Les jeux vidéos dans le monde et en France

**1. Un contexte mondialisé**

 Depuis maintenant plusieurs années, les ventes de jeux vidéo sur supports physiques diminuent sensiblement (autour de 16 à 19% de baisse par an) et la part des ventes dématérialisées (téléchargement, streaming, online) augmentent de façon importante et représente désormais la moitié des ventes dans le monde.

En deux ans le chiffre d’affaires du secteur du Jeu Vidéo au niveau mondial est passé de 41,9 milliards EUR en 2011 à presque 60 Milliards en 2012. Et le chiffre d’affaires du secteur devrait s’établir à plus de 75 Milliards en 2015. Un phénomène explique cette performance : la progression remarquable des segments du jeu sur téléphone mobile (6M€ dans le monde en 2013) et en ligne (17M€ dans le monde en 2013). Et ces performances sont remarquables en Asie/Pacifique, et plus précisément en Chine, où ces deux segments représenteront 8.6 milliards EUR à l'horizon 2015.

Le jeu vidéo traditionnel sur consoles représente encore plus de 50% du chiffre d’affaires mondial et devrait renouer avec la croissance dès 2014 grâce à l’arrivée des consoles de nouvelle génération. 

Au total, le chiffre d’affaires de l’industrie du jeu vidéo au niveau mondial en 2012 a été d’environ 60 milliards d’euros et les prévisions établissent un revenu mondial à 75 Milliards d’euros en 201716. Selon cette même étude, 39% du revenu des consoles sera généré par la dématérialisation en 2017.

**L’engouement pour les plateformes mobiles**

Les jeux en ligne et les jeux proposés en téléchargement représentent 58% du chiffre d'affaires mondial du jeu vidéo à 30 milliards d’euros en 2012. Avec plus de 400 jeux et applications nouveaux, chaque jour, les Smartphones et les tablettes se sont durablement installés dans le paysage vidéoludique mondial. A tel point qu’Apple par exemple présente désormais son Ipad comme la nouvelle console de jeux, portable. Et l’engouement du très grand public pour ces jeux plus simples d’accès et au temps de jeu réduit ne se dément pas. Le prix de vente très faible de ces jeux ne permet pas, sauf rare exception, de créer une rentabilité sur une seule production. Les sociétés doivent donc s’engager dans un processus de production de catalogue ce qui nécessite de gros moyens financiers. Le développement de la plateforme Windows 8 devrait aussi permettre à ce segment de marché de soutenir sa croissance dans les années à venir. La montée en qualité des tablettes Android à très bas prix et des nouveaux formats 7" vont encore démocratiser l’accès aux jeux vidéo.

**3. La question du financement au coeur des enjeux industriels**

**Le paiement à l’acte, modèle économique d’avenir**

Dans cette période de transition, l’émergence du modèle économique basé sur le paiement à l’acte, bouleverse la façon que l’on a de produire et vendre les jeux vidéo, mais aussi la nature des relations avec les joueurs qui deviennent véritablement acteurs de leur expérience interactive.

Il ne s’agit plus de vendre un jeu fini, mais bien d’engager des joueurs, en très grand nombre, dans une expérience interactive, continue, la plupart du temps gratuite, qu’il sera possible d’améliorer ou de faciliter par les paiements ponctuels mais réguliers de tout ou partie des utilisateurs.

Le modèle du free to play constitue à cet égard les prémices d’un nouveau modèle de revenu universel pour l’industrie, quel que soit le type de jeux et le mode de distribution.

La fragilité de ce modèle est qu’il est entièrement basé sur l’engagement payant des joueurs, sur des montants faible, donc il nécessite d’attirer sans cesse un très grand nombre de joueurs.

Mais ce nouveau modèle relationnel de consommation du jeu vidéo comme un service avec des paiements à l’acte est de plus en plus utilisé dans des jeux « traditionnels » avec des résultats encourageants. Ainsi IDG prévoit que les ventes de biens virtuels devraient représenter plus de 50% des revenus du marché dématérialisé en 2016.

**Vers de nouvelles sources de financement de la production**

Dans cette période de transition, l’assèchement du financement des productions contraint les concepteurs de jeux vidéo à se tourner vers des modèles alternatifs de financement. L’apparition il y a quelques années de plateformes de financements participatifs destinées à accompagner certains artistes se trouve de plus en plus utilisé en matière de jeu vidéo avec quelques beaux succès récents. Si au niveau mondial le marché n’a pour l’instant généré que 50 Millions d’euros de revenus en un an18, ce modèle alternatif de financement et de relation aux utilisateurs devrait prospérer rapidement et connaître de beaux succès à court termes.

**Le renouveau de la production indépendante**

Dans le contexte actuel, les éditeurs internationaux se concentrent sur les licences à succès, les valeurs sûres. La création originale est aujourd’hui, encore plus qu’hier, le fait des développeurs indépendants. La vitalité des « créations garage » en témoigne. Ainsi de nombreuses sociétés créées par d’anciens professionnels expérimentés, développent et diffusent désormais leurs créations sur les plateformes mobiles ou sur internet avec de beaux succès à la clé.

**4. Les entreprises françaises dans un contexte concurrentiel mondial**

**Un secteur dynamique, très atomisé**

La France est un pays précurseur en matière de création de jeux vidéo. Depuis les années 80, de nombreux titres créés en France ont connu un succès international, certains genres, tel que le survival horror ont même été créés par des français.

La particularité du tissu industriel français est d’être très dynamique avec une grande vitalité de la création d’entreprises puisque 32 % d’entreprises ont moins de deux ans d’ancienneté, tout en ayant une certaine solidité puisque 27 % de sociétés ont plus de dix ans d’ancienneté (dont 4 % plus de quinze ans).

77% des sociétés déclarent un chiffre d’affaires supérieur à 1 million d’euros par an.

Mais le secteur est aussi très atomisé avec 52% des entreprises qui comptent plus de 10 salariés dans leur effectif. Et l’on retrouve des équipes de production partout en France avec des pôles majeurs en Ile de France, Rhône-Alpes, Nord Pas de Calais, Aquitaine, Languedoc-Roussillon et dans le grand Ouest.

**Des entreprises présentes à l’international, sur les marchés mobiles et PC**

Parmi les plus de 250 entreprises recensées en France, 32% ont moins de 2 ans d’ancienneté mais 27% ont plus de 10 ans. Si 33% des entreprises déclarent un chiffre d’affaires supérieur à 1M d’euros, elles sont 8% à réaliser plus de 10 millions.

Le secteur se structure autour des studios de développement qui concentrent 86% des activités, alors qu’on retrouve 28% des entreprises qui réalisent des activités d’édition.

Elles ne sont plus que 7% d’entre elles à ne produire que pour le marché physique quand dans le même temps 52% d’entre elles produisent pour les marchés dématérialisés et physiques et 41% uniquement sur les plateformes dématérialisées.

Pour ce qui concerne les plateformes physiques, les entreprises se concentrent à 89% sur le PC et Mac et les consoles de salons représentent quant à elles 66% des productions.

Pour ce qui est des plateformes dématérialisées, l’essentiel des productions se concentre sur les Smartphones (66%) et sur les tablettes (63%)

L’international est un marché naturel et obligatoire puisque la France ne représente que 5 à 7% du marché mondial et que les entreprises destinent plus de 80% de leurs créations à l’export.

**Un secteur qui emploie et crée de la valeur en France**

On recense en France plus de 5 000 emplois directs dans la filière, dont 3 000 dans la production, et l’on estime que plus du double sont employés de façon indirecte dans des secteurs tels que l’informatique, la musique, la localisation etc…

48% des sociétés comptent moins de 10 salariés et 35% comptent entre 11 et 49 salariés12.

Malgré les difficultés rencontrées récemment par certaines sociétés françaises, l’industrie du jeu vidéo continue d’embaucher des profils qualifiés. Ainsi on recense chaque mois plus de 150 nouvelles offres d’emplois à pourvoir dans les équipes de productions.

 Ainsi avec la croissance prévue et les nouveaux marchés en devenir, le secteur du jeu vidéo va continuer à embaucher dans les années qui viennent.

On recense dans le secteur 28 métiers spécifiques répartis en 5 grandes familles : le management, le design, l’image, la technologie et les métiers supports. Le Snjv a réalisé une étude complète sur les métiers, l’emploi et les rémunérations publiées en octobre 2012 (hyperlien)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Worldwide Video Games Market per Segment (Million EUR) - Source IDATE** |  |  |  |  |
|  | **2013** | **2014** | **2015** |  |
| Home Consoles Market - Hardware | 7 957,1 | 10 757,9 | 13 515,3 |  |
| Home Consoles Market - Software | 13 217,7 | 14 964,2 | 17 194,1 |  |
| Handheld Consoles Market - Hardware | 7 806,4 | 7 994,2 | 7 278,8 |  |
| Handheld Consoles Market - Software | 5 313,9 | 6 026,3 | 6 366,3 |  |
| Offline Computer Software Market | 2 004,2 | 1 819,3 | 1 672,8 |  |
| Online Computer Software Market | 16 955,3 | 19 013,5 | 21 129,1 |  |
| Mobile Game Market | 6 720,5 | 7 613,3 | 8 413,6 |  |
| **Total** | **59 975,2** | **68 188,7** | **75 570,0** |  |

Source : <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video/>