

Expert workshop

9h-16h – 14 septembre 2011

Effets de la convergence d'industries sur le choix stratégique associé à l'organisation du processus d'innovation : *Le cas du jeu vidéo et du cinéma d'animation*

Romain GANDIA

Enseignant Chercheur
Groupe ESC Chambéry

r.gandia@esc-chambery.fr

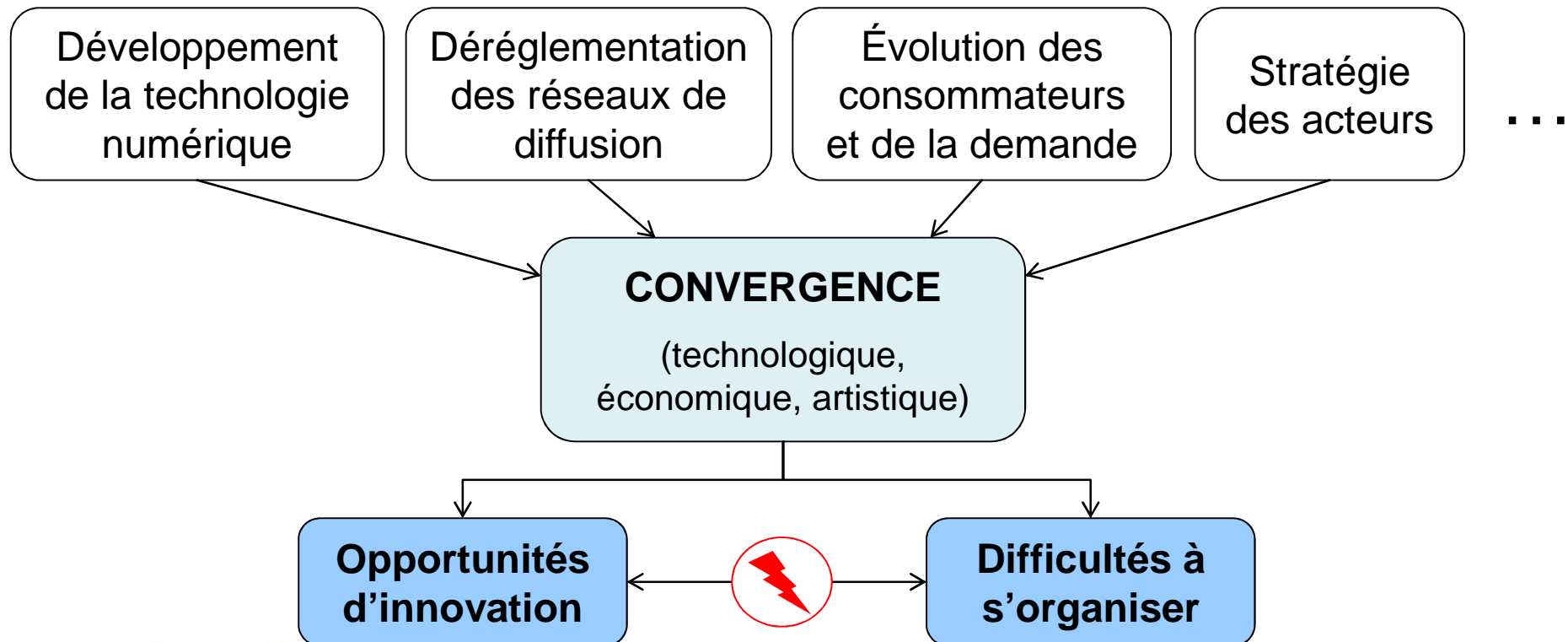


**GROUPE
ECOLE SUPERIEURE
DE COMMERCE
CHAMBERY SAVOIE**

IREGE
Institut de Recherche
en Gestion et Economie

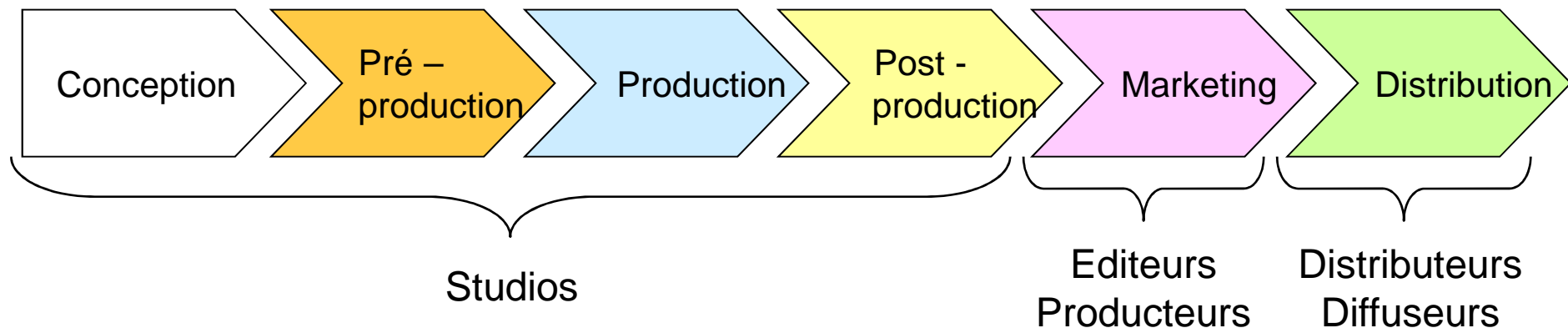
Contexte de la recherche (1/2)

Un certain nombre de raisons poussent les industries du jeu vidéo et du cinéma d'animation à converger...



Contexte de la recherche (2/2)

Pour saisir les opportunités liées à la convergence, les entreprises peuvent être amenées à repenser leur manière d'organiser le processus d'innovation

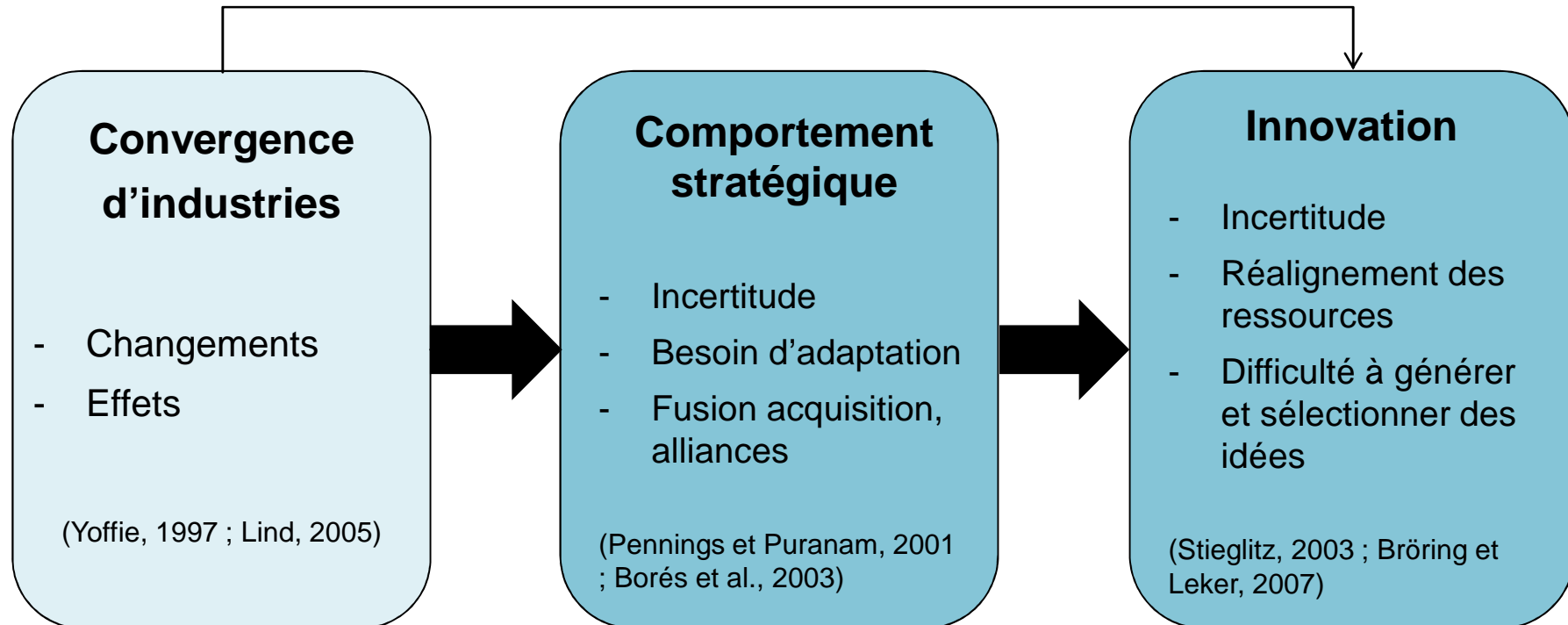


L'organisation du processus d'innovation dépend principalement de la structure de l'industrie



Enjeux théoriques

La convergence d'industries impliquent des changements qui compliquent l'accès aux ressources nécessaires pour innover

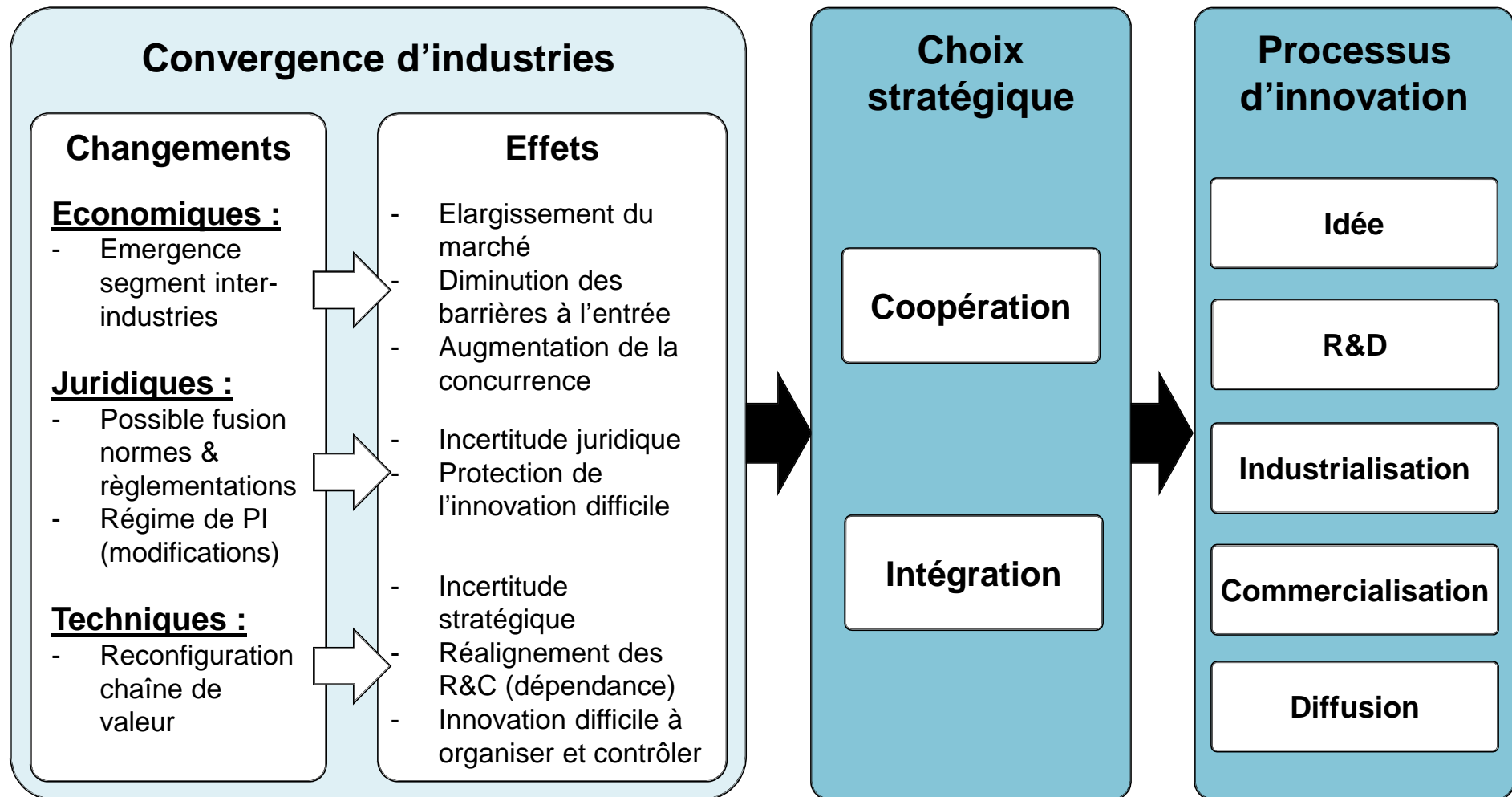


Problématique de recherche

Comment les changements impliqués par la convergence d'industries influence-t-ils le choix stratégique associé à l'organisation du processus d'innovation ?



Cadre conceptuel



Données collectées (1/3)

Démarche qualitative par étude de cas

Méthodologie	Détails	Objectif	Données collectées
Etude exploratoire (revue littérature empirique et entretiens)	24 acteurs de la convergence	Identifier les spécificités de la convergence étudiée	<ul style="list-style-type: none"> - Opinion des acteurs sur la convergence - Spécificités et changements impliqués par la convergence - Effets liés à ces changements
Etudes de cas (3 projets d'innovation)	Projet Idole (4 entretiens)	Répondre à la problématique	<ul style="list-style-type: none"> - Historique du projet - Motivations et enjeux - Objectif du projet (innovation) - Choix stratégiques - Mode(s) d'organisation du processus d'innovation - Difficultés rencontrées - Situation actuelle / futur ?
	Projet Armada (4 entretiens)		
	Projet Kama (5 entretiens)		



Données collectées (2/3)

Caractéristiques des 3 projets d'innovation

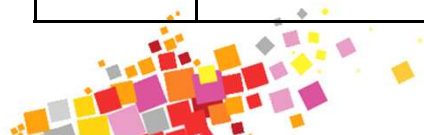
	Porteur du projet	Médias liés au projet	Nombre de partenaires
Projet Idole	1 producteur d'animation	<ul style="list-style-type: none"> - site web - série animée sur TV, web et mobile - jeu vidéo 	<ul style="list-style-type: none"> - auteur - éditeur + studio - diffuseur + studio - sous-traitant web
Projet Armada	1 studio multimédias	<ul style="list-style-type: none"> - série animée TV - jeu vidéo sur console portable - site communautaire 	<ul style="list-style-type: none"> - diffuseur - éditeur
Projet Kama	1 agence Web	<ul style="list-style-type: none"> - jeux consoles et web - série animée TV/web - BD et mangas - site communautaire 	<ul style="list-style-type: none"> - diffuseur



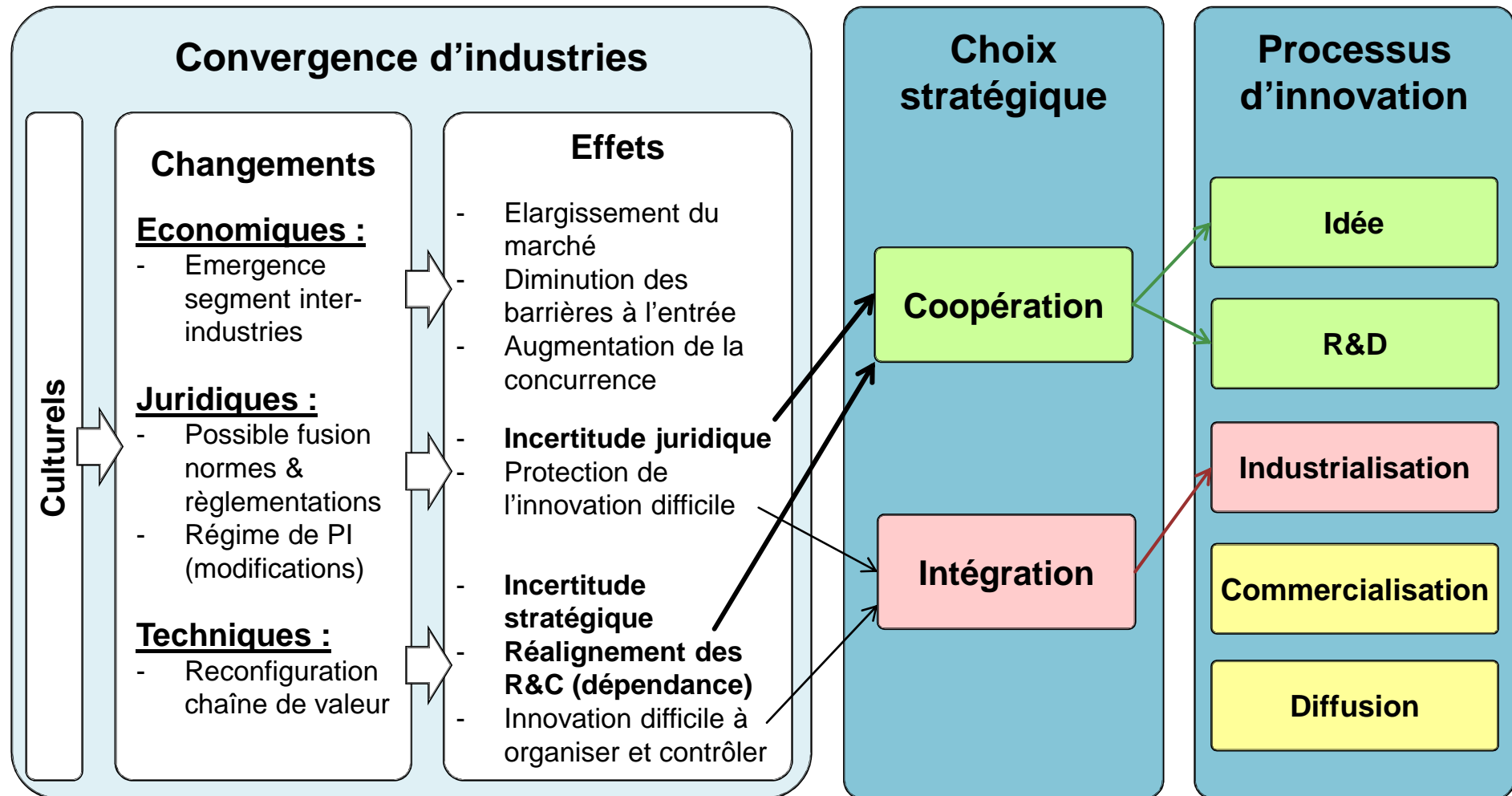
Données collectées (3/3)

Traitement des données - exemple du projet Idole

	Changements	Effets	Stratégie adoptée	Phases du processus d'innovation
Idole	Economiques	- élargissement du marché	- pas d'influence	- pas d'influence
	Juridiques	- incertitude des normes et réglementations	- coopération (respect des N&R et accès subventions)	Conception
		- difficulté à protéger la PI	- intégration (manager la PI)	Production, post-production
	Techniques	- réalignement des R&C (dépendance)	- Coopération (accès aux ressources)	Conception, pré-production
		- difficulté à organiser et contrôler l'activité d'innovation	- Intégration (contrôle des spécificités)	Production, Post-production Commercialisation
	Culturelles	- difficultés à communiquer	- apprentissage culturel (2 mois)	- pas d'influence



Influence de la convergence d'industries



Principaux apports

Théoriques

- Proposition d'un lien entre convergence d'industries, choix stratégique et du processus d'innovation ;
- Exploration des facteurs exogènes influençant le choix stratégique associé à l'organisation du processus d'innovation ;

Empiriques

- Etude du phénomène de convergence des industries du jeu vidéo et du cinéma d'animation ;
- Etude des logiques d'innovation dans ce contexte de convergence.

Managériaux

- Recommandation quant à l'organisation du processus d'innovation dans un contexte de convergence ;
- Conseils pour mieux appréhender la convergence.



Principales limites et perspectives

Limites

Certains éléments n'ont pas été pris en compte :

- Portefeuille de projet
- Interdépendances
- Facteurs internes et contextuels

Portée des résultats

Perspectives

Approfondir l'étude via l'analyse des différents éléments ;

Elargir l'étude à d'autres secteurs d'activités ;



Expert workshop

9h-16h – 14 septembre 2011

Merci de votre attention

Romain GANDIA

Enseignant Chercheur
Groupe ESC Chambéry

r.gandia@esc-chambery.fr



**GROUPE
ECOLE SUPERIEURE
DE COMMERCE
CHAMBERY SAVOIE**

IREGE
Institut de Recherche
en Gestion et Economie