

BAROMÈTRE ANNUEL DU
JEU VIDÉO
EN FRANCE

ÉDITION 2021

snjv

Syndicat National du Jeu Vidéo

BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO EN FRANCE

ÉDITION 2021

SOMMAIRE

Enseignements clés	4
Chapitre 1 : Le tissu économique et la production	7
Chapitre 2 : L'emploi	18
Chapitre 3 : La situation économique et financière des entreprises	21
Chapitre 4 : L'impact de la Covid sur l'industrie	24
Chapitre 5 : Les perspectives	27
Sources	30
À propos	31

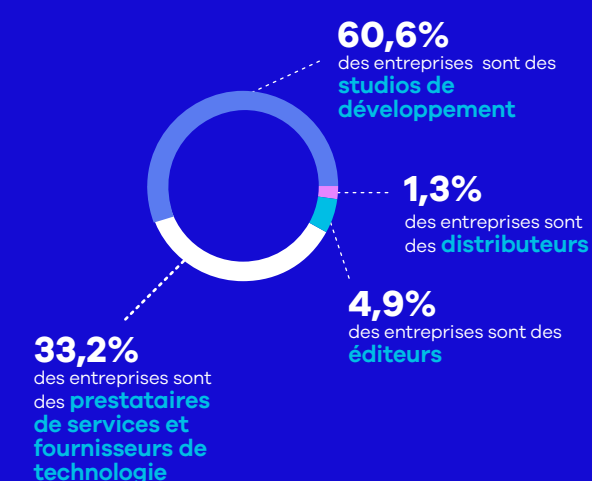
Rappel méthodologique

Le rapport du SNJV livre une photographie représentative du secteur. Il s'intéresse à l'activité de production de ses ressortissants, leur santé économique et financière et à l'emploi. L'enquête a été réalisée entre le 3 mai et le 30 juin 2021 auprès de 1 200 entreprises vérifiées et qualifiées (hors associations, dispositifs d'accompagnement publics spéciali-

sés et établissements d'enseignement). La diffusion du questionnaire a été assurée par le SNJV avec le soutien des associations régionales du jeu vidéo. Le questionnaire était auto-administré en ligne. Le taux de participation s'élève à 17%. Dans le présent rapport, lorsqu'il est mentionné "entreprises", il est fait référence à l'ensemble des répondants à

l'enquête, quelle que soit leur activité principale (édition, développement).

Activité principale des entreprises implantées en France



Enseignements clés pour l'année 2021

11,3 ETP*
en moyenne en France
dans les studios
de - de 100 salariés

80%
des emplois salariés
sont des **CDI**

22%
de femmes
dans les effectifs des
studios de développement



Le secteur recrute

580
à **800**
nouveaux emplois
créés dans
les entreprises

480
à **650**
nouveaux emplois
dans les studios
de développement

87% des entreprises ont
moins de 30
ETP en 2021

On compte **27 ETP** en
moyenne dans les studios
de développement

ainsi que **11 ETP** en
moyenne dans les
entreprises de moins de
100 ETP

1350 jeux sont **en cours de**
production en 2021

dont **92%** sont des
créations originales

Et **55%** des jeux vidéo en cours de
production **seront commercialisés**
d'ici la fin d'année.

77%
des studios créent
des jeux vidéo
indépendants

44%
des studios
ont - de 5 ans

*Emploi équivalent Temps Plein (ETP)

Enseignements clés pour l'année 2021

700 studios de
développement sont
comptabilisés en 2021
contre **500**
en 2019

36,5%
du **chiffre d'affaires**
des studios
a été réalisé à
l'international
en 2020

18%
des studios
ont un
chiffre d'affaires
supérieur à
1M€

41% des entreprises ont recours aux
aides régionales comme
source de financement

IMPACT SIGNIFICATIF DE LA RÉFORME CIJV*

29,5%
des entreprises ont
sollicité un CIJV en
2021

Suite à la crise sanitaire,

48% des entreprises ont eu
recours à des aides
financières

63% ont connu une
baisse dans leur
production



80,5%
des studios
privilégient le **PC**

La France est considérée
comme le
2^e pays le plus
attractif
après les États-Unis

*Crédit d'Impôt Jeu Vidéo

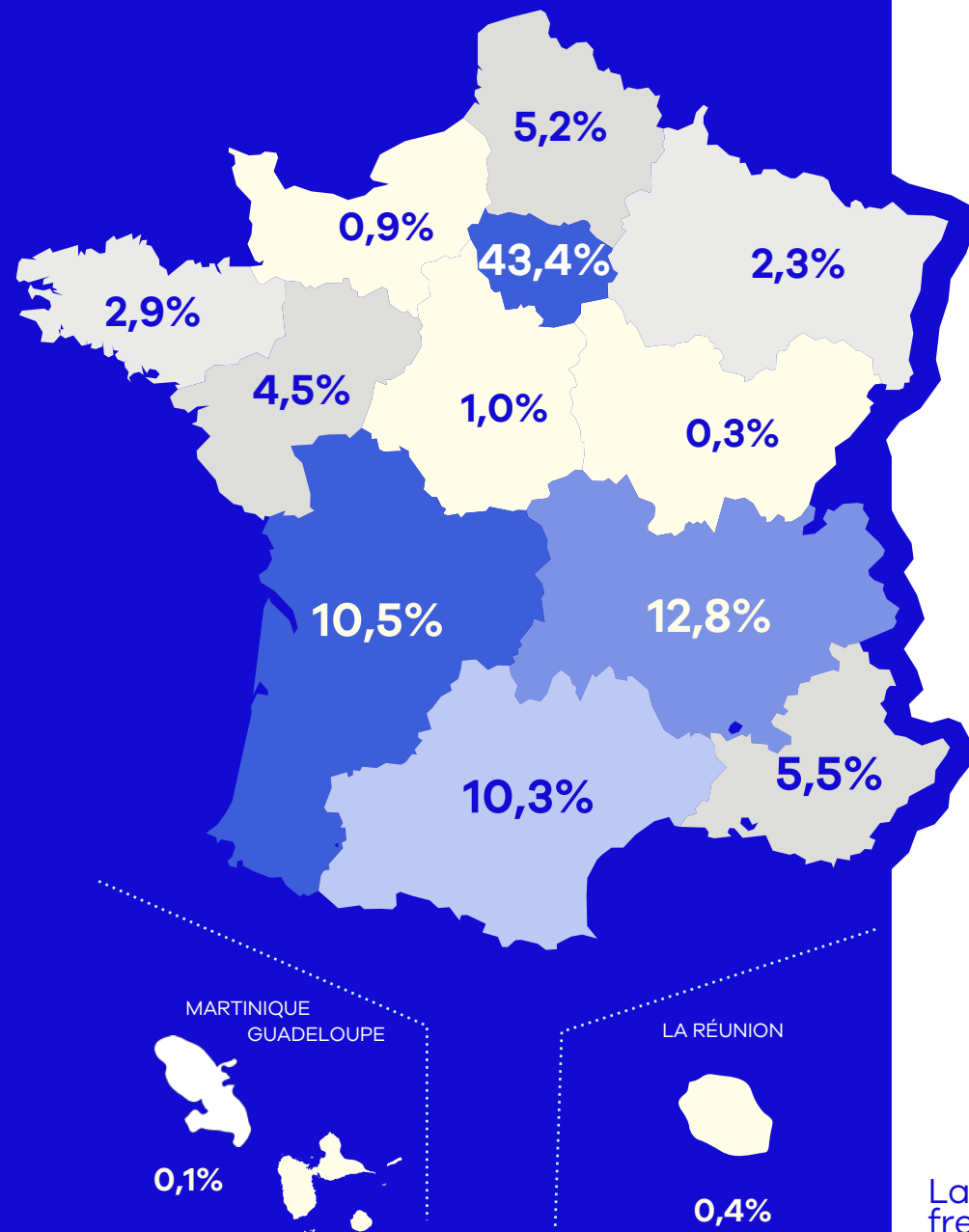
CHAPITRE 1

Le tissu économique et la production

Pourcentage d'entreprises du jeu vidéo par région

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

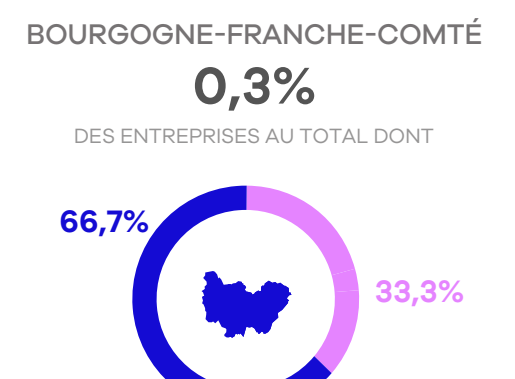
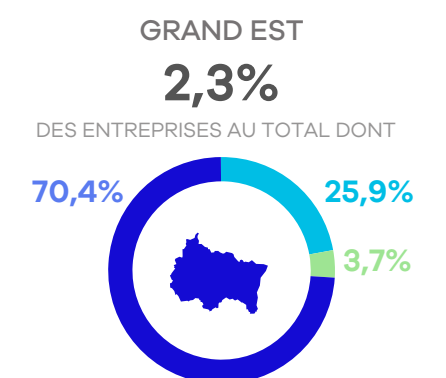
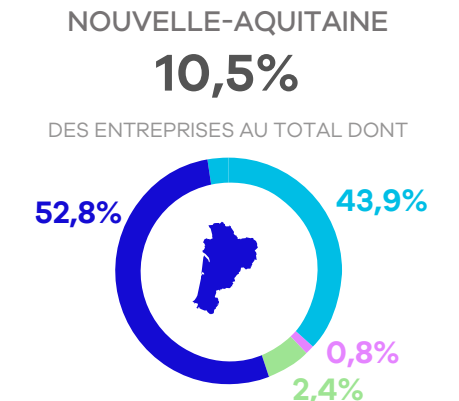
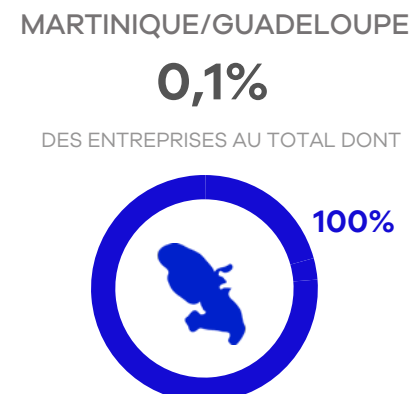
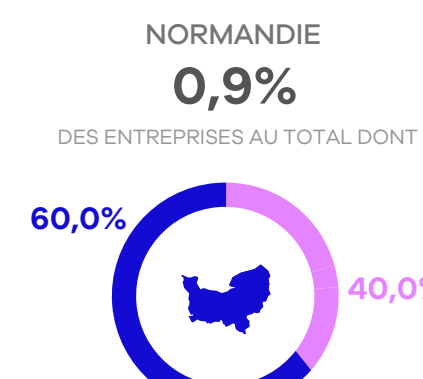
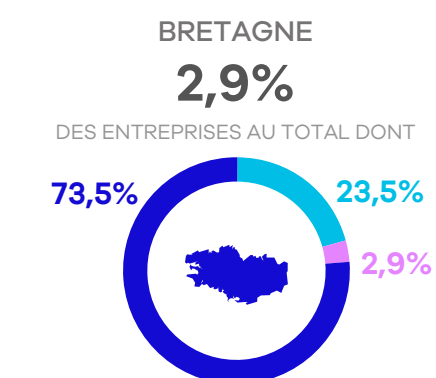
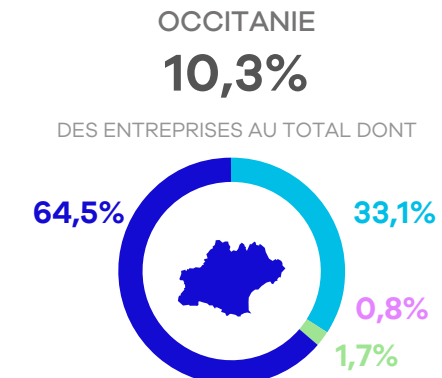
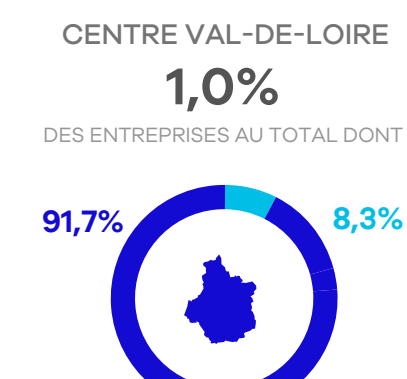
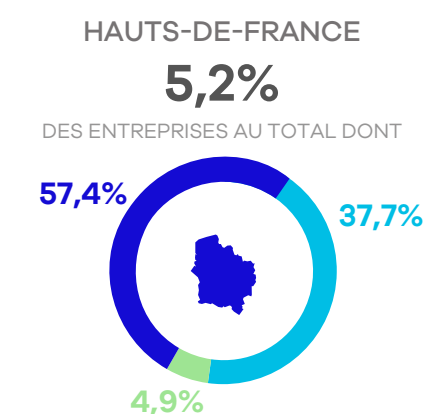
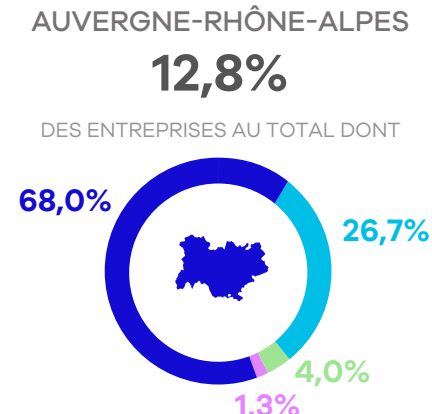
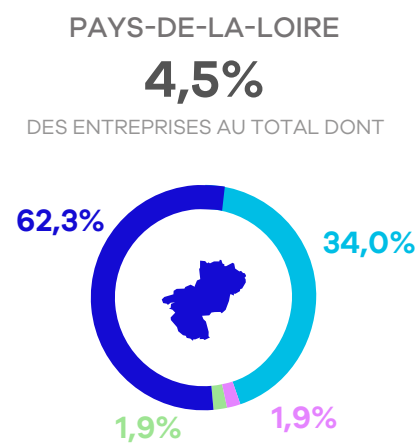
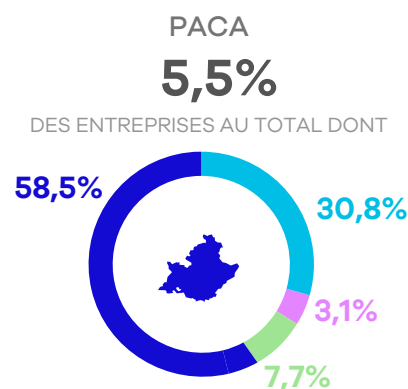
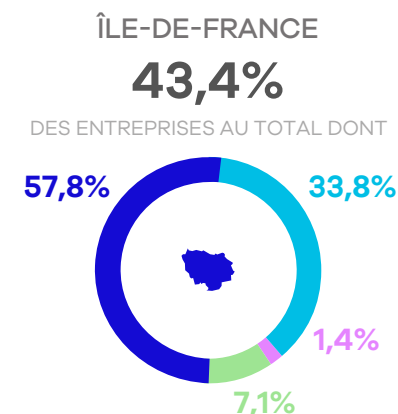
On compte désormais plus de 700 studios des 1200 entreprises entreprises relevant du secteur du jeu vidéo



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

La crise sanitaire n'a pas freiné la dynamique de création de studios de développement de jeux vidéo en France. La création nette de studios enregistre un taux de croissance de 28,8% entre 2019 et 2021.

Répartition des entreprises du jeu vidéo en région*



DÉVELOPPEURS

FOURNISSEURS DE
TECHNOLOGIES ET
PRESTATAIRES DE
SERVICE

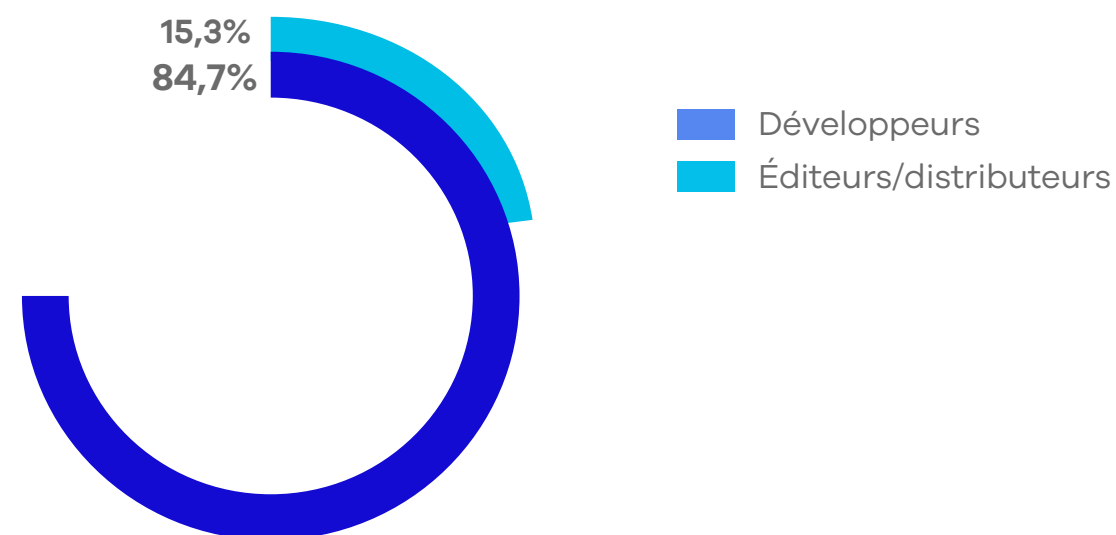
ÉDITEURS

DISTRIBUTEURS

Les activités de production sont prépondérantes

ACTIVITÉ PRINCIPALE DES ENTREPRISES RÉPONDANTES

Un tissu d'entreprises toujours plus important, tourné vers les activités de production.



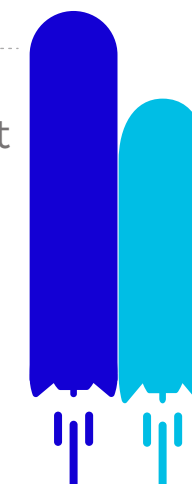
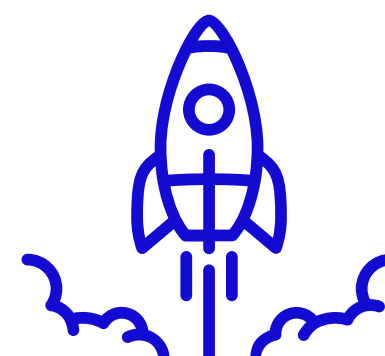
Le tissu économique se consolide

55,8%

des entreprises ont
plus de 5 ans en
2021

46,1%

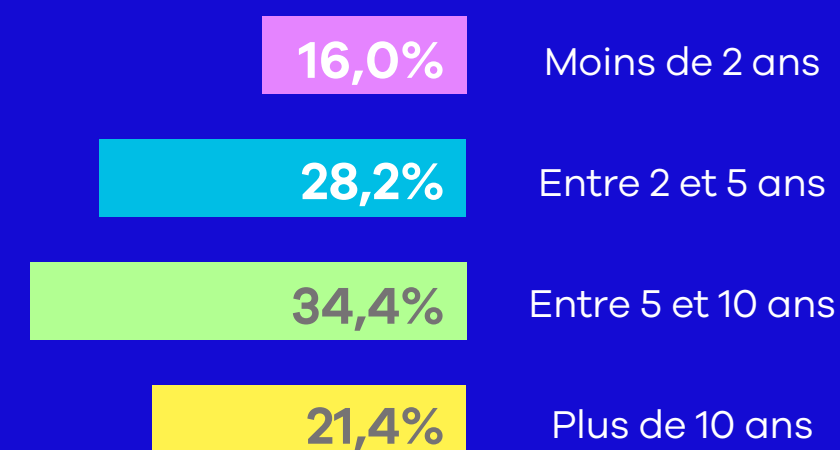
des entreprises avaient
plus de 5 ans en
2019



Désormais, les 2/3 des entreprises du jeu vidéo en France sont des studios de développement

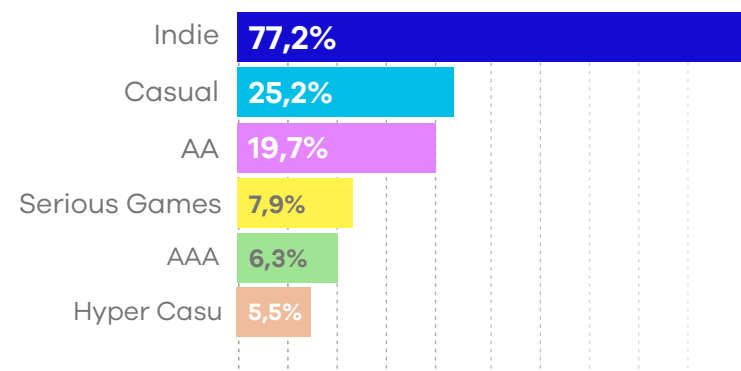
C'est le résultat d'un héritage culturel qui encourage la création. C'est également le résultat du travail des écoles et universités sur le territoire, qui forment des talents pour cette industrie. C'est enfin la traduction d'un véritable boom de la création.

RÉPARTITION DES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT PAR ANNÉES D'EXISTENCE

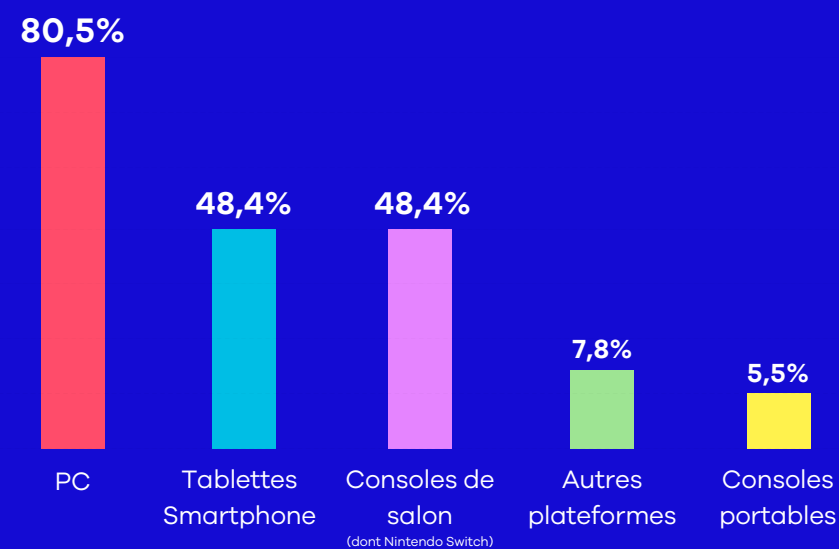


Des studios tournés majoritairement vers la production de jeux vidéo indépendants

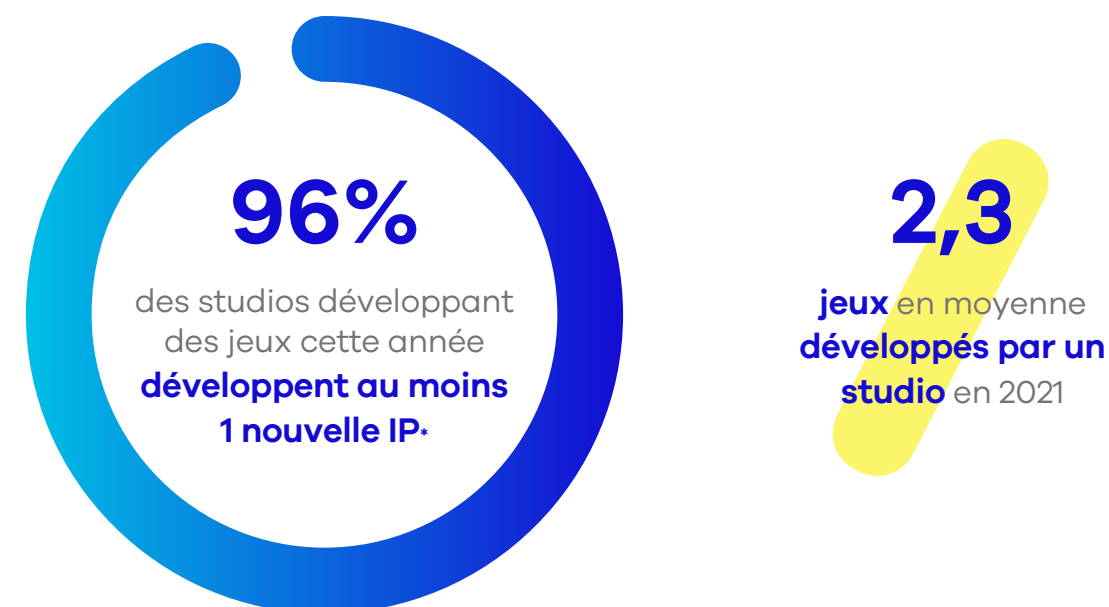
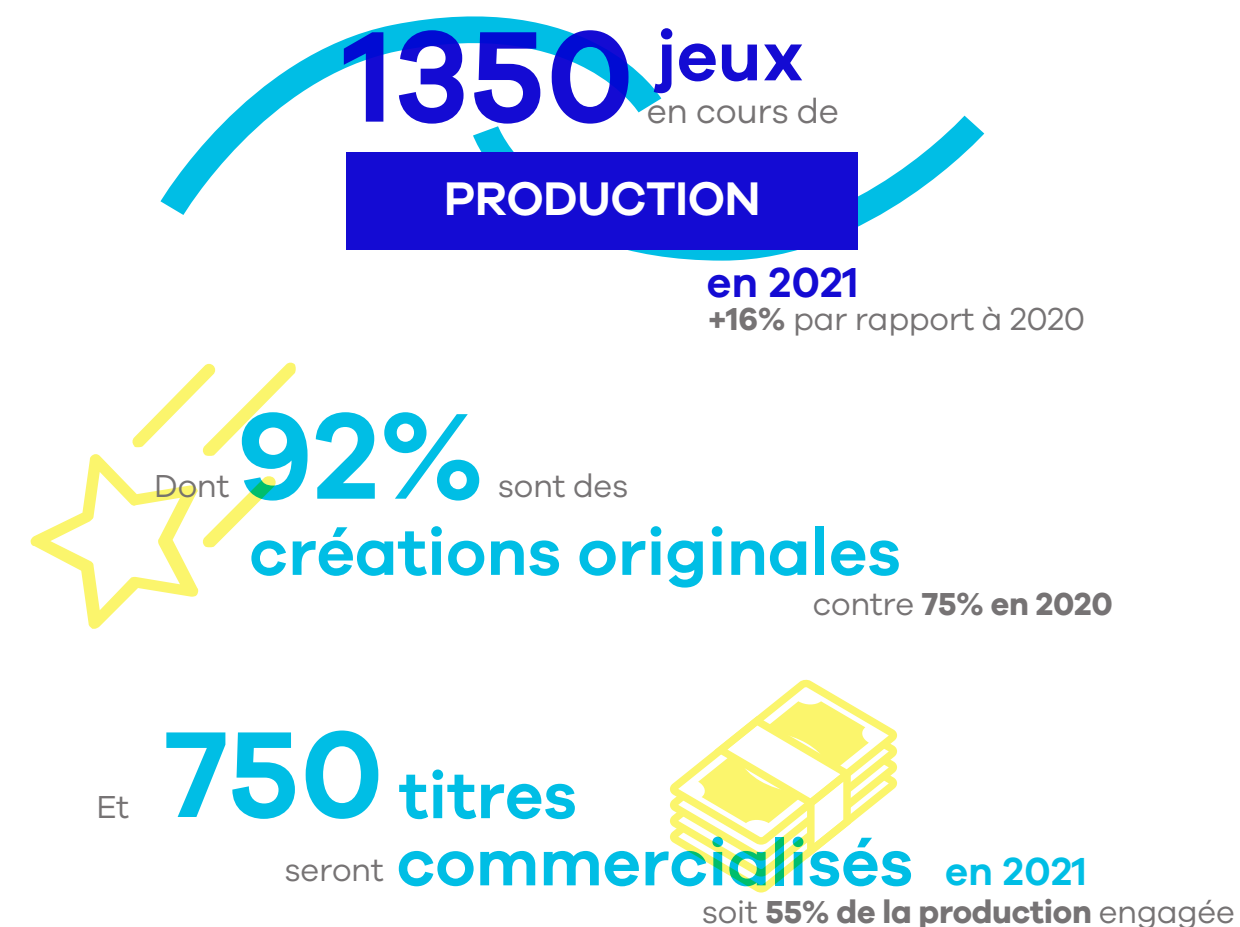
TYPES DE JEUX DÉVELOPPÉS PAR LES STUDIOS



Le PC reste la plateforme privilégiée des studios



Une production de jeux vidéo en croissance



* propriété intellectuelle

Tendances industrielles

RÉALITÉ VIRTUELLE & RÉALITÉ AUGMENTÉE

Près d'1 studio de développement sur 10 travaille sur un projet de jeu en VR

120 JEUX VR sont en cours de développement en France en 2021

Près de **15% des studios de développement** travaillent sur un projet de jeu en AR

60 JEUX AR sont en cours de développement en France en 2021

ESPORT

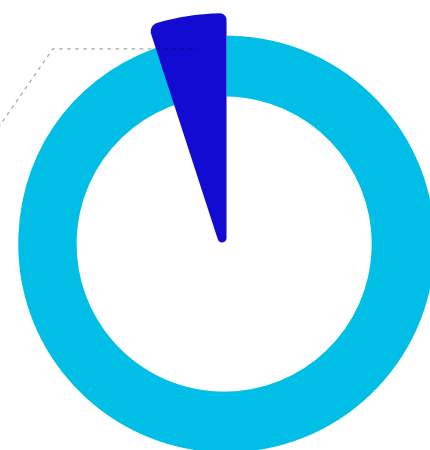


12,5% des studios ont au moins 1 jeu compétitif dans leur catalogue

EN NETTE PROGRESSION
+5,5 points par rapport à 2019

BLOCKCHAIN

4% des studios intègrent la blockchain dans le développement de leurs jeux



Le recours aux éditeurs de plus en plus important

53%

des studios de développement ont eu recours à un éditeur en 2021 contre **39%** en 2020

47%

des studios de développement ont commercialisé eux-mêmes leurs jeux vidéo en 2021 contre **60%** en 2020

Un basculement au profit des éditeurs : un peu plus de la moitié des studios de développement annonce ne pas commercialiser leurs jeux eux-mêmes et recourir aux éditeurs pour leur mise sur le marché de leurs jeux vidéo

Une distribution dématérialisée

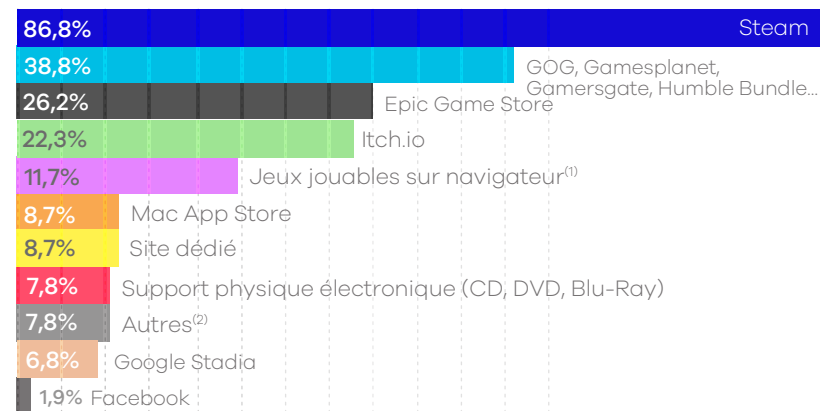
PLATEFORMES DE DIFFUSION DES JEUX EN 2021



PC

Steam renforce sa domination

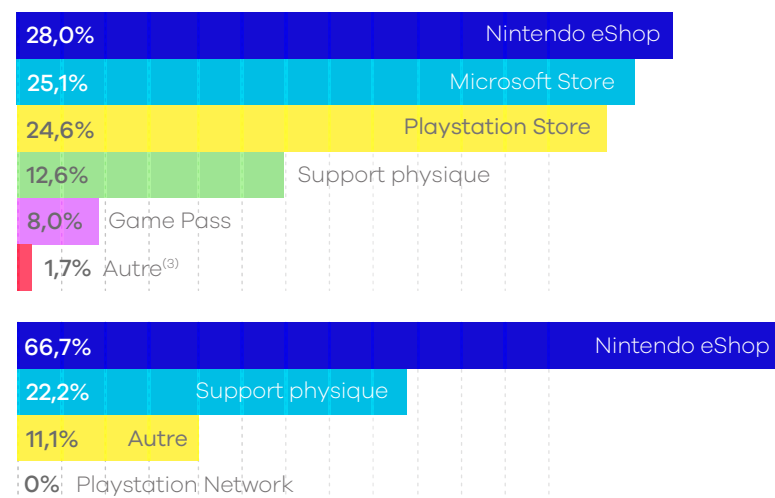
Epic Games confirme sa position de concurrent frontal et Itch.io se fait une place dans le paysage de la diffusion PC.



CONSOLES DE SALON

Nintendo eShop conforte sa position

À la faveur du succès de sa console Switch, Nintendo eShop devient très attractif au point de supplanter PSN pour les studios français.



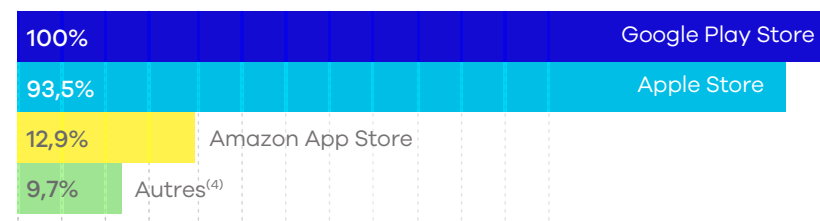
CONSOLES PORTABLES



TABLETTES / MOBILES

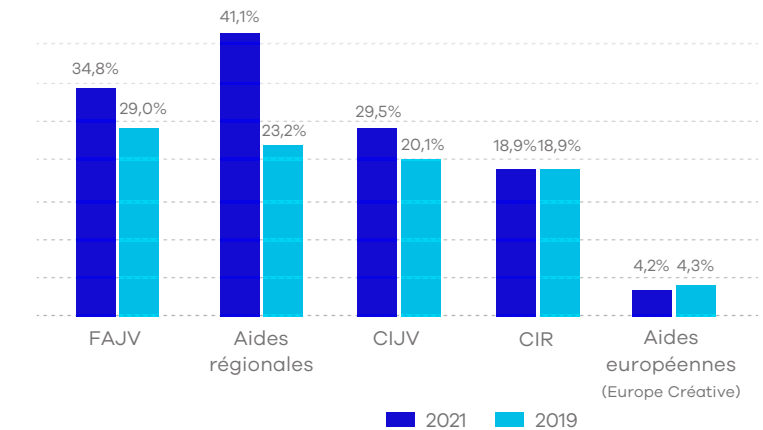
Apple-Google toujours challengés par Amazon

Google Play désormais plus attractif que l'Appstore d'Apple comme plate-forme d'accueil des jeux mobiles.



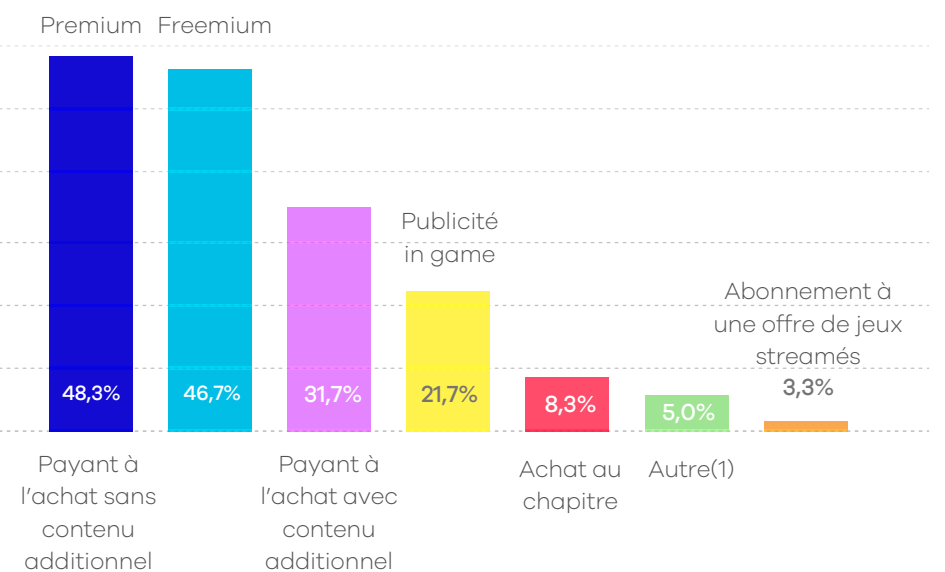
(1) Jeux flash/streamés dans le navigateur (Kongregate, BigFish Games, Miniclip...)
 (2) Cloud gaming, stores VR, diffusion B2B, Windows Store
 (3) Ouya shop, Leap Motion, Play Market, U Play
 (4) Opérateurs téléphoniques, Amazon Appstore, Microsoft Store, Facebook Messenger

PART DES AIDES À LA PRODUCTION UTILISÉES PAR LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT



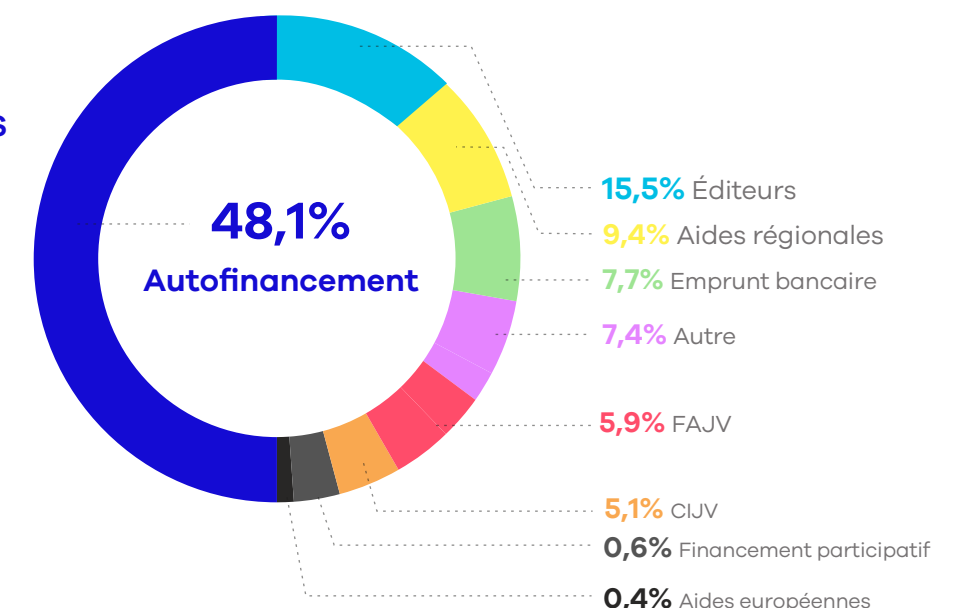
MODÈLES ÉCONOMIQUES ADOPTÉS PAR LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT

Le premium est en recul par rapport à 2019 (où presque 60% des studios le plébiscitaient) au profit du freemium qui a gagné 10 points en 2 ans. Le premium représente néanmoins 41,5% du catalogue des studios français contre 20,4% pour le freemium.



L'autofinancement représente encore près de la moitié des budgets de production engagés par les studios : **48,1%** en recul néanmoins **(50%)**

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



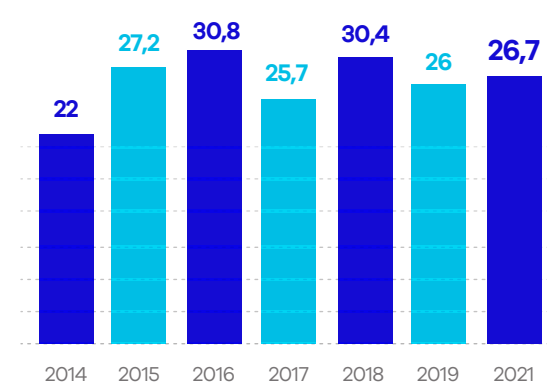
⁽¹⁾ Programme MEDIA, CIR

CHAPITRE 2

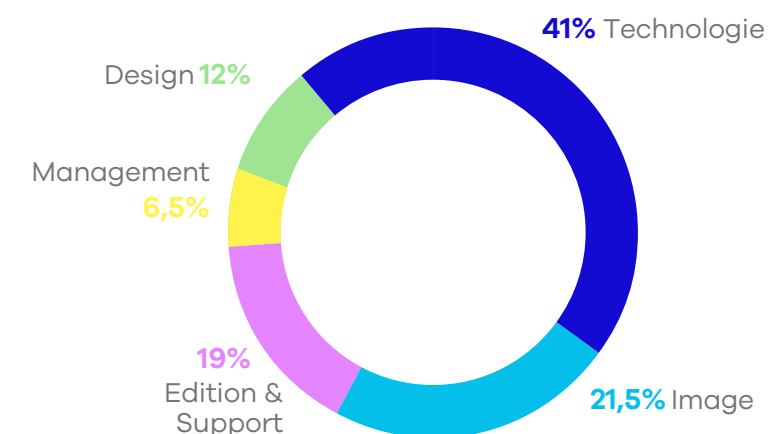
L'emploi

Une stabilisation des emplois qualifiés et pérennes

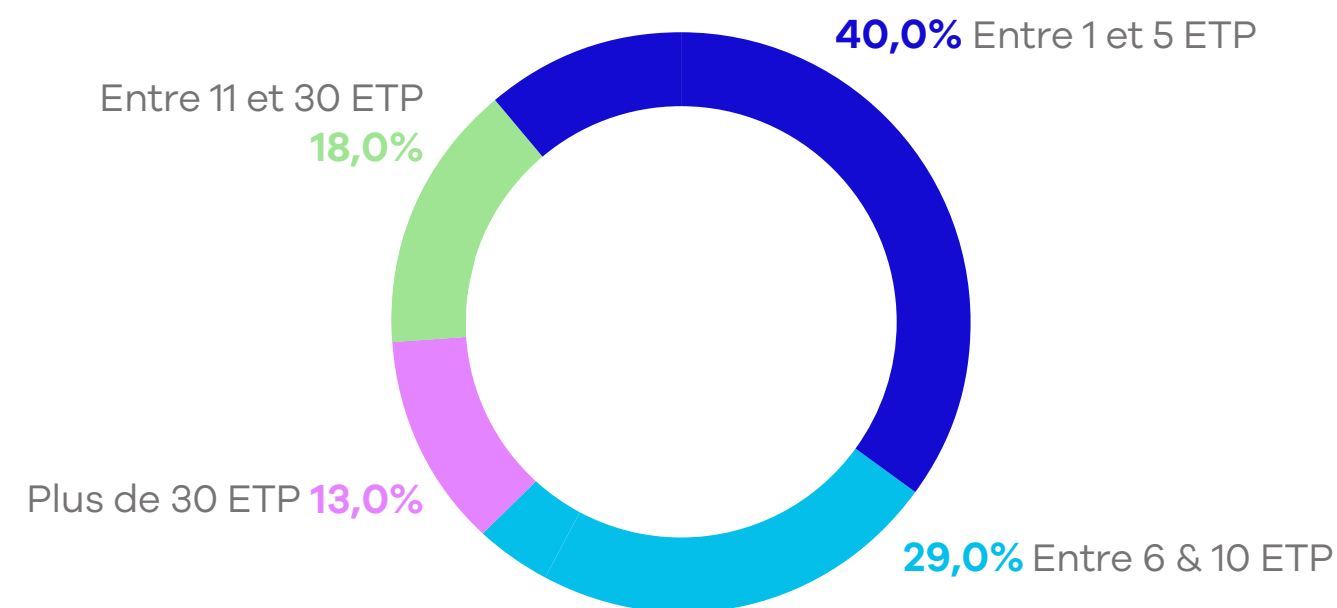
EFFECTIF TOTAL MOYEN DES STUDIOS DEPUIS 2014



RÉPARTITION DES EFFECTIFS EN FONCTION DES CATÉGORIES DE MÉTIERS



RÉPARTITION DES STUDIOS PAR TRANCHE D'ETP (EMPLOI ÉQUIVALENT TEMPS PLEIN)



La mixité dans l'industrie

Une forte croissance de la part des femmes dans l'industrie

22%
de femmes

dans les studios de
développement



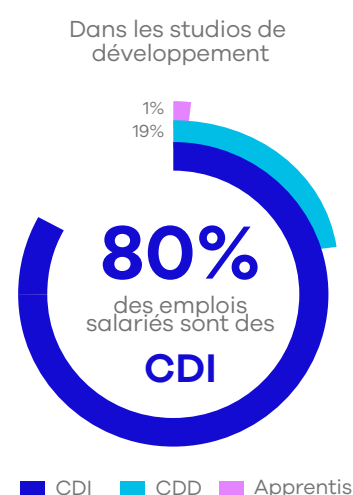
contre
19%
en 2020
+3 points

Mais seulement

11%

de femmes dans les
directions des
entreprises en 2020

Une dynamique de création d'emploi qui perdure



62%
des entreprises
ont embauché
en 2020

On estime entre **580** et **800**
nouveaux emplois créés à la fin 2020

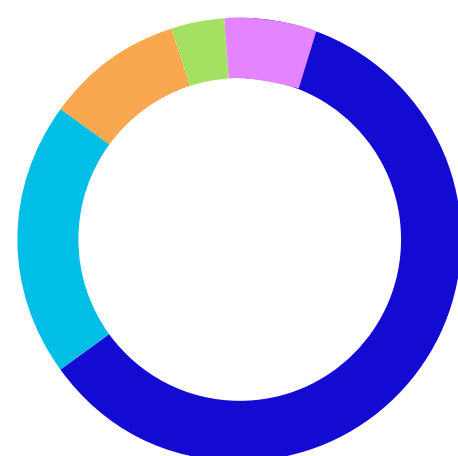
Dont **480 - 650**
dans l'activité de **développement de jeux**

CHAPITRE 3

La situation
économique et
financière des
entreprises

Le chiffre d'affaires des entreprises en croissance : Un volume plus important de studios qui sur-performent

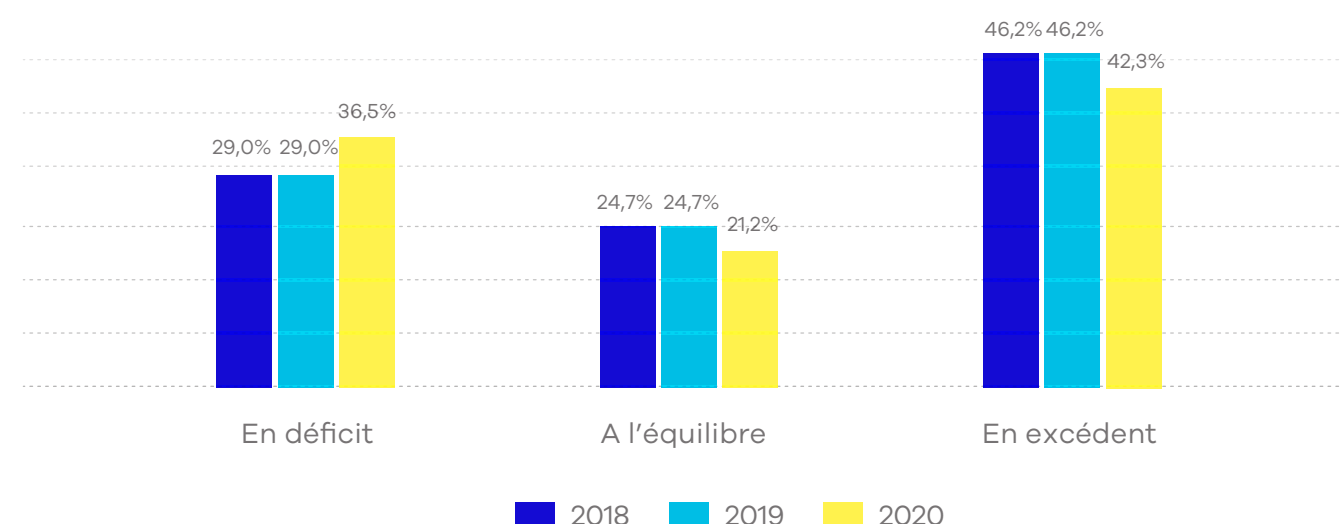
RÉPARTITION DES STUDIOS PAR CHIFFRE D'AFFAIRES



61,7% Moins de 300 k€
18,1% Entre 300 k€ et 1 M€
10,6% Entre 1 M€ et 5 M€
3,2% Entre 5 M€ et 10 M€
6,4% Plus de 10 M€

20% des studios de développement ont un CA supérieur à **1M€**
+ 5 points

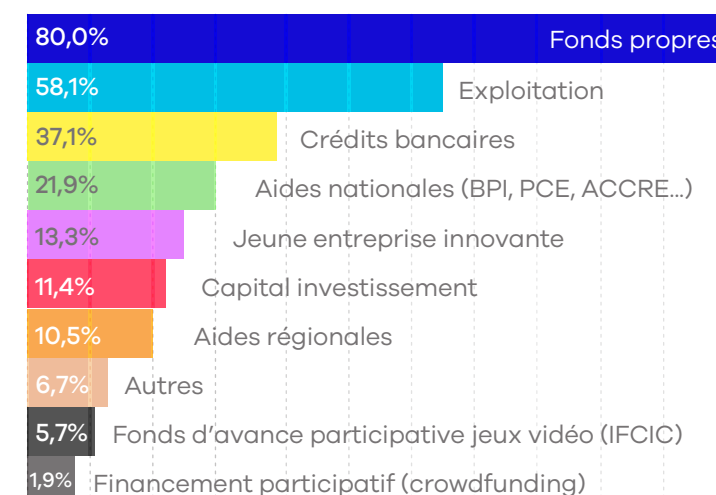
MAIS LA SITUATION FINANCIÈRE FRAGILE DES ENTREPRISES DEMEURE



L'impact de la crise sanitaire se ressent sur les résultats des studios : 36,5% d'entre eux annoncent être en situation de déficit en 2020 – jamais un résultat aussi élevé avait été atteint depuis 2014.

Des sources variées au financement de la croissance des entreprises

SOURCES DE FINANCEMENT DES ENTREPRISES INTERROGÉES



Un intérêt toujours fort pour le financement privé de la croissance

La levée de fonds

8% ont levé en 2020
28% comptent lever en 2021

Les banques sont davantage engagées auprès des studios de développement

Le crédit bancaire

37% y ont eu recours
+14 points depuis 2019

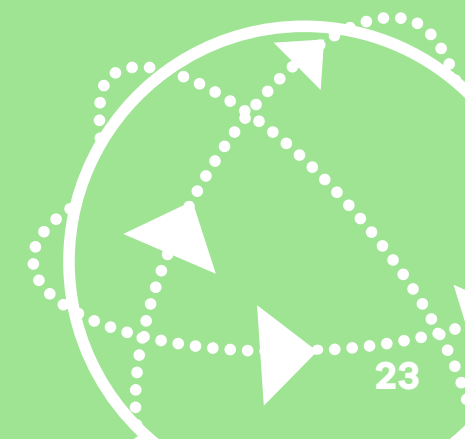
51% y accèdent facilement

12% y accèdent difficilement

Une industrie tournée vers l'export

36,5% du chiffre d'affaires des studios sera réalisé à l'international

En 2020, les entreprises et les studios de développement consacrent 17% de leur budget annuel de fonctionnement au développement international, contre 12% en 2018 et 18% en 2019.

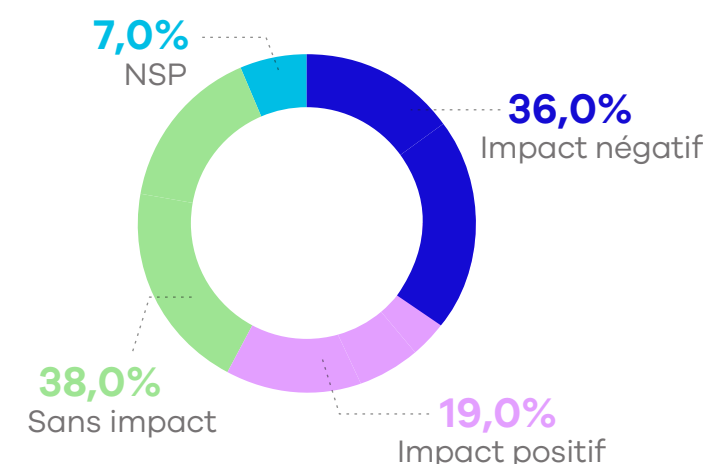


CHAPITRE 4

L'impact de la Covid sur l'industrie

Un impact financier globalement négatif

LES EFFETS DE LA CRISE SANITAIRE SUR LE CA DES ENTREPRISES



Les entreprises ayant connu un **impact positif** ont vu leur CA **croître** en moyenne de **17%**

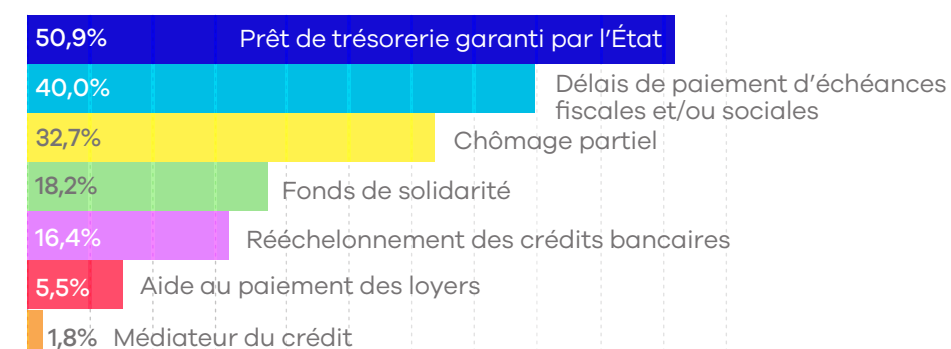
Les entreprises ayant connu un **impact négatif** ont vu leur CA **décroître** en moyenne de **39%**

Un avis mitigé sur les aides mises en place

48% des entreprises ont eu recours à un ou plusieurs dispositif(s) de soutien pendant la crise

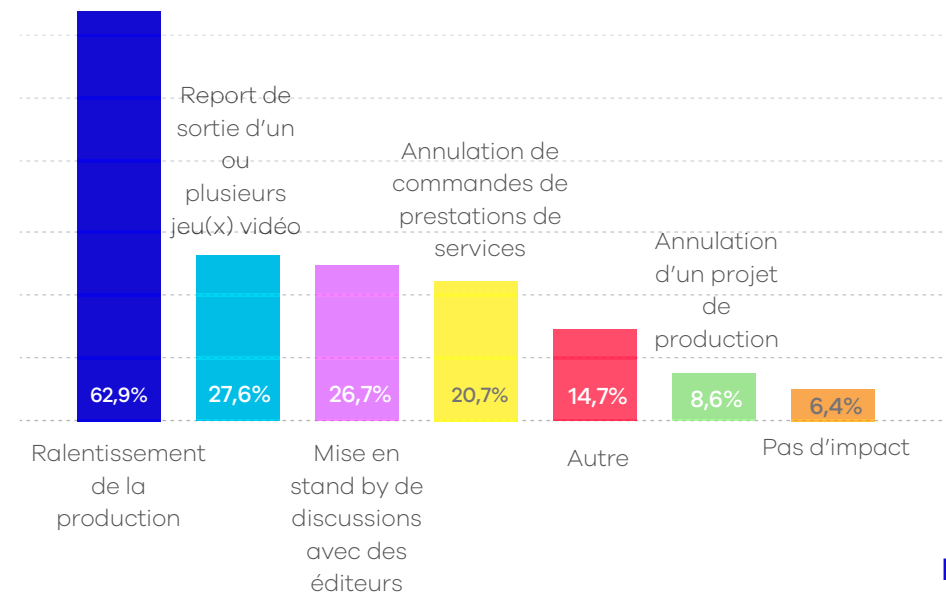
52% des entreprises pensent que les aides et dispositifs de soutien proposés par le gouvernement étaient adaptés

LES DISPOSITIFS D'AIDES PLÉBISCITÉS PAR LES ENTREPRISES DU SECTEUR

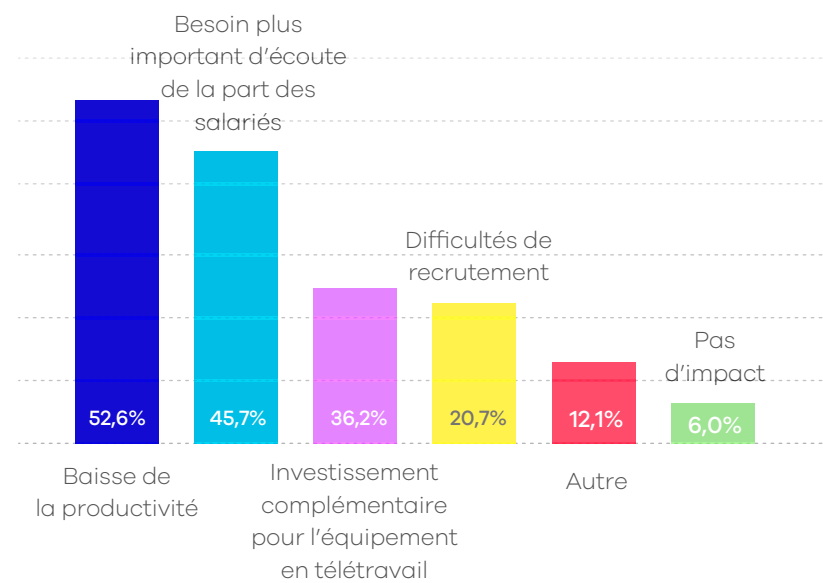


Des conséquences variées sur l'industrie

IMPACTS DE LA COVID SUR LA PRODUCTION



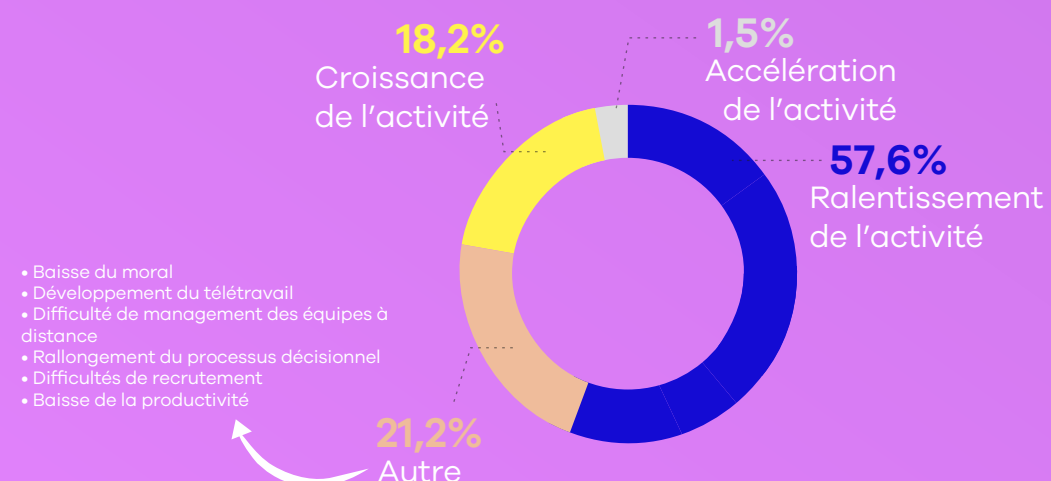
IMPACTS DE LA COVID SUR L'ORGANISATION DU TRAVAIL



56,5%

des entreprises pensent que la crise aura un impact sur leur activité en 2021

NATURE DES IMPACTS DE LA COVID SUR L'ACTIVITÉ DE 2021



CHAPITRE 5

Les perspectives

Un optimisme renforcé malgré le contexte de crise sanitaire

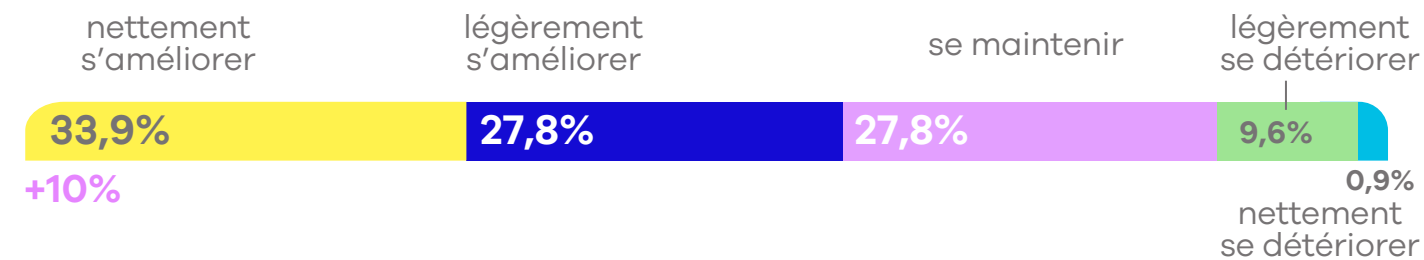
89% sont «très confiant(e)s» et «plutôt confiant(e)s» vis-à-vis de leur entreprise
+6 points



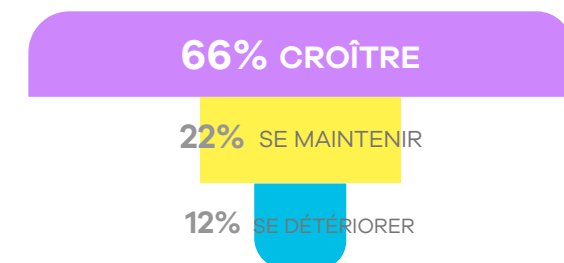
94% sont «très optimistes» et «plutôt optimistes» vis-à-vis du secteur vidéoludique français
+9 points



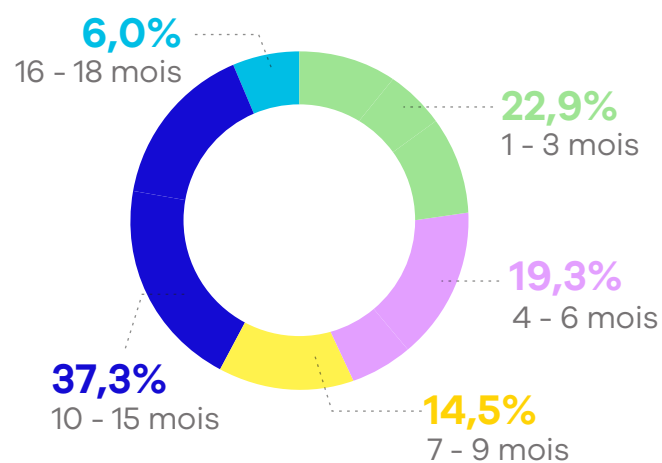
LA SITUATION DES ENTREPRISES DANS L'ANNÉE À VENIR VA...



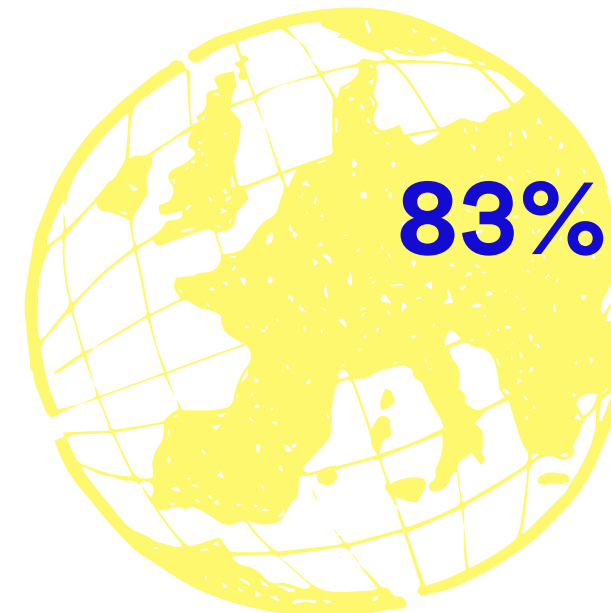
LA SITUATION DU CHIFFRE D'AFFAIRES AU 12 PROCHAINS MOIS DES ENTREPRISES VA...



LA VISIBILITÉ FINANCIÈRE DES ENTREPRISES RESTE FAIBLE SUR LE MOYEN TERME

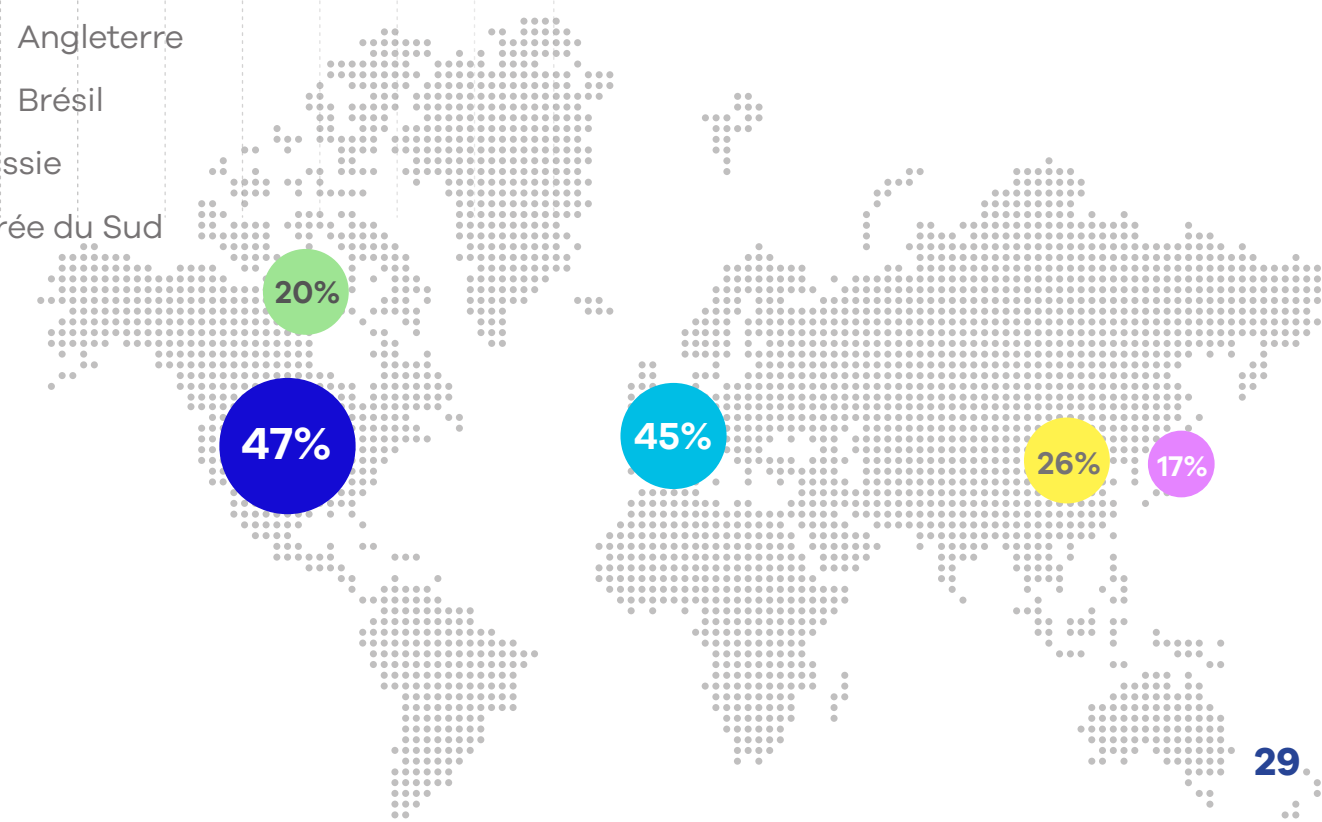
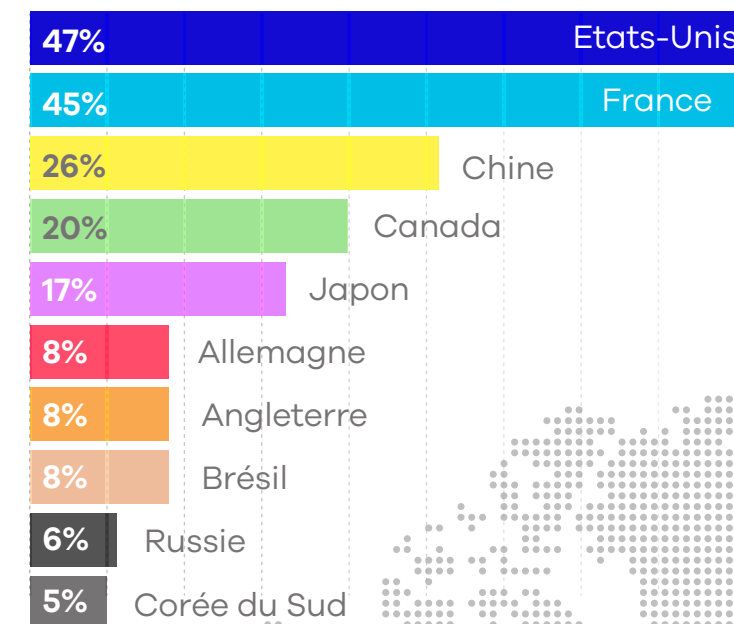


La France toujours plus attractive pour les studios français



83% pensent que la France est un pays attractif pour y développer leur activité
+4,6 points par rapport à 2019

LES 10 PAYS JUGÉS LES PLUS ATTRACTIFS PAR LES ENTREPRISES FRANÇAISES



N°	Page	Nom du graphe	Nb de ré-pondants
1	10	Activité principale des entreprises répondantes	170
2	11	Répartition des studios de développement par années d'existence	131
3	12	Types de jeux développés par les studios	127
4	12	Plateformes de développement privilégiées par les studios	128
5	16	Modes de diffusion des studios sur ordinateurs individuels	
6	16	Modes de diffusion des studios sur consoles de salon	62
7	16	Modes de diffusion des studios sur téléphones mobiles, Smartphones & tablettes	62
8	17	Part des aides utilisées par les studios de développement	95
9	17	Modèles économiques adoptés par les studios de développement	60
10	17	Répartition des modes de financement dans les budgets de produc-tion des studios de développement	
11	19	Effectif total moyen des studios depuis 2014	97
12	19	Répartition des effectifs en fonction des catégories de métiers	93
13	19	Répartition des studios par tranche d'ETP (Emploi Équivalent Temps Plein)	
14	20	Répartition des effectifs dans les studios par type de contrat	98
15	22	Répartition des studios par chiffre d'affaires	122
16	22	Situation financière des studios en fin d'exercice	122
17	23	Sources de financement des entreprises interrogées	105
18	25	Les effets de la crise sanitaires sur le CA des entreprises	115
19	25	Les dispositifs d'aides plébiscités par les entreprises du secteur	55
20	26	Impacts de la COVID sur la production	116
21	26	Impacts de la COVID sur l'organisation du travail	116
22	26	Nature des impacts de la Covid sur l'activité de 2021	66
23	28	Niveau de confiance des personnes interrogées vis-à-vis de l'avenir de leur entreprise	115
24	28	Opinion sur l'avenir du secteur vidéoludique français des entreprises	115
25	28	Situation des entreprises dans les 12 prochains mois	115
26	28	Évolution du chiffre d'affaires de l'entreprise dans les 12 prochains mois	115
27	28	Visibilité financière des entreprises en 2021	83
28	29	Les 10 pays jugés les plus attractifs par les entreprises françaises	106

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.



Contact

contact@snjv.org 46, rue Saint-Lazare
75009 PARIS



Une réalisation SNJV
Crédits icônes The Noun Project : lastspark, asianson.design, Mike Rowe, Massupa Kaewgahya, Randomhero, Dinosoft L, Lemon Liu, Gabriele Malaspina, Alina Oleynik, Shashank singh, LAFS, jafar, Carpe Diem, Julien Meysmans, supalerk laipawat, Maxim Kulikov, Guadeloupe by freevectormaps

BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO EN FRANCE

ÉDITION 2021

Contact

contact@snjv.org
46, rue Saint-Lazare
75009 Paris

snjv.org

snjv
Syndicat National du Jeu Vidéo