

Le marché du jeu vidéo

On a explosé les
scores grâce au
Covid-19



BRIEF.ECO
BRG

Le marché du jeu vidéo

Le marché français du jeu vidéo a atteint en 2020 un chiffre d'affaires record de 5,3 milliards d'euros. Reposant sur plusieurs modèles économiques, les jeux vidéo se vendent de plus en plus en format dématérialisé et certains ont vu leurs coûts de développement augmenter fortement avec l'arrivée de nouvelles consoles.

L'actualité

Après un léger repli en 2019, le marché français du jeu vidéo, comprenant les ventes de jeux, d'applications mobiles, de consoles, de matériel informatique spécifique et d'accessoires, a atteint en 2020 un chiffre d'affaires record de 5,3 milliards d'euros, en hausse de 11,3 % par rapport à 2019, [selon le bilan annuel publié mercredi dernier par le Sell](#), le principal syndicat des éditeurs du secteur.

Le Sell estime que les jeux vidéo ont permis de « s'évader dans un contexte sanitaire inédit ». Le secteur des consoles représente 51 % du marché français, devant celui du PC (22 %) et celui du mobile (27 %).

Au total, 27,5 millions de jeux et 2,3 millions de consoles ont été vendus l'année dernière, selon le Sell. Le jeu de football Fifa 21, le plus vendu en France toutes plateformes confondues, a représenté des ventes de près de 77 millions d'euros. Le Sell estime à plus de 36 millions le nombre de joueurs de jeux vidéo en France.

L'éclairage : Les modèles économiques

Les jeux vidéo furent dans un premier temps vendus sur cartouches, puis sur CD-Rom. Avec la démocratisation d'Internet, les jeux avec abonnement, permettant de jouer à un jeu en ligne de manière illimitée, ont fait leur apparition. Un autre modèle s'est également développé : **le « free-to-play », qui permet de jouer gratuitement à la totalité d'un jeu tout en ayant la possibilité de payer pour des contenus complémentaires via des micro-transactions**. La version mobile du jeu vidéo « free-to-play » Fortnite, dont le téléchargement est gratuit, a par exemple donné lieu à des micro-transactions de 1 milliard de dollars entre avril 2018 et avril 2020 de la part des joueurs, selon une étude publiée en mai 2020 par la société Sensor Tower, spécialisée dans l'analyse de trafic. L'arrivée des smartphones sur le marché a par la suite été accompagnée d'un nouveau modèle : le freemium, qui consiste [à rendre partiellement gratuit un jeu afin d'attirer les joueurs](#), en limitant le temps de jeu ou l'accès à une zone du jeu.

La dématérialisation en plein essor

Les joueurs se tournent de plus en plus vers les jeux dématérialisés, c'est-à-dire ne disposant pas de support physique. **La PS5, la dernière console du constructeur japonais Sony, a été commercialisée en novembre 2020 avec une version sans lecteur CD.** « Le développement de l'Internet haut débit et la banalisation des paiements sécurisés en ligne ont mis en place un contexte favorable à l'émergence de ces plateformes de distribution numérique de jeux vidéo », expliquait l'universitaire français Alexis Blanchet, dans un article publié en 2012. La dématérialisation supprime pour les éditeurs les coûts de fabrication du support physique ou de distribution dans les points de vente. Cependant, pour ne pas créer une distorsion entre leurs versions, ils maintiennent généralement des prix égaux entre versions en boîte et versions en ligne. En 2014, le PDG de l'éditeur français de jeux vidéo Ubisoft, Yves Guillemot, jugeait **« difficile de fixer un prix moindre pour les jeux dématérialisés, car les distributeurs seraient mis en porte-à-faux »**.

Le chiffre d'affaires mondial des ventes de jeux vidéo a atteint 126,6 milliards de dollars en 2020, en hausse de 12 % par rapport à 2019, selon [une étude publiée en janvier par SuperData](#), une agence spécialisée dans les jeux vidéo appartenant à l'entreprise américaine Nielsen. Le chiffre d'affaires des jeux sur mobile a représenté 58 % de ce montant, contre 14 % pour celui des jeux payants sur console.

Une économie de plateforme

Le marché du jeu vidéo repose sur trois types de plateformes : les consoles, les PC et les mobiles. « **Chaque génération de consoles a permis de doubler le chiffre d'affaires de l'industrie** », explique le Sell dans une étude publiée en 2014. Les plateformes ont pour fonction de [mettre en relation deux types d'utilisateurs](#), les développeurs de jeux et les joueurs. La combinaison de deux catégories d'intervenants autour d'une même plateforme caractérise un marché biface. « Plus il y a de développeurs et donc de jeux, plus l'utilité d'un joueur à posséder la console est élevée ; de même, plus il y a de joueurs pour cette console, plus le profit potentiel pour un développeur de jeux est important », expliquent les économistes français Myriam Davidovici-Nora et Marc Bourreau dans un article publié en 2012.

Des budgets de développement en augmentation

Yoshio Osaki, le PDG de IDG Consulting, une société spécialisée dans l'analyse du marché du jeu vidéo, estimait dans un interview en juillet 2020 que **les coûts de production des jeux pour consoles PlayStation (Sony) et Xbox (Microsoft) avaient triplé ou quadruplé depuis 2005**. Avec l'évolution des technologies, les jeux vidéo ont gagné en complexité, qu'il s'agisse des graphismes ou du scénario. Le modèle économique du jeu vidéo « requiert des investissements colossaux pour la réalisation de produits phares dont un nombre très réduit sera susceptible de rapporter des bénéfices », notait un rapport du Sénat de 2013.

Pour aller plus loin

TRANSPARENCE

En 2019, le cofondateur du studio indépendant français CCCP a passé en revue au cours d'une conférence les étapes de conception de leur jeu vidéo « Dead in Vinland », du financement du projet à la collecte des revenus. Dans un article accompagné de plusieurs graphiques, **Le Monde détaille ces différentes étapes**.

→ [Lire l'article](#).

DEMATERIALISATION

Dans une vidéo publiée en 2017 sur YouTube, la chaîne de télévision spécialiste des jeux vidéo Game One **expliquait l'essor rapide de la dématérialisation des jeux**, en particulier grâce au développement du cloud computing.

→ [Voir la vidéo](#).

Source : <https://www.brief.eco/>