

Jeux vidéo : le secteur retrouve un dynamisme, les entreprises en croissance

Le syndicat national du jeu vidéo vient de publier son 8eme baromètre du jeu vidéo en France. Les 132 sociétés interrogées témoignent en général d'une augmentation de chiffre d'affaires, la moitié d'entre elles déclarent embaucher en 2023.

Temps de lecture : minute

25 octobre 2023

C'est l'un des constats majeurs du 8eme baromètre du jeu vidéo en France, publié par le syndicat national du jeu vidéo. « Le télétravail et la flexibilité font désormais partie des tendances de l'industrie. Aujourd'hui, un tiers des entreprises a adopté un rythme de télétravail à temps plein. » Alors que la crise du Covid-19 avait « rebattu les cartes, on assiste à un rééquilibrage », souligne Anne Devouassoux, présidente du syndicat. « Pendant le Covid, le nombre de joueurs a augmenté, puis on a assisté à une phase "corrective" avec plusieurs effets impactants », poursuit-elle.

En premier lieu, une hausse des coûts de production. Le télétravail ayant, dans un premier temps, « freiné la productivité en provoquant une certaine inertie au sein des équipes », indique la présidente. Les relations avec les éditeurs ont également été perturbées, rendant plus difficile la présentation des jeux sur le marché international. D'autant que les événements « business » ont été annulés, ce qui a provoqué des délais plus longs pour la signature de contrats.

52 % des entreprises déclarent embaucher en 2023

Aujourd'hui, les 132 entreprises ayant répondu à l'enquête témoignent d'un « dynamisme retrouvé. » *« Globalement, elles affichent une augmentation de leur chiffre d'affaires et sont plutôt confiantes »*, précise la présidente du syndicat. 14,4% des studios enregistrent un chiffre d'affaires supérieur à 10 millions d'euros, contre 6.4% en 2020. Et près de 10% des studios interrogés ont réalisé une levée de fonds en 2022. Le dynamisme du secteur s'illustre également à l'international. 85% des studios considèrent que la France est un territoire attractif. Par ailleurs, la stabilité de l'emploi - avec 76% des emplois salariés en CDI - témoigne de la forte attractivité des entreprises. D'autant que 52% d'entre elles déclarent embaucher en 2023.

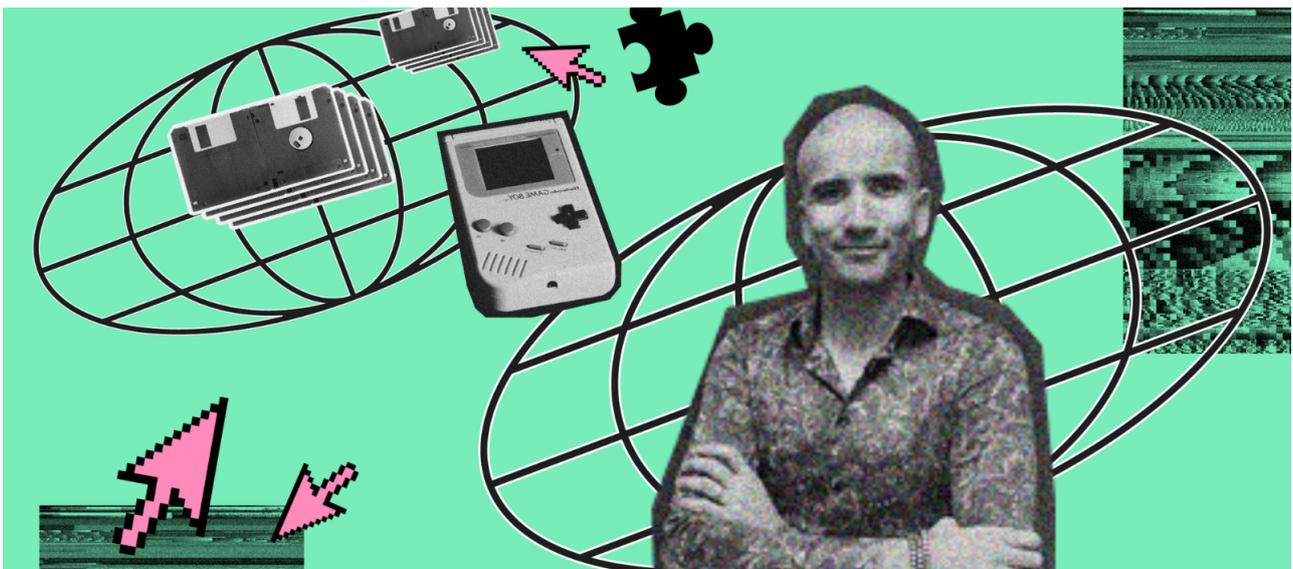
Si le nombre de jeux vidéo en cours de production est en baisse de 7% entre 2022 et 2020, leur commercialisation reste stable. *« En 2022, les studios de développement semblent plus sereins sur leur capacité à assurer la livraison de leurs productions »*, précise le baromètre. Notamment grâce à une part d'autofinancement de plus en plus faible, liée au développement du crédit d'impôt jeux vidéo ainsi qu'aux aides nationales et régionales.

24 % de femmes au sein des équipes

Autre enseignement de cette étude : le secteur affiche davantage de mixité. Les femmes sont désormais 24% au sein des équipes de production, soit 10 points de plus en 4 ans. Et dans 20% des cas, elles occupent des positions d'encadrement ou de direction, c'est 9 points de plus qu'en 2020. *« Le nombre de femmes dans les équipes et à des postes d'encadrement est quasiment proportionnelle »*, se réjouit la

présidente du syndicat du jeu vidéo, qui a également interrogé les entreprises sur leur démarche RSE. « 50 % des entreprises affichent la volonté de réaliser leur bilan carbone et 10 % l'ont déjà fait, ces chiffres révèlent une prise de conscience de la part des dirigeants. Le fait de mener ces actions sur du long terme montre également qu'ils se projettent et ont confiance en l'avenir », estime Anne Devouassoux.

La présidente du syndicat note toutefois la prudence de certaines entreprises. « 29 % d'entre elles pensent que la situation va se détériorer. Elles n'étaient que 10 % en 2020. Notre rôle est désormais de mettre en place des actions d'aide au financement, de les aider à se déplacer sur des événements internationaux et d'échanger avec elles afin d'éviter qu'elles ne se retrouvent dans des situations difficiles. »



À lire aussi

Innovation et Jeux vidéo : fin de partie ou on continue ?



MADDYNEWS

La newsletter qu'il vous faut pour ne rien rater de l'actualité des startups françaises !

[JE M'INSCRIS](#)

Article écrit par Jeromine Doux