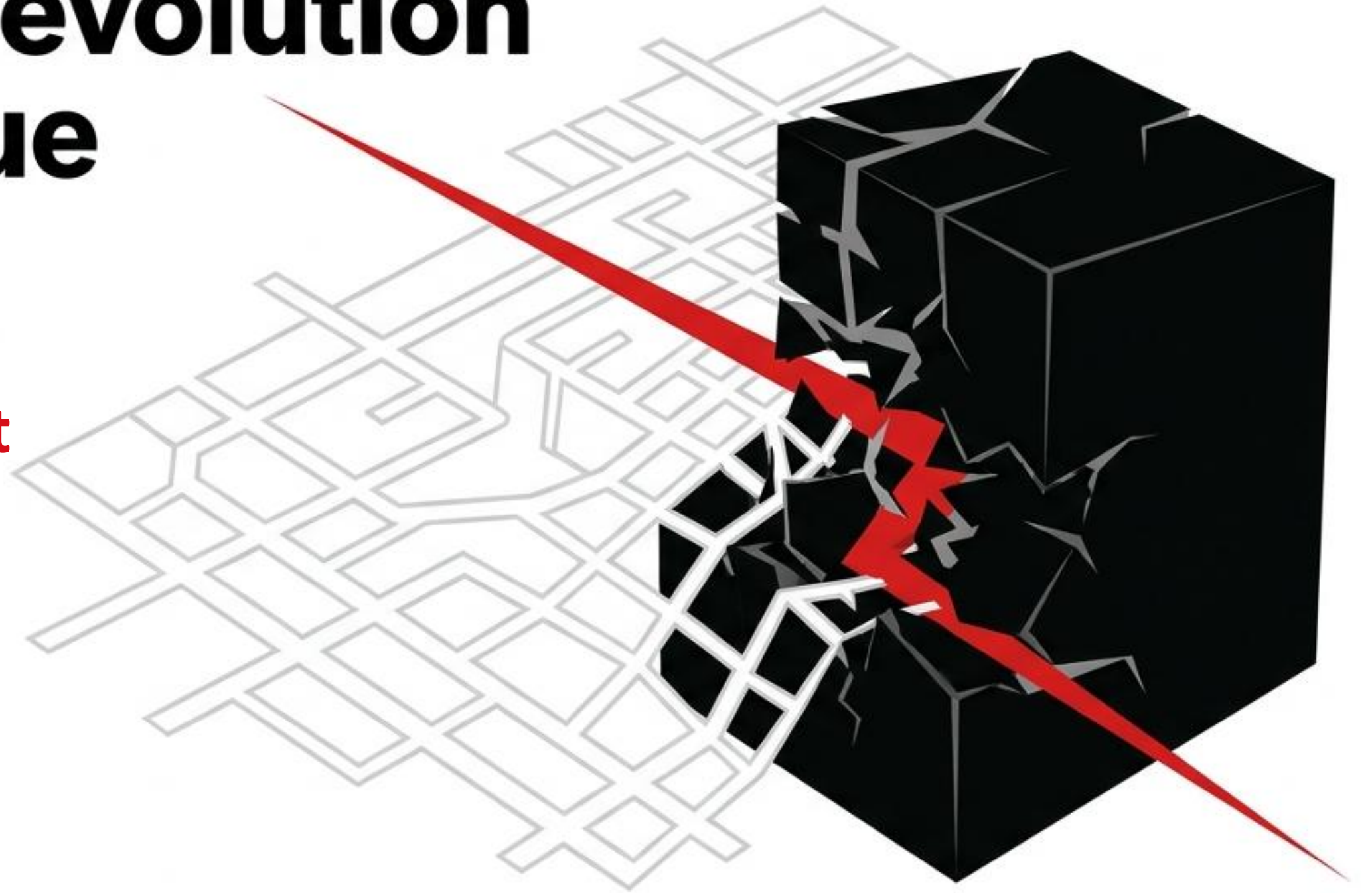


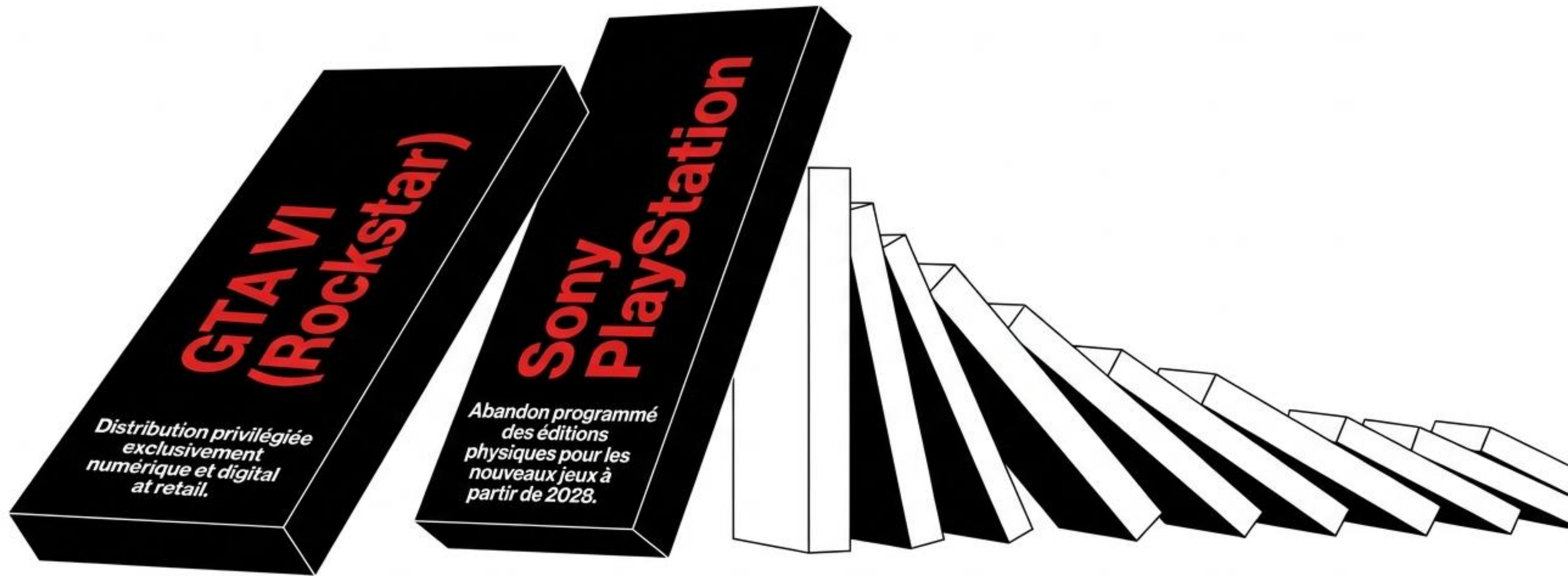
# Une rupture économique déguisée en évolution technologique

---

**Jeu vidéo physique :  
Sony et GTA VI briseront  
un écosystème**



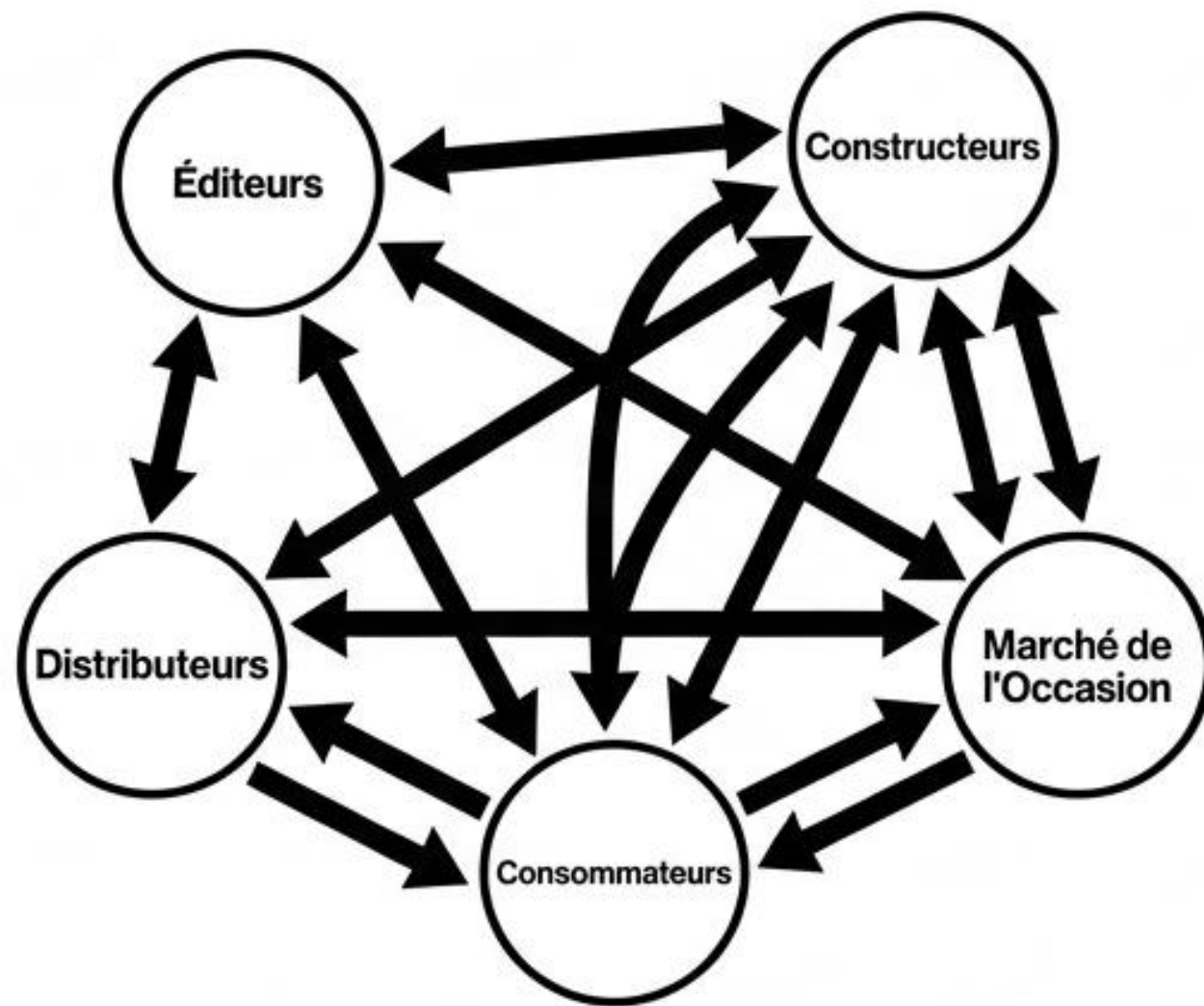
# Les annonces de Rockstar et Sony marquent un point de bascule historique



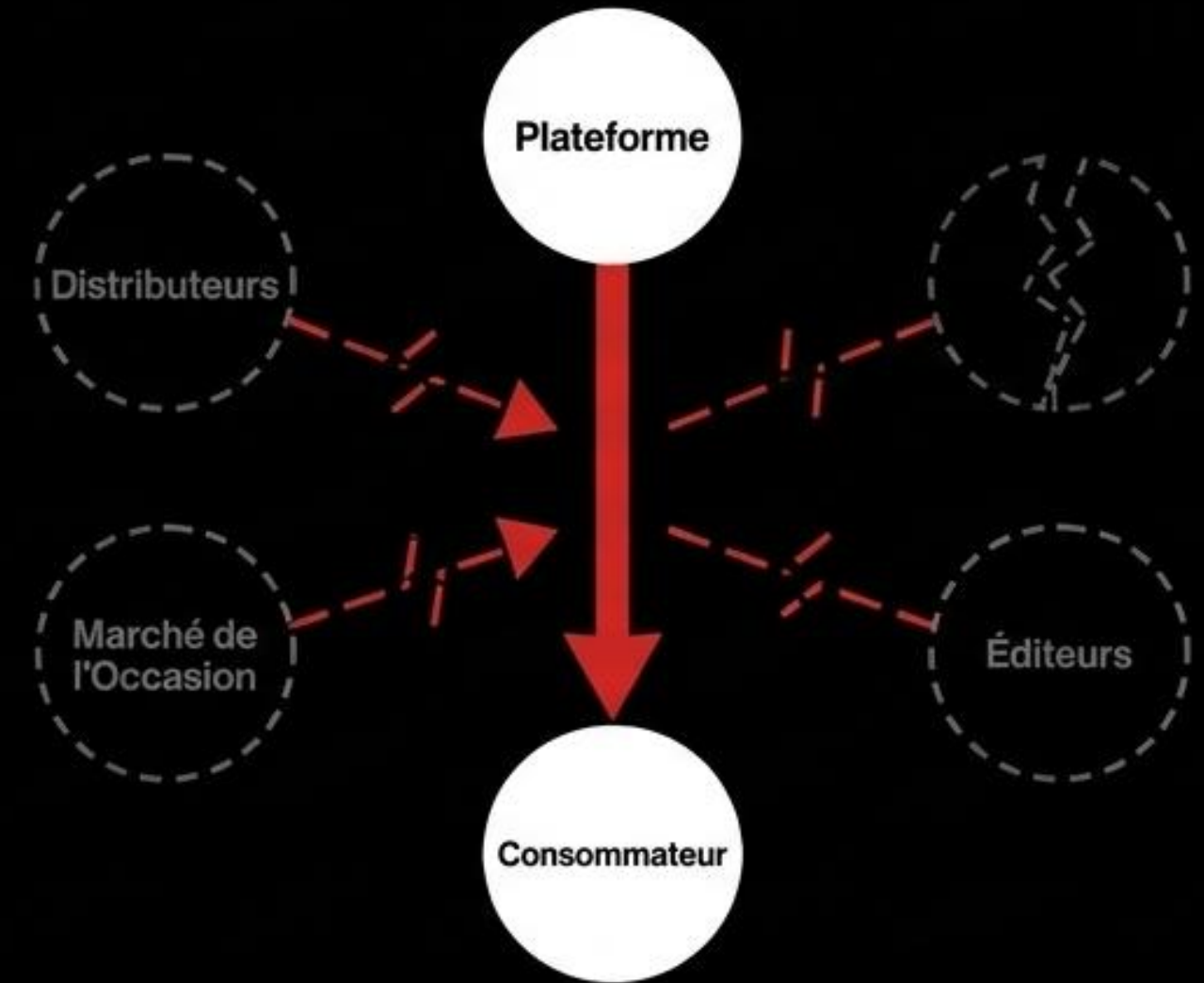
Ces décisions ne constituent pas simplement une évolution technique vers plus de dématérialisation. Elles déconstruisent consciemment près d'un demi-siècle d'alliance entre éditeurs, constructeurs, distributeurs et consommateurs.

# L'architecture d'une chaîne de valeur complète chancelle

## L'Écosystème Historique

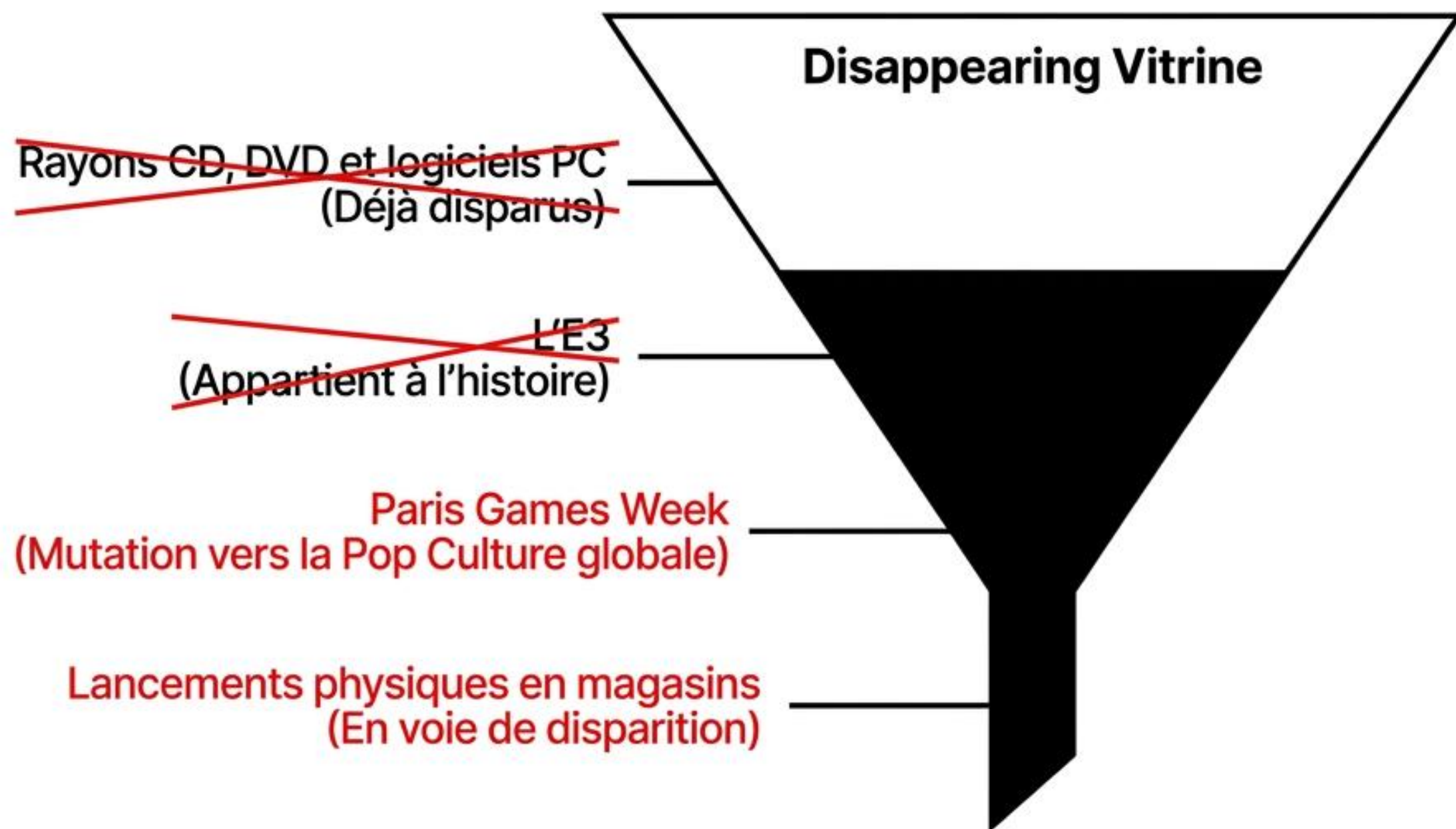


## Le Goulet d'Étranglement



Le numérique (80% sur PlayStation, 99% sur PC) impose un modèle linéaire qui assèche les acteurs intermédiaires, pourtant garants de la pluralité commerciale.

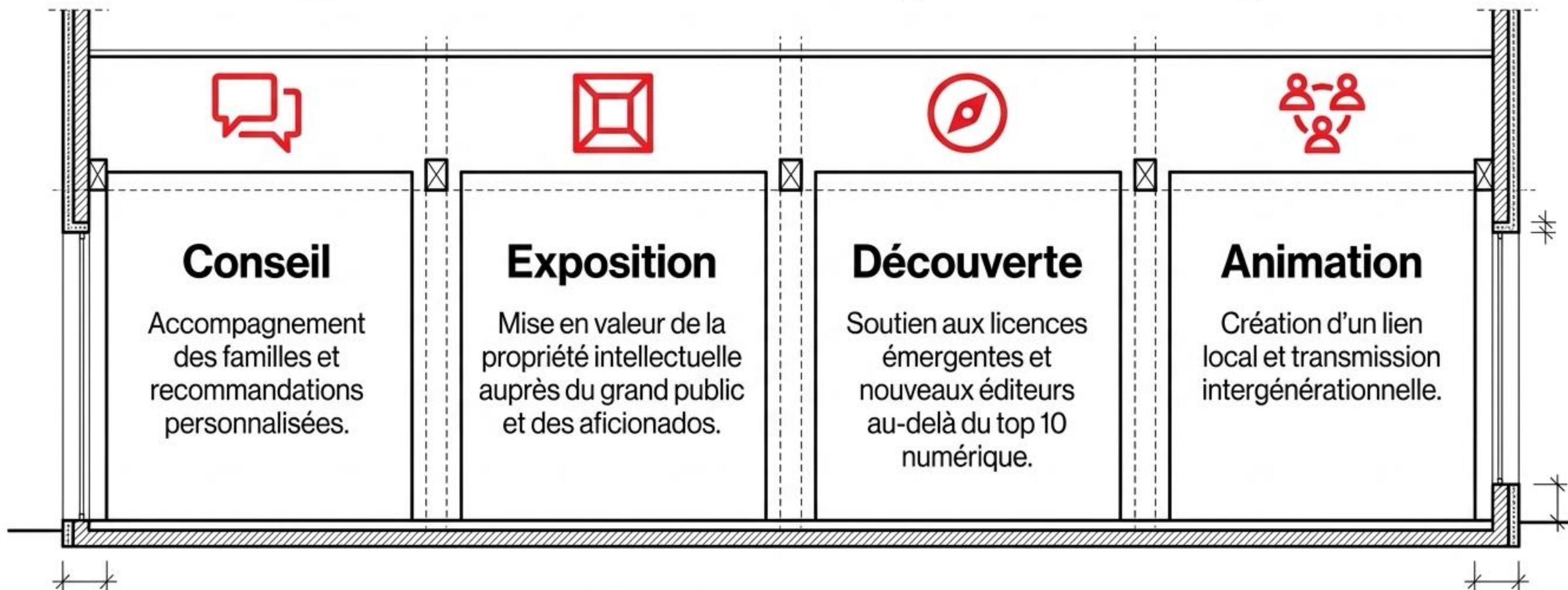
# Le paradoxe de l'accès : le jeu vidéo disparaît de l'espace public



L'industrie revendique l'élargissement de son public mais réduit ses points de contact.

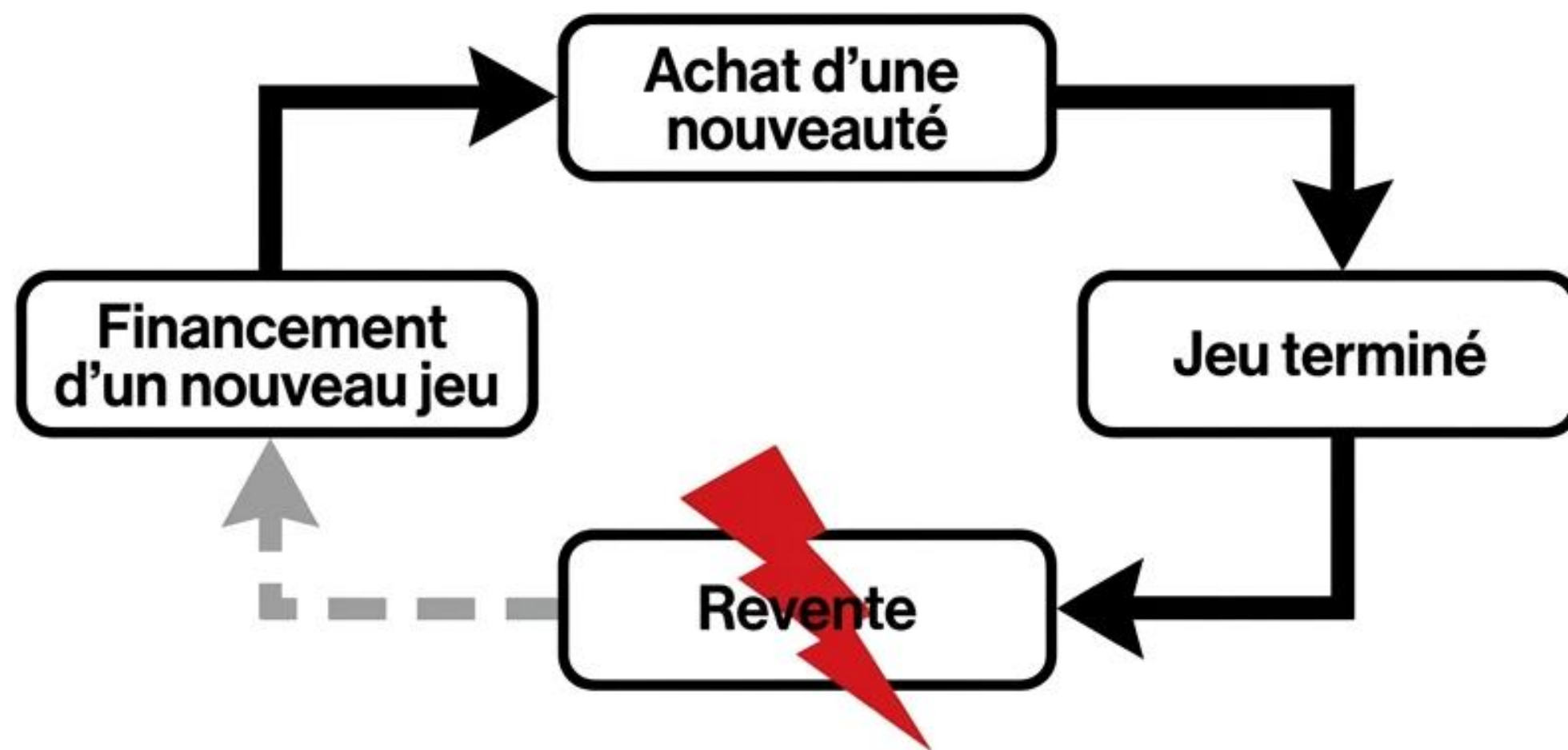
L'esport célèbre la compétition, mais ne remplace pas la vitrine culturelle, la curiosité et la découverte permises par les rayons physiques.

# La distribution physique assure un rôle que les algorithmes ne remplaceront jamais



Supprimer ces acteurs pour des gains à court terme revient à affaiblir durablement l'ensemble de la filière.

# La destruction d'un formidable accélérateur de consommation



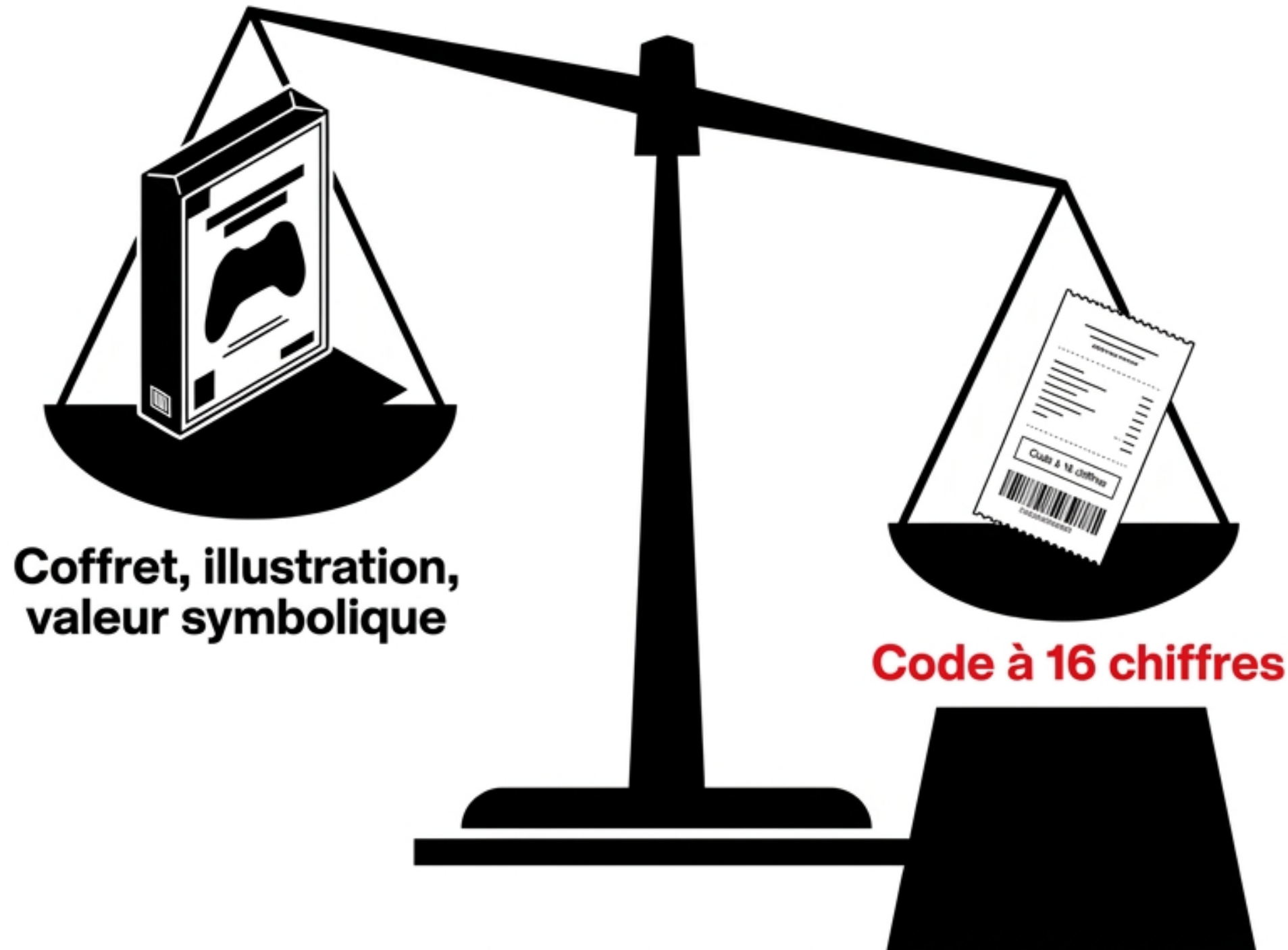
## Impact Distributeur

Disparition d'une activité fortement contributive à la rentabilité et moteur essentiel de fidélisation en magasin.

## Impact Consommateur

Perte immédiate d'une solution permettant d'amortir les achats, réduisant mécaniquement le volume global de jeux neufs acquis par an.

# Transformer une émotion en transaction dématérialisée



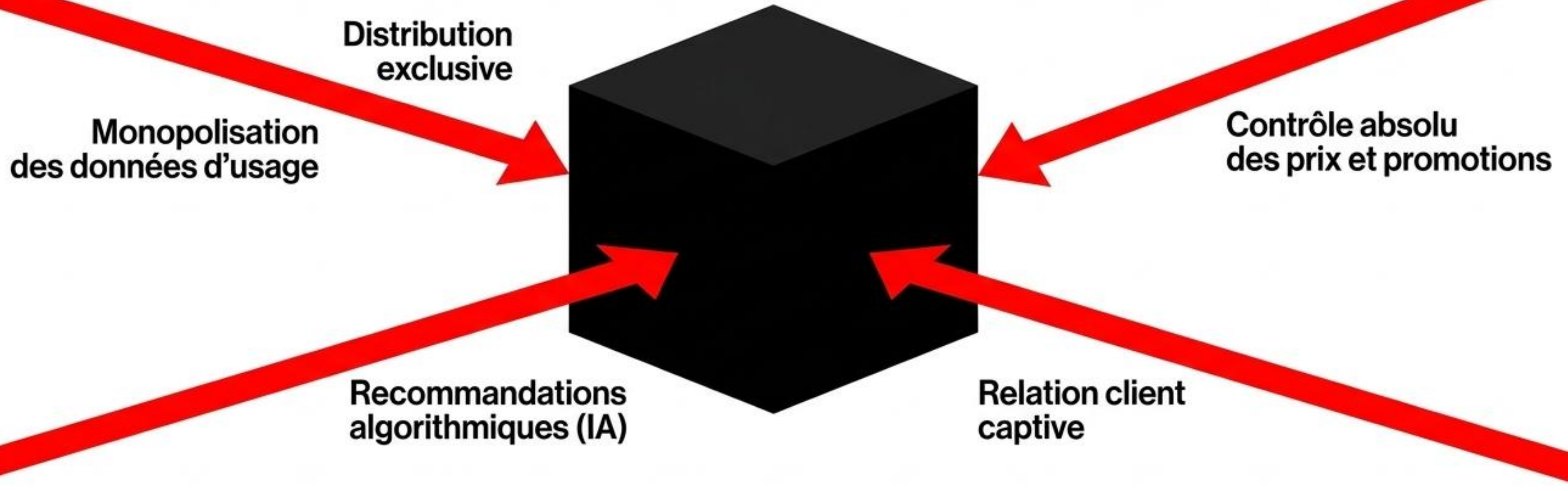
Cette évolution touche directement la capacité du secteur à recruter. À Noël ou pour un anniversaire, combien de familles préféreront offrir un simple code imprimé plutôt qu'un objet tangible ? L'acte d'achat perd sa valeur symbolique.

# De la propriété culturelle à la simple autorisation d'utilisation

|                                                                   |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                   |                                                                                     |
| <b>Propriété Physique</b><br>(Le consommateur est propriétaire)   | <b>Licence Numérique</b><br>(Le modèle inverse cette logique)                       |
| Droit inaliénable de revente,<br>de prêt et de transmission.      | Verrouillé à un compte unique<br>et incessible.                                     |
| Conservation garantie<br>sur plusieurs décennies.                 | Dépendance à une infrastructure<br>technique et une authentification<br>permanente. |
| Indépendance totale vis-à-vis du<br>constructeur et de l'éditeur. | Soumission à des règles susceptibles<br>d'évoluer unilatéralement.                  |

Lorsqu'un bien ne peut plus circuler librement, la notion même de propriété perd son sens.

# L'oligopole numérique : la concentration absolue du pouvoir économique



L'histoire économique rappelle une constante : lorsqu'un marché concentre simultanément la distribution, la propriété des contenus et la relation client, la diversité recule, et in fine, le marché recule. Aucun oligopole durable ne favorise l'innovation.

# **Confondre optimisation à court terme et destruction de valeur à long terme**

## **L'Illusion de l'Optimisation**

- Suppression des coûts de pressage et de logistique.
- Captation de 100% de la marge de détail.
- Contrôle absolu du marché secondaire.

## **La Réalité de la Destruction**

- Perte des vitrines gratuites dans l'espace public urbain.
- Disparition de l'animation commerciale indépendante.
- Baisse du pouvoir d'achat des joueurs (fin de l'occasion).
- Réduction de la visibilité pour les productions disruptives.

**Sacrifier la distribution physique au nom de la rationalisation industrielle est un calcul à courte vue.**

# Le carrefour stratégique : Quel paysage culturel subsistera ?

Le jeu vidéo peut encore préserver une coexistence entre physique et numérique, au bénéfice de l'ensemble de son écosystème. Une économie culturelle ne vit pas que de contenus virtuels : elle vit grâce aux lieux qui les rendent visibles.

**Le modèle Musique & Vidéo :**  
Disparition physique, concentration algorithmique, perte de l'espace public.

**Le modèle de l'Édition Littéraire :**  
Le livre résiste grâce à un réseau dense de librairies, une protection du prix unique et une forte valeur symbolique.

**Le jour où ces vitrines disparaîtront, c'est bien davantage qu'un support qui s'éteindra...**