

## ■ La dynamique du segment

Le secteur du jeu vidéo est devenu une industrie à part entière, en croissance forte et continue. Elle est aujourd'hui en passe de devenir la principale industrie culturelle de la planète. Son chiffre d'affaires mondial devrait doubler dans les prochaines années. Aux

États-Unis, il dépasse désormais celui du cinéma.

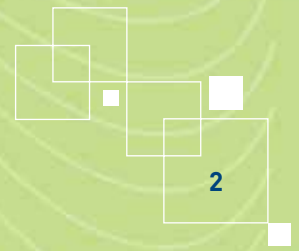
En France, le marché des jeux vidéo a atteint, en 2005, selon NPD Group, un CA de 1,8 Milliards d'euros avec une progression en volume de l'ordre de 10% et de 8% en valeur par rapport à l'année précédente. En volume, cela représente 33 millions de logiciels dont plus de la moitié (18,5 millions) tourne sur consoles de jeu. Près d'un foyer français sur deux est joueur avec 2 joueurs en moyenne par foyer. Le PC est plébiscité par les joueurs qui sont 70% à l'utiliser (dont 30% déjà pour le jeu en ligne). 20% des joueurs déclarent jouer sur les téléphones portables et PDA.

La France dispose d'atouts et de compétences importants dans le secteur du jeu vidéo. Elle est en Europe, avec l'Angleterre, le seul pays à posséder une industrie du jeu vidéo dynamique et reconnue. Trois éditeurs français sont ainsi présents parmi les 15 premiers éditeurs mondiaux : Vivendi Universal Games, UbiSoft et Atari/Infogrames ainsi que deux des principaux acteurs du jeu sur mobile Gameloft et In Fusio. Une soixantaine de studios indépendants (Darkworks, WideScreen Games, Hydravision, Quantic Dreams, Monte Cristo...) mettent leur créativité et leurs compétences techniques au service des éditeurs du monde entier. Des éditeurs et studio étrangers ont par ailleurs choisi la France pour aborder le marché européen : Electronic Arts, Codemasters, Koei France, Konami France, Namco Bandai, NCSOFT, Freeze Interactive ...

## ■ L'attractivité de la France pour les nouveaux entrants

Les Points forts de la France :

- la tradition historique d'une industrie du jeu vidéo grâce aux compétences en termes de programmation et de graphisme des talents français
- l'existence de deux pôles de compétitivité dédiés (pôle Cap Digital en Ile de France et Imaginove en Rhône-Alpes) et de plusieurs autres pôles sur les technologies de l'information et de la communication (Images et Réseaux en Bretagne notamment) ainsi que de compétences complémentaires dans les régions du Nord, d'Angoulême et de Marseille (Pôle Média Belle de Mai).
- le dynamisme des PME/PMI du secteur avec l'appui de nombreuses sociétés de sous-traitance qui offrent des services aussi variés que l'aide à la conception de jeux, l'infographie, la création sonore, le middleware, les logiciels d'intelligence artificielle pour l'animation des personnages. De plus, de nombreuses sociétés proposent des services ciblés tels que le recrutement de personnel spécialisé, le test des jeux, les traductions, et les actions de promotion des jeux auprès des éditeurs ainsi que la distribution des jeux (Boonty, Metaboli, Micromania, Score Games...).
- la présence d'un vivier de compétences de haut niveau, reconnues internationalement : des écoles comme les Gobelins à Paris, SupInfoCom à Valenciennes, Emile Cohl à Lyon et l'école des médias interactifs à Angoulême forment les meilleurs talents du secteur sur la scène mondiale. Elles dispensent des formations concernant les métiers techniques (programmation, infographie, sonorisation), artistiques (design, narration, game design) mais aussi marketing et de gestion. À



celles-ci s'ajoutent des écoles d'ingénieurs en informatique et télécommunications qui dispensent des formations techniques de qualité.

- Enfin le soutien de l'industrie du jeu vidéo constitue une priorité pour le gouvernement. Des aides spécifiques ont été mises en place : le F.A.E.M. (Fond d'Aide à l'Édition Multimédia - cofinancé par les Ministères chargés de l'Industrie et de la Culture, géré par le CNC) a pour objectif de soutenir les productions dont la ligne éditoriale, les choix technologiques et le modèle économique sont particulièrement innovants. Par ailleurs le soutien à la R&D dans le jeu vidéo se met en place au travers des deux pôles de compétitivité déjà cités : appels à projets du Ministère de l'Industrie, soutien d'OSEO Innovation, notamment. Enfin, l'ANR et le CNC contribuent à orienter la recherche dans les domaines audiovisuel et multimédia par le financement de partenariats de recherche (réseau RIAM).

## ■ International players in France

Success story française : Ubisoft : Créé en France en 1986 par les cinq frères Guillemot, Ubisoft est devenu l'un des principaux développeurs et éditeurs de jeux vidéo dans le monde avec 15 studios dans 11 pays. Employant près de 3 500 personnes avec un CA de 547 millions d'euros en 2006, multiplié par 6 en 10 ans, Ubisoft Entertainment a concentré son activité dans le développement et l'édition de logiciels de jeux (87% de son CA). Son chiffre d'affaires est aujourd'hui principalement américain (41%), les autres pays étant la France (12,7%), le Royaume Uni (15,5%), l'Allemagne (9,9%). La progression de son chiffre d'affaires est due au choix d'une croissance interne basée sur des jeux innovants et forts : Tom Clancy's Splinter Cell®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Silent Hunter®, Brothers in Arms Road to Hill 30™ etc.

Success story étrangère : Electronic Arts France a basé son siège dans la région de Lyon en 1993 et emploie plus de 60 personnes avec une moyenne d'âge de 30 ans.

Sources : Rapport Fries, DGE, IDATE, APOM, DRIRE Ile de France