

Innovation, créativité, territoires. Etudier l'industrie du jeu vidéo aujourd'hui.

6-7 juin 2016

Maison des Sciences de l'Homme et de la Société Sud-Est

24 avenue des Diables Bleus, Nice

Arrêt du Tram *Saint-Jean d'Angély* Université

Contact: mboutet@unice.fr

L'industrie du jeu vidéo constitue un terrain d'étude privilégié pour comprendre la construction, la gestion des savoirs et des savoir-faire culturels mais aussi technologiques propres aux territoires dans le domaine de l'économie numérique. L'enjeu de ces journées d'études est de réunir des acteurs et des chercheurs de différentes disciplines en sciences sociales (sciences économiques, de gestion, sociologie, géographie, philosophie, etc.) pour tenter de clarifier les dynamiques de l'innovation et de la créativité dans les territoires, en contribuant à une meilleure compréhension des réseaux et des écosystèmes de l'économie numérique. Pour cela, nous proposons aux participants une réflexion croisée sur les rapports de l'innovation et de la créativité aux territoires, à travers trois sessions : la première sera consacrée à l'inscription territoriale des formations aux métiers du jeu vidéo, la deuxième cherchera à comprendre les liens entre les ressources spécifiques des territoires et le développement des industries créatives, et la troisième enfin, discutera des territoires des usages du jeu vidéo et de leur appréhension par les industries.

Organisé par :

Amel Attour, Sciences Economiques, UNS, Laboratoire GREDEG; Manuel Boutet, Sociologie, UNS, Laboratoire GREDEG; Rani Dang, Sciences de gestion, UNS, Laboratoire GREDEG; Hovig Ter Minassian, Géographie, Université François Rabelais de Tours, Laboratoire CITERES ; Vinciane Zabban, Sciences de l'Éducation, Université Paris 13 Villetaneuse, Laboratoire EXPERICE.

Avec le soutien de :

L'Université de Nice Sophia-Antipolis (financement CSI), Le GREDEG (UMR 7321), l'axe 2 « TIC, Usages et Communautés » et l'axe 4 « Territoires, Systèmes techniques et Usages sociaux » de la MSHS Sud-Est

Programme

1^{er} jour

14h – 17h : Session 1 – Les formations au jeu vidéo et leur inscription territoriale

Animation :

- Mathieu Triclot, Philosophie, Université technologique de Belfort-Montbéliard, RECITS.
- Vinciane Zabban, Sciences de l'éducation, Université Paris 13, EXPERICE

Invités confirmés :

- Thierry Pitarque, Master *MAPI* (Management des Jeux Vidéo) de Cannes
- Alice Herniaux, Licence *Level Design* de l'IUT de Bobigny
- Anton Monjon, Pixelgate Studios

17h30-18h30 : Présentation du projet TETRIS : Territoires, Trajectoires et Industries du jeu vidéo

2^{ème} jour

9h-12h : Territoires, industries créatives et management de l'innovation technologique : quelles synergies ?

Animation :

- Rani Dang, Sciences de gestion, UNS, GREDEG
- Amel Attour, Economie, UNS, GREDEG
- Hovig Ter Minassian, Géographie, Tours, CITERES

Invités confirmés :

- Thierry Burger-Helmchen, Professeur en Sciences de Gestion, Laboratoire BETA, Université de Strasbourg “Coopétitions globales et locales dans l'industrie du jeu vidéo”
- Bruno Lusso, Docteur en géographie (Lille 1), “L'industrie du jeu vidéo dans les aires métropolitaines de Lille, Lyon et Marseille : dynamiques territoriales, acteurs et enjeux” (en vidéo-conférence)

14h-17h00 : Aller au-delà du sens commun, les jeux vidéo dans les faits

- Manuel Boutet, Sociologie, UNS, Laboratoire GREDEG, **Les biais des *Game Studies* : exploration bibliométrique et lectures critiques**
- Mathieu Triclot, Philosophie, IRTES-RECIT, UTBM, **L'activité de jeu vidéo revisitée : étude vidéo et rythme-analyse**
- Hovig Ter Minassian, Géographie, Université François Rabelais de Tours, Laboratoire CITERES, **Espaces et territoires des jeux vidéo**
- Vinciane Zabban. Sociologie, Sciences de l'éducation, Université Paris 13, EXPERICE, **Les territoires de la conception de jeux vidéo : quel rôle pour les usagers dans la création et l'innovation ?**

Descriptifs des sessions

1^{er} jour

14h – 17h : Session 1 – Les formations au jeu vidéo et leur inscription territoriale

L'installation de formations spécialisées dans les années 2000 s'accompagne de la définition d'un corpus de savoirs singuliers, notamment autour de l'appellation de *game designer*, laquelle devient une identité professionnelle dont il est possible de se prévaloir dans l'espace des métiers (Triclot, 2013). La revendication d'une identité professionnelle, la constitution d'un corpus de savoirs et l'apparition de formations spécialisées procèdent d'un même mouvement d'ensemble, à un moment de l'industrie où les processus de production se transforment en profondeur.

Quelles sont l'originalité et la spécificité des contenus de ces formations à l'intersection entre de disciplines techniques et artistiques, au regard des grandes structurations de l'enseignement, de ses liens avec l'industrie et la recherche, et de son ouverture aux circulations internationales ? Quelle est l'inscription géographique de ces formations ? Qui sont les étudiant.e.s qui l'intègrent et quelle est leur destinée professionnelle ?

17h30-18h30 : Présentation du projet TETRIS : Territoires, Trajectoires et Industries du jeu vidéo

Le projet TETRIS, construit en continuité avec [l'ANR JCJC Ludespace](#) (2011-2014) réunit un consortium interdisciplinaire de 15 chercheurs en sciences humaines et sociales. Il porte sur les formes contemporaines de l'industrie du jeu vidéo en France, objet ayant jusqu'ici fait très peu l'objet de recherches scientifiques. En suivant ses acteurs, ses territoires et ses organisations, l'enjeu est de comprendre la manière dont est structurée spatialement et socialement cette industrie, dans un contexte de professionnalisation de la formation, d'internationalisation des trajectoires professionnelles et de la production, et d'interpénétration des différentes industries créatives et culturelles (ICC). L'originalité de l'approche portée par TETRIS sur la compréhension des ICC tient dans son entrée par un secteur d'activité plutôt que par un cluster particulier. Cette approche induit un intérêt pour la circulation des acteurs et des savoirs, ainsi que pour la diversité des écosystèmes territoriaux. Elle nous permet de construire une approche comparative et de sortir de la question des spécificités de chaque territoire pour éclairer de manière plus systématique les liens entre industrie culturelle et créative et territoire à partir de leurs dynamiques : carrières, aides publiques, modèles d'affaires.

2^{ème} jour

9h-12h : Territoires, industries créatives et management de l'innovation technologique : quelles synergies ?

Partant de l'analyse du cas de l'industrie du jeu vidéo, quelle est aujourd'hui la pertinence des stratégies urbaines d'attractivité territoriale dans un contexte de concurrence internationale

accrue pour accueillir les industries culturelles et créatives (ICC) ? Quels sont les effets socio-économiques réels ou supposés de cette attractivité ? Quelles en sont les conséquences en termes de logiques d'organisation des ICC ? Quelles synergies produisent-elles entre acteurs publics et privés, entreprises, formations et territoires ?

Quels sont les principaux changements récents de l'industrie du jeu vidéo en matière de gestion et de management de la production ? Dans quelle mesure ces évolutions s'accompagnent-elles de tentatives de gestion de l'innovation et de la création par la mise en place de méthodes managériales innovantes ?

14h-17h00 : Aller au-delà du sens commun, les jeux vidéo dans les faits

Les jeux vidéo sont aujourd'hui un objet d'études encore émergent mais foisonnant. Longtemps clivés par un débat théorique (et méthodologique) entre approches dites "narratologiques" et approches dites "ludologiques", des travaux explorent des thèmes aussi divers que la conception, les pratiques, les sociabilités en ligne, l'e-sport ou encore l'usage des serious games. Il s'agira dans cette session de proposer un panorama de l'état des lieux des grands champs d'étude sur les jeux vidéo et, partant de ce constat, de mettre en évidence les angles morts qu'il reste à explorer.