

BAROMÈTRE ANNUEL DU

# JEU VIDÉO

EN FRANCE

ÉDITION 2018

UNE COLLABORATION



## À propos du SNJV



Créé en 2008, dans la continuité des actions de l'Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia, le Syndicat National du Jeu Vidéo représente les entreprises et les professionnels du jeu vidéo en France. Il œuvre pour la promotion, la croissance et la compétitivité de l'industrie et pour l'attractivité du territoire. L'objectif du SNJV est de permettre aux entreprises de production de jeux vidéo établies en France d'accélérer leur développement et de renforcer leur compétitivité dans un contexte de forte concurrence internationale.

## À propos de l'IDATE Digiworld



L'Institut de l'Audiovisuel et des Télécommunications en Europe ([www.idate.org](http://www.idate.org)) est un cabinet d'études et de conseils spécialisé dans les télécoms, les médias et Internet.

L'Institut a 40 ans d'expérience.

- Ses missions comprennent de la veille internationale industrielle et des marchés, études de marché, stratégie industrielle, faisabilité technico-économique, prospectives et innovation.
- Depuis plus de 19 ans, son pôle jeux vidéo a accompagné plus de 50 entreprises.

L'IDATE publie sur étagère un catalogue d'études.

- Son catalogue se compose chaque année de 40 nouvelles publications dont au moins 1 qui concerne le jeu vidéo.
- Plus de 50 rapports ont été publiés sur le jeux vidéo depuis 2000.

L'IDATE organise des conférences B2B :

- Le DigiWorld Summit est une conférence internationale qui a 40 ans en 2018. Elle se tient désormais à Paris ([www.digiworldsummit.com](http://www.digiworldsummit.com)).
- Depuis 2001, l'IDATE DigiWorld organise des conférences sur le jeu vidéo et les industries créatives.

# BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO EN FRANCE

## SOMMAIRE

### Rappel méthodologique

La collaboration IDATE DigiWorld / 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.

L'enquête a été réalisée entre le 5 juin et le 8 août 2018 via un questionnaire auto-administré en ligne (CAWI - Computer Assisted Wb Interviewing). 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.

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

<b>Enseignements clés</b>	<b>4</b>
<b>Partie 1</b> Le tissu économique et la production de jeux vidéo en France	<b>7</b>
<b>Partie 2</b> L'emploi dans le jeu vidéo en France	<b>19</b>
<b>Partie 3</b> La situation économique et financière des entreprises françaises du jeu vidéo	<b>23</b>
<b>Perspectives</b>	<b>27</b>

## Enseignements clés pour l'année 2018

**9,5** emplois  
en moyenne en France  
dans les studios  
de - de 100 salariés

**86%**  
des emplois salariés  
sont des **CDI**

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



Le secteur recrute

**1200**  
à **1500**  
nouveaux emplois  
sont prévus dans  
les entreprises

**650**  
à **850**  
nouveaux emplois  
dans les studios

**93%**  
des studios se  
considèrent comme  
**indépendants**  
et 70% d'entre eux créent des  
jeux indépendants

**56%**  
des studios  
ont - de **5 ans**



**1** studio sur **4**  
développe pour la  
**réalité virtuelle,**  
augmentée ou mixte



**1** studio sur **5**  
affirme vouloir investir  
dans le genre esports d'ici  
**2018**

## Enseignements clés pour l'année 2018

**1200** jeux sont **en cours de production** en 2018

dont **2/3** sont des  
**nouvelles propriétés intellectuelles**

Et **50%** de cette  
production sera  
**commercialisée** d'ici la  
fin d'année.

**12%** du **budget de production**  
est réservé à la  
**promotion** des jeux

**17%**

des studios ont un  
chiffre d'affaires  
supérieur à

**1M€**

**40%**

du **chiffre d'affaires**  
des studios seront  
réalisés à  
**l'international**  
en 2018



**77%**

des studios privilégient le **PC**  
**60%** développent pour  
smartphones et tablettes

**45%** développent pour  
consoles de salon

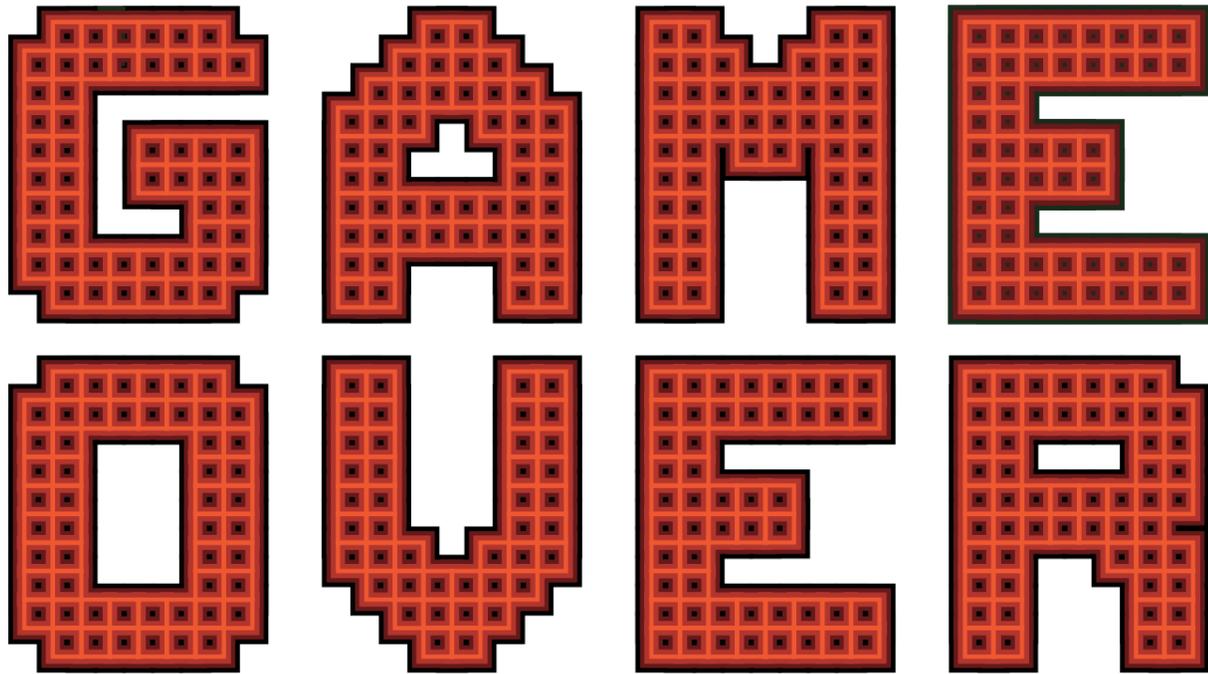
**61%**

des studios  
recourent à la  
**prestation de service**

Parmi eux, 71% réalisent des  
prestations en programmation

Sur cette double page, lorsqu'il est mentionné « emploi »,  
cela signifie emploi équivalent temps plein (ETP)

# NE RISQUEZ PAS LE



## PROTÉGEZ-VOUS DES RISQUES LIÉS À VOTRE MÉTIER

**CRF ASSURANCES VOUS DONNE  
ACCÈS À DES GARANTIES  
100% DÉDIÉES AU JEU VIDÉO :**

- Une RC Professionnelle pour couvrir les dommages causés aux tiers dans le cadre de votre activité
- Une Assurance Chômage pour les Dirigeants Mandataires, en cas de défaillance de votre entreprise ou perte de mandat
- Ainsi que toute une gamme de produits d'assurance adaptée à vos besoins

**CRF**  
assurances  
COURTIERS EXPERTS DEPUIS 1999

POUR UNE ÉTUDE  
PERSONNALISÉE SOUS 48H

☎ 01 55 46 80 60

@contact@crfassurances.com

🏠 www.crfassurances.com

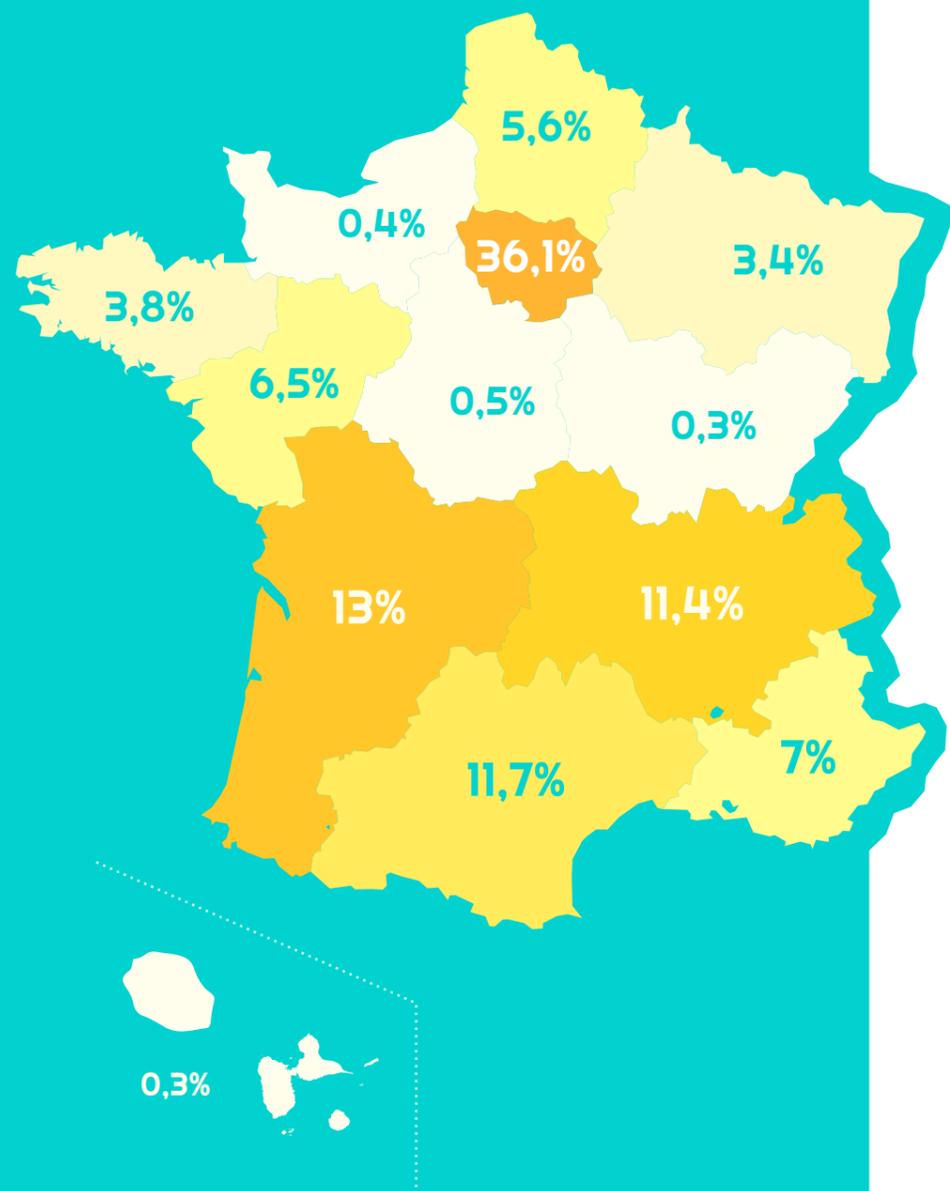
Depuis 2009, CRF Assurances est partenaire du SNJV et a conçu pour vous ce programme d'assurances.

**PARTIE 1**

Le tissu  
économique et la  
production de jeux  
vidéo en France

# Le jeu vidéo en France

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



\*Sont comptabilisés : les éditeurs, développeurs, distributeurs et prestataires de service, les associations locales, les organismes de formation, les travailleurs indépendants

# Nombre d'entreprises du jeu vidéo par région\*\*



\*\*Sont comptabilisés : les éditeurs, développeurs, distributeurs et prestataires de service,  
 Ne sont pas comptabilisés : les associations locales, les organismes de formation, les travailleurs indépendants

DÉVELOPPEURS

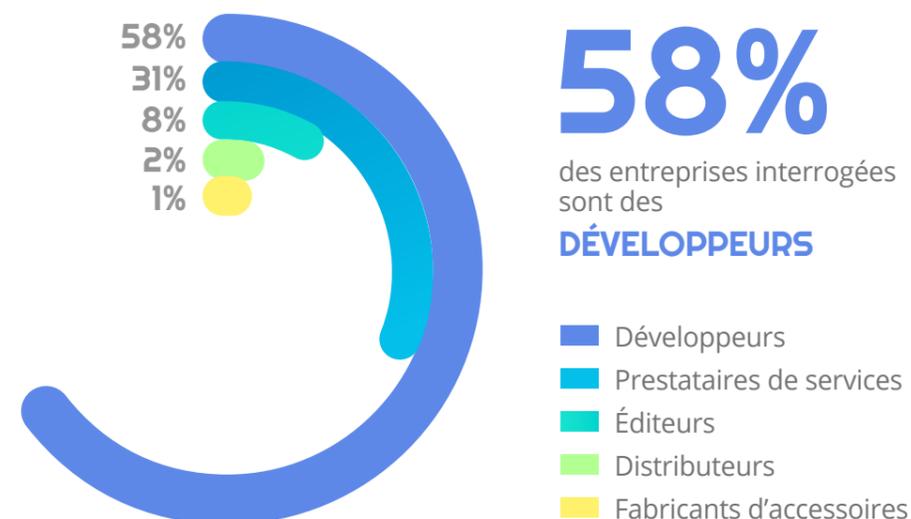
PRESTATAIRES DE SERVICE

ÉDITEURS

DISTRIBUTEURS

## Les activités de production se renforcent d'année en année

### ACTIVITÉ PRINCIPALE DES ENTREPRISES INTERROGÉES

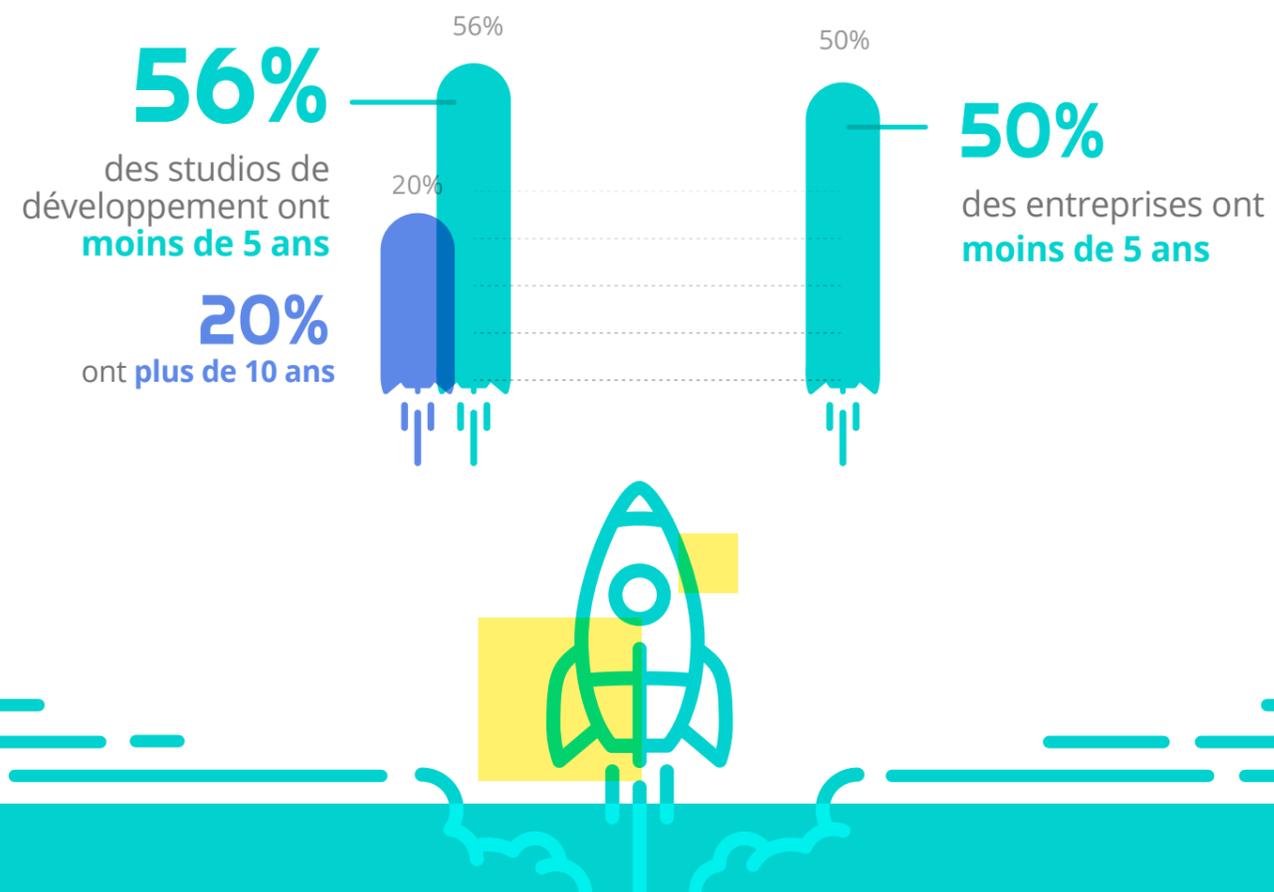


**61%** des studios de développement réalisent des **PRESTATIONS DE SERVICES**

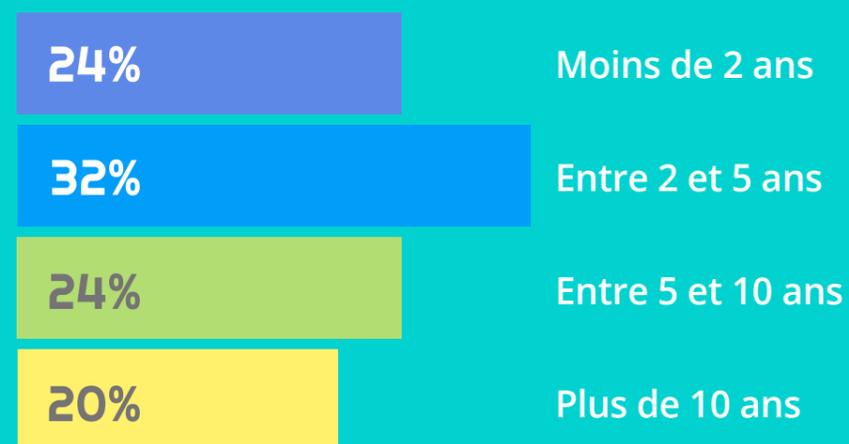
### L'activité de développement est fortement représentée en France

C'est le résultat d'un **héritage culturel important** en matière de création, mais aussi des nombreuses **écoles et universités** sur le territoire qui forment des talents pour cette industrie et un véritable appétit d'entrepreneuriat.

## Un dynamisme entrepreneurial reconnu



### RÉPARTITION DES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT PAR ANNÉES D'EXISTENCE



## Une industrie majoritairement indépendante

**93%**

des studios se considèrent comme **indépendants**

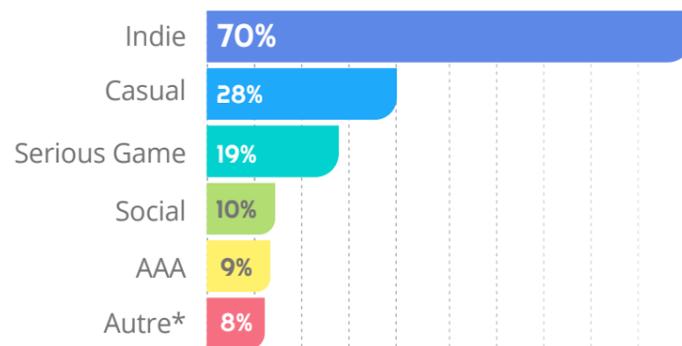
L'attachement des studios de développement français au phénomène « indé » reste fort.

**70%**

des studios déclarent créer des **jeux indépendants**

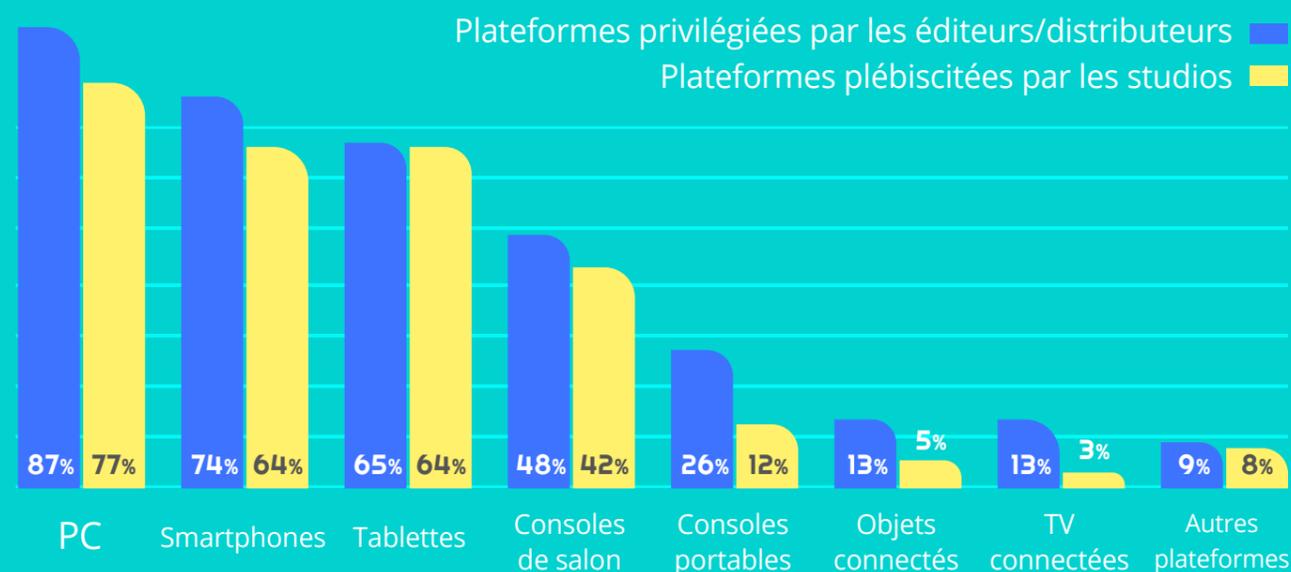
Cette modalité se maintient en tête depuis 2014. Elle est suivie par les jeux occasionnels et les serious games.

### TYPES DE JEUX DÉVELOPPÉS PAR LES STUDIOS



\* Éducatif, jeux pour enfants, applications objets connectés, AA

## ...Et tournée vers la production de jeux PC



## Une production de jeux en nette croissance

**1200** jeux en cours de **PRODUCTION** en 2018

SOIT **43%** d'augmentation

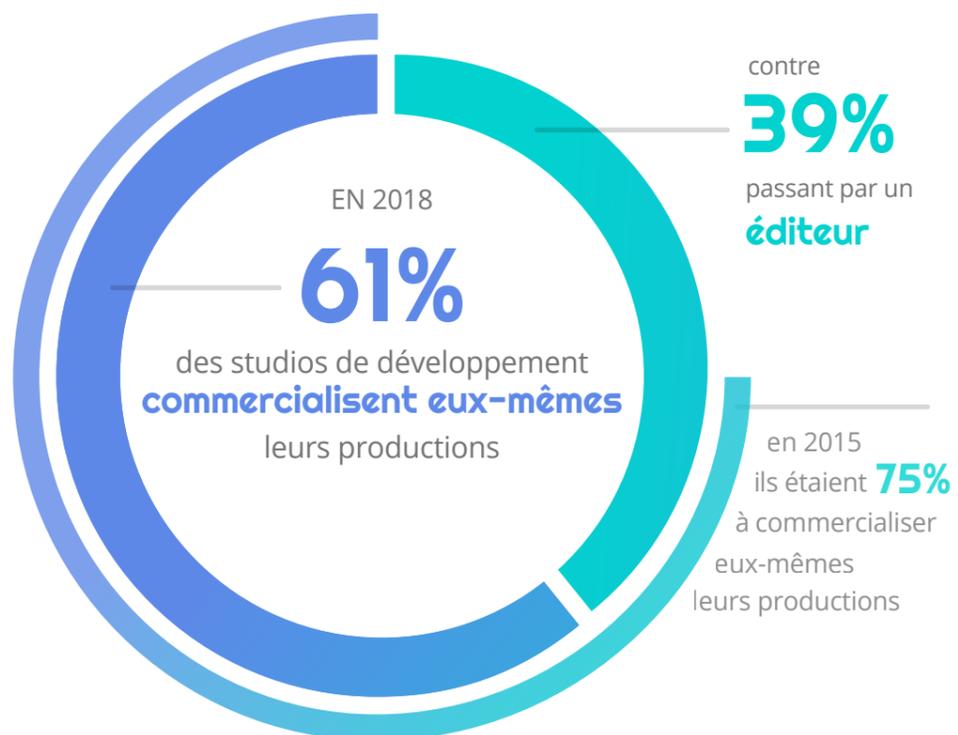
Dont **2/3** sont des **nouvelles propriétés intellectuelles**

Et **600** titres **commercialisés** en 2018



\* propriété intellectuelle

## Le rôle des éditeurs se renforce chaque année



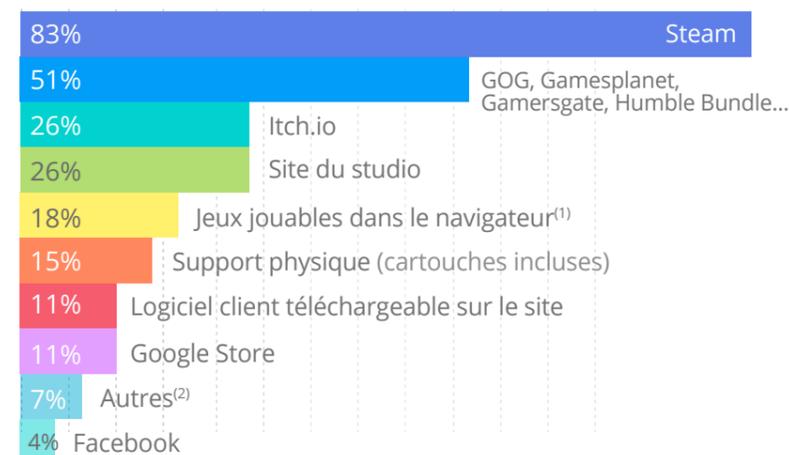
**Le métier d'éditeur évolue** au gré de la dématérialisation, notamment la partie avale de l'édition qui concerne la **diffusion des jeux, leur marketing et la communication.**

Ces tâches ont largement été impactées par des **habitudes d'achats** qui s'expriment de plus en plus sur des **supports digitaux**. Désormais, les éditeurs ont fait l'apprentissage de ces évolutions et ont formaté une nouvelle offre de services susceptible d'attirer petits et gros développeurs.

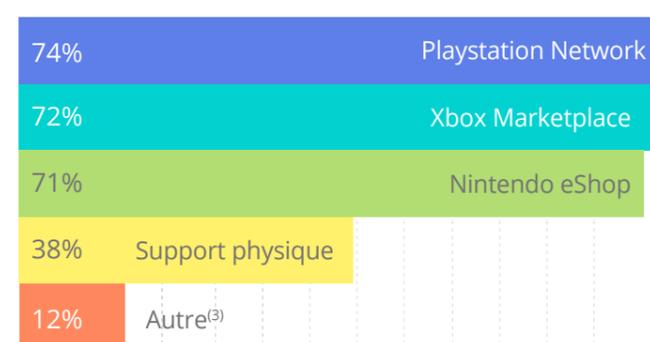
## Une distribution dématérialisée

### PLATEFORMES DE DIFFUSION DES JEUX EN 2018

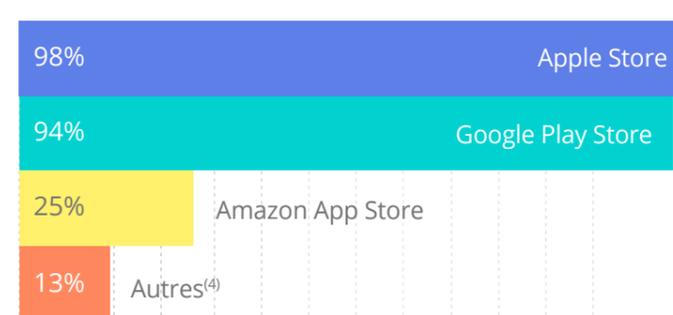
**PC**  
**Steam maintient sa domination**



**CONSOLES**  
**Le Playstation Network en tête**



**TABLETTES / MOBILES**  
**Le duopole Apple-Google challengé par Amazon**



(1) Jeux flash/streamés dans le navigateur (Kongregate, BigFish Games, Miniclip...)  
 (2) Cloud gaming, stores VR, diffusion B2B, Windows Store  
 (3) Ouya shop, Leap Motion, Play Market, U Play  
 (4) Opérateurs téléphoniques, Amazon Appstore, Microsoft Store, Facebook Messenger

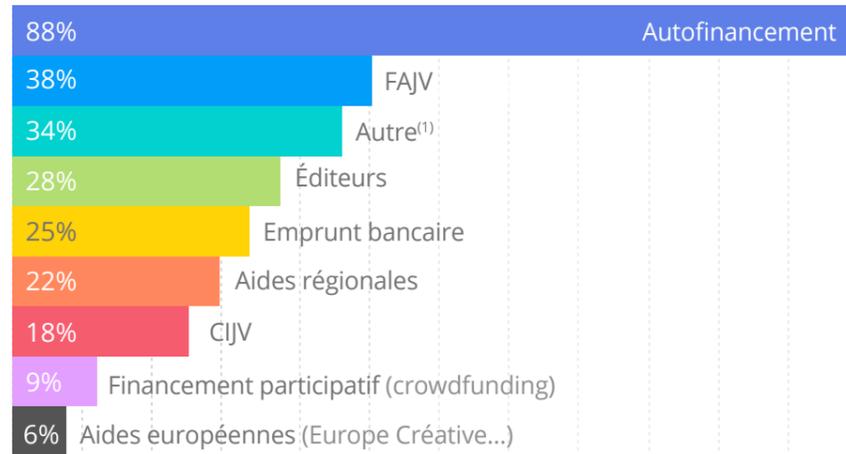
## Financement des productions en France



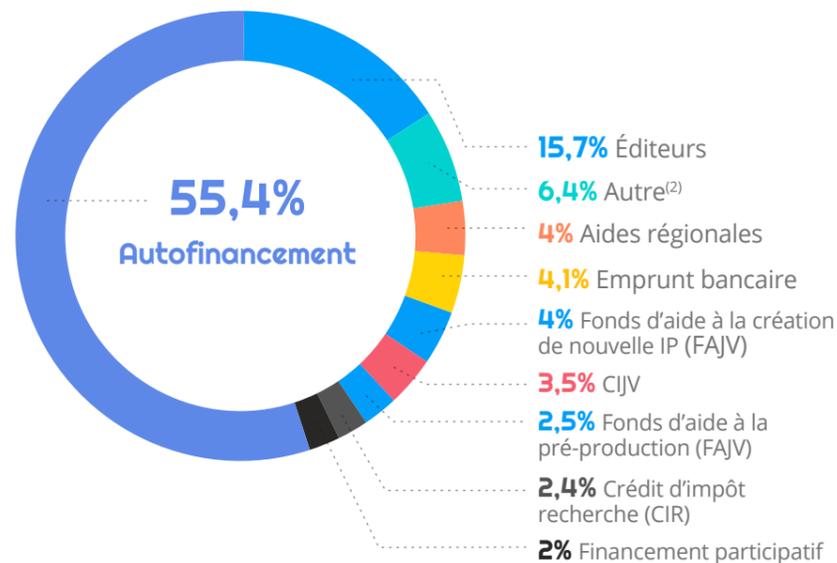
**88%**  
des studios  
s'autofinancent

**62%**  
des studios ont recours à des  
**aides régionales,  
nationales ou  
européennes**

### MODES DE FINANCEMENT UTILISÉS PAR LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT POUR FINANCER LEUR PRODUCTION



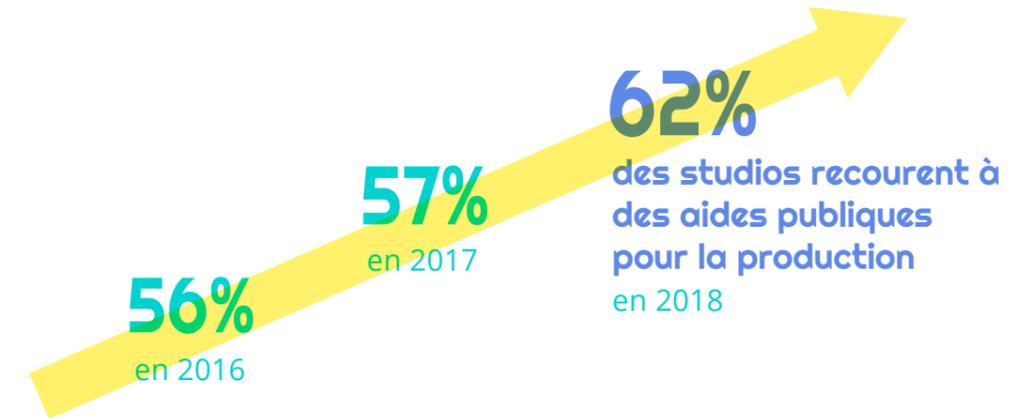
### RÉPARTITION DES MODES DE FINANCEMENT DANS LES BUDGETS DE PRODUCTION DES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT



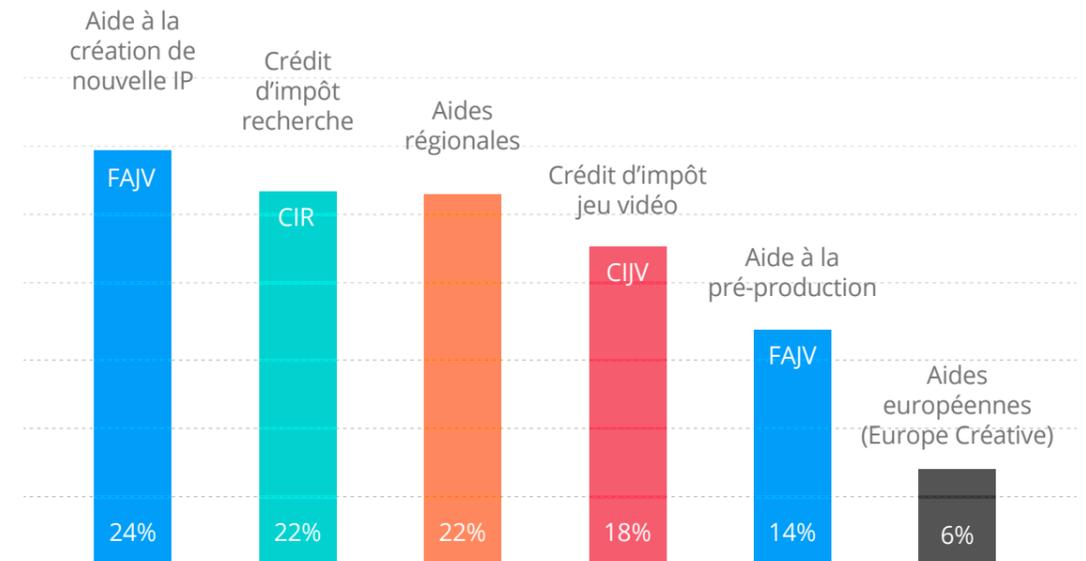
(1) Crédit d'impôt recherche (CIR), BPI  
(2) Europe Créative, BPI, co-production, levées de fonds initiales

## Recours aux aides publiques en nette progression

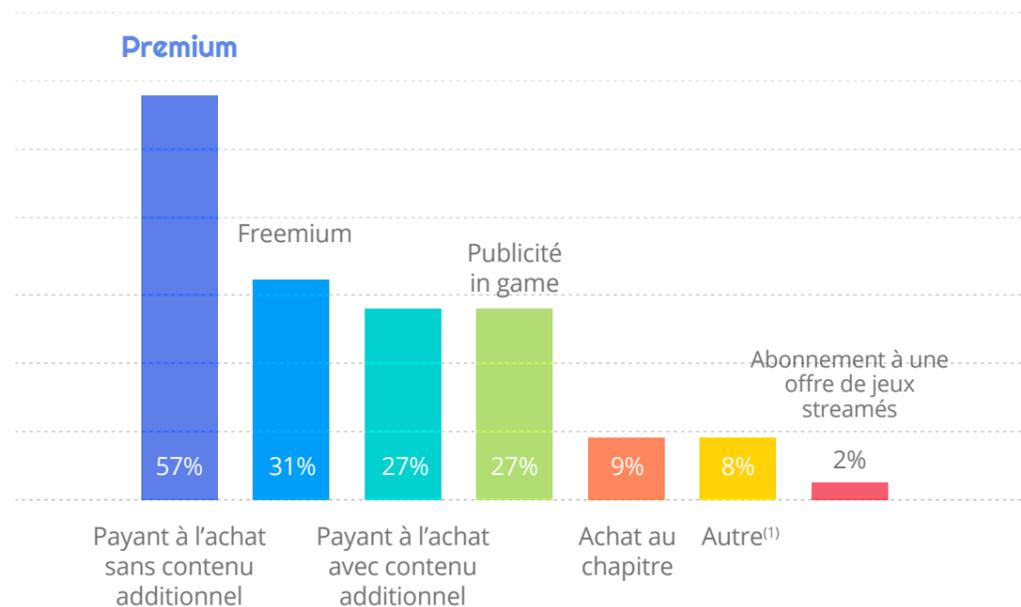
### POURCENTAGE D'ENTREPRISES AYANT RECOURU AUX AIDES PUBLIQUES



### DISPOSITIFS PUBLICS SOLLICITÉS PAR LES STUDIOS POUR FINANCER LEURS PRODUCTIONS

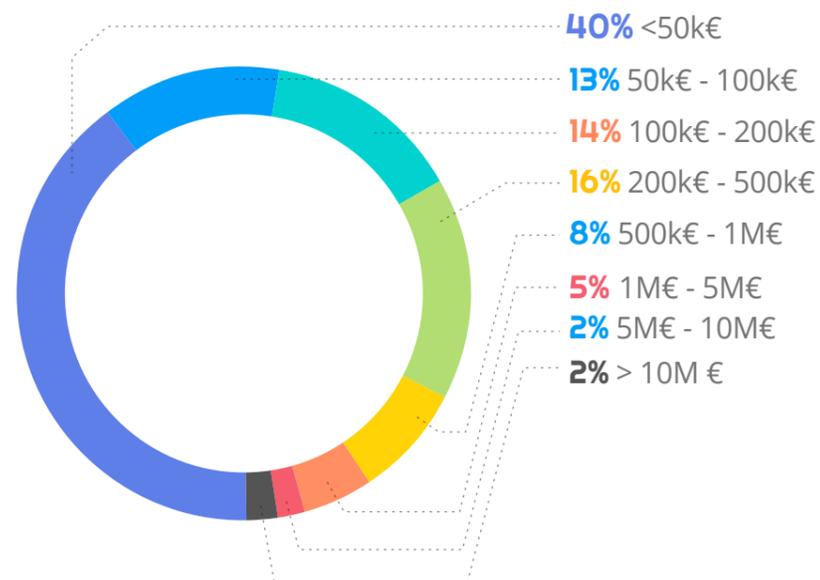


## MODÈLES ÉCONOMIQUES PRATIQUÉS PAR LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT



(1) Abonnement à une plateforme (toutes les années sauf 2018), Licences, Publicité hors app : bannière Adsense site Web

## RÉPARTITION DES BUDGETS DE PRODUCTION ANNUELS MOYENS ENGAGÉS PAR LES STUDIOS

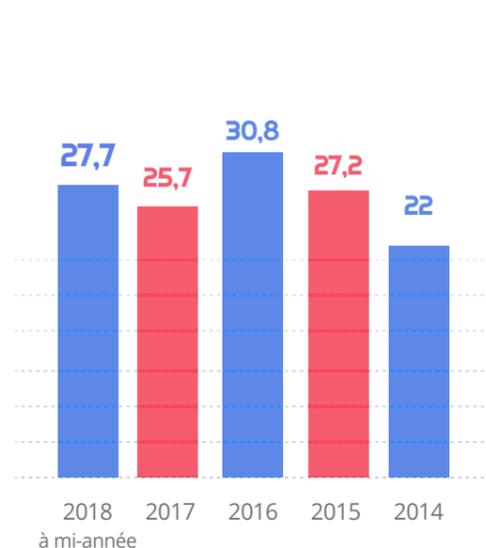


## PARTIE 2

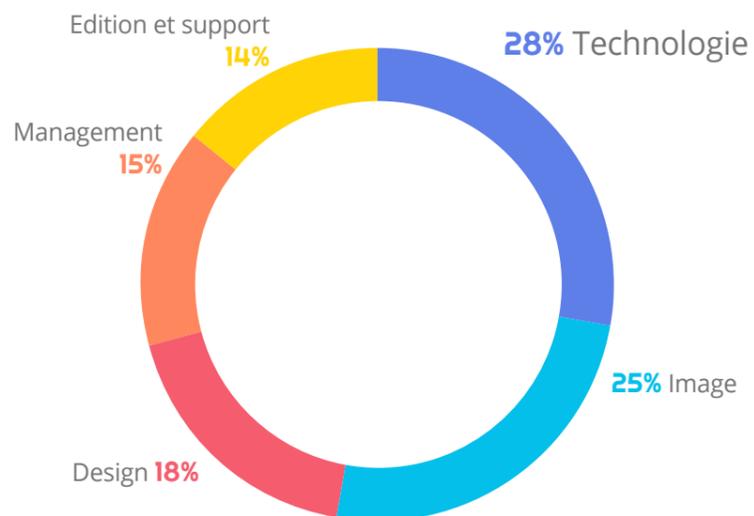
# L'emploi dans le jeu vidéo en France

## Une forte augmentation des emplois qualifiés et pérennes

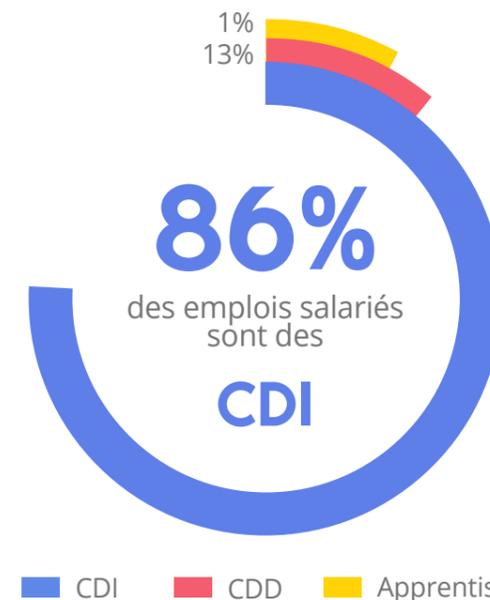
EFFECTIF TOTAL MOYEN DES STUDIOS DEPUIS 2014



RÉPARTITION DES EFFECTIFS EN FONCTION DES CATÉGORIES DE MÉTIERS



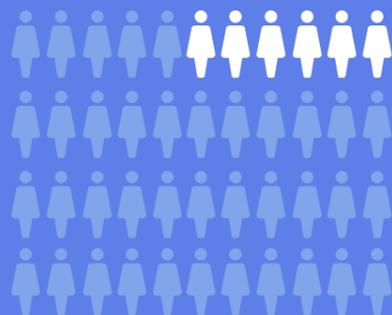
## Des perspectives encourageantes



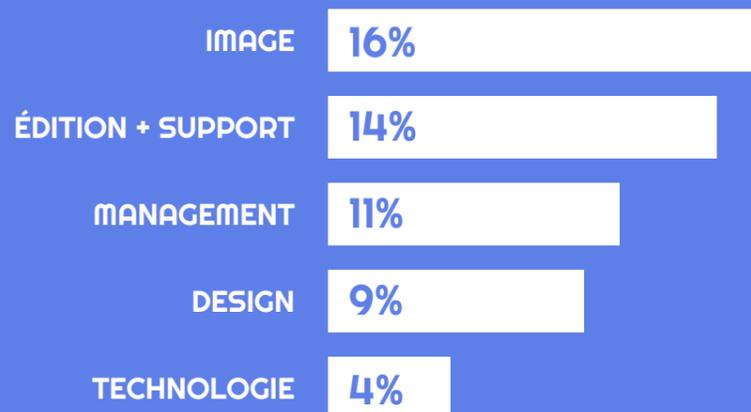
**59%**  
des entreprises  
**embaucheront**  
en 2019

## Les femmes dans l'industrie

**14%**  
de femmes  
dans les studios de développement



Part des femmes dans les métiers



On estime entre **1200** et **1500**  
**nouveaux emplois** créés d'ici 2019

Dont **650 - 850**  
dans l'activité de **développement de jeux**

et dont  
**82%** de **CDI**



Diplômes reconnus  
par l'État niveaux 1 & 2

Alternance possible  
dès la 1<sup>re</sup> année

Échanges  
à l'international possibles

## CYCLE BACHELOR (BAC À BAC+3)



- ▶ Game Design
- ▶ Design 3D & Animation
- ▶ Web Design  
& Communication Graphique
- ▶ UX Design
- ▶ Bande Dessinée



ADMISSIONS  
OUVERTES

D'OCTOBRE  
À SEPTEMBRE

ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR TECHNIQUE PRIVÉ

## CYCLE MASTÈRE (BAC+3 À BAC+5)



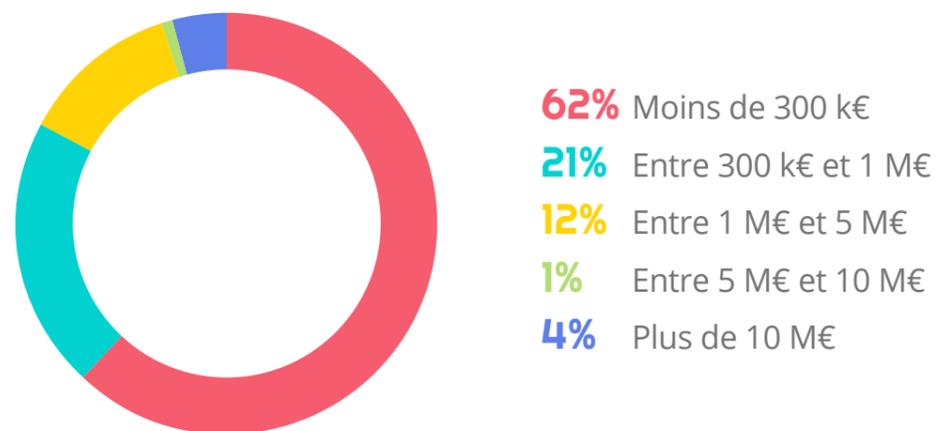
- ▶ Game Design
- ▶ Design 3D & Animation  
Interactive
- ▶ Management  
& Entrepreneuriat du Numérique
- ▶ UX Design

## PARTIE 3

La situation  
économique et  
financière  
des entreprises  
françaises du jeu vidéo

## Chiffre d'affaires des studios en légère progression

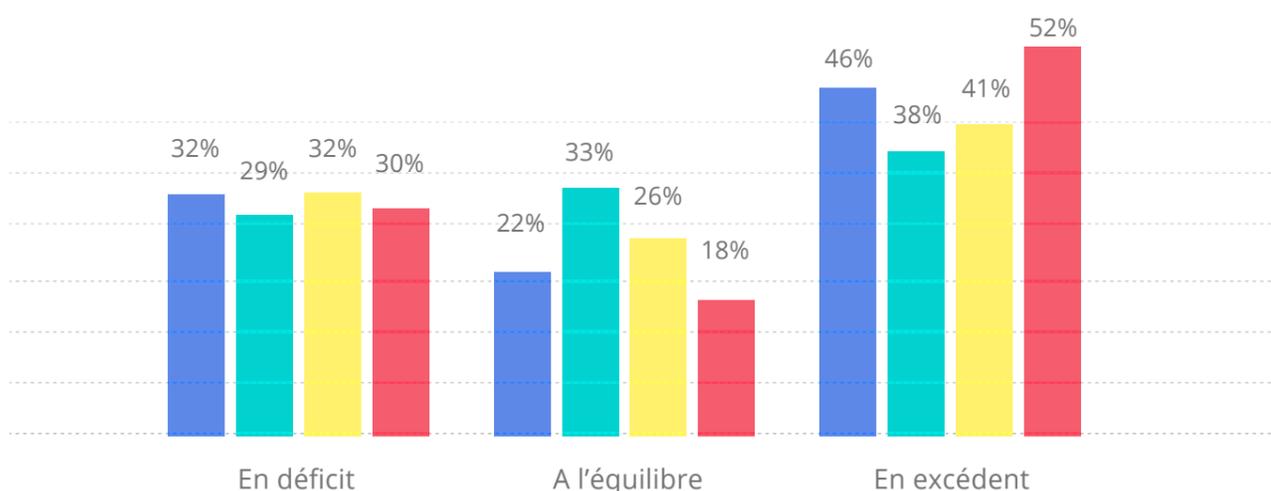
### RÉPARTITION DES STUDIOS PAR CHIFFRE D'AFFAIRES



**17%** des studios de développement ont un CA supérieur à **1M€**

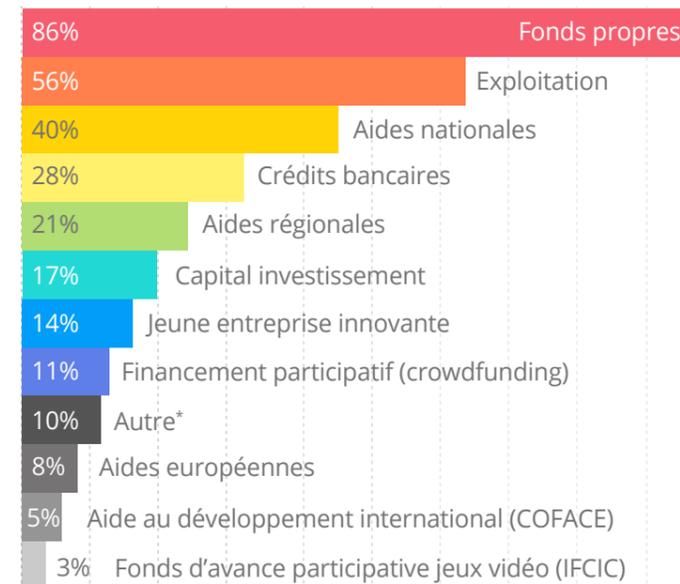
### SITUATION FINANCIÈRE DES STUDIOS

■ 2014 ■ 2015 ■ 2016 ■ 2017



## Un accès difficile au financement de la croissance des entreprises mais un recours précieux aux dispositifs de soutien

### SOURCES DE FINANCEMENT DES ENTREPRISES INTERROGÉES



### Le crédit bancaire

**42%**

n'y ont jamais eu recours

**19%**

y accèdent facilement

**19%**

y accèdent difficilement

### Une industrie tournée vers l'export

**40%**

du chiffre d'affaires des studios seront réalisés à l'international en 2018



Diplômes reconnus par l'État Niveaux 1 & 2



**9 spécialisations**  
possible dès la 3<sup>e</sup> année



**1000 entreprises**  
partenaires



**Alternance possible**  
dès la 1<sup>re</sup> année



**Spécialisation**  
Ingénierie de la 3D et  
des Jeux Vidéo

**Admissions Ouvertes**

D'Octobre à Septembre

**PARTIE 4**

# Perspectives



## Un optimisme avéré par des dirigeant(e)s

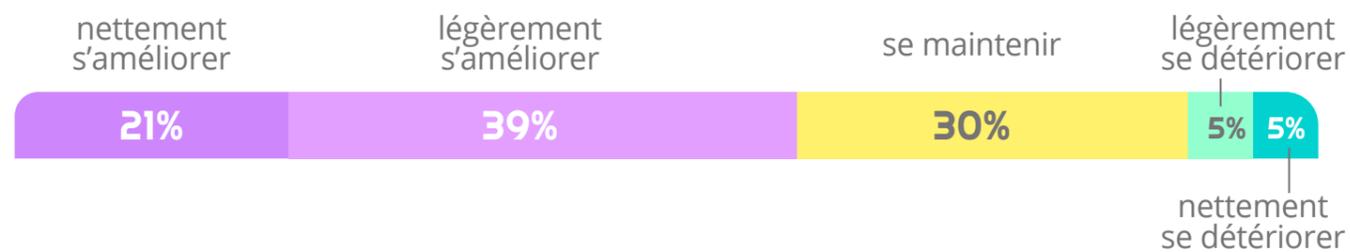
**87%** sont «très confiant(e)s» et «plutôt confiant(e)s» vis-à-vis de leur entreprise



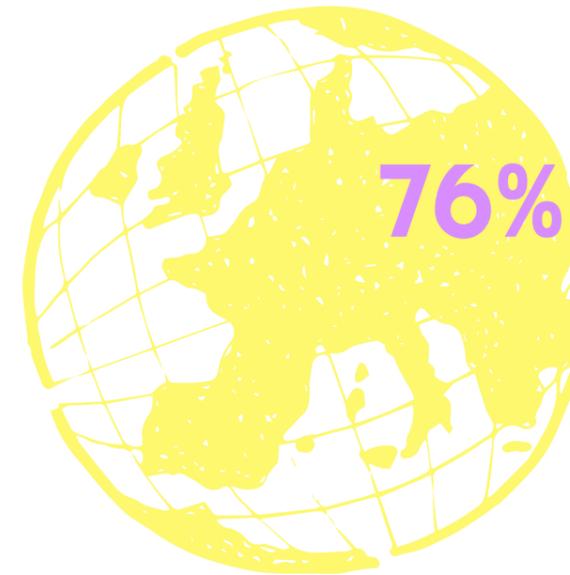
**85%** sont «très optimistes» et «plutôt optimistes» vis-à-vis du secteur vidéoludique français



### LA SITUATION DES ENTREPRISES DANS L'ANNÉE À VENIR VA...



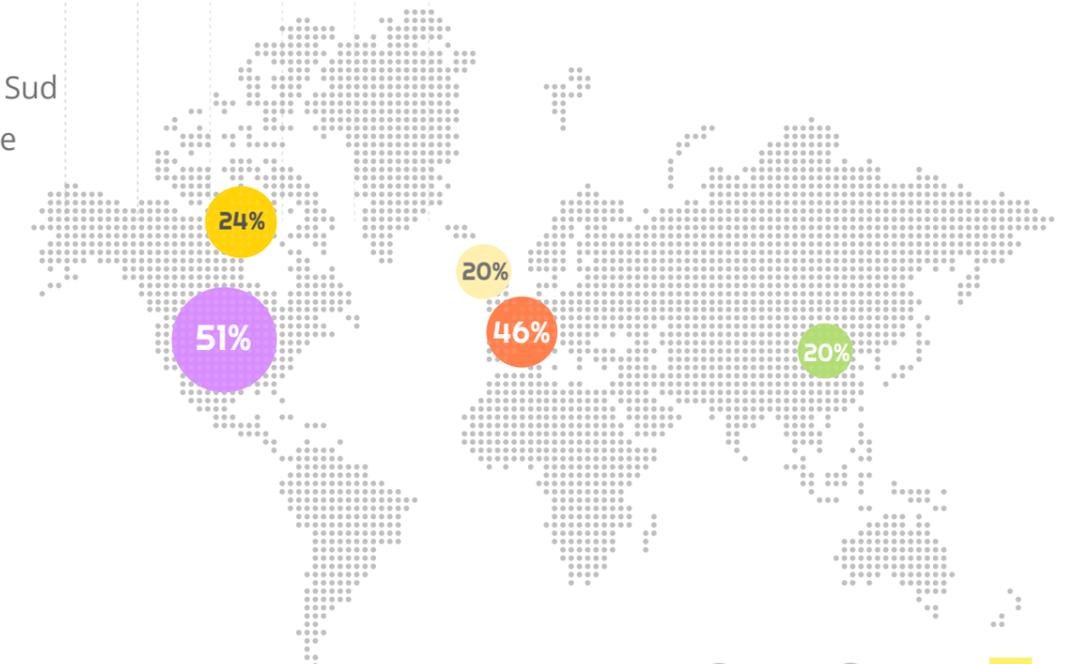
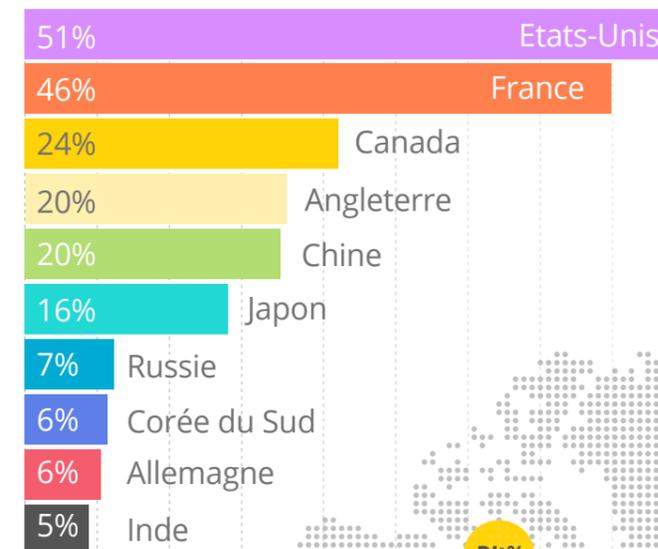
## Renforcement de l'attractivité de la France



**76%** pensent que la France est un pays attractif pour accueillir le jeu vidéo

+4 points par rapport à 2017

### LES 10 PAYS JUGÉS LES PLUS ATTRACTIFS PAR LES ENTREPRISES FRANÇAISES





LA PROTECTION SOCIALE PROFESSIONNELLE  
Culture • Communication • Médias

## Professionnels du numérique

### Nous protégeons vos talents

**NOTRE MÉTIER : CONCEVOIR UNE PROTECTION SOCIALE PÉRENNE ET INNOVANTE AVEC UNE OFFRE DE SERVICES UNIQUE, POUR UNE VISION 360° DE LA PERSONNE :**

#### ■ Assurance de personnes et de biens

Santé, prévoyance, risques professionnels, produits d'épargne..., Audiens conçoit des solutions collectives et individuelles adaptées aux spécificités des professions de la communication et des médias.

#### ■ Médical et prévention santé

Centres de santé, centres dentaires, actions de prévention, bilans de santé, e-santé..., Audiens met en œuvre des dispositifs du préventif au curatif.

#### ■ Services aux professions

Audiens prend en charge la gestion de prestations déléguées par des organisations professionnelles ou l'État : études et statistiques, gestion sociale et RH en quelques clics, gestion pour compte de tiers...

#### ■ Accompagnement solidaire et social

Audiens propose de multiples actions d'accompagnement pour ses publics touchés par des accidents de la vie ou des ruptures professionnelles.

### LE RÉSEAU CULTURE & INNOVATION

Son objectif : fédérer autour d'initiatives tous les professionnels de la communication, des médias et de la culture, issus des secteurs traditionnels et du numérique.

Le réseau comprend La Nurserie, lieu d'accueil de jeunes start-up du domaine culturel, le Prix de l'initiative numérique destiné aux créateurs d'entreprises et start up porteurs d'un projet numérique culturel, des Afterworks autour d'une thématique digitale et des Rencontres Culture & Innovation, déjeuners de mise en relation entre décideurs et jeunes entrepreneurs.



[www.audiens.org](http://www.audiens.org)    



# BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO EN FRANCE

## Contact SNJV

**Julien VILLEDIEU**  
Délégué général

dg@snjv.org  
13, rue la Fayette  
75009 PARIS

snjv.org



## Contact IDATE

**Laurent MICHAUD**  
Directeur d'étude

l.michaud@idate.org

04 67 14 44 39

idate.org

