

# Identification des segments de marché à privilégier – Jeu Vidéo AAA



# Sommaire

01

Le contexte

02

La matrice SWOT

03

Analyses des tendances  
actuelles

04

Les futures tendances  
et perspectives

05

Analyses des segments

06

Recommandations  
stratégiques



01

Le  
contexte

# Contexte



Développement premier jeu vidéo AAA



En 2023, 184 Milliards d'€ générés par l'industrie du jeu vidéo



3,4 Milliards de joueurs réguliers dans le monde



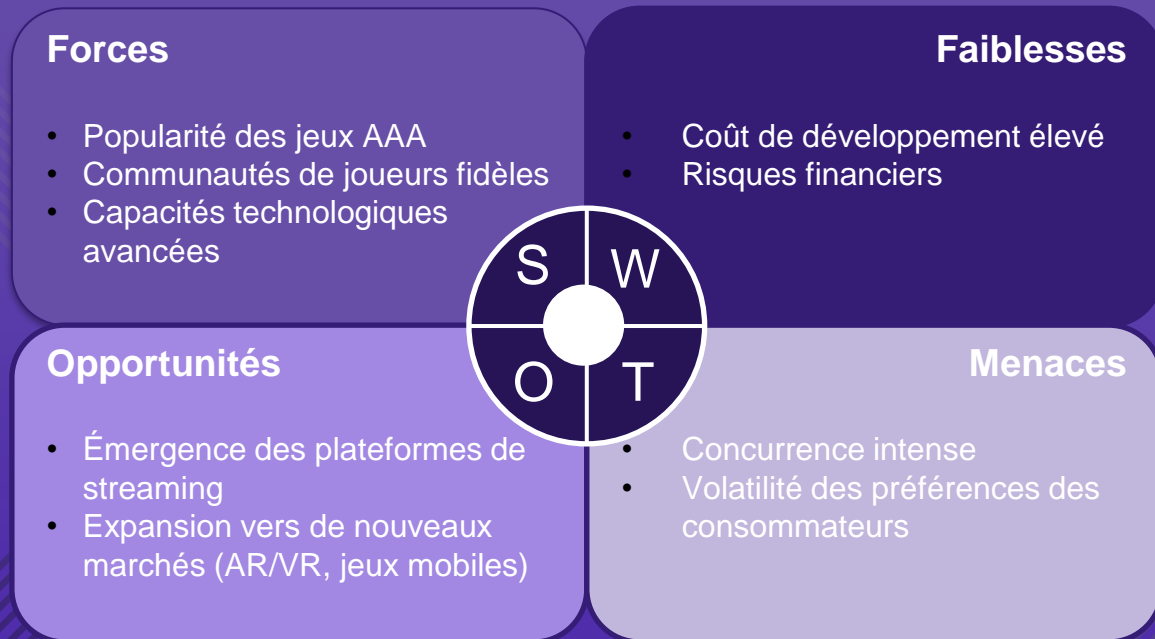
Véritable pilier du divertissement à l'échelle mondiale



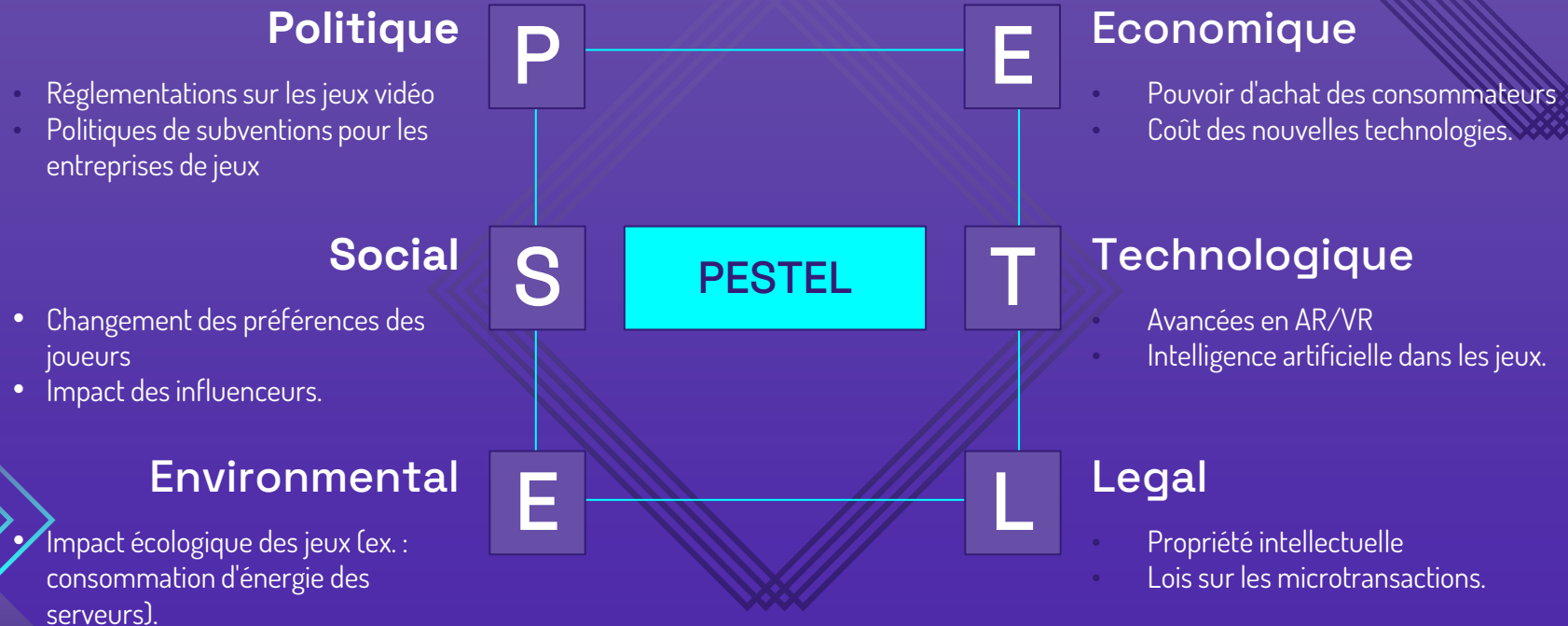
02

## La matrice SWOT

# Matrice SWOT



# Business Plan



The background is a solid purple color. On the left side, there are several abstract geometric elements: a dark purple diamond shape in the top left corner, a series of parallel lines forming a diamond shape below it, and a large, multi-lined diamond shape at the bottom. In the center, there is a dark purple square containing the white text '03'. To the right of this square, the text 'Analyses des tendances actuelles' is written in white. The overall design is modern and minimalist.

03

Analyses des  
tendances  
actuelles



# Sources analyses

- Fichier *All\_publish\_VideoGame\_2022.xlsb*
- Fichier *VideoGame\_Sales\_1980-2016.xlsx*
- Fichier *Vente de console\_2022.xlsx*
- Questionnaire Google Forms *Étude de marché sur les préférences des joueurs de jeux vidéo*

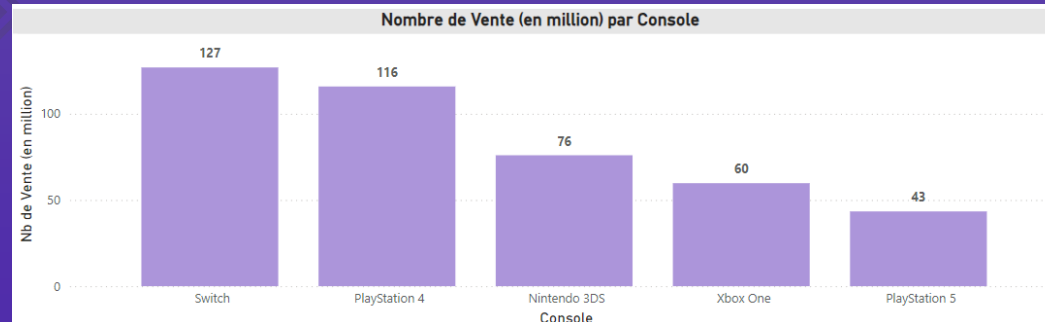
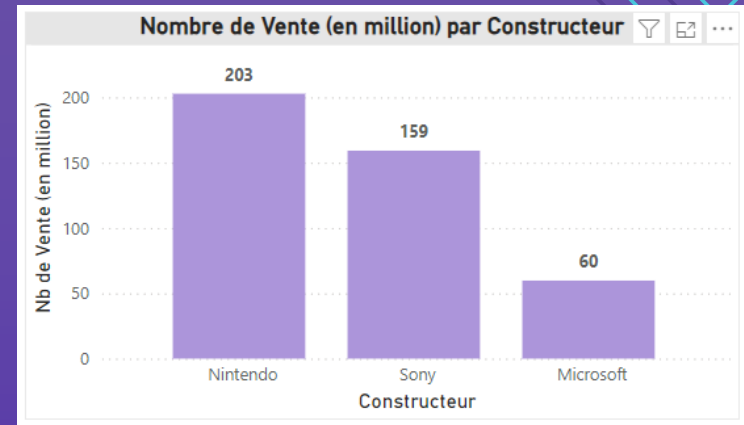
# Tendances actuelles

## Analyse des ventes de consoles



Nintendo domine les ventes, 48,09 % de parts de marché

Sur les 15 dernières années



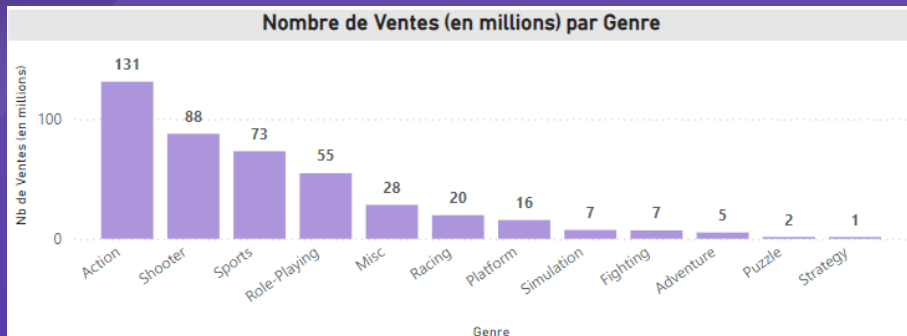
Switch, console la + vendue, suivie de la PS4

# Tendances actuelles

## Analyse des genres de jeux populaires



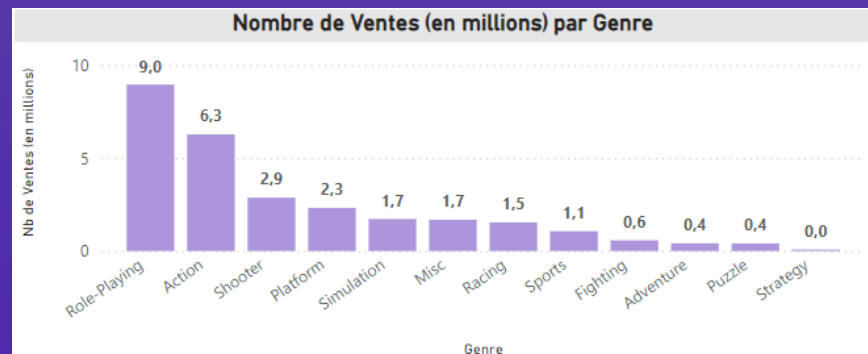
Sur les 10 dernières années



Action, genre le + vendu dans le monde (principalement EU et NA)



Au Japon, le Rôle-Playing qui prédomine



# Tendances actuelles

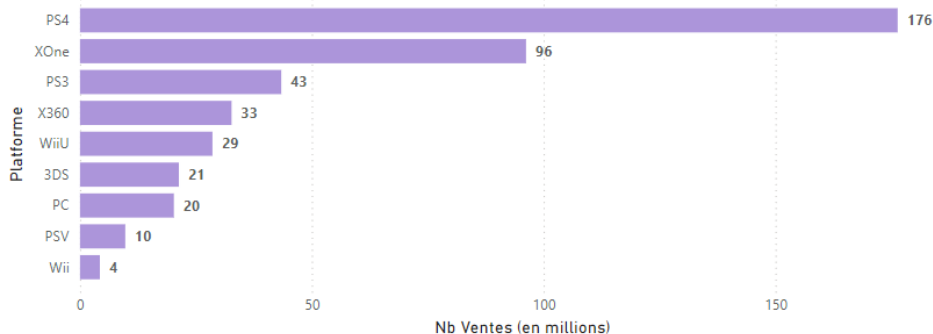
## Analyse des plateformes utilisées



PC, une plateforme très appréciée

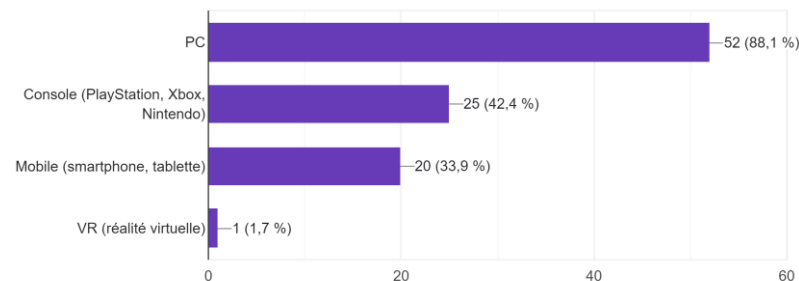
Sur les 10 dernières années

Nombre de Ventes par Plateforme



Quelle plateforme utilisez-vous principalement pour jouer ?

59 réponses



Prédominance des consoles côté ventes

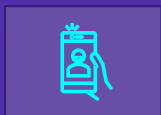
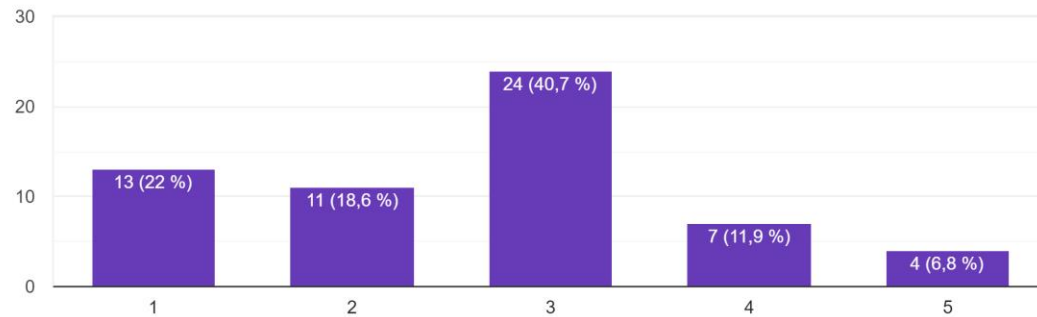
# Tendances actuelles

## Analyse de l'impact des influenceurs



Êtes-vous influencé(e) par les avis des influenceurs ou des critiques de jeux vidéo ?

59 réponses



Impact modéré mais non négligeable



# 04

Les futures  
tendances et  
perspectives

# Tendances futures



Croissance des jeux vidéo en cloud



Émergence de la réalité virtuelle et augmentée



Popularité des jeux « Live Service »



Expansion du marché du jeu mobile



Montée en puissance des jeux indépendants



05

Analyses des  
segments



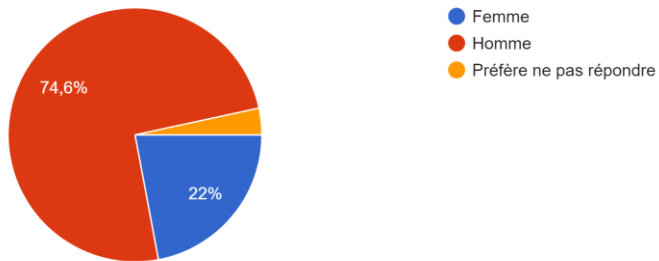
# Analyses des segments

## Segments par démographie



Quel est votre genre ?

59 réponses



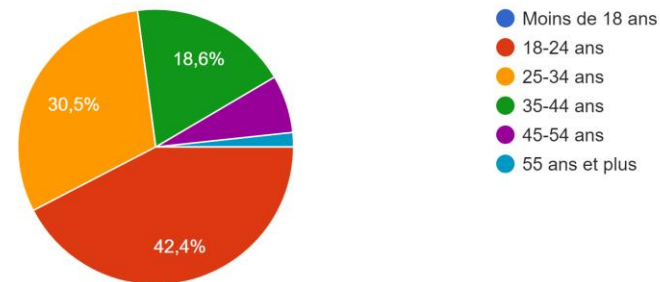
Majorité masculine mais croissance des joueuses féminines



Audience jeune adultes (18 – 34 ans)

Quel est votre âge ?

59 réponses



# Analyses des segments

## Segments par Genre de Jeu et Plateforme



Genre les plus populaires : Action, Aventure et RPG



PC domine chez les répondants



Retrouve concordance avec analyse des ventes



06

Recommandations  
stratégiques

# Recommandations

Lancement d'un nouveau jeu vidéo



Segment global (Europe & Nord Amérique)

Jeu d'action narratif avec éléments Shooter

Mode multi-joueurs et disponible sur Console (PS4/PS5, Xbox) et PC



Segment Japonais

RPG avec éléments d'action sur Console (Switch et PS5)

Histoire captivante avec graphisme identitaire

# Sources

- Fichier *All\_publish\_VideoGame\_2022.xlsb*
  - Fichier *VideoGame\_Sales\_1980-2016.xlsx*
  - Fichier *Vente de console\_2022.xlsx*
  - Questionnaire Google Forms *Étude de marché sur les préférences des joueurs de jeux vidéo*
- 
- <https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>
  - <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>