

## Introduction

La filière du jeu vidéo est la dernière-née des industries culturelles. Omniprésent, le jeu vidéo a la propriété de se propager, de se répandre, d'imprégner et d'inspirer l'ensemble des activités économiques, des pratiques culturelles et des usages sociaux. Sans doute l'industrie des jeux vidéo est-elle massive, puissante, technique, globale, conquérante, mais son intérêt va au-delà de cette importance formelle : elle tient aussi aux formes sociales inédites qu'elle engendre. Elle embrasse technologie et imaginaires. Elle adhère aux nouvelles aspirations et manières de vivre le temps et l'espace (fixité/mobilité ; temps longs/temps interstitiels ; pratique individuelle/sociale). Elle invente et se nourrit de la variété des modèles économiques et des formes de monétisation des services numériques. Elle épouse les contours d'une mondialisation complexe, évolutive et hétérogène. En définitive, les jeux vidéo constituent une industrie culturelle qui vient en prolongement de l'audiovisuel et des médias. Mais c'est surtout une industrie du <sup>xxi</sup>e siècle, car sa dimension culturelle va bien au-delà des formes d'expression artistique, elle s'enracine aussi, par sa dimension de jeu et d'interaction, dans un fonds anthropologique immémorial qui traverse comme nul autre l'ensemble des activités humaines.

Plusieurs spécificités de l'industrie des jeux vidéo sont convoquées pour rendre compte de cette qualité. La première tient à son ancrage industriel et technique, car l'apparition des jeux vidéo est indissociable des technologies de la vidéo, liées à la

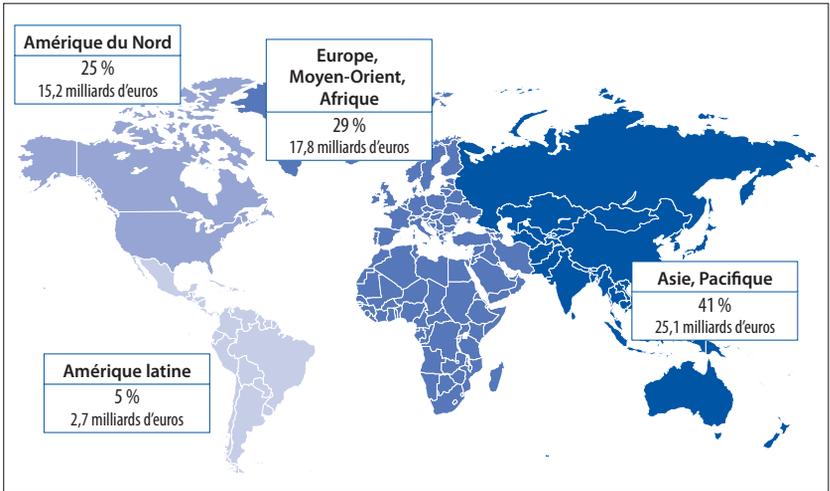
télévision, mais aussi de l'informatique domestique personnelle. La deuxième concerne la nature même de l'expérience qu'elle offre : la définition même de « jeu vidéo » renvoie en effet à la fois à une pratique ludique dans un univers virtuel original, et au logiciel permettant d'assurer cette expérience sur des interfaces et périphériques spécifiques (ordinateurs, consoles, tablettes ou smartphones). Inséparable des technologies, l'industrie du jeu vidéo est ainsi née il y a près d'une quarantaine d'années pour se développer très rapidement depuis. Au cours de la dernière période, le jeu vidéo est devenu l'industrie culturelle la plus puissante, passée en tête des meilleures ventes annuelles de biens culturels, tandis qu'elle forme le premier usage des supports numériques.

Son marché, qui est mondial, est bipartite : un marché Asie-Pacifique dynamique qui représente désormais près de la moitié du total et porté par la Chine ; le reste, principalement concentré entre l'Amérique du Nord porté par les États-Unis et, à parts égales, l'Europe (avec le Moyen-Orient et l'Afrique) (carte 1).

Dans les dernières décennies, cette industrie issue du multi-média a bénéficié d'un très fort dynamisme, en s'appuyant sur les rapides progrès des technologies numériques. Les jeux vidéo ont ainsi atteint un haut niveau de qualité graphique et technique sur un marché en rapide croissance. Par étapes et surmontant des crises successives, notamment en 1983 et 2000, le secteur s'est finalement consolidé et – signe de sa maturité – se trouve désormais plus fort, tout en continuant à connaître de puissantes transformations.

Il possède une configuration industrielle qui se rapproche de celles des autres industries culturelles : quelques entreprises de distribution mondiales, le cas échéant d'édition et de production, en situation de quasi-oligopole, et une activité de production atomisée en petites structures indépendantes ou rattachées aux distributeurs. En même temps, fondé plus que les autres sur les technologies, ce secteur annonce des modèles économiques et une structure de filière que les autres industries culturelles apprennent : la domination de l'aval en situation d'oligopole de distribution et donc l'importance des plates-formes numériques, la volatilité accrue de l'aléa de production, la mondialisation des marchés, etc.

Carte 1 – Marché global du jeu vidéo par aire géographique en 2016



Source : IDATE, 2017

### Mesure de l'économie des jeux vidéo

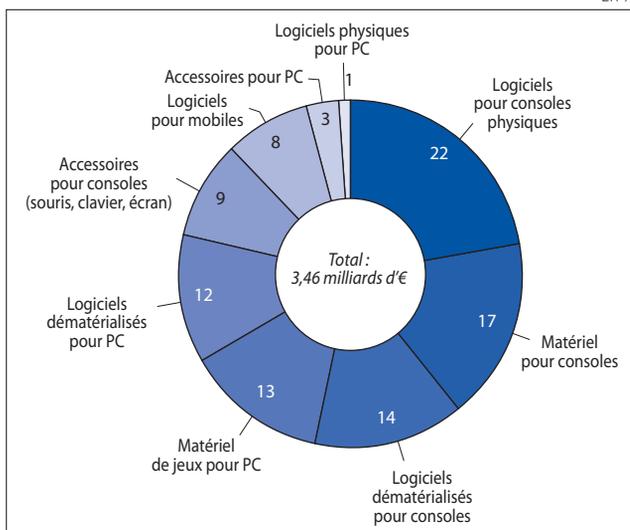
Le secteur du jeu vidéo est mal embrassé par la statistique publique, internationale comme européenne et nationale. C'est que le secteur comprend des activités très diverses, le plus souvent emboîtées. Or il se trouve éclaté dans les nomenclatures d'activités normalisées internationalement. On trouvera donc telle ou telle part du secteur, selon la Nomenclature d'activités française (il en va de même à d'autres échelons internationaux), entre : « Fabrication d'ordinateurs et d'équipements périphériques », « Fabrication d'équipements de communication », bien sûr pour les éditeurs dans « Édition de logiciels », mais partiellement aussi dans « Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision ; enregistrement sonore et édition musicale », etc. Il faudrait alors coupler cette nomenclature avec celle des produits. Et dans celle-ci, il faudra distinguer dans « Systèmes d'exploitation, sur support physique », les « Logiciels réseau, sur support physique », les « Logiciels système, en téléchargement », les « Logiciels en ligne » et les « Services de licence pour l'utilisation de logiciels ». La complexité est croissante si l'on veut analyser les nouveaux segments de l'activité qui devra être repérée dans « Traitement de données, hébergement et activités connexes ; portails Internet », etc.

L'exercice n'est évidemment pas simple, d'autant que les nomenclatures doivent éviter les doubles comptes et être, autant que possible, durables, alors que le secteur du jeu vidéo connaît des évolutions rapides et multifformes. Dans ces conditions, c'est à des données de marché, construites souvent sans que les méthodologies soient publiques et contrôlables, fournies par des institutions ou entreprises privées, nationales comme internationales, qu'il faut se référer. Vraies, fausses, différentes, etc., elles le sont nécessairement. Mais elles sont suffisamment vraisemblables pour être tenues comme des ordres de grandeur nécessaires aux acteurs du secteur dans leur compétition, comme aux pouvoirs publics pour apprécier l'importance du domaine d'action publique.

Ainsi, pour analyser l'ensemble du secteur en France, il faut rendre compte de l'ensemble de l'écosystème des jeux vidéo. Par exemple de la manière suivante (graphique 1) :

**Graphique 1 – Marché français du jeu vidéo en 2016**

En %



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

La complexité croissante des jeux et des technologies (nuage ou *cloud*, mobilité, terminaux et interfaces...) ainsi que l'évolution des architectures industrielles et économiques ont contribué à l'éclatement de l'industrie avec des acteurs de plus en plus nombreux et des écosystèmes de plus en plus difficiles à maîtriser et à contrôler de la part des firmes dominantes comme pouvaient l'être à une époque les fabricants des supports historiques de jeux vidéo consociés, tels que Sega par exemple (graphique 2). L'un des signes de cette complexité est qu'il existe plusieurs façons de catégoriser et de classer les jeux. On les distingue ainsi, en règle générale, selon trois grands registres : selon la plate-forme qui leur sert de support (console, ordinateur personnel, mobile), selon leur modèle économique (payant, gratuit, abonnement, jeu gratuit [*free-to-play*]), ou selon leur type de contenu (simulation, jeux de

**Graphique 2 – L'univers économique des jeux vidéo**

