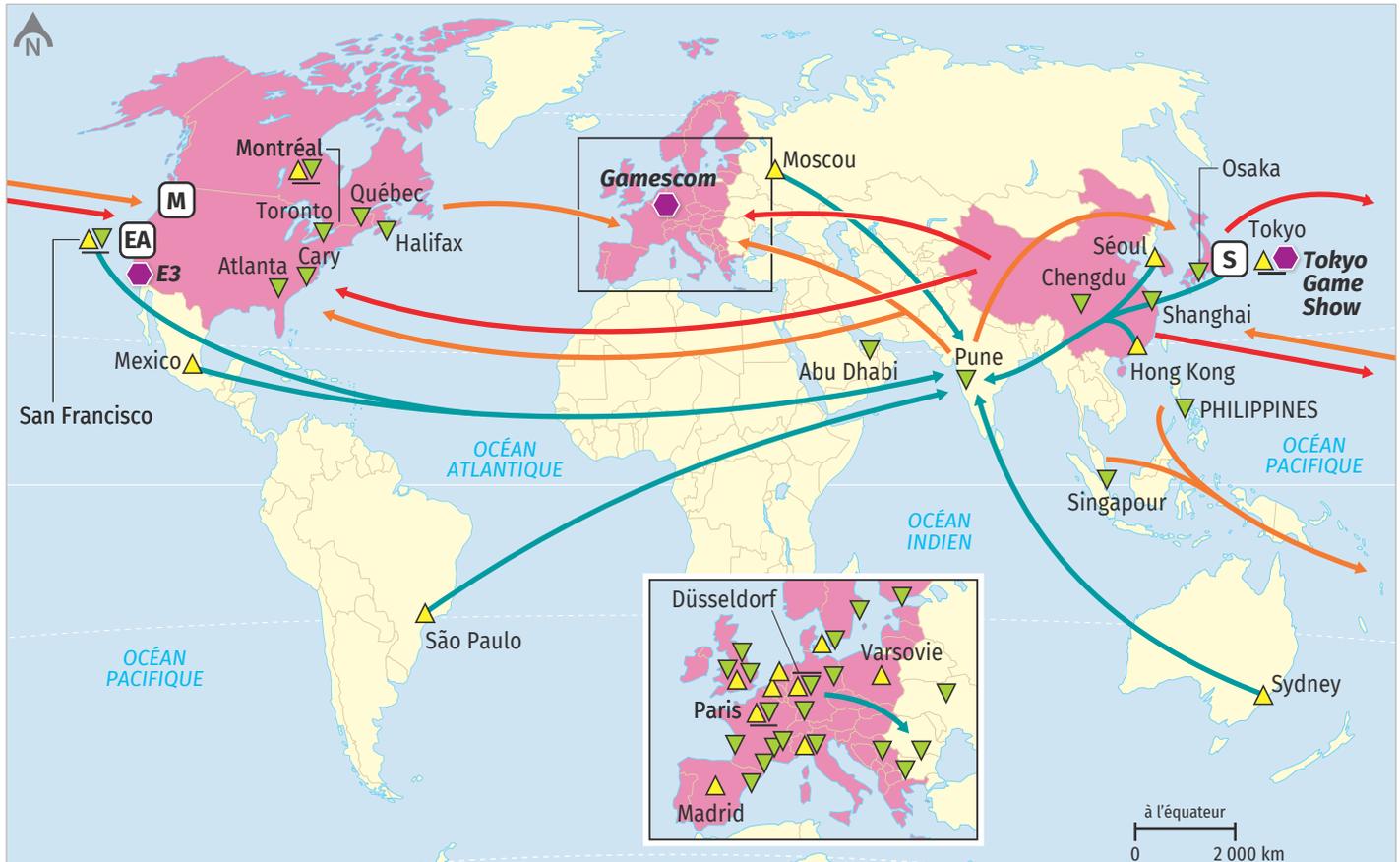


# Des modes de production marqués par la mise en réseau des acteurs

## La production mondialisée d'un jeu vidéo



### 1. Des espaces de conception

- ▲ Business Offices : lieux de conception des jeux vidéo
- M Siège de Microsoft (Redmond, État de Washington, États-Unis)
- S Siège de Sony (Tokyo, Japon)
- EA Siège d'EA Games (Redwood City, Californie, États-Unis)
- 3 grands salons internationaux
- Pays les plus consommateurs de jeux vidéo

### 2. Des espaces de programmation

- ▼ Studios
- Délocalisations des activités de développement des jeux

### 3. Des flux matériels générés par les jeux vidéo

- Flux matériels d'exportation des jeux à travers le monde
- Flux matériels d'exportation de consoles et d'ordinateurs

Source : Ubisoft, 2019.