



# **Les entreprises françaises du secteur du jeu vidéo**

juin 2010

***Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) et le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) remercient l'ensemble des entreprises ayant contribué à cette étude en répondant au questionnaire dont elles étaient destinataires.***

Cette étude a été réalisée par :



Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV)  
26, rue du Faubourg Saint-Antoine 75012 Paris  
Tél : 09 70 46 06 11  
[www.snjv.org](http://www.snjv.org)



Centre national du cinéma et de l'image animée  
Direction des études, des statistiques et de la prospective  
Benoît Danard, Camille Girouard, Caroline Jeanneau, Clément Malherbe

Direction du multimédia et des industries techniques  
Guillaume Blanchot, Valérie Bourgoïn, Laurent Mahuteau, Lionel Prévot

12 rue de Lübeck 75784 Paris Cedex 16  
Tél : + 33 1 44 34 38 26  
Fax : + 33 1 44 34 34 55  
[www.cnc.fr](http://www.cnc.fr)

# Sommaire

<b>Objectifs et méthodologie .....</b>	<b>4</b>
<b>Synthèse .....</b>	<b>5</b>
<b>1) L'activité des entreprises du secteur.....</b>	<b>7</b>
<b>2) L'emploi dans les entreprises du secteur .....</b>	<b>9</b>
<b>3) Le marché du jeu vidéo .....</b>	<b>11</b>
<b>4) Le rôle des financements publics .....</b>	<b>14</b>
<b>Annexe : liste des entreprises répondantes.....</b>	<b>16</b>

## Objectifs et méthodologie

Dans le cadre du lancement de l'Observatoire du jeu vidéo, le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) ont mené une enquête auprès d'un échantillon d'entreprises françaises du secteur du jeu vidéo.

L'enquête a été administrée du 15 décembre 2009 au 15 avril 2010. Son principal objectif était de mieux connaître le tissu des entreprises du secteur, l'évolution de leur activité économique, la situation de l'emploi et le rôle des financements publics dans leur activité.

Le questionnaire a été soumis à 244 entreprises actives dans le secteur. 96 entreprises ont répondu à ce jour, soit un taux de réponses de moins de 40 %. A noter que certaines des entreprises parmi les plus importantes n'ont pas répondu à l'enquête, ce qui invalide de fait un certain nombre d'indicateurs visant à mesurer l'activité économique du secteur. S'agissant d'une première enquête et compte tenu du faible taux de retour, les résultats qui figurent dans ce document ne peuvent pas être considérés comme représentatifs du secteur du jeu vidéo dans son ensemble. En revanche, cette étude livre une image fidèle du segment de la création et du développement de jeux.

Les entreprises interrogées relèvent de plusieurs domaines d'activité dans le secteur du jeu vidéo. Les studios de création réalisent des jeux vidéo et/ou des œuvres multimédia en développant des propriétés intellectuelles originales. Ils disposent le plus souvent de capacités de production graphiques et informatiques en interne (programmation). Les studios travaillent généralement pour le compte d'un éditeur, qui apporte tout ou partie du financement de la production. Ils peuvent également autoproduire leurs créations et en confier la commercialisation à un éditeur. Depuis peu, de plus en plus de studios gèrent l'intégralité de la chaîne de valeur du projet, de la conception à la distribution. C'est notamment le cas sur les marchés dématérialisés.

Les éditeurs sont des sociétés de production et de commercialisation de jeux vidéo et plus généralement d'œuvres multimédia. Certains éditeurs possèdent leur propre studio de développement.

Il existe des sociétés de distribution et des grossistes spécialisés en produits multimédia et jeux vidéo. Ces sociétés approvisionnent les centrales d'achats mais également les points de ventes indépendants.

Le « middleware » est un outil logiciel dédié à l'exécution d'une tâche informatique précise : affichage 3D, décompression vidéo, interprétation des lois physiques, intelligence artificielle, etc. Certaines entreprises éditent des logiciels de « middleware » ou proposent des prestations spécifiquement adaptés au jeu vidéo.

Des entreprises de prestations œuvrent également dans le secteur. Ce sont des sociétés qui ne prennent à leur charge qu'une partie du processus de création d'un jeu vidéo ou d'une œuvre multimédia et laissent l'assemblage et la réalisation du produit fini à son client (studio ou éditeur). La création sonore ou le débogage, par exemple, sont fréquemment confiés à des sociétés sous-traitantes spécialisées.

## Synthèse

Dans le cadre du lancement de l'Observatoire du jeu vidéo, le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) ont mené une enquête auprès d'un échantillon d'entreprises françaises du secteur du jeu vidéo. Son principal objectif était de mieux connaître le tissu des entreprises du secteur, l'évolution de leur activité économique, la situation de l'emploi et le rôle des financements publics dans leur activité. Le taux de retour des réponses est de moins de 40 % et certaines des entreprises parmi les plus importantes du secteur n'ont pas répondu à l'enquête. S'agissant d'une première enquête et compte tenu du faible taux de retour, les résultats qui figurent dans ce document ne peuvent pas être considérés comme représentatifs du secteur du jeu vidéo dans son ensemble. En revanche, cette étude livre une image fidèle du segment de la création et du développement de jeux.

### Un tissu de PME dont le moral est plutôt bon

La plupart des entreprises sont actives dans plusieurs domaines liés au jeu vidéo. 84,4 % des 96 entreprises répondantes déclarent avoir une activité de création et de développement. 36,5 % ont une activité d'édition, 13,5 % une activité de distribution et 13,5 % une activité de « middleware ». En 2009, 27,2 % des entreprises affichent un chiffre d'affaires inférieur à 100 000 €. 39,1 % déclarent un chiffre d'affaires compris entre 100 000 € et 1 M€ et 33,7 % un chiffre d'affaires supérieur à 1 M€. En moyenne, chaque entreprise réalise 2,76 M€ de chiffre d'affaires en 2009.

Les entreprises du secteur du jeu vidéo affichent un certain optimisme : les deux tiers prévoient une hausse de leur chiffre d'affaires pour 2010 et 42,7 % estiment que la visibilité à six mois est bonne (dont 15,6 % très bonne). A moyen terme (une à deux années), la visibilité est encore favorable pour 34,4 % des entreprises (dont 6,3 % très bonne).

Les entreprises du secteur du jeu vidéo sont de taille modeste. Au 1<sup>er</sup> janvier 2010, 55,2 % d'entre elles emploient moins de 10 salariés permanents en équivalent temps plein. Ce taux est toutefois en diminution par rapport aux années précédentes : 57,3 % au 1<sup>er</sup> janvier 2009 et 63,5 % au 1<sup>er</sup> janvier 2008. Sur le périmètre des entreprises répondantes, l'effectif permanent moyen en équivalent temps plein s'établit à 27 salariés au 1<sup>er</sup> janvier 2010. Signe de l'optimisme et de la bonne visibilité à court terme du secteur, 81,3 % des entreprises prévoient des recrutements en 2010.

### Plus de la moitié des sociétés ont amorcé le développement de un à quatre jeux vidéo en 2009

78,1 % des entreprises déclarent avoir engagé le développement de nouveaux jeux vidéo en 2009. La majorité d'entre elles ont amorcé entre un et quatre jeux dans l'année (51 entreprises en 2009, soit 53,1 % des répondants). 65,6 % des entreprises affirment qu'au moins un jeu vidéo auquel elles ont contribué a été commercialisé en 2009 et la moitié des entreprises prévoient de lancer le développement de nouveaux jeux vidéo en 2010.

### Un marché « online » en plein essor

Le marché des jeux vidéo peut être divisé en fonction des plates-formes auxquels ils sont destinés. Le marché des jeux en ligne pour PC est en pleine expansion. En 2009, 36 des 96 entreprises répondantes déclarent travailler sur ce segment. Ce nombre est en progression par rapport à 2008 et inférieur à celui prévu pour 2010. Le marché des jeux en ligne pour consoles semble également en plein essor : 9 entreprises œuvraient sur ce créneau en 2008 comme en 2009, mais ce nombre passe à 20 selon les objectifs des entreprises pour 2010.

L'évolution la plus spectaculaire concerne le marché des jeux vidéo pour téléphones mobiles, « smartphones » et notamment pour *Iphone*. 10 entreprises travaillaient sur ce marché en 2008, elles sont 24 en 2009 et prévoient d'être 39 en 2010.

55,2 % des entreprises (parmi les sociétés de développement de jeux vidéo) travaillent en collaboration avec des éditeurs en 2009. Par ailleurs, 37,5 % des sociétés affirment activer des partenariats avec l'étranger pour l'édition ou le développement de leurs jeux vidéo.

Le territoire national est un marché privilégié pour la commercialisation des productions françaises pour une grande majorité d'entreprises (83,3 % en 2009). Les Etats-Unis (54,2 % des entreprises en 2009), la Grande-Bretagne (53,1 %) et l'Allemagne (48,9 %) apparaissent également comme des marchés intéressants pour les sociétés françaises du jeu vidéo.

# 1) L'activité des entreprises du secteur

La plupart des entreprises sont actives dans plusieurs domaines liés au jeu vidéo. 84,4 % des 96 entreprises répondantes déclarent avoir une activité de création et de développement de jeux vidéo. 36,5 % ont une activité d'édition, 13,5 % une activité de distribution et 13,5 % une activité de « middleware » (voir définition dans la partie méthodologie).

## Nombre d'entreprises selon les domaines d'activité

	nombre	%
création et développement	81	84,4
édition	35	36,5
distribution	13	13,5
middleware	13	13,5
prestation	40	41,7
autres activités	7	7,3
<b>total</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>

69,8 % des entreprises prévoient de faire évoluer leur activité en 2010. 46,9 % souhaitent la voir évoluer dans le domaine de l'édition, 32,3 % dans le domaine du développement et 29,0 % dans le domaine du prototypage. Parallèlement, 19,8 % des sociétés prévoient de se développer dans le domaine de la distribution et 17,3 % dans le secteur du marketing et de la vente. A noter que de nombreuses entreprises espèrent se développer dans plusieurs directions en 2010.

Plus spécifiquement, 29 des 81 entreprises déclarant œuvrer dans le domaine de la création et du développement de jeux vidéo, soit plus d'un tiers d'entre elles (35,8 %), prévoient une évolution de leur activité dans le domaine de l'édition en 2010. Parallèlement, 11 entreprises ayant une activité de création espèrent se développer dans la distribution (13,6 %) et 10 entreprises comptent évoluer dans le secteur du marketing (12,3 %).

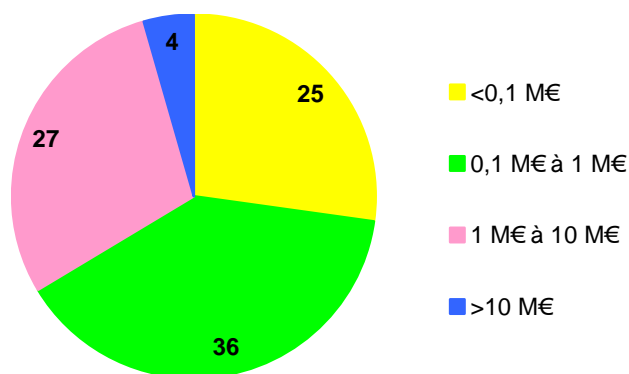
87 entreprises ont indiqué le montant de leur chiffre d'affaires au titre de l'année 2008 et 92 entreprises l'ont déclaré au titre de l'année 2009. En 2009, 27,2 % des entreprises affichent un chiffre d'affaires inférieur à 100 000 € (31,0 % en 2008). 39,1 % déclarent un chiffre d'affaires compris entre 100 000 € et 1 M€ (33,3 % en 2008) et 33,7 % un chiffre d'affaires supérieur à 1 M€ (35,6 % en 2008). Seules quatre sociétés annoncent un chiffre d'affaires supérieur à 10 M€ en 2009 (cinq en 2008).

En moyenne, chaque entreprise réalise 2,76 M€ de chiffre d'affaires en 2009 (2,88 M€ en 2008).

## Nombre d'entreprises selon le montant du chiffre d'affaires annuel

	2008	2009
moins de 10 000 €	10	7
10 000 € à 50 000 €	7	9
50 000 € à 100 000 €	10	9
100 000 € à 500 000 €	20	28
500 000 € à 1 000 000 €	9	8
1 M€ à 5 M€	22	26
5 M€ à 10 M€	4	1
10 M€ et plus	5	4
<b>total</b>	<b>87</b>	<b>92</b>

## Nombre d'entreprises selon le montant du chiffre d'affaires annuel en 2009



Les entreprises affichent un certain optimisme : les deux tiers des 96 entreprises répondantes prévoient une hausse de leur chiffre d'affaires pour 2010, c'est-à-dire 64 entreprises. Pour une partie d'entre elles, cet optimisme repose sur le passage à la commercialisation en 2010 de produits développés en 2008 ou 2009. 15 sociétés prévoient plutôt une stagnation (15,6 %) et 17 une baisse de leur chiffre d'affaires (17,7 %). Parmi les justifications de ces prévisions plus maussades, les entreprises évoquent notamment la crise économique mondiale et la parité euro / dollar peu favorable, ainsi que la baisse des ventes liées aux consoles Wii et DS.

L'optimisme général du marché se mesure également en terme de visibilité : 42,7 % des entreprises estiment que la visibilité à six mois est bonne (dont 15,6 % très bonne). A moyen terme (une à deux années), la visibilité est encore favorable pour 34,4 % des entreprises (dont 6,3 % très bonne). A contrario, 11,5 % des entreprises estiment n'avoir aucune visibilité à court terme et cette part passe à 32,3 % à moyen terme.

### Nombre d'entreprises selon la visibilité sur leur activité

	visibilité à court terme	visibilité à moyen terme
très bonne	15	6
bonne	26	27
moyenne	42	30
aucune	11	31
ne se prononce pas	2	2
<b>total</b>	<b>96</b>	<b>96</b>

Le moral des entreprises apparaît plutôt bon en comparaison avec d'autres secteurs. 53,1 % des entreprises affichent un bon moral dont 14,6 % un très bon moral. Un quart des sociétés se montre en revanche inquiet (25,0 %).

## 2) L'emploi dans les entreprises du secteur

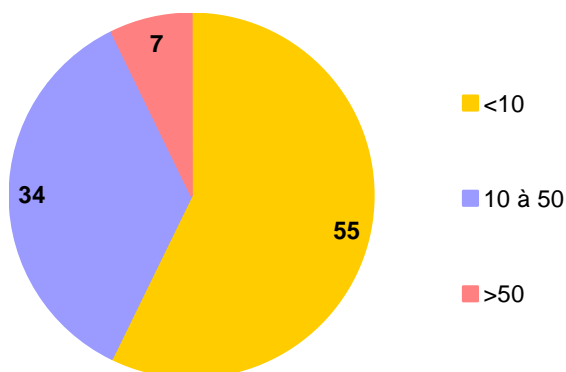
Les entreprises répondantes sont de taille modeste. Au 1<sup>er</sup> janvier 2010, 55,2 % d'entre elles emploient moins de 10 salariés permanents en équivalent temps plein. Ce taux est toutefois en diminution par rapport aux années précédentes : 57,3 % au 1<sup>er</sup> janvier 2009 et 63,5 % au 1<sup>er</sup> janvier 2008.

A l'autre extrême, 10,4 % des entreprises emploient plus de 50 salariés permanents en équivalent temps plein au 1<sup>er</sup> janvier 2010, contre 7,3 % au 1<sup>er</sup> janvier 2009 et 63,5 % au 1<sup>er</sup> janvier 2008.

### Nombre d'entreprises selon les effectifs permanents (en équivalent temps plein)

	2008	2009	2010
moins de 5 permanents	39	33	31
5 à 9 permanents	22	22	22
10 à 19 permanents	12	11	15
20 à 49 permanents	17	23	18
50 à 99 permanents	3	3	7
100 permanents et plus	3	4	3
<b>total</b>	<b>96</b>	<b>96</b>	<b>96</b>

### Nombre d'entreprises selon les effectifs permanents (en équivalent temps plein) en 2009



Sur le périmètre des entreprises répondantes, l'effectif permanent moyen en équivalent temps plein s'établit à 27 salariés au 1<sup>er</sup> janvier 2010 (25 salariés au 1<sup>er</sup> janvier 2009 et 19 salariés au 1<sup>er</sup> janvier 2008).

Parmi les 96 sociétés interrogées, 54 sociétés (soit 57,3 %) suivent la convention Syntec, convention collective nationale applicable au personnel des bureaux d'études techniques, cabinets d'ingénieurs-conseils et des sociétés de conseils. Parallèlement, sept entreprises appliquent la convention collective audiovisuelle et six la convention collective Audio Vidéo Informatique. Les autres sociétés sont affiliées à diverses conventions.

Plus de 82 % des entreprises travaillent avec des salariés en contrat à durée indéterminée en 2009 (69,8 % en 2008). Le CDI est ainsi largement répandu. En effet, 70,8 % des entreprises consacrent plus de la moitié de leur masse salariale aux CDI en 2009 (59,4 % en 2008). Légèrement moins utilisé, le contrat à durée déterminée existe néanmoins dans plus de la moitié des entreprises du secteur (51,0 % en 2009) et mobilise 10 % à 50 % de la masse salariale pour 35,4 % d'entre elles.

#### Nombre d'entreprises selon les types de contrats en vigueur

	2008	2009
CDD	40	49
CDI	67	79
intermittents	10	10
autres	14	16
<b>Total répondants</b>	<b>96</b>	<b>96</b>

Lecture : En 2009, 49 entreprises répondantes emploient des CDD.

Les entreprises répondantes ont largement recours aux stagiaires qui concernent près de la moitié d'entre elles : 45,8 % des sociétés emploient des stagiaires en 2009 dont 42,7 % y consacrent moins de 20 % de leur masse salariale. Le recours à l'emploi intermittent est peu répandu dans le secteur. Seuls 10,4 % des entreprises emploient des intermittents en 2009 (10,4 % en 2008). Parallèlement, des contrats d'auteur existent dans un tiers des entreprises (34,4 % en 2009, 30,6 % en 2008).

#### Nombre d'entreprises selon la part de masse salariale consacrée à chaque type de contrats

	CDD		CDI		intermittents	
	2008	2009	2008	2009	2008	2009
moins de 10%	8	12	1	1	5	5
10% à 20%	13	15	-	-	3	1
20% à 50%	16	19	9	10	1	2
50% à 100%	3	3	57	68	1	2
<b>total</b>	<b>40</b>	<b>49</b>	<b>67</b>	<b>79</b>	<b>10</b>	<b>10</b>

Lecture : En 2009, parmi les 49 entreprises employant des CDD, 12 y consacrent moins de 10 % de leur masse salariale.

Signe de l'optimisme et de la bonne visibilité à court terme du secteur, 81,3 % des entreprises prévoient des recrutements en 2010, soit 78 sociétés. 71,8 % d'entre elles prévoient d'embaucher des contrats à durée indéterminée. Dans 56,4 % des sociétés qui se déclarent prêtes à embaucher en 2010, une partie des embauches sera faite en contrat à durée déterminée. Le recours aux intermittents sera plus limité, à 16,7 % des entreprises qui recruteront. En revanche, 64,1 % des sociétés déclarent qu'elles auront recours à des stagiaires en 2010.

#### Nombre d'entreprises selon les prévisions d'embauche en 2010

	nombre d'entreprises	% du total
CDD	44	56,4
CDI	56	71,8
intermittents	13	16,7
autres <sup>1</sup>	8	10,3
<b>total</b>	<b>78</b>	<b>100,0</b>

<sup>1</sup> Contrats de professionnalisation,...

Lecture : 44 entreprises répondantes prévoient d'embaucher des CDD en 2010.

### 3) Le marché du jeu vidéo

Parmi les 96 entreprises répondantes, 75 entreprises déclarent avoir engagé le développement de nouveaux jeux vidéo en 2009, soit 78,1 % de l'ensemble des sociétés (69,8 % en 2008). La majorité d'entre elles ont amorcé entre un et quatre jeux dans l'année (51 entreprises en 2009, 47 en 2008). 15 entreprises, soit 15,6 % des répondants, déclarent avoir engagé le développement de cinq à dix jeux et 9 entreprises (9,4 %) celui d'au moins dix jeux en 2009. 16 entreprises ne déclarent aucun jeu mis en développement en 2009 (16,7 %). Il s'agit pour la majorité d'entreprises spécialisées dans d'autres domaines que la création de jeux vidéo (édition, distribution, prestation).

#### Nombre d'entreprises selon le nombre de jeux dont le développement a débuté dans l'année<sup>1</sup>

	2008		2009	
	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total
Aucun jeu	19	19,8	16	16,7
1 jeu	18	18,8	15	15,6
2 jeux	13	13,5	17	17,7
3 ou 4 jeux	16	16,7	19	19,8
5 à 9 jeux	12	12,5	15	15,6
10 jeux et plus	8	8,3	9	9,4
ne se prononce pas	10	10,4	5	5,2
<b>total</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>

<sup>1</sup> Question : De combien de jeux vidéo avez-vous engagé le développement en 2008 / 2009 ?

65,6 % des entreprises affirment qu'au moins un jeu vidéo auquel elles ont contribué a été commercialisé en 2009 (64,6 % en 2008). Pour 19,8 % d'entre elles, il s'agit d'un seul jeu vidéo (18,8 % en 2008) et pour 27,1 % d'un minimum de 5 jeux (24,0 % en 2008).

#### Nombre d'entreprises selon le nombre de jeux commercialisés dans l'année<sup>1</sup>

	2008		2009	
	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total
Aucun jeu	27	28,1	28	29,2
1 jeu	18	18,8	19	19,8
2 jeux	12	12,5	8	8,3
3 ou 4 jeux	9	9,4	10	10,4
5 à 9 jeux	10	10,4	14	14,6
10 jeux et plus	13	13,5	12	12,5
ne se prononce pas	7	7,3	5	5,2
<b>total</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>

<sup>1</sup> Question : Combien de jeux vidéo auxquels vous avez contribué ont été commercialisés au total en 2008 / 2009 ?

La moitié des entreprises prévoient de lancer le développement de nouveaux jeux vidéo en 2010. Il s'agit pour la plupart de sociétés de développement et/ou d'édition. 18,8 % des entreprises envisagent d'amorcer la création d'un ou de deux jeux. A l'autre extrême, 11,5 % des sociétés prévoient d'en commencer au moins dix.

## Nombre d'entreprises selon le nombre de nouveaux jeux en développement en 2010<sup>1</sup>

	nombre d'entreprises	% du total
aucun jeu	3	3,1
1 jeu	9	9,4
2 jeux	9	9,4
3 ou 4 jeux	12	12,5
5 à 9 jeux	7	7,3
10 jeux et plus	11	11,5
ne se prononce pas	45	46,9
<b>total</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>

<sup>1</sup> Question : De combien de nouveaux jeux vidéo souhaitez-vous engager le développement en 2010 ?

Le marché des jeux vidéo peut être divisé en fonction des plates-formes de lecture auxquels ils sont destinés. Le marché des jeux en ligne pour PC est en pleine expansion. En 2009, 36 des 96 entreprises répondantes déclarent travailler sur ce segment, soit 37,5 % d'entre elles. Ce pourcentage est en progression par rapport à 2008 (26,0 %) et apparaît inférieur à celui prévu pour 2010 (41,7 %). Le marché des jeux en ligne pour consoles semble également en plein essor : 9 entreprises œuvraient sur ce créneau en 2008 comme en 2009 (9,4 %), mais ce nombre passe à 20 (20,8 %) selon les objectifs des entreprises pour 2010.

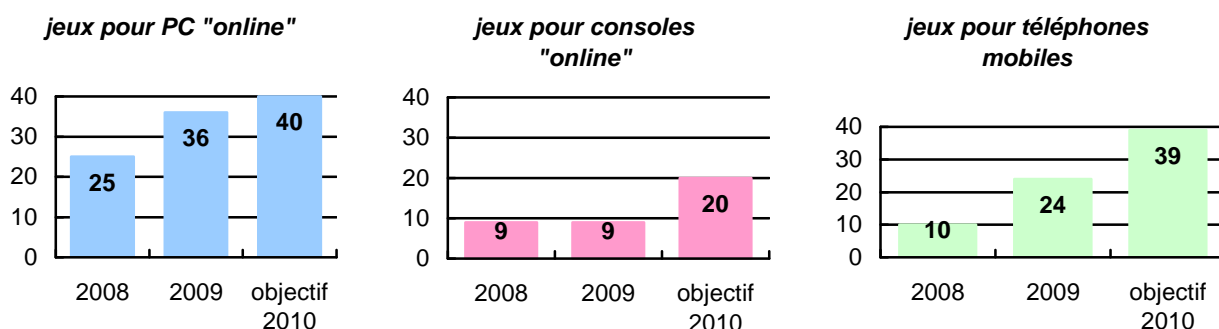
L'évolution la plus spectaculaire concerne le marché des jeux vidéo pour téléphones mobiles, « smartphones » et notamment pour *iPhone*. 10 entreprises travaillaient sur ce marché en 2008 (10,4 %), elles sont 24 en 2009 (25,0 %) et prévoient d'être 39 en 2010 (40,6 %).

A l'inverse, les jeux vidéo « offline » mobilisent de moins en moins d'entreprises sur le marché français, notamment sur celui des jeux pour PC qui occuperaient 25 entreprises en 2010 (26,0 %), contre 29 en 2009 (30,2 %) et 37 en 2008 (39,6 %).

De manière plus détaillée, certaines plates-formes apparaissent en fort développement au regard du nombre d'entreprises qui occupent le marché. Le segment du « offline » pour la Xbox360, comme celui de la PS3, concerne une vingtaine d'entreprises en 2010 (respectivement 18,8 % et 21,9 %), contre 14 en 2009 (14,6 %) et une dizaine en 2008 (respectivement 10,4 % et 9,4 %).

En revanche, si le marché « offline » pour la console de salon Wii mobilise plus d'un quart des entreprises en 2009 (26,0 %), ce nombre est en recul en 2010 (20,8 %), traduisant le ralentissement d'activité de ce segment. Il en est de même pour la console portable DSi (26,0 % des entreprises en 2008, 22,9 % en 2009, 19,8 % en prévision 2010). Parallèlement, les consoles PS2 et PSP mobilisent peu d'entreprises depuis 2008.

## Nombre d'entreprises actives sur le marché<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Question : Quel(s) marché(s) ou type(s) de plates-formes occupez-vous ?

## Nombre d'entreprises selon les marchés visés<sup>1</sup>

	2008		2009		objectif 2010	
	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total
PC « offline »	38	39,6	29	30,2	25	26,0
PC « online »	25	26,0	36	37,5	40	41,7
console « offline »	18	18,8	21	21,9	16	16,7
console « online »	9	9,4	9	9,4	20	20,8
téléphone mobile, « smartphones »	10	10,4	24	25,0	39	40,6
<b>total</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>

<sup>1</sup> Question : Quel(s) marché(s) ou type(s) de plates-formes occupez-vous ?

La sous-traitance de débogage et de contrôle n'est pas une dépense systématique pour les entreprises. 37,5 % des entreprises, notamment parmi celles qui œuvrent dans le domaine de la création et le développement de jeu, font appel à des prestataires de débogage et / ou de « playtests » sur leurs jeux. Parmi ces 37,5 %, 12,5 % le font de manière très ponctuelle. Il est probable que ces services sont assurés dans la majorité des cas par du personnel interne à la société.

55,2 % des entreprises (parmi les sociétés de développement de jeux vidéo) travaillent en collaboration avec des éditeurs en 2009 (57,3 % en 2008). Par ailleurs, 37,5 % des sociétés affirment activer des partenariats avec l'étranger pour l'édition ou le développement de leurs jeux vidéo.

Le territoire national est un marché privilégié pour la commercialisation des productions françaises pour une grande majorité d'entreprises (83,3 % en 2009, 75,0 % en 2008). Les Etats-Unis (54,2 % des entreprises en 2009), la Grande-Bretagne (53,1 %) et l'Allemagne (48,9 %) apparaissent également comme des marchés intéressants pour les sociétés françaises du jeu vidéo. Le Canada est cité comme un débouché important par 29,2 % des entreprises en 2009. A noter que le Japon, la Corée du sud et la Chine sont cités moins souvent, même si 2009 fait apparaître une plus grande importance de ces marchés.

## Nombre d'entreprises selon les marchés de commercialisation des jeux vidéo<sup>1</sup>

	2008		2009	
	nombre d'entreprises	% du total	nombre d'entreprises	% du total
France	72	75,0	80	83,3
Etats-Unis	40	41,7	52	54,2
Grande-Bretagne	39	40,6	51	53,1
Allemagne	35	36,5	47	48,9
Canada	24	25,0	28	29,2
Japon	8	8,3	15	15,6
Corée du sud	2	2,1	9	9,4
Chine	3	3,1	7	7,3
<b>total</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>	<b>96</b>	<b>100,0</b>

<sup>1</sup> Question : Quels sont les principaux marchés de commercialisation de vos productions en 2008 / 2009 ?

Pour 55,2 % des entreprises, un des modèles économiques privilégié dans le cadre des relations commerciales dans le secteur est celui de la prestation. L'autoproduction est privilégiée par 45,8 % des entreprises dans certains cas. La coédition est un modèle économique moins répandu (cité par seulement 29,2 % des entreprises).

## Nombre d'entreprises selon les modèles économiques de prédilection<sup>1</sup>

modèle économique	nombre d'entreprises	% du total
prestation de services	53	55,2
coédition	28	29,2
autoproduction	44	45,8
autres	13	13,5

<sup>1</sup> Question : Quels est votre modèle économique privilégié (plusieurs réponses possibles) ?

## 4) Le rôle des financements publics

Parmi les 96 entreprises répondantes, 56 ont indiqué avoir perçu des aides publiques<sup>1</sup> en 2009, soit 58,3 % (45,8 % en 2008). En 2009, les entreprises bénéficiaires d'aides publiques ont perçu 257 000 € en moyenne (241 000 € en 2008) et 78,2 % d'entre elles ont reçu un montant inférieur à la moyenne (77,3 % en 2008).

Les entreprises répondantes ont noté entre 1 et 10 l'assertion suivante : « le système actuel de soutien au secteur français du jeu vidéo est adapté à la réalité du marché ». 54,2 % attribue une note strictement inférieure à 5 à cette affirmation, ce qui tend à montrer que les entreprises pensent en majorité que le système d'aide au secteur du jeu vidéo est peu adapté à la réalité du marché. 20,8 % des entreprises attribuent néanmoins une « bonne » note (supérieure ou égale à 7) à cette phrase. La note moyenne s'établit à 4,1 sur 10.

Les entreprises ont également noté la phrase suivante : « les aides accordées à la production de jeu vidéo sont suffisantes ». La proportion d'entreprises attribuant une note strictement inférieure à 5 est à peine plus élevée sur cette question (55,2 %). En revanche, seuls 17,7 % des sociétés attribuent une note supérieure ou égale à 7. Les entreprises expriment globalement que les aides publiques ne sont pas suffisantes. La note moyenne est de 3,9 sur 10.

### Fonds d'aide au jeu vidéo

Cofinancé par le Ministère de l'économie, de l'industrie et de l'emploi et le CNC, le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) a pour objectif de soutenir la recherche et le développement, l'innovation et la création dans le secteur du jeu vidéo, à travers trois dispositifs d'aides : une aide à la pré-production de jeux vidéo qui vise à lever les verrous technologiques nécessaires à la réalisation du prototype d'un jeu non commercialisable ; une aide à la maquette pour des projets de jeux vidéo aux contenus éditoriaux innovants sur tous supports en ligne ou hors-ligne ; une aide destinée aux opérations à caractère collectif qui relèvent de la promotion de l'ensemble de la profession, et notamment : colloques, journées d'études, journées professionnelles, festivals de portée nationale ou internationale. Les aides du FAJV sont destinées aux studios de développement de jeux vidéo.

<sup>1</sup> Toutes aides publiques confondues : crédit d'impôt Recherche (CIR), aide aux jeunes entreprises innovantes (JEI), Oseo, Feder, fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), crédit d'impôt pour les dépenses de création de jeux vidéo (CIJV), ...

34 des 96 entreprises répondantes déclarent avoir bénéficié du fonds d'aide au jeu vidéo en 2008 et/ou 2009 (35,4 %). 73,7 % d'entre elles affirment que cette aide leur a permis de développer plus de jeux vidéo. 52,6 % se déclarent même tout à fait d'accord avec cette assertion. Parallèlement, 86,8 % des entreprises bénéficiaires du fonds d'aide au jeu vidéo déclarent que cette aide a permis à l'entreprise d'investir davantage dans les jeux qu'elle produit (68,4 % de « tout à fait d'accord »).

#### Répartition des entreprises bénéficiaires selon leur opinion sur le fonds d'aide à l'édition de jeux vidéo du CNC<sup>1</sup>

	Le FAJV a permis de développer plus de jeux	Le FAJV a permis d'investir davantage dans les jeux produits
Tout à fait d'accord	52,6	68,4
Plutôt d'accord	21,1	18,4
Plutôt pas d'accord	10,5	2,6
4pas du tout d'accord	13,2	5,3
Ne se prononce pas	2,6	5,3
<b>total</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

#### Crédit d'impôt jeu vidéo

Entré en vigueur en mai 2008, le crédit d'impôt pour les dépenses de création de jeux vidéo permet à des entreprises de création actives dans ce secteur et installées en France, de déduire de leur impôt 20 % des dépenses éligibles. Ces dépenses concernent la production de jeux vidéo contribuant à la diversité de la création française et européenne. Les agréments sont délivrés par la Présidente du CNC, après avis d'un comité d'experts.

Pour ce qui concerne le crédit d'impôt pour les dépenses de création de jeux vidéo, 64,3 % des entreprises bénéficiaires déclarent que ce dispositif les a incitées à rapatrier davantage d'emplois en France. Pour la majorité d'entre elles (53,0 %), elles estiment ces relocalisations d'emploi à un équivalent de 1 à 5 temps pleins. 33,7 % estiment toutefois que l'impact est nettement plus fort, avec un nombre d'emplois rapatriés compris entre 20 et 50.

## Annexe : liste des entreprises répondantes

Raison sociale	Localisation du siège	NAF
3D Duo	Villeneuve d'Ascq (59)	5821Z
Acute Games- Boost	Paris (75)	
Agharta Studio	Lyon (69)	6201Z
Ankama	Roubaix (59)	722C
Arkane Studios	Lyon (69)	5911B
Arkham Développement	Herblay (95)	
Artefacts Studio	Valencogne (38)	5911B
Asobo Studio	Bordeaux (33)	6209Z
Assoria	Nîmes (30)	6201Z
Asynchron Games	Saint-Martin (37)	7022Z
Au Delà Du Virtuel (ADDV)	Fontenay-sous-Bois (94)	5913B
Be Tomorrow	Bordeaux (33)	722C
Beyondthepillars SAS	Paris (75)	6209Z
Big Ben Interactive	Lesquin (59)	514R
Bip Media	Hyères (83)	721Z
Blue Label Entertainment France	Paris (75)	4652Z
Bulkypix	Velizy-Villacoublay (78)	5821Z
Byook	Valenciennes (59)	6201Z
Cafe.com	Paris (75)	7022Z
CCCP	Valenciennes (59)	6201Z
Chugulu	Paris (75)	6190Z
Creative Patterns	Strasbourg (67)	5821Z
Cyanide	Nanterre (92)	6201Z
Dancing Dots	Paris (75)	6201Z
Darkworks	Paris (75)	6201Z
Dehongames	Paris (75)	4651Z
Destination Jeux	Malakoff (92)	7311Z
Devalley Entertainment	Paris (75)	6201Z
Dig Dog studio	Villeurbanne (69)	6201Z
DK Games	Montigny-le-Bretonneux (78)	
Dont Nod Entertainment	Paris (75)	6312Z
Eko Software	Choisy-le-Roi (94)	6209Z
Eugen Systems	Paris (75)	721Z
Eversim	Marne la Vallée (77)	6201Z
Evocati	Boulogne-Billancourt (92)	7430Z
Exkee	Marseille (13)	6201Z
Focus Home Interactive	Pantin (93)	518G
Fresh 3D	Saint Nazaire (44)	6201Z
Game Consulting	Paris (75)	5911B
Game Productions	Paris (75)	5911A
Gamepulp	49280 Mazières-en-Mauge (49)	5821Z
Gimagin Games	Paris (75)	5911B
Gorgone Productions	Lille (59)	221G
Hevok	Paris (75)	722C
IMGA/NCC Partners	Marseille (13)	
Implicit Game		
Indeego Games	Marseille (13)	6201Z
Int13	Evry (91)	5821Z
lozo	Verneuil -sur-Seine (78)	5829C
Ivory Tower	Lyon (69)	5912Z
Jon Lab	Tilly (78)	6201Z
Kylotonn	Paris (75)	5911C
La Marque Rose	Paris (75)	5912Z
Le Cortex	Paris (75)	6201Z
Lexis Numérique José Sanchis	Champs-sur-Marne (77)	6201Z

Raison sociale	Localisation du siège	NAF
Little World Studio	Lyon (69)	6201Z
Load Inc	Paris (75)	6201Z
Ludotic	Nice (06)	6202A
Mekensleep	Paris (75)	6201Z
Mimesis Republic	Paris (75)	5821Z
Morphée Interactive	Nîmes (30)	722C
Mzone Studio	Pornic (44)	5911B
ND Interactive - Net 2 Lives	Paris (75)	
Neko Entertainment	Montreuil-sous-Bois (93)	722C
Nemopolis	Boulogne-Billancourt (92)	721Z
Omegame	Valence (26)	6201Z
Oneplayer - Philippe Chevalier	Bordeaux (33)	
Ouat Entertainment	Angoulême (16)	5911B
Owlient	Paris (75)	5821Z
Persistants Studios	Paris (75)	5829C
Pirogue Studio	Montpellier (34)	4765Z
Prodeo Consulting	Paris (75)	
Qoveo	Lyon (69)	6201Z
Quantic Dream	Paris (75)	5912Z
SC2X Mad Monkey	Bordeaux (33)	5821Z
Simlinx	Villeurbanne (69)	
Smackdown Productions	Lyon (69)	722C
Spiders	Paris (75)	6201Z
Strass Production	Paris (75)	921C
Succubus Interactive	Nantes (44)	6201Z
Tekneo SAS Le Caillou	Paris (75)	721Z
Tiki Move	Bordeaux (33)	6201Z
TOTM Studio Games	Paris (75)	9001Z
Uacari	Pantin (93)	5821Z
Ubisoft (Studio de production France)	Montreuil-sous-Bois (93)	5912Z
Veloce interactive	Paris (75)	6202A
Visiware	Sèvre (92)	5821Z
Visual Impact	Paris (75)	6201Z
Vivaio Games	Paris (75)	5819Z
Voxler	Paris (75)	6201Z
VPCom	Boulogne-Billancourt (92)	7022Z
Westimages	Gaillac (81)	6202A
White Birds	Joinville-le-Pont (94)	5911A
Wizarbox	Sèvres (92)	6202A
yamago	Paris (75)	5821Z
Zenvia	Montpellier (34)	6202A