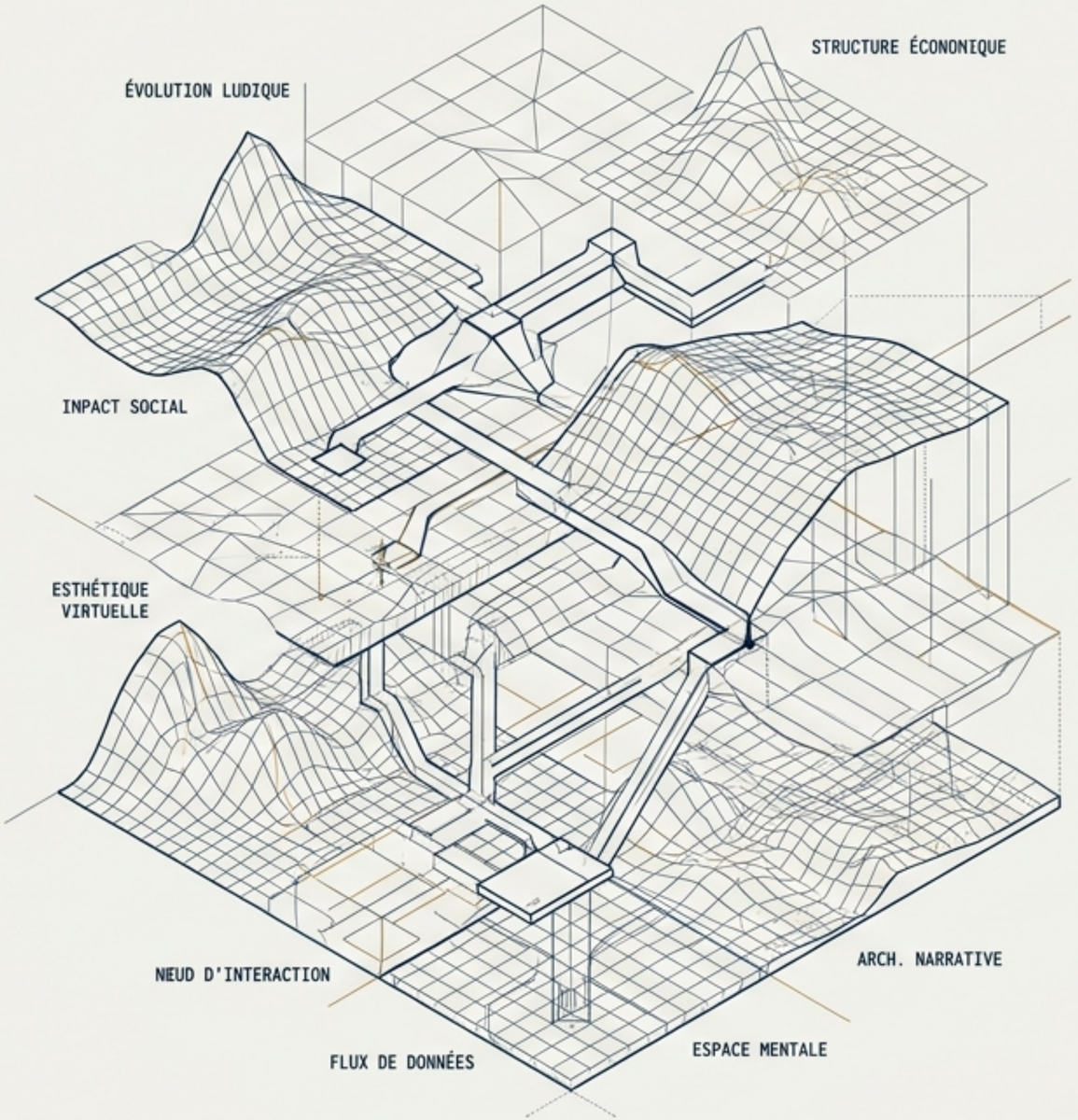
ANATOMIE DU PREMIER MÉDIA CULTUREL MONDIAL

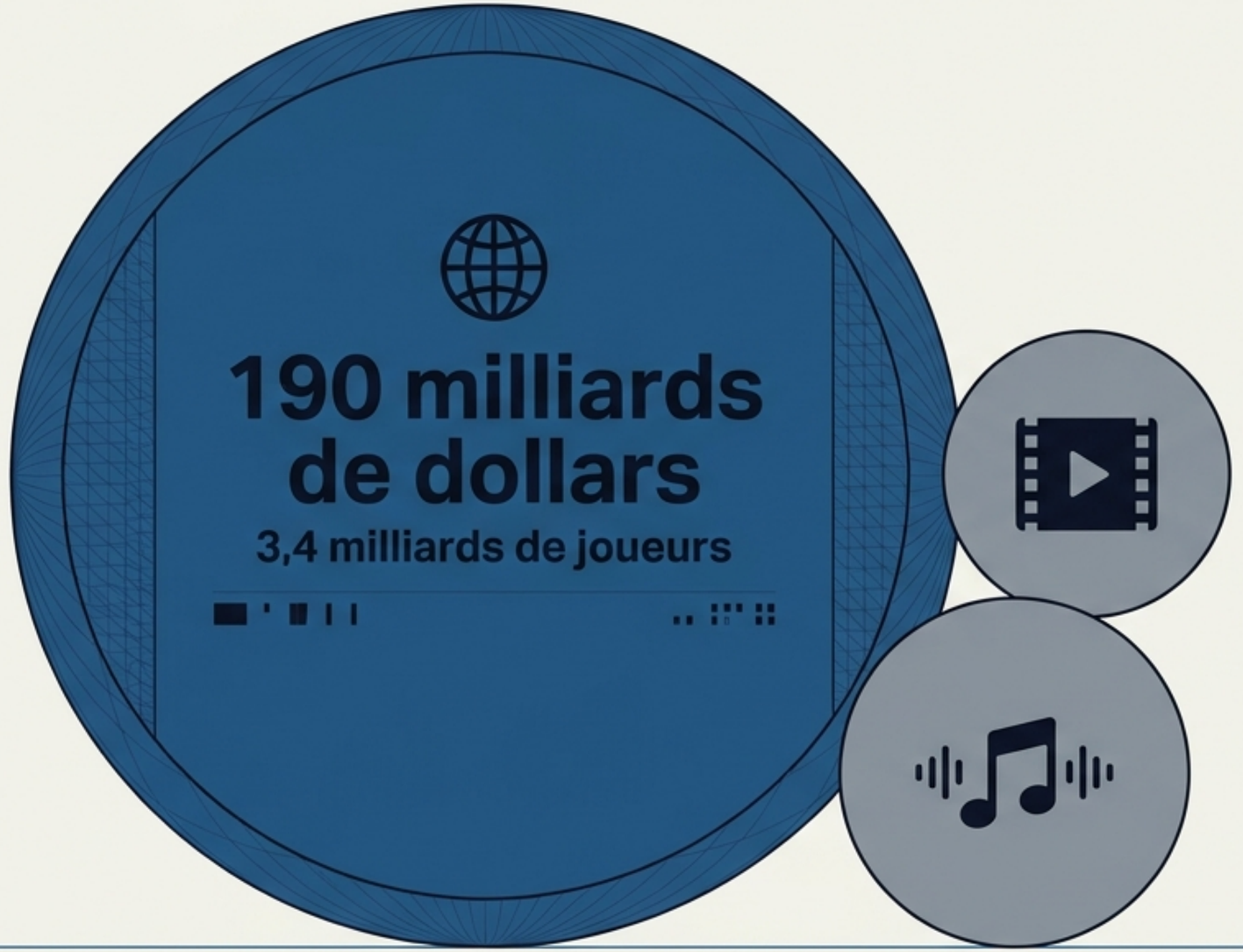
De Pong à Fortnite : décryptage esthétique, économique et social du jeu vidéo.

DATE: OCT 2024 // TYPE: ÉDITORIAL // SOURCE: CULTURE DIGITALE // REF: GHE-ANATOMIE_V01



Gemini Notebook

Une domination économique et culturelle absolue



Contexte français



6,1 milliards d'euros

€



39 millions de joueurs



Âge moyen : 40 ans

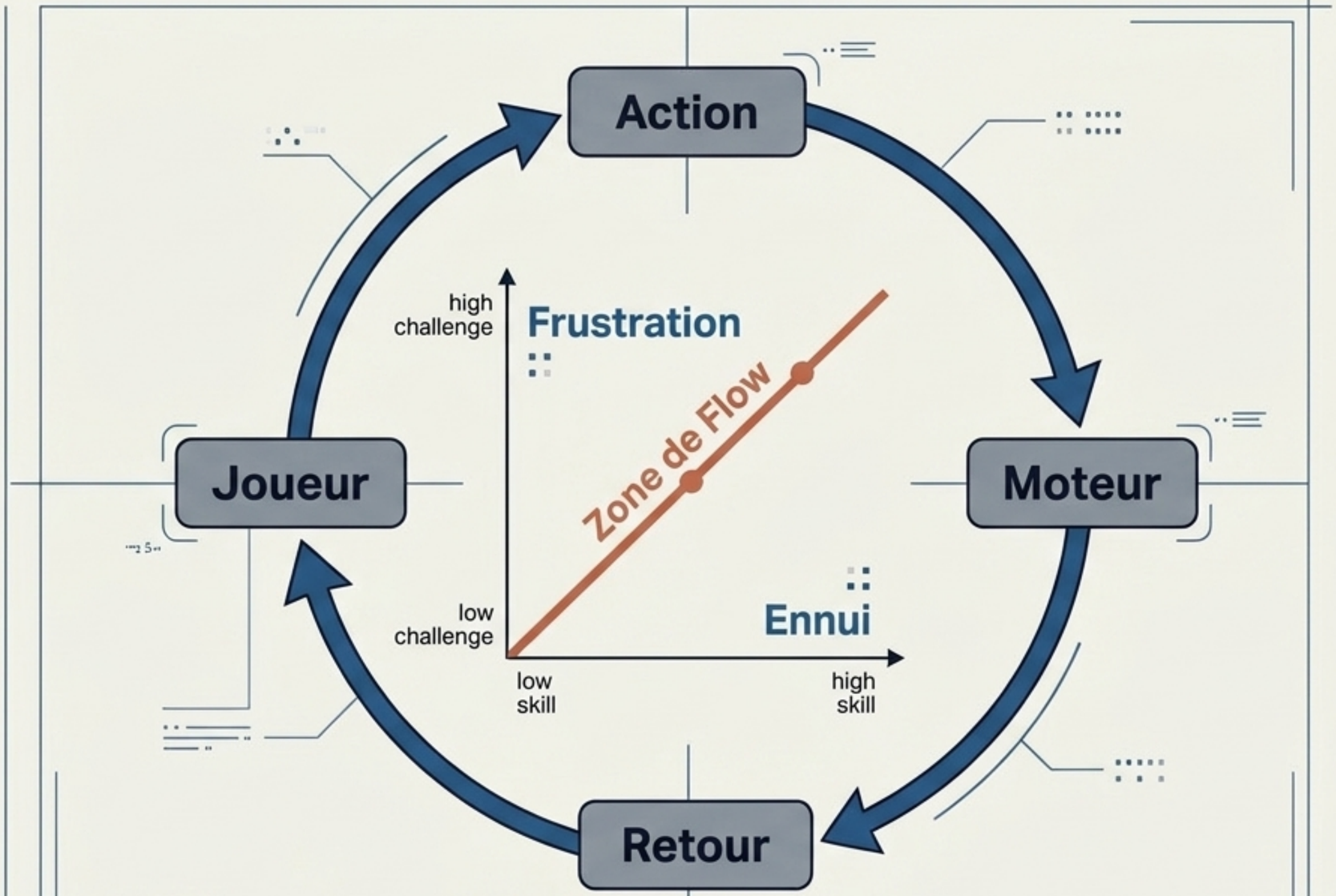
Gemini Notebook

L'ADN du médium : quand le spectateur devient acteur

L'Interactivité :
L'œuvre n'existe qu'en étant jouée.

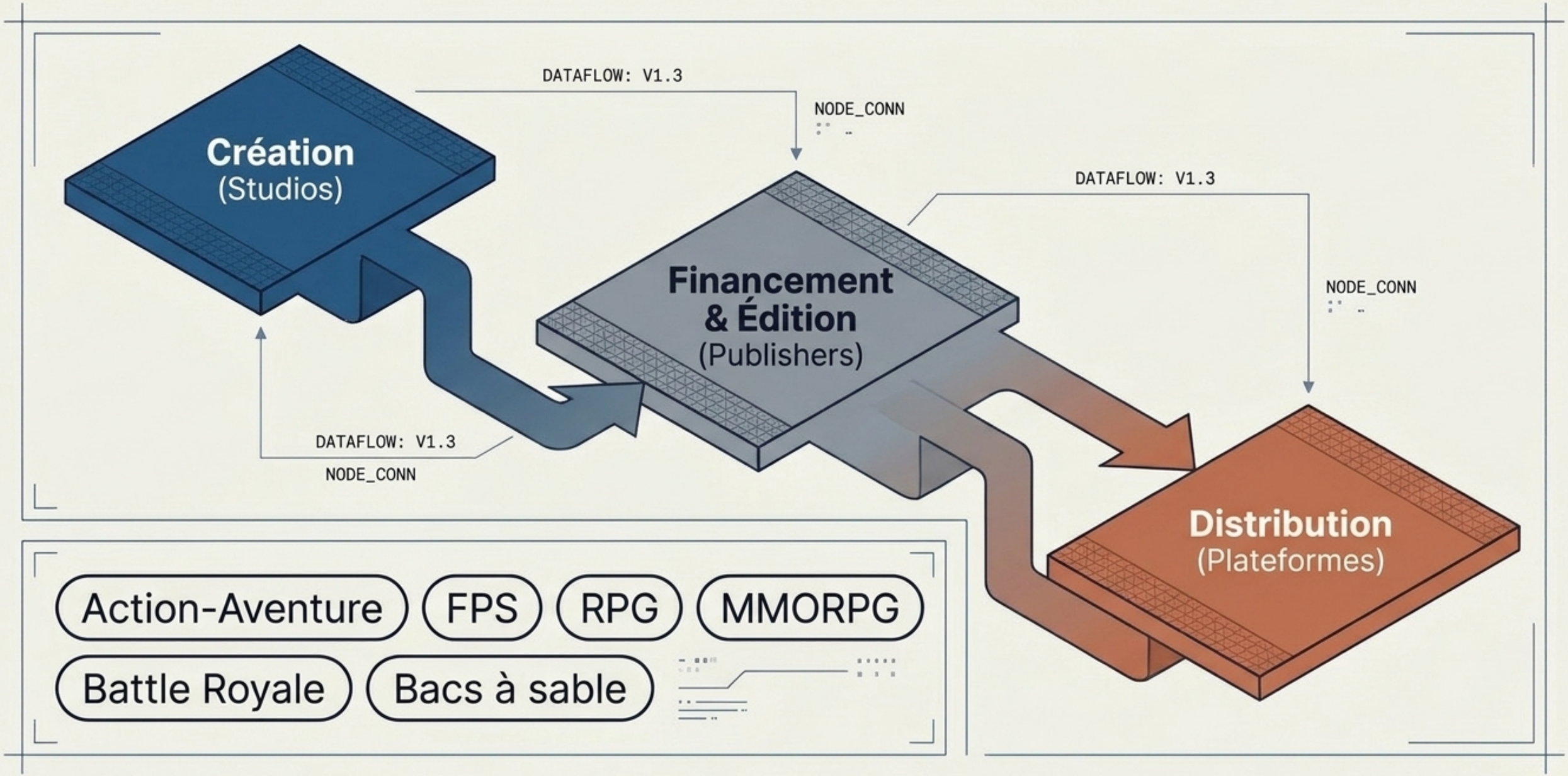
Game Design :
L'art de concevoir l'expérience.

Gameplay :
L'expérience née des règles.



Gemini Notebook

La chaîne de valeur et l'écosystème créatif



Gemini Notebook

De l’objet de laboratoire au phénomène de masse (1972 - 1989)



1978-1981 : Âge d’or.
L’hégémonie japonaise.

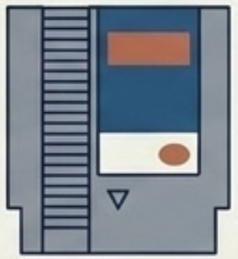


1985-1989 : La Renaissance.
Nintendo sauve le marché.

1972 : Genèse.
Pong et l'invasion de l'arcade.

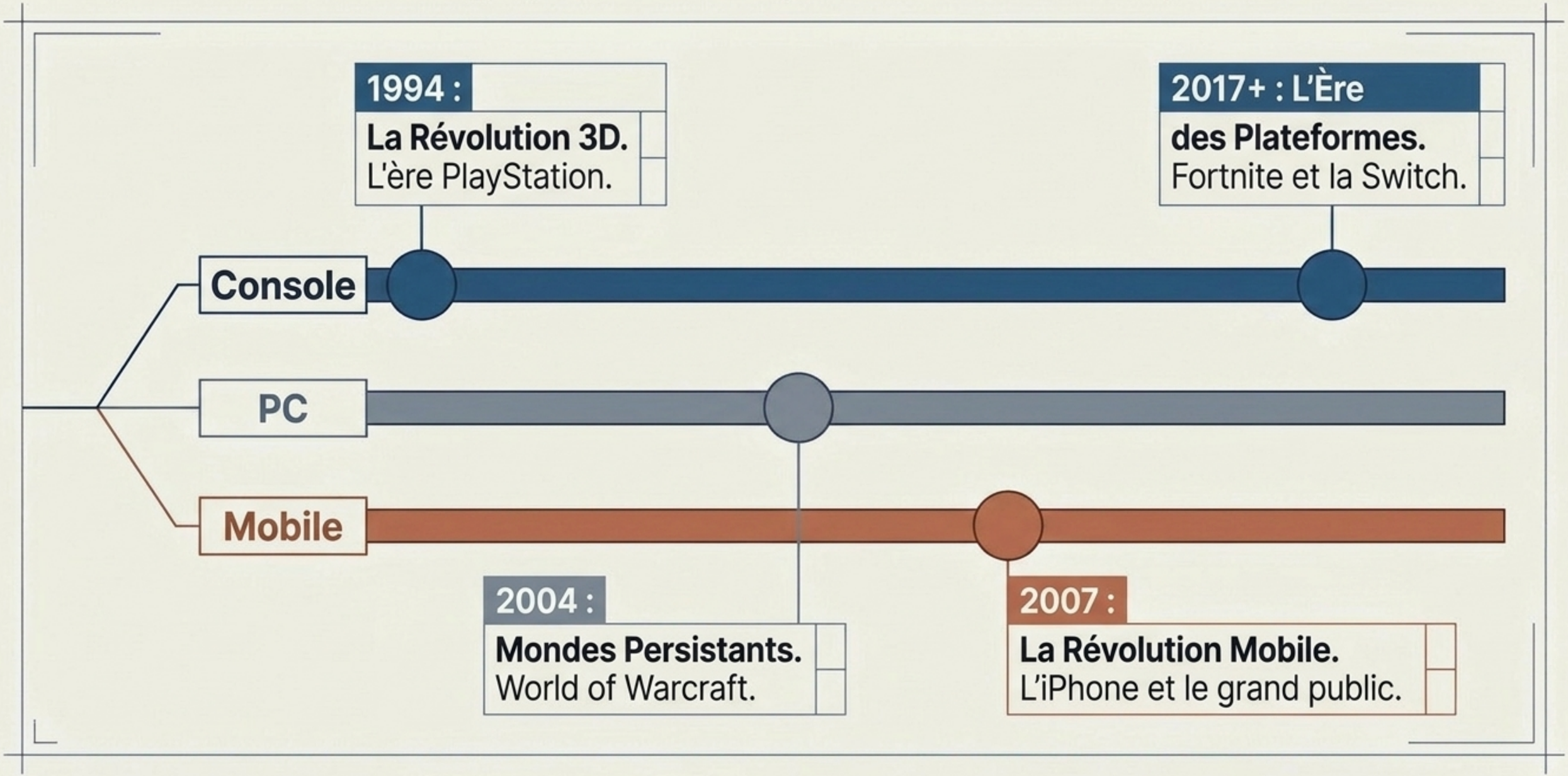


1983 : Le Krach.
Surproduction américaine.



Gemini Notebook

L’explosion technologique et l’omniprésence numérique (1994 - 2017+)



Gemini Notebook

Les trois échelles de la production vidéoludique

Blockbusters (AAA)

- Budget : 100M$ – 300M$. Des centaines de développeurs sur **5 ans**.
- Risque industriel fort, culture du crunch.
- Ex : GTA V (265M$ de budget, 8Mds$ de revenus).

Le Milieu de Gamme (AA)

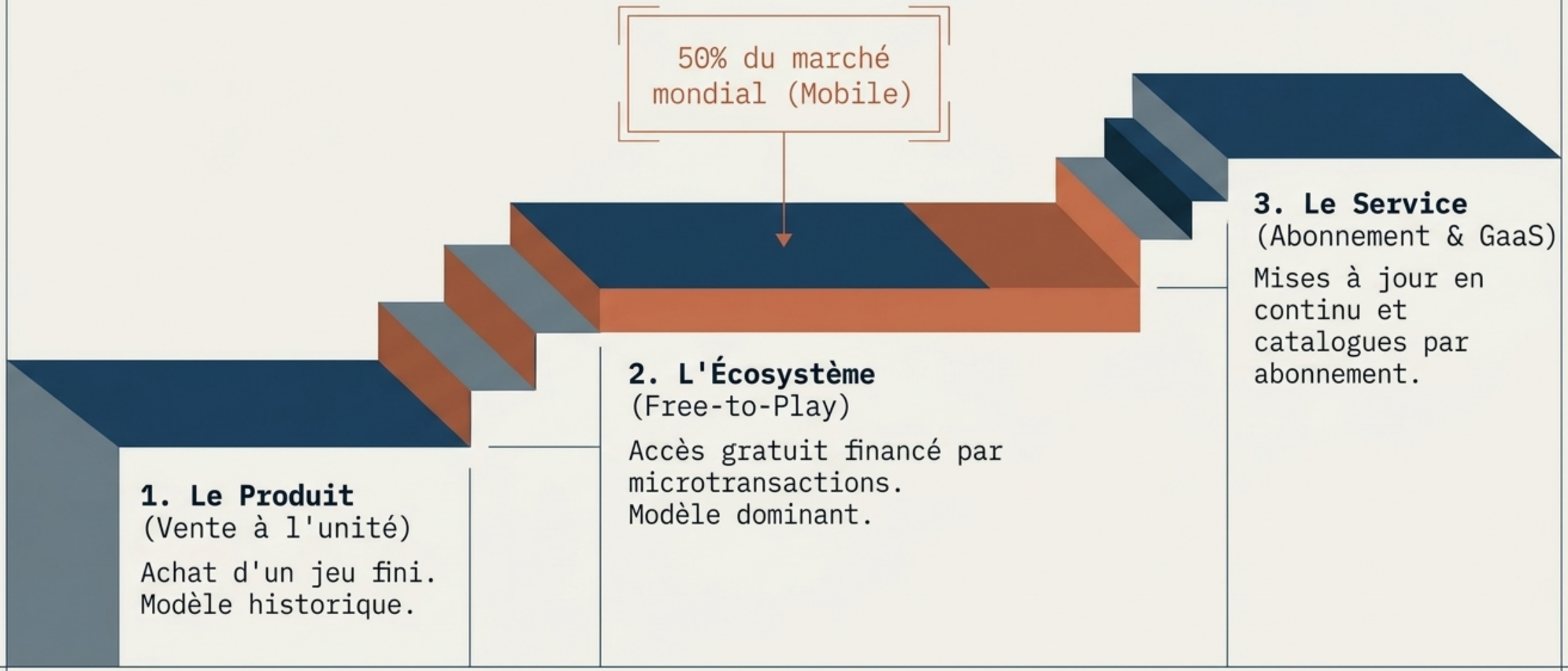
- Budget moyen, haute agilité, innovation forte.
- Ex : **Clair Obscur: Expedition 33** (Studio français de 30 personnes).

La Scène Indépendante (Indé)

- Micro-équipes ou créateurs solos.
- Forte identité d'auteur.
- Ex : Stardew Valley, Hades.

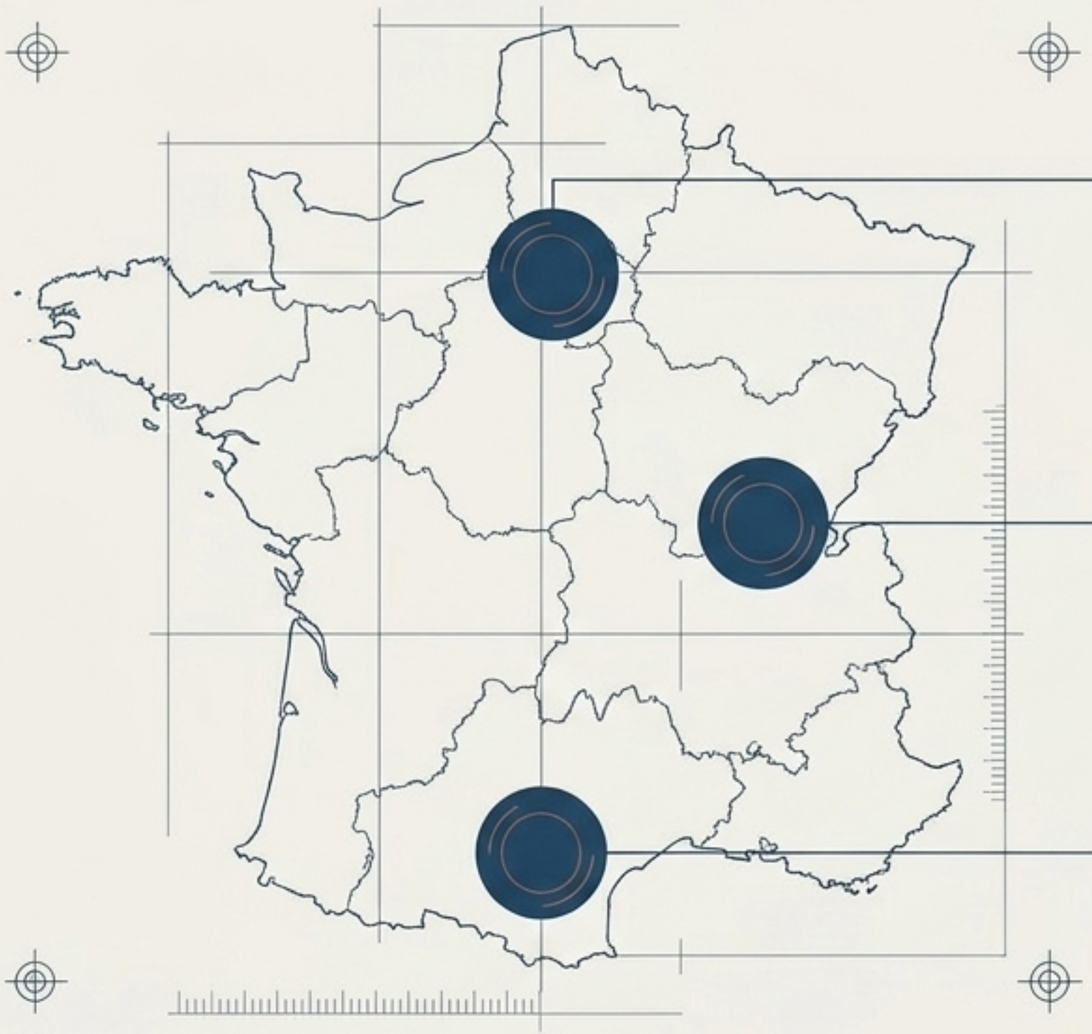
Gemini Notebook

L'évolution de l'architecture de monétisation



Gemini Notebook

La France comme troisième puissance créative mondiale



Les Géants & Studios Clés

Ubisoft, Quantic Dream, Arkane, Dontnod, Sloclap, Sandfall Interactive.

Le Soutien Institutionnel

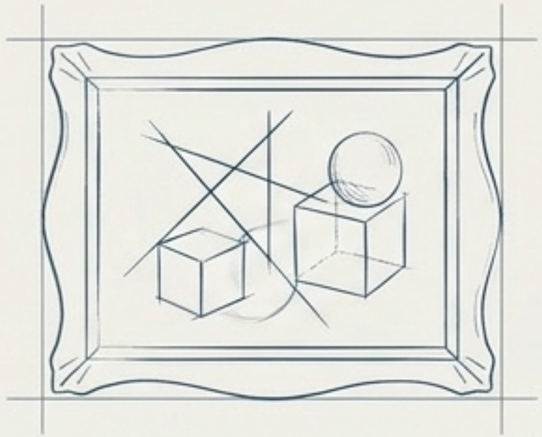
Crédit d'impôt jeu vidéo (2008), Cérémonie des Pégases.

L'Excellence Académique

Gobelins, Rubika, ENJMIN.

Gemini Notebook

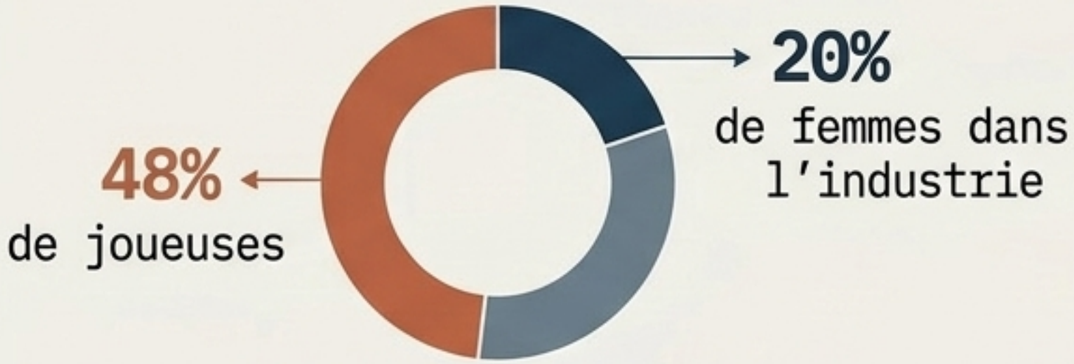
Tensions culturelles : légitimité artistique et représentation



Le Statut de l'Art

La Critique : Absence d'un auteur contrôlant l'expérience unique.

La Réalité Institutionnelle : Le jeu vidéo reconnu comme 10e Art (MoMA, 2012).



Genre & Culture de Travail

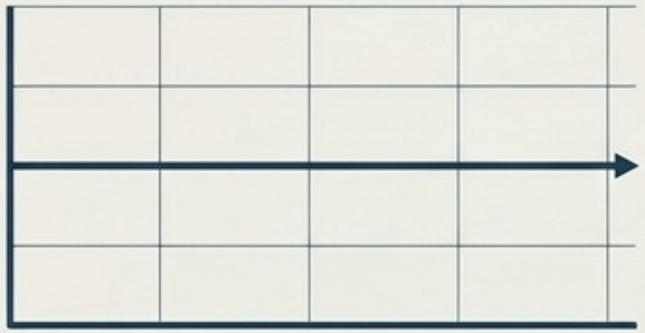
Le Paradoxe : 48% de joueuses, mais 20% de femmes dans l'industrie.

Les Tensions : Évolution nécessaire face aux scandales et stéréotypes historiques.

Gemini Notebook

Paniques morales et réalités cliniques

La Violence



L'Accusation : Paniques liant jeux violents et criminalité.

Les Données : Effets très faibles sur l'agressivité.

L'Addiction

1 à 3%

Le Diagnostic : Trouble reconnu (1 à 3% des joueurs touchés).

La Mécanique : Critiques des modèles prédateurs et régulations étatiques.

Gemini Notebook

Le jeu comme plateforme sociale et tiers-lieu numérique

Au-delà du Jeu

Les espaces virtuels deviennent des lieux de vie et de socialisation.

L'Événementiel Virtuel

Concerts planétaires dans Fortnite (12 millions de spectateurs).

Le Proto-Métavers

Des micro-économies florissantes sur Roblox. Le métavers existe déjà pour la Génération Z.



Gemini Notebook

Synthèse : 5 paradigmes pour comprendre le médium

1	**Démographie adulte :** Âge moyen de 40 ans.
2	**Poids lourd économique :** Plus grand que le cinéma et la musique réunis.
3	**Faits cliniques :** Données infirmant les mythes criminogènes.
4	**Excellence géopolitique :** La France dans le Top 3 mondial.
5	**Spécificité esthétique :** L'interactivité est l'essence de l'œuvre.

Gemini Notebook