

# Jeux vidéo : autorité et souveraineté dans l'économie de l'inattention

rapport d'audition du 11 juin 2026

mission jeux vidéo initiée par le Président  
de la République –  
IGAC/IGAS/CGR

Olivier Mauco,

Docteur en Sciences Politiques  
Président de l'Observatoire Européen  
Des Jeux Vidéo



Observatoire  
Européen  
Des jeux vidéo



**Entrée menant au Conseil général de  
l'économie, de l'industrie, de  
l'énergie et des technologies (CGE)**

# Table des matières

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Avant propos .....                                                                         | 4  |
| Executive summary .....                                                                    | 5  |
| Introduction .....                                                                         | 9  |
| Première partie. addiction, régulation et économie de l'inattention .....                  | 11 |
| effets, addiction et politique de la famille .....                                         | 11 |
| probleme de l'economie de l'inattention .....                                              | 12 |
| regulation et systemes actuels : .....                                                     | 13 |
| les criteres du systeme pegi .....                                                         | 13 |
| dark pattern, levelling et performance .....                                               | 13 |
| Deuxième partie. du bien culturel vers le service : enjeux d'autorité .....                | 15 |
| game as a service, data-driven design .....                                                | 15 |
| impact des oligopoles sur l'economie temporelle .....                                      | 16 |
| gta vi, la performance non cotee et notre peur de l'espace public .....                    | 16 |
| controle automatique dans le monde de la creation amateur et probleme de responsabilite. . | 17 |
| Troisième partie. politique économique et culturelle .....                                 | 18 |
| crises et transformations .....                                                            | 18 |
| limite de la politique culturelle a la française .....                                     | 19 |
| l'absence de politique culturelle editoriale pour les plus jeunes. ....                    | 20 |
| pourquoi le maintien d'un système en l'état nécessite une nouvelle dynamique: .....        | 20 |
| Quatrième partie. enjeux géopolitiques et influence .....                                  | 22 |
| precedents institutionnels .....                                                           | 22 |
| le gaming comme enjeu geopolitique, imaginaire et technique .....                          | 23 |
| l'evolution du soft power vers le hard power .....                                         | 23 |
| le controle des enfants comme pretexte a la fin de la privacy .....                        | 24 |
| Conclusion .....                                                                           | 25 |
| references bibliographiques selectives .....                                               | 27 |
| qui sommes-nous .....                                                                      | 29 |

## AVANT PROPOS

L'Observatoire Européen des Jeux Vidéo a été créé en janvier 2025 pour analyser la première industrie culturelle et créative du monde. Son étude inaugurale sur les batailles culturelles a permis de mettre en lumière que le jeu vidéo était le lieu de rapports de forces politiques internationaux. La notion de *soft power* a été ainsi remise au goût du jour et a depuis éclairé les analyses des autres industries créatives comme le cinéma, les séries télévisées ou la musique : de nombreux lancement de produits culturels sont sujets de guerres culturelles. De plus ne plus d'initiatives étatiques utilisent le jeu vidéo pour faciliter l'adhésion à leurs valeurs.

Lorsque la Président de la République a sollicité une étude sur les effets des jeux vidéo, nous avons pris position sur la méthode et le cadrage tout en nous mettant à disposition. Nous n'avons pas été sollicités pour faire partie de la mission, mais avons eu l'honneur d'être auditionné le 11 juin 2026.

Le présent document est la synthèse de cette audition que nous avons retravaillée pour le bien commun. Il a été totalement produit et financé par l'Observatoire Européen des Jeux Vidéo et s'inscrit dans la démarche de réflexion et d'analyse entreprise par l'Observatoire. Les présentes recommandations sont d'autant plus indépendantes qu'elles sont totalement hors champs des luttes de pouvoir institutionnel.

A titre plus personnel, ce rapport s'inscrit dans la lignée des recherches que j'ai pu initier il y a plus de 23 ans sur le jeu vidéo et de mon travail de réalisateur de jeux vidéo à impact depuis 15 ans. Vous retrouverez une biographie sélective en fin de rapport et nous considérons que les membres de la mission auront lu l'état de l'art scientifique.

Nous croyons que le jeu vidéo mérite d'être traité bien mieux qu'il n'a été. Ce rapport témoigne de la considération que nous lui portons, et nous espérons qu'il participe à la création d'un espace de réflexion, d'analyse et de recherche sur le jeu vidéo à la hauteur de sa place dans la société.

Olivier Mauco

Président de l'Observatoire européen des jeux vidéo

## EXECUTIVE SUMMARY

Le présent document est un rapport de synthèse complémentaire à l'audition. Il vise la refonte des politiques publiques du jeu vidéo en passant d'une logique de la régulation des risques domestiques à la prise en compte des enjeux d'autorité, d'économie temporelle et de souveraineté géopolitique.

### UNE MUTATION SYSTEMIQUE DE L'INDUSTRIE

**Le basculement de l'œuvre vers le service (Game as a Service) :** le jeu vidéo a glissé du statut de bien culturel traditionnel à celui de dispositif technique d'autorité des créateurs et de rétention des utilisateurs. L'usage de données temps réel (*data-driven design*) et la monétisation *in-game* de l'UGC (*User Generated Content*, ex: Roblox) fait évoluer la définition de l'expérience ludique et du "bon jeu".

**La bataille de l'économie temporelle :** le temps passé est devenu la métrique centrale de valorisation. Contrairement aux réseaux sociaux fondés sur une « économie de l'inattention » et du *doomscrolling* passif, le jeu vidéo sollicite un temps actif de résolution de

problèmes. Cependant, l'indexation de la progression sur le temps passé (au détriment de la seule performance/compétence) financiarise le loisir et accroît les risques d'emprise.

**Obsolescence de la grille de lecture « Risques / Bénéfices » :** qualifier les pratiques « d'addiction » médicalise un débat qui relève en réalité du défaut d'autorité parentale, d'une pauvreté des dispositifs d'accompagnement et d'un manque d'éducation aux médias. Les outils techniques de contrôle parental (PEGI, restrictions d'accès) existent et fonctionnent techniquement mais pèchent par leur caractère trop normatif et leur faible adoption.

### LIMITES DE LA POLITIQUE CULTURELLE ET ÉCONOMIQUE FRANÇAISE

**Repenser les guichets et modèles de financement :** la politique publique française (via le CNC notamment) consacre une vision malrucienne où l'œuvre et l'artiste ont des qualités immanentes. Le modèle privilégie le financement de la création. Il serait opportun d'étendre cette conception et



de considérer la distribution, le *publishing* et l'acquisition client (marketing/communication) comme enjeux aussi déterminants. Dans un marché mondialisé, ce déséquilibre est fatal (ratio 50/50 à 30/70 dans l'industrie mondiale).

**L'absence de stratégie pour la jeunesse et les terminaux :** il existe un vide éditorial public sur le jeu ludo-éducatif et le jeu mobile (qui représente pourtant la moitié du chiffre d'affaires européen). De plus, la désindustrialisation française nous prive de matériel/hardware (consoles, smartphones), nous cantonnant à la sous-traitance créative dépendante d'oligopoles et de plateformes tierces.

**Une recherche scientifique sous-dotée :** contrairement au cinéma ou à la musique, l'Enseignement Supérieur et la Recherche (ESR) en SHS (Humanités numériques) sur le jeu vidéo pâtissent d'un manque criant de départements dédiés et de financements pérennes fléchés, la R&D étant confinée à l'informatique pure (3D/IA).

### LES ENJEUX GEOPOLITIQUES, DE SOUVERAINETE ET DE PRIVACY

**Soft Power & Hard Power :** le jeu vidéo est désormais un terrain d'affrontement

géopolitique, de guerre cognitive et de projection d'imaginaires (Chine, Corée, Russie, Arabie Saoudite) où les créations concurrentes (ex: Black Myth Wukong, Genshin Impact) rivalisent voire surpassent en qualité celles des acteurs historiques occidentaux.

**Souveraineté** des infrastructures et des données :

- L'absence de Steam ou de plateformes de Cloud Gaming souveraines européennes nous expose à des dépendances de serveurs et de fermes de calcul étrangères.
- Les dispositifs anti-triche au niveau du noyau (kernel) et la prise de participation de capitaux étrangers posent des risques d'intrusion et de sécurité des données.

**Protection des mineurs contre la fin de l'anonymat :** L'imposition d'un contrôle strict des identités pour protéger les enfants en ligne risque de servir de prétexte à la suppression de la *privacy* en confiant l'identité numérique à des acteurs privés libertariens ou d'États tiers.

## PRINCIPALES RECOMMANDATIONS

**Élargir la tutelle du Jeu Vidéo** : Dépasser le seul périmètre du Ministère de la Culture et de l'industrie / CNC. Créer une gouvernance interministérielle intégrant en plus l'Économie, la Santé, l'Enseignement Supérieur et la Recherche, l'Education Nationale et les Affaires Étrangères pour aligner la politique culturelle sur les enjeux industriels, éducatifs et géopolitiques.

**Réorienter les aides publiques** : Autoriser le financement direct du marketing/communication et de la distribution dans les guichets d'aide. Évaluer l'efficacité des subventions par le retour sur investissement social/économique (nombre de joueurs touchés par euro engagé).

**Poursuivre les initiatives de régulations des contenus** par un travail massif d'éducation à l'image, à l'interaction, à la technique et à l'économie des jeux vidéo. Réfléchir à la place du jeu mobile et du *game as a service* et dresser des typologies adéquates en fonction des designs de l'emprise. Retravailler l'éducation du goût dans l'économie de l'inattention.

**Mettre en place un plan ESR « Humanités Numériques & Jeu Vidéo »** : Structurer des départements et chaires de recherche interdisciplinaires (SHS, design, économie, informatique) pour rattraper le retard de connaissance et consolider les initiatives isolées (comme le PEPR ICCARE).

**Construire la souveraineté numérique européenne** :

- Soutenir l'émergence de middleware de création et d'une **plateforme européenne de distribution**. Pousser pour un Cloud Gaming souverain appuyé sur nos infrastructures énergétiques et informatiques.
- **Territorialiser les obligations de conformité** (Digital Fairness Act) et imposer la présence de sièges d'affaires publiques au sein des Etats membres de l'Union Européenne.

**Préserver la sphère privée tout en éduquant** : Refuser la fin de l'anonymat au nom du contrôle des mineurs. Préférer le

renforcement de l'éducation aux médias et au jeu vidéo pour parents et enfants, en revalorisant la notion d'autorité partagée plutôt que la régulation punitive.

**Prendre part à la bataille mondiale des imaginaires.**

Considérer le jeu vidéo comme un asset stratégique dans un monde multipolaire. Accompagner fortement l'exportation et structurer le marché intérieur européen. Mettre en place un plan Jeu Vidéo 2032 pour la France et l'Europe.



## INTRODUCTION

Nous avons eu l'honneur d'être auditionné par la mission initiée par Monsieur Le Président de la République Emmanuel Macron sur le jeu vidéo et les jeunes publics. Nous avons pris position sur la mise en place de cette mission, et comme promis nous nous tenions à disposition pour faire avancer les politiques publiques et le débat. Nous vous livrons une première synthèse des points abordés.

### TRAJET EN METRO

Nous avons débuté par notre trajet en métro - en science on nous apprend à toujours définir le point d'observation puis le point d'énonciation : d'où l'on parle.

En bref. Le stress généré par un arrêt trop long en station, puis le secret désir de retrouver la ligne 14 automatisée, comme si nous préférons déléguer à la machine le contrôle du temps et de l'espace plutôt qu'à un humain faillible. Puis, cette image dans la rame, où tous semblaient se prosterner devant des boîtes de plastique ou de papier, alors que têtes baissées chacun jouait sur écran ou lisait un livre. Sous quelle emprise étaient ces gens pour rater une station ? De quelle autorité étaient-ils le sujet *hic et nunc* ? La rame s'immobilise, le paquebot de Bercy se découvre.

Ce sera donc le CGE qui nous accueillera au bout d'un dédale sans fin - heureusement que le level design nous a appris à se repérer dans ce qui serait un si beau décor pour le prochain *Backroom* ou *Control*. Le brutalisme du bâtiment avait en quelques pas fait de nous un administré.

### TEMPS, AUTORITE ET JEU VIDEO

Les questions du temps et de l'autorité sont centrales, pas simplement pour notre trajet, mais pour le jeu vidéo, et de manière plus large pour toute société humaine.

Le contrôle du temps remonte aux premières civilisations : le calendrier a été au cœur de batailles majeures depuis l'Egypte antique pour organiser le cycle des sociétés. Le cadran solaire puis l'horloge moderne ont permis de mesurer et rythmer les journées et d'aligner les comportements. Les récents débats politiques sur le travail qui réduisent tout aux 35 heures, l'âge de la retraite et autres sujets d'économie temporelle témoignent du côté primaire et fondateur du temps dans nos sociétés.

Il est logique que du côté jeu vidéo, la problématique d'économie temporelle et de productivité soit au cœur des préoccupations : passer trop de temps à quelque chose d'improductif ne peut être que

néfaste dans un monde d'utilité. Certains sont allés jusqu'à pathologiser cette soustraction à l'autorité en qualifiant cela d'addiction.

La notion d'autorité renvoie à différentes acceptions.

Premièrement, l'autorité est entendue comme ce qui produit de la norme et produit un sujet de manière souvent coercitive.

Deuxièmement, l'autorité est à lire au prisme du désir, du côté de la production et de l'auteur créateur.

Le jeu vidéo serait-il la plus grande instance d'autorité normative capable de faire vaciller notre ordre républicain ? L'Etat ne craint-il pas que le jeu vidéo instaure un carnaval perpétuel de renversement des valeurs qui remettrait en cause l'ordre établi ? L'Etat a cette méfiance de penser l'absence de régulation comme un problème.

Nous assistons non pas à une anomie généralisée de nos sociétés, mais au contraire à une mise en concurrence massive des normes avec une multiplication des points d'édiction, du lifestyle alimentaire au sport hygiéniste : norme et sujet sont partout. Alors oui, le jeu, et le jeu vidéo, instaurent *a minima* une triple autorité normative, par l'algorithme, par le game design, et par la

fiction. Nous pouvons comprendre que cela perturbe parce qu'il est potentiellement une instance de production d'autorité concurrente.

Plus encore, l'abaissement des barrières de création, la financiarisation de la création amateur avec l'UGC fait que nous avons potentiellement une surproduction d'autorités. Rajoutons enfin la question de l'origine des nouveaux entrants, parfois soutenus par des Etats concurrents qui ont une politique offensive du jeu vidéo, et nous avons enfin toute la raison d'être de cette mission.

L'entrée par la protection de la jeunesse à première vue pourrait être restrictive, mais au contraire. Il ne devrait y avoir que des politiques qui partent de nos enfants, pour construire le présent et le futur.

Notre audition s'est ainsi structurée autour de quatre axes : mécaniques addictives (en lien avec le DFA européen) et l'économie de l'attention, la mutation du jeu vidéo comme bien vers le service, politique économique et culturelle, et enfin enjeux géopolitiques et influence.

## Première Partie.

# Addiction, régulation et économie de l'inattention

L'addiction aux jeu vidéo est un thème qui est apparu avec la possibilité de jouer en ligne à plusieurs, que ce soit dans les jeux de rôle massivement multi-joueurs, notamment *World of Warcraft*, ou les jeux compétitifs comme *Counter Strike*. Communément, l'addiction désigne une pratique temporelle jugée excessive dans sa durée et son intensité. Cette notion a fait l'objet de nombreux débats et pose la question de la responsabilité à l'égard de nos publics les plus fragiles. Néanmoins, des techniques se sont développées pour capter les joueurs par des processus de simplification à l'extrême de l'interaction ludique. Ce processus est similaire à celui de certaines plateformes de vidéo, et s'intègre dans une économie de l'inattention

### EFFETS, ADDICTION ET POLITIQUE DE LA FAMILLE

La mission interroge les effets des jeux (encore et toujours) selon une approche risques / bénéfices. Nous n'adhérons pas à la théorie des effets directs, positifs ou négatifs, qui essentialisent le média. Or, ce qui importe n'est pas tant le média que le dispositif qui accompagne la pratique.

Par exemple, l'apprentissage par le jeu vidéo est possible mais s'inscrit dans une démarche

de design volontaire, un dispositif plus large de transmission de savoir être et avoir faire. Certains jeux sont pensés pour capter l'attention fortement, sur la durée, en intégrant des dispositifs de contraintes sociales et temporelles. En ce sens, les jeux vidéo peuvent générer de l'emprise.

Nous soulignons la difficulté des familles monoparentales à gérer l'ensemble des tâches d'économie familiale, avec un manque de ressource temporelle réelle : quand on gère à un plutôt qu'à deux, cela divise *de facto* les ressources. Pour autant, qualifier d'addictive une pratique excessive non administrée est une manière d'excuser le

défaut d'autorité parentale selon l'argument : si mon fils est malade (addict), ce n'est plus de mon ressort mais de la médecine, cela sort de mon champ de responsabilité. La difficulté est ainsi que l'autorité d'un jeu prends la place du défaut d'autorité de l'autre (les parents, l'ami, la pratique concurrente).

Nous encourageons à dépasser ce débat aux frontières floues et à initier des études cliniques (pour mesurer la qualité de l'emprise) combinées à une étude épidémiologique (pour mesurer la quantité de la pratique), et en intégrant les autres pratiques culturelles et sociales en compétition avec le jeu vidéo.

### PROBLEME DE L'ECONOMIE DE L'INATTENTION

L'addiction a souvent été employé pour qualifier une pratique temporelle excessive. C'est une lecture psychologique d'un problème politique essentiel. Tout est affaire de contrôle du temps – de l'école au travail – et c'est justement parce que les jeux proposent des espace-temps concurrents, plus ou moins engageant, selon le design, la finitude et la pression sociale mobilisée qu'il y a un souci. Il y a évidemment une vraie réflexion collective à engager, car le contrôle du temps est l'étape première de toute organisation de nos sociétés.

Le temps passé sur les jeux vidéo est concurrencé par celui sur les réseaux sociaux. Du fait du travail d'interaction, de

réflexion et de résolution de problème, le temps de jeu est de qualité supérieure, ou du moins d'une complexité plus grande. A l'inverse, le temps de consommation sur un réseau social, notamment le *doom scrolling*, nous met dans une situation d'inattention permanente (la durée moyenne sur une vidéo est de 0,5 seconde).

Demandez à un joueur de vous raconter ses 3 dernières heures et à un *doom scrolleur* ce qu'il a vu, la différence de réponse sera éloquente. (« *alors là j'ai du faire.... pour gagner mais c'était chaud.... car...* » « *euh, je sais pas... pourquoi j'ai passé autant de temps dessus* »).

C'est pourquoi nous considérons qu'au-delà du temps global passé, il est déterminant d'évaluer les qualités de ces interactions, pour établir les techniques de captation de l'économie de l'inattention des divertissements. Epistémologiquement, divertissement vient de *dīvertēre*, se détourner ; reste à savoir de quoi et de qui.

Nous condamnons cette économie de l'inattention, et invitons chacun à tester avec cet exercice simple : regarder, les mains attachées, plus de 10 minutes des vidéos de son réseau préféré sans avoir la possibilité de zapper est insoutenable – le film *Orange mécanique* de Kubrick l'avait prédit avec le traitement Ludovico. Cette économie de l'inattention est le concurrent n°1 du jeu vidéo, sans compter des changements majeurs du rapport à l'œuvre qu'elle produit.

### REGULATION ET SYSTEMES ACTUELS :

Nous soulignons que les dispositifs techniques sont suffisants : mobile ou console ont de quoi administrer le temps et les contenus jouables. La généralisation du PEGI facilite la classification automatique, les plages de jeux peuvent être définies, les volumes de temps paramétrés.

Cependant comment expliquer les timides succès des préventions actuelles ? Nous estimons qu'elles sont trop normatives et qu'elles ne s'adressent pas au bon sujet. Elles devraient être doublées d'un travail de mise en scène du parent joueur plutôt que de s'adresser au parent du joueur.

Dans une étude en cours que nous menons par ailleurs sur les pratiques des fans, beaucoup ont témoigné du sentiment d'incapacité et d'illégitimité des parents quand il s'agit de réguler le gaming des enfants. C'est un trait classique, qu'on retrouve aussi dans d'autres domaines où l'expertise est un ticket d'entrée qui introduit du sens caché (cf. les travaux de Daniel Gaxie).

C'est aussi une construction de l'industrie depuis les années 1980 où la propriété et la compétence vidéoludique avaient été confiées / confisquées au jeune enfant. Nous avons souligné l'importance des pubs de Nintendo dans l'évolution des représentations des publics (comme nous l'avions fait au Sénat). Avec un âge moyen à 40 ans (en France), l'industrie peut se décentrer des enfants.

### LES CRITERES DU SYSTEME PEGI

Nous soulignons qu'il fonctionne sur le principe de l'Etat le plus disant, c'est-à-dire si un critère l'offense, alors il sera généralisé. Par conséquent le système PEGI dans sa classification est des plus restrictifs. Nous avons renvoyé à ma thèse de doctorat sur le sujet.

Nous n'hésitons pas à assimiler un PEGI 18 à l'équivalent d'une limitation à des moins de 14 ans dans l'audiovisuel (on garde 12 ans, qui est une limite d'âge qui nous semble mal taillée). Reste que le système n'étant que très faiblement coercitif, le débat n'a que peu d'importance. Néanmoins, nous avons aussi souligné que le volet prévention et éducation des consommateurs est l'une des missions du PEGI, et que les initiatives rencontrent des limites évoquées ci-dessus.

Nous avons suggéré de travailler le volet éducation aux médias et à l'informatique, et d'étendre cela aux jeux vidéo, pour tous les âges.

### DARK PATTERN, LEVELLING ET PERFORMANCE.

Sujet complexe car s'ils existent et font la fortune de certains, le terme couvre un spectre large et mouvant au fil des innovations.

Les dark patterns seraient des boucles de gameplay non explicites, voire volontairement cachées dans le but de générer de la frustration déclenchant le passage à l'acte d'achat dès lors que la

compétence du joueur ne permet pas de franchir l'obstacle. L'un des points de vigilance est notamment la modification unilatérale et de manière non transparente des conditions de victoire et défaire en cours de jeu.

Nous avons ensuite alerté sur les mécaniques de boucle de rétribution de plus en plus courtes, qui ne mobilisent aucun effort du joueur, aux seules fins de générer de la dopamine. Le top 10 des jeux mobiles gacha / clicker du moment aide à dresser l'ampleur du phénomène. Cette évolution d'une partie de l'industrie mobile change profondément la nature du jeu vidéo et efface progressivement la frontière avec le jeu d'argent.

Le jeu vidéo traditionnel est de la performance, et la dérive d'une partie des productions vers une progression uniquement indexée sur le temps est dommageable. Nous constatons que c'est l'aboutissement d'un processus plus large de financiarisation du loisir et du temps libre.

Le cas d'école *candy crush* a été évoqué. Le jeu introduit à un moment un seuil de difficulté si élevé que la partie ne peut être surmontée que par le micropaiement. Cependant, ce cas est un modèle en passe d'obsolescence au fur et à mesure que certains jeux ne mobilisent plus la compétence du joueur pour gagné, mais sa

simple présence. La gestion de la frustration est la base fondamentale du game design des jeux gratuits qui consacrent la seule présence dans un système de progression linéaire. Désormais, il ne suffit plus de performer, il suffit de pointer pour gagner. En décorrélant la progression de la capacité et en indexant la progression sur le temps passé, la financiarisation devient possible par un contrôle à marche forcée et une difficulté insurmontable, sauf à payer.

La seule chose qui ne s'achète pas, c'est le temps - sauf dans le jeu vidéo.

Là aussi, il faut actualiser les travaux scientifiques sur le game design et les comportements compulsifs pour éviter de réguler quelque chose qui ne correspond pas à la réalité et laisse le champ libre à d'autres techniques de contrôle.

Nous considérons qu'il y a une partie des jeux vidéo au même titre que des vidéos sur réseaux sociaux, qui relèvent de l'économie de l'inattention, en proposant des expériences de consommation linaire, par un geste simple et sans résolution de problème, basée sur de l'aléa simulé pour générer de la dopamine. Cet ensemble de produits a des impacts sur les pratiques des consommateurs et l'économie des autres jeux vidéo.



## Deuxième partie.

# Du bien culturel vers le service : enjeux d'autorité

Les jeux vidéo connaissent une mutation fondamentale depuis l'émergence du jeu mobile et des jeux multijoueurs massifs. Aujourd'hui la moitié du chiffre d'affaire mondiale est soutenu par le jeu mobile, alors que les jeux multijoueurs massifs – ou game as a service – sont en position oligopolistique. En conséquence, le jeu vidéo comme œuvre culturelle devient marginal cédant la place à des jeux pensés comme des terrains d'affrontement offrant un panel de services (costumes, armes, etc.) visant à améliorer l'expérience.

### GAME AS A SERVICE, DATA-DRIVEN DESIGN AU COEUR DE L'ECONOMIE DE L'INATTENTION

Nous avons souligné la dérive du design comme élément constitutif du ludique vers une technique de rétention adaptée aux exigences des modèles économiques : les indicateurs live permettent d'adapter les jeux de manière fine, et dès qu'ils sont *designés* pour optimiser la rétention, nous avons des risques forts de captation.

L'économie de l'inattention s'appuie sur l'abaissement du seuil de vigilance des utilisateurs, notamment par la réduction du nombre de tâches complexes à réaliser et la

simplification de l'interaction à des choix binaires. Une fois l'utilisateur pris dans la boucle, la publicité s'intègre plus simplement.

Dans le jeu vidéo cela se traduit par le triomphe de l'hypercasual, des jeux simples et gratuits, *designés* pour transformer la progression à la consommation de publicités. Leur mode même de production traduit leur raison d'être : les cycles ultra courts de développement (moins d'un mois), permettent d'ajuster le contenu en quasi temps réel pour propulser la mécanique ou le contenu qui retient l'utilisateur. C'est exactement ce que font les algorithmes de certaines plateformes de vidéos.

En conséquence, pour une partie grandissante de l'industrie, le jeu vidéo n'est plus une œuvre mais un dispositif technique de conformité aux modalités de rétributions des algorithmes des plateformes tout particulièrement celles des publicités in-game ou rétribution des expériences amateurs produites (temps passé, rejouabilité, attrait de nouveaux joueurs, monétisations in-game avec des monnaies virtuelles).

### IMPACT DES OLIGOPOLES SUR L'ECONOMIE TEMPORELLE

Nous nous sommes interrogé si ces jeux, plus précisément les *game as a service* n'étaient pas la continuité d'un processus de dématérialisation, y compris des plateformes physiques. Pour partie, ils enjambent les oligopoles matériels. La réaction des consolières, notamment la limitation du *crossplay* entre différents terminaux ou le retour aux exclusivités tend à reprendre le contrôle. A noter qu'un oligopole d'éditeurs et fabricants est plus bénéfique qu'un oligopole de ces *black hole games* pour la diversité culturelle et donc la pluralité des contenus et pratiques associés du fait des modalités de financement et de paiement que chaque dispositif soutient.

Nous avons alerté sur les effets des concentrations oligopolistiques des *black hole games*, ces jeux multi-joueurs infinis qui captent des audiences immenses, et donc multiplient les effets de la pression sociale. Quand toute une classe d'âge joue au même

jeu, il y a mécaniquement un effet de renforcement du contrôle social. Cette emprise par les pairs est déterminante pour comprendre le temps passé sur ces jeux.

Et comme en parallèle, les progressions / *levelling* sont basés sur le temps passé plus que la performance, nous avons une imposition *de facto* de l'économie temporelle. Les effets d'échelle sont déterminants.

### GTA VI, LA PERFORMANCE NON COTEE ET NOTRE PEUR DE L'ESPACE PUBLIC

Ce qui vaut pour les jeux compétitifs, diffère pour ceux fondés sur les sociabilités moins agonistiques. Par exemple, ce qui prévaut dans un *GTA V* on-line est le plaisir d'être ensemble. Idem pour le côté hyper casual de masse des jeux Roblox, où l'on se rencontre comme dans les salles d'arcade ou cybercafés. Les sociabilités en ligne existent et les études ont mis en avant que la moitié du temps passé était dédié à des activités paralogiques : discuter et échanger.

Cette pratique de socialisation par et dans le gaming pose la question de notre rapport à l'espace public que nous pouvons résumer simplement : peut-on laisser nos enfants de manière sécurisée dans l'espace public ou dans les institutions publiques ? Si non, rien d'étonnant à ce que les écrans pallient cela. Les enfants devront reconstituer des espaces de socialisation. Là aussi plusieurs études faites montrent que les jeux vidéo sont les prolongements des sociabilités

préexistantes, et qu'ils étendent les lieux de rencontre comme la classe, la cour d'école, à défaut d'avoir de possibilité de jouer sur les trottoirs.

### CONTROLE AUTOMATIQUE DANS LE MONDE DE LA CREATION AMATEUR ET PROBLEME DE RESPONSABILITE.

Reste les structures techniques des sociabilités en ligne rendent parfois possible la rencontre avec des inconnus en ligne. Parmi les inconnus, une infime minorité peut être animée de mauvaises intentions, et parmi cette minorité certains peuvent être des criminels. Certains dispositifs plus que d'autres restent plus propices à ces rencontres notamment quand les coûts techniques et ludiques d'entrée sont très faibles : le matériel pour y accéder, mais aussi la capacité à maîtriser les interactions ludiques basées sur de la maîtrise sont autant de garde-fou.

En somme : plus le jeu s'apparente à une expérience sociale gamifiée, basée sur l'interaction de l'autre et sans compétence ludique, plus le risque est important, devenant exponentiel si l'accès n'est pas contraint par l'acquisition d'une machine de jeu (PC gamer ou console).

Nous soulignons qu'un contrôle automatique des accès et des pratiques ne peut être que défaillant, contrairement au contrôle éditorial des contenus. Ainsi dans une économie de la création amateur généralisée, va se reposer la question de la responsabilité des contenus. La prolifération des contenus politiques extrémistes témoignent de cette zone grandissante d'extension du militantisme extrémiste et du recrutement criminel.

Il est préférable d'éduquer, comme on sensibilise au risque de rencontrer des prédateurs dans le monde réel. Nous avons ironisé en se demandant s'il était plus risqué de laisser son enfant au périscolaire ou sur Roblox. Ceci était surtout afin de surligner notre rapport défaillant à l'enfance et à l'espace public. Ce ne seront pas des déclarations à l'emporte-pièce qui feront une politique pour la jeunesse et nous refusons la facilité d'esprit de considérer le jeu vidéo comme responsable.

En plus, les évolutions systémiques de l'industrie doivent être réellement prises en compte par les acteurs publics européens pour ne pas laisser de béances majeures et laisser se déployer un ensemble d'usages malfaisants.

## Troisième partie.

# Politique économique et culturelle

La politique de soutien du jeu vidéo est opérée par deux piliers, la défiscalisation de certaines productions réalisées sur le territoire, notamment le crédit d'impôt jeu vidéo, et les aides financées par le CNC et d'autres instances locales. Ces modèles développés il y a plus de vingt ans ont permis le maintien de l'industrie, sans pour autant réussir à transformer l'essai. De nouveaux pôles mondiaux de création ont pris le pas sur la France qui décroche progressivement. Les politiques publiques actuelles doivent être repensées pour renverser la tendance.

### CRISES ET TRANSFORMATIONS

La crise actuelle qui traverse le jeu vidéo marque plusieurs transitions : le passage de l'œuvre vers le service, du payant vers le gratuit ou plus exactement du *up-front payment* au micropaiement, de la performance ludique à une rétribution au temps passé.

On peut dater le début du phénomène du milieu des années 2010, avec l'explosion des jeux smartphone, la croissance des *game as a service* puis la consécration de l'UGC et des moteurs grand public. De fait, les productions de jeux se sont plus ou moins adaptées aux nouveaux standards, redéfinissant les critères de qualité.

Les contenus sont affectés par deux tendances : premièrement, le passage du bien culturel au service, ce qui bouleverse la notion même de sortie ; deuxièmement, le décalage entre le processus de décision de produire un jeu et l'acte d'achat qui ne supporte plus les cycles de goût – étant eux même non maîtrisés par l'industrie traditionnelle.

L'émergence de l'UGC gaming, avec sa monétisation auprès de centaines de millions d'utilisateurs quotidiens (comme sur Roblox) ou le succès des *friendslop games* à l'esthétique marquée, consacrent une ère où la définition même du bon jeu a changé d'auteur.

L'industrie a commencé à perdre la bataille de l'éducation du goût de ses consommateurs dans les années 2015, non pas en prenant un

tournant plus progressiste dans ses contenus, mais avec l'affaiblissement des liens avec la presse spécialisée au profit d'une constellation de streamers prescripteurs. C'est le principal impact du *gamer gate* : à dénoncer les collusions entre presse spécialisée et éditeur, les lectures trop techniques des notes, le marché s'est déstructuré à défaut de classements lisibles et compréhensibles.

Ceci nous invite à questionner l'opportunité du maintien du système d'aide culturelle en son état.

### LIMITE DE LA POLITIQUE CULTURELLE A LA FRANÇAISE.

Quels contenus mettre en avant ? Comment valoriser la filière ? Autant de questions préliminaires qui nous avaient été soumises.

Le modèle actuel exclu les jeux à contenu violent, pour inviter les indépendants à proposer des expériences plus culturelles et intimes. Cette approche est la reconnaissance du mythe des jeux vidéo violents, dès lors tout esthétisation de la violence devient critère d'exclusion. Cette grille de lecture héritée du monde de l'image (et non de l'interaction) des années 90, perpétuée depuis plusieurs mandatures, pose des questions sur les fondements des critères

de jugements - peu discutés - alors qu'ils structurent une partie de l'économie française du jeu vidéo.

Nous avons aussi souligné les limites de la stratégie actuelle de financement des contenus, et la nécessité de penser toute la chaîne, notamment le *publishing* (marketing et communication). Dans le monde de la tech, ou du gaming américain, le budget se répartit entre 50% de création, 50% de publicité. La prochaine campagne de GTA VI en attestera.

Quand on bascule sur du mobile, le rapport de force est encore plus déséquilibré ; 30% de production, 70% d'acquisition client, par exemple, chez Supercell. Nous avons, par ailleurs, souligné le décrochage progressif entre les plateformes et la réalité du marché : si la moitié du chiffre d'affaires européen est sur le mobile, les jeux mobiles financés par le CNC, par exemple, sont sous représentés.

Enfin, du côté des politiques publiques européennes, nous constatons que si la France a longtemps été un pays en avance sur le financement de l'œuvre<sup>1</sup>, les UK et l'Allemagne vont rattraper leur retard par des investissements massifs dans le secteur.

Il est important de sortir de la lecture romantique du mythe de l'œuvre créée seule par l'artiste seul, car c'est passer sous silence tout le travail de production de l'œuvre d'art qui mobilise de nombreuses ressources

---

<sup>1</sup> Voir les travaux de l'Observatoire européen de l'audiovisuel.

humaines. Même Michelangelo avait une armada d'ouvriers qui peignaient pour lui.

Nous soulignons que les modèles du livre, du cinéma ou de la télé ne peut pas être une référence, car nous ne disposons pas d'une maîtrise de la distribution qui est de plus en plus numérique et monopolisée par les plateformes

### L'ABSENCE DE POLITIQUE CULTURELLE EDITORIALE POUR LES PLUS JEUNES

Comment mettre en avant les contenus pour plus jeunes ? Nous soulignons le paradoxe d'une politique culturelle en demi-teinte qui ne finance pas les contenus pour les plus jeunes : le ludo-éducatif n'est plus financé alors que c'était un modèle majeur dans les années 90, tandis que le jeu mobile massivement joué par les plus jeunes n'est pas l'objet d'aides proportionnelles à la réalité du marché.

Les critères d'attributions des aides devraient prendre en compte ces deux dimensions pour ne pas tomber dans le tropisme de certaines institutions culturelles qui ne font pas pour le public mais pour perpétuer leur conception de l'œuvre d'art légitime.

Là encore, l'utilité publique ou la raison du marché pourraient être réintroduits pour que la subvention ne soit pas interprétée comme une commande implicite.

L'intégration du jeu vidéo dans l'Education nationale reste un sujet complexe voire

tabou. S'il existe de nombreuses initiatives privées, associatives ou de professeurs, l'utilisation du jeu vidéo reste encore massivement rejeté faute de pédagogie auprès des pédagogues. Il serait opportun d'avoir un référent pour se saisir du sujet jeu vidéo en classe et compléter à minima le CRCN pour associer programmation à analyse critique et éducation aux médias interactifs.

### POURQUOI LE MAINTIEN D'UN SYSTEME EN L'ETAT NECESSITE UNE NOUVELLE DYNAMIQUE

La capacité du marché intérieur à soutenir la production locale est déterminante dans la structuration d'une industrie culturelle : le livre, la musique, le cinéma français peuvent être rentabilisés uniquement avec des consommateurs français. Pour le jeu vidéo c'est actuellement un impensé car le marché est globalisé.

Notons que la Chine, les US et le Japon ont des marchés intérieurs qui sont capables de soutenir la production locale, la France et les pays européens non, c'est notre faiblesse numéro une, et le marché intérieur européen devrait être considéré comme une possible solution.

C'est un effet macro de la stratégie de désindustrialisation et de l'erreur politique de la société de service : nous n'avons plus de hardware en France, donc la chaîne est incomplète et nous sommes cantonnés à la 2e division – malgré tout la France est dans



le top 10 monde, voire en 6e place de la création (autre étude en cours).

Aussi, un système qui impose des règles de culture nationale (avec une référence européenne) rate l'enjeu géopolitique clé du moment : dans le jeu vidéo les valeurs ne sont pas tant importantes pour le pays d'origine des créateurs que des consommateurs aux quatre coins du monde. Il ne s'agit donc pas de contester le principe d'une institution, mais la vision obsolète du jeu vidéo qu'elle sous-tend. S'il y a une exigence de défense de valeurs françaises et européennes, la dimension globale du jeu vidéo en fait un instrument clé de soft power. Cette dimension doit être intégrée dans la grille de lecture et d'évaluation.

Notons que si cela a été nécessaire il y a plusieurs années, la crise globale devrait au contraire encourager une réflexion massive : si la partie créative du jeu est financée par différents mécanismes (subvention, amortisseurs sociaux), pourquoi ne pas

dédier aussi une partie du budget actuel à la communication et au marketing ?

Pour mieux piloter, il est essentiel d'avoir une trace des retours sur investissement de ces jeux, combien un euro subventionné produit ou à défaut touche de joueurs.

Nous invitons à élargir la tutelle du jeu vidéo. La culture et l'industrie seules ne sont pas suffisantes et armées pour les enjeux à venir. Il est important d'étendre voire de sortir le jeu vidéo du CNC, et d'ouvrir une tutelle à l'économie, la santé, et même la politique étrangère comme nous allons le voir. Idéalement, un secrétariat d'Etat serait une solution pour parvenir à concilier contenus et contenus, technique et culture. Il est temps de structurer la filière et cela passera par de l'ingénierie institutionnelle. Nous voyons dans cette mission une préfiguration de ce qu'est à minima une approche réaliste de la façon de considérer le jeu vidéo.

## Quatrième partie.

# Enjeux géopolitiques et influence

Le jeu vidéo devient un élément clé de la stratégie de développement des Etats du nouvel ordre multipolaire. La bataille pour les imaginaires de la jeunesse mondiale connaît une très forte accélération avec l'effondrement du monde bipolaire. Les USA n'ont plus le monopole des représentations dans le jeu vidéo, les récits mythologiques orientaux et asiatiques se multiplient grâce au déploiement de politiques publiques consacrant le jeu vidéo comme levier de croissance économique et symbolique. L'évolution vers la dimension sociale et mobile pose aussi des questions de souveraineté et de capacité à protéger les gamers contre les ingérences. La politisation constante des discussions en ligne, font du jeu vidéo un terrain privilégié des batailles culturelles et idéologiques mondiales.

### PRECEDENTS INSTITUTIONNELS

Nous ouvrons le débat à une dimension clé : le jeu vidéo n'étant plus seulement une œuvre mais un service et un dispositif d'autorité, se pose la question de l'opportunité de subventionner uniquement une création privée répondant à des critères endogames – les commissions sont des instances de reproduction d'un écosystème tendant à l'entropie – et selon des critères présentés comme apolitiques quand les autres Etats font de l'industrie culturelle un outil de soft power majeur.

L'audiovisuel avec France 24 est un exemple inspirant, puisqu'il complète une production tournée sur le marché intérieur opéré par France Télévision, en offrant un dispositif de projection à l'international. Si nous ne demandons pas un France 24 du jeu vidéo dépendant du quai d'Orsay, il est étonnant que le débat ne soit pas initié. Nous soulignons l'importance néanmoins du réseau de l'Institut Français et Business France, mais regrettons un manque de synergie globale entre politique intérieure et extérieure.

La France a su jusqu'à présent défendre sa langue, son style de vie via les films, les groupes de luxe ou certains événements, cependant ces approches assez élitistes,

traduisent des difficultés à toucher les classes populaires mondiales. Cette question ne doit pas être éludée au regard des stratégies actuelles de séduction des jeunes mondiales populaires. Le football est un bon exemple de réussite et ouvre la voie à ce qu'il est possible de faire.

### LE GAMING COMME ENJEU GEOPOLITIQUE, IMAGINAIRE ET TECHNIQUE

Nous avons parlé de la stratégie des nouvelles puissances du jeu vidéo, qui l'ont inscrit comme axe stratégique officiel : la Corée du Sud, la Chine, la Russie, l'Arabie Saoudite.

Le rattrapage technologique notamment devenu criant avec l'arrivée de blockbusters chinois comme *Black Myth Wukong* ou coréens comme *Crimson desert*. Côté mobile, *Genshin impact* supplante de nombreuses créations 3D américaines et européennes. Il n'y a plus d'avantage compétitif en termes de savoir-faire, la concurrence est multipolaire. Nous nous inquiétons sur le devenir des nouveaux entrants sur le marché de l'emploi, qui à défaut d'avoir un marché intérieur capable de les absorber, vont devoir être en concurrence avec de nouveaux entrants étrangers.

Le jeu vidéo est un outil d'imposition d'imaginaires voire de propagande dans le cadre de conflits. Nous avons évoqué les différentes études en cours sur les usages politiques des jeux vidéo en temps de guerre : propagande anti-France en Afrique

via le jeu vidéo, guerre cognitive et démobilisation des esprits par certains jeux. Nous soulignons le passage d'une logique de représentation (l'œuvre) vers des stratégies de manipulation (le jeu service) nécessitant une mise à jour des matrices de compréhension des batailles culturelles.

Nous avons aussi interrogé l'absence de questionnement sur la participation capitaliste des puissances étrangères (Goldman Sachs, Tencent, PIF, etc) ou le lien avec le potentiel risque d'intrusions matérielles par certains jeux potentiels chevaux de Troie. Nous avons alerté et illustré comment un logiciel anti triche s'attaque au kernel, accède aux données des machines sous couvert d'équité dans la compétition. A l'heure du sport mondialisé et des mouvements géopolitiques associés, veillons à ne pas ouvrir trop inconsciemment nos machines.

### L'EVOLUTION DU SOFT POWER VERS LE HARD POWER

Comment reterritorialiser le contrôle, notamment à l'heure des investissements massifs en fermes de calculs par les puissances étrangères en quête d'électrons. Nous devons au moment de choisir en conscience que les électrons français alimenteront des producteurs de contenus étrangers, IA, cloud gaming et autres, pour imposer les infrastructures de contrôle numérique et leurs contenus culturels.

La création d'une plateforme européenne de distribution ne doit pas être une arlésienne. Nous avons des atouts actuels, et il est tout à fait possible de créer un *steam* européen. De même, à défaut d'avoir un smartphone et une console made in Europe, nous avons de quoi basculer vers le cloud gaming, ce qui accélérerait le cloud souverain. N'oublions pas que le jeu sur ordinateur a fortement démocratisé l'ordinateur. Cela doit être de même pour le cloud. Nous maintenons que l'IA est l'une des utilisations du cloud - la récente discontinuité de service d'anthropic doit nous inviter à ne pas simplement encourager l'IA nationale mais aussi les fermes de calcul.

La question de la protection des mineurs converge ainsi avec celle du public, celle des contenus avec les infrastructures soutenant le jeu vidéo.

Nous encourageons au niveau européen que les affaires publiques EMEA soient non seulement basées aux UK mais aussi en Europe, pour éviter de rendre complexe la compliance au *Digital Fairness Act*. La manière dont Facebook a répondu au Président sur la génération d'une fake news mettant en scène une révolte devrait alerter sur les limites d'une globalisation sans territorialisation pour se soumettre au pouvoir de la Nation.

Nous alertons que la fin du disque physique va soustraire un peu plus l'autorité territoriale, puisque les magasins ne seront plus des points de contact. Il est fondamental

de réfléchir aux conséquences de cette dématérialisation totale.

### LE CONTROLE DES ENFANTS COMME PRETEXTE A LA FIN DE LA PRIVACY.

Enfin, nous avons alerté que toute tentative d'identifier l'âge, même pétée de bon sentiment pour protéger les plus jeunes des pédocriminels, recruteurs du crime organisé ou autre, allait avoir pour effet d'imposer la fin de l'anonymat en ligne. Et qu'en fonction des opérateurs (privés ou publics) le contrôle ne serait pas le même et échapperait à l'autorité de l'Etat. Le critère ne peut pas être uniquement celui de l'efficacité technique sur les jeux vidéo en ligne, il est avant tout affaire de souveraineté.

De manière plus large, ce qui se joue au-delà de la fin de la *privacy* va être la bataille épique entre la privatisation et la nationalisation des espaces en ligne, de l'identité et de l'intimité. Au prisme de tout cela, nous considérons différemment les coups de buttoir massif contre l'Etat des libertariens de la *silicon valley*. Nous appelons tout décideur politique à maîtriser les conséquences de ces choix de court terme.

Nous rappelons enfin, à titre de comparaison, que la distinction entre for intérieur et espace public est l'un des piliers d'une société laïque et démocratique.

## Conclusion

La mission est l'occasion de penser le rapport de la société civile et de l'Etat au jeu vidéo. Nous pensons qu'il est stratégique de penser la politique d'enseignement et de recherche autour du jeu vidéo, et de dépasser la question du contrôle pour adopter celle de l'autorité, normative et créative, régulatrice, protectrice et génératrice de créations et de valeurs.

### VALORISER L'APPROCHE INTERDISCIPLINAIRE DES HUMANITES NUMERIQUES

Le jeu vidéo, peut-être plus que toute autre industrie créative, ne peut se réduire ni à une pratique ni à une dimension. Pour saisir le jeu vidéo dans sa globalité, nous recommandons une approche articulant sciences de l'humain, sciences sociales, art et design, mais aussi économie, marketing et communication, développement et ingénierie.

Le manque de connaissances sur le jeu vidéo est sidérant au regard de l'importance culturelle, industrielle, sociale et stratégique. Il s'explique pour partie du sous financement de la recherche en humanités. Deux critères l'expliquent :

- côté ESR il existe très peu de département universitaire formant et étudiant le jeu vidéo, et en

conséquence, la recherche étant basée sur de la mise à disposition du temps des enseignants chercheurs (en théorie 50 – 50%) l'étude du jeu vidéo est très largement sous financée au regard des autres industries culturelles

- Les budgets recherche directement fléchés, sont historiquement liés à l'analyse de l'image 3D et de l'IA dans les universités d'informatiques. Des projets transverses comme le Pepp ICARE peuvent financer des projets gaming, mais disséminent des financements d'études à défaut de consolider.

L'enjeu de l'enseignement supérieur et de la recherche n'est pas neutre, notamment dans une période de crise de l'industrie, et dans l'importance de penser les circulations entre les différentes disciplines et corps de métier. Une réflexion sur l'intérêt de mettre en place une politique d'enseignement et de recherche

dédiée au jeu vidéo pourrait être engagée. Le jeu vidéo dans l'enseignement supérieur doit être considéré au même titre, que la musique le cinéma, le théâtre, et les autres industries culturelles et créatives. Etant donnée les finances publiques et les contraintes budgétaires, de nouveaux modes de financement devront être imaginés, sur des modèles hybrides privés - publics.

### DEPASSER LA QUESTION DU CONTROLE ET PREFERER LA NOTION D'AUTORITE DANS L'ECONOMIE DE L'INATTENTION

Comme nous l'avons présenté l'autorité est double, elle est contrainte normative mais aussi processus créatif. L'évolution du jeu vidéo comme bien culturel vers un service de divertissement est un tournant majeur qui doit nous inviter à repenser la question du contrôle (éditorial, temporel, accès) et les choix stratégiques qui président au financement : quels critères, quels objectifs, quelle vision globale.

Si la France et l'Europe produisent des contenus de grande qualité, nous avons souligné trois points de vigilance :

- la mise sur le marché est le point faible de la politique de soutien, ceci étant lié à l'absence de terminal (console mobile) français ou européen. La part grandissante du cloud révèle aussi l'importance de gaming comme industrie rentable pour développer des assets d'une stratégie hors gaming

- les éditeurs sont des assets clés de voûte d'un écosystème fragile (Embracer, Ubisoft ou Focus, etc.) qu'il ne faut pas négliger. CD Projekt a été largement aidé par le gouvernement Polonais, lui permettant de devenir un leader européen – et la Pologne un nouveau centre de gravité européen et mondial.
- L'abaissement des barrières d'entrée dans la création des jeux vidéo, que ce soit par les plateformes des jeux sandbox ou l'IA, mais aussi la concurrence des nouveaux Etats dans la course mondiale changent totalement le goût et les pratiques. Nous sommes entrés dans une ère de la salle d'arcade 2.0 où le gérant monopolise le temps des joueurs. Couplé à une économie de l'inattention où le *doomscrolling* est le principal concurrent au gaming, nous avons un risque systémique majeur pouvant modifier tout l'écosystème. Par chance le jeu vidéo produit un nombre très important de contenus en ligne, étendant son empreinte globale – d'où les appétits de soft power de puissances étrangères.

Le jeu vidéo comme nous l'avons connu n'existe plus, et en conséquence les mesures préventives doivent dépasser la lecture des années 2000.



Nous espérons que cet exposé rapide permettra de comprendre l'intérêt du jeu vidéo.

Bien entendu, nous nous tenons encore à la disposition des pouvoirs publics et de la société civile.

## REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES SELECTIVES

- [\*Jeux vidéo, hors de contrôle?\*](#), ouvrages sur la construction de la régulation jusqu'en 2014
- Numéro spécial de la revue [Quaderni sur Jeux vidéo et discours : Violence, addiction, régulation](#)
- Sur la régulation et le game design des relations en ligne, ce chapitre: « [À la croisée des mondes : le game design de la sociabilité dans les Massively Multiplayer Online Games](#) ». aborde la gestion des crises, notamment la passage de l'autogestion à un système normatif et technique.
- Sur le design des dépendances, ces deux articles : [le marché des identités virtuelles](#) et l'importance des stratégies de monétisation de soi ; [Fétiches, industries de la fiction et technologies de l'actualisation : mangas, comics, jeux vidéo, nft](#) sur l'importance des rationalités des dispositifs technologiques sur l'actualisation des croyances
- Guerres culturelles et soft power : article « Le jeu vidéo comme objet des guerres culturelles : de la panique morale à la géopolitique du gaming » dans le [n°97 de Hermès](#)



### QUI SOMMES NOUS

Les jeux vidéo sont devenus en cinquante ans une industrie culturelle et créative majeure. A la fois médias, technologies, hardware et software, les jeux vidéo sont à l'avant-garde de nombreux domaines tout en favorisant leur adoption massive : innovations technologiques, usage de la 3D temps réel et de l'IA, modèles économiques, organisation du travail, vie en ligne, pratiques de consommation, d'achat et de rapport à la propriété, fictions structurantes et relations sociales, en ligne, hors ligne, en streaming, en coopération ou compétition esport.

Le jeu vidéo est l'un des protagonistes centraux du quotidien de milliards de joueurs, produits des imaginaires fondateurs de nos sociétés et est un vecteur puissant d'acceptabilité des technologies et des changements afférents.

A la croisée de toutes ces dynamiques, l'Observatoire Européen des Jeux Vidéo est un point de repère pour produire des études et analyses pour tous ceux intéressés par le jeu vidéo :

- acteurs de l'industrie souhaitant approfondir leur rôle dans la société
- entreprises extérieures attirée par le gaming
- pouvoirs publics européens, nationaux et régionaux en élaboration de politiques publiques,
- organisations non gouvernementales et associations souhaitant

promouvoir leurs causes par le jeu vidéo.

Média générateur de divertissement, acteur économique et désormais d'influence, il est en passe de devenir une culture dominante, au-delà des imaginaires et par les rapports au monde qu'il génère. Il est désormais au cœur des enjeux de pouvoir mondiaux, en tant qu'asset stratégique majeur de soft power.

L'échelon européen nous est donc apparu nécessaire. D'une part, la richesse des productions européennes et les enjeux géopolitiques qui les traversent rendent impérieux de rendre lisible ce que les Européens font du et au jeu vidéo. D'autre part, la surface d'influence du jeu vidéo est telle qu'il devient progressivement le lieu d'investissement de nouveaux acteurs, privés et publics, qui saisissent l'opportunité d'asseoir leur présence dans ces mondes virtuels.

Paradoxalement, il ne fait pourtant pas autant l'objet d'attention que les anciennes industries culturelles ou les médias linéaires : les politiques publiques de soutien sont limitées par rapport aux autres espaces médiatiques (cinéma, livre, théâtre, musées), la visibilité reste très faible dans les médias traditionnels et les cercles de décideurs, et enfin les analyses à l'échelle transnationale quasi-absentes alors qu'il s'agit d'une industrie totalement globalisée. S'il s'est affirmé comme l'une des industries "lourdes" du digital il est pourtant resté à la marge des politiques européennes.

L'Observatoire Européen des Jeux Vidéo se propose d'investir les espaces du jeu vidéo en associant toutes ses parties prenantes dans une dimension européenne et pour ouvrir des perspectives industrielles, culturelles et créatives. Grâce à sa connaissance du jeu vidéo européen, il entend accompagner par ses études et ses réflexions stratégiques les mutations de l'industrie pour les acteurs privés et publics.

### L'AUTEUR



Olivier Mauco est un créateur de jeux vidéo et chercheur en sciences politiques. Son approche combine recherche académique, création de jeux et analyse critique pour explorer les multiples facettes de ce média en constante évolution. Docteur en sciences politiques de l'université Panthéon-Sorbonne, il a soutenu une thèse sur l'impact des politiques de régulation sur les contenus des jeux vidéo. Il est reconnu pour son expertise dans l'analyse des discours et idéologies des jeux vidéo et de leurs impacts socio-économiques. Il a publié plusieurs ouvrages, dont *GTA IV : l'envers du rêve américain* et *Jeux vidéo hors de contrôle*. Il intervient régulièrement dans les médias pour analyser les jeux vidéo, leurs contenus politiques et idéologiques, ainsi que les débats sur la violence et la dépendance au jeu ou les mutations socio-économiques. Il enseigne également l'économie des jeux vidéo à Dauphine et Sciences Po Toulouse. Il a fondé Game in Society, une studio dédiée à la communication par le gaming pour des acteurs privés et publics nationaux et européens, ainsi qu'à la recherche sur les enjeux d'éducation aux médias, d'émotion en démocratie ou encore santé mentale, toujours par la création de jeux vidéo expérimentaux.

**Cette étude est éditée par l'Observatoire Européen des Jeux Vidéo. Elle a été produite grâce au soutien exclusif de Olivier Mauco**