

READY PLAYER ONE ? QUAND LES ENJEUX DE SOUVERAINETÉ RYTHMENT LA STRUCTURATION DE L'INDUSTRIE - LE CAS DE L'INDUSTRIE FRANÇAISE DU JEU VIDÉO ET DE LA SOUVERAINETÉ COLLECTIVE INVERSÉE

Blonski, Thomas

Professeur assistant, ICN Business School, Université de Lorraine, CEREFIGE, F-54000 Nancy, France

thomas.blonski@icn-artem.com

Poinsignon, Pierre

Université Bourgogne Europe, Burgundy School of Business, CEREN EA 7477, F-21000 Dijon, France

pierre.poinsignon@bsb-education.com

Viard, Alexandre

CY Cergy Paris Université - Laboratoire Thema - UMR CNRS 8184

alexandre.viard@cyu.fr

Résumé :

Dans cet article, nous traitons la question de la structuration de la chaîne de valeur d'une industrie, celle du jeu vidéo français, à l'aune du concept de souveraineté sous plusieurs dimensions (ses origines, son étendue, ses titulaires), mais également sa dimension numérique, suivant l'évolution de l'industrie. Nous montrons que chaîne de valeur et souveraineté forment des enjeux croisés qui peuvent affecter le développement de cette industrie culturelle et créative en fonction des positions dominantes (en particulier distribution, édition, développement). Plus particulièrement, nous proposons le concept de souveraineté collective inversée, qui désigne un phénomène d'acceptation diffuse des standards imposés neutralise la capacité d'action collective à l'échelle sectorielle.

Mots-clés : Chaîne de valeur, structuration de l'industrie, souveraineté, souveraineté numérique

READY PLAYER ONE ? QUAND LES ENJEUX DE SOUVERAINETÉ RYTHMENT LA STRUCTURATION DE L'INDUSTRIE - LE CAS DE L'INDUSTRIE FRANÇAISE DU JEU VIDÉO ET DE LA SOUVERAINETÉ COLLECTIVE INVERSÉE

INTRODUCTION

« La souveraineté n'existe pas dans notre métier » (Éditeur)

Au sein des industries culturelles et créatives (ICC), les jeux vidéo tiennent une place à part : cette industrie se situe au croisement de l'économie de la culture, de la technologie et bien sûr du numérique. Dans une Europe décrite en perte de vitesse dans ce dernier domaine, il est ainsi intéressant d'observer comment l'industrie vidéoludique, pourtant bien développée voire foisonnante, en particulier en France¹, illustre ces enjeux de compétitivité et de souveraineté. L'histoire de cette industrie relativement récente témoigne, à travers sa structuration progressive, d'une série d'évolutions qui ont pu modifier plusieurs fois en profondeur sa chaîne de valeur, et dans un temps relativement court.

« À l'heure où les questions de souveraineté nationale et européenne deviennent essentielles, l'exemple du jeu vidéo peut servir de paradigme dans la conquête de leadership dans les nouvelles industries numériques du XXI^e siècle. Et pour convertir notre French Touch en « French Pride », il est urgent que les pouvoirs publics locaux et nationaux envoient un signal

¹L'INDUSTRIE FRANÇAISE DU JEU VIDÉO DE LA FRENCH TOUCH À LA FRENCH PRIDE – rapport publié par la Fondation pour L'innovation Politique (Fondapol) en 2023.

politique fort pour montrer leur intérêt pour un secteur qui se sent parfois insuffisamment soutenu par les autorités publiques. »²

L'interdépendance des acteurs de l'industrie et la prépondérance de certains d'entre eux (en particulier Steam dans la configuration actuelle) ont déjà été décrites sous l'angle de l'économie des ICC. En revanche, les questions de maîtrise de la chaîne de valeur à l'échelle de l'industrie (Ferraro & Gurses, 2009; Jacobides, 2005) n'ont pas été explorées à la lumière de la notion de souveraineté, qui apparaît aujourd'hui par son absence comme un point central du secteur. Cet article propose donc une étude longitudinale de l'histoire du secteur fondée sur des données récoltées dans des entretiens avec des acteurs historiques de l'industrie vidéoludique française. Cette perspective permet de comprendre comment les notions de maîtrise de chaîne de valeur industrielle et de souveraineté se lient dans le cadre d'une ICC.

Nous présentons une revue de littérature centrée sur la notion de souveraineté, nous permettant de construire une grille d'analyse pour étudier les évolutions de l'industrie à cet égard, avant de présenter les logiques de collecte et d'analyse des données. Nous appliquons ensuite la grille d'analyse construite à notre étude longitudinale, mettant en exergue des enjeux de souveraineté spécifiques au cours de la période étudiée, allant de 1983 à 2023. Les tensions spécifiques liées à la structuration de l'industrie nous permettent de montrer l'émergence d'une forme particulière de l'interaction entre souveraineté collective et souveraineté individuelle, que nous appelons souveraineté collective inversée : une souveraineté qui se dissout non par incapacité stratégique individuelle, mais par acceptation collective, sous contrainte technologique diffuse.

² ibidem.

1. REVUE DE LITTERATURE

1.1. SOUVERAINETE, ACTION COLLECTIVE ET TRANSFORMATIONS SECTORIELLES

La souveraineté, dans son acception classique, est indissociable de l'histoire de la modernité politique. Jean Bodin (1576 - 1862) la définit comme le pouvoir absolu et perpétuel d'une République, posant ainsi la première conceptualisation de la souveraineté étatique dans l'Europe moderne. Hobbes (1651), avec son *Léviathan*, renforce cette perspective en ancrant la souveraineté dans une construction sociale résultant d'un contrat pour échapper à l'état de nature. Rousseau (1762) apporte une innovation majeure en introduisant la notion de « volonté générale », permettant d'articuler souveraineté et démocratie, et inspirant durablement les formes modernes de gouvernement.

Dans une perspective contemporaine, les travaux de Goyard-Fabre (1997) soulignent les tensions constitutives de la souveraineté : origine divine ou humaine, étendue territoriale ou fonctionnelle, titulaires étatiques ou communautaires. Bazin, Brabet et Jardat (2022) prolongent ces réflexions en insistant sur la multiplicité des "avatars" de la souveraineté à l'ère contemporaine, marquée par l'érosion des frontières étatiques et l'émergence d'acteurs privés capables de capter des prérogatives traditionnellement réservées aux États.

En sciences de gestion, la souveraineté devient un enjeu transversal à différents niveaux d'analyse : États, entreprises, organisations professionnelles, voire individus. Gombert et al. (2022) distinguent ainsi une souveraineté individuelle — capacité de décider pour soi-même — et une souveraineté collective — capacité d'un groupe à définir son organisation et son destin par des mécanismes démocratiques.

Ces perspectives résonnent fortement avec les dynamiques propres aux industries culturelles et créatives (ICC), où les tensions entre autonomie individuelle, gouvernance collective, et structuration sectorielle sont omniprésentes (Evrard, 1997 ; Moulin, 1992).

1.2. SOUVERAINETE, INDUSTRIES CULTURELLES ET RECONFIGURATION DES REGLES SECTORIELLES

Dans les ICC, la souveraineté ne s'exprime pas seulement par l'autorité d'un État ou d'une instance régulatrice : elle se négocie au sein de secteurs marqués par des logiques de création, de marché, et d'institutions (Moulin, 1992).

Evrard (1997) rappelle le dilemme des politiques culturelles : soit promouvoir une démocratisation verticale de la culture par l'État, soit soutenir une démocratie culturelle horizontale fondée sur les choix des individus. Ce dilemme trouve une résonance particulière dans l'industrie vidéoludique, tiraillée entre politiques publiques de soutien (ex. : crédit d'impôt, fonds sectoriels) et dynamiques globales dominées par des plateformes multinationales.

Par ailleurs, Aurégan et Tellier (2009), en étudiant les stratégies sectorielles dans l'industrie du jeu vidéo, introduisent une lecture en termes de modification des règles du jeu sectoriel. Ils montrent que les règles, loin d'être figées, sont des constructions sociales soumises à des dynamiques de contestation, notamment sous l'effet d'innovations stratégiques. Cette approche par les règles sectorielles enrichit considérablement la compréhension de la souveraineté dans les ICC, en éclairant la manière dont des acteurs peuvent bouleverser les normes collectives établies (DiMaggio & Powell, 1983 ; Garud et al., 2002).

1.3. SOUVERAINETE NUMERIQUE ET TRANSFORMATIONS INFRASTRUCTURELLES

Avec l'essor des technologies numériques, une nouvelle forme de souveraineté est apparue, marquée par la dépendance croissante aux infrastructures privées globales. Comme le souligne Isaac (2022), la souveraineté numérique questionne la capacité d'un État à développer ou contrôler des infrastructures numériques pour développer un pouvoir infrastructurel à l'ère numérique. Cette souveraineté s'exerce selon trois dimensions : régaliennne (sécurité, régulation), économique (modèles d'affaires liés aux effets de réseaux) et infrastructurelle (contrôle des données et des plateformes).

Noro (2023) souligne que face à l'affaiblissement de l'État, se développe également une souveraineté individuelle numérique, où les usagers doivent eux-mêmes assurer leur autonomie dans un environnement façonné par des plateformes. Cette double perte — étatique et individuelle — questionne la capacité des secteurs économiques locaux à maintenir leur indépendance stratégique. Dans l'industrie du jeu vidéo, l'hégémonie de plateformes comme Steam sur le segment du PC, analysée comme un « goulot d'étranglement » (Ferraro & Gurses, 2009), montre comment une innovation infrastructurelle peut redéfinir les équilibres sectoriels au détriment des souverainetés économiques nationales ou régionales.

1.4. LA STRUCTURATION DE L'INDUSTRIE AU RYTHME DES ENJEUX DE SOUVERAINETE

Bien que les travaux sur la souveraineté politique (Bazin et al., 2022), sur la souveraineté numérique (Isaac, 2022 ; Krim, 2023) et sur les stratégies de rupture sectorielle (Aurégan &

Tellier, 2009) soient désormais substantiels, l'articulation entre souveraineté, structuration sectorielle et dynamiques industrielles dans les ICC reste largement inexplorée.

Plus précisément : 1- la souveraineté est souvent étudiée à l'échelle macro (États, institutions) et rarement à l'échelle sectorielle ou au niveau des chaînes de valeur ; 2- les dynamiques d'évolution des industries culturelles, notamment du jeu vidéo, sont principalement décrites en termes économiques ou technologiques, sans mobilisation systématique du concept de souveraineté pour analyser les enjeux de dépendance ou d'autonomie.

Notre recherche se propose ainsi d'explorer comment les enjeux de souveraineté — économique, culturelle, numérique — rythment et reconfigurent la structuration industrielle, en mobilisant l'exemple de l'industrie française du jeu vidéo sur la période 1993–2023. En conséquence, nous posons la question de recherche suivante : *comment les tensions autour des différentes formes de souveraineté (économique, culturelle, numérique) façonnent-elles la recomposition des règles sectorielles dans une industrie culturelle, et avec quelles conséquences sur sa structuration à long terme ?* Pour répondre à cette question, nous avons étudié la structuration de l'industrie française du jeu vidéo entre 1993 et 2023.

2. METHODOLOGIE

Ce travail de recherche fait suite à une étude exploratoire conduite en réponse à des sollicitations d'acteurs institutionnels et professionnels du secteur vidéoludique. La problématique de la souveraineté, apparue au cours de ces premiers échanges, a orienté notre démarche.

Le cadrage temporel retenu s'appuie sur une logique à la fois historique et analytique. L'année 1993 constitue un premier jalon : elle marque la création de Loriciel, premier éditeur français structuré, et la publication du premier rapport public sur l'industrie vidéoludique, sous l'impulsion du ministère de la Culture. Ce moment scelle la reconnaissance institutionnelle et économique d'un secteur en émergence.

La borne de 2023 correspond à la période de notre collecte de données et coïncide avec l'entrée de l'industrie dans une nouvelle phase de crise structurelle, caractérisée par un ralentissement économique, des consolidations capitalistiques et des reconfigurations stratégiques.

Ce cadrage temporel permet d'observer, sur trente années, le processus de construction institutionnelle, de maturation organisationnelle et de recomposition économique du secteur, en évitant de projeter des analyses sur des évolutions encore inachevées.

2.1. COLLECTE DE DONNEES

Notre travail repose sur deux types de données. Tout d'abord une vague d'entretiens (13 entretiens pour le moment, d'une durée allant de 30 minutes à plus de deux heures), réalisés ces dernières années avec un ensemble de parties prenantes de l'industrie du jeu vidéo, allant des professionnels de l'industrie (studios, éditeurs, distributeurs) à des acteurs gravitant autour de l'industrie (méta-organisations, experts académiques, enseignants spécialisés). Ces entretiens semi-directifs portaient sur l'évolution de l'industrie au cours de l'expérience professionnelle des acteurs rencontrés, dans le but de comprendre les éléments à l'origine, ou contribuant, aux changements (majeurs et mineurs) identifiés par ces acteurs.

TABLEAU 1 : LISTE DES ENTRETIENS EFFECTUES

Organisation	Fonction	Durée entretiens et résultats	Période couverte
Focus Home Interactive	Directeur	120 minutes – enregistrement et transcription	1995 – 2018
4 studios	Directeur	60 minutes – enregistrement et transcription	1983 – 2003
Distributeur	Directeur	90 minutes – enregistrement et transcription	1983 – 2008
Plateforme de distribution	Directeur	60 minutes – enregistrement et transcription	2001 – 2023
Grand éditeur intégré	Directeur d'opération	45 minutes – notes	2006 – 2017
3 studios	Directeur d'opération	120 minutes – enregistrement et transcription	2003 – 2023
Agence Française pour le Jeu Vidéo x2	Directeur	120 minutes – enregistrement et transcription	2003 – 2023
Éditeur	Fondateur et directeur	120 minutes – enregistrement et transcription	1983 – 1993
Assemblée nationale	Député	60 minutes – enregistrement et transcription	2017 – 2023
CNC	Chef du service création numérique / ex-éditeur/producteur/développeur	120 minutes – enregistrement et transcription	2008 – 2023
CNC	Chef de service adjoint du service création numérique		
Université	Maître de conférence en cinéma et audiovisuel	60 minutes - notes	1983 - 2023

À ces entretiens s'ajoutent un ensemble de données secondaires : articles de presse, articles académiques, ouvrages historiques, rapports d'experts et d'association professionnelles, dans le but de renforcer les éléments de contexte communs à l'ensemble des informations récoltées, et de trianguler, quand cela était possible, les résultats obtenus.

2.2. ANALYSE DES DONNEES

Le processus d'analyse des données a été le suivant. À partir du matériau hétérogène récolté (entretiens, données secondaires), nous avons premièrement créé une chronologie (Denis et al., 2011) de la structuration de l'industrie française du jeu vidéo à partir des données récoltées, des années 1983 à 2023. Cette chronologie nous a permis d'identifier des séquences stratégiques (Berkowitz & Souchaud, 2018), des acteurs clefs apparaissant au cours du temps, et de noter des points d'inflexion qui permettent d'expliquer le passage d'une séquence à l'autre (Dumez, 2013). À partir de cette chronologie et des entretiens réalisés, nous avons ensuite identifié différents moments, évènements, actions et crises en lien avec les définitions retenues du concept de souveraineté. À partir d'un jeu de comparaison systématique entre ces définitions et les éléments identifiés, nous avons construit une grille d'analyse permettant de caractériser ces éléments en termes d'enjeux de souveraineté et d'évolution de la chaîne de valeur à l'échelle de l'industrie, et ainsi de les mettre en perspective les uns avec les autres.

Cette grille est centrée sur les dimensions suivantes du concept de souveraineté :

1. Les origines de la souveraineté, i.e. la légitimité de la prise de décision souveraine (une dimension divine, la volonté générale, la loi du marché, etc.)
2. Son étendue, i.e. le territoire géographique, la zone d'influence politique où s'exerce cette souveraineté.
3. Les titulaires de la souveraineté, i.e. les acteurs qui participent à la prise de décision souveraine et les modalités de prise de décision, individuelle ou collective. Pour Gombert et al. (2022), « *la souveraineté collective qui implique un pouvoir suprême du collectif sur son destin et son organisation à travers un partage de pouvoir (1 personne = 1 voix) au même titre qu'un citoyen se voit faire partie du collectif souverain d'un pays démocratique et la souveraineté individuelle, qui implique la capacité de décider*

de son propre destin et relève d'un « aspect opposé, dans la vie humaine, à l'aspect servile ou subordonné » (Bataille, 2012) » (p. 139). Ces deux formes de souveraineté peuvent alors fonctionner de différentes manières, allant jusqu'à s'opposer, menant à des contradictions entre actions à l'échelle individuelle et collective, et mettant en avant « le processus dynamique et nécessairement collectif par lequel chaque personne et chaque groupe s'individue en rapport avec l'ensemble des individus, pour créer des formes inédites de société » (ibidem., p. 139).

4. Les enjeux en lien avec la souveraineté numérique si le concept est applicable, reprenant les dimensions du concept identifiées par Isaac (2022) (i.e. pouvoir régalien, économique et infrastructurel).

Nous présentons donc les résultats à partir d'extraits de la chronologie construite, mettant en exergue les éléments clefs en termes de souveraineté et de structuration de l'industrie, qui sont ainsi discutés.

3. RESULTATS

À partir des années 80, l'industrie vidéoludique française amorce une structuration progressive, marquée par la formalisation de règles sectorielles, l'apparition d'acteurs spécialisés et une évolution notable dans la chaîne de valeur. Ces transformations témoignent d'une phase expérimentale où la recherche d'un modèle économique pérenne est encore balbutiante.

3.1. DE 1983 A LA FIN DE ANNEES 1990 : L'EDITION STRUCTURE LA CHAINE DE VALEUR

3.1.1. Chronologie

Jusqu'au début des années 1980, le jeu vidéo en France consiste principalement en de la “logistique” (entrepreneur historique dans le secteur du jeu vidéo). Cette période marque le développement de la micro-informatique (Amstrad CPC, l'Atari ST, ou encore le ZX Spectrum) puis l'arrivée progressive du PC grand public à la fin des années 1980 ainsi que l'arrivée du CD rom et de la génération des consoles 8 bits (Nintendo, etc.). C'est à partir de ce moment que des acteurs structurent la chaîne de valeur sur le territoire national à partir du développement d'une activité d'édition. On assiste à la création d'un “éco-système” de studios et d'éditeurs nationaux, avec des acteurs historiques, comme Infogrames, Loricel ainsi qu'Ubisoft. La structure du marché sous forme d'oligopole à frange classique des industries culturelles commence à émerger. Des acteurs internationaux commencent également à développer des filiales sur le territoire français, avec notamment Activision en 1984.

Au-delà de la chaîne de valeur, c'est tout un ensemble de parties prenantes, de “geeks” et “passionnés” qui s'organisent autour d'institutions en construction, comme le magazine Tilt, qui fédère une communauté d'amateurs et de professionnels.

“Je lançais des pistes, et un des premiers clients, c'était XXXX, que je connaissais par Tilt : un ami d'ami d'ami. Et quand j'ai monté mon projet à [Enseigne Y], c'est lui qui m'a mis en relation avec ma mentore, [...] pour passer le cap à l'international.” (éditeur de Jeu vidéo)

En 1983, la création de Loriciel marque un tournant significatif pour l'industrie française. Fondée dans un contexte où les jeux vidéo étaient encore perçus comme une curiosité, cette entreprise se positionne comme l'un des premiers éditeurs français spécialisés. Les premiers développeurs français s'inspirent fortement des micro-ordinateurs britanniques et américains, mais ils apportent leur touche particulière en adaptant les contenus aux attentes du marché local. Ces plateformes, plus accessibles que les consoles de jeu dominées par des acteurs internationaux comme Nintendo et Sega, offrent un terrain favorable pour les premières entreprises françaises. Le processus de création repose encore largement sur l'expérimentation. Loriciel développe par exemple des jeux spécifiquement conçus pour des micro-ordinateurs populaires comme l'Amstrad CPC et l'Atari ST, répondant ainsi aux évolutions technologiques de l'époque. Elle se distingue par des titres adaptés à ces plateformes, qui reflètent une maîtrise technique précoce et un souci d'exploiter les capacités de ces supports.

Par la suite, de nouvelles technologies, comme le CD, puis de la 3D, offrent plus de possibilités, mais développer les jeux coûte désormais plus cher : c'est à partir de ces années-là que la question de la dépendance du studio à l'éditeur commence à se poser, surtout sur le marché de la console.

3.1.2. Enjeux liés à la souveraineté :

La période est marquée par la construction des premières « briques » d'une industrie du jeu vidéo, par des passionnés, experts de la micro-informatiques, qui se définissent notamment comme des entrepreneurs-bricoleurs, et la croissance de leurs entreprises.

« Et tout le monde se mettait à programmer, faire des applications. Et nous on s'est dit : ce serait bien de les commercialiser. Au départ, c'était volonté de partager, pas mercantile. »

(éditeur-distributeur)

Les éditeurs et distributeurs qui structurent activement la chaîne de valeur de l'industrie à cette période s'inscrivent d'une part dans un ensemble encore vide, et pour lequel les règles restent encore beaucoup à définir, mais doivent également composer avec la souveraineté économique des grandes enseignes et celles des consociés (pour le segment de marché adapté).

**TABLEAU N°2 : ENJEUX LIES A LA SOUVERAINETE SUR LA PERIODE 1983 –
FIN DES ANNEES 90**

Dimensions de la souveraineté	Incarnation sur la période
Origine	Lois du marché classiques, inspiration des marchés existants, comme celui de la musique
Étendue	Étendue du marché à définir, mais délimitation de ce qui est possible par les capacités financières/organisationnelles des premières entreprises ainsi que leur rapport aux distributeurs/vendeurs en aval de la chaîne de valeur.
Titulaires (et enjeux de souveraineté individuelle et collective)	Les titulaires de la souveraineté au niveau de l'édition et de la distribution sont principalement les nouvelles entreprises françaises qui se créent sur le marché, avec également la création de filiales d'entreprises déjà existantes à l'international (ex : Activision).
Numérique	n/a.

3.2. LE TOURNANT DES ANNEES 2000 : DU DEVELOPPEMENT DE LA FRENCH TOUCH A L'EXPLOSION DE LA BULLE INTERNET

3.2.1 Chronologie

Les gros studios et les éditeurs de jeu vidéo font partie des entreprises qui ont le plus bénéficié de l'afflux de capitaux dans le contexte de la bulle internet du début des années 2000. Nombre des grands acteurs historiques français sont cotés en bourse à ce moment : Infogrames, Kalisto, Titus, Cryo Interactive... Au-delà du développement du catalogue de jeux des entreprises, les éditeurs se lancent avec frénésie dans une logique de croissance externe et de diversification en lien avec le développement d'internet : création de magasin en ligne, rachats de studios pour augmenter la valorisation de l'entreprise.

Au-delà de la formation de "gros éditeurs" avides de croissance externes, ce sont également les rôles dans la chaîne de valeur qui évoluent, avec la frontière entre éditeur et distributeur qui devient floue. C'est notamment la trajectoire d'Ubisoft. Si l'entreprise est initialement un distributeur, Ubisoft devient rapidement un éditeur important de jeux Ubisoft en France, mais pas sur l'ensemble des territoires sur lesquels l'entreprise est présente ("*mais pas éditeur lapins crétiens en argentine par exemple*") entrepreneur dans le jeu vidéo), passant par un éditeur tiers, tout en jouant le rôle de distributeur pour d'autres jeux.

Du point de vue de la création, cette période est marquée par l'émergence de ce qui sera désigné plus tard comme la French Touch. L'appellation French Touch se fait entendre dans des contextes différents. En toute rigueur, elle fait référence au courant de musique électronique française né dans les années 1990 qui a connu une reconnaissance critique et publique mondiale.

(Entre autres mais pas exclusivement : Daft Punk, Cassius, Étienne de Crécy...). Dans l'industrie du jeu vidéo, l'appellation French Touch est venu décrire *a posteriori* la période de la fin des années 1980 et du début des années 1990 où les acteurs français, avec bien moins de moyens que leurs homologues américains ou japonais, des jeux qui ont connu une reconnaissance critique mondiale. Des titres comme Another World (1991), Alone in the Dark (1992), ou Rayman (1995) sont aujourd'hui emblématiques de cette French Touch.

Mettant un coup d'arrêt à cette période de développement, 2002 marque l'explosion de la bulle internet avec des répercussions majeures sur le secteur du jeu vidéo.

“Plus on faisait de la croissance externe, plus on était valorisé, donc plus on faisait de la croissance externe. Et Infogrames s'est retrouvé avec plusieurs 10aines de milliers de salariés parce qu'ils avaient racheté 40 boîtes en 5 ans. Et la bulle a duré 5 ans, de la fin des années 90 jusqu'en 2002. La bulle ne fait que grossir. [...] ils avaient pas eu le temps de structurer tous leurs achats : ils avaient 40 sociétés dont ils savaient pas ce que faisaient les salariés, mais ce n'était pas grave, parce que tout va bien on gagne de l'argent.” (entrepreneur dans le jeu vidéo)

Infogrames et d'autres éditeurs ou gros studios intégrés verticalement ferment, entraînant leurs sous-traitants et petits studios dont l'activité économique dépendait de ces plus grosses entreprises. Cette crise amène donc une situation de renouvellement dans la structuration du secteur, où des studios précédemment “prestataires” des gros éditeurs peuvent émerger et proposer leurs propres jeux. Cependant, certaines parties du marché, comme le marché des consoles reste difficilement atteignable pour les studios et petits éditeurs.

“[On a de] *nouveaux créateurs et studios qui sont sortis du joug des gros, mais le modèle éco est toujours le même : faire de la boîte. Et ça c’est compliqué. Le modèle de la boîte, surtout sur console, les gagnants, c’est Sony, Nintendo et la distribution quoi. Donc le créateur, combien il gagne là-dedans, pas grand-chose. C’était ça aussi le nœud du problème : comment les studios peuvent émerger et gagner de l’argent ?*” (éditeur)

Cependant, si l’internet a signé la fin d’une période de développement pour l’industrie du jeu vidéo, c’est au travers de la dématérialisation que le marché se développe au cours de la prochaine période.

3.2.2. Enjeux liés à la souveraineté

Sur la période, les éditeurs bénéficient notamment d’un afflux de capitaux importants, les investisseurs étant attirés par le potentiel de croissance de ces entreprises nouvellement cotées en bourse. Cependant, ce développement, non seulement à l’échelle du territoire français, mais également à l’échelle internationale, questionne la prise de décision souveraine au niveau de l’industrie. Des rapports de force en faveur de ces gros studios fragilisent grandement la capacité financière des plus petits acteurs ainsi que leur capacité poursuivre une trajectoire de développement individuelle. Suite à l’explosion de la bulle internet, la question qui émerge alors est la suivante : Comment reconstruire l’industrie et permettre son développement suite à une crise financière internationale ?

“*On a perdu 80% de l’industrie du Jeu Vidéo en 12 mois*” (entrepreneur)

En internationalisant les financements et en créant des rapports de prestation entre indépendants et « gros » studios, c'est la souveraineté économique des acteurs qui est remise en jeu à partir du moment où ces choix en termes de financement mènent à une crise majeure dans le secteur. Se posent alors les questions de re-construction permettant à l'ensemble des acteurs de l'industrie, pas seulement les gros éditeurs, de pouvoir faire entendre leur voix (se regroupant ainsi dans des syndicats) et participer à la structuration de l'industrie, à travers de nouvelles formes d'organisation et de jeux produits.

« Fin 2001, y en a qui se sont dits ça va être la m..., donc on monte le premier syndicat du JV. Et moi je me suis retrouvé un peu entre les deux. Il y avait aussi l'IGDA [...], une association qui regroupe les développeurs pour parler sujets de gestion d'un studio au quotidien. »

& « Ca a été repris dans les journaux cette table ronde, et la pomme : faut que tu t'investisses encore, que tu nous rejoignes. Là on a monté une boîte, on s'est dit : comment aider l'industrie et pourquoi pas importer le modèle du cinéma pour le JV ? qu'est-ce qui manque pour avoir un producteur exécutif et des producteurs délégués ? comment on fait des coproductions ? Chacun est rémunéré selon son investissement. » (éditeur)

TABLEAU N°3 : ENJEUX LIÉS A LA SOUVERAINETE SUR LA PERIODE DE LA FIN DES ANNEE 90 – 2002

Dimensions de la souveraineté	Incarnation sur la période
Origine	Lois du marché, la constitution de gros studios français présents à l'international renforce notamment leur action structurante à l'échelle de l'industrie.
Étendue	Les investissements internationaux échappent à la dimension territoriale des acteurs français, notamment les plus petites entreprises présentes sur le secteur.
Titulaires (et enjeux de souveraineté)	Les gros studios (éditeurs-distributeurs) prennent la main sur la structuration de l'industrie et dictent en grande partie les règles de fonctionnement sur la période. Suite à la crise, une partie des acteurs

individuelle et collective)	de l'industrie cherchent à construire de nouvelles formes organisationnelles permettant une souveraineté économique pérenne et collective.
Numérique	Le développement d'internet de manière générale attire une première volée de capitaux sur le secteur, permettant aux gros studios d'entreprendre des stratégies de croissance jusque-là impossibles.

3.3. DES ANNEES 2000 AUX ANNEES 2010 : DE LA DEMATERIALISATION ET L'HEGEMONIE DE STEAM

3.3.1. Chronologie

Avec le développement d'internet, les acteurs de l'industrie mondiale font progressivement émerger des standards et des modèles d'affaires. Deux exemples illustrent les changements à l'œuvre. Premièrement, l'arrivée de "WOW" (2005), qui préfigure les modèles d'affaires utilisés encore aujourd'hui sur les jeux en ligne : achat, abonnement, achats "*in game*", publicité en ligne (préfigurant le "*free to play*" et le "*freemium*"), développement d'une franchise cross-média. Deuxième changement majeur : l'arrivée de l'iPhone en 2007, et surtout de l'App store, qui donne le ton des relations commerciales entre la plateforme de distribution et les éditeurs. C'est à partir de là que la répartition 70/30 est née, alors que la répartition était plus proche de 50/50 jusque-là.

Les consociers, dont le modèle d'affaires repose sur la vente de "boîtes" en distribution s'opposent à cette dématérialisation, et n'en saisissent pas les enjeux. Le tournant des années 2000 correspond à l'ère du développement du marché des consoles et de l'explosion des ventes de jeux vidéo.

“Et le basculement s’est fait en 2002 quand Microsoft est arrivé dans le game. Il y a commencé à avoir des chiffres importants, PS2 a cartonné, la plateforme la plus vendue. On a senti que le marché passait à un autre niveau. Où l’industrie mondiale, en 2001, 2002 a dépassé celle de la musique et du cinéma.” (éditeur)

À travers la dématérialisation, les relations traditionnelles établies évoluent. Les studios regagnent également le contrôle de la propriété intellectuelle liée aux jeux, ils ne sont plus de simples prestataires au service des éditeurs, ils ont maintenant la possibilité de commercialiser directement le jeu, remettant en cause le rôle de l’éditeur (notamment son rôle de financier). De même le rôle de grossiste, essentiel depuis les années 80, n’existe quasiment plus.

“ la relation aux distributeurs a changé aussi. On a bypassé, les grossistes, comme Inelec, qui n’ont plus de raison d’être [...]. La relation avec la distribution physique, existe plus quasiment.” (entrepreneur)

Cette désintermédiation mène cependant à la création de nouveaux rôles à l’échelle de l’industrie, comme dans les autres industries créatives et culturelles : l’émergence de plateformes tirant profit des avantages du numérique pour générer des effets de réseaux directs et indirects entre studios, éditeurs et joueurs.

L’acteur clef qui semble avoir créé un goulot d’étranglement à l’échelle internationale, Steam, a cependant été créé dans une autre perspective que celle de son rôle actuel. Valve a créé Steam dans le but de permettre l’accès à ses propres jeux. Ce n’est que progressivement, à mesure que le numérique s’implante en coexistant avec la distribution numérique, que la plateforme prend une place prépondérante dans l’industrie à l’échelle mondiale. Metaboli, entreprise française

créée en 2002, cherche à créer une plateforme de ce type en France avant de s'étendre à l'international. Metaboli et Steam commencent à se positionner sur le marché au moment où les marchés physiques et numériques coexistent et où le marché physique a encore les faveurs des joueurs et les grands distributeurs physiques ont encore un rapport de force en leur faveur. Steam oblige le téléchargement de la plateforme pour jouer au catalogue de l'éditeur (Half life 2, Counter Strike). Bien qu'"en avance", Metaboli ne s'impose pas. Les différences notables entre Metaboli et la forme devenue le standard proposé par Steam, reposent notamment sur l'exclusivité de la distribution et la capacité à gérer les droits à l'international (Steam assurant la facturation, le SAV, et un ensemble d'autres services à l'international). Ce manque de clairvoyance quant au développement du numérique repose notamment en partie sur la volonté des acteurs traditionnels de l'industrie de défendre leur modèle d'affaires de distribution numérique existant.

“Metaboli était même avant les stores console. Et Steam pareil, existe depuis les années 2000. Et ça ne fonctionnait que pour leurs propres jeux. On restait sur des problématiques de taille en physique vs détaillant. Et comme c'était 70% voir plus des ventes, le détaillant physique disait : si tu vends le jeu moins cher en ligne, je prends pas le jeu. Du coup les jeux étaient vendus au même prix. Donc les gamins préféraient une version physique. Sauf que quand les stores ont commencé à prendre, les seuls perdants dans la chaîne de valeur, ce sont les détaillants.” (Entrepreneur)

L'hégémonie de Steam semble se jouer à l'échelle internationale, avec des tentatives de remises en cause (pour le moment des échecs) avec les stores des consoliers et la stratégie d'un autre géant de l'industrie à l'échelle internationale : Epic games.

3.3.2. Enjeux liés à la souveraineté : Un goulot d'étranglement à l'échelle mondiale

La plateforme Steam reste donc aujourd'hui essentielle pour permettre aux éditeurs et studios français d'avoir accès au marché international, sous les conditions dictées par la plateforme.

“Il faut aussi bien voir les équilibres en tête : la France, c'est 3%. Donc pour Ubisoft, c'est pas le marché français qui vous fait vivre. Le marché : 25% de chinois, 25% d'US et plus en plus d'asiatiques. Il serait faux de dire que Steam vous freine dans l'accès au marché. Mais même si ça a ouvert des opportunités, ça peut se refermer très vite sur des considérations dont on a pas la maîtrise et qu'on ne verra pas venir. La politique éditoriale de Steam par exemple, [...] surtout si ce n'est pas assis sur des règles claires” (Directeur de plateforme)

La structuration de l'industrie repose donc sur cette période en partie sur les règles avancées par Steam et la manière dont le modèle économique de la plateforme pousse certains types de jeux au détriment d'autres, notamment la nécessité de pouvoir mettre en place des campagnes de marketing importantes pour exister sur la plateforme. On passe ainsi de 300 jeux sortis en 2010 à plus de 18 000 en 2024.

“Avant, Steam, ils sortaient 25 jeux par an. En 2010. Ils ont ouvert les vannes, quand ils ont explosé avec les promotions et se sont dits : on va pas être prescripteurs sur les jeux qu'on propose. Et on va devenir la plus grande plateforme.” (Éditeur)

**TABLEAU N°4 : ENJEUX LIES A LA SOUVERAINETE SUR LA PERIODE
ANNEES 2000 - ANNEES 2010**

DIMENSIONS DE LA SOUVERAINETE	INCARNATION SUR LA PERIODE
Origine	Lois du marché internationales
Étendue	Avec la numérisation, la question de la souveraineté change d'échelle : les acteurs français ont accès à un territoire bien plus large qu'auparavant, mais leur action est limitée par leur accès à Steam.
Titulaires (et enjeux de souveraineté individuelle et collective)	Avec l'arrivée et le standard imposé par Steam, l'accès au client final n'est principalement plus dans les mains de distributeurs, physiques ou numériques, présents sur le territoire français. Les décisions liées aux conditions de vente et de diffusion des jeux reposent sur les contrats fournis par la plateforme. Les enjeux de souveraineté individuelle liés au maintien de la distribution physique ont notamment joué en la faveur de l'établissement de ce nouveau standard.
Numérique	Steam s'installe progressivement, et forme un nouveau standard, un goulot d'étranglement à l'échelle internationale, donnant à la fois les règles de répartition de la valeur le long de la chaîne et contrôlant l'accès au marché.

3.4. JUSQU'EN 2023 : LA CONSTRUCTION DES META-ORGANISATIONS ET LA QUESTION DES SOUTIENS PUBLICS

3.4.1 Chronologie

Comme soulevé précédemment, les acteurs se regroupent progressivement en associations professionnelles et méta-organisation, notamment en réaction à la perception de certains acteurs qu'une bulle se crée autour du secteur au tournant des années 2000. Si le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) est créé en 1995, La création de syndicats se poursuit avec celle du SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) en 2008, dans la continuité de l'Association des producteurs d'œuvres multimédia (APOM) créé en 2002, et celle du Syndicat des travailleurs et travailleuses du jeu vidéo (STJV) en 2017. Ces regroupements permettent

progressivement aux acteurs de l'industrie de faire entendre leur parole sur la scène politique et de faire valoir leurs revendications. Cependant, les acteurs du secteur ne parviennent pas à se mettre d'accord sur la forme que peut prendre le soutien au secteur. Le jeu vidéo se retrouve dans le giron du CNC dès le début des années 2000 avec un fonds de soutien multimédia, sans que l'organisation ne souhaite spécifiquement soutenir l'industrie. Ce qui change avec la création d'un fonds dédié et l'établissement d'un crédit d'impôts à la production (créé en 2008). La création du crédit d'impôts se fait également en réponse de la pression exercée par le PDG d'Ubisoft avec la menace de fermer les studios français pour s'établir uniquement au Canada.

« On pouvait pas concurrencer le Québec : effets de bord : si on donne 30% au JV, l'animation aussi, donc on nous a dit, la synthèse : c'est trop compliqué le CI. Donc on va tous au Canada ? Yves Guillemot [le PDG d'Ubisoft] a écrit une lettre : c'est simple, si on a pas 20% [de crédit] comme le cinéma, je déménage tout au Québec. Et on a réussi à avoir nos 20%. Ça a mis un an, pour qu'on puisse passer pour exception culturelle, dans ce cadre-là uniquement. »
(Éditeur)

3.4.2. Enjeux liés à la souveraineté

La pandémie du Covid a créé un bond dans la demande des jeux vidéo, créant un appel d'air financier, attirant de nombreux investisseurs et de nouveaux capitaux sur le secteur, au risque de créer de nouveau une situation de surinvestissement dans le secteur comme en 2002. Se posent alors encore plus pour certains acteurs la nécessité de former des méta-organisations et un système de financement permettant de conserver le pouvoir décisionnaire au sein des entreprises du territoire, et non dans les mains de financeurs extérieurs, dont la connaissance de l'industrie ne leur permet pas nécessairement de prendre des décisions éclairées.

“Des gens qui comprennent le fonctionnement de chaîne de valeur, les rapports de force et les marchés et qui en plus sont joueurs. Des gens qui comprennent dans quoi ils vont investir, y en a pas beaucoup. C’est un peu comme dans le cinéma : c’est compliqué d’investir, donc c’est organisé différemment, en tout cas en France. Sur l’industrie de l’entertainment, c’est lié à son histoire. On part de la tech, on vend ça comme de la tech encore, alors que ça n’a plus rien à voir : c’est comme un film, une pièce de théâtre qu’on doit vendre. Et on leur vend de l’IA, des NFT, de la tech. C’est ça qu’ils achètent, qu’ils comprennent pas et ils se font avoir. Et je sais pas quand on va trouver.” (Entrepreneur)

La question de la création d’un fonds de soutien basé sur le même modèle que celui du cinéma, en venant taxer les ventes de jeu vidéo pour créer des soutiens automatiques (des “droits à tirer” pour lancer la production d’un nouveau jeu) et sélectifs (des fonds alloués selon des critères qualitatifs) demeure d’actualité. D’un côté, les éditeurs internationaux ne semblent pas intéressés par ce type de fonds, venant empiéter sur leurs marges de court terme. De l’autre, les studios nationaux ne semblent pas se mettre d’accord sur la ligne à conduire. L’enjeu est pourtant de taille, ouvrant une manne financière bien plus élevée que le fonds actuel et le crédit d’impôts en place.

**TABLEAU N°5 : ENJEUX LIÉS A LA SOUVERAINETE SUR LA PERIODE
ANNEES 2010 A 2023**

DIMENSIONS DE LA SOUVERAINETE	INCARNATION SUR LA PERIODE
Origine	Exception culturelle et politique culturelle, lois du marché
Étendue	Territoire français
Titulaires (et enjeux de souveraineté individuelle et collective)	Les acteurs français se trouvent face à de nouveaux acteurs en termes de diffusion, Steam détenant le droit de diffusion sur le numérique, et de nouveaux financiers arrivant sur le secteur en augmentant les capitaux à disposition sans pour autant que ces capitaux ne correspondent aux besoins de l'industrie. Devant cette situation, ce nombreux acteurs poussent à la création d'un ensemble de règles permettant d'assurer une forme de souveraineté collective sur le territoire avec la création d'un compte de soutien à destination du jeu vidéo.
Numérique	Les enjeux de régulation du numérique (notamment de taxation, de contribution à des politiques culturelles nationales) sont ici représentatifs des questions qui parcourent les ICC, du cinéma à la musique : l'implication d'acteurs internationaux, présents via leurs infrastructures ou leurs plateformes de diffusion, à une régulation nationale se fait via des rapports de force en général en défaveur des acteurs locaux.

4. DISCUSSION

L'analyse de la structuration de l'industrie française du jeu vidéo révèle que les dynamiques sectorielles ne peuvent être dissociées des tensions entre souverainetés économique, culturelle et numérique. En articulant ces enjeux avec les processus de redéfinition des règles sectorielles, notre étude contribue à enrichir la compréhension de la manière dont les industries culturelles négocient leur autonomie dans un environnement d'infrastructures globalisées.

4.1. DE LA SOUVERAINETE SECTORIELLE A LA DEPENDANCE NUMERIQUE : LE POUVOIR DES INFRASTRUCTURES DANS LA RECONFIGURATION INDUSTRIELLE

Nos résultats corroborent l'idée, formulée par Isaac (2022), que la souveraineté numérique repose aujourd'hui sur le contrôle des infrastructures : plateformes de distribution, algorithmes de visibilité, réseaux de serveurs. L'installation progressive de Steam comme "goulot d'étranglement" (Ferraro & Gurses, 2009) dans la chaîne de valeur du jeu vidéo français sur le segment du PC illustre précisément cette dynamique.

Comme le décrit Bazin et al. (2022), la souveraineté contemporaine est marquée par un hiatus entre souveraineté affichée et souveraineté exercée. Nos données montrent que si les acteurs français ont théoriquement accès au marché mondial via Steam, leur capacité effective à atteindre et fidéliser une audience reste fortement contrainte par les règles commerciales et techniques imposées par la plateforme.

La concentration des flux numériques au sein de quelques infrastructures privées renforce donc la perte de souveraineté collective du secteur, tout en donnant l'illusion d'une souveraineté individuelle accrue (accès global, autonomie de publication).

Notre analyse enrichit ces travaux en montrant que la dépendance infrastructurelle ne se traduit pas seulement par une limitation des marges de manœuvre économiques, mais qu'elle induit une transformation profonde de la structuration sectorielle à long terme. En particulier, elle révèle que l'illusion d'une souveraineté individuelle – rendue possible par l'accès global aux plateformes – contribue à neutraliser les dynamiques de coordination collective, accélérant ainsi la perte de souveraineté sectorielle. Contrairement aux approches centrées sur l'État ou sur les

grands standards industriels, notre étude éclaire les mécanismes d'acceptation collective de cette dépendance dans une industrie culturelle de taille moyenne, illustrant une dynamique dialectique entre intérêts individuels et stratégies sectorielles.

4.2. Quand la rupture échappe aux acteurs : souveraineté affaiblie et recomposition imposée du secteur

Notre analyse enrichit ces perspectives en montrant que la capacité à initier une rupture sectorielle ne dépend pas uniquement d'une vision stratégique ou d'un positionnement concurrentiel, mais d'une maîtrise préalable des infrastructures et des flux numériques, aujourd'hui essentiels pour structurer les marchés (Isaac, 2022).

Plus encore, contrairement au modèle proposé par Aurégan et Tellier (2009), notre cas souligne que l'absence d'infrastructures propres entraîne une dynamique d'alignement forcé des acteurs sur les standards externes, par effet de dépendance cumulative (Shapiro & Varian, 1999) – ce que nous proposons d'appeler une souveraineté collective inversée : une souveraineté qui se dissout non par incapacité stratégique individuelle, mais par acceptation collective, sous contrainte technologique diffuse.

Ce phénomène invite à réinterroger les travaux de DiMaggio et Powell (1983) sur l'isomorphisme institutionnel : dans un contexte d'absence de ressources critiques, la convergence n'est pas seulement mimétique ou normative, elle est technostructurante.

Enfin, notre étude précise que, dans le champ des ICC, la possibilité pour un acteur local de modifier les règles sectorielles ne peut être envisagée sans analyser simultanément son

positionnement infrastructurel, sa capacité d'animation de coalitions sectorielles, et sa maîtrise des canaux numériques de diffusion — éléments désormais aussi déterminants que la créativité ou l'innovation de contenu.

4.3. Tensions entre souveraineté individuelle et collective : un verrou stratégique pour l'industrie vidéoludique française

Notre analyse approfondit la tension entre souveraineté individuelle et collective telle qu'avancée par Gombert et al. (2022). Si, à court terme, l'intégration des plateformes numériques offre aux studios une autonomie apparente dans l'accès au marché mondial, elle génère à moyen terme une perte d'autonomie stratégique à l'échelle sectorielle. Cette dynamique ne relève pas seulement d'arbitrages opportunistes individuels, mais traduit une reconfiguration structurelle des incitations, façonnée par le pouvoir infrastructurel des plateformes (Isaac, 2022).

Notre étude révèle également que les tentatives de reconstitution d'une souveraineté collective — qu'il s'agisse de syndicats, de fonds de soutien sectoriels ou de l'intégration dans des politiques publiques (CNC) — se heurtent non seulement à un déficit de consensus, mais à une fragmentation profonde des conceptions mêmes de la souveraineté à construire (subvention sélective versus soutien automatique, indépendance créative versus compétitivité économique).

En ce sens, la situation du jeu vidéo français illustre et prolonge l'alerte formulée par Bazin et al. (2022) : la souveraineté n'est pas seulement à reconstruire ; elle est désormais à reconquérir dans un espace stratégique dominé par des acteurs privés transnationaux. La capacité d'une industrie culturelle à préserver une souveraineté collective effective semble conditionnée, non

plus seulement par sa capacité organisationnelle interne, mais par son aptitude à contester les normes infrastructurelles imposées par des plateformes extérieures au secteur.

Notre étude souligne ainsi que les logiques de souveraineté individuelle portées par les plateformes numériques ne constituent pas seulement une menace pour l'autonomie économique des acteurs locaux ; elles désagrègent également les dynamiques de coordination collective nécessaires à la structuration sectorielle. Ce phénomène, que nous avons désigné comme une forme de "souveraineté collective inversée", enrichit les travaux sur l'isomorphisme institutionnel (DiMaggio & Powell, 1983) en montrant que la convergence sectorielle peut être imposée par des infrastructures extérieures, dans un mouvement de désintégration organisée.

4.4. Contributions théoriques, prolongements conceptuels et implications pour la recherche future

Notre recherche contribue ainsi à enrichir les travaux sur la souveraineté économique et numérique dans les ICC, en montrant :

- Que la souveraineté peut se recomposer autour de nœuds d'infrastructures privés et transnationaux, plutôt qu'autour de dynamiques publiques ou nationales.
- Que la structuration sectorielle ne dépend pas seulement de l'innovation créative ou technologique, mais aussi du pouvoir de fixation des règles (modèle économique, standardisation, répartition de la valeur).
- Que la tension entre stratégies individuelles opportunistes et nécessités de construction collective est un facteur clé pour comprendre l'évolution des industries culturelles à l'ère numérique.

- Que les dynamiques d’infrastructure numérique peuvent générer une “souveraineté collective inversée”, où l’acceptation diffuse des standards imposés neutralise la capacité d’action collective à l’échelle sectorielle.

Ces résultats appellent également à repenser les politiques publiques de soutien aux industries culturelles : au-delà des instruments classiques de financement, il devient crucial d’accompagner la création ou le soutien de plateformes et d’infrastructures propres, afin de redonner aux acteurs locaux une capacité de fixation des règles sectorielles.

Des recherches complémentaires pourraient explorer plus précisément les stratégies d’acteurs capables de “résister” à la dépendance numérique, ou encore analyser comparativement les dispositifs institutionnels favorisant (ou non) la reconstruction de souverainetés locales dans d’autres secteurs des ICC.

5. CONCLUSION

Cet article a proposé une analyse de la structuration de l’industrie française du jeu vidéo à l’aune du concept de souveraineté, en articulant des dimensions économiques, culturelle et numérique. En mobilisant une approche longitudinale et compréhensive sur la période 1993–2023, nous avons montré que la dynamique sectorielle ne peut être comprise sans prendre en compte les tensions récurrentes autour des origines, de l’étendue et des titulaires de la souveraineté.

Notre étude confirme que la souveraineté économique des acteurs français a été progressivement érodée par la dépendance infrastructurelle aux plateformes numériques globales, illustrée par l’hégémonie de Steam. Elle met également en lumière les difficultés à

reconstituer une souveraineté collective sectorielle, malgré des tentatives institutionnelles (fonds de soutien, syndicalisation, politiques publiques).

En dialoguant avec les travaux sur la modification des règles sectorielles (Aurégan & Tellier, 2009) et la souveraineté numérique (Isaac, 2022 ; Bazin et al., 2022), nous enrichissons la compréhension des recompositions industrielles dans les ICC à l'ère numérique. Nos résultats suggèrent que la capacité à conserver ou reconstruire des marges de souveraineté ne dépend pas uniquement de la créativité ou de l'innovation technologique, mais aussi de la maîtrise stratégique des infrastructures et des normes sectorielles.

Enfin, cette recherche ouvre plusieurs pistes pour de futurs travaux :

- L'étude comparative des dispositifs de souveraineté sectorielle dans d'autres industries culturelles (cinéma, musique, édition).
- L'analyse des trajectoires d'acteurs ayant réussi à contourner ou redéfinir les standards imposés par les grandes plateformes numériques.
- L'exploration des nouvelles formes de coordination collective susceptibles d'assurer une résilience stratégique dans des environnements hautement numérisés.

6. BIBLIOGRAPHIE

Aurégan, P. & Tellier, A. (2009). La modification des règles du jeu sectoriel Le cas de l'industrie du jeu vidéo. *Revue française de gestion*, 197(7), 127-145.

Bataille G. (2012). *La souveraineté*, Lignes, Fécamp.

Bazin, Y., Brabet, J. & Jardat, R. (2022) . Les avatars de la souveraineté. *Revue française de gestion*, N° 305(4), 37-62.

Berkowitz, H. & Souchaud, A. (2018). Stratégies de conquête d'un nouvel espace de marché : La structuration du crowdlending. *Gérer & Comprendre*, 131(1), 7 - 19.

Bodin, Jean (1986) *Les six livres de la République*, éd. Christiane Frémont, Marie-Dominique Couzinet, Henri Rochais, [Paris], Fayard, «Corpus des œuvres de philosophie en langue française».

Besen S., Farrell J. (1994), “Choosing how to compete: strategies and tactics in standardization”. *Journal of Economic Perspectives*, vol. 8, n° 2, p. 117-131.

Celeste, G. (2023) . La diversité française dans le jeu vidéo, soft power des outre-mer. *Annales des Mines - Réalités industrielles*, Août 2023(3), 92-96.

DiMaggio, P. J., & Powell, W. W. (1983). The iron cage revisited: Institutional isomorphism and collective rationality in organizational fields. *American sociological review*, 147-160.

Dumez, H. (2013). *Méthodologie de la recherche qualitative*. Paris: Vuibert.

Evrard, Y, 1997. Democratizing Culture or Cultural Democracy? *Journal of Arts Management, Law & Society*. 27, 3: 167-176.s

Ferraro, F. & Gurses, K. (2009). Building architectural advantage in the US motion picture industry: Lew Wasserman and the Music Corporation of America. *European Management Review*. 6. 233-249.

Garud, Raghu & Jain, Sanjay & Kumaraswamy, Arun. (2002). Institutional Entrepreneurship in the Sponsorship of Common Technological Standards: The Case of Sun Microsystems and Java. *The Academy of Management Journal*. 45. 196-214.

Isaac H. (2022). « Quelle souveraineté numérique européenne ? », *Revue française de gestion*, vol. 48, n° 305, p. 63-78.

Jacobides, M. G., 2005, “Industry change through vertical disintegration: How and why markets emerged in mortgage banking”. *Academy of Management Journal*, 48(3): 465–498.

Gandia, R. et Gardet, E. (2012) . Sources de dépendance et stratégies pour innover. Une application aux studios de jeu vidéo français. *Management & Avenir*, n° 56(6), 75-93.

Gombert C., Sardas J.-C., Dalmasso C. (2022). « L’entreprise démocratique. Organiser la démocratie ou organiser démocratiquement l’activité ? », *Revue française de gestion*, vol. 48, n° 305, p. 119-144.

Goyard-Fabre S. (1997). *Les principes philosophiques du droit politique moderne*, Presses universitaires de France.

Krim, T. (2023) . Souveraineté numérique, une occasion manquée. *Annales des Mines - Enjeux numériques*, N° 23(3), 7-12.

Laguecir A., Leca B. et Berlinski E. (2022). « Souveraineté et évaluation académique. Une histoire de virgule en sciences de gestion », *Revue française de gestion*, vol. 48, n° 305, p. 103-118.

Mann M. (1984). "The autonomous power of the state: Its origins, mechanisms and results", *Archives européennes de sociologie*, vol. 25, p. 185-213.

Moulin, R. (1992). *L'artiste, l'institution le marché*, Flammarion, Paris.

Noro, P. (2023) . La souveraineté numérique sans l'État : y a-t-il une souveraineté individuelle pour « l'homo numericus » ? *Annales des Mines - Enjeux numériques*, N° 23(3), 113-121.

Rocher, S. et Mathé, J. (2006) . Contrôler la rupture technologique pour rester leader : une stratégie gagnante ? une illustration au travers du marché des consoles de jeux vidéo. *Management & Avenir*, n° 10(4), 9-24.

Shapiro, C & Varian, H.R. (1999). *Information Rules*. Harvard Business School Press.

Storz, C. (2008). Dynamics in innovation systems: Evidence from Japan's game software industry. *Research policy*, 37(9), 1480-1491.

Pesqueux, Y. (2007) . La gestion, exception sectorielle ou prototype de la « privatisation » de l'enseignement supérieur ? *Revue française de gestion*, n° 178-179(9), 43-54.

Pillot, J.(2009) . Comment s'établit un standard technologique : la stratégie de Sony sur le marché des lecteurs et supports numériques haute définition. *Innovations*, n° 30(2), 135-155.