

# L'INDUSTRIE DES JEUX VIDÉO EN CHINE À L'ÈRE D'INTERNET

par MINYU SHI \* et WENJUN DENG \*\*

## 1. Introduction

Sous l'influence des technologies numériques et d'internet, les structures économiques et les écosystèmes économiques ont radicalement changé: l'économie traditionnelle et le mode de production classique ont subi un choc sans précédent qui s'est accompagné d'une transformation importante des structures sociales et des modes de consommation.

En Chine, le développement de l'industrie des jeux vidéo est à cet égard emblématique. D'abord en retard, on observe l'essor rapide de ce secteur grâce au développement des technologies d'internet et des terminaux mobiles, mais avec des différences notables selon les segments de marché. En effet, cette industrie est divisée en trois marchés: celui des jeux à terminaux comme les PC (*client network game*), celui des jeux web (*web game*) et celui des jeux sur portables (*mobile game*). Or, des différences de constitution et d'organisation industrielles caractérisent chacun de ces marchés ainsi que la concurrence qui s'y établit. Ces différences, présentes à l'origine de ces trois marchés, sont désormais susceptibles de s'amenuiser. En effet, l'analyse du cas de Tencent, le premier producteur en Chine et surtout le premier distributeur de jeux du monde, permet de dégager des tendances durables sur l'ensemble du secteur. Cet acteur économique joue en effet un rôle majeur. Il devrait maintenir dans le futur une influence telle qu'on peut dessiner les tendances de ce secteur dynamique à partir de sa stratégie d'entreprise.

245

\* Chercheuse associée à l'Institut de recherche sur les industries culturelles, Université de Shenzhen. Maître-assistante à la Faculté de communication, Université de Shenzhen, Chine.

\*\* Post-doctorante à l'Institut de recherche sur les industries culturelles, Université Shenzhen, Chine. Titulaire de Doctorat d'Histoire culturelle à l'Université de la Sorbonne Nouvelle, France.

Cet article est un des résultats de recherche du projet intitulé «Etudes comparées sur les politiques des industries culturelles entre la France et la Chine à l'ère numérique», financé par le Bureau de planification des sciences sociales de la province du Guangdong. Réf. GD14XYJ01.