

JOURNEE D'ETUDE :

LES MONDES  
PROFESSIONNELS DU JEU  
VIDEO

**23 MAI 2019**

Salle du conseil, Maison de la Recherche – Sorbonne Nouvelle,  
4 Rue des Irlandais, 75005, Paris

**Inscription obligatoire :** <http://bit.ly/InscriptionMondesProJV>

**Contact :**

Vinciane Zabban : [vinciane.zabban@gmail.com](mailto:vinciane.zabban@gmail.com)

Hovig Ter Minassian : [hovig.terminassian@univ-tours.fr](mailto:hovig.terminassian@univ-tours.fr)

## LES MONDES PROFESSIONNELS DU JEU VIDEO

**Présentation**

La production de jeux vidéo a été récemment décrite comme un modèle pour d'autres secteurs de productions médiatiques et culturelles, en particulier en raison de son ancrage numérique (Benghozi & Chantepie, 2017). Chez ses acteurs professionnels comme dans le champ académique, elle suscite depuis quelques années une demande de documentation et d'analyse croissante. À l'échelle francophone, des synthèses économiques peuvent être trouvées, mais les travaux qui portent sur le domaine de la production de jeux vidéo, même compris au sens large, ont été jusqu'ici conduits et valorisés de manière plutôt isolée.

Cette journée d'étude, consacrée aux mondes professionnels du jeu vidéo, est élaborée dans le cadre d'un projet de recherche sur les professionnels du jeu vidéo en France (TETRIS : Territoires et trajectoires professionnelles dans l'industrie du jeu vidéo : le cas français), porté par le laboratoire Experice et soutenu par le LabEx ICCA (Industries Créatives et Création Artistique) dans le cadre du projet « Modèle français ». Partant du constat d'une difficulté à définir un périmètre clair pour l'industrie du jeu vidéo et de la faiblesse scientifique des données disponibles qui reposent sur les définitions *a priori* de ce périmètre, cette recherche, entamée en 2016, propose de suivre les professionnels sur leurs territoires et dans leurs trajectoires pour mieux comprendre, les objets, acteurs, organisations et dynamiques de cette industrie.

La perspective choisie est cohérente avec les analyses actuellement proposées de l'industrie (Kerr, 2017). La globalisation, au sens d'internationalisation mais aussi à celui d'extension des domaines du jeu vidéo, ou encore de « commodification » et de marchandisation généralisée de celui-ci, est aujourd'hui caractérisée par les évolutions techniques et économiques du secteur liées à internet. Les logiques globales sont par ailleurs étroitement entrelacées avec des logiques locales, qui par exemple, valorisent à la fois l'accès à des marchés lointains et l'appui sur des identités et ressources territoriales. L'enquête TETRIS dévoile un secteur de production « cœur » du jeu vidéo, composé d'un nombre modeste d'entreprises bien identifiées et très présentes sur le marché international, autour duquel se déploie un écosystème industriel plus vaste, qui nourrit très largement son dynamisme et contribue notablement à son existence : distribution, formation, pratiques amateurs et indépendantes, secteur du jeu sérieux et de la gamification, développement d'une économie du spectacle, etc.

Cette journée d'étude réunit les membres du projet TETRIS et des chercheurs qui conduisent des travaux sur ces différents mondes professionnels du jeu vidéo. Elle souhaite ainsi explorer la diversité de ce secteur et de ses approches scientifiques, et permettre de tisser des liens entre ces travaux. Dans un contexte de développement d'une réflexivité et de mobilisation des professionnels et des instances publiques autour de ce secteur, la mise en commun de ces travaux constitue un éclairage utile sur sa composition, sa diversité et ses dynamiques.

**Inscription obligatoire :** <http://bit.ly/InscriptionMondesProJV>

**Contact :**

Vinciane Zabban : [vinciane.zabban@gmail.com](mailto:vinciane.zabban@gmail.com)

Hovig Ter Minassian : [hovig.terminassian@univ-tours.fr](mailto:hovig.terminassian@univ-tours.fr)

## PROGRAMME

*Accueil : 9h***9h30-10h45 : SESSION 1. TERRITOIRES ET TRAJECTOIRES PROFESSIONNELLES DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO : LE CAS FRANÇAIS**

La session présentera une restitution de l'enquête TETRIS, partant d'entretiens avec des professionnels et d'une enquête conduite auprès des étudiants en formation aux métiers du jeu vidéo. Elle présentera dans les grandes lignes les dynamiques à l'œuvre dans cette industrie soulignées par l'enquête, et permettra de lancer la discussion à partir des questions d'approfondissement qu'elle soulève.

- **TETRIS: Territoires et trajectoires professionnelles dans l'industrie du jeu vidéo, le cas de la France**

VINCIANE ZABBAN, HOVIG TER MINASSIAN, MANUEL BOUTET, VINCENT BERRY

**11h-12h30 : SESSION 2. DIVERSITE DES ESPACES DE CONCEPTION ET DE PRODUCTION**

La session propose d'explorer des mondes professionnels de conception et de production via des enquêtes qualitatives. Elle interroge d'une part les problématiques spécifiques au travail de production d'un jeu vidéo, et d'autre part présente des contextes de production, marchés et écosystèmes spécifiques essentiels à l'industrie, mais plus ou moins reconnus et valorisés dans l'espace symbolique de la production de jeux vidéo.

- **Enquêter auprès des instances de production d'un « jeu de drague »**  
« pour filles » : saisir les enjeux et stratégies des protagonistes de l'industrie.

LETICIA ANDLAUER

- **Jeux sérieux, entrelacements universitaires et industriels : normativité ludique et esprit**  
« start-up »

VICTOR POTIER

*Pause Déjeuner***14h-16h : SESSION 3. TERRITOIRES, FRONTIERES ET ZONES D'OMBRE DES MONDES PROFESSIONNELS**

La session invite à poursuivre la discussion, en modifiant doublement la perspective. Elle propose de s'intéresser d'une part aux effets de logiques territoriales alternatives au cas français, et d'autre part, de se pencher sur le travail de définition de territoires et de maintien de zones d'ombre au sein et aux frontières de ces mondes professionnels.

- **Contextes historique, culturel et politique du développement de jeux vidéo en Suisse**  
Y. ROCHAT, D. JAVET
- **La construction du métier de *manhwaga* (illustrateur) et l'industrie vidéoludique en Corée du Sud**  
CHLOE PABERZ
- **Le "travail" de l'amateur : plaisir, légitimité et rémunération**  
PIERRE YVES HUREL

**16h30-18h30 : SESSION 4. EN AMONT ET EN AVAL DE LA PRODUCTION : QUELLES (INFRA)STRUCTURES PROFESSIONNELLES ?**

La session 4 rassemble perspectives historiques et travaux sur les développements plus récents du secteur. Pour clôturer la journée, elle propose de porter la focale sur des facettes structurantes mais plus ou moins visibles de l'industrie, en questionnant les mondes et cadres professionnels qui participent à configurer la production comme la consommation de jeux vidéo.

- **Le jeu vidéo français et ses modèles éditoriaux dans les années 1980 : du modèle littéraire à la production audiovisuelle intégrée.**  
*ALEXIS BLANCHET*
- **La place des structures de distribution du jeu vidéo dans la construction de l'industrie vidéoludique française**  
*COLIN SIDRE*
- **Le marché du travail de l'animation vidéoludique et les conventions du streaming**  
*SAMUEL COAVOUX & NOEMIE ROQUES*