

BAROMÈTRE ANNUEL DU

JEU VIDÉO

EN FRANCE

ÉDITION 2020

UNE COLLABORATION





GAMING CAMPUS

3 écoles d'enseignement supérieur pour former les talents de demain

MONÉTISATION / MARKETING / COMMUNICATION / GESTION DE PROJET /
PROGRAMMATION / GRAPHISTE / SOUND DESIGNER / GAME ARTIST

BACHELOR / MBA



G.B. BUSINESS
SCHOOL



G.T. TECH



G.D. DESIGN



1 900 M2 AU CŒUR DE LYON

www.GamingCampus.fr

Sommaire

Introduction.....	4
Enseignements clés.....	5
1^È PARTIE Entreprises et studios de développement.....	7
Chapitre 1 Le tissu économique et la production.....	7
Chapitre 2 L'emploi.....	19
Chapitre 3 La situation économique et financière des entreprises.....	23
Chapitre 4 Les perspectives.....	27
2^È PARTIE Organismes d'enseignement.....	30
Sources.....	34
À propos.....	35

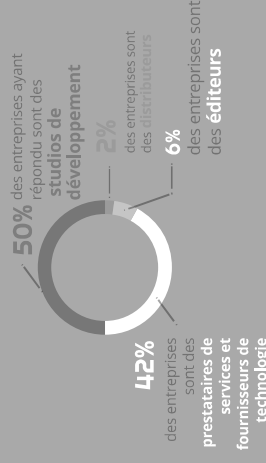
RAPPEL MÉTHODOLOGIQUE

Dans le présent rapport, lorsque l'on mentionne « entreprises », nous faisons référence à l'ensemble des répondants (studios de développement, éditeurs, prestataires etc.).

La collaboration IDATE / DigiWorld a été réalisée entre le 17 juin et le 9 septembre 2019. SNJV livre une photographie représentative du secteur, qui reflète son activité (nature et volume), sa santé économique et financière, et sa perception de l'avenir.

Le questionnaire a été auto-administré en ligne. Ce questionnaire a été adressé aux dirigeants des entreprises adhérentes du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) ainsi qu'aux sociétés, ressortissantes du secteur des jeux vidéo, non adhérentes au SNJV.

ACTIVITÉ PRINCIPALE DES ENTREPRISES IMPLANTÉES EN FRANCE



Chaque graphique est sourcé page 34 (nombre de répondants, taux de réponse)

Enseignements clés pour l'année 2019

8,6 emplois en moyenne en France dans les studios de - de 100 salariés

75% des emplois salariés sont des **CDI**

14% et **2%** de femmes dans les effectifs des studios de développement



Le secteur recrute

800 à 1200 nouveaux emplois sont prévus dans les entreprises

550 à 800 nouveaux emplois dans les studios

93% des studios se considèrent comme **indépendants** et 74% d'entre eux créent des jeux indépendants

54% des studios ont - de 5 ans

90 étudiants en moyenne **formés** par établissement de **formation aux métiers du jeu vidéo**

26% des **étudiants** sont des **jeunes femmes**

1 étudiant sur 2 trouve un **emploi** dans le jeu vidéo, dans l'année qui suit la fin de ses études



L'édition 2020 du baromètre du jeu vidéo en France s'inscrit dans un contexte de croissance mondiale du secteur et de transitions technologiques et industrielles.

Au niveau mondial, la vente de jeux vidéo provient des équipements et accessoires. 115 milliards de dollars (presque 130 milliards de dollars US) d'ici fin 2019. C'est 11,3% de plus par rapport à 2018. Le mobile reste le premier segment de marché en valeur avec 44,9% des revenus. Grâce au développement des boutiques digitales, fin de cycle. Les revenus issus de la vente des jeux sur consoles retrouvent une dynamique 2021. C'est l'occasion pour les acteurs de l'édition, du développement et les fournisseurs de solutions technologiques de réaffirmer leur stratégie partenariale, leur programme de production et d'investissement pour les années à venir.

La croissance actuelle pourrait conduire les revenus du secteur à avoisiner 165 milliards d'euros en 2023 (hors revenus des casques VR). Les millions de joueurs dans le monde d'ici fin 2019, de technologies de réalité artificielle, semblent trouver progressivement leur public. Jeux en réalité virtuelle, augmentée et mixte sont de plus en plus convaincants. Ce nouveau segment de marché du jeu vidéo est un relais de croissance intéressant pour nos entreprises. Un nombre non négligeable d'entre elles y travaillent aujourd'hui et destinent leur production aux 20 millions de joueurs dans le monde d'ici fin 2019.

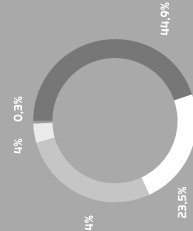
L'eSport confirme sa bonne santé et son succès médiatique auprès du jeune public.

La structuration suit son cours et fait émerger des enjeux technologiques et industriels nouveaux et porteurs d'affaires pour les acteurs de la chaîne de valeur.

D'autres défis technologiques et industriels font leur apparition : « blockchain », « deep learning », projection holographique... Ils sont d'ores et déjà pris en compte par nos entreprises, nos organismes d'enseignement et nos laboratoires de recherche.

Dans ce contexte de grandes mutations, la 6ème édition du baromètre confirme la bonne santé de l'industrie du jeu vidéo en France.

RÉPARTITION DES REVENUS MONDIAUX DU JEU VIDÉO EN 2019



- Jeux mobiles
- Jeux PC
- Jeux consoles
- Jeux immersifs
- Jeux streamés

Source : Idate Digiworld - Octobre 2019

2019 confirme la bonne santé de l'industrie en France dans un contexte de transition globale

Enseignements clés pour l'année 2019

1200 jeux sont en cours de production en 2019

dont **63%** sont des nouvelles propriétés intellectuelles

Et 43% de cette production sera commercialisée d'ici la fin d'année.

ont un chiffre d'affaires supérieur à **1M€**
15% des studios

14% du budget de production est réservé à la **promotion** des jeux
+2 points par rapport à 2018

44% du chiffre d'affaires des studios sera réalisé à l'international en 2019

IMPACT SIGNIFICATIF DE LA RÉFORME CUV

11% Le CUV* contribue en moyenne à hauteur de **11%** du budget de production des studios de développement
CONTRE 3,5% EN 2018

La France est le **2^e** pays le plus attractif après les États-Unis selon les professionnels français

81% des studios privilégient le PC



Dans les enseignements clés, lorsqu'il est mentionné « emploi », cela signifie emploi équivalent temps plein (ETP)

*Crédit d'Impôt Jeu Vidéo

PREMIÈRE PARTIE

Entreprises et studios de développement

CHAPITRE 1

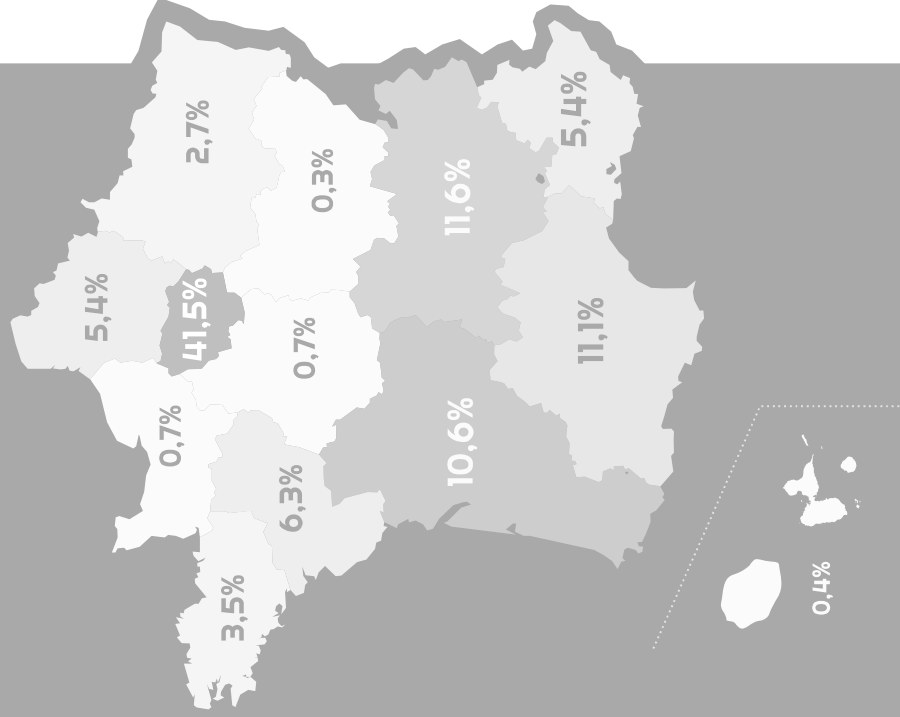
Le tissu économique et la production



Pourcentage d'entreprises du jeu vidéo par région

RÉPARTITION PAR RÉGION DES ÉTABLISSEMENTS RELEVANT DU SECTEUR DU JEU VIDÉO*

Plus de 1 130 établissements référencés en France dans le secteur des jeux vidéo



*Sont comptabilisés : les éditeurs, les développeurs, les distributeurs, les fournisseurs de technologies et les prestataires de services

Ne sont pas comptabilisés : les associations locales, les organismes de formation, les travailleurs indépendants

Nombre d'entreprises du jeu vidéo par région*



DÉVELOPPEURS



FOURNISSEURS DE TECHNOLOGIES ET PRESTATAIRES DE SERVICE



ÉDITEURS



DISTRIBUTEURS

