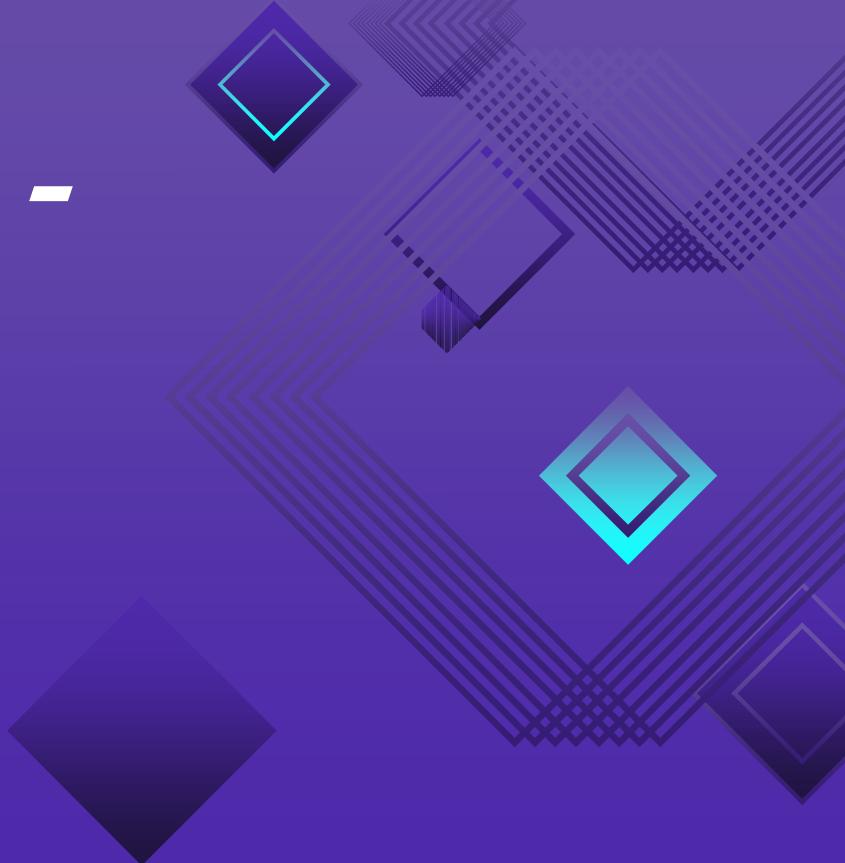
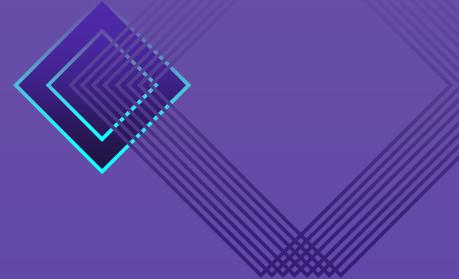


# *Projet Triple A - UOI Games*

*Data ESN*



# Sommaire



**01**

Le contexte

**02**

La matrice SWOT et  
PESTEL

**03**

Analyses des tendances  
actuelles

**04**

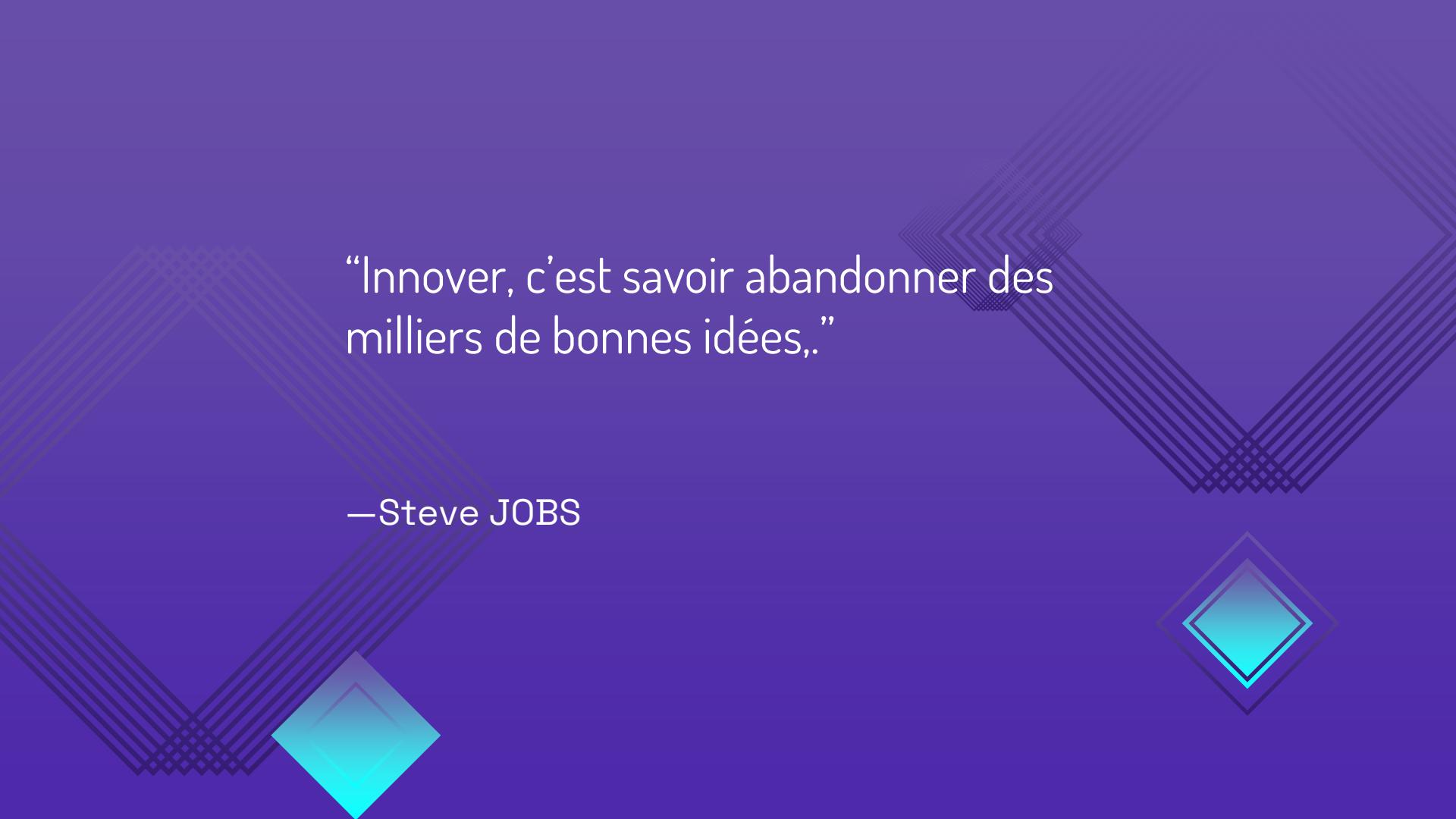
Les futures tendances  
et perspectives

**05**

Analyses des segments

**06**

Recommandations  
stratégiques



“Innover, c'est savoir abandonner des milliers de bonnes idées.”

—Steve JOBS



# 01

Le  
contexte

# Le Monde des Triples A

L'industrie est en plein essor, avec une production sans précédent dans l'Histoire du Jeu Vidéo ;

Mais à cela s'ajoute une exigence toujours plus grande de la part des joueurs, et une concurrence toujours plus grande entre les studios

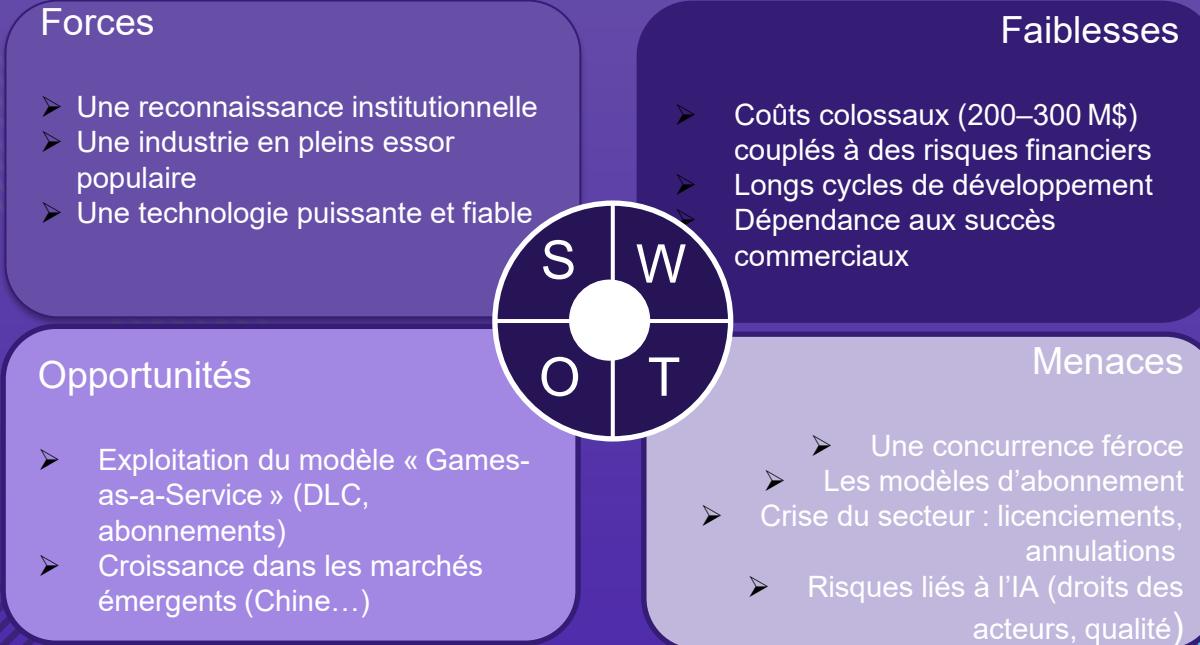




02

# Les matrices SWOT & PESTEL

# Matrice SWOT



# Business Plan

## Politique

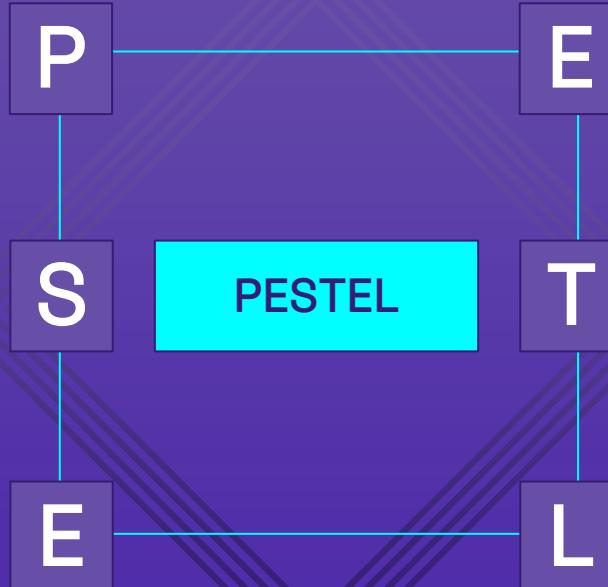
L'octroi de subventions  
Réglementation future de  
l'I.A.

## Social

Joueurs de plus en plus exigeants  
Culture gaming en expansion  
(70 % de la Gen Z et 48% de femmes)

## Environmental

Attentes ESG : studios doivent anticiper  
impact carbone  
Consommation énergétique élevée  
(serveurs, R&D) ; pression  
réglementaire croissante



## Economique

Marché AAA estimé à 75 Mds \$ en 2024,  
croissance annuelle ~4-5 % jusqu'en 2033  
Marché surchargé en nouvelles sorties

## Technologique

IA/ML pour génération procédurale, dialogues,  
optimisation runtime  
Début du cloud gaming, cross-plateforme,  
modèle GAAS

## Legal

Propriété intellectuelle & droits d'auteur  
Régulation des contenus (ESRB, PEGI) ; vie  
privée (RGPD, CCPA)



03

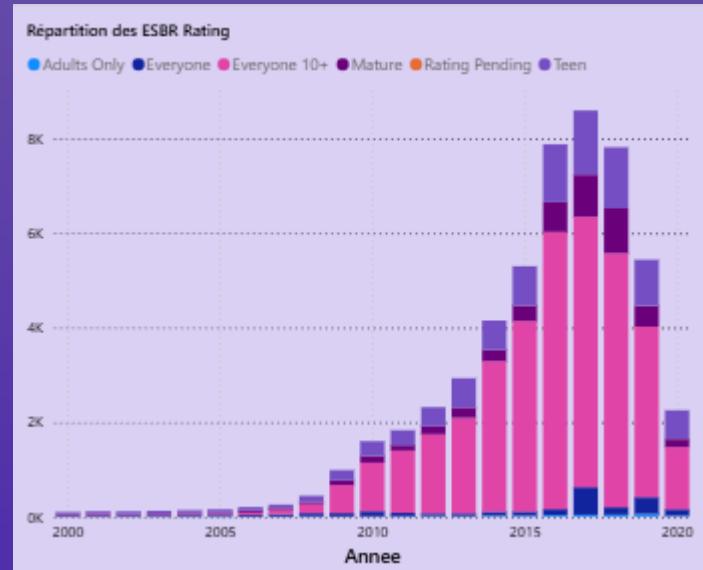
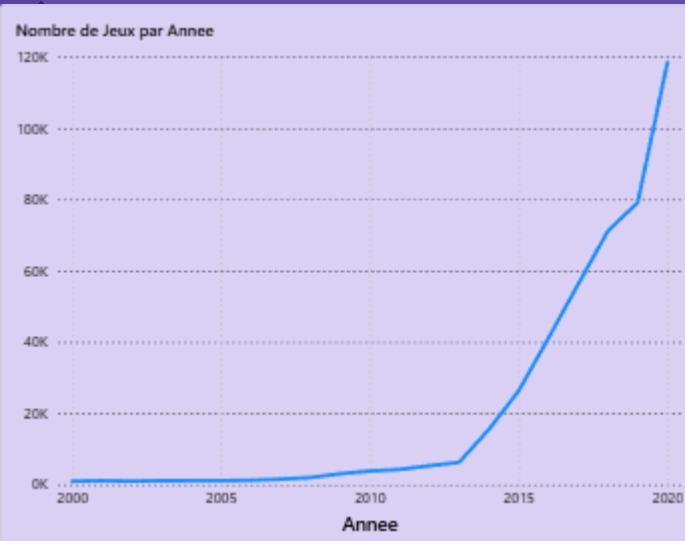
Analyses des  
tendances  
actuelles

# Tendances actuelles

118 450

Jeux vidéo produits en 2020

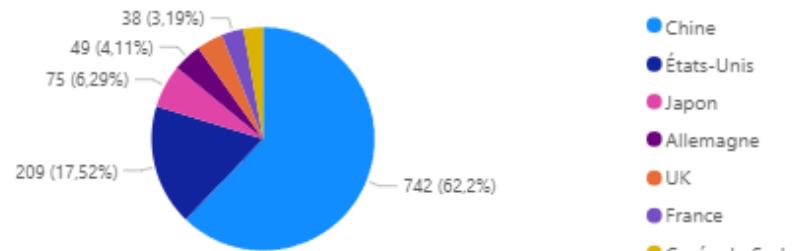
# UNE PRODUCTION DEMOCRATISEE



# MONDIALE

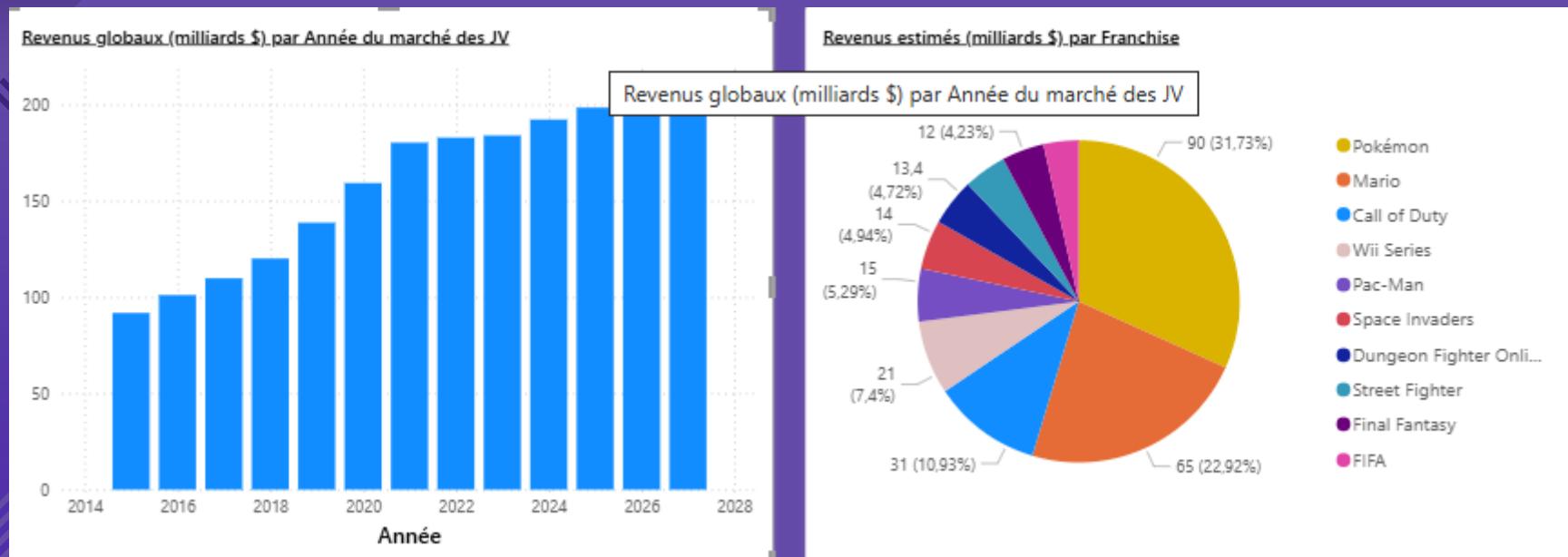
Pays / Région	Somme de Nombre de joueurs (millions)	Somme de Revenus estimés (milliards \$)
Allemagne	49	6,50
Chine	742	45,80
Corée du Sud	34	7,90
États-Unis	209	46,40
France	38	4,50
Japon	75	19,10
UK	46	5,50
<b>Total</b>	<b>1193</b>	<b>135,70</b>

Part de joueurs (millions) par Pays / Région



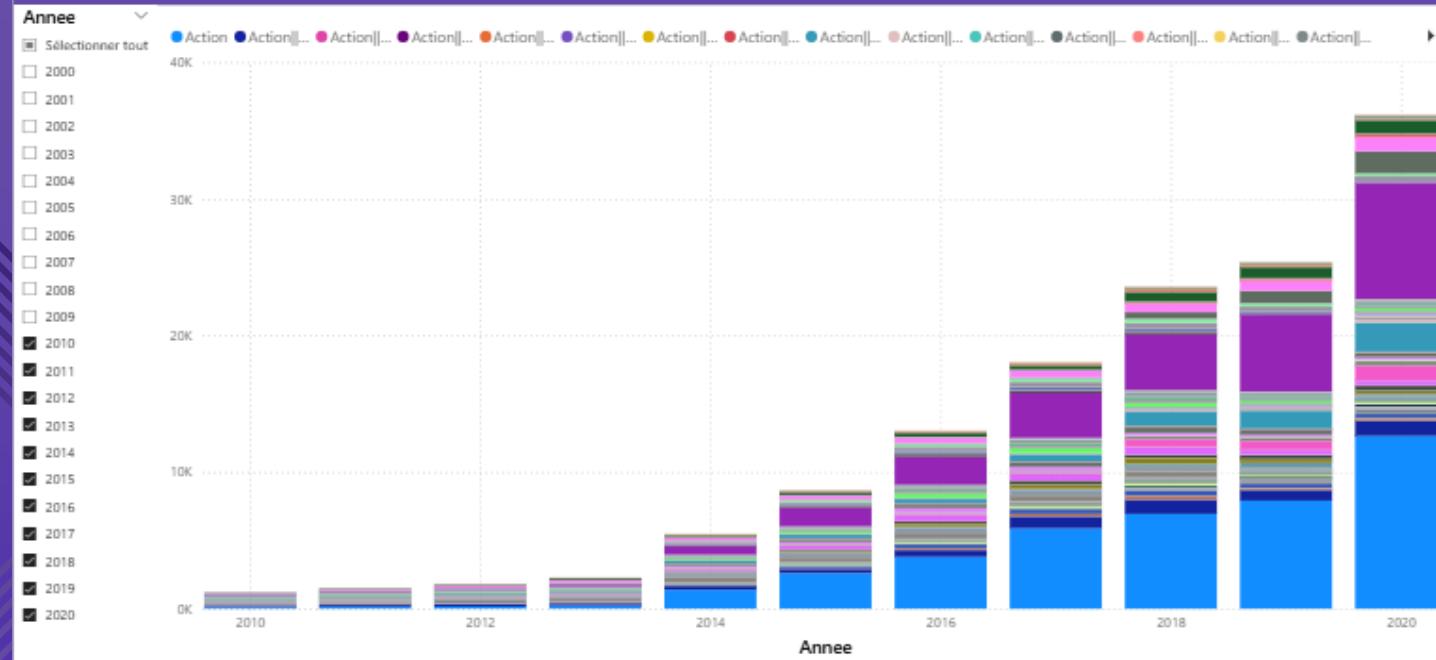
- Chine
- États-Unis
- Japan
- Allemagne
- UK
- France
- Corée du Sud

# ... ET RENTABLE



## LA PRODUCTION DE JEUX VIDEO

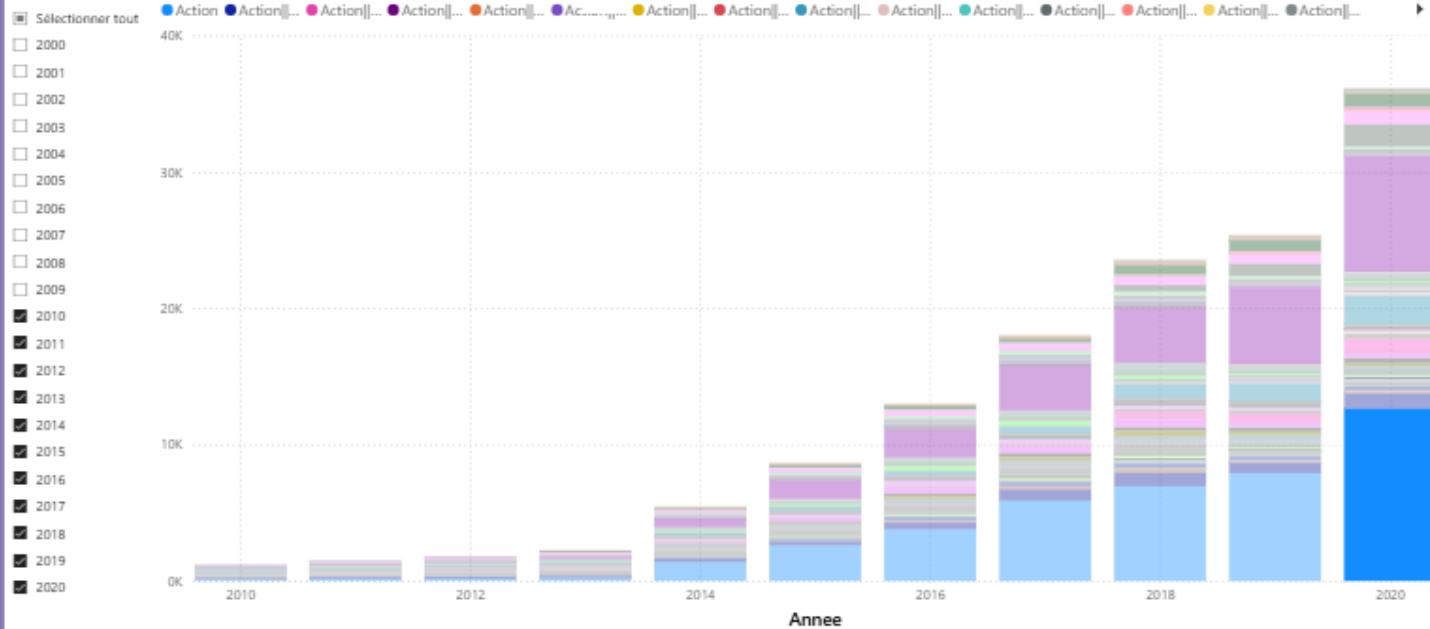
### PAR GENRE



Annee	Action	Action  Adventure	Action  Adventure  Arcade	Action  Adventure  Arcade  Casual	Action  Adventure  Arcade  Casual  Indie	Action  Adventure  Arcade  Casual  Indie  Platformer	Action  Adventure  Arcade  Casual  Indie  Platformer  Puzzle
2020	12643	1127	2				
2019	7910	775	3	1	1		
2018	6944	1031	3	2	5		
2017	5882	857	5	4	4		
2016	3794	492	11	1	4		
2015	2604	290	3	2	5		1
2014	1388	274	3	1	8		
2013	224	174	7	1	4		
2012	168	181	8		2		
Total	41836	5450	69	16	35		1

## LA PRODUCTION DE JEUX VIDÉO PAR GENRE

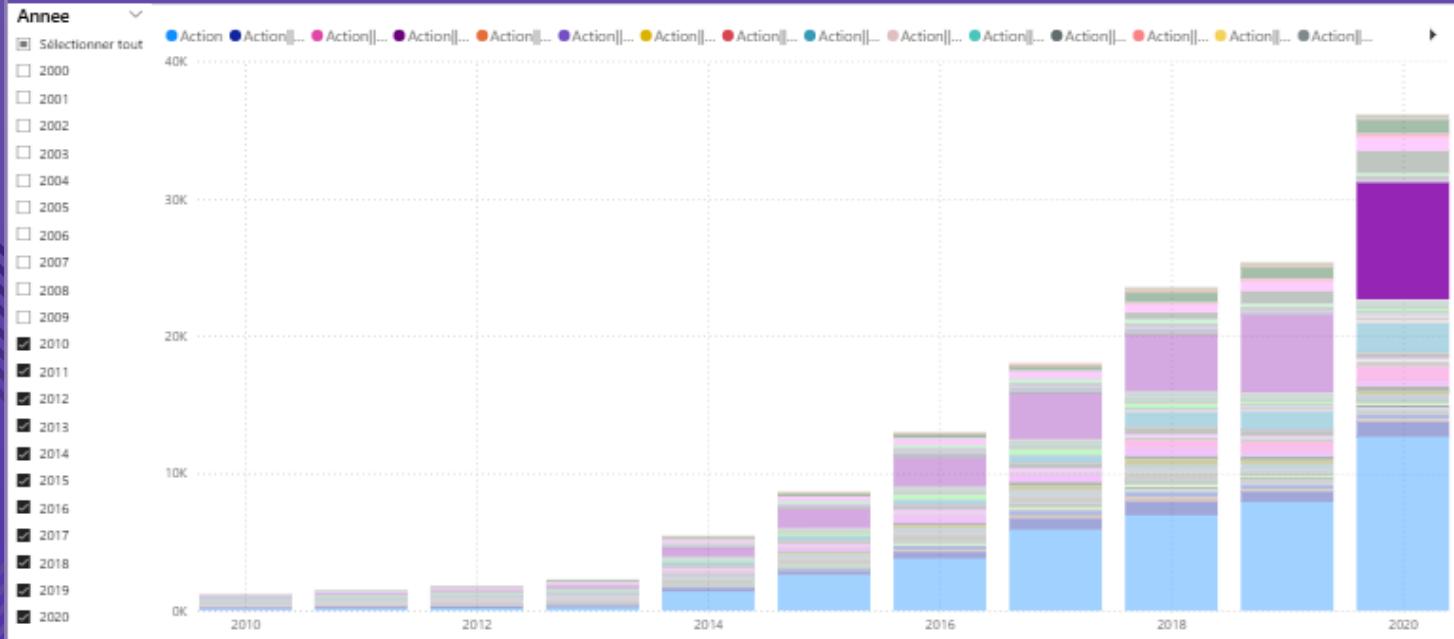
### Annee



Annee Action Total

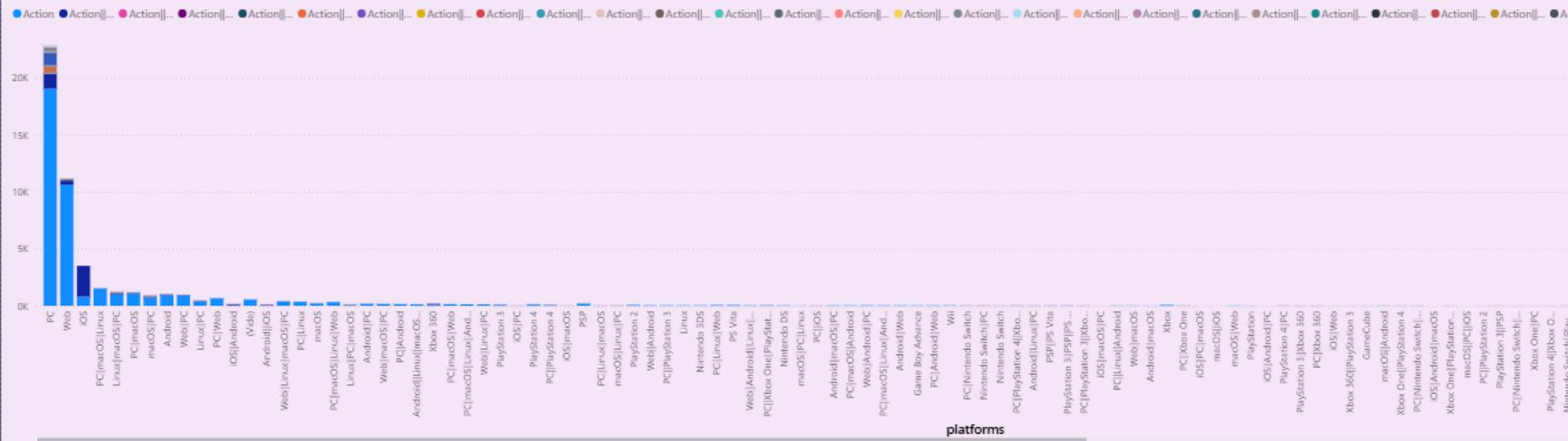
2020	12643	<b>12643</b>
Total	<b>12643</b>	<b>12643</b>

# LA PRODUCTION DE JEUX VIDEO PAR GENRE

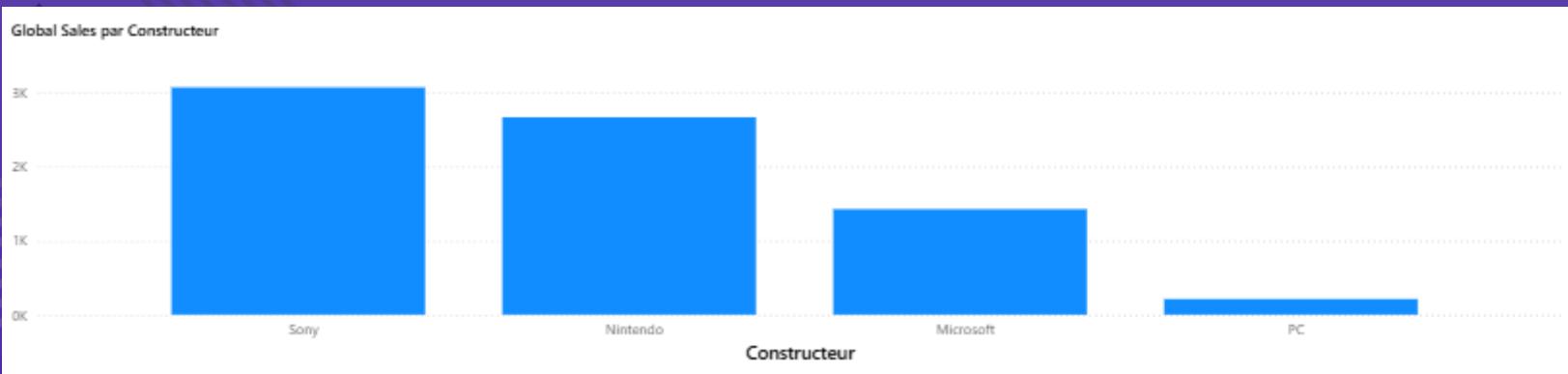
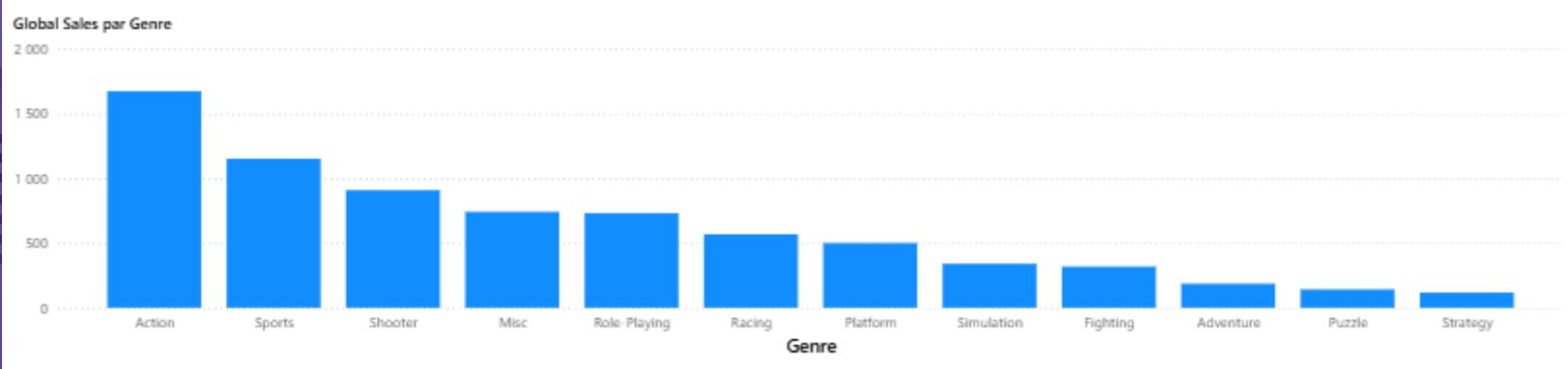


Annee	Adventure	Total
2020	8507	<b>8507</b>
Total	8507	8507

# LES GENRES PAR PLATEFORMES



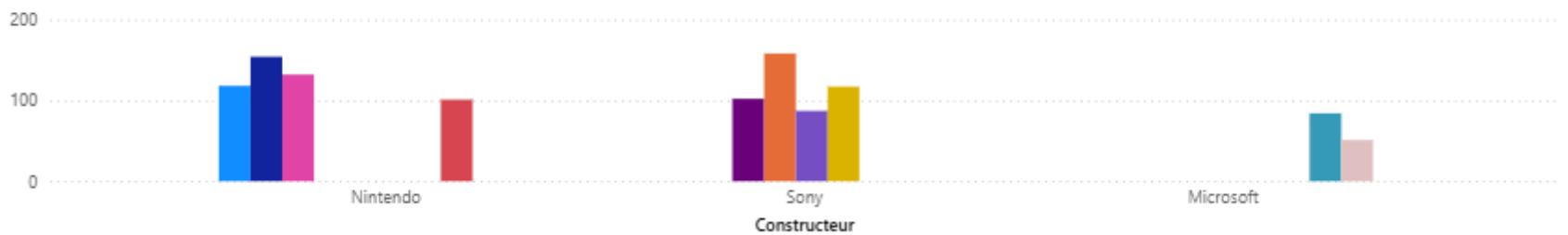
# LES MEILLEURS VENTES



# LES MEILLEURS VENTES DE CONSOLES

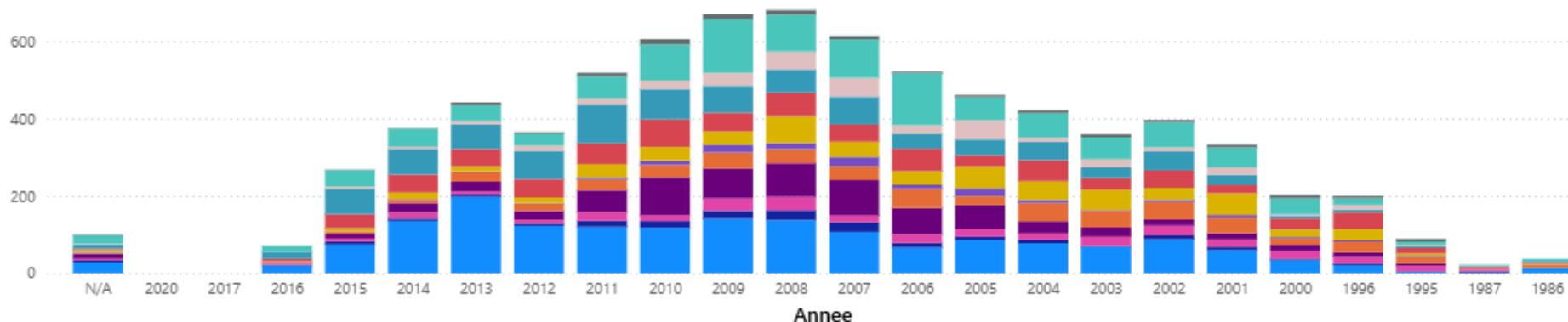
## TOP DES CONSOLES PAR CONSTRUCTEUR

Game Boy/Game Boy Color • Nintendo DS • Nintendo Switch • PlayStation • PlayStation 2 • PlayStation 3 • PlayStation 4 • Wii • Xbox 360 • Xbox One

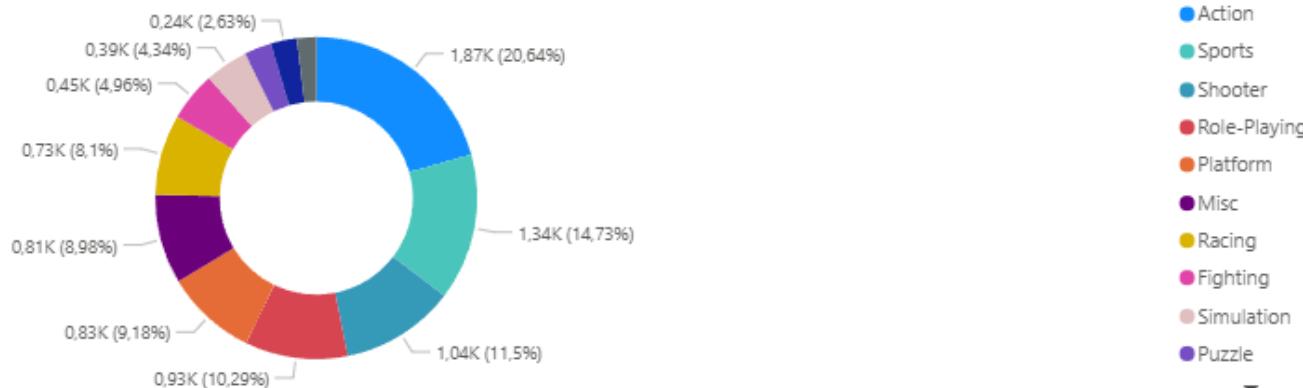


# MEILLEURES VENTES : PAR GENRE

Action Adventure Fighting Misc Platform Puzzle Racing Role-Playing Shooter Simulation Sports Strategy



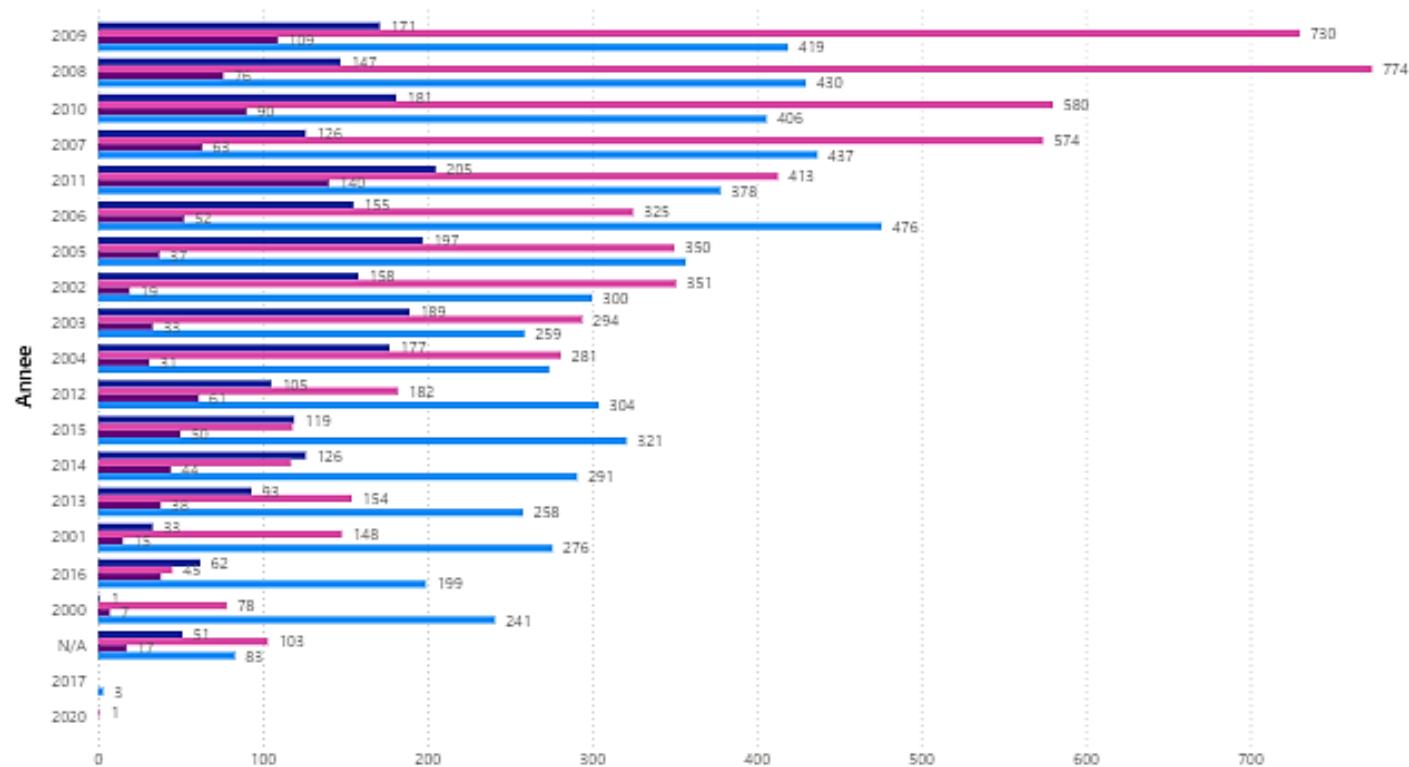
## VENTES GLOBALES PAR GENRES



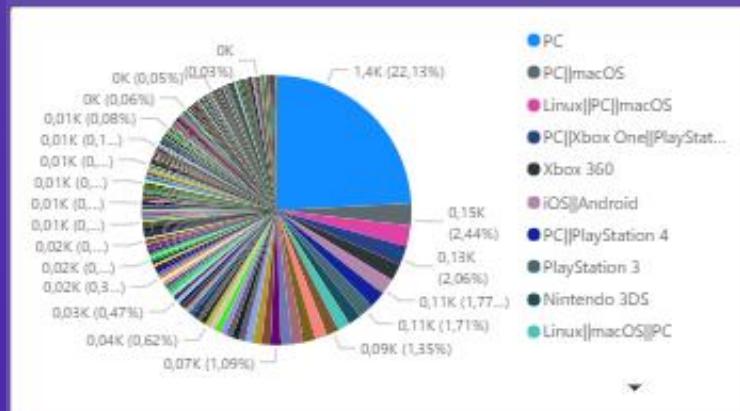
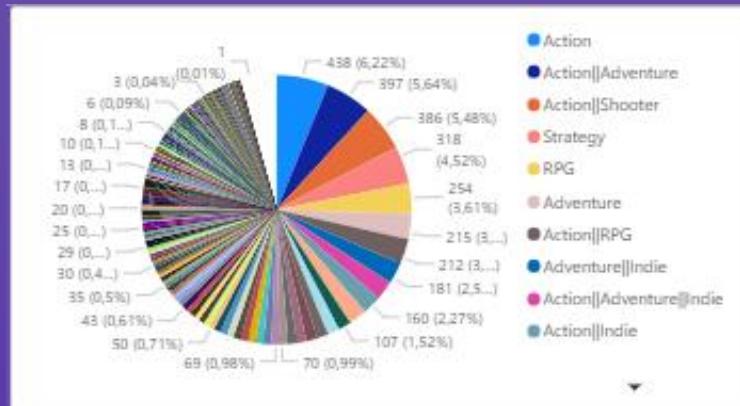
# MEILLEURS VENTES : CONSTRUCTEURS

## VENTES PAR CONSTRUCTEUR

■ Microsoft ■ Nintendo ■ PC ■ Sony

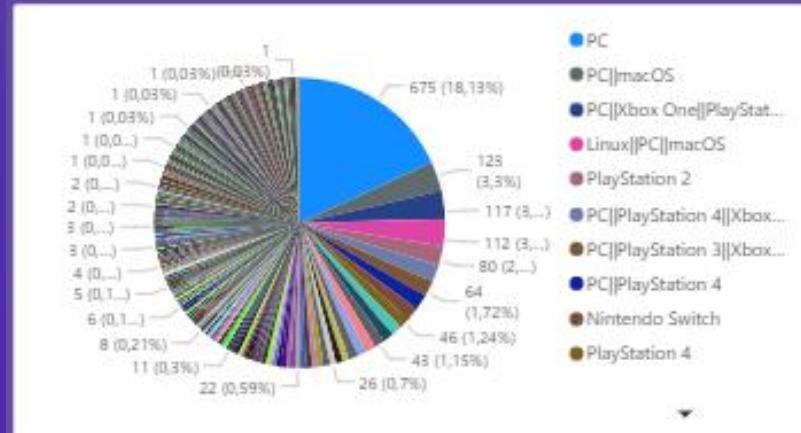
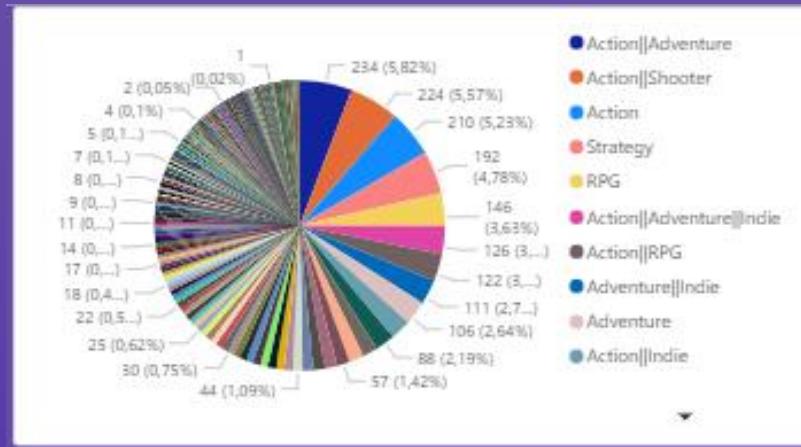


# LES MEILLEURS JEUX : entre 5 et 3 genre et plateforme



# LES MEILLEURS JEUX METACRITIC : ENTRE 100 et 51

## genre et plateforme



# CONCLUSIONS



## LE GENRE DOMINANT

ACTION / AVENTURE  
SHOOTER



## LA PLATEFORME DOMINANTE

L'ORDINATEUR  
NINTENDO & SONY



## QUESTION ?

EST-CE QUE CE SERA  
TOUJOURS LE CAS ?

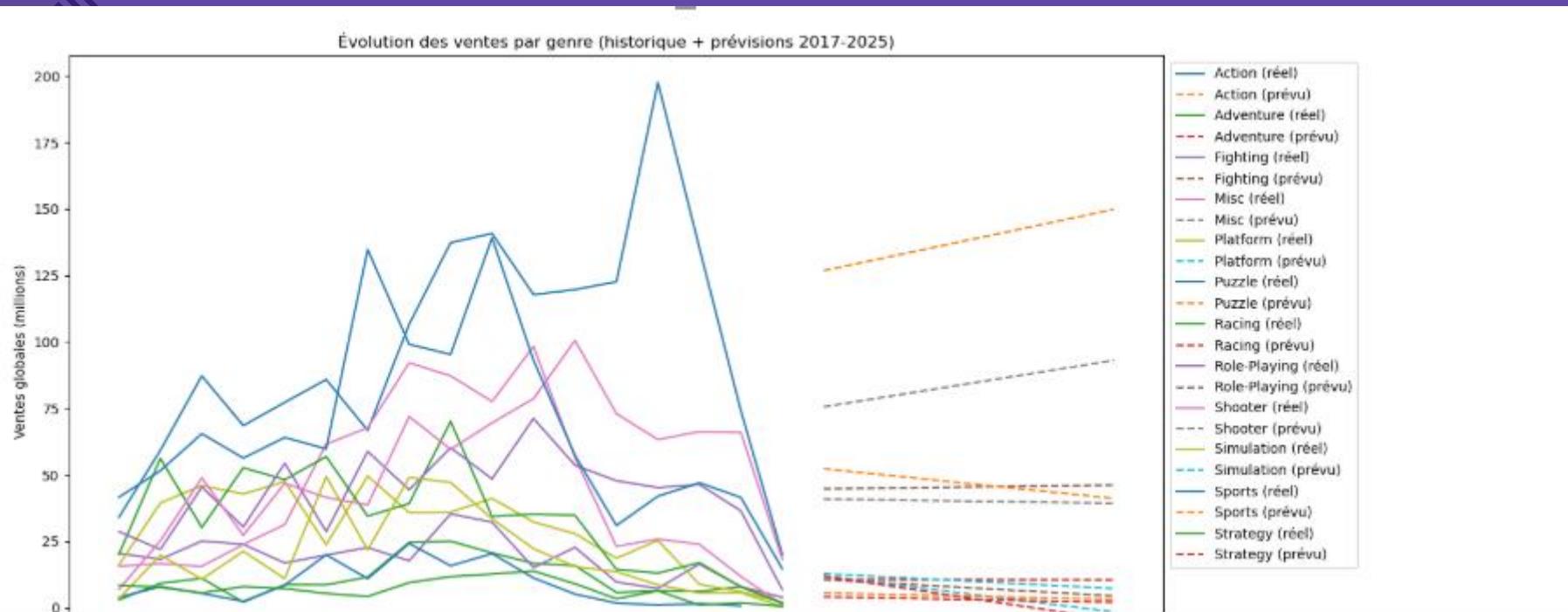
# 04

Les futures  
tendances et  
perspectives

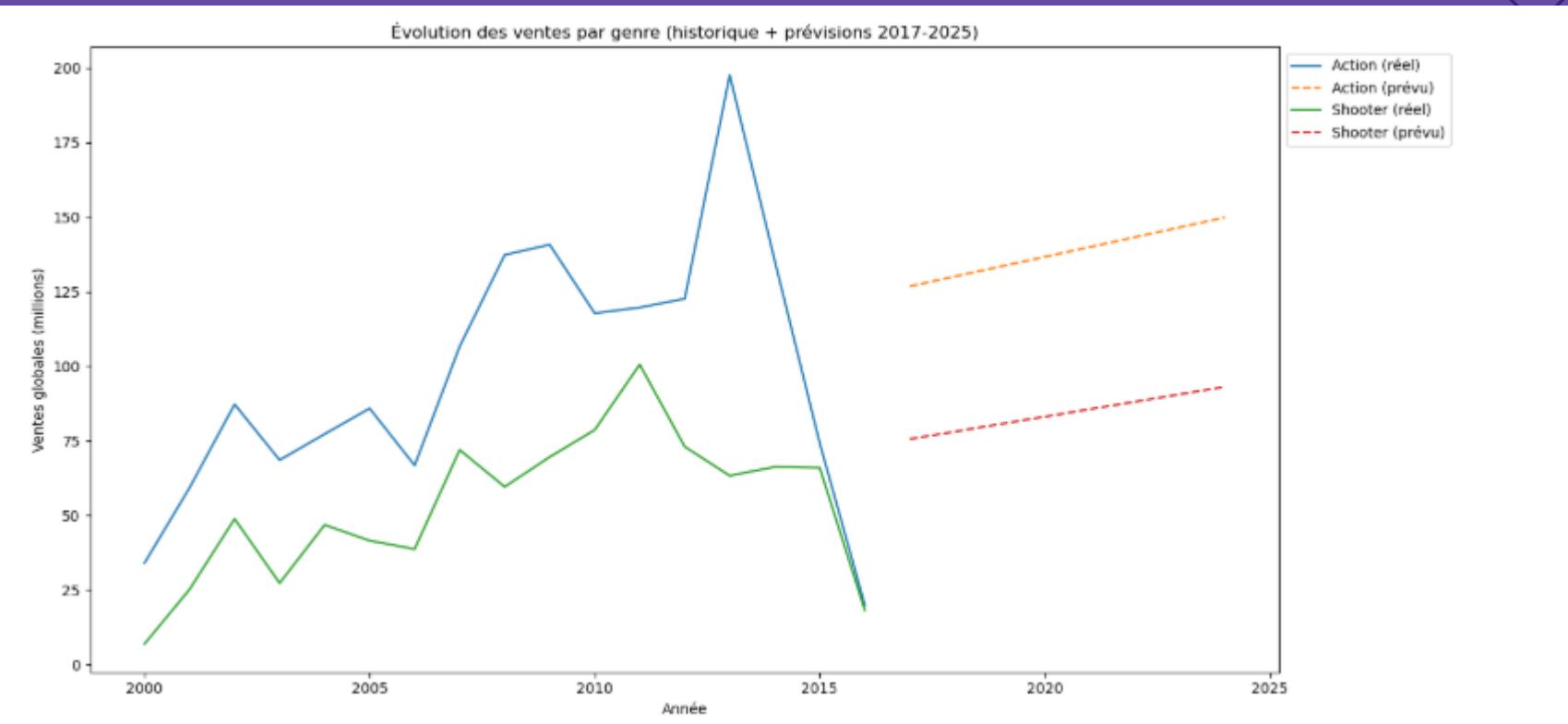
# PRÉVISION DES VENTES PAR GENRE 1



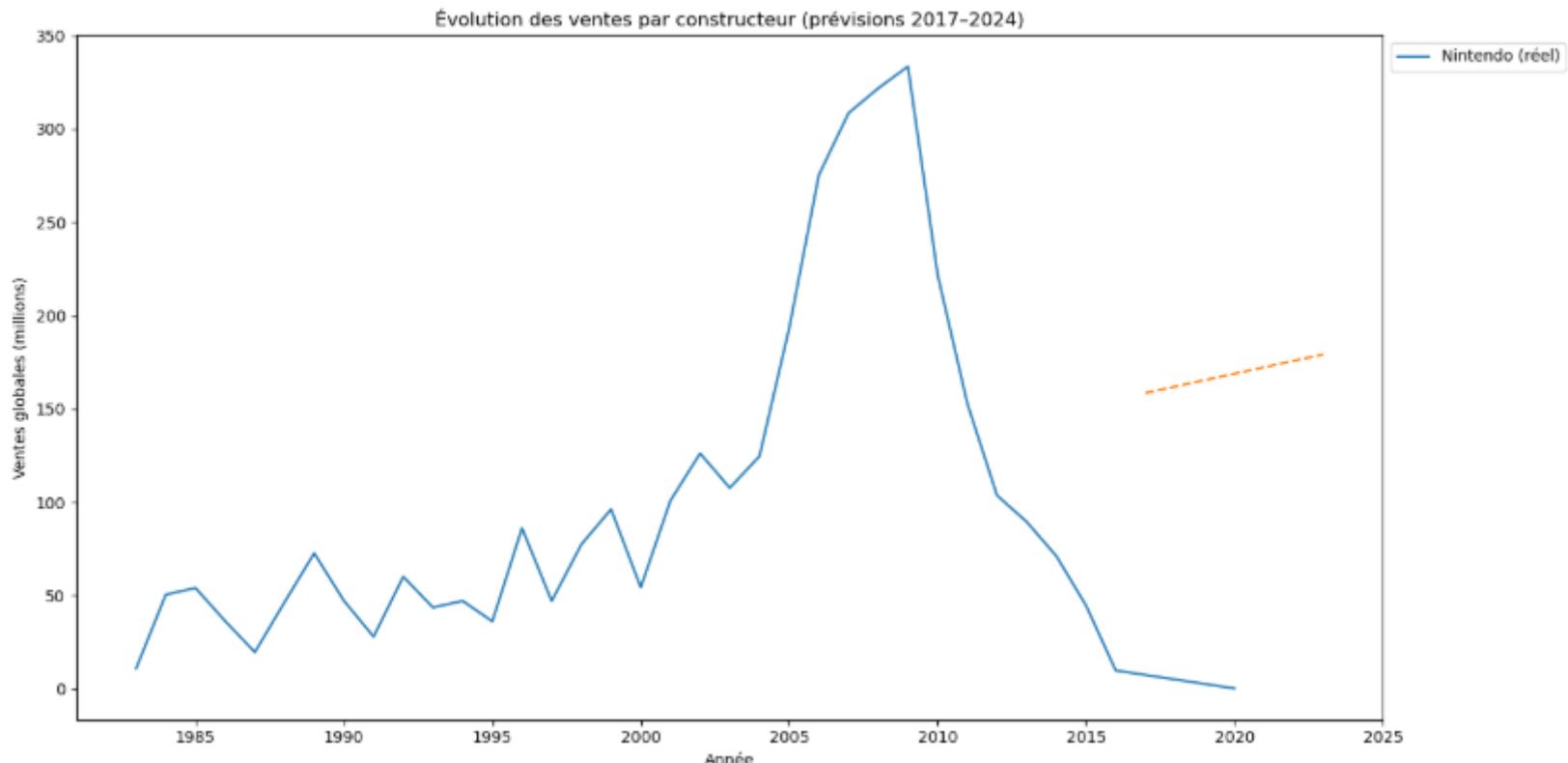
## VENTES GLOBALES



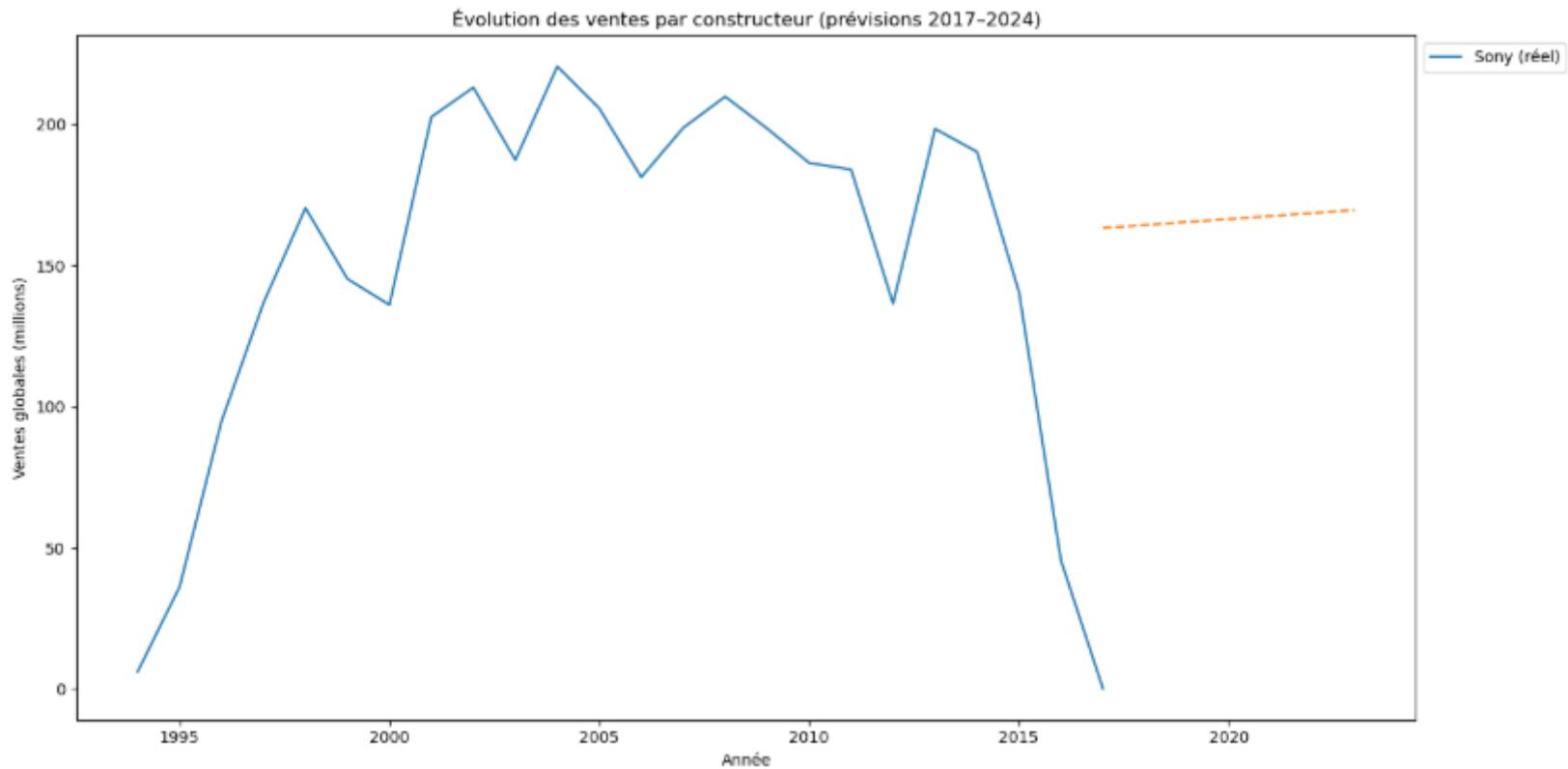
# PREVISION DES VENTES PAR GENRE 2



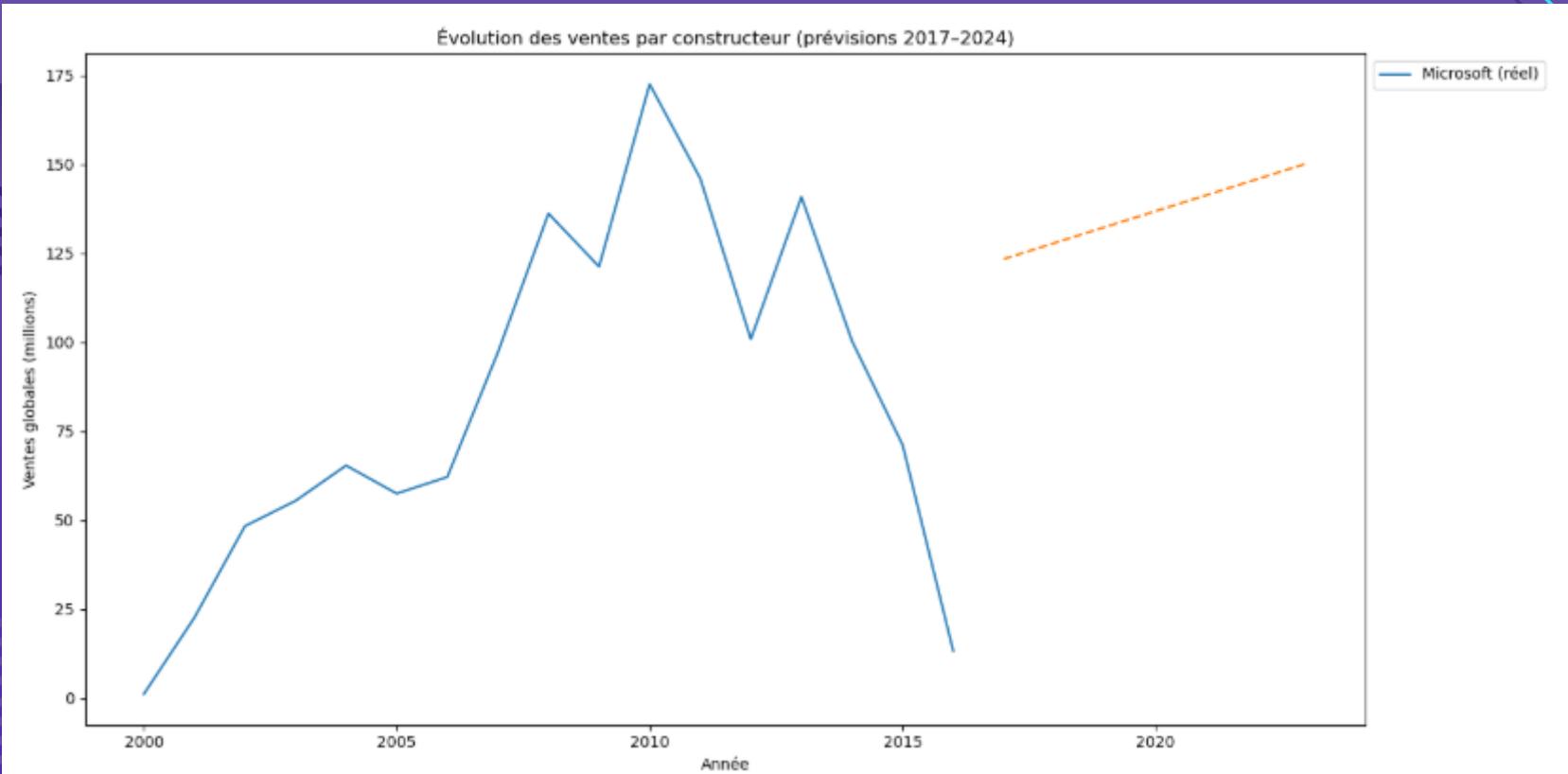
# PREVISION DES VENTES DE SYSTEME NINTENDO



# SONY

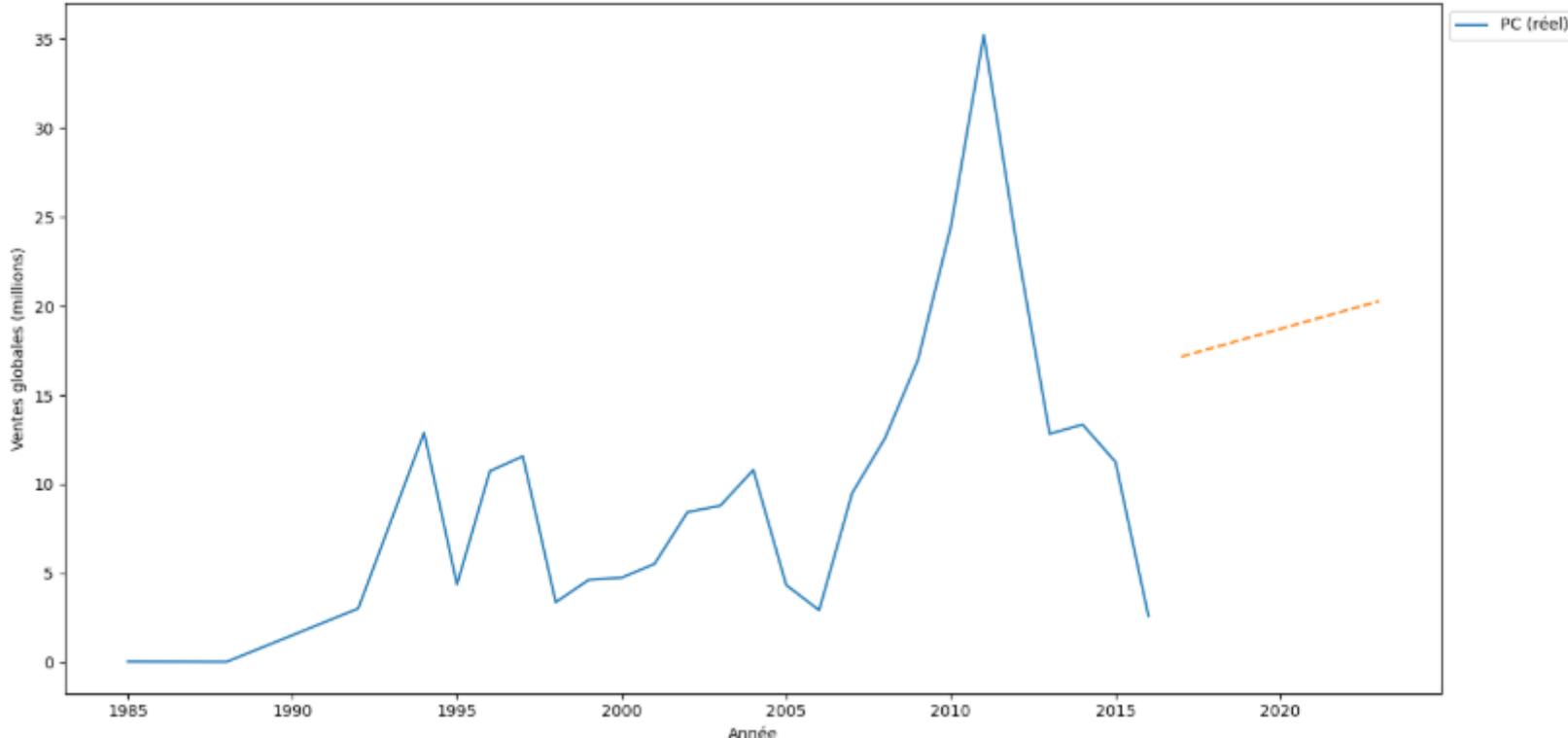


# MICROSOFT

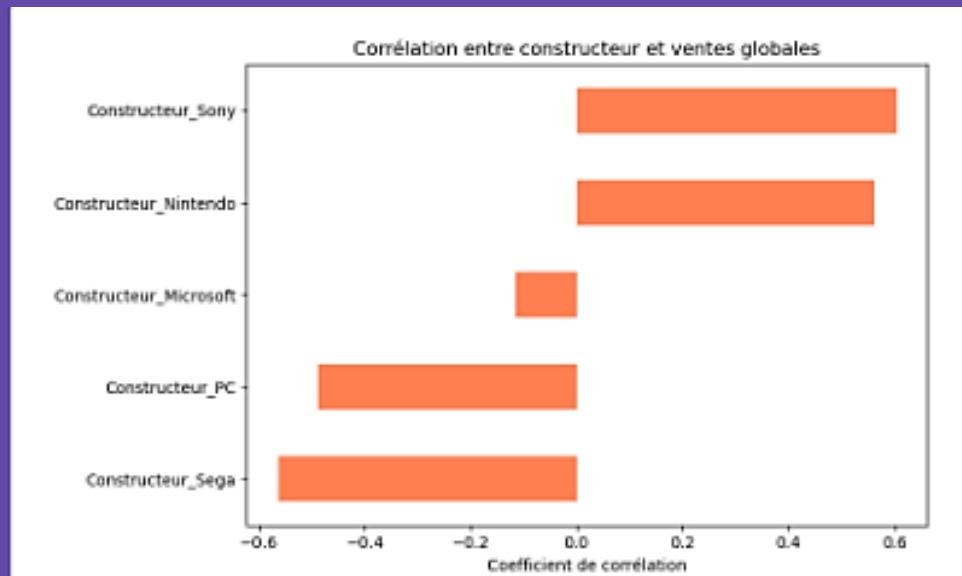
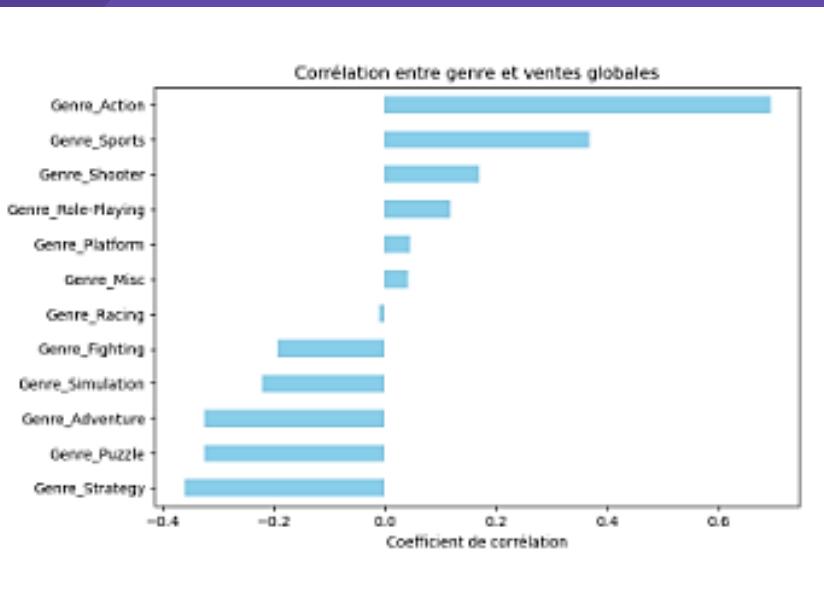




Évolution des ventes par constructeur (prévisions 2017-2024)



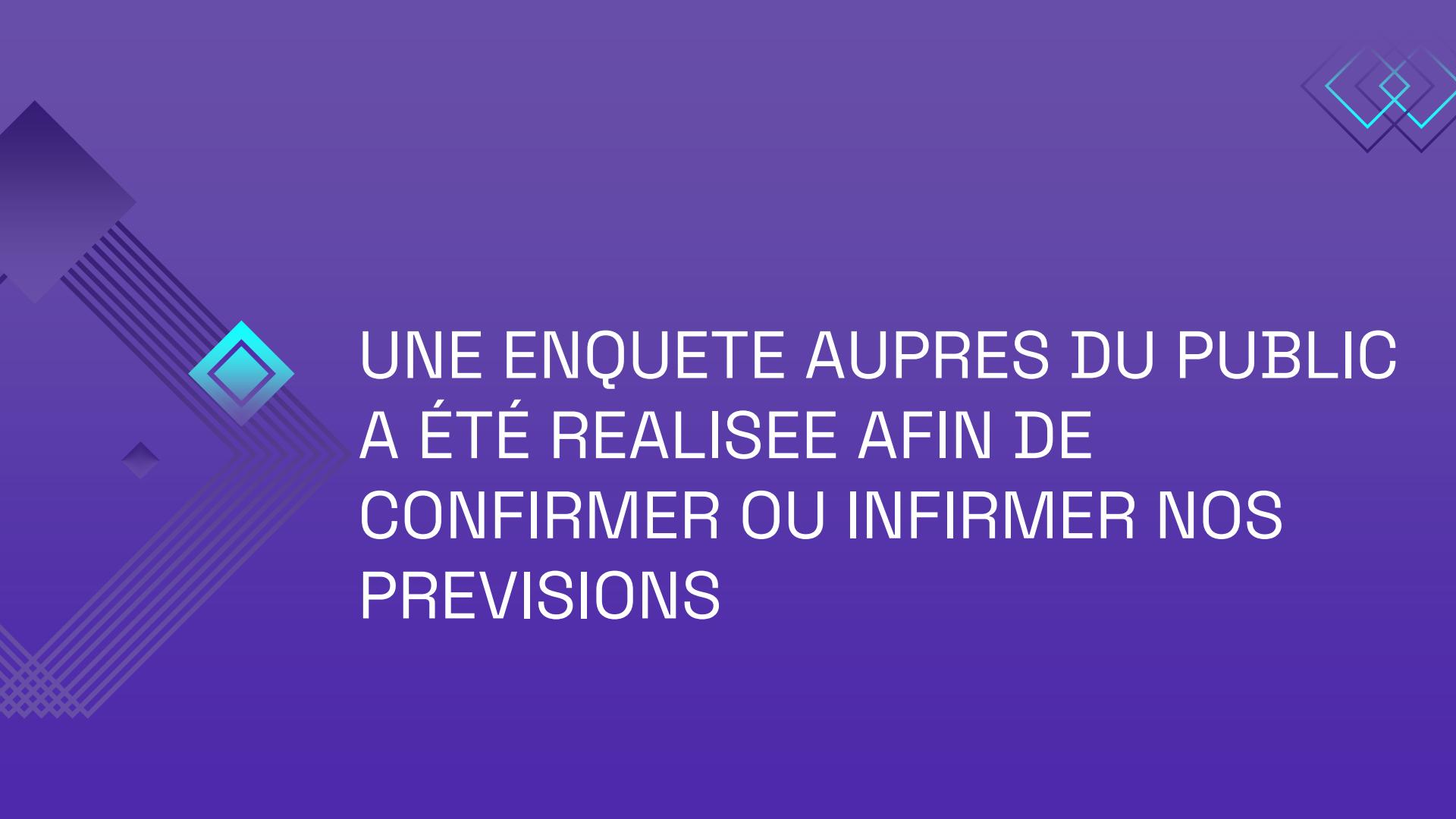
# CORRELATION





05

Analyses des  
segments

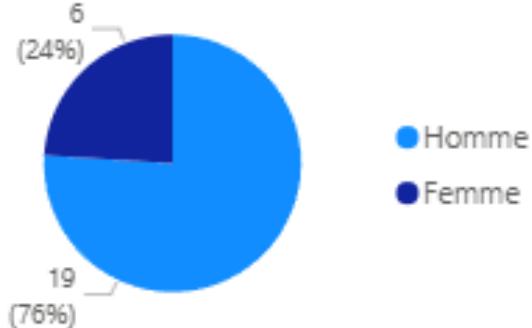


UNE ENQUETE AUPRES DU PUBLIC  
A ÉTÉ REALISEE AFIN DE  
CONFIRMER OU INFIRMER NOS  
PREVISIONS

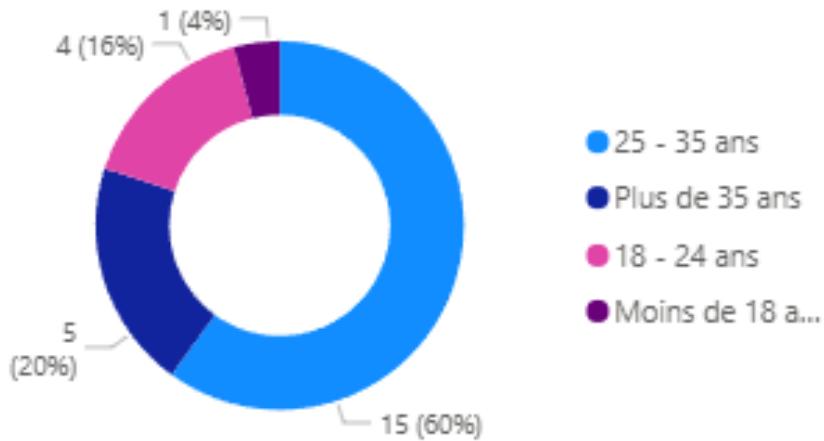
# PROFIL DES JOUEURS



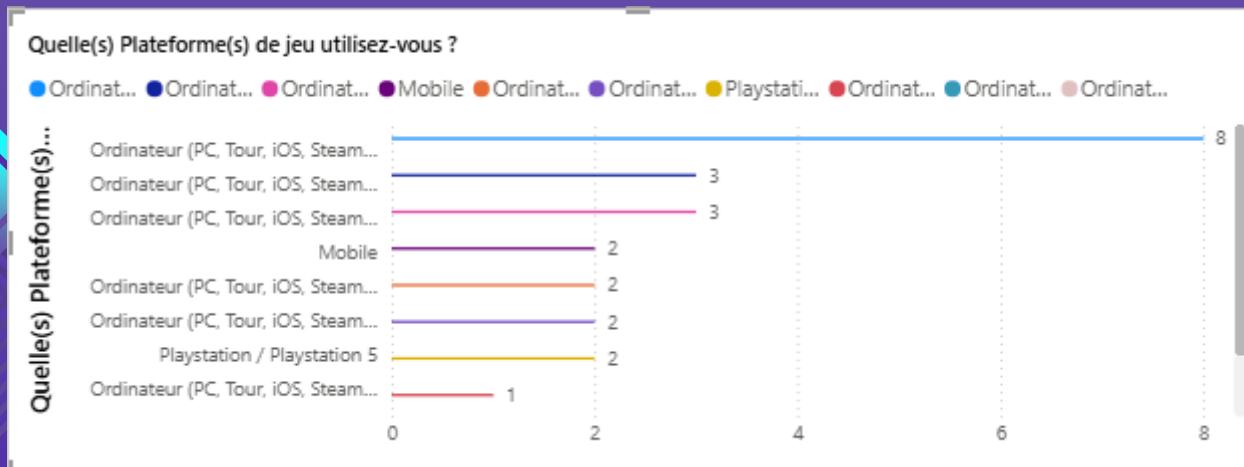
Quel est votre genre ?



Quelle est votre tranche d'âge ?



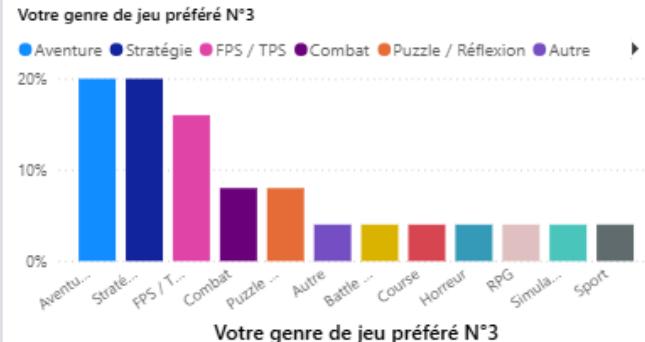
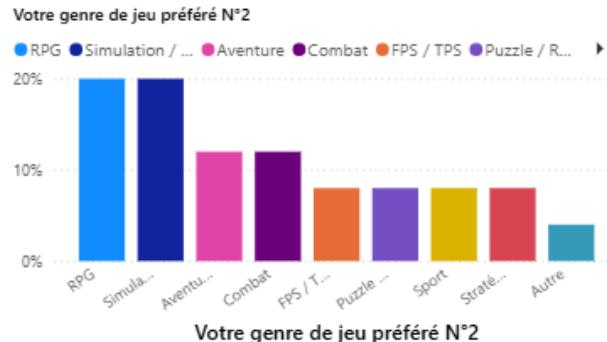
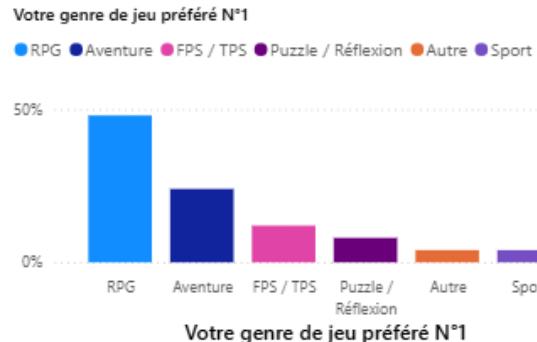
# PLATEFORMES POSSEDEES



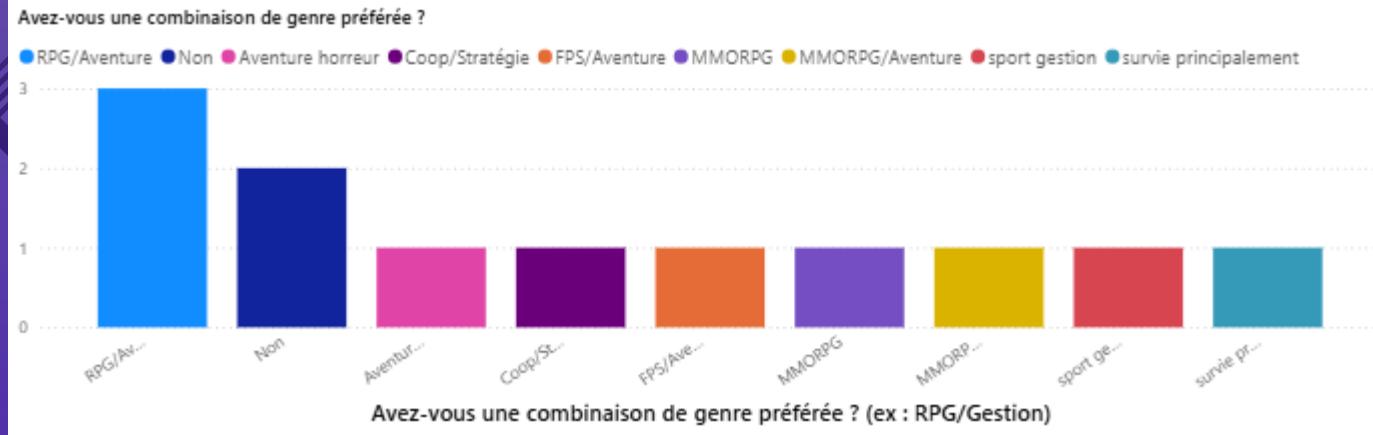
**TOP 3 :**

1. **Ordinateur seul**
2. **Ordinateur + Switch + Mobile**
3. **Ordinateur + Switch + PS5 + Mobile**

# GENRES PREFERES

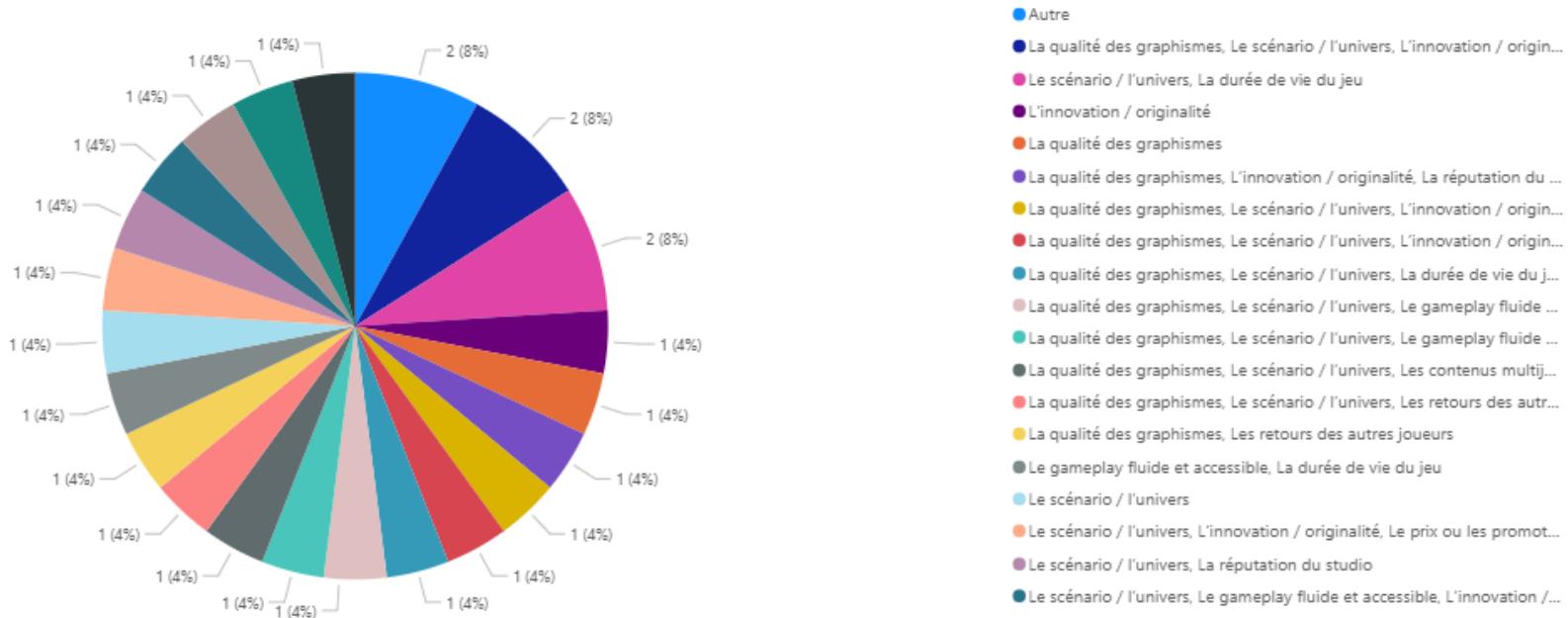


# COMBINAISONS DE GENRE



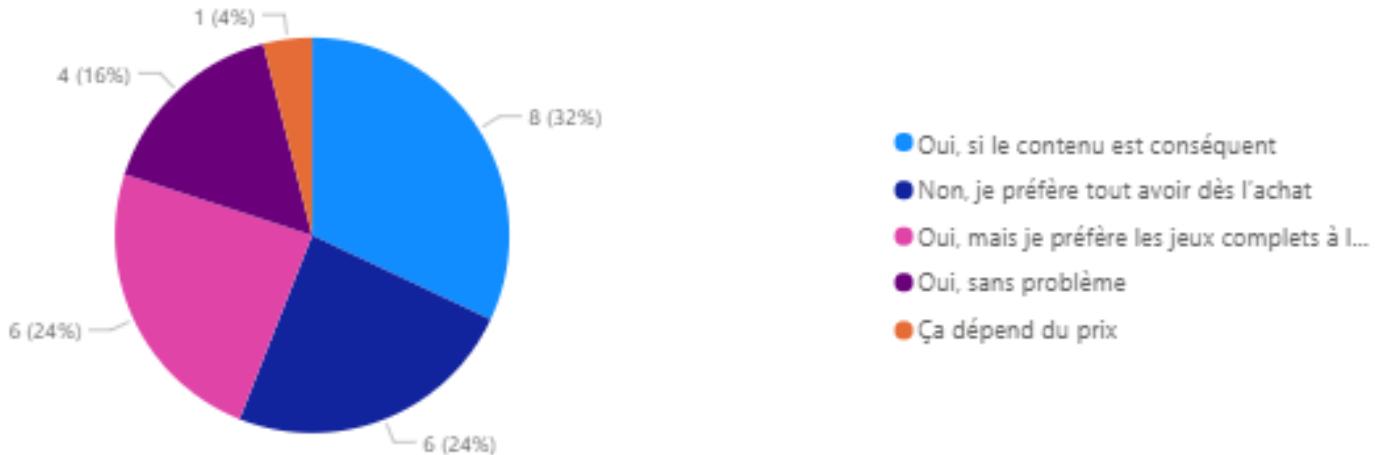
# CARACTERISTIQUES RECHERCHEES

Qu'est-ce qui vous inciterait à acheter un AAA plutôt qu'un autre ?



# CONTENU ADITIONNEL

Acceptez-vous les contenus additionnels payants (DLC, microtransactions, extensions) ?





# 06

Recommandations  
stratégiques

# LES CARACTERISTIQUES PRINCIPALES



## DEMOGRAPHIE

Les 18-35 ans  
Hommes en priorité



## GENRES

RPG  
ORIENTE ACTION/AVENTURE



## PLATEFORMES

MULTI & CROSS



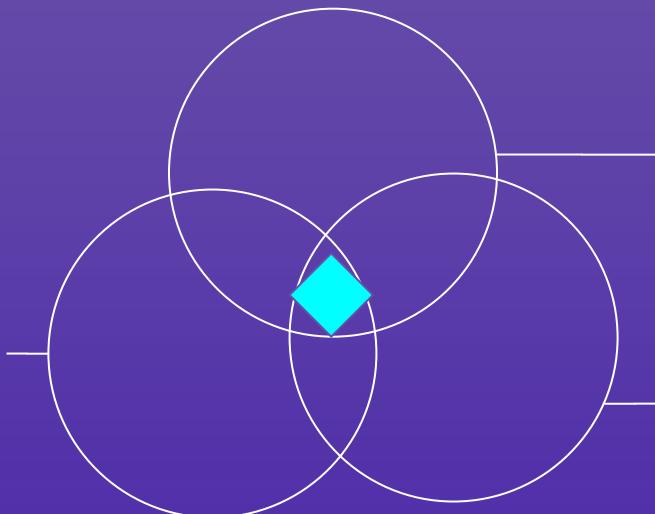
## Key initiatives

LE JEU MOBILE

# LE RPG IDEAL

## FPS/SHOOTER

Un genre populaire et en expansion



## ACTION

Le genre dominant avec la meilleure prévision

## AVVENTURE

Une valeur sûre du RPG

# LES CARACTERISTIQUES COMPLEMENTAIRES



## WEB

Developper l'aspect en ligne du jeu



## GRAPHIQUES & SCENARIO

Aspects essentiels des triples AAA



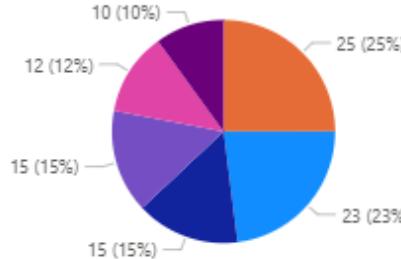
## CONTENUS ADITIONNELS

Opportunité commerciale

# LE JEU MOBILE : UN MARCHE A SAISIR

Persona	Traits principaux	Somme de Part mondiale (%)
Time Filler	Mobile avant tout, sessions courtes	25
All-around Enthusiast	Multiplateforme, explorateur, modéré	23
AUCUN		15
Ultimate Gamer	Joue sur tous supports, dépense beaucoup	15
Cloud Gamer	Favorise le streaming de jeux	12
Popcorn Gamer	Consommation passive de contenu gaming	10
<b>Total</b>		<b>100</b>

Répartition des types de joueurs



- Time Filler
- All-around Enthusiast
- AUCUN
- Ultimate Gamer
- Cloud Gamer
- Popcorn Gamer

# VENTES : LES JEUX PORTABLES

## GENRE DES JEUX PORTABLES

● Action ● Adventure ● Fighting ● Misc ● Platform ● Puzzle ● Racing ● Role-Playing ● Shooter ● Simulation ● Sports ● Strategy

2 000

1 500

1 000

500

0



Année

## VENTES GLOBALES



● Non

● Oui

# LES 10 CARACTERISTIQUES DE NOTRE TRIPLE A

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>1</b><br>18-35 ans                | <b>6</b><br>Mécanique de FPS/SHOOTER                           |
| <b>2</b><br>Cross et multiplateforme | <b>7</b><br>Orienté vers les Hommes                            |
| <b>3</b><br>Aspect WEB               | <b>8</b><br>Tout public ou à minima accessible                 |
| <b>4</b><br>Plateforme MOBILE        | <b>9</b><br>Contenu aditionnel à envisager                     |
| <b>5</b><br>RPG d'Action/Aventure    | <b>10</b><br>Accent sur les graphiques et le scénario original |

# Annexes des sources



## Marché & Tendances générales du jeu vidéo

### **Rapport Newzoo 2024 (Global Games Market) – extrait librement consultable**

<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>

### **Statista – Chiffres clés sur le marché mondial du jeu vidéo (multi-sources)**

<https://www.statista.com/topics/868/video-games/>

### **IFSE (Sell) – Essentiel du jeu vidéo en France 2024**

[https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv\\_mars\\_2024.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_mars_2024.pdf)

### **Dossier PESTEL actualisé sur l'industrie vidéoludique**

<https://www.studocu.com/fr/document/kedge-business-school/strategie-marketing/cas-des-jeux-video/79619555>

## Préférences des joueurs & segments

### **Rapport de Newzoo sur les profils de joueurs (Personas 2024)**

<https://newzoo.com/resources/blog/overview-newzoos-gamer-segmentation-and-gamer-personas>

### **Profil des joueurs selon Statista**

<https://www.statista.com/statistics/748044/video-gamer-demographics-usa/>

### **Étude Accenture sur les comportements des joueurs (What's Next in Gaming 2021)**

<https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform>

## **Jeux et consoles**

Évolution des consoles – Visual Capitalist : <https://www.visualcapitalist.com/ranked-the-best-selling-video-game-consoles-of-all-time/>

Cloud Gaming – Newzoo 2023 : <https://newzoo.com/resources/blog/cloud-gaming-business-market-revenues-and-ecosystem>

Typologie des joueurs – Modèle de Bartle : <https://gamedevelopment.tutsplus.com/understanding-players-bartles-player-types--gamedev-4173t>

SWOT Nintendo – Business Model Analyst : <https://www.businessmodelanalyst.com/nintendo-swot-analysis/>

Top 20 des franchises les plus rentables :<https://www.brandvm.com/post/biggest-video-game-franchises-of-all-time>