**Matrice PESTEL :**

**1. Politique**

France :

* Soutien fiscal et financier :
  + Crédit d’impôt pour la création de jeux vidéo (CIJV) : Défiscalisation de 30 % des dépenses de développement, avec un plafond de 6 M€ par entreprise et par exercice fiscal. Un des dispositifs les plus compétitifs au monde pour attirer les créateurs de jeux en France.
  + Fonds d’aide au jeu vidéo (FAJV) : Quatre types d’aides couvrant toutes les phases de production, y compris l’écriture et la préproduction.
  + Crédit d’impôt recherche (CIR) et JEI (Jeunes entreprises innovantes) : Réductions fiscales pour les entreprises investissant en R&D, permettant de développer des technologies innovantes.
  + Fonds d’avances participatives (FPJV) : Prêts pouvant aller jusqu’à 2 M€ pour soutenir la croissance des PME du secteur.
  + Soutien de Bpifrance et French Tech : Aides allant jusqu’à 45 000 € pour encourager l’innovation technologique et d’usage dans les jeux vidéo.

Freins : Les critères d’éligibilité (coût de développement minimum de 100 000 € pour le CIJV) peuvent être difficiles à atteindre pour les petites structures ou les développeurs indépendants. La procédure d’agrément provisoire et définitif du CNC est également lourde et complexe, avec des délais de 36 mois pour la validation finale.

International :

* + Accords de libre-échange avec des pays comme le Canada, les États-Unis, ou des régions d’Asie facilitent l’exportation de jeux vidéo européens.
  + Guerres commerciales entre la Chine et les États-Unis affectent les licences et technologies, pouvant ralentir l’accès aux marchés pour certains éditeurs.
  + Conflits internationaux (ex. guerre en Ukraine) perturbent les chaînes d’approvisionnement technologique ou composants électroniques, augmentant les coûts de production.

Freins : L'instabilité géopolitique et les tensions commerciales (ex. embargo sur certaines technologies entre les grandes puissances) peuvent créer des barrières d’accès aux marchés ou impacter les investissements étrangers.

**2. Économique**

France :

* Croissance du secteur :
  + En 2021, l’industrie des jeux vidéo a généré un chiffre d’affaires de 5,5 milliards d’euros. Avec une croissance de près de 10% par rapport à 2022, il affiche un chiffre d'affaires à 6,1 milliards d'euros pour 2023.
  + Les nouvelles régulations sur la vente de jeux PEGI 18 pourraient ralentir la croissance, avec un potentiel de baisse de 10 % des ventes de jeux.

Freins : La hausse des coûts de production, exacerbée par l’inflation et la demande en technologies avancées, peut rendre plus difficile le développement de jeux ambitieux pour les petits studios. La fiscalité en France reste également une charge pour les entreprises, malgré les subventions.

International :

* Croissance mondiale : En 2021, l’industrie du jeu vidéo a atteint 300 milliards de dollars de chiffre d’affaires avec 2,7 milliards de joueurs dans le monde.
* Expansion du cloud gaming : Les marchés émergents, notamment en Asie et en Amérique latine, offrent des opportunités grâce à des services comme le cloud gaming, qui permettent de jouer sans console coûteuse.

Freins : Les fluctuations monétaires, notamment l’affaiblissement des devises locales dans certains marchés émergents, peuvent limiter le pouvoir d’achat des joueurs et freiner les dépenses dans les jeux vidéo.

**3. Socioculturel**

France :

* + En 2022, 39 % des Français jouent régulièrement aux jeux vidéo (une hausse par rapport à 2019 (32 %)). Les femmes représentent 48 % des joueurs.L’âge moyen des joueurs est de 34 ans. Une part importante du public est constituée de joueurs âgés de 25 à 45 ans, qui ont grandi avec les premières générations de consoles.
  + L’émergence de l’e-sport, qui attire un public de plus en plus large, notamment des jeunes adultes. Les compétitions e-sport gagnent en visibilité, avec un public grandissant pour des événements comme la ZLAN ou les tournois de Counter-Strike et FIFA. Cela s’accompagne de la création de communautés en ligne autour de ces événements.
  + Rétrogaming : Un intérêt croissant pour les jeux rétro a également émergé, avec des titres comme Super Mario Bros. ou Pac-Man, principalement appréciés par les joueurs plus âgés. Environ 79 % des joueurs français interrogés déclarent jouer à des jeux rétro.

Freins : Les parents restent peu informés ou impliqués dans les pratiques de leurs enfants en matière de jeux vidéo, ce qui limite l’impact des nouvelles lois. En 2022, seulement 20 % des parents utilisaient effectivement les systèmes de contrôle parental.

International :

* + Croissance des jeux mobiles : À l'échelle mondiale, les jeux mobiles dominent les parts de marché, représentant 50 % des revenus de l’industrie en 2023. En Asie et en Amérique latine, le jeu mobile continue de croître, principalement en raison de la plus grande accessibilité aux smartphones.
  + Expansion du cloud gaming : Le cloud gaming se développe rapidement, notamment en Amérique du Nord et en Europe, où il permet aux joueurs de jouer sans consoles ou PC coûteux. Cela démocratise l’accès à des jeux exigeants technologiquement, rendant des titres AAA accessibles sur des supports variés (smartphones, tablettes, etc.).
  + En Corée du Sud, l'e-sport est devenu une véritable industrie, avec des joueurs professionnels et des événements de grande envergure.
* Différences culturelles :
  + Amérique du Nord : Les joueurs américains et canadiens préfèrent les jeux de sport, les jeux d’action/aventure, et les jeux de tir à la première personne, avec une forte culture autour des franchises comme Call of Duty et Madden NFL.
  + Asie : En Chine et en Corée du Sud, les joueurs sont friands de jeux compétitifs en ligne, notamment les MMORPG et les jeux de stratégie. Les jeux de mobile sont particulièrement dominants.
  + Europe : Les joueurs européens apprécient les jeux narratifs et historiques, ainsi que les jeux de stratégie en temps réel (ex. Civilization, **Total War**). Le **rétrogaming** est également plus présent en **Europe** qu’en Amérique ou en Asie.)

**A préciser avec l’analyser des données :**

Une image contenant texte, capture d’écran, Tracé, ligne

Description générée automatiquement

Freins : L'équilibre entre la liberté des joueurs et la protection des mineurs reste difficile à trouver, avec une résistance des consommateurs face aux régulations perçues comme restrictives.

**4. Technologique**

France :

* + Le Crédit d'Impôt Recherche (CIR) et les dispositifs comme le RIAM permettent aux studios d'investir dans des technologies de pointe, comme la réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR), facilitant le développement de nouveaux concepts de jeux.

Freins : L’accès aux technologies avancées (comme la VR) reste coûteux pour les petits studios. De plus, le développement de nouveaux outils basés sur la blockchain ou les NFT est encore peu régulé, créant des incertitudes sur leur viabilité à long terme.

International :

* Blockchain gaming et NFT : De nombreux studios dans le monde commencent à intégrer la blockchain pour créer des actifs numériques uniques, comme les NFT, ouvrant une nouvelle ère dans l’économie des jeux vidéo.
* Réalité virtuelle et augmentée (VR/AR) : Les technologies VR et AR gagnent en popularité, avec des casques plus accessibles (ex. Meta Quest 2) et des jeux immersifs (ex. Half-Life: Alyx).

Freins : Les coûts liés aux équipements VR restent élevés et limitent leur adoption massive. De plus, la gestion des transactions blockchain dans les jeux soulève des problèmes de scalabilité et sécurité.

**5. Environnemental**

France :

* Pollution numérique :
  + Le secteur du jeu vidéo en France représente 2 % des émissions de CO2 du secteur numérique. Des initiatives comme le slowplay (limiter la consommation de nouveaux équipements) et l’utilisation de matériel reconditionné sont encouragées pour limiter l'empreinte carbone.

Freins : La forte demande en équipements (consoles, PC) et les innovations technologiques (ex. jeux en 4K) augmentent la consommation énergétique, malgré les efforts pour réduire les émissions.

International :

* Initiatives écologiques :
  + Des géants du secteur comme Sony, Microsoft et Google participent à l'initiative Playing for the Planet de l'ONU, cherchant à réduire l’empreinte carbone par des solutions comme les boîtiers recyclables et les data centers plus efficaces.

Freins : La montée en puissance du cloud gaming, bien qu'elle réduise l'utilisation de consoles physiques, nécessite une augmentation significative de la capacité des data centers, générant des coûts énergétiques importants.

**6. Légal**

France :

* Loi sur la protection des mineurs et lutte contre les addictions (2023) :
  + Interdiction de vendre des jeux PEGI 18 aux mineurs et obligation pour les éditeurs de proposer des mécanismes de contrôle parental et de limitation du temps de jeu.

Freins : Le contrôle des ventes en ligne reste difficile à appliquer et les parents ne sont pas toujours impliqués dans l’utilisation des dispositifs de contrôle parental.

International :

* Europe :
  + Le Parlement européen demande une révision des systèmes de classification et une meilleure transparence sur les pratiques financières (achats in-game). Les développeurs sont également incités à créer des jeux moins addictifs.
* États-Unis (Californie) :
  + La loi AB 2426 (2024) impose aux entreprises de jeux vidéo de préciser qu’un achat numérique est une licence temporaire et non une propriété permanente, augmentant la transparence pour les consommateurs.
* Chine :
  + Les lois chinoises interdisent aux mineurs de jouer plus de 3 heures par semaine et imposent des limitations sur les thématiques des jeux (ex. contenus qui menacent l’unité nationale).

Freins : Les restrictions légales en Chine et ailleurs peuvent limiter l'innovation et la créativité des éditeurs, tandis que les entreprises doivent investir massivement pour se conformer à des régulations strictes.