

SAÉ 1.06

Découverte de l'environnement économique et numérique



FOCUS



ENTERTAINMENT

A stylized white logo consisting of three nested, upward-pointing chevrons or arrows.

Introduction

Focus Entertainment

Créée en 1996, Focus Entertainment est une entreprise commerciale du secteur tertiaire.

Son activité consiste en la gestion de studios de développement qui produisent et éditent des jeux-vidéos.

Focus Entertainment est une PME de 167 employés (2022). Elle a réalisé un chiffre d'affaires de 132,6 millions d'euros en 2022.

Le marché du jeu vidéo est en constante évolution au fil des innovations.

De plus, les regards se tournent de plus en plus sur l'industrie vidéoludique, en effet elle joue d'un rôle grandissant en termes d'engagement, écologique, social et sociétal.

Comment l'entreprise Focus Entertainment s'adapte-t-elle aux évolutions rapides du marché du jeu-vidéo ?

Comment répond-t-elle aux attentes croissantes en termes d'engagement social, sociétal et écologique ?

Grille des caractéristiques

Caractéristiques	Réponse
Dénomination sociale	<i>Focus Entertainment</i>
Finalité(s)	Lucrative, sociale
Forme	Entreprise privée
Type	Entreprise commerciale
Statut juridique	SA à directoire (s.a.i.)
Objectifs	Quantitatif : sortir une ou deux séries (de jeux-vidéo) par an grâce à leur nombreux partenariats. Qualitatif : redorer leur blason boursier.
Nationalité	Française
Activité principale	Industrie vidéoludique (production et édition de jeux-vidéo).
Secteur d'activité	Tertiaire
Taille	PME - Effectif : 167 (2022) Chiffre d'affaires : 132,6 millions d'€ (2022)
Origine des capitaux	Fonds privés
Besoin	Besoin solvable
Champ d'action	Marché international (jeux dématérialisés disponibles en plusieurs langues). Clientèle : particuliers.
Ressources	20 ans de savoir-faire, 167 employés
Performances	efficace (économie)
Mode de coordination	Ajustement mutuel, Supervision directe
Mode de direction	Directoire & Conseil de surveillance

Synthèse du RSE

Dans son rapport RSE (Responsabilité Sociale des Entreprises), Focus Entertainment expose ses engagements sociaux, sociétaux et écologiques.

On y retrouve le respect des normes de travail internationales et des critères de développement durable des Nations Unies, la collaboration avec des établissements d'accompagnement par le travail pour l'entretien des bureaux et la collecte de déchets, la rémunération garantie aux créateurs ainsi que la sensibilisation au changement climatique.

Le rapport met en avant les mesures prises par l'entreprise et leurs résultats concrets.

Ces efforts ont été reconnus par Gaïa Research, un institut d'évaluation de l'engagement des entreprises européennes. Celui-ci a attribué à Focus Entertainment une note ESG (Environnemental, Social et Gouvernance) de 62 en 2022, soit une amélioration significative par rapport à l'année précédente (31 en 2021).

Le rapport a été construit en analysant les activités internes de l'entreprise, les défis du secteur et les parties prenantes impliquées.

Il furent regroupés sous la forme de 9 critères importants regroupés autour de trois axes :

- être un éditeur respectueux pour les joueurs
- être un employeur responsable
- être une entreprise engagée dans l'environnement et la société.

Le rapport détaille par la suite les engagements sociaux et sociétaux pris ainsi que les actions concrètes menées pour y répondre.

Diagnostic externe

Opportunités	Menaces
De nombreux clients potentiels. Exemple : 72% des Français jouent au moins occasionnellement aux jeux vidéos.	L'accélération de la mutation des ventes en magasins vers le digital renforcée par la crise sanitaire liée au Covid-19 depuis 2020.
Beaucoup de nouvelles technologies simples d'accès ; marché en innovation permanente.	L'impact environnemental du numérique est croissant : le secteur du numérique est responsable de 3 à 4% des émissions de gaz à effet de serre dans le monde et représente 2,5% de l'empreinte carbone de la France. Il doit donc jouer un rôle important dans la lutte contre le changement climatique.
Plateformes de jeux dématérialisés Renforce les l'aspect social et communautaire des jeux, et des studios Exemple : <i>Steam</i>	L'augmentation du nombre de réglementations environnementales.
	Le défi de l'égalité et de la mixité femme/homme dans un secteur en retard dans ce domaine. Cas concret : 2/3 d'hommes chez Focus en 2022 (RSE)
	La recherche et la fidélisation des talents dans un marché très concurrentiel. Cas concret : Focus fait face à un taux de <i>turnover</i> en augmentation : de 22.7% en 2021 à 28.5% en 2022 (RSE)
	L'évolution très rapide des compétences dans le secteur.
	L'essor des communautés en ligne et la prévention des comportements toxiques. Exemple : modération des jeux en multijoueur.

Conclusion

En conclusion, *Focus Entertainment* s'adapte aux évolutions du marché du jeu vidéo en proposant un contenu de qualité, par la création de nouvelles séries pour les joueurs.

Ceci est suffisant pour être efficace. D'un autre côté, Focus répond aussi aux attentes croissantes en matière d'engagement social, sociétal et écologique par de nombreux engagements, comme leur soutien des initiatives en faveur de la diversité, de l'inclusion et des communautés locales.

Leurs efforts sont mis en valeur par la croissance de leur indice Gaïa qui est passé de 29/100 en 2020 à 62/100 en 2022.