



Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?

Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie

Presses de Sciences Po, Hors collection Paris, 2017, 268 p.

Le livre, paru en octobre 2017, ouvre avec un titre sous forme d'une question qui ne peut manquer d'attirer l'attention de spécialistes (ou non) de la culture : *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?* Comme on va essayer de le démontrer dans cette note de lecture, arrivé à la dernière page du livre on est convaincu que le point d'interrogation peut bien être supprimé.

Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie sont les auteurs qui ont décidé de se lancer dans une analyse minutieuse du monde de l'industrie des jeux vidéo. Les deux auteurs relèvent de disciplines différentes mais complémentaires – professeur à l'École polytechnique pour P.-J. Benghozi et inspecteur général des affaires culturelles au ministère de la Culture pour P. Chantepie – et sont tous les deux de spécialistes des industries culturelles et créatives, avec une longue liste de publications et de projets dans

ce domaine. Le résultat de leur récent travail sur les jeux vidéo est décrit dans un ouvrage d'environ 250 pages, structuré en six chapitres, incluant également un glossaire.

La recherche académique sur l'industrie des jeux vidéo est bien plus développée en anglais qu'en français : cet ouvrage vient donc combler ce déficit et apporte un regard singulier et original mais également exhaustif et global.

Ce livre mérite d'être mis en avant, il se distingue des autres ouvrages sur l'univers des jeux vidéo de par les nombreuses comparaisons qu'il propose avec d'autres industries créatives et culturelles, plus ou moins proches de l'industrie du jeu vidéo. Cette richesse apporte une lecture intéressante et utile non seulement pour les experts ou amateurs des jeux vidéo mais également et plus largement pour tous les spécialistes du domaine des industries culturelles et créatives.

Une autre particularité du livre réside dans la référence au ressort anthropologique du monde des jeux vidéo : comme le soulignent les auteurs dans le premier chapitre, « reposant sur une pratique anthropologique, le jeu est, dans une large mesure, dépourvu des barrières linguistiques et culturelles qui touchent d'autres pratiques culturelles ». La fascination conquérante de l'industrie des jeux vidéo tient beaucoup à ce ressort anthropologique et au lien mystérieux entre technologie et imaginaire créatif. Les auteurs mettent l'accent sur cet aspect dès l'Introduction.

Le livre est très riche de détails, qu'il s'agisse de données numériques actualisées ou d'informations historiques, au niveau français comme international, avec une bibliographie très soignée qui inclut des références à des travaux académiques aussi bien qu'à des rapports techniques.

Tout au long des différentes parties du livre, le discours est enrichi par des encadrés consacrés à certains aspects ou à des acteurs cités dans le texte. Ainsi l'encadré « Jeux vidéo, portabilité, mobilité » (chapitre 1) qui retrace les principales étapes qui ont fait la transition entre consoles de salon et consoles portables à jeux sur mobile, ou l'encadré « Auteurs de jeux vidéo » (chapitre 2) qui fait émerger quelques figures clés, au niveau national et international, parmi les auteurs qui ont accédé à la notoriété dans l'univers des jeux vidéo. Autre exemple, l'encadré « patrimonialisation des jeux vidéo » (chapitre 4) se focalise sur cette nouvelle pratique qui, grâce aussi au mouvement de retrogaming, a vu paraître, comme le soulignent les auteurs, un nombre croissant d'expositions sur les jeux vidéo ainsi que leur entrée dans les musées des sciences et des techniques.

En plus des encadrés, le livre est enrichi de plusieurs graphiques et tableaux qui présentent des données actualisées au niveau national et/ou international, concernant par exemple le marché français du jeu vidéo ou l'évolution de dépenses mondiales dans ce secteur, selon le mode d'accès, ou encore les vingt premiers studios de jeux vidéo en France ou le top 10 des entreprises mondiales de cette industrie.

Structure et contenu du livre

Le livre ouvre avec une longue « Introduction » de plus de vingt pages qui résume l'histoire et l'univers actuel des jeux vidéo. « 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 ». Ce très fort dynamisme de l'industrie des jeux vidéo a bénéficié notamment de puissants transformations et progrès des technologies numériques. Sa configuration industrielle est présentée comme similaire à celle des autres industries culturelles, avec des modèles économiques et une structure de filière singuliers car fortement influencés, plus que les autres industries, par les technologies : « la domination de l'aval en situation d'oligopole de distribution et donc l'importance des plateformes numériques, la volatilité accrue de l'aléa de production, la mondialisation de marché... ». Les auteurs mettent en lumière comment l'industrie du jeu vidéo a été capable de profiter des opportunités données par les technologies et l'économie numérique : on a vu paraître de nouvelles formes de jeu, une multiplication, diversification et banalisation des nouveaux équipements disponibles pour jouer, accompagnées d'une transformation

économique des modèles d'affaires et des formes de monétisation des jeux. Tout cela a conduit à une massification de la consommation de jeux ainsi qu'à une augmentation du temps passé sur les jeux vidéo.

Un autre aspect à souligner quand on parle de l'industrie des jeux vidéo est que « si le jeu vidéo s'inscrit, à bien des égards, dans une chaîne de valeur similaire aux autres industries culturelles, l'expérience qu'il procure aux utilisateurs est en revanche de nature très différente ». Les jeux vidéo, en particulier les jeux en ligne et les jeux sociaux, se caractérisent par une forte interactivité et une personnalisation de l'expérience de l'utilisateur, et permettent ainsi de créer des formes sociales inédites avec « un fort sentiment d'appartenance à une communauté ». Avec la révolution numérique et le marché de plateformes, l'hyper concurrence et la surabondance de produits, d'informations et de nouveaux genres d'expériences interactives, les consommateurs sont devenus de plus en plus exigeants face à l'hyper choix disponible et recherchent de plus en plus d'expériences mémorables, originales et personnalisées. Dans ce cadre, au-delà de stratégies mises en place par les éditeurs des jeux pour faire face à la pénurie de capacité d'attention et d'appréhension de l'hyper-offre, les jeux vidéo permettent aux consommateurs de s'approprier chaque jeu à travers la personnalisation de personnages (avatars) ou par l'intermédiaire des outils de création de contenus ainsi que de nourrir le côté social grâce aux communautés des joueurs ou « guildes ». Autrement dit, « comme d'autres biens culturels, le jeu vidéo relève en effet de biens d'expérience, où la valeur attribuée à une œuvre se construit par sa consommation ».

À la différence de la plupart des autres industries culturelles, l'industrie du jeu vidéo n'est pas homogène, mais caractérisée par l'incessante évolution de ses modes d'accès (consoles, ordinateurs personnels, smartphones, etc.). Les auteurs parlent à ce propos d'une économie plurielle, car « le secteur de jeu vidéo est d'emblée construit sur la base d'une organisation plurielle correspondant à des types différents de jeux, de production et d'économie ».

L'introduction se poursuit avec une longue liste soignée de l'histoire et des caractéristiques de différents types de jeux, désormais « multi-accessibles, sous des formes différentes », à partir de jeux d'arcade, présentés comme les « successeurs des billards et des flippers », aux jeux sur console, sur ordinateur personnel et sur mobile – ces derniers connaissent la plus forte croissance –, sans oublier les jeux occasionnels, les jeux en ligne, les jeux sociaux, et enfin les jeux dits sérieux.

Ensuite, le premier chapitre est dédié à mettre en lumière les caractéristiques qui justifient de bien considérer le secteur des jeux vidéo comme « une industrie numérique culturelle ». Ce chapitre présente deux grandes parties : une première dédiée à la dimension technologique et le couple matériel/logiciel au cœur de la compétition ainsi qu'à la structuration de la filière des jeux vidéo sur console, pour terminer avec le bouleversement porté par la révolution numérique et l'arrivée de jeux en ligne. La deuxième partie est dédiée à l'organisation du travail et des équipes de création de jeux. Comme le soulignent les auteurs, « l'industrie du jeu vidéo n'est pas une industrie culturelle comme les autres, simplement plus technique : par leur origine et leur nature, les jeux vidéo sont d'abord une

industrie culturelle numérique ». L'industrie du jeu vidéo est caractérisée par la conception « globale » de jeux et par une attitude « mondiale » dès son origine, deux aspects très distinctifs par rapport aux autres industries culturelles. La dimension technologique est un autre facteur clé dans cette industrie : le secteur des jeux vidéo constitue l'un de piliers les plus importants dans la dynamique de l'industrie numérique en France. L'influence des TIC est si déterminante que, d'un côté « alors que les films, les journaux, les morceaux de musique ou les livres disposent de canaux de diffusion stables et standardisés, c'est en fonction du rythme des technologies et selon les générations de consoles que doit s'articuler la cadence de sortie de gammes de jeux... ». D'un autre côté, la révolution numérique apporte de profondes mutations de l'industrie : l'essor de jeux en ligne, sur smartphone ou sur tablette, a bouleversé les jeux sur console ou sur ordinateur personnel. De ce point de vue, il s'agit d'effets similaires à ceux qu'ont connus les autres industries culturelles comme la musique, l'audiovisuel, la photographie ou la presse. L'industrie des jeux vidéo, comme l'industrie du cinéma, est caractérisée par une organisation de travail basée sur « équipes par projet » avec une importante mobilisation de ressources humaines et financières sur une période plutôt courte. Cela implique « des modes d'organisation très hiérarchisés et structurés en termes de définition de compétences, de processus de travail et de gestion des échéances ». Par leur perspective multiculturelle les recrutements de talents ont un esprit mondial et l'Anglais est « naturellement » la langue dominante. Les auteurs soulignent que « la tradition

française mêlant ingénierie et création est bien reconnue et permet aux jeunes formés en France de s'expatrier régulièrement au Canada ou aux États-Unis par exemple. À l'inverse, les studios français n'hésiteront pas à faire appel à des Américains, à des Anglais ou à des Japonais ». Ce système explique l'importance de la réputation et des réseaux professionnels pour évaluer la qualité des talents et la logique de la concurrence entre studios pour attirer les meilleurs individus porteurs d'une compétence reconnue au niveau international et très bien rémunérée.

Le deuxième chapitre présente la singulière « chaîne de valeur » de l'industrie des jeux vidéo. Après une présentation des investissements et structures de financements, ce chapitre illustre en détail les différents acteurs de la chaîne de valeur. À ce propos, il faut préciser que l'on ne peut pas parler d'une seule chaîne de valeur dans cette industrie car, comme le soulignent les auteurs, « les configurations de la chaîne de valeur correspondent à de nombreuses modalités d'intégration et d'agrégation de multiples composants élémentaires participant à l'élaboration d'un jeu ».

La singularité de la chaîne de valeur de l'industrie des jeux vidéo réside dans la dimension claire et centrale qu'occupent la technologie et la R&D qui, au contraire, dans les autres industries culturelles restent souvent cachées. Cette prédominance et influence de la technologie conditionne la chaîne de valeur dans son ensemble : ce n'est pas étonnant de lire que « jusqu'à une période récente, les principaux acteurs des jeux vidéo sont d'abord des industriels de technologies de l'information ». Et cette dynamique innovatrice continue, contribue

aussi à la structure des entreprises elles-mêmes qui ont du mal à se pérenniser : « dans le cas français, moins de 20 % de studios existent depuis plus de dix ans et près de 60 % ont moins de cinq ans d'existence ». Concernant les acteurs, le livre présente en premier lieu les studios de développement qui suivent soit une stratégie d'indépendance (c'est le cas pour près de 95% de studios en France), soit une stratégie de partenariats avec des éditeurs. Ces derniers sont présentés comme le second segment – très concentré et structuré – de la chaîne de valeur : « en France, les cinq premières entreprises réalisent les trois quarts du marché tandis que les deux tiers des entreprises du secteur ne comptent aucun salarié ». Ensuite, les développeurs logiciels et *middleware* sont présentés comme déterminants pour le développement du moteur de jeu et donc en plein cœur de la chaîne de production, contrairement à la plupart des autres industries culturelles où ils restent des prestataires externes. Les prestataires et distributeurs de différents types complètent la chaîne de valeur de jeux vidéo, sans oublier les nouveaux acteurs comme les réseaux sociaux ou les portails d'applications mobiles qui assurent la mise à disposition de jeux.

Le troisième chapitre se focalise sur les « modèles d'affaires et monétisation ». Ce chapitre passe de différents modèles économiques et d'affaires aux stratégies associées aux plateformes, pour terminer avec les formes originales et innovantes de monétisation suite à la dématérialisation des jeux vidéo. Comme le soulignent les auteurs, « faute de pouvoir s'appuyer sur le signal du prix pour indiquer la qualité de leurs productions, les éditeurs misent sur

des stratégies de surqualité afin de se démarquer de jeux concurrents à travers leurs fonctionnalités, la qualité graphique, le principe de jeu (*gameplay*)... », ce qui va générer un effet « star-system ». L'industrie des jeux vidéo relève d'une « économie de prototype » et elle suit une dynamique de « hits » : des risques financiers importants sont concentrés sur un nombre très réduit de projets. Les plateformes jouent bien évidemment un rôle stratégique.

Le secteur des jeux vidéo attire des personnes de tout âge et la révolution numérique a porté des nouveautés comme les jeux *free-to-play*. Ceci explique que « quand on considère les sommes dépensées en moyenne par individu, le premier constat est celui de leur importance par comparaison avec les dépenses engagées pour d'autres consommations culturelles (musique, livre ou audiovisuel). L'une des raisons tient à l'élargissement du secteur du jeu vidéo à de nouveaux segments de population (femmes, seniors), une autre tient aux modalités de tarification (*free-to-play*) abaissant les barrières à l'entrée ».

Le quatrième chapitre décrit les « pratiques, consommation et usages » dans l'univers des jeux vidéo. Ce chapitre souligne l'origine anthropologique des jeux vidéo, qui rappelle la dimension ludique et de loisirs. L'étude de la consommation de jeux vidéo, qui n'avait pas fait l'objet de nombreuses analyses jusqu'à la révolution numérique, est suivie par la description de relations avec les consommateurs, désormais, comme on l'a souligné, de tous les âges, pour terminer avec le débat ouvert autour de bienfaits des jeux vidéo en termes d'apprentissage et de développement cognitif ainsi que de ses

aspects négatifs comme la violence que l'on trouve dans certains jeux et l'addiction aux jeux eux-mêmes.

Un aspect singulier mis en évidence par les auteurs concerne la relation de plus en plus convergente entre les jeux vidéo et d'autres industries culturelles comme la télévision, la musique ou le cinéma. On assiste à l'émergence de manifestations musicales dérivées de l'expérience des jeux vidéo, « développés durant les années 1990 au Japon, des concerts symphoniques de jeux vidéo ont aussi vu le jour au début de la décennie suivante en Allemagne et aux États-Unis (Video Games Live), puis en France, y compris dans des salles de concerts classiques comme la Philharmonie à Paris » ; tout comme on assiste au passage du jeu vidéo au cinéma et vice-versa.

Enfin, la pratique de l'innovation ouverte a conquis aussi l'industrie des jeux vidéo, où les joueurs deviennent de véritables intervenants aux processus de création. « Minecraft, par exemple, est un jeu « ouvert » qui intègre les machinimas produites par le joueurs qui jouent plusieurs heures par semaine et regardent des vidéos d'autres joueurs pendant des heures ».

Le cinquième chapitre considère que l'industrie des jeux vidéo est « un secteur reflet de la mondialisation » : l'analyse de marchés à maturité (Amérique du Nord, Japon, Europe) est suivie par l'analyse de nouveaux marchés (Asie, Afrique, Amérique latine). Par sa propre nature, l'industrie des jeux vidéo est tournée vers l'internationalisation : « l'un des studios français, leader dans les jeux vidéo, Ubisoft, est par exemple présent dans plus de trente pays. Cette tendance à la globalisation de la production favorise de formes inédites de coopération ».

Enfin, le sixième chapitre analyse le secteur des jeux vidéo sous l'angle de « politiques publiques et compétition internationale » : on part de l'analyse de politiques nationales d'attractivité pour passer aux politiques régionales avec notamment l'exemple de Montréal.

Les politiques publiques dans ce domaine soutiennent plutôt la localisation d'industries dans un cadre de compétition internationale pour favoriser la revalorisation ou développement de territoires locaux afin de créer une « clustérisation » des acteurs concernés. Si en France la politique d'aides au secteur des jeux vidéo s'inscrit dans l'ensemble plus vaste de soutien accordé au multimédia, au niveau européen on a vu paraître enfin un Agenda européen de la culture en 2007, qu'a pris en compte le secteur des jeux vidéo désormais qualifié comme « culturel et créatif », suivi par la « Stratégie Europe 2020 ». Les auteurs soulignent à cet égard que « la politique de soutien communautaire en faveur du jeu vidéo a été longue à venir, qu'elle demeure marginale et peu structurante de filières de création et de production européennes ».

Le succès de Montréal qu'on cherche souvent à imiter « provient d'abord de la mise en œuvre d'une politique volontariste de formation sur le long terme de facteurs d'attractivité structurels et fiscaux ».

Une conclusion de trois pages termine ce voyage dans le monde des jeux vidéo. Cette industrie est présentée par les auteurs comme caractérisée par une double nature, culturelle et technologique, elle est à la fois créative et numérique, fortement dépendante de dynamiques technologiques d'innovation, elle inspire de nouvelles pratiques sociales et des modèles économiques inédits, avec un mélange de spécificités

nationales et concurrence à l'international. Tout cela contribue à la singularité d'une industrie qui, comme le soulignent les auteurs, « partage la plupart des traits caractéristiques des autres industries culturelles, pour la plupart bien plus anciennes qu'elle : processus et modalités de création associés à une économie de prototype, industrie de coûts fixes et coûts marginaux de distribution de biens immatériels, dynamique de star-system et de hits... »

On peut donc conclure avec les mots des auteurs, selon lesquels « à tous ces titres, qu'on le déplore, qu'on s'en réjouisse ou qu'on l'analyse seulement, le secteur de jeu vidéo apparaît bien comme l'industrie culturelle du siècle commencé », « une industrie culturelle qui vient en prolongement de l'audiovisuel et des médias ».

Elisa SALVADOR
ESSCA School of Management