



lyongame

LES INDUSTRIES DU JEU VIDÉO EN RHÔNE-ALPES

« Note de conjoncture Lyon Game : Etat des lieux et perspectives du secteur du jeu vidéo en région Rhône-Alpes »

Synthèse

I - La Région Rhône-Alpes, pôle majeur du jeu vidéo en France comme en Europe

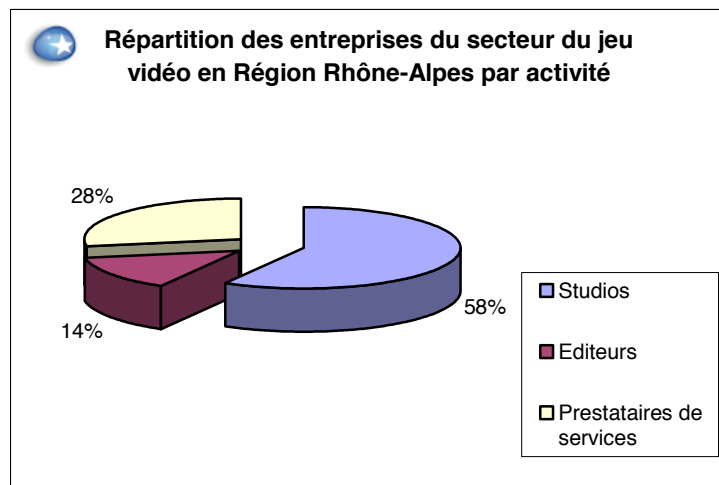
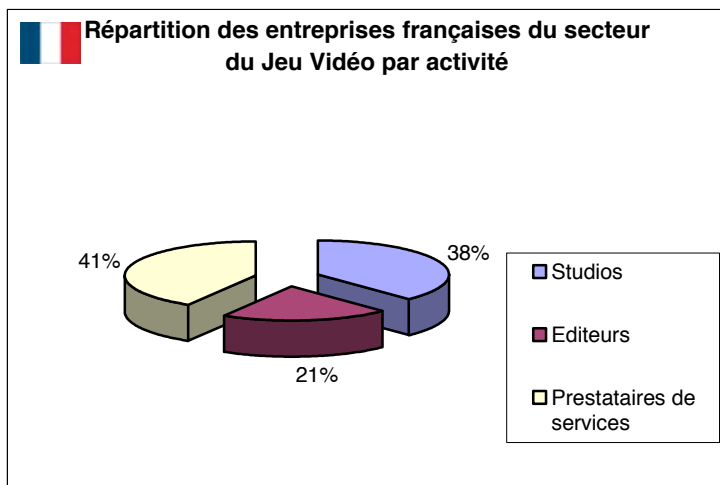
→ La France, une région qui compte dans le paysage européen du jeu vidéo

- Le taux d'équipement, en France, atteint 55,1% pour les PC en 2005, et plus de 40% pour les consoles portables comme de salon en 2005.
- 13 millions de français jouent aux jeux vidéo de manière régulière.

→ Rhône-Alpes, région numéro 2 en France en matière de jeu vidéo

- La France occupe une place importante dans le paysage européen du jeu vidéo, ayant généré 15% du chiffre d'affaires total sur la zone en 2006 (avec 1,7 milliards d'€), selon Gfk.
- 335M€ de chiffres d'affaires généré par les entreprises du secteur du jeu vidéo en Rhône-Alpes en 2005
- la région concentre 35% des salariés de studios de développement en France, contre 44% en Ile-de-France
- 12% des entreprises de jeu vidéo françaises sont situées dans la Région (source AFJV).
- le cabinet Ambroise Bouteille classe Rhône-Alpes à la 6^e place mondiale en ce qui concerne les activités du jeu vidéo.
- 5 des 13 studios français les plus importants ainsi que le plus gros studio national (Eden Games) sont en Rhône-Alpes.

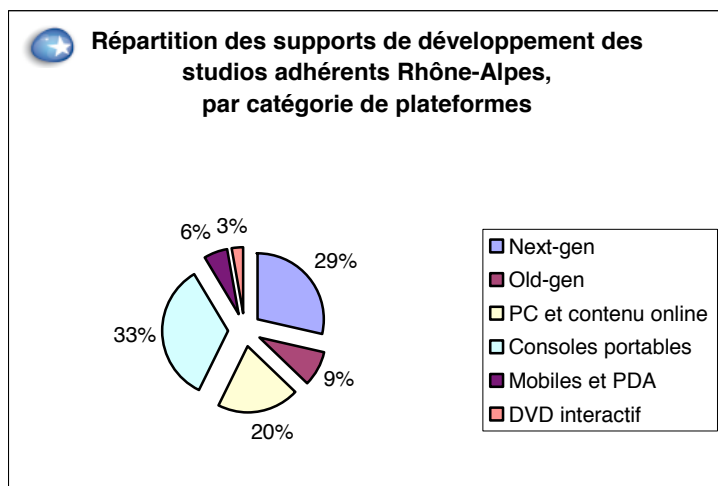
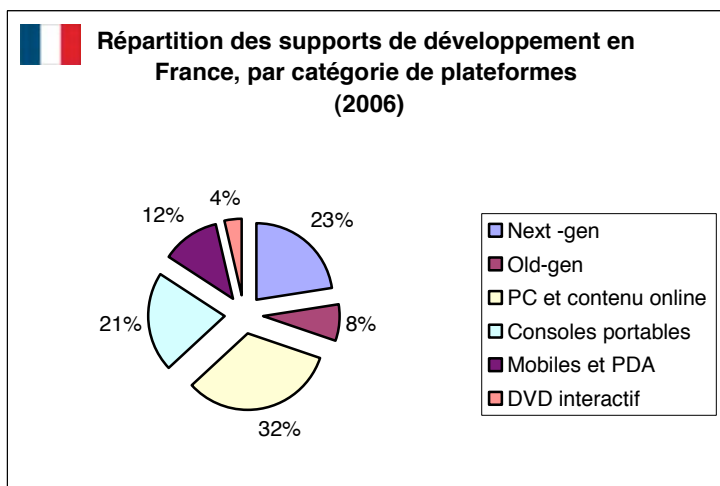
→ La région Rhône-Alpes, pôle créatif



Données France : AFJV, données Rhône-Alpes : Lyon Game

La région compte une **très grande majorité de studios de développement**, dans une proportion largement supérieure à la proportion nationale (**58% contre 38% au niveau national**). Quant aux éditeurs, on retrouve parmi eux trois acteurs d'envergure internationale : Atari, Electronic Arts et Ubisoft, ainsi qu'un éditeur majeur au niveau national, Nobilis.

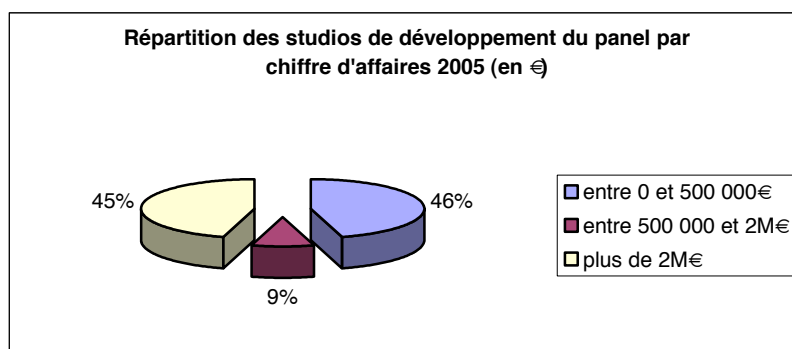
→ Une double spécialisation des studios Rhônalpins : consoles de nouvelles générations et consoles portables



Données France : AFJV, données Rhône-Alpes : Lyon Game

Les studios Rhône-Alpins se détachent en plusieurs points de la tendance nationale. Le support PC est moins privilégié, au profit d'une **double spécialisation**, à la fois sur **consoles portables** (sur lesquels développent 33% des studios, contre 21% en France), mais également sur **consoles de nouvelle génération**, avec 29% des studios (contre 23% sur l'ensemble du pays).

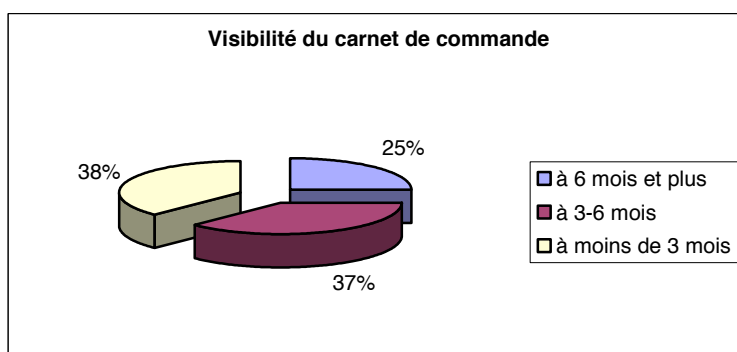
→ Un paysage disparate : l'hétérogénéité des tailles et des métiers des studios en Rhône-Alpes



Il est important de souligner la **grande disparité du secteur**. Le graphique montre une vraie dichotomie dans la répartition des studios en Rhône-Alpes. Si l'on trouve un nombre relativement important de petits studios et de studios de taille importante, **il n'existe presque pas de structure de taille intermédiaire**. Cette structuration tend à favoriser les relations de sous-traitance.

II – Un secteur fragile, en mutation

→ Visibilité limitée du carnet de commande et incertitude



Les studios de développement étudiés sont confrontés aux problèmes d'une **visibilité limitée de leur carnet de commande**. En effet, le contenu de leur carnet de commande n'est connu, la majeure partie du temps, qu'à de brèves, voire très brèves échéances (1 mois dans certains cas). Les sondés mettent en avant l'impossibilité de prévoir au-delà de quelques mois. Ainsi, **75% des studios ont une visibilité n'excédant pas 6 mois**, et parmi ces studios, la moitié ne peut se projeter au-delà de 3 mois.

→ Subdivision de la chaîne de valeur et développement de sous-traitants spécialisés

La création d'un jeu vidéo obéit à une logique de domination verticale, avec une pyramide au sommet de laquelle on trouverait l'éditeur/distributeur, qui finance la plupart du temps le jeu développé, et avec à la base les studios de développement. Mais l'on observe de plus en plus une **subdivision à la base de cette chaîne** : les studios majeurs sous-traitent de plus en plus de tâches précises à des entreprises plus petites, spécialisées dans une activité particulière (audio..) ou capables de fournir des outils techniques de pointe. Cette montée de la sous-traitance est en parallèle favorisée par les besoins de flexibilité inhérents au secteur : elle représente un choix de **flexibilité externe**.

La conséquence est que l'on assiste au **développement de sous-traitants spécialisés, dotés d'un savoir-faire technique de pointe**, et capables d'apporter aux studios majeurs des compétences-

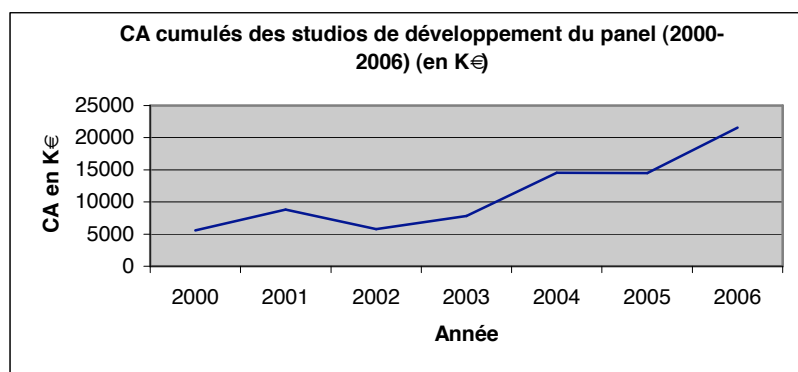
clés qui ajouteront à la qualité globale du jeu développé. **La région Rhône-Alpes est un bon exemple de cette tendance**, et elle compte de plus en plus d'entreprises de ce type, à l'image de Anatole, David Lanier 3D, GamR7, Omegame, Pathengine, Pirana, SDI Media Group...

→ Difficulté d'accès au financement pour les studios de développement

L' **accès au financement** est une problématique majeure ; ainsi, un dirigeant de studio confiait son impossibilité de lancer des investissements supplémentaires en 2007, en raison de la réticence des banques. Il n'est pas rare de voir un studio autofinancer sa production, et donc prendre de très gros risques : dans son étude *Appui technique de cadrage dans le secteur du jeu vidéo, Rapport final, 13 Avril 2006*, le cabinet Ambroise Bouteille rappelait que **56% des studios avaient financé leur dernier projet sur fonds propres**. D'autant plus que le développement sur les plate-formes de dernière génération est plus coûteux (4 à 5 fois plus pour un jeu PS3, par rapport à un jeu PS2).

III – Une industrie en forte croissance, créatrice d'emplois dans la Région

→ Après la crise de 2000-2002, un secteur en nette croissance



- taux de croissance annuel moyen de 30,2% entre 2002 et 2006
- **54,41% de croissance entre 2005 et 2006** (21,6M€ soit plus de 20% du CA des studios français, uniquement avec un panel sélectif)
- **100% des adhérents interrogés déclarent tabler sur une hausse de leur CA en 2007**

→ Un secteur créateur d'emplois en Rhône-Alpes

La croissance du secteur est d'autant plus remarquable qu'elle est créatrice d'emplois permanents dans la région : si l'activité même des studios de développement entraîne de fortes variations d'effectifs à court ou moyen terme (beaucoup de contrats sont des Contrats à Durée Déterminée, ou des contrats particuliers type CDD d'usage), le secteur, poussé par la croissance, crée également des emplois permanents (sous forme de CDI). Ainsi, **les entreprises du panel interrogé déclarent une hausse de 24% des embauches permanentes en 2006**, tendance qui devrait se confirmer en 2007, puisque 87,5% des adhérents sondés pensent créer des emplois sur l'année 2007.

→ Une croissance qui se diffuse verticalement

Etant donné le développement de la sous-traitance spécialisée, il semble logique que la croissance enregistrée par les studios de développement se répercute sur les entreprises sous-traitantes. **Les prestataires de service du panel affichent, entre 2005 et 2006, une croissance de 26,3%**. Cette croissance est partie pour être confirmée en 2007, puisque 100% des sondés déclarent



anticiper sur une hausse de leur CA et du niveau de leurs commandes en 2007. Cette croissance est également créatrice d'emplois : sur 2006, ces entreprises enregistrent une **hausse de 28% des emplois permanents**.

IV – Les tendances 2007 : une année prometteuse

→ Une année dans la continuité : poursuite de la croissance et création d'emplois

	Croissance : 100% des adhérents interrogés anticipent une hausse de leur CA en 2007.
	Commandes : 66% des entreprises sondées prévoient une hausse de leur niveau de commande en 2007.
	Emploi : la hausse constatée en 2006 devrait se poursuivre ; 87,5% des adhérents pensent créer des emplois en 2007.
	Part de marché : 62,5% des entreprises pensent gagner des parts de marché.

→ Le marché du jeu vidéo en 2007 : un marché en expansion, une concurrence grandissante

	Etat global du marché : 66% des adhérents se déclarent optimistes quant à l'état du marché du jeu vidéo en 2007.
	Concurrence : Si le marché est porteur, la concurrence augmente également. 50% des sondés la voient progresser en 2007.

Le bilan : le secteur du jeu vidéo en Rhône-Alpes

- **la Région Rhône-Alpes, pôle majeur à l'échelle européenne** : au sein d'une industrie nationale en croissance, la région compte une majorité de studios de développement, et concentre 35% des employés des studios français. Le CA total du secteur du jeu vidéo en 2005 a atteint 335M€.
- **une dynamique territoriale en Rhône-Alpes** : sur un territoire historiquement marqué par Atari, on observe à la fois une réelle concurrence, mais également une dynamique de réseau entretenue par Lyon Game, qui implique à la fois des studios importants et d'autres de taille réduite.
- **un marché en évolution** : disposant de moyens plus importants, les plus gros studios marquent une préférence pour les consoles next-gen et le PC, tandis que ceux plus petits développent en majorité sur consoles portables, mais également sur téléphones mobiles, deux marchés aux perspectives de croissance importantes. En parallèle, on observe des transformations, avec non seulement un développement de la sous-traitance ultra-spécialisée, mais également l'apparition d'alternatives au mode de distribution classique.
- **des entreprises en croissance et créatrices d'emploi** : la difficulté d'accès au financement et la visibilité réduite du carnet de commande montrent la fragilité de l'industrie ; cependant, le secteur affiche des performances économiques excellentes : 54,41% de croissance entre 2005 et 2006 pour les studios de développement, hausse de 24% des emplois permanents en 2006. Cette croissance est d'autant plus remarquable qu'elle se diffuse verticalement : les prestataires de services affichent une croissance de 26,3% sur la même période, ainsi qu'une hausse des emplois permanents de 28%.