

Olivier Zephir

L'évolution d'un secteur

Le secteur couramment appelé gaming fait généralement référence au domaine des jeux vidéo en ligne et plus spécifiquement des jeux sociaux sur internet. Le gaming est la résultante d'une évolution successive du jeu vidéo depuis l'avènement des jeux électroniques dans les années 50 suivi du boom des consoles de jeu « Consoles de salon » dans les années 80 et maintenant le phénomène des jeux sociaux en ligne portée par la génération internet et toutes les personnes connectées. L'effet viral du jeu vidéo s'est effectivement amplifié avec l'usage massif d'internet permettant aux personnes connectées de jouer avec leurs amis et contacts : la pratique du *social gaming* s'est généralisée. Autre aspect déterminant de l'expansion du phénomène gaming est le profil des joueurs. Le profil typique du joueur a évolué avec l'adoption par le grand public des jeux sociaux en ligne. La pratique du jeu vidéo est passé d'un phénomène exclusif, l'adolescent masculin passant des heures sur la console ou l'ordinateur, à un phénomène inclusif avec une multitude de type de joueurs en ligne où le « social gamer » type est une femme de plus de 40 ans. Outre l'évolution du profil des joueurs « gamers », les nouvelles technologies mobiles propulsent le secteur du gaming au rang de première industrie culturelle mondiale en 2013.¹

Un écosystème du gaming au Luxembourg

Force est de constater que le phénomène gaming est d'une ampleur mondiale et en expansion d'après les professionnels. Le Luxembourg participe à ce phénomène et dispose également d'un écosystème d'acteurs actifs dans le domaine. Via les manifestations professionnelles locales, on constate une présence d'acteurs majeurs du domaine tels que Kabam, Bigfish, Zynga qui exercent leurs activités internationales au Luxembourg. Le pays est fiscalement attractif pour les entreprises du secteur et dispose également d'infrastructures techniques ultra-performantes via les opérateurs en télécommunication et autres hébergeurs proposant des datacenters dernier cri.

Le Luxembourg ayant son économie centrée sur les services dispose d'un savoir-faire considérable dans des domaines connexes au gaming, tels que la sécurité et les paiements en ligne. Depuis peu, des sociétés de développeurs de jeux naissent au Luxembourg et le domaine attire de plus en plus de profils spécialisés comme les designers, illustrateurs, développeurs.

Une communauté locale de professionnels et d'amateurs, appelée pro-ams, se constitue autour d'activités tels que des concours de développement d'applications mobiles ou de jeux indépendants. La chaîne de valeur du jeu vidéo est composée de multiples acteurs dits classiques tels que les entreprises high-tech développant les jeux, les éditeurs qui publient aux distributeurs, ces derniers étant le point d'accès au jeu par les consommateurs. Les nouvelles technologies de développement de jeu révolutionnent les modes de

production et de distribution conventionnels. Ainsi nous retrouvons aujourd'hui bon nombre de professionnels du jeu vidéo travaillant pour leurs propres comptes et publiant via des plateformes dédiées directement les jeux aux consommateurs. L'ampleur de la pratique est telle que les industriels du jeu tels que Microsoft et Sony permettent pour des raisons stratégiques aux développeurs indépendants d'auto-éditer des titres sur leurs consoles. Cette démocratisation des technologies de création attire les amateurs et passionnés de jeu vidéo à pratiquer le développement et favorise les rencontres pro-ams. Ces événements permettent ainsi aux professionnels et amateurs de partager leurs passions autour de concours de développement et autres formules de workshops créatifs. La communauté pro-ams de la grande région a ainsi en août dernier réalisé un concours estival au Luxembourg, le BBQ Game Jam. Cet événement a été réalisé de concert avec les acteurs locaux de l'entrepreneuriat en nouveaux médias, l'incubateur national le Technoport, Europe4Start-up avec la participation de l'Université du Luxembourg. Le secteur du jeu représentant un secteur économique en plein essor, les acteurs de développement à l'entrepreneuriat, la recherche comme l'éducation traite du gaming pour maîtriser le secteur et anticiper ses évolutions.²

Le gaming généralise le principe de gamification

Même si le mot est relativement nouveau la gamification également appelé ludification est une ancienne pratique qui consiste à transposer les mécaniques du jeu dans des domaines non-ludique. Avec le gaming, la gamification prend une tournure plus sophistiquée et rencontre un certain succès dans l'industrie de la publicité, de la santé et de l'écologie. Un des impacts notables est l'application de la gamification en milieu professionnel. En effet les experts en ressources humaines ainsi que les fournisseurs de réseaux d'entreprise considèrent des fonctionnalités gamifiées à l'usage des salariées. Cette dernière pratique est aussi d'actualité au Luxembourg et fait l'objet d'investigations par les professionnels Ressources Humaines du POG (« Personnel Officers Group »), des acteurs de la recherche avec le CRP Henri Tudor et après des entreprises innovantes du Technoport l'Incubateur national d'entreprise.³ Le gaming en tant que nouveau phénomène laisse entrevoir bon nombre de développements futurs tant technologiques que sociaux. En effet, le gaming s'étend via les dernières technologies et se répand également via des pratiques inclusives et intergénérationnelles dans différents contextes sociaux. Ainsi on commence à parler de pratiques vidéo-ludiques où les joueurs font abstraction de la couche technique du jeu vidéo pour l'utiliser pleinement comme un médium dans des activités multiples.⁴ ♦

1 <http://www.manpowergroup.fr/les-seniors-et-les-femmes-accros-aux-jeux-sociaux-infographie-du-mercredi/>

2 http://www.lesentiel.lu/fr/hi_tech/gamezone/story/Des-fous-de-jeux-video-reunis-a-Esch-sur-Alzette-27304873

3 <http://www.paperjam.lu/article/fr/jeux-d-adultes>

4 <http://archive.omnsh.org/spip.php?article226>