



Appel à intention de contribution pour un numéro thématique

Les mondes de production du jeu vidéo : logiques amateurs, artisanales et industrielles

Coordonné par Hovig Ter Minassian et Vinciane Zabban

La production de jeu vidéo est désormais considérée comme partie prenante des industries culturelles et créatives. Elle a souvent été décrite comme un modèle précurseur pour d'autres secteurs de productions médiatiques et culturelles, en raison de son ancrage numérique « natif » (Benghozi & Chantepie, 2017). Pourtant, les enquêtes tendent à montrer d'une part que le statut d'œuvre culturelle des jeux vidéo reste discuté et que leur production oscille entre hobbyisme, artisanat et industrie. D'autre part, le secteur a connu d'importantes évolutions au cours des dix dernières années, un tournant qui n'est pas sans rappeler le « digital turn » expérimenté par exemple plus en amont par l'industrie musicale.

En effet, le jeu vidéo s'est orienté de plus en plus vers une logique de service, et a étendu ses marchés via le jeu sur mobile et les réseaux sociaux. Le développement de la distribution dématérialisée (distribution en ligne, *stores* et plateformes de téléchargement d'applications mobiles), beaucoup plus ouverte que son équivalent physique qui dominait le marché dans les années 1990 (magasins plus ou moins spécialisés), a contribué à la recomposition de sa chaîne de valeur et à l'essor de ce qu'Aphra Kerr, à la suite du modèle d'analyse proposé par Patrice Flichy et Bernard Miège (Flichy, 1980 ; Miège, 1986), décrit comme une logique de plateforme (Kerr, 2017). Les évolutions socioéconomiques et techniques du secteur, avec l'expérimentation de nouveaux modèles économiques, mais aussi le développement et la diffusion d'outils de production comme de management standardisés (Unity, Unreal, méthodes agiles), de savoir-faire au sein de réseaux de pratiques professionnelles et amateurs, soutiennent à la fois l'arrivée de nouveaux types de producteurs et la productivité croissante d'une scène de création dite « indépendante ». Cette diversification est enfin largement alimentée par les nombreuses formations aux métiers de *game design* qui se sont développées depuis le milieu des années 2000. À une échelle nationale comme internationale, les formations contribuent également à la construction progressive d'une régulation professionnelle.

Toutes ces évolutions s'accompagnent d'un besoin croissant de documentation et d'analyse. On voit ainsi se développer au sein des études sur le jeu un sous-ensemble de travaux dédiés aux questions relatives à la production et au travail (*indie studies*, *production studies*) (Jørgensen, Sandqvist & Sotamaa, 2017 ; Parker, Whitson & Simon, 2017 ; de Peuter & Young, 2019 ; Zabban & Ter Minassian, à paraître).

Ce numéro s'inscrit dans cette dynamique, en invitant à explorer la diversité des acteurs et des mondes de la production de jeu vidéo. Il fait suite au constat d'une difficulté à circonscrire le secteur et de la fragilité des données disponibles qui reposent sur les définitions *a priori* de son périmètre, le limitant bien souvent à un secteur de production « cœur » du jeu vidéo, composé d'un nombre modeste d'entreprises bien identifiées et très présentes sur le marché

international. Ce cœur est encadré dans un écosystème plus vaste et méconnu, qui nourrit très largement son dynamisme (Grandadam, Cohendet & Simon, 2013) : distribution, formation, pratiques amateurs et indépendantes, secteur du jeu sérieux et de la gamification, développement d'une économie du spectacle, etc. Le dossier appelle les chercheurs en sciences sociales (sociologie, histoire, anthropologie, science politique, sciences de l'information et de la communication, géographie, notamment) à contribuer à la compréhension de ces dynamiques passées et actuelles, et des liens entretenus avec d'autres secteurs et mondes de production créatifs liés au numérique.

Nous recherchons des articles qui s'appuient sur des enquêtes qualitatives ou quantitatives. Les résultats devront se fonder sur une véritable analyse empirique. Les propositions d'ordre plus théorique ou même purement méthodologiques ne seront pas retenues. Nous encourageons également les auteurs et les autrices, lorsque cela est possible, à mettre leurs données en accès libre au moment de la publication.

Références

Benghozi P.-J., Chantepie P., 2017. *Jeux vidéo : l'industrie du XXI^e siècle ?*, Paris : Les presses de Sciences Po, DEPS

de Peuter, G., & Young, C. J., 2019. Special Issue : Contested Formations of Digital Game Labor. *Television & New Media*

Flichy, P., 1980. *Les industries de l'imaginaire : Pour une analyse économique des médias*. Grenoble: Presse Universitaires de Grenoble.

Grandadam D., Cohendet P., Simon L., 2013, « Places, Spaces and the Dynamics of Creativity: The Video Game Industry in Montreal », *Regional Studies*, vol. 47, n° 10, pp. 1701-1714

Jørgensen K., Sandqvist U., Sotamaa O., 2015, « From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry », *Convergence*, vol. 23, n° 5, pp. 457-476

Kerr A., 2017, *Global Games : : production, circulation and policy in the networked era*, New York : Routledge

Miège, B. (1986). Les logiques à l'oeuvre dans les nouvelles industries culturelles. *Cahiers de recherche sociologique*, 4(2), 93.

Parker, F., Whitson, J. R., & Simon, B., 2017. Megabooth : The cultural intermediation of indie games. *New Media & Society*

Zabban V., Ter Minassian H. (à paraître) « Should I Stay or Should I Go? The Circulations and Biographies of French Game Workers in a "Global Games" Era » in *Game Production Studies*. Svelch J. & Sotamaa O. (Eds). Amsterdam University Press.

Calendrier

Les articles sont attendus pour le **1er mars 2020**.

Nous vous demandons d'informer le secrétariat de rédaction de la revue de votre intention de contribution en adressant **pour le 1er décembre 2019**, une proposition d'article d'une page précisant la question de recherche, le corpus étudié et la ou les méthodes utilisées.

La parution du dossier est prévue fin **2020**.

Les intentions de contribution et les textes sont à adresser à : aurelie.bur@enpc.fr

Plus d'informations sur le site de revue [Réseaux](http://Reseaux).