

LE JEU VIDÉO, UNE INDUSTRIE MATURE



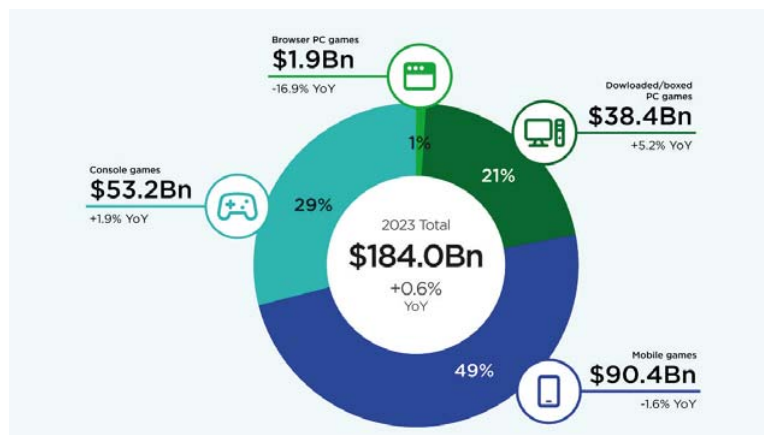
Le secteur du jeu vidéo continue de bien se comporter et de connaître des progressions. Si, après l'euphorie de la dernière décennie et de la période Covid, certains secteurs ou acteurs doivent serrer les boulons, les anticipations à long terme restent positives. Présentation des derniers chiffres et prévisions.

Le jeu vidéo est clairement entré dans une phase de maturité. Après des années de croissance effrénée, en particulier pendant la période Covid, porté par le mobile et des technologies innovantes, on constate que le secteur atteint, dans les marchés développés, un niveau très élevé, mais où les progressions sont plus complexes. Il revient aux produits innovants et aux nouveaux eldorados (Inde, Brésil, etc.) d'assurer les relais de croissance.

LE JEU VIDÉO ENREGISTRE UNE LÉGÈRE HAUSSE À L'ÉCHELLE MONDIALE

Selon les chiffres de Newzoo, le marché du jeu vidéo software aurait généré 184 milliards de dollars de chiffre d'affaires (+2%) dans le monde en 2023. Le mobile représenterait environ la moitié de ce montant, soit 90,4 milliards de dollars, marquant une baisse de 1,6% par rapport à l'année précédente, selon Newzoo, confirmant les tendances observées

Marché du jeu vidéo software dans le monde en 2023

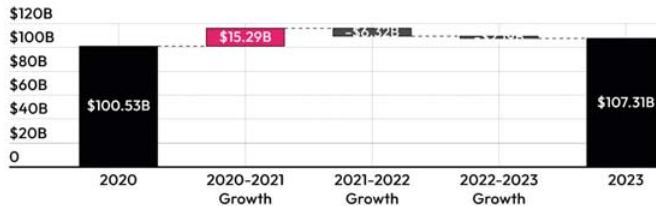


Source : Newzoo

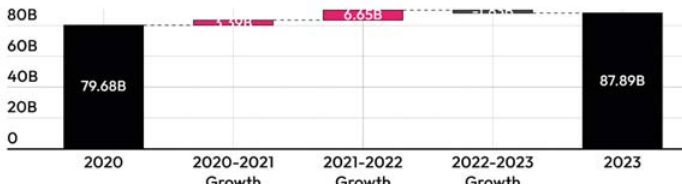
depuis deux ans. Ces chiffres diffèrent de ceux de Data.ai, qui estime que le jeu mobile aurait généré 107 milliards de dollars en 2023, en baisse de 2%. Les principaux marchés pour le jeu mobile en termes de dépenses sont la Chine (37,6 milliards de dollars), également en tête en termes de nombre de téléchargements (29,32 milliards, devant l'Inde et le Brésil), suivie par les États-Unis (24 milliards de dollars, 4^e en téléchargement) et le Japon (12,78 milliards). Newzoo estime qu'à la fin de 2023, le nombre

Evolution du marché des jeux vidéo mobiles dans le monde.

Par Chiffre d'affaires (en milliards de dollars)



Par nombre de téléchargements (en milliards)



Source : Data.ai

de joueurs dans le monde dépassait les 3,38 milliards (+6,3%). Pour 2024, Newzoo anticipe une croissance grâce à l'expansion des bases d'utilisateurs des Xbox Series et PS5, ainsi qu'à une possible nouvelle console de Nintendo.

À plus long terme, Newzoo prévoit que le jeu vidéo software représentera 205,7 milliards de dollars en 2026, avec la génération actuelle de consoles atteignant son apogée, renforcée par le successeur de la Nintendo Switch. On prévoit qu'il y aura 3,79 milliards de joueurs, dont 1,66 milliard de payeurs.

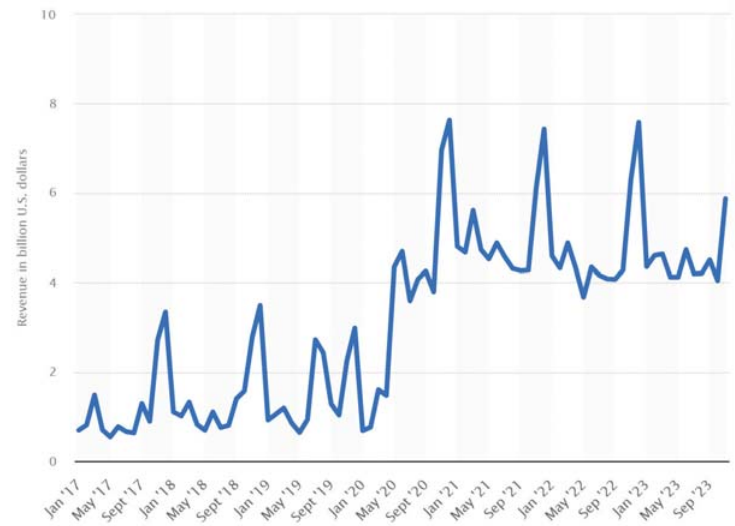
L'EUROPE AFFICHE UNE ORIENTATION POSITIVE

Top 20 des titres de jeu vidéo (Digital + Physique) en 2023 en Europe

| Position | Titre | Editeur |
|----------|---|-----------------------------|
| 1 | EA Sports FC 24 | Electronic Arts |
| 2 | Hogwarts Legacy | Warner |
| 3 | FIFA 23 | Electronic Arts |
| 4 | Call of Duty: Modern Warfare 3 | Activision Blizzard |
| 5 | Grand Theft Auto 5 | Take Two/Rockstar |
| 6 | Diablo 4 (Activision Blizzard) | Activision Blizzard |
| 7 | The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom | Nintendo |
| 8 | Red Dead Redemption 2 | Take Two/Rockstar |
| 9 | Super Mario Bros Wonder | Nintendo |
| 10 | Spider-Man 2 | Sony I.E. |
| 11 | Star Wars Jedi: Survivor | Electronic Arts |
| 12 | Assassin's Creed Mirage | Ubisoft |
| 13 | Mario Kart 8: Deluxe | Nintendo |
| 14 | Call of Duty: Modern Warfare 2 | Activision Blizzard |
| 15 | F1 23 | Electronic Arts/Codemasters |
| 16 | Nintendo Switch Sports | Nintendo |
| 17 | Resident Evil 4 Remake | Capcom |
| 18 | God of War Ragnarok | Sony I.E. |
| 19 | NBA 2K23 | Take Two/2K |
| 20 | It Takes Two | Electronic Arts |

Source : GSD via Gamesindustry.biz

Evolution du chiffre d'affaires en retail du jeu vidéo (hardware + software + accessoires) aux États-Unis (en milliards de dollars)



Source : Statista

En Europe, selon GSD, cité par nos confrères de Gamesindustry.biz, **182 millions de jeux (digital + physique) pour PC et consoles auraient été vendus en 2023**, en augmentation de 1,7% par rapport à l'année précédente. En 2023, 34% de tous les jeux vendus étaient des titres sortis cette même année. En termes de plateformes, le PC est en tête des ventes de jeux, suivi de la PS5 (2^e), de la Switch (3^e), de la PS4 (4^e) et de la Xbox Series (5^e). La Switch et la PS4 sont logiquement les seules à enregistrer une baisse. Sur le plan géographique, **le Royaume-Uni est en tête, suivi de l'Allemagne (2^e), de la France (3^e), de l'Espagne (4^e) et de l'Italie (5^e)**. EA Sports FC 24 (1^{er}, avec Fifa 23 en 3^e position) et Hogwarth Legacy sont les deux grands vainqueurs de l'année. **Côté hardware, 7,4 millions de consoles de jeux vidéo auraient été vendues en Europe en 2023** selon GSD (+42% par rapport à l'année précédente), principalement grâce à l'explosion des ventes de la PS5 (+177% par rapport à l'année précédente) et de la PS4 (+671% en 2023) suite à la fin des ruptures de stock. La Switch (2^e) maintient un niveau élevé de ventes (seulement -10% sur sa 7^e année de commercialisation), tandis que la Xbox Series connaîtrait une baisse d'environ 18%. Du côté des accessoires, 20,5 millions auraient été vendus en Europe l'année dernière (+9% par rapport à l'année précédente), avec la manette PS5 DualSense en tête.

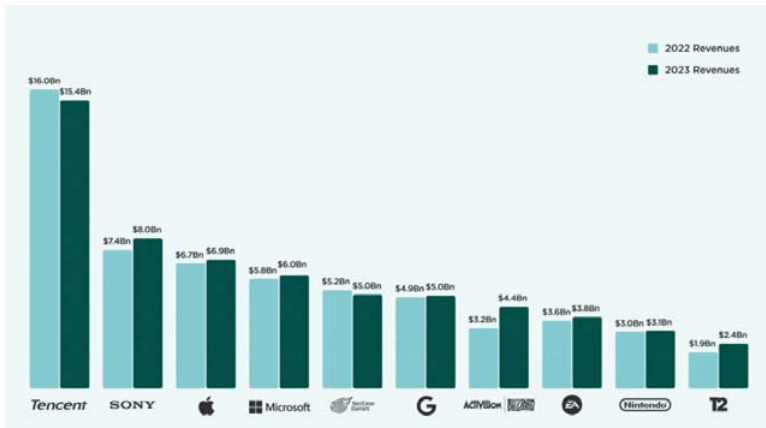
Peu à peu, les résultats par pays sont dévoilés. Au moment de la rédaction de notre article, on sait qu'au Royaume-Uni, 38 millions de jeux vidéo (physique + digital) ont été écoulés, en hausse de 2,6%, tandis qu'en termes de hardware, la PS5 a enregistré une croissance de 55,2% par rapport à 2022, la PS4 de 633%, la Switch a baissé de 16,7%, et la Xbox Series de 4,5%. Les accessoires ont enregistré une baisse de 4,5%.

UNE CONCENTRATION TOUJOURS PLUS IMPORTANTE DU NOMBRE D'ACTEURS

Une autre tendance majeure est la **concentration croissante des acteurs du jeu vidéo, accélérée par la vague d'acquisitions effrénée de ces dernières années**. Cette vague a atteint son apogée avec la finalisation du rachat d'Activision Blizzard King par Microsoft pour 70 milliards de dollars en décembre 2023. Les 10 premières sociétés de jeux vidéo en



Les 10 premières entreprises du jeu vidéo dans le monde en termes de revenus de jeux au premier semestre 2023*



Source : Newzoo / * Les revenus combinés de Microsoft et d'Activision Blizzard s'élèvent à 10,4 milliards de dollars.

termes de chiffre d'affaires ont généré 54 milliards de dollars au premier semestre de 2023, soit près de 30% des revenus de l'ensemble du marché pour toute l'année.

JEU VIDÉO : UNE RESTRUCTURATION SANS PRÉCÉDENT

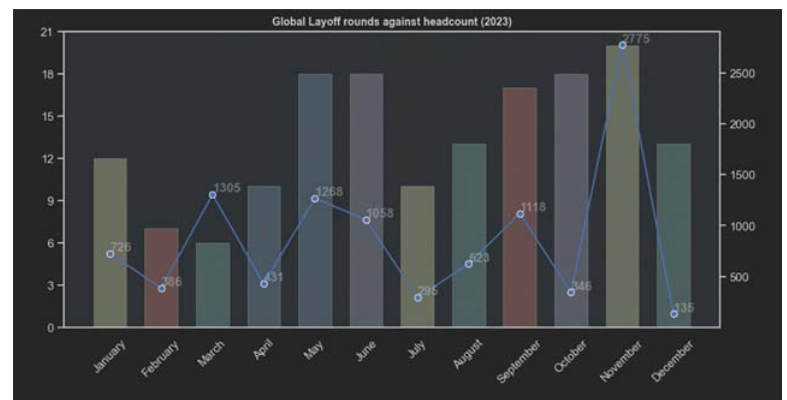
Après une longue période de croissance du chiffre d'affaires et des effectifs, le secteur du jeu vidéo traverse une période un peu moins favorable. Cela se manifeste par une restructuration des effectifs au sein des acteurs du secteur, devenus parfois pléthoriques. **Cette restructuration se traduit à la fois par la fermeture de studios, des vagues de licenciements et une concentration toujours plus grande du nombre d'acteurs.**

Ainsi, Embracer, qui a fait preuve d'une boulimie d'acquisitions au cours des années passées, a fermé plusieurs studios tels que Volition, arrêté certains développements et s'est séparé de 900 employés. D'un autre côté, Unity a dû supprimer 1 800 postes, Epic Games 1 080, Amazon 180 chez Twitch (soit 17% de ses effectifs), licenciant au total plus de

27 000 personnes depuis le début de l'année 2023. Sega, pour sa part, a supprimé 121 postes uniquement chez Relic, Electronic Arts plus de 1 100 et Microsoft 1 900. Selon les estimations, entre 7 000 et 9 000 personnes ont été touchées au total par cette vague de licenciements dans le monde en 2023. Cette tendance pourrait se poursuivre en 2024, car plus de 3 000 employés ont déjà été licenciés dans l'univers du jeu vidéo à travers le monde cette année.

Parmi les raisons évoquées figurent la quantité de jeux créés depuis les années Covid, un nombre important de recrutements effectués pendant la période d'euphorie, ainsi qu'un contexte économique plus complexe que prévu, un marché qui atteint sa maturité et une concentration toujours plus forte sur quelques grandes franchises. Ce phénomène ne se limite pas au secteur du jeu vidéo, mais touche également d'autres secteurs tels que le divertissement (Disney a ainsi supprimé 7 000 emplois, et Netflix a licencié un tiers de ses animateurs) et la haute technologie dans son ensemble (où plus de 400 000 personnes ont été licenciées en deux ans - source : Le Monde). **L'enjeu à plus long terme est de savoir si cette restructuration, attendue et somme toute logique après la croissance effrénée des dernières années et l'explosion des acquisitions, des effectifs et du nombre de jeux vidéo, est simplement un mauvais moment à passer ou le symbole d'un secteur qui doit se remettre en question.** ■

Evolution des licenciements dans le jeu vidéo dans le monde en 2023



Source : Video Game Layoffs