

Kylian Allard Guerente

Groupe C

Sasha Leclercq

Noah Hoylaerts

## Présentation Entreprise Playstation

Type d'organisation	Privée
Finalité, but et objectifs	<ul style="list-style-type: none"><li>Finalité : Faire progresser le domaine du jeu vidéo et impacter les vies de manière positive (<a href="https://www.playstation.com/fr-fr/corporate/playstation-studios/">https://www.playstation.com/fr-fr/corporate/playstation-studios/</a> )</li><li>But : Lucratif</li><li>Objectifs : Réduire les émissions de gaz à effets de serre (<a href="https://www.playstation.com/fr-fr/corporate/playstation-and-the-environment/">https://www.playstation.com/fr-fr/corporate/playstation-and-the-environment/</a> )</li></ul>
Forme Juridique	SAS ( <a href="https://www.pappers.fr/entreprise/sony-interactive-entertainment-france-sas-399930593">https://www.pappers.fr/entreprise/sony-interactive-entertainment-france-sas-399930593</a> )
Ressources: -Financières -Matérielles et technologiques -Commerciales -Humaines	<ul style="list-style-type: none"><li>Financières : 5,7 milliards d'euros de bénéfices nets (<a href="https://www.gamekult.com/actualite/playstation-enregistre-un-nouveau-chiffre-d-affaires-annuel-historique-3050858552.html">https://www.gamekult.com/actualite/playstation-enregistre-un-nouveau-chiffre-d-affaires-annuel-historique-3050858552.html</a> )</li><li>Matérielles et technologiques : Sièges Sociaux (Paris, San Mateo, Tokyo), bureaux, ordinateurs, serveurs, brevets (<a href="https://data.inpi.fr/search?advancedSearch=%257B%257D&amp;displayStyle=List&amp;filter=%257B%2522applicants.fullNames.folding%2522%253A%2522Sony%2522%257D&amp;nbResultsPerPage=20&amp;order=asc&amp;page=1&amp;q=Sony&amp;sort=relevance&amp;type=patents">https://data.inpi.fr/search?advancedSearch=%257B%257D&amp;displayStyle=List&amp;filter=%257B%2522applicants.fullNames.folding%2522%253A%2522Sony%2522%257D&amp;nbResultsPerPage=20&amp;order=asc&amp;page=1&amp;q=Sony&amp;sort=relevance&amp;type=patents</a> )</li><li>Commerciales : Renommée internationale vue comme leader du marché</li><li>Humaines : 113 000 employés total chez Sony en 2023 (<a href="https://fr.statista.com/statistiques/598117/sony-nombre-salaries-par-segment/">https://fr.statista.com/statistiques/598117/sony-nombre-salaries-par-segment/</a> )</li></ul>
Nature de l'activité	Développement et distribution des matériels informatiques et des logiciels destinés aux loisirs et au divertissement (et en particulier des jeux vidéos et des jeux informatiques) ainsi que des matériels informatiques et des logiciels destinés à la transmission de données ( <a href="https://www.pappers.fr/entreprise/sony-interactive-entertainment-france-sas-399930593">https://www.pappers.fr/entreprise/sony-interactive-entertainment-france-sas-399930593</a> )
Secteur économique	Tertiaire
Champ d'action géographique	International

## SWOT Playstation

Forces (Strengths)	Faiblesses (Weaknesses)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Leaders du marché des consoles</u>, PlayStation fait parti du top des ventes de consoles et possèdent une bonne réputation (<a href="https://www.mordorintelligence.com/fr/industry-reports/gaming-console-market">https://www.mordorintelligence.com/fr/industry-reports/gaming-console-market</a>)</li> <li>• <u>Jeux exclusifs uniques à Playstation et exportation sur PC</u>, PlayStation est très friands des exclusivités sur ses consoles, ce qui permet d'augmenter les ventes de consoles PlayStation si les personnes veulent immédiatement jouer à un nouveau jeu exclusif (<a href="https://store.playstation.com/en-us/category/5bb9a9b4-f9f4-454e-bf57-0a74bc3a7ee9/1">https://store.playstation.com/en-us/category/5bb9a9b4-f9f4-454e-bf57-0a74bc3a7ee9/1</a>), de plus ces exclusivités restent minimum un an en tant qu'exclusivité PlayStation avant d'être exporté sur PC (<a href="https://www.playstation.com/fr-fr/games/pc-games/">https://www.playstation.com/fr-fr/games/pc-games/</a>).</li> <li>• <u>Favorisé par les développeurs</u> (EA, Ubisoft....), beaucoup de développeurs et studios aiment travailler avec PlayStation car ça permet de faire d'une pierre deux coups car les développeurs jouissent de plus hautes ventes et PlayStation vend plus de consoles. (<a href="https://www.linkedin.com/pulse/playstation-swot-analysis-vrshin-sharma-belic">https://www.linkedin.com/pulse/playstation-swot-analysis-vrshin-sharma-belic</a>)</li> <li>• <u>Technologie VR (PlayStation VR)</u>, la technologie de réalité virtuelle est très prometteuse et est en constante évolution récemment, PlayStation prend donc une longueur d'avance sur ses compétiteurs et qui génère une bonne quantité d'argent et d'exclusivités. (<a href="https://www.playstation.com/fr-fr/ps-vr/">https://www.playstation.com/fr-fr/ps-vr/</a>)</li> <li>• <u>Compatibilité des jeux des anciennes consoles (Rétrocompatibilités)</u>, cela permet de « recycler » des anciens jeux en les gardant en vente pour plus de ventes de jeux et consoles, cela permet une meilleure réputation de l'entreprise. (<a href="https://www.playstation.com/fr-fr/support/games/ps5-backward-compatibility-games/#:~:text=La%20console%20PlayStation%20AE5,sur%20votre%20console%20PS5%E2%84%A2.">https://www.playstation.com/fr-fr/support/games/ps5-backward-compatibility-games/#:~:text=La%20console%20PlayStation%20AE5,sur%20votre%20console%20PS5%E2%84%A2.</a>)</li> <li>• <u>Résolution importante comparé aux compétiteurs</u>, elle peut en effet être un facteur important dans le choix d'achat d'un consommateur pour son confort. (<a href="https://www.playstation.com/fr-fr/ps4/tech-specs/#:~:text=La%20PS4%20Pro%20permet%20d%20jeux%20en%20r%C3%A9solution%20160p%20native.">https://www.playstation.com/fr-fr/ps4/tech-specs/#:~:text=La%20PS4%20Pro%20permet%20d%20jeux%20en%20r%C3%A9solution%20160p%20native.</a>)</li> <li>• <u>Bons revenus</u>, hautes ventes dans beaucoup de domaines dont les ventes de consoles, la PS5 est à 61,7 millions d'euros depuis sa sortie (2020) et beaucoup d'autres de leurs consoles dans le top des consoles les plus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Prix élevés</u>, les prix de jeux, consoles et des accessoires qui rendent les produits inaccessibles aux plus pauvres et aussi possiblement une certaine réticence à l'achat pour de nombreuses personnes ce qui réduit les ventes. (<a href="https://www.bfmtv.com/tech/gaming/sony-fait-exploser-les-prix-du-play-station-plus_AV-202308300679.html#:~:text=Plus%20de%2030%20euros%20d'augmentation&amp;text=L'offre%20Extra%2C%20milieu%20de,une%20inflation%20de%2026%25%20%C3%A9galeme">https://www.bfmtv.com/tech/gaming/sony-fait-exploser-les-prix-du-play-station-plus_AV-202308300679.html#:~:text=Plus%20de%2030%20euros%20d'augmentation&amp;text=L'offre%20Extra%2C%20milieu%20de,une%20inflation%20de%2026%25%20%C3%A9galeme</a>) / (<a href="https://www.buzzarena.com/la-ps5-pro-est-en-tete-des-ventes-en-france-malgre-la-colere-des-joueurs-sur-son-prix-eleve-4503660">https://www.buzzarena.com/la-ps5-pro-est-en-tete-des-ventes-en-france-malgre-la-colere-des-joueurs-sur-son-prix-eleve-4503660</a>) / (<a href="https://www.youtube.com/live/d_zuDmFg8rg?si=YB5vCsRPSf-GywU5">https://www.youtube.com/live/d_zuDmFg8rg?si=YB5vCsRPSf-GywU5</a>)</li> <li>• <u>Commission considérée comme abusive</u>, PlayStation prend une grosse part des ventes des jeux sur leurs plateformes ce qui peut éloigner certains développeurs notamment les indépendants. (<a href="https://www.bfmtv.com/tech/gaming/playstation-store-sony-attaque-pour-avoir-vendus-jeux-trop-cher_AV-202311230581.html">https://www.bfmtv.com/tech/gaming/playstation-store-sony-attaque-pour-avoir-vendus-jeux-trop-cher_AV-202311230581.html</a>)</li> <li>• <u>Jeux indépendants très peu mis en avant et sans rémunération conséquent</u>, notamment à cause des commissions mais également du manque de mise en avant des développeurs indépendants de la part de PlayStation et leurs algorithmes. (<a href="https://jeux.developpez.com/actu/316520/De-nombreux-developpeurs-estiment-qu-il-est-difficile-de-travailler-avec-la-PlayStation-de-Sony-alors-que-Microsoft-et-Nintendo-sont-loin-d-etre-parfaits/">https://jeux.developpez.com/actu/316520/De-nombreux-developpeurs-estiment-qu-il-est-difficile-de-travailler-avec-la-PlayStation-de-Sony-alors-que-Microsoft-et-Nintendo-sont-loin-d-etre-parfaits/</a>)</li> <li>• <u>Playstation contre le cross plateforme</u>, en effet PlayStation est très réticent à l'idée des jeux capables de lier et faire jouer les joueurs d'autres consoles avec les leurs, à l'inverse de Xbox et le PC. (<a href="https://www.frandroid.com/marques/sony/931037_ps4-sony-deteste-le-crossplay-et-le-fait-bien-payer-aux-developpeurs">https://www.frandroid.com/marques/sony/931037_ps4-sony-deteste-le-crossplay-et-le-fait-bien-payer-aux-developpeurs</a>)</li> <li>• <u>Licenciement massifs et fermeture de studios en début d'année</u>, Playstation a été contraint de licencier 900 salariés et fermer son studio à Londres suite au Covid 19 ce qui annule de nombreux projets prometteurs notamment dans la VR, de plus cela impacte négativement leur image car ils viennent de mettre 900 personnes au chômage. (<a href="https://www.ouest-france.fr/gaming/playstation/sony-va-licencier-900-salaries-de-playstation-et-ferme-son-studio-a-londres-b9ea4950-d57e-11ee-96ef-9660257def44">https://www.ouest-france.fr/gaming/playstation/sony-va-licencier-900-salaries-de-playstation-et-ferme-son-studio-a-londres-b9ea4950-d57e-11ee-96ef-9660257def44</a>) /</li> </ul>

<p>vendues. (<a href="https://fr.statista.com/infographie/15512/console-jeux-video-de-salon-ou-hybrides-les-plus-vendues-de-tous-les-temps/">https://fr.statista.com/infographie/15512/console-jeux-video-de-salon-ou-hybrides-les-plus-vendues-de-tous-les-temps/</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Facilité de développements</b>, d'après les développeurs et studios, les logiciels utilisés par PlayStation (langages de programmation, techniques de rendering, et aides donnés par l'entreprise) ce qui permet plus de sorties et satisfaction des collaborateurs. (<a href="https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/news/ps5-la-console-est-facile-a-programmer-selon-les-retours-de-jim-ryan-80704">https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/news/ps5-la-console-est-facile-a-programmer-selon-les-retours-de-jim-ryan-80704</a>)</li> <li>• <b>Expansion à l'internationale</b>, PlayStation s'exporte dans tout le monde et permet plus de ventes et bénéfices pour l'entreprise et exercer une plus grande influences économiques et culturelles dans beaucoup de pays et d'institution (<a href="https://www.jeuxvideo.com/videos/chroniques/1917382/le-jeu-le-plus-populaire-du-moment-cree-la-penurie-en-chine.htm">https://www.jeuxvideo.com/videos/chroniques/1917382/le-jeu-le-plus-populaire-du-moment-cree-la-penurie-en-chine.htm</a>)</li> </ul>	<p>(<a href="https://www.google.com/amp/s/www.bfmtv.com/amp/tech/gaming/concord-sony-ferme-le-studio-a-l-origine-du-plus-gros-echec-de-playstation_AV-202410290792.html">https://www.google.com/amp/s/www.bfmtv.com/amp/tech/gaming/concord-sony-ferme-le-studio-a-l-origine-du-plus-gros-echec-de-playstation_AV-202410290792.html</a>)</p>
Opportunités (Opportunities)	Menaces (Threats)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>VR, technologie avec grand futur dans lequel Playstation a déjà investi</b>, la VR est très prometteuse car elle peut représenter le futur du jeu vidéo pour son immersion et sa versatilité dans les interactions et façon de jouer. Playstation possède déjà son propre casque VR mais il reste encore derrière ceux disponible sur PC, plus avancé et puissant, ayant une meilleure résolution. (<a href="https://www.playstation.com/fr-fr/ps-vr/">https://www.playstation.com/fr-fr/ps-vr/</a>)</li> <li>• <b>La popularité des jeux vidéos qui continue d'augmenter et de se démocratiser</b>, les jeux vidéo sont de plus en plus une majeure partie du quotidien de beaucoup de personnes dans le monde entier, dans le divertissement et le ludique, mais aussi en tant qu'art car il en mêle plusieurs. (<a href="https://www.vie-publique.fr/eclairage/284130-le-jeu-video-en-france-une-industrie-et-une-pratique-en-progression#:~:text=En%202020%2C%2074%25%20des%20femmes,retrait%C3%A9s%20parmi%20les%20joueurs%20fran%C3%A7ais.">https://www.vie-publique.fr/eclairage/284130-le-jeu-video-en-france-une-industrie-et-une-pratique-en-progression#:~:text=En%202020%2C%2074%25%20des%20femmes,retrait%C3%A9s%20parmi%20les%20joueurs%20fran%C3%A7ais.</a>)</li> <li>• <b>Les jeux en ligne et en live service et Free-to-Play qui devient de plus en plus populaire</b>, les jeux gratuits possédant des micro transactions sont de plus en plus populaires auprès des joueurs (Battle Royale comme Fortnite, Gacha comme Genshin Impact, et autres jeux multijoueur) et sont aussi pour la plupart très rentables car beaucoup de joueurs sont prêts à dépenser pour être les meilleurs ou avoir les choses rares et exclusives. (<a href="https://www.lafinancepourtous.com/decryptages/entreprise/secteurs-dactivites/l-">https://www.lafinancepourtous.com/decryptages/entreprise/secteurs-dactivites/l-</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consoles de salons qui deviennent de moins en moins populaires face au PC</b>, la versatilité de l'ordinateur et sa puissance souvent supérieur aux consoles cause une certaine baisse des ventes de consoles, de plus la culture (notamment celle d'Internet) prône également une supériorité du PC. (<a href="https://afjv.com/news/11126-rapport-2023-marche-monde-industrie-gaming-pc-console.htm">https://afjv.com/news/11126-rapport-2023-marche-monde-industrie-gaming-pc-console.htm</a>)</li> <li>• <b>Beaucoup de personnes possèdent déjà une console de salon ce qui réduit l'achat de ses consoles</b>, la popularité des jeux vidéo et consoles mais aussi leurs prix causent pour beaucoup de ne posséder qu'une seule console ce qui cause un choix et une loyauté envers ses concurrents (Xbox ou Nintendo pour les consoles) ou les futurs consoles (quel est l'intérêt d'une PS5 Pro si on a une PS5 ?). (<a href="https://www.jeunesetmedias.ch/medias/jeunes-et-medias-faits-et-chiffres">https://www.jeunesetmedias.ch/medias/jeunes-et-medias-faits-et-chiffres</a>)</li> <li>• <b>Le Gaming mobile qui gagne de plus en plus de parts de marché</b>, les jeux mobiles sont de plus en plus populaires notamment grâce aux jeux gratuits Free-to-Play et aussi aux prix des smartphones plus accessibles, un marché dont Playstation ne fait pas parti. (<a href="https://www.lemonde.fr/economie/article/2020/12/13/concurrencees-par-les-smartphones-les-consoles-de-jeux-video-font-de-la-resistance_6063235_3234.html">https://www.lemonde.fr/economie/article/2020/12/13/concurrencees-par-les-smartphones-les-consoles-de-jeux-video-font-de-la-resistance_6063235_3234.html</a>)</li> <li>• <b>Les cyberattaques de plus en plus fréquentes</b>, Playstation est très à risque des cyber-attaques car ils ont beaucoup de projets et secrets qu'ils veulent garder mais qui pourraient fuiter suite à une attaque sachant qu'il y a très peu de chances qu'ils y</li> </ul>

<p><a href="#">industrie-des-jeux-video-la-gratuite-peut-rapporter-gros/</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Toujours plus d'exclusivités</b>, Playstation peut continuer sur la voie de l'exclusivité pour assurer la vente de ses consoles (<a href="https://store.playstation.com/en-us/category/5bb9a9b4-f9f4-454e-bf57-0a74bc3a7ee9/1">https://store.playstation.com/en-us/category/5bb9a9b4-f9f4-454e-bf57-0a74bc3a7ee9/1</a>.)</li> <li>• <b>L'IA qui se développe énormément</b>, l'IA et son développement peuvent permettre à Playstation de développer plus vite des jeux et des produits pour faire toujours plus de revenus rapidement et plus efficacement (<a href="https://www.gamekult.com/actualite/sony-dit-oui-au-developpement-des-ia-pour-ses-jeux-playstation-3050860010.html">https://www.gamekult.com/actualite/sony-dit-oui-au-developpement-des-ia-pour-ses-jeux-playstation-3050860010.html</a> )</li> </ul>	<p>soient préparés. (<a href="https://www.phonandroid.com/les-cyberattaques-vont-se-multiplier-et-personne-nest-pret-a-y-faire-face-selon-ces-experts.html">https://www.phonandroid.com/les-cyberattaques-vont-se-multiplier-et-personne-nest-pret-a-y-faire-face-selon-ces-experts.html</a> )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Des jeux de moins en moins "créatifs"</b>, beaucoup de personnes relèvent que l'industrie se relâche et que beaucoup se ressemblent, le manque d'innovation majeure et la réutilisation d'assets, moteurs, et licences sans gros changements sont des causes majeures de ce sentiment, cela amène à une baisse de vente et de réputation (Ubisoft, EA...). (<a href="https://www.journaldugeek.com/2023/10/24/pour-lancien-patron-de-playstation-lindustrie-du-jeu-est-en-danger/">https://www.journaldugeek.com/2023/10/24/pour-lancien-patron-de-playstation-lindustrie-du-jeu-est-en-danger/</a> )</li> <li>• <b>Concurrents forts, dont la Nintendo Switch</b>, la PS4 est le dernier gros succès de Playstation mais elle reste loin derrière la Nintendo Switch qui est toujours aussi populaire qu'à sa sortie et qui est toujours massivement soutenue par les développeurs et sorties de jeux, de plus la force des exclusivité Nintendo (Mario, Zelda, Animal Crossing...) est aussi un facteur fort. (<a href="https://fr.statista.com/infographie/15512/console-jeux-video-de-salon-ou-hybrides-les-plus-vendues-de-tous-les-temps/">https://fr.statista.com/infographie/15512/console-jeux-video-de-salon-ou-hybrides-les-plus-vendues-de-tous-les-temps/</a> )</li> </ul>
---	--