

CAMPAGNE DE RECRUTEMENT 2021

Le **Centre de Recherche en Economie et Management** - CREM UMR 6211 - recrute plusieurs doctorats sous contrat pour trois ans. Cette annonce décrit les conditions de l'un d'entre eux.

Sujet / Thème	L'industrie du jeu vidéo et les stratégies de distribution et de production alternatives : contributions empiriques et théoriques
Mots clés	Biens culturels ; Concurrence; Economie industrielle ; Jeux vidéo ; Modèles d'affaires ; Plateformes.
Directeur/rice de thèse	DARMON Eric LE TEXIER Thomas
Pôle thématique	Organisations ,Réseaux, Numérique

Informations administratives

Employeur	Université de Rennes 1 (à l'aide d'un financement du ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche).
Affectation	Centre de Recherche en Economie et Management CREM UMR CNRS 6211
Directeur du laboratoire	Franck MORAUX
Lieu de travail Adresse professionnelle	CREM – Faculté des Sciences Economiques 7 Place Hoche 35065 RENNES CEDEX
Directeur Adjoint du laboratoire pour le site d'affectation	David MASCLET 02 23 23 33 18 david.masklet@univ-rennes1.fr
Durée du contrat	1 ^{er} octobre 2021 – 3 ans
Ecole Doctorale	ED EDGE

Projet Doctoral

Avec un chiffre d'affaires mondial généré à hauteur de près de 120 milliards de dollars US pour l'année 2019, l'industrie du jeu vidéo présente une croissance à la fois spectaculaire et continue (SuperData, 2019). A titre de comparaison, ces chiffres dépassent désormais ceux du chiffre d'affaires enregistré par l'industrie du cinéma américain pour la même année (Statista, 2019). Cette croissance s'accompagne de profondes transformations (Wolf, 2015 ; Peukhert, 2019). Ces transformations majeures sont tout d'abord tirées par l'évolution des technologies de production, aboutissant à une offre étendue de jeux vidéoludiques de plus en plus sophistiqués (software) et à une déclinaison des matériels de jeu (hardware) de plus en plus étendue (Donovan, 2010).

L'objet général de la thèse consiste à analyser les effets de la dématérialisation des jeux vidéo (aux niveaux de la production et de la distribution) sur la reconfiguration de l'industrie vidéoludique, et sur la transformation/révision des dynamiques concurrentielles en particulier. Précisément, une première contribution générale attendue concerne la meilleure compréhension de la formation des équilibres concurrentiels sur ces marchés dans lesquels certains acteurs opèrent sous la forme de plateformes (Rochet et Tirole, 2003 ; Armstrong, 2006 ; Lee, 2013) et mettent en place des stratégies de proposition de contenu atypiques (Davidovici-Nora, 2016 ; Benghozi et Chantepie, 2016). Une seconde contribution générale est relative à l'étude des microfondations des organisations/communautés se formant autour des grands producteurs. Il s'agit à ce niveau de comprendre à ce niveau les conditions sous lesquelles de telles communautés deviennent efficaces et sont profitables aux éditeurs et/ou aux autres acteurs de l'industrie.

Après avoir effectué un travail de cartographie et de présentation des différentes relations et stratégies dans l'industrie, le travail de thèse comblera des modèles théoriques d'organisation industrielle et des études empiriques/économétriques. Ces dernières reposeront sur un travail préalable d'extraction de données en ligne à partir de méthodes de programmation adaptées (Python, SQL, ...). Le travail pourra également s'appuyer sur un recueil de données qualitatives issues d'études de cas et de suivi longitudinal de communautés d'utilisateurs.

Le sujet de cette thèse est innovant et contribue à un éclairage sur les modes de fonctionnement d'une industrie très importante mais dont l'étude est souvent relativement délaissée par rapport à d'autres industries culturelles (industrie du livre et industrie musicale).

Bibliographie indicative

- Armstrong, M. (2006). 'Competition in Two-Sided Markets', *The Rand Journal of Economics*, 37(3), 668-691.
- Benghozi, P.-J. et Chantepie, P.. Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ? *Les Presses de Sciences Po*, 2017.
- Davidovici-Nora, M. (2016). 'Typology and Strategies of Online Distribution Platforms of Video Games: Overview and Competitive Issues', *Revue d'Économie Industrielle*, 156, 91-121.
- Donovan, T., *Replay: The History of Video Games*. *Yellow Ant Media Ltd*, 2010.
- Lee, R. (2013). 'Vertical Integration and Exclusivity in Platform and Two-Sided Markets', *American Economic Review*, 103(7), 2960-3000.
- Peukhert, C. (2019). 'The New Wave of Digital Technological Change and the Cultural Industries', *Journal of Cultural Economics*, 43, 189-210.
- Rochet, J.-C. et Tirole, J. (2003). 'Platform Competition in Two-Sided Markets', *Journal of the European Economic Association*, 1(4), 990-1029.
- Wolf, M.J.P. (2015). *Video Games Around the World*, The MIT Press, 2015.

Informations complémentaires

Le CREM est unité mixte de recherche CNRS, Université Rennes 1 et UniCaen.
Vous pourrez trouver plus d'informations sur son site: <http://crem.univ-rennes1.fr/>.

Recherche

Le doctorant sous contrat travaillera au Centre de Recherche en Economie et Management, au sein du pôle thématique « [Organisations, Réseaux, Numérique](#) » (ORN).

Moyens à disposition

Le doctorant sous contrat sera hébergé à [la faculté des Sciences Economiques](#). Il disposera d'un bureau, de ressources informatiques et de tous les moyens apportés par le CREM et [la faculté des Sciences Economiques](#).

Enseignement

Le doctorant sous contrat pourra se voir proposer des interventions et des enseignements dans les différents diplômes de l'Université de Rennes 1, dont la Faculté de Sciences Economiques ou l'IGR/IAE.

Modalités de candidature

Le calendrier et les modalités de candidature et de sélection sont consultables en ligne sur le site <https://theses.doctorat-bretagneloire.fr/edge>.

Le dépôt des candidatures devra être effectué exclusivement en ligne avant le **21 mai 2021 à 23h59** sur le site <https://theses.doctorat-bretagneloire.fr/edge>