



## LAURENT MICHAUD

Responsable sectoriel  
jeux vidéo au sein de  
l'IDATE

“ **L'industrie du jeu vidéo est parvenue à éviter le piège de la gratuité.**

### **Comment se concrétise la transformation digitale du jeu vidéo ?**

La dématérialisation du secteur a commencé au début des années 90 et a impacté 3 composantes :

- les pratiques de jeu se sont transformées. La banalisation des smartphones a permis l'émergence du *casual gaming*<sup>(1)</sup>. Les jeux en ligne et les parties multi-joueurs ont été plébiscités par les utilisateurs ;
- la distribution physique s'est écroulée face aux logiciels dématérialisés et aux jeux en réseau ;
- la conception et la production des jeux se sont ouvertes à la co-création. Le numérique a permis à de nombreux développeurs indépendants de concevoir leurs jeux.

### **Cette dématérialisation s'est-elle accompagnée d'une destruction de valeur ?**

Dans un 1<sup>er</sup> temps, le numérique a présenté un manque à gagner pour l'industrie car le téléchargement illégal était une pratique répandue. Mais les industriels du secteur ont su s'adapter rapidement et ont proposé de nouveaux modes de jeux répondant à la forte appétence pour le digital des joueurs. Si l'industrie du jeu sur CD ou Blu-ray a fortement chuté, elle a été compensée par le téléchargement en ligne légal de telle sorte qu'il n'y a finalement pas eu de destruction de valeur. En ce qui concerne le *casual gaming*, le *free-to-play* a permis de monétiser des jeux téléchargeables gratuitement en permettant aux joueurs d'acheter des accessoires pour renforcer la puissance de leurs personnages ou les personnaliser. ”

<sup>(1)</sup>Jeu vidéo destiné au large public des joueurs occasionnels.