



# Invitation #4

## Les Ateliers-Débats du FAB<sup>®</sup>ICC

Le mercredi 15 novembre 2017

De 17 h à 19 h (suivi d'un cocktail)

CEPE — 186 rue de Bordeaux — 16000 Angoulême

Réservations : [fabicc@univ-poitiers.fr](mailto:fabicc@univ-poitiers.fr) / 05 45 21 25 23

## L'univers du jeu vidéo : une industrie en plein bouleversement ...

**Vinciane Zabban** : Maîtresse de Conférences en Sociologie à l'Université Paris 13 — Laboratoire EXPERICE

**Stéphane Natkin** : Professeur et Administrateur du CNAM Paris (Direction département informatique)

Directeur de l'ENJMIN — Laboratoire CEDRIC

Programmes :



Financés par :



Portés par :



Sous la tutelle de :



## L'Univers du jeu vidéo : une industrie en plein bouleversement ...

L'industrie du jeu vidéo connaît depuis 10 années des changements rapides et importants. Depuis 2013, on observe une croissance exponentielle de l'offre de jeux vidéo, rendue à la fois visible et possible par la prédominance progressive de plateformes de distributions telles que Steam, qui voit en quatre années le nombre de jeux distribués être multiplié par sept. Après une phase de construction d'un monde industriel entre la fin des années 1980 et le début des années 2000, cette croissance correspond à une diversification des mondes de la production de jeux vidéo. La fabrique des jeux vidéo connaît entre autre une forme de démocratisation à la fois liée à des avancées technologiques telles que l'accès facilité à des outils de production et de distribution, et sociales et politiques telles que formalisation et diffusion de savoirs sur le jeu vidéo, en particulier via le développement des formations aux métiers du jeu vidéo. Dans ce mouvement de démocratisation s'inscrit notamment l'émergence d'une scène dite indépendante, dans laquelle se reconnaissent **aujourd'hui** une large proportion d'entreprises française du secteur du jeu vidéo. Cela peut-être considéré comme une preuve de la maturité du média, mais c'est aussi une source d'inquiétude concernant l'effet sur le marché de profusion de jeux de qualité médiocre, comme la possibilité pour les créateurs de se démarquer dans la foule et d'arriver a minima à une situation rentable économiquement: à l'instar de ce qui a pu être observé dans le secteur de la musique, l'ouverture aux « amateurs » ne se fait pas toujours pacifiquement. L'intervention de spécialistes de ce secteur, des parcours de ses professionnels et de ses formations permettra d'éclairer les développement de ce secteurs, tant sur la question de l'apparition ou du renforcement de gatekeepers dans ce secteur (plateformes, associations et collectifs professionnels, festivals et formations), que sur celle des conditions dans lesquelles il est possible en France **aujourd'hui** de faire et de gagner sa vie en tant que producteur ou créateur de **jeu** vidéo.

---

### Vinciane Zabban

Vinciane Zabban est Maître de Conférences et docteur en sociologie au sein du laboratoire EXPERICE de l'Université Paris 13. Elle est membre active de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaine ([www.omnsh.org](http://www.omnsh.org)) au sein duquel elle a contribué au développement des *games studies* dans l'espace francophone. Ses travaux actuels développent une approche socio-économique du **jeu** en tant qu'industrie culturelle et créative. Elle porte dans ce sens depuis 2014 un projet de recherche collective actuellement soutenu par le LabEX Industries Culturelles et Création Artistique (ICCA), qui propose de mieux comprendre l'industrie du **jeu** vidéo en s'intéressant aux trajectoires et parcours de ses acteurs et de ses savoirs.

### Stéphane Natkin

Stéphane Natkin est professeur et administrateur du Conservatoire National des Arts et Métiers, directeur du département informatique et de l'Ecole Nationale des Jeux et Media Interactifs Numériques ([www.enjmin.fr](http://www.enjmin.fr)). Il est responsable de l'équipe de recherche Media Interaction et Mobilité du CEDRIC (<http://cedric.cnam.fr>). Il est administrateur et vice président en charge des établissements de recherche et d'enseignement, membre du bureau exécutif du pôle de compétitivité « Cap Digital » de la région Ile de France. Il est également le représentant de la France au TC « Entertainment Computing » de l'IFIP.