

# Machinima



**Introduction au phénomène du Machinima du point de vues des économistes**

THE EVOLVING VIDEO GAMES SOFTWARE ECOSYSTEM

*Expert Workshop – 14 September 2011*

**Massimiliano GAMBARDELLA**

EconomiX, Université de Paris Ouest - Nanterre La Défense

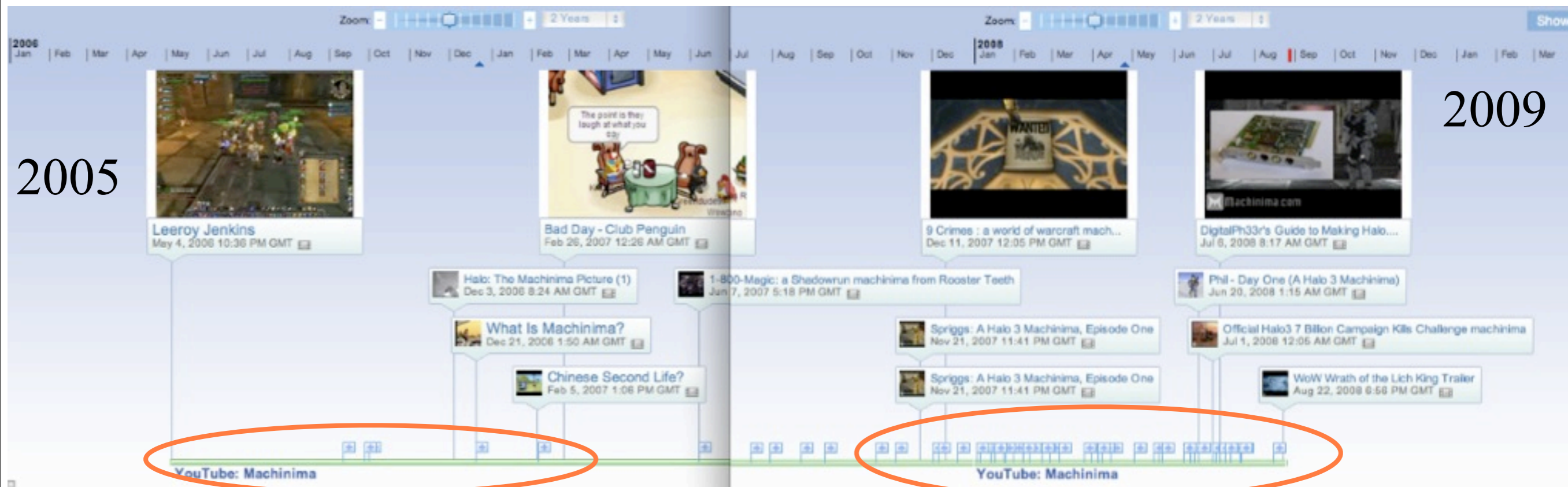
this document creted by Massimiliano Gambardella ([massimiliano.gambardella@gmail.com](mailto:massimiliano.gambardella@gmail.com)) is under Creative Commons License 3.0 BY-NC-ND

# MACHINIMA

- Contraction des mots “Machine Cinema”
- Vidéos **créées à partir des jeux-vidéo**
- Premier vidéo dans les Etats-Unis: **Quake, 1996**
- **145.000** vidéos on YouTube
- 2009 – n°1: **7.791.996** (2 ans) et n° 100 : **610.542** (1 an) **visualisations** on YT
- now – n°1 : **19.844.930** (1 an) et n° 100 : **2.469.560** (1 an) **visualisations** on YT

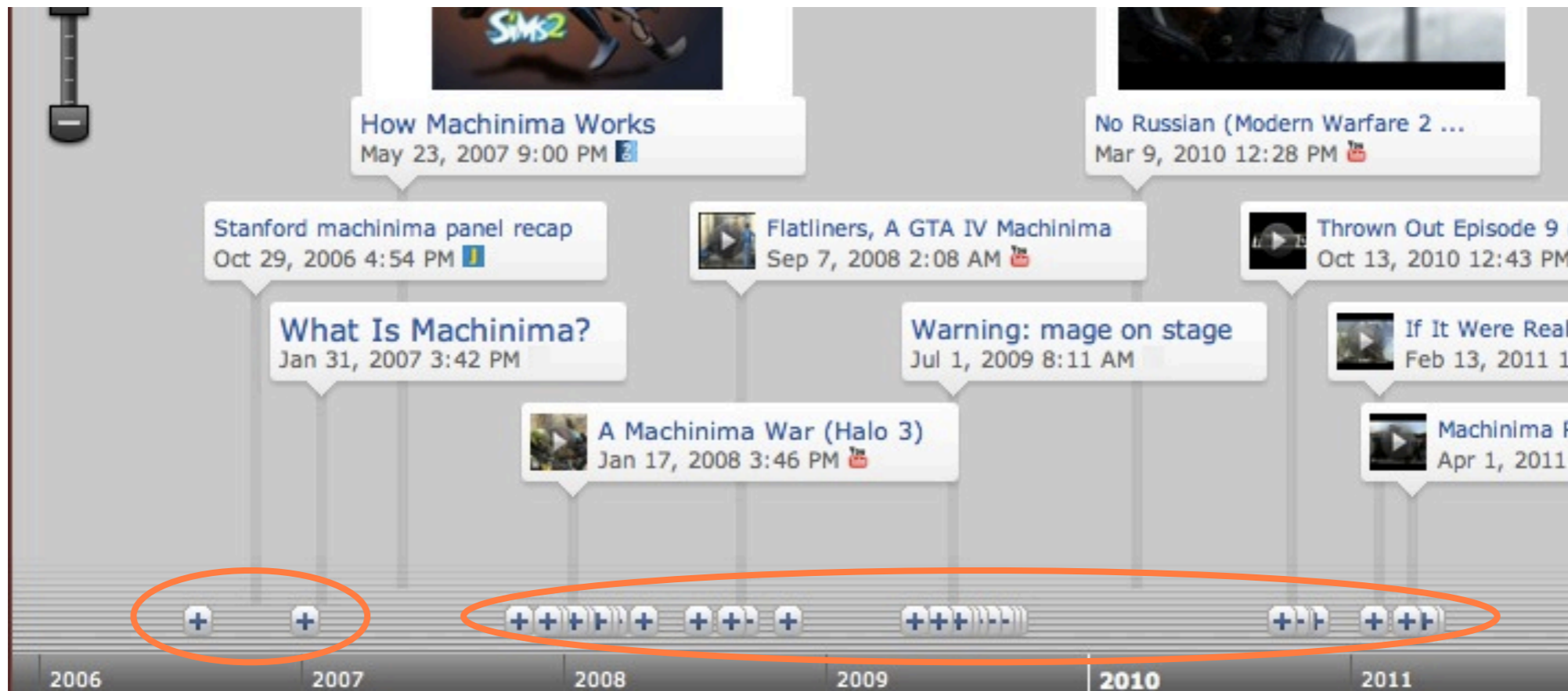


# YouTube



2005

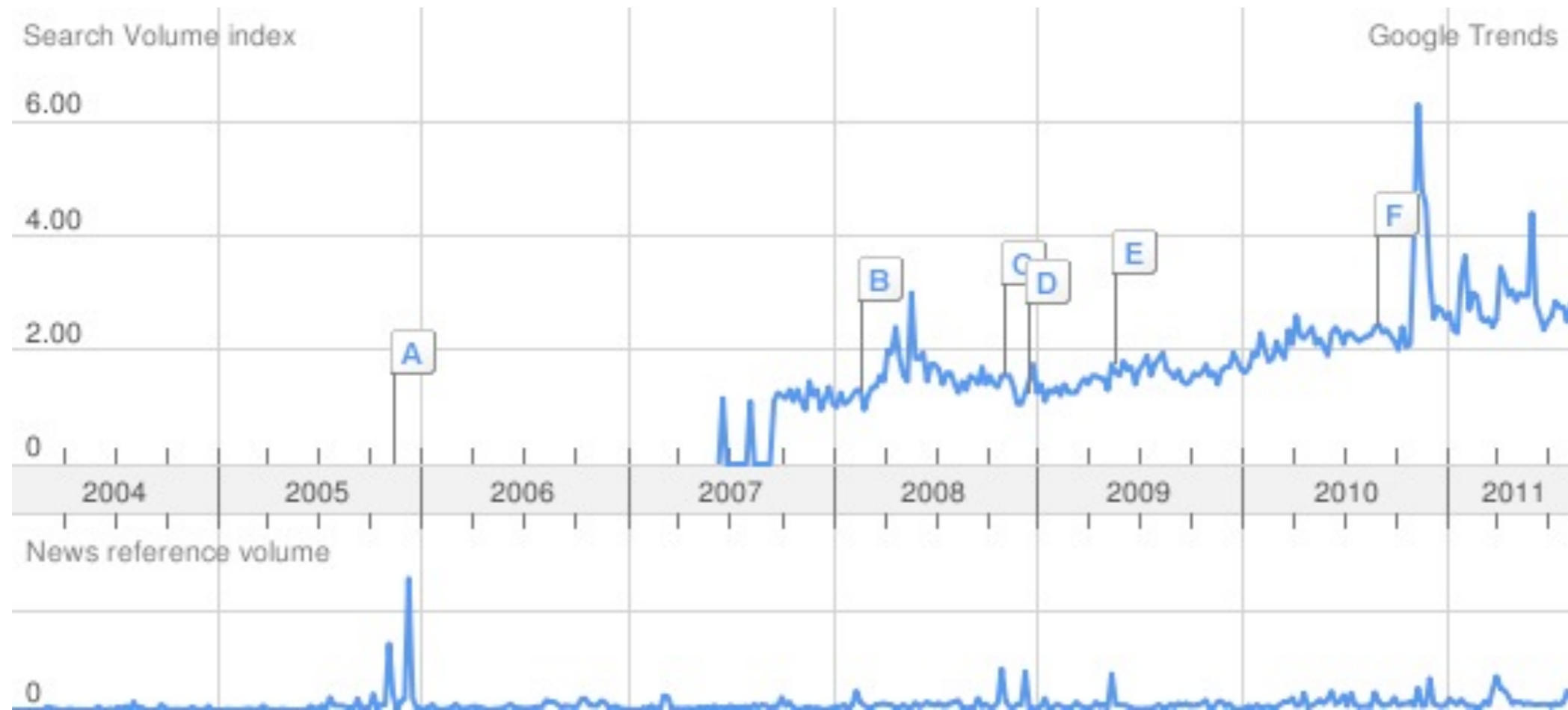
2009



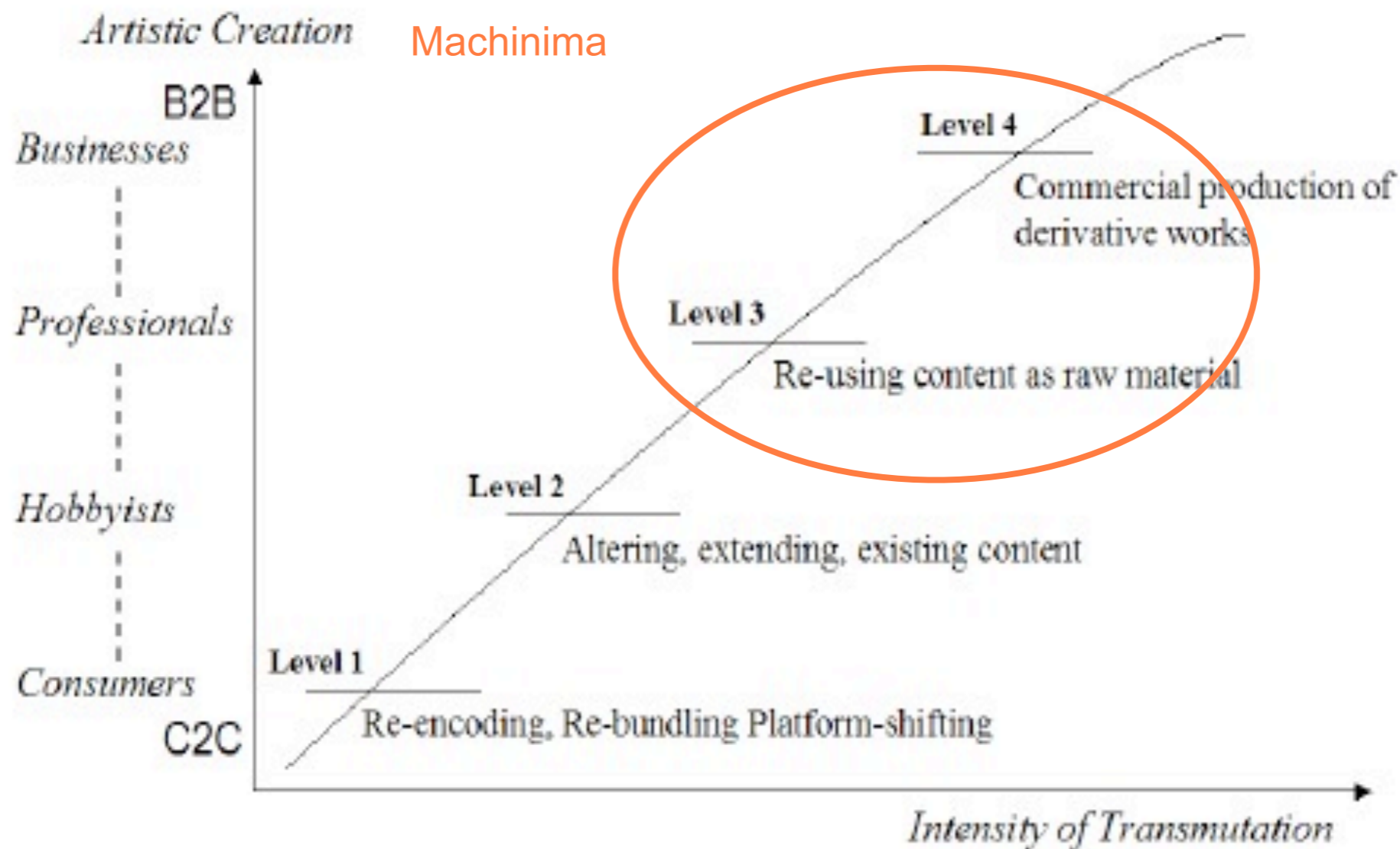
2006

2011

# Google Trends



- A** [Machinima makes filmmaking virtual reality](#)  
Sacramento Bee - Nov 10 2005
- B** [Alex Chan, maker of citizens' 'machinima'](#)  
AFP - Feb 21 2008
- C** [Machinima.com raises \\$3.85 million in funding](#)  
CNET News - Nov 6 2008
- D** [Top Writers from The Simpsons, Futurama and Family Guy Join Forces with Machinima.com to Create the Machinima Comedy Lab](#)  
MarketWatch - Dec 18 2008
- E** [Terminator Movie Spawns 'machinima' Series on iTunes](#)  
PC World - May 19 2009
- F** [Machinima directors step up their game](#)  
Los Angeles Times - Aug 29 2010



**Note:** Level 1 = Invisible Content Changes    Level 2 = Visible Content Changes  
 Level 3 = Content Expansion                      Level 4 = New Product Creation

**Figure 1. Transmutation and Impact on Creative Output**

*Hughes et al., 2007*

# Definitions (sous-culture)

- Les "*fics*" dites sérieuses pourraient s'intégrer dans l'œuvre originale.
- Le *prequel* et le *sequel*.
- Les *O.S.* (One Shot) sont des *fics* courtes en un seul chapitre.
- Les *AU* (Alternative Universe, ou Univers Alterné en français= UA): le principe de ces *fanfics* est de placer des personnages connus dans un univers qui n'est pas le leur. Le plus souvent, il s'agit de changements temporels ou spatiaux.
- Une sous-catégorie des AU sont les *cross-over*, souvent notés *x-over* ou *XO* qui consistent à croiser deux univers différents originaires de deux fictions originales différentes.
- Le *yaoi*, *slash* et *yuri* met en scène des relations homosexuelles
- Le *het*, *lime* et *lemon* met en scène des relations hétérosexuelles.
- Le *PWP* ('Plot? What Plot?' (Intrigue, quelle intrigue ?), est une fic courte, souvent un O.S., dont le scénario est très peu développé.
- Le *Self-Insert* (ou SI) est une fanfic où l'auteur se met en scène aux côtés des personnages principaux.
- Une "*Mary Sue*" (pour une fille) ou un "*Gary Stu*" (pour un garçon) représente le personnage parfait, possédant des qualités intellectuelles et physiques non-négligeable, souvent puissant(e) et aimé(e) de tous les autres personnages.
- *WAFFy* ou *WAFF* (ou "Fluff", "Fluffy"), acronyme anglophone pour "Warm And Fuzzy Feelings" soit : "des Sentiments Doux et Tendres" désigne une romance, plus ou moins poussée.
- *Guimauve*, glucose, glucosé ou toute autre référence au sucre indique une histoire très romantique, fleur bleue.
- *Harlequin*, du nom de la célèbre maison d'édition, indique une fanfic dans laquelle la romance, la violence, et/ou le sexe sont exagérément poussés, le but du jeu étant d'être le moins vraisemblable possible.
- *Angst* indique une fiction où il est souvent traité de tortures morales ou physiques.
- *Deathfic* : Fanfiction où l'un des personnages principaux est amené à mourir.
- *Songfic* : Fanfic axée autour d'une chanson.
- *MyST* : en référence à une émission de télévision américaine du nom de "Mystery Science Theater" qui diffusait des films de série B à des gens enfermés et obligés à critiquer ces films. Dans le monde de la fanfic, le terme désigne un scénario où des gens sont enfermés dans un lieu où ils doivent commenter des fanfics qui leur sont soumises.
- *Parodie-Insert* : Comme son nom l'indique, une parodie où un personnage existant (ou plusieurs) est inséré, lui faisant un portrait humoristique, et souvent rabaissé par rapport aux personnages principaux.
- *Character bashing* (maltraitance de personnage) : fiction dans laquelle un personnage donné cumule tous les défauts au profit du reste de l'équipe ou d'un autre personnage.

# Terminator Salvation Machinima Series



Première production par les “machinimators” d'une long **série d'épisodes liées** (*fics* et *prequel*)

# Qui sont les “machinimators”?

- La communauté de Machinima est formée par des personnes avec **différents intérêts dans les media et les arts** (von Krogh et al. 2008)
- Machinima.com
  - *Academy of Machinima Art and Sciences*
    - pour supporter et reconnaître les Machinimas
      - événements, forum, logiciels, etc
- \$14 million in venture capital



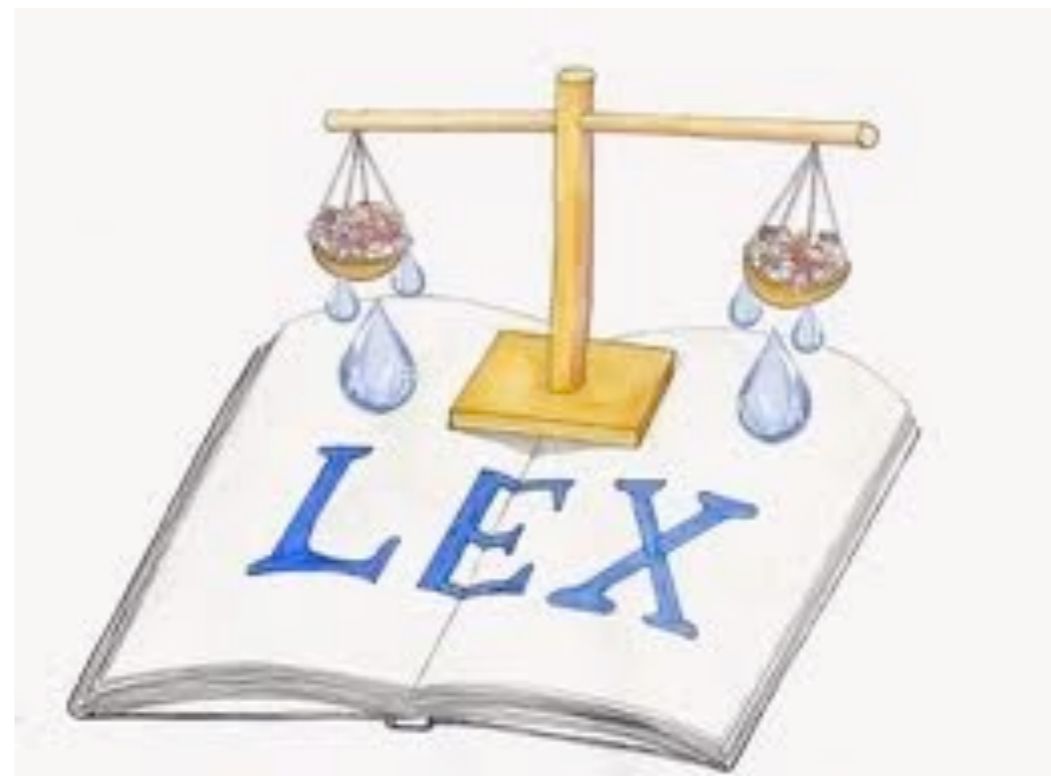
# MODELE D'AFFAIRE

- **Commercialise** les DVD (marché de niche)
- VOD
- Téléchargement
- Services



# PROBLEMES LEGAUX

- propriété intellectuelle
- accord (Rooster Teeth et MS - Red vs. Blue series - Halo)
- Lettre aux Machinimators
  - i.e. Blizzard: pour une diffusion non commerciale



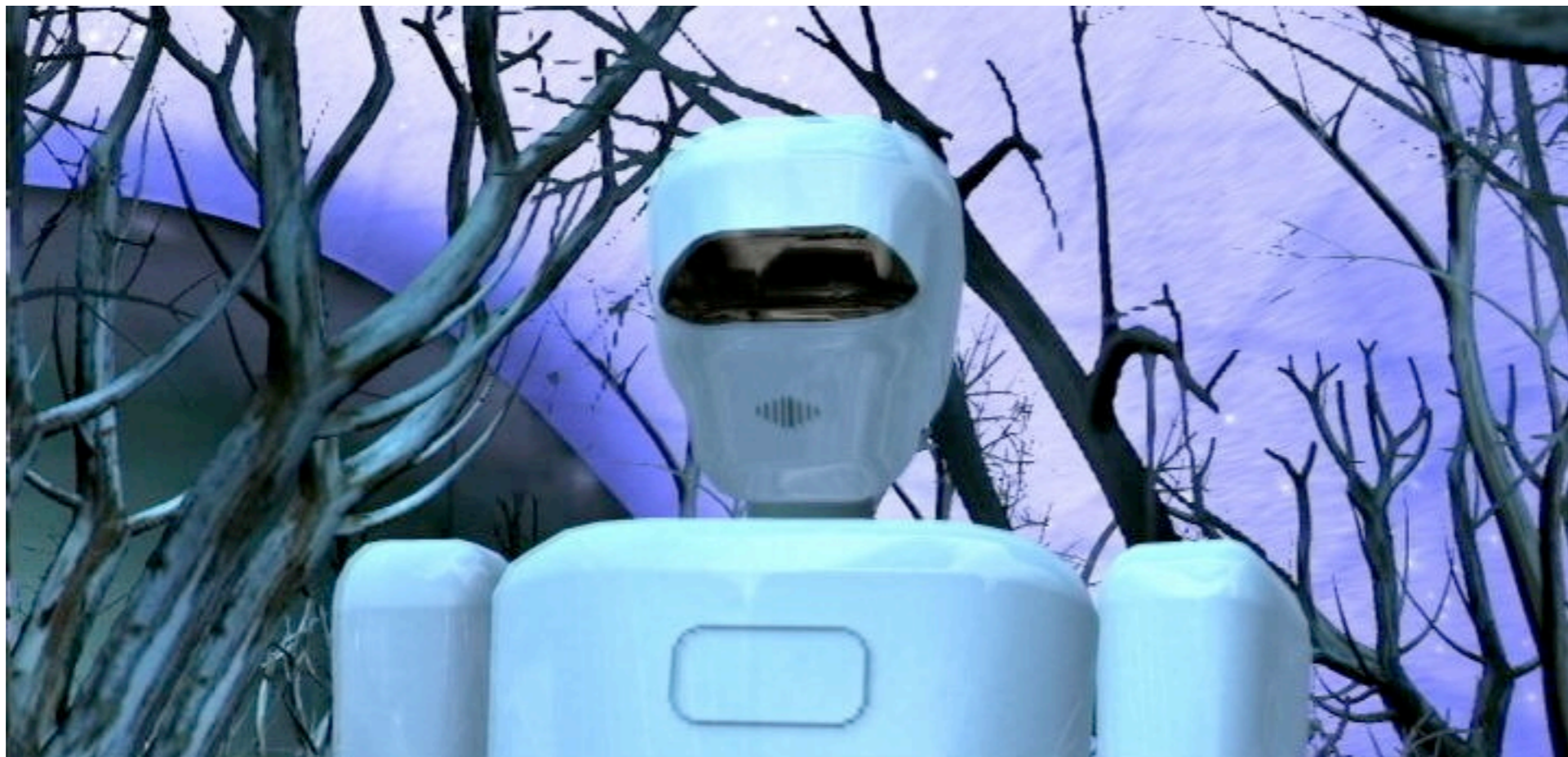
# MACHINIMA FRIENDLY (outils)

- EA - The Sims 2, 2004
- Blizzard - WoW



# Sont-ils en concurrence avec les acteurs traditionnels?

- **MTV 2003** : *"In the waiting line"*
  - "Video Mods Week" on MTV2
- **Zero 7** groupe
- par **Fountainhead Entertainment**
- Gagné Machinima Awards 2003



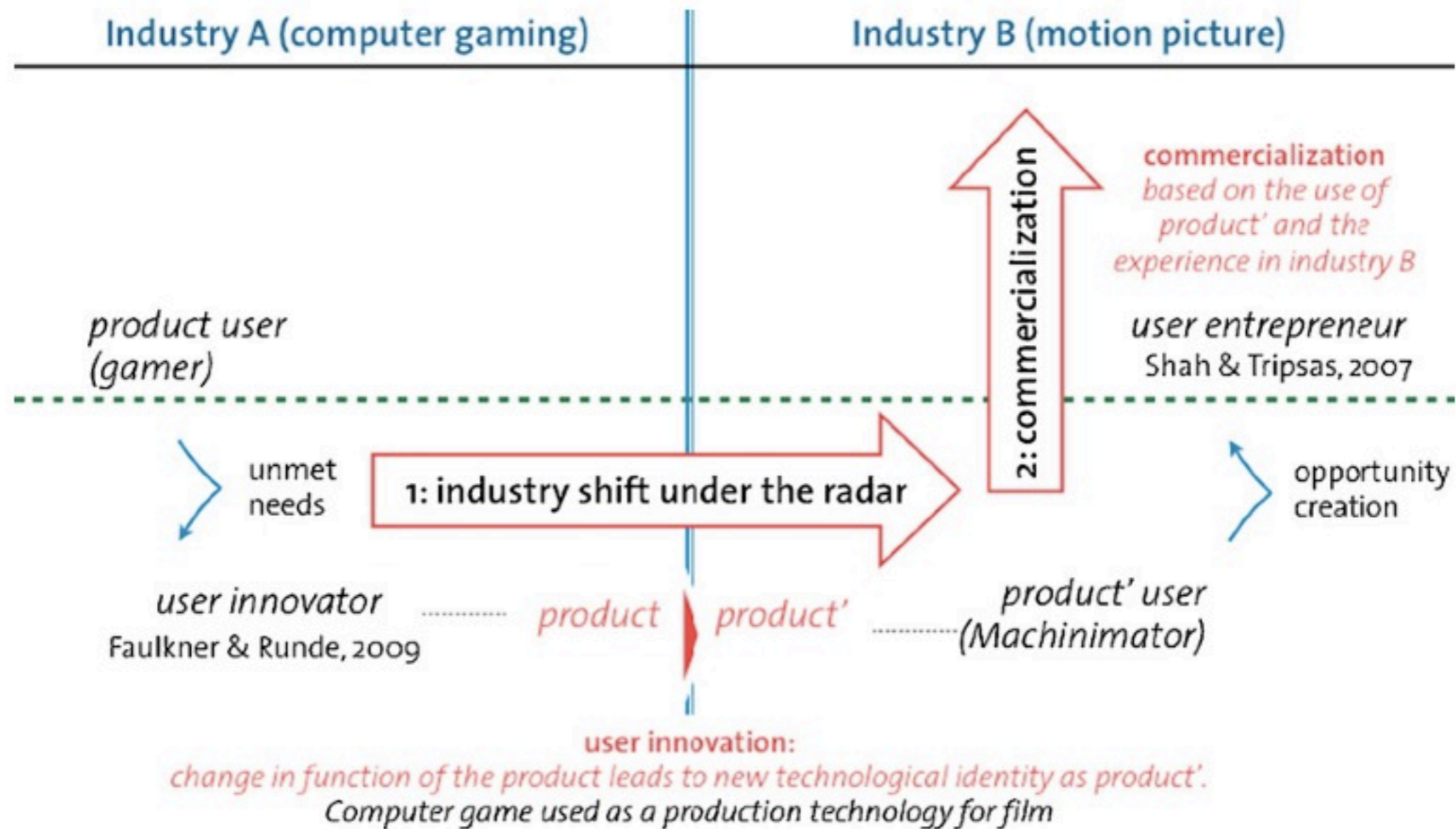
# HORIZONTAL USER-INNOVATION



von Krogh et al. 2008 (working paper)

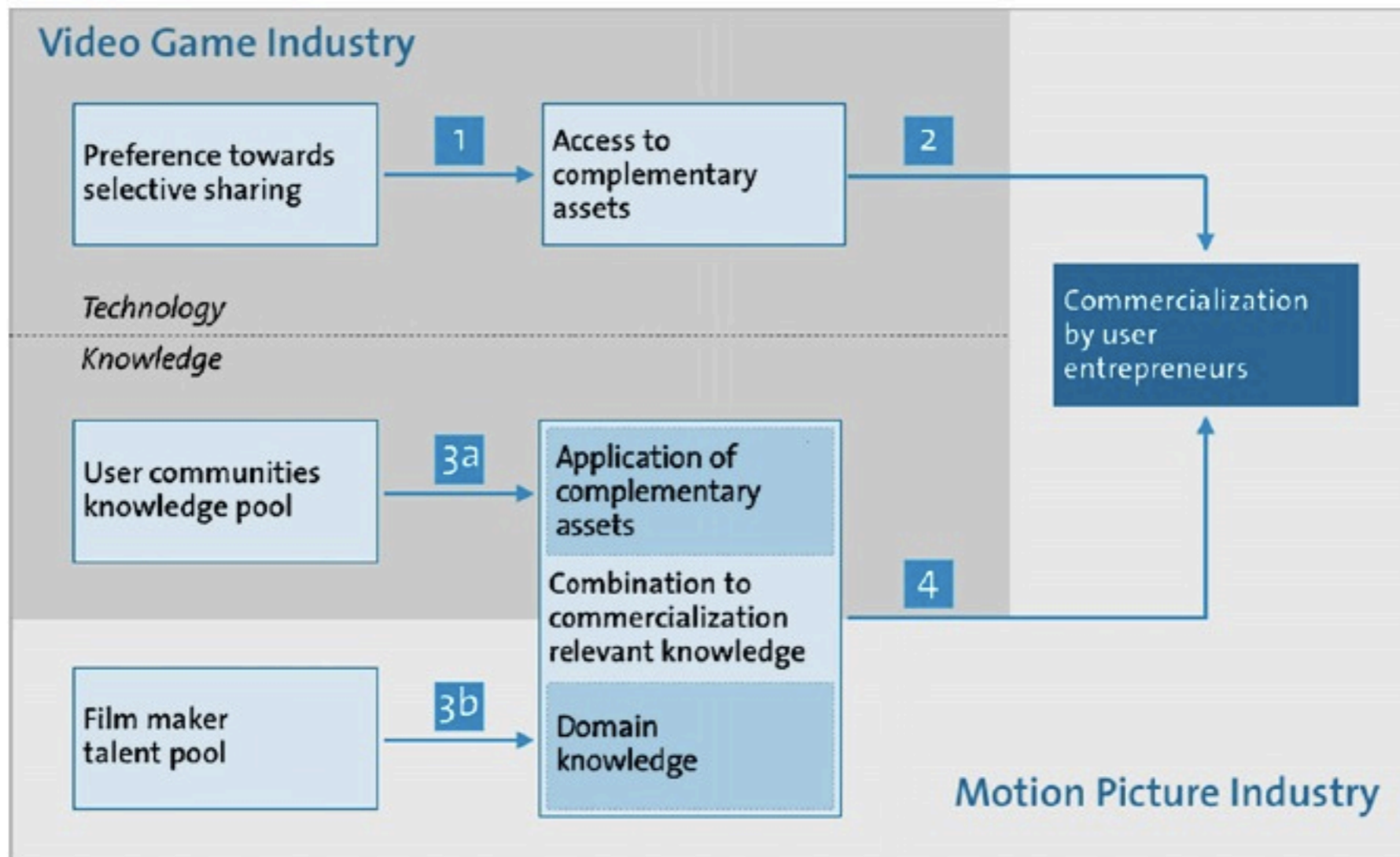
# Innovation “under the radar”

S. Haefliger et al. / Research Policy 39 (2010) 1198–1213



# Modèle de processus de commercialisation par les utilisateurs-entrepreneurs entre les deux industries

S. Haefliger et al. / Research Policy 39 (2010) 1198–1213



# Implications

- 1) Management Industrie Jeux–Video
- 2) Management Industrie Video
- 3) Marché Jeux–Video et surtout Video
- 4) Propriété Intellectuelle (FLOSS et Creative Commons?)



# Merci de votre attention

---

**[massimiliano.gambardella@gmail.com](mailto:massimiliano.gambardella@gmail.com)**

this document created by Massimiliano Gambardella ([massimiliano.gambardella@gmail.com](mailto:massimiliano.gambardella@gmail.com)) is under Creative Commons License 3.0 BY-NC-ND