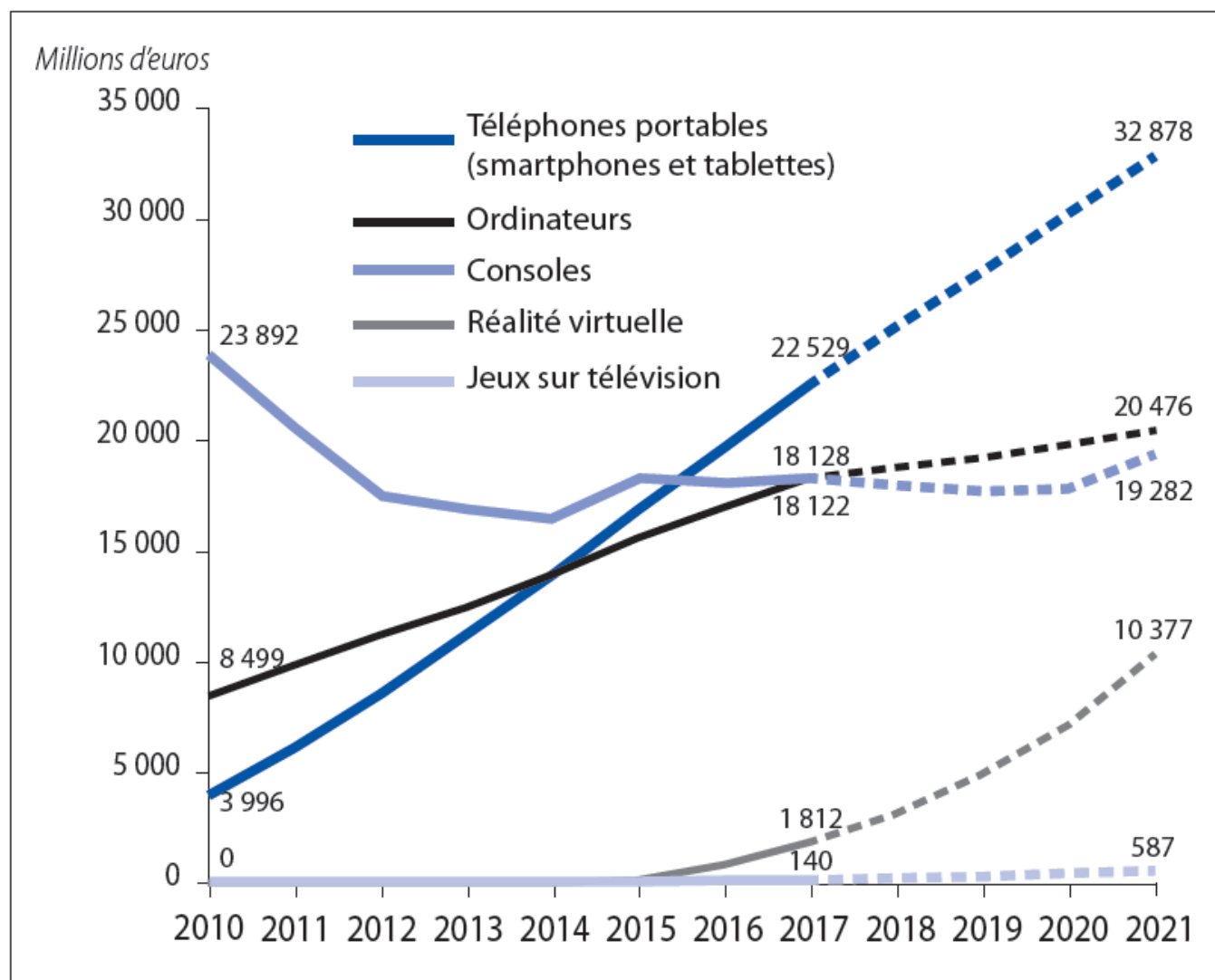
Pierre-Jean BENGHOZI
Philippe Chantepie

28 novembre 2017

Des pratiques pour tous

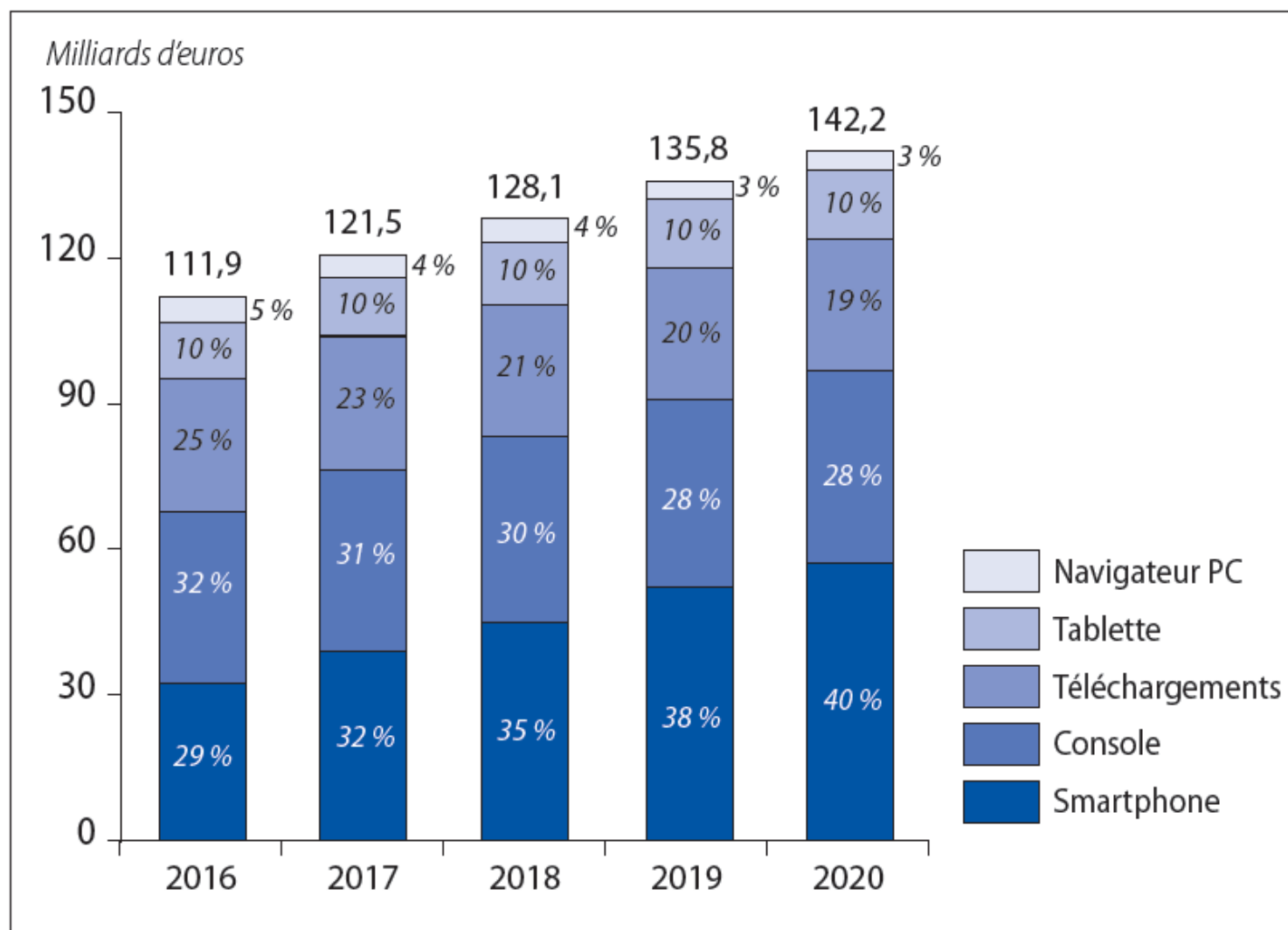


Des dynamiques d'accès



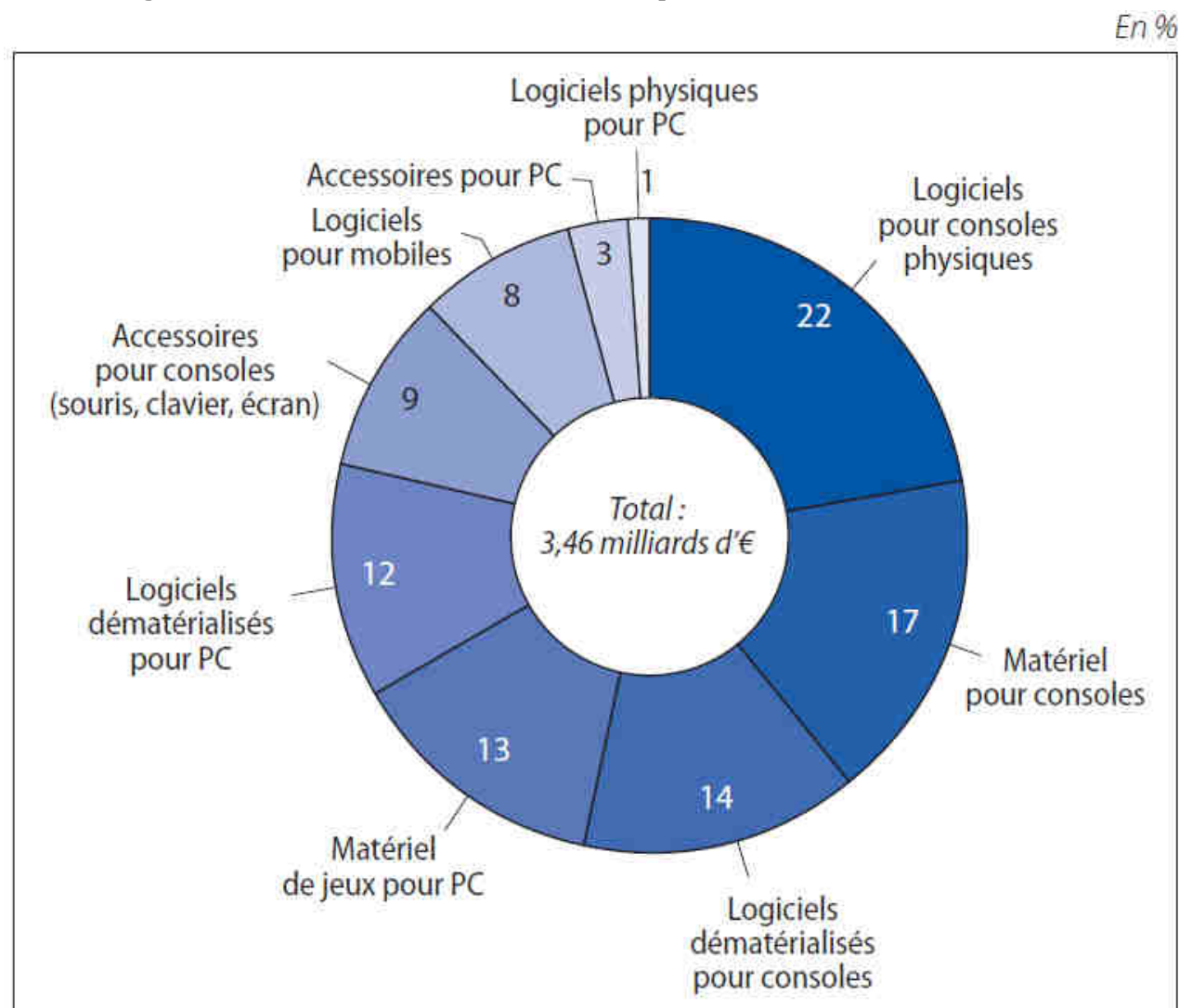
Source : IDATE, 2017

Une croissance continue



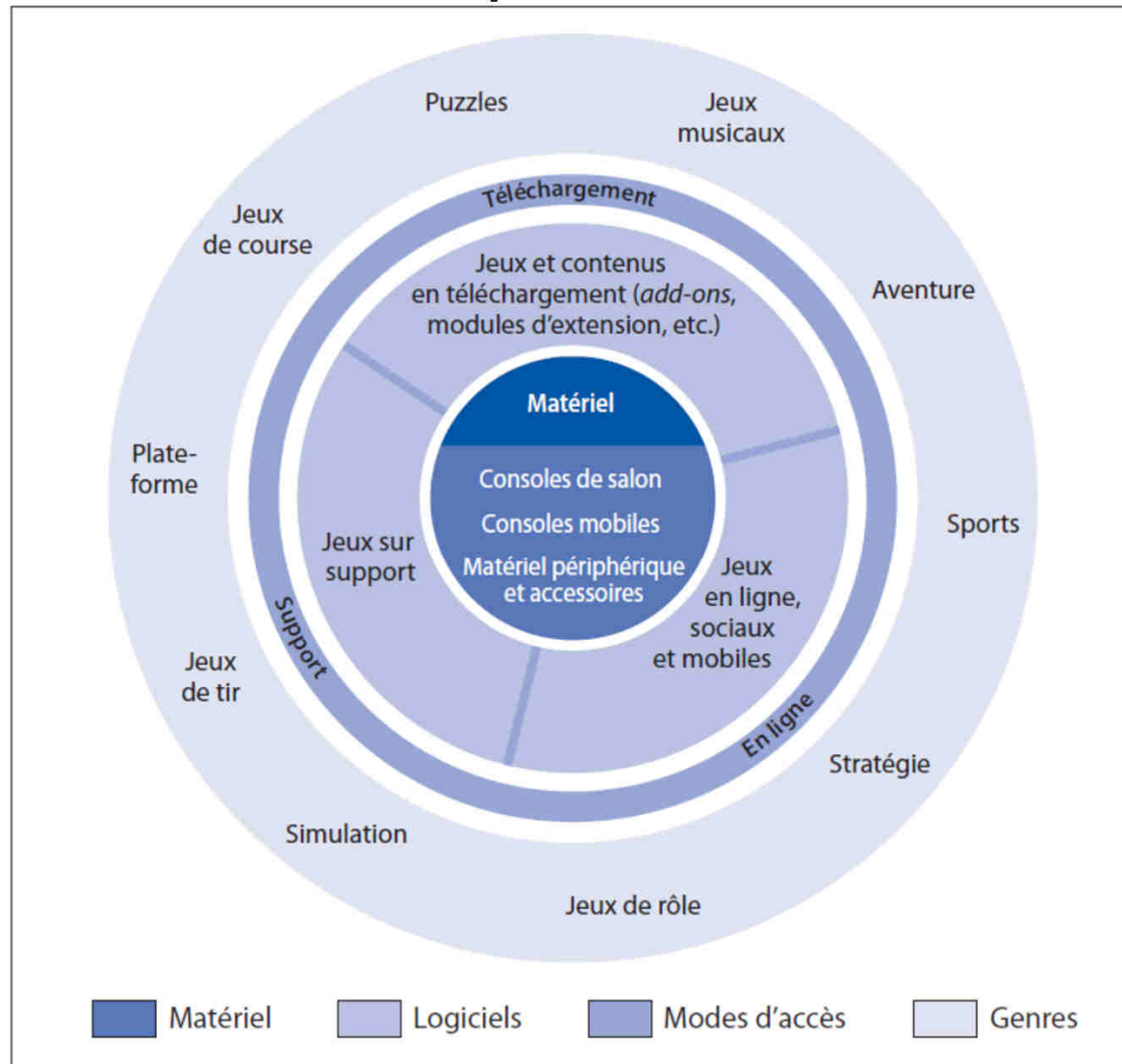
Source : Newzoo, 2017

Un écosystème numérique



Source : *L'Essentiel du jeu vidéo*, Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) février 2017

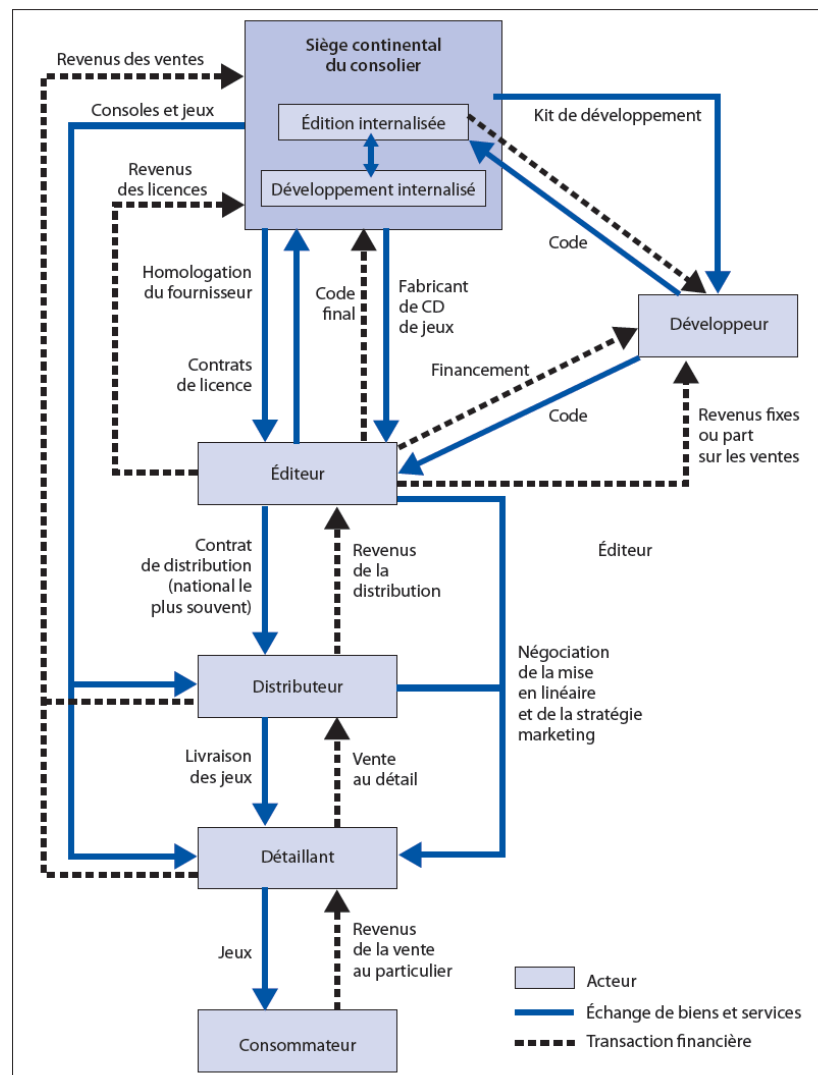
Des articulations multiples



— Compétences pointues et organisation de métiers sophistiquée

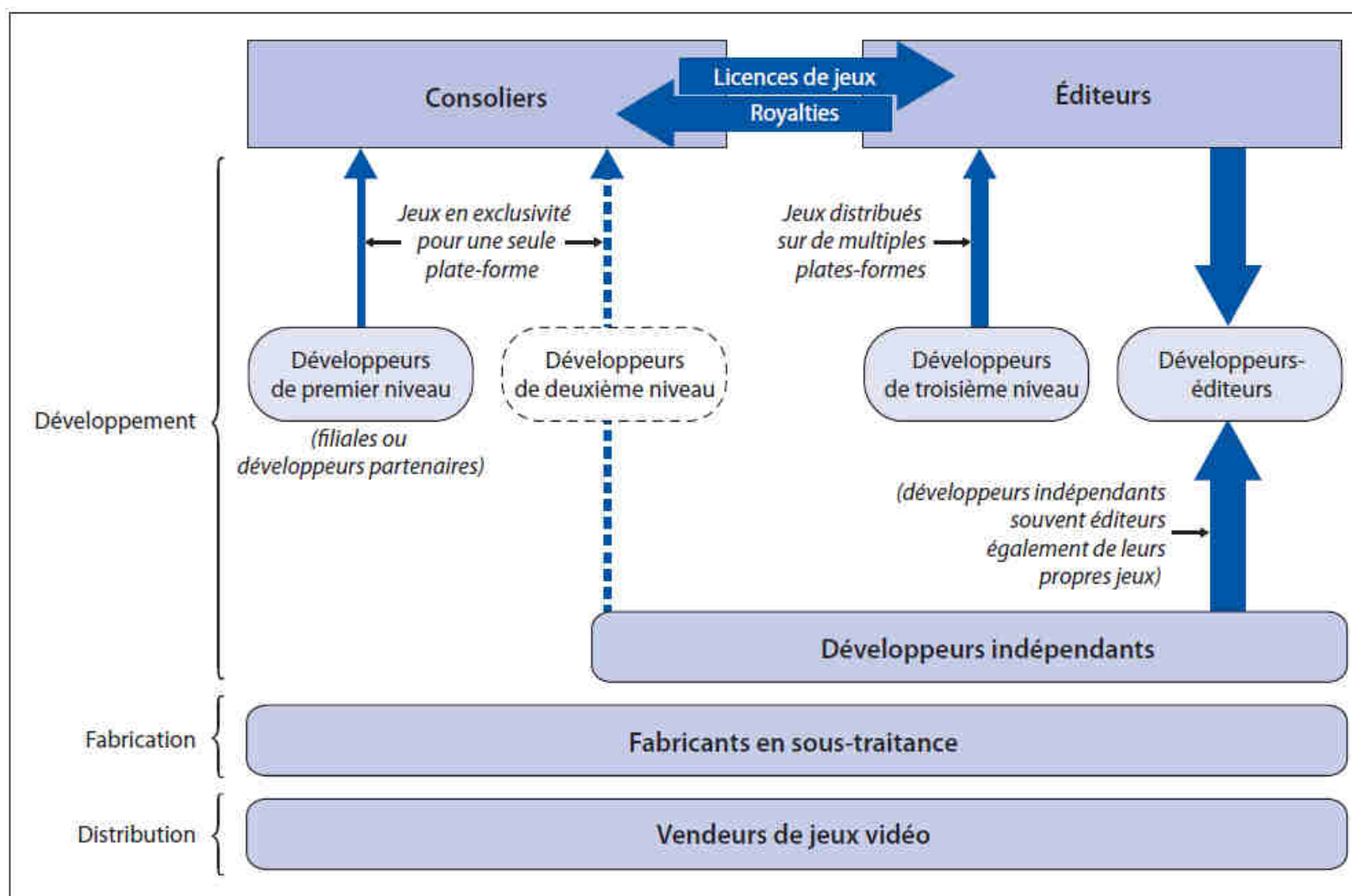
- Producteurs
- Game designers
 - Gameplay
 - Level
 - Sound
 - Economic
- Développeurs
 - Middleware
- Artistes
 - Scénaristes
 - Musiciens
 - Comédiens
 - graphistes

La filière

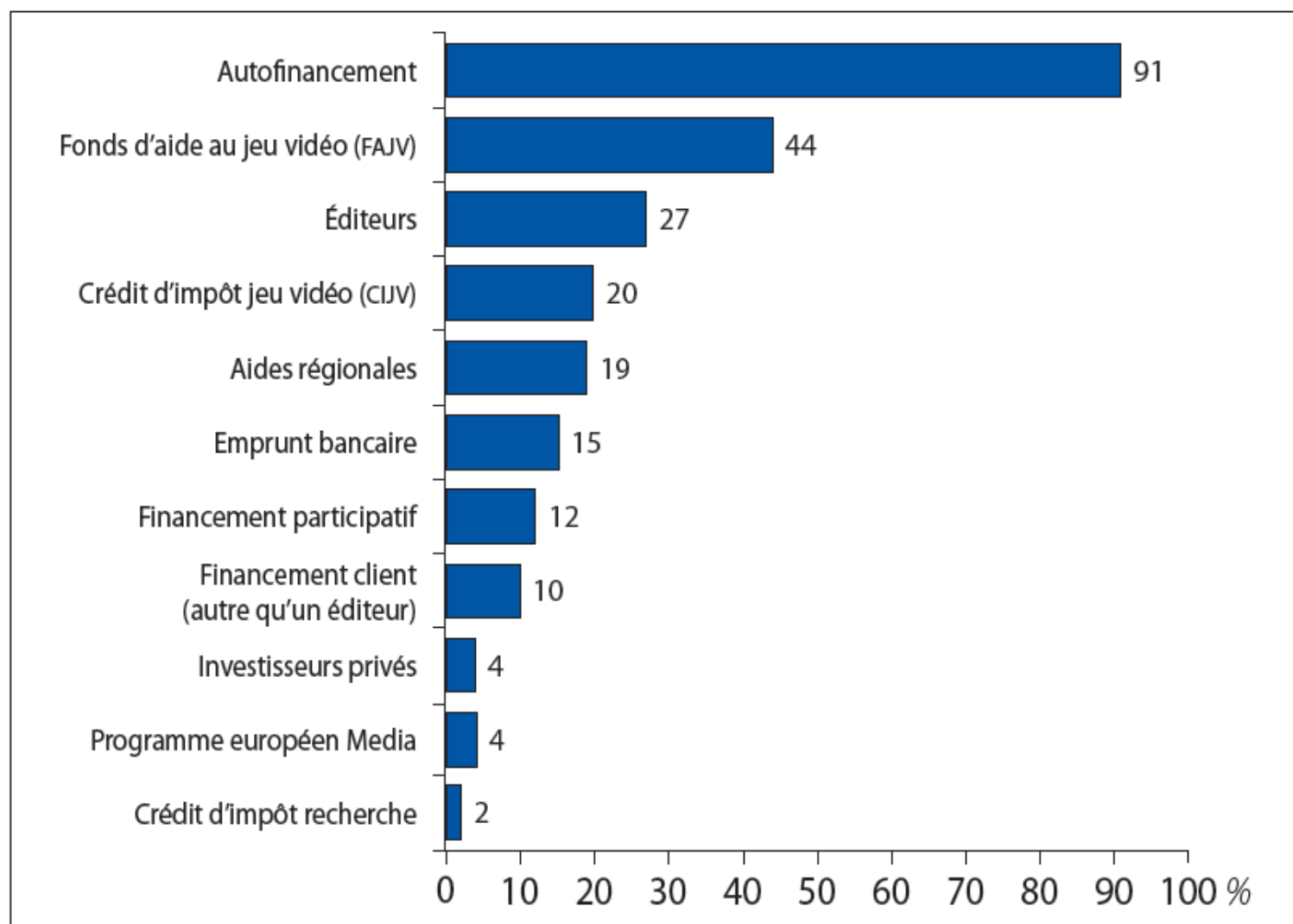


Source : G. De Prato, C. Feijóo, D. Nepelski, M. Bogdanowicz, J.P. Simon, Born digital, *Grown digital: The European Videogames Industry* (2010). European Joint Research Center - Institute for Prospective Technological Studies

Le jeu d'acteurs



Un financement singulier



Source : Baromètre du jeu vidéo, SNJV/IDATE, 2015

— Multiplicité des modèles d'affaires et de monétisation

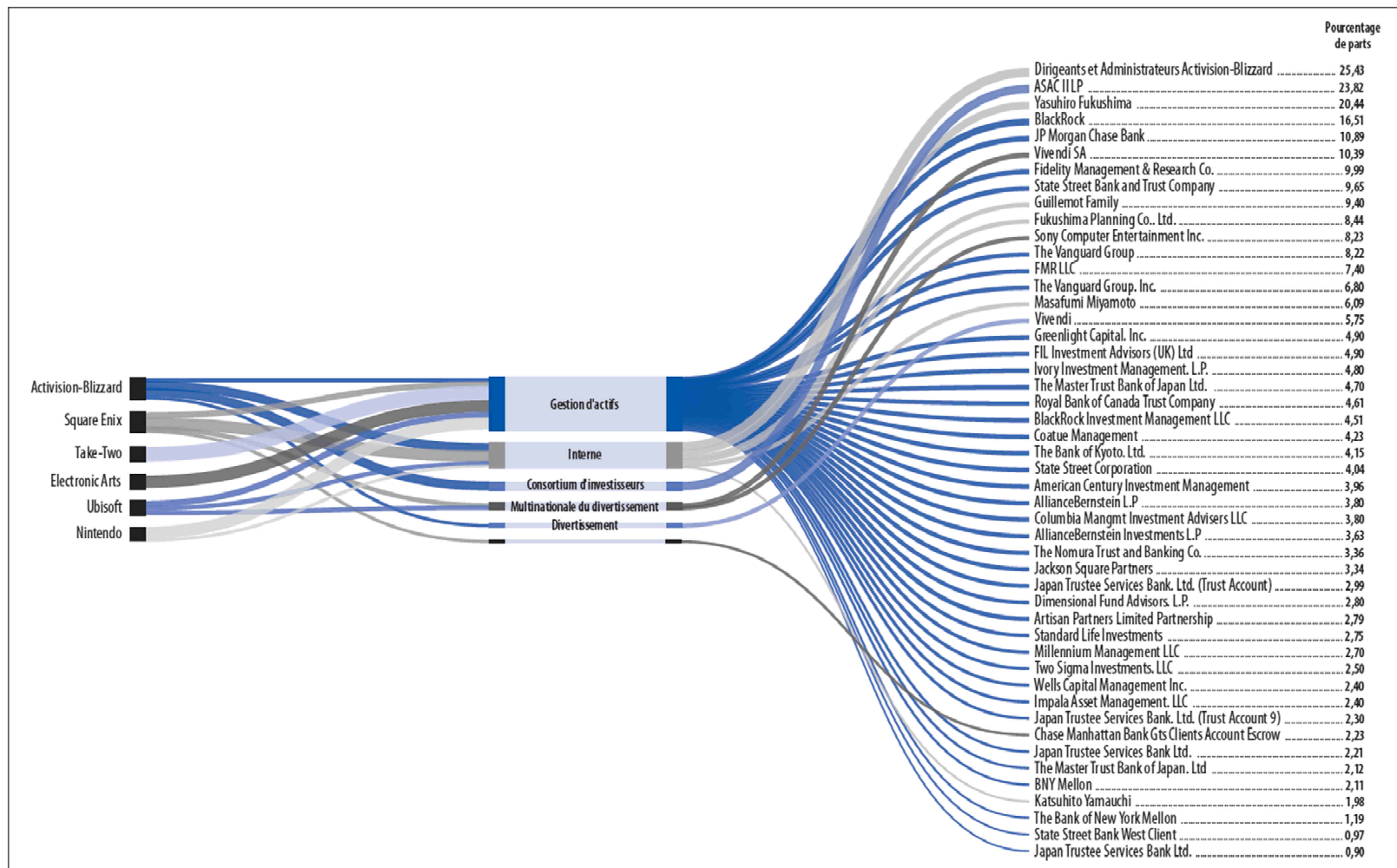
- Des modèles par type de jeu
 - Couplage vente console / vente jeu
 - Magasin d'application
 - AAA v. low cost
 - Vente de supports matériels
- Des formes de monétisation
 - Vente à l'unité
 - Gratuité
 - Freemium
 - Micropaiements
 - Abonnements
 - Publicité

Une industrie sans droits d'auteur

Droit d'auteur	Droit des secrets d'affaires	Droit des marques	Droit des brevets
Musique	Listes de diffusion (clients)	Dénomination commerciale	Solutions techniques matérielles
Code	Informations en matière de prix	Logo commercial	Éléments créatifs du fonctionnement ou de la conception du jeu
Scénario	Contacts des éditeurs	Titre du jeu	Innovations techniques dans la conception des logiciels, des réseaux ou des bases de données
Personnages	Contacts concernant les intericiels (<i>middleware</i>)	Sous-titre du jeu	
Graphisme	Contacts des développeurs	« Phrases fétiches » reconnaissables comme étant liées à un jeu ou à une entreprise	
Conception du conditionnement	Outils de développement internes		
Conception du site Web	Clauses du contrat		

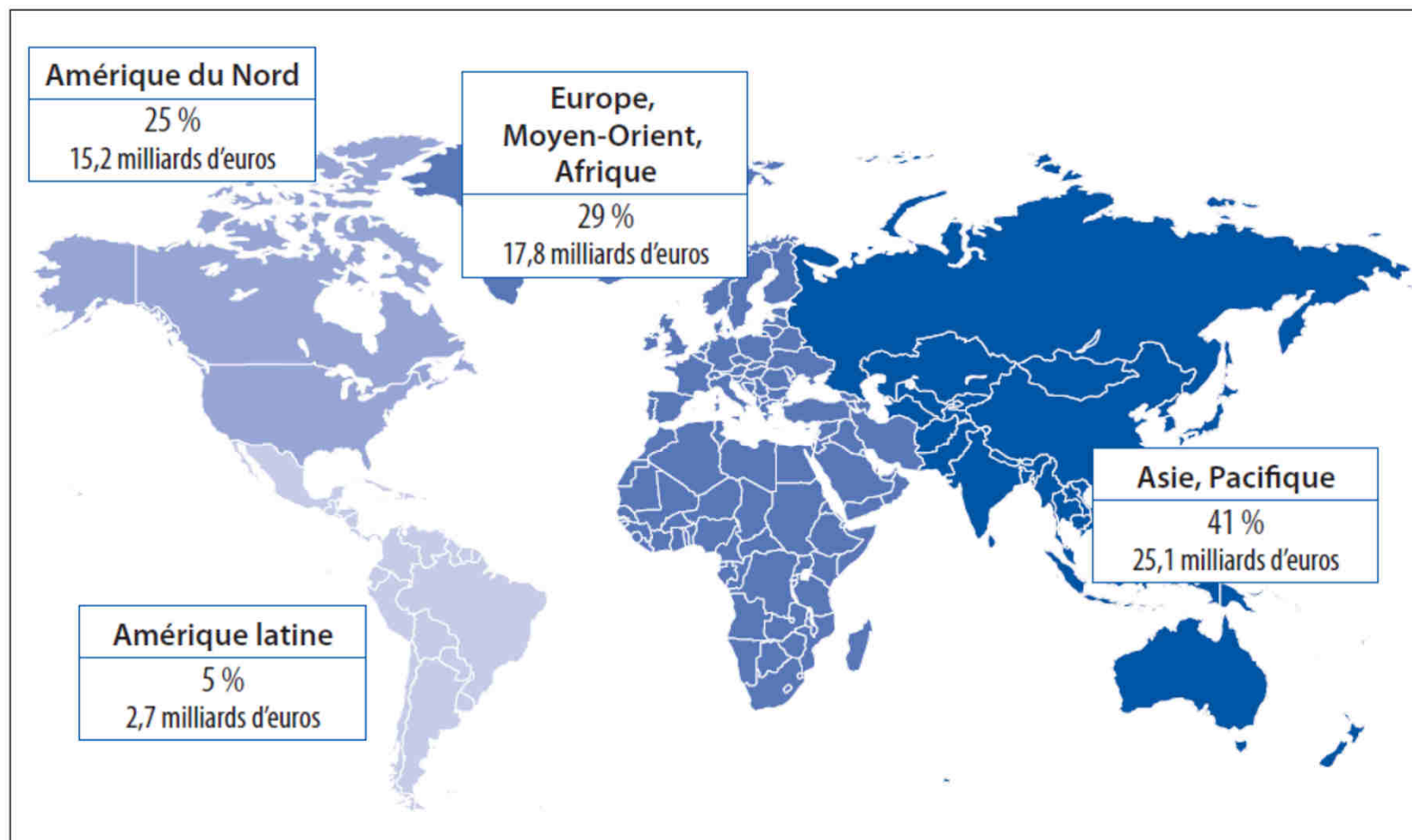
Source : OMP1, 2014

Un secteur capitalistique + jeunes pousses



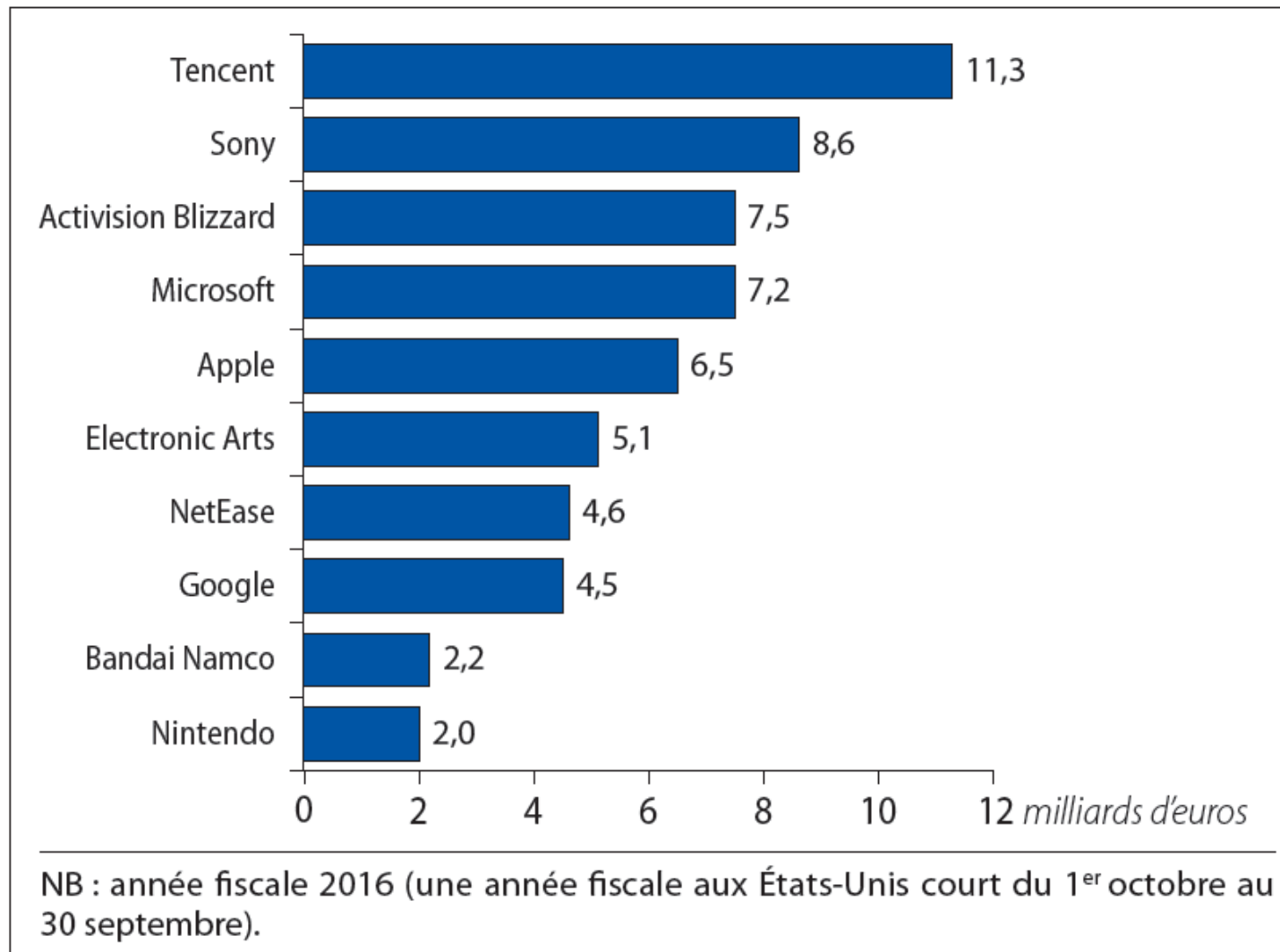
Source : « Qui possède les géants du jeu vidéo ? », *Le Monde*, octobre 2015

Une industrie mondiale

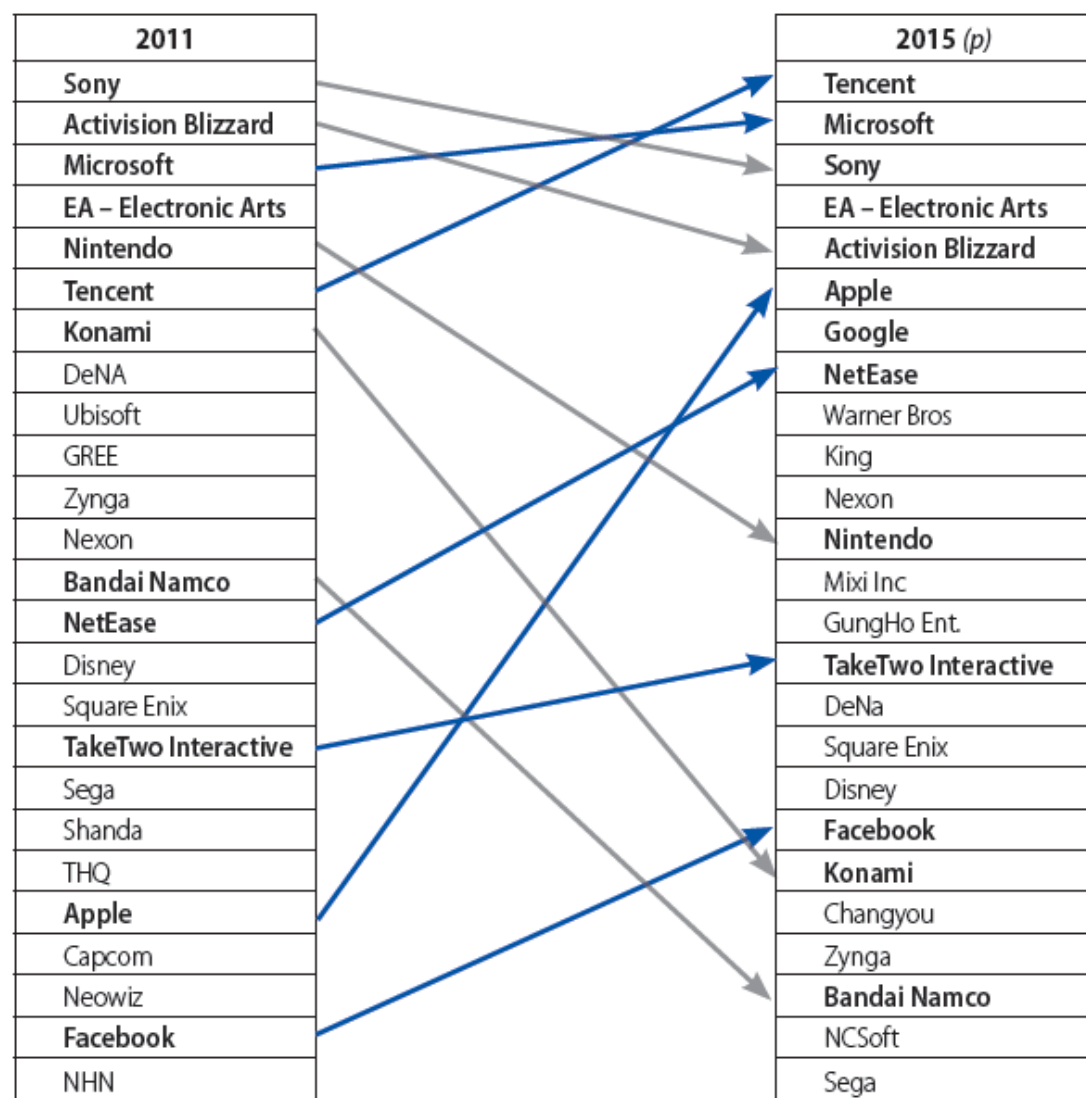


Source : IDATE, 2017

Des groupes mondiaux



Des places instables



(p) : données provisoires.

Source : Newzoo, 2016.



Merci