

Audienscope 2024/2025 ★

Gaming



★ Audiens

Nous remercions les organismes dont les études, en plus des données collectées par le Datalab Audiens, ont rendu possible la réalisation de l'Audienscope.



Mention légales

Agepro Services

Société par Actions Simplifiée (SAS) au capital social de 251 000 €.

RCS Nanterre 922 155 452

TVA Intracommunautaire FR 81 922 155 452

Siège social : 74 rue Jean Bleuzen – 92170 Vanves

Sommaire

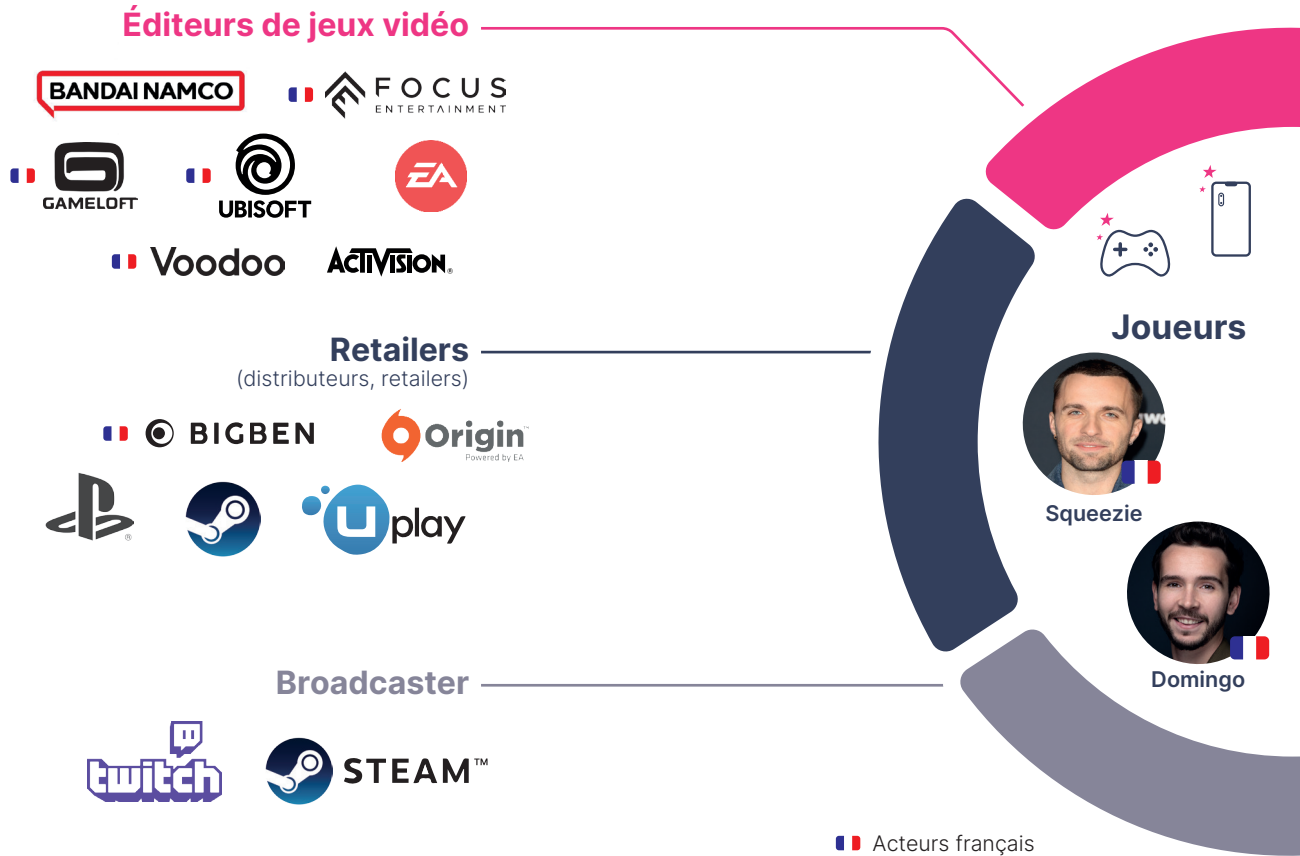
L'écosystème du gaming.....	02
L'édition de jeux vidéo.....	04



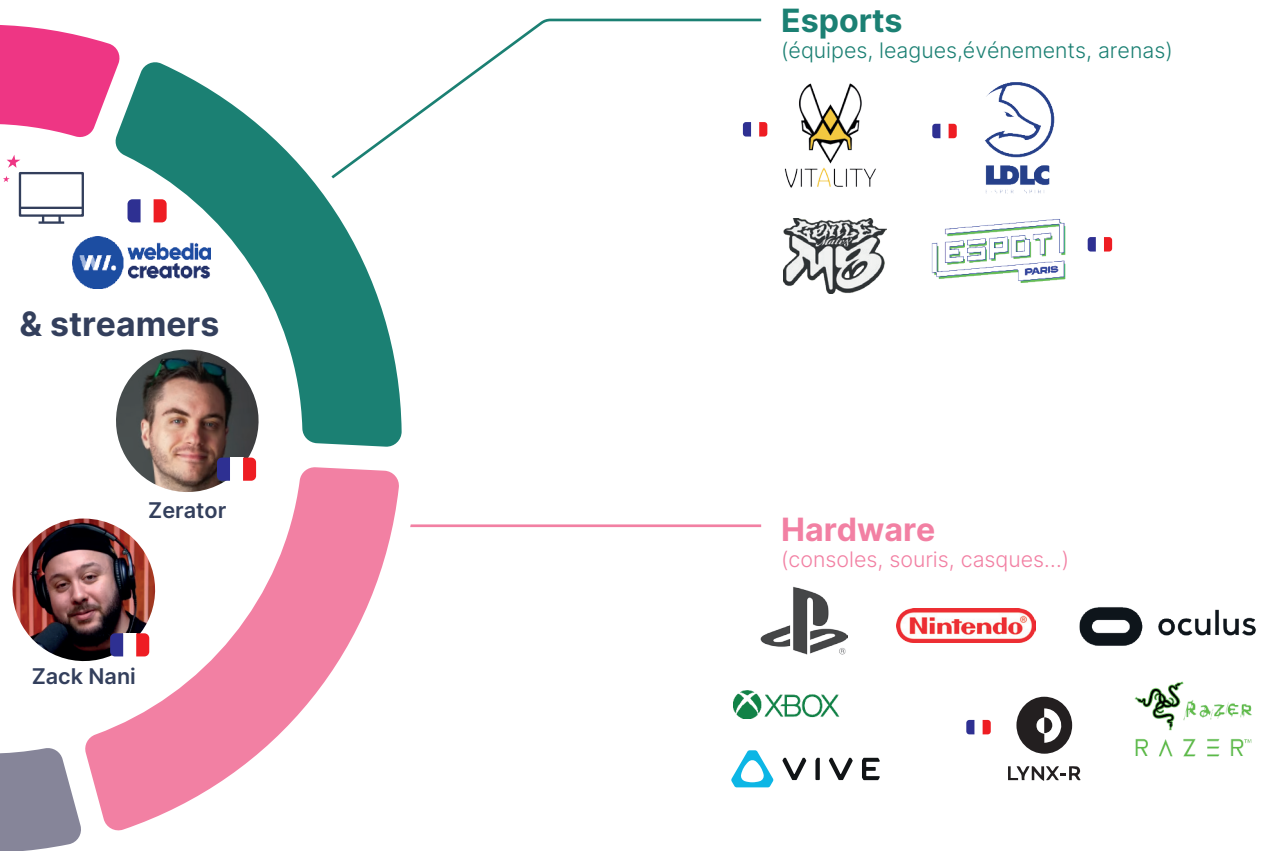
01. L'écosystème du gaming

Au croisement de la tech et des industries culturelles et créatives, le secteur du gaming est en croissance constante et regroupe de nombreux acteurs français

Cartographie de l'écosystème du gaming et focus sur les acteurs français
(non exhaustif)



Sources : Baromètre de l'édition de jeux vidéo, SNJV ; L'industrie du jeu vidéo, Xerfi 2023 ; Alain Portmann, "Not all gamers are the same. Neither are the companies part of the gaming ecosystem", post LinkedIn, janv. 2021.



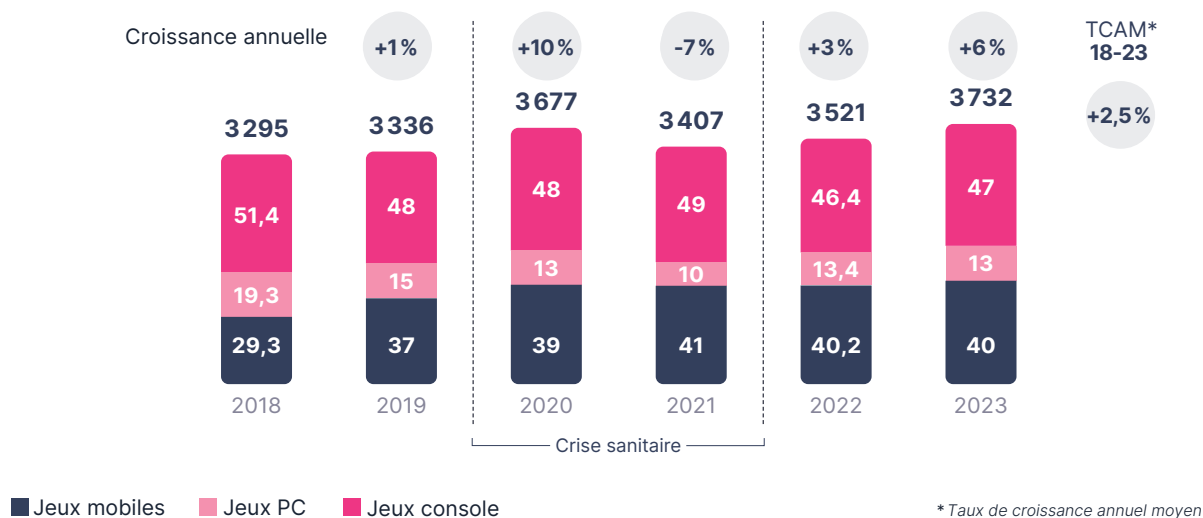
02. L'édition de jeux vidéo

Fleuron du savoir-faire français, le marché du jeu vidéo se déploie sur le mobile

L'édition de jeux vidéo a connu une période d'essor très forte lors de la première vague de confinement pendant la crise sanitaire, qui a permis au marché de se développer durablement et de trouver un nouveau relai de croissance dans les jeux mobiles.

Revenus de l'édition de jeux vidéo

(2018-2023, M€)



Sources : Bilan CNC, 2023 ; Bilan marché 2023, SELL ; Baromètre de l'édition de jeux vidéo, SNJV ; L'industrie du jeu vidéo, Xerfi 2023.

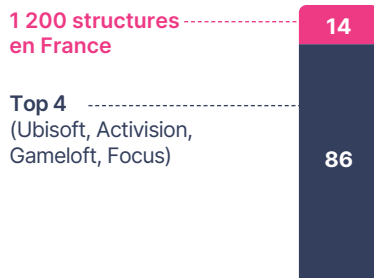
Acteurs & concentration

Exemples d'acteurs



Les revenus de l'édition de jeux vidéo sont très fortement concentrés autour de quatre grands groupes, dont trois français (Ubisoft, Gameloft, Focus).

Concentration des groupes d'édition de jeux vidéo (2021, % du CA total)



Déterminants & tendances clés



La crise sanitaire a contribué à **une hausse très forte des recettes de jeux vidéo** (+10 % en 2020) ; cependant le secteur connaît maintenant une profonde crise avec 11 000 licenciements en 2024. Le marché physique reste résilient, avec la **vente de consoles** de génération 9 (PS5 et Xbox Séries), bien que 84 % des revenus soient portés par des jeux **dématérialisés**.



Le jeu mobile porte la croissance du marché et s'ancre dans les usages depuis la crise sanitaire, malgré un **ralentissement** lié notamment aux **politiques des équipementiers mobiles** restrictives en termes de partage de données.



Les jeux reposent de plus en plus sur le business model *free-to-play* avec des achats intégrés (**in-game purchase**) : un modèle venu du jeu mobile.



De nouveaux acteurs étendent le contenu de leurs **modèles d'abonnements avec une offre de jeux** (Netflix, Apple Arcade, etc.) pour **favoriser la rétention client**, ajoutant à la concurrence du marché.



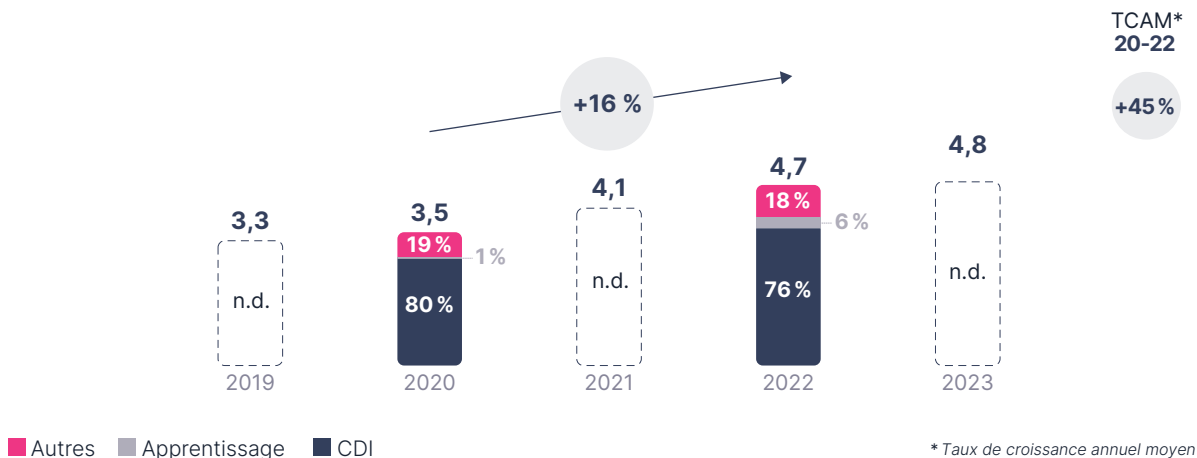
Les nouvelles technologies irriguent les jeux vidéo, avec des opportunités d'intégrer de **nouveaux équipements** sur le marché (ex. : casque de réalité virtuelle).

Après une très forte croissance durant la crise sanitaire, les recrutements se stabilisent en 2023

Le secteur de l'édition du jeu vidéo a généré un **engouement fort en termes d'emploi**, qui **se confirme en France** malgré une **situation tendue au niveau international** (plus de 10 000 licenciements ces dernières années) liée à un contexte économique complexe et plusieurs opérations d'acquisitions conséquentes.

Évolution des effectifs salariés du secteur

(2019-2023, k)



Évolutions des pratiques métiers



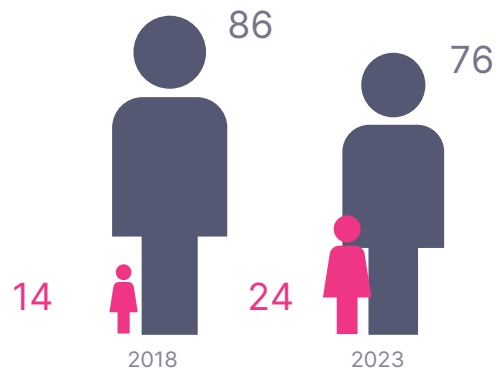
Un **contexte très difficile de recrutement** face à un marché saturé et des projets qui n'aboutissent pas.

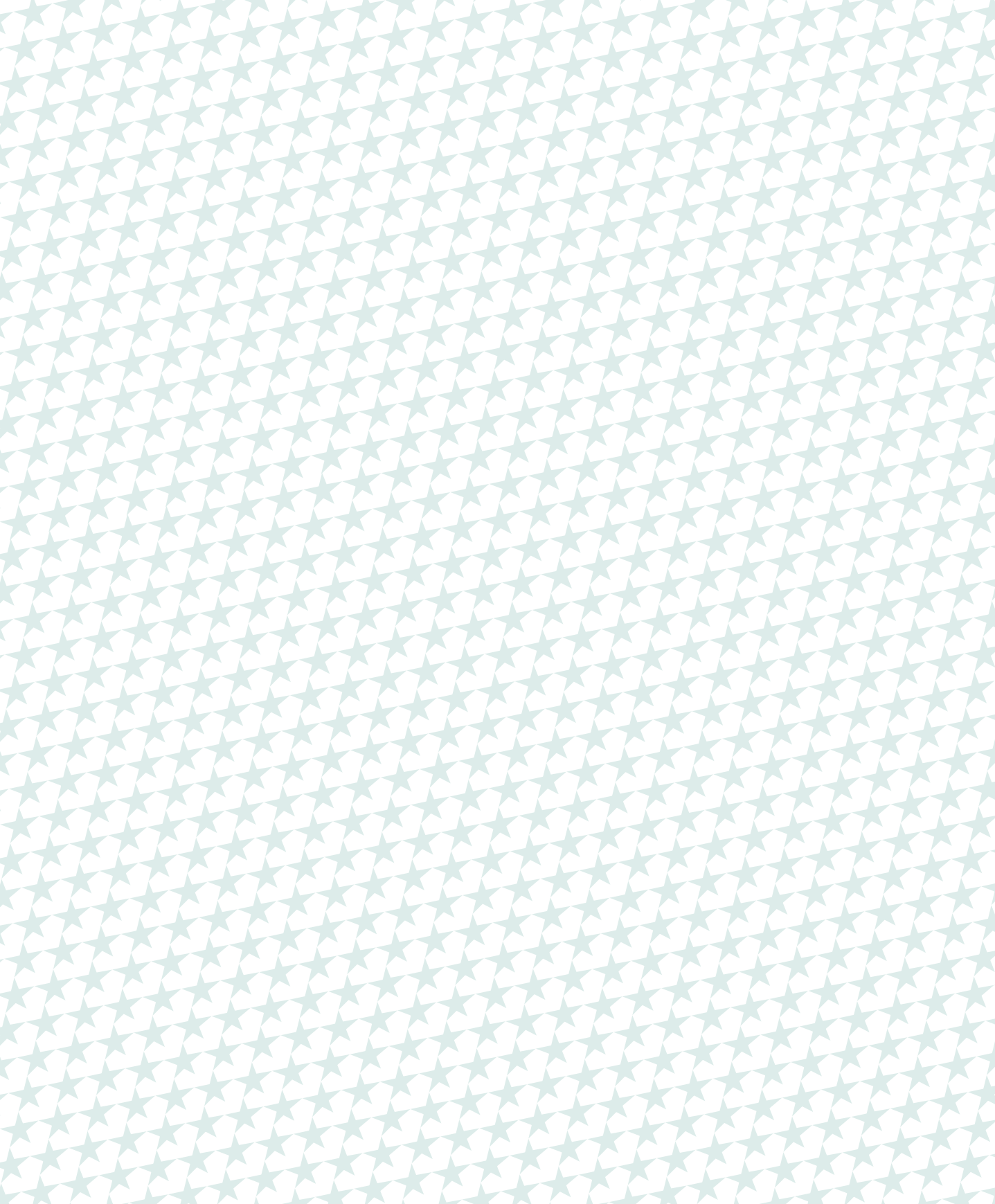


Le secteur est **dynamique en termes de création d'entreprises** (entre 60 et 105 ouvertures par an en France), mais avec un nombre en **hausse de procédures collectives** depuis 2019 (entre 15 et 40 par an).

Répartition des salariés par genre

(2018-2023, %)





Audiens

POUR LA CRÉATION. POUR L'INFORMATION.
POUR CELLES ET CEUX QUI LA FONT.

www.audiens.org

Crédits

Philippe Degardin
Directeur du Datalab

Théophile Anglès d'Auriac
Manager - Culture & Digital
Ingrid Dutel

Senior consultant - Culture & Digital

