

BAROMÈTRE ANNUEL DU

JEU VIDÉO

EN FRANCE

ÉDITION 2020

UNE COLLABORATION





GAMING
CAMPUS

3 écoles d'enseignement supérieur pour former les talents de demain

MONÉTISATION / MARKETING / COMMUNICATION / GESTION DE PROJET /
PROGRAMMATION / GRAPHISTE / SOUND DESIGNER / GAME ARTIST

BACHELOR / MBA



G. BUSINESS
SCHOOL



G. TECH



G. DESIGN



1 900 M2 AU CŒUR DE LYON

www.GamingCampus.fr

BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO EN FRANCE ÉDITION 2020

Sommaire

Introduction.....	4
Enseignements clés.....	5
1^È PARTIE Entreprises et studios de développement.....	7
Chapitre 1 Le tissu économique et la production.....	7
Chapitre 2 L'emploi.....	19
Chapitre 3 La situation économique et financière des entreprises.....	23
Chapitre 4 Les perspectives.....	27
2^È PARTIE Organismes d'enseignement.....	30
Sources.....	34
À propos.....	35

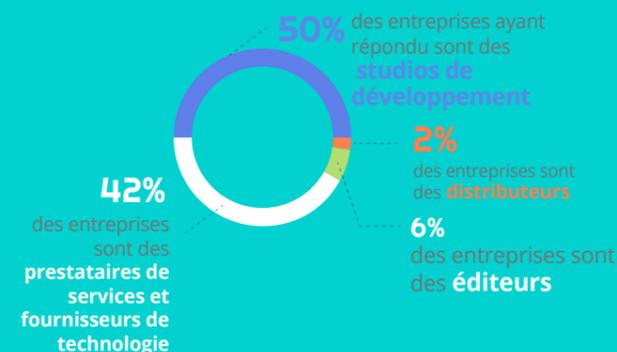
RAPPEL MÉTHODOLOGIQUE

Dans le présent rapport, lorsque l'on mentionne « entreprises », nous faisons référence à l'ensemble des répondants (studios de développement, éditeurs, prestataires etc.).

La collaboration IDATE DigiWorld / SNJV livre une photographie représentative du secteur, qui reflète son activité (nature et volume), sa santé économique et financière et sa perception de l'avenir.

L'enquête a été réalisée entre le 17 juin et le 9 septembre 2019 auprès de 1 131 structures (hors associations, dispositifs d'accompagnement et établissements d'enseignement) via un questionnaire auto-administré en ligne. Ce questionnaire a été adressé aux dirigeants des entreprises adhérentes du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) ainsi qu'aux sociétés, ressortissantes du secteur des jeux vidéo, non adhérentes au SNJV.

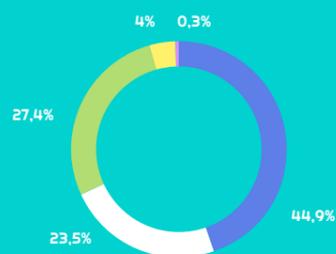
ACTIVITÉ PRINCIPALE DES ENTREPRISES IMPLANTÉES EN FRANCE



Chaque graphique est sourcé page 34 (nombre de répondants, taux de réponse)

2019 confirme la bonne santé de l'industrie en France dans un contexte de transition globale

RÉPARTITION DES REVENUS MONDIAUX DU JEU VIDÉO EN 2019



- Jeux mobiles
- Jeux PC
- Jeux consoles
- Jeux immersifs
- Jeux streamés

Source : Idate Digiworld - Octobre 2019

L'édition 2020 du baromètre du jeu vidéo en France s'inscrit dans un contexte de croissance mondiale du secteur et de transitions technologiques et industrielles.

Au niveau mondial, la vente de jeux vidéo devrait générer près de 115 milliards d'euros de revenus (presque 130 milliards de dollars US) d'ici fin 2019. C'est 11,3% de mieux par rapport à 2018. Le mobile reste le premier segment de marché en valeur avec 44,9% des revenus. Grâce au développement des boutiques digitales, les revenus issus de la vente des jeux sur consoles retrouvent une dynamique prometteuse (27,4% des revenus de 2019). Avec 23,5% des revenus en 2019, le PC maintient sa place.

La croissance actuelle pourrait conduire les revenus du secteur à avoisiner 165 milliards d'euros en 2023 (hors revenus

provenant des équipements et accessoires). Bien que le secteur connaisse de façon continue, sinon régulièrement, des transitions technologiques et industrielles imprévisibles, il en est qu'on sait anticiper. Deux des 3 consoles de salon de 8ème génération arrivent en fin de cycle. Les nouvelles machines seront commercialisées entre 2020 et 2021. C'est l'occasion pour les acteurs de l'édition, du développement et les fournisseurs de solutions technologiques de réviser leur stratégie partenariale, leur programme de production et d'investissement pour les années à venir.

Par ailleurs, les technologies immersives, autrement appelées XR ou technologies de réalité artificielle, semblent trouver progressivement leur public. Jeux en réalité virtuelle, augmentée et mixte sont de plus en plus convaincants. Ce nouveau segment de marché du jeu vidéo est un relai de croissance intéressant pour nos entreprises. Un nombre non négligeable d'entre elles y travaillent aujourd'hui et destinent leur production aux 20

L'eSport confirme sa bonne santé et son succès médiatique auprès du jeune public.

millions de casques écoulés dans les foyers du monde d'ici fin 2019. D'autres défis technologiques et industriels font leur apparition : « blockchain », « deep learning », projection holographique... Ils sont d'ores et déjà pris en compte par nos entreprises, nos organismes d'enseignement et nos laboratoires de recherche.

Le contexte est également marqué par la volonté de quelques acteurs majeurs de la Tech et du Web d'investir ou de réinvestir dans le secteur des jeux vidéo. Google exploite Stadia, un service d'accès illimité multi écrans sur abonnement, à des jeux streamés. Une nouvelle dynamique naît autour de la troisième génération de technologies de streaming (ou « cloud gaming » ou « game on demand ») qui impactera les éditeurs et développeurs de jeux. Apple de son côté annonce Apple Arcade, service d'accès illimité multi écrans sur abonnement, à un catalogue de jeux jouables en ligne et hors ligne. La firme de Cupertino réaffirme ses ambitions dans le développement de services et dans les jeux vidéo.

Sa structuration suit son cours et fait émerger des enjeux technologiques et industriels nouveaux et porteurs d'affaires pour les acteurs de la chaîne de valeur. Dans ce contexte de grandes mutations, la 6ème édition du baromètre confirme la bonne santé de l'industrie du jeu vidéo en France.

Enseignements clés pour l'année 2019

8,6 emplois en moyenne en France dans les studios de - de 100 salariés

75% des emplois salariés sont des **CDI**

14% et **2%** de femmes et de non-binaires dans les effectifs des studios de développement



Le secteur recrute

800 à 1200

nouveaux emplois sont prévus dans les entreprises

550 à 800

nouveaux emplois dans les studios

93%

des studios se considèrent comme **indépendants** et 74% d'entre eux créent des jeux indépendants

54%

des studios ont - de 5 ans

90 étudiants

en moyenne **formés** par établissement de **formation aux métiers du jeu vidéo**



26%

des **étudiants** sont des **jeunes femmes**

1 étudiant sur 2

trouve un emploi dans le jeu vidéo, dans l'année qui suit la fin de ses études

Enseignements clés pour l'année 2019

1200 jeux sont **en cours de production** en 2019

dont **63%** sont des **nouvelles propriétés intellectuelles**

Et **43%** de cette production sera **commercialisée** d'ici la fin d'année.

44%

du **chiffre d'affaires** des studios sera réalisé à **l'international** en 2019

15%
des studios

ont un chiffre d'affaires supérieur à **1M€**

IMPACT SIGNIFICATIF DE LA RÉFORME CIJV

11%

Le CIJV* contribue en moyenne à hauteur de **11%** du **budget de production** des studios de développement

CONTRE **3,5% EN 2018**

14% du **budget de production** est réservé à la **promotion** des jeux

+2 points par rapport à 2018

CHAPITRE 1

Le tissu économique et la production



81%
des studios privilégient le **PC**

La France est le

2^e pays le plus attractif

après les États-Unis

selon les professionnels français

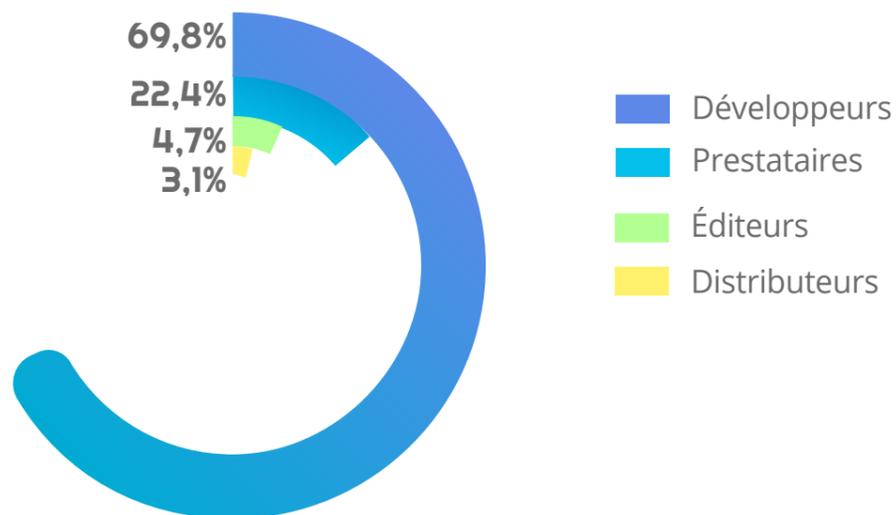
Dans les enseignements clés, lorsqu'il est mentionné « emploi », cela signifie emploi équivalent temps plein (ETP)

*Crédit d'Impôt Jeu Vidéo

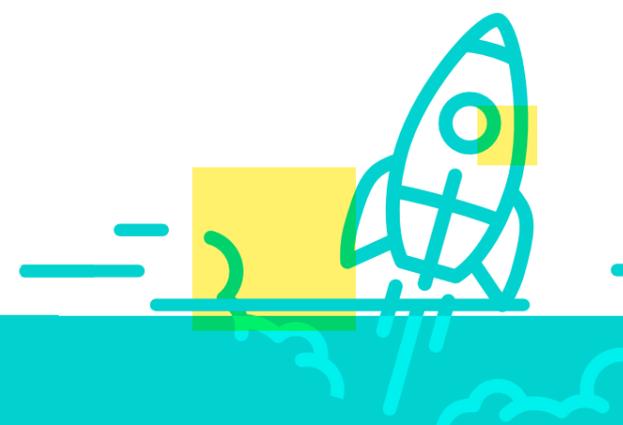
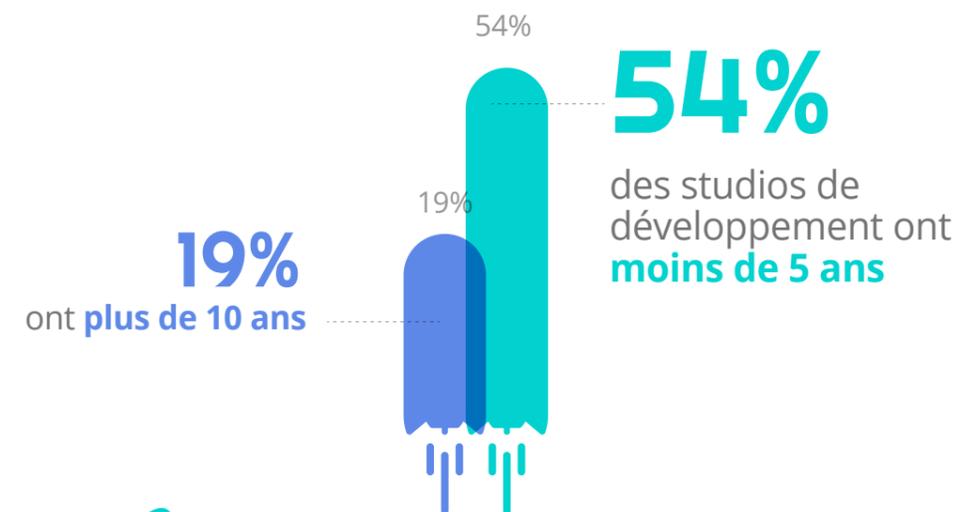
Les activités de production restent majoritaires

ACTIVITÉ PRINCIPALE DES ENTREPRISES RÉPONDANTES

Un tissu d'entreprises toujours plus important, tourné vers les activités de production.



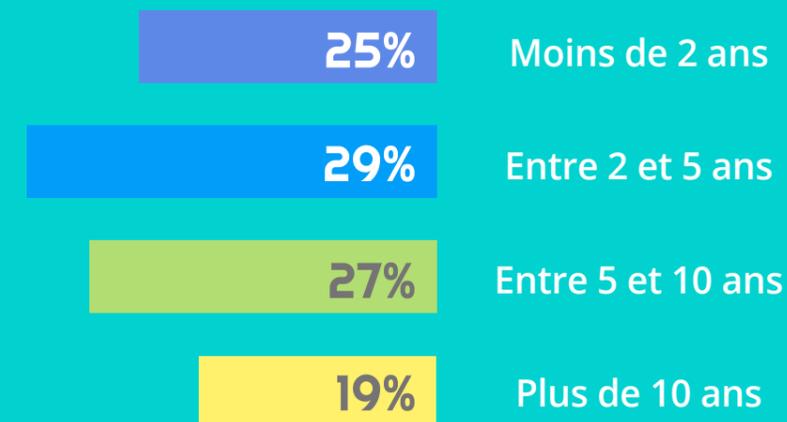
Un dynamisme entrepreneurial toujours important



1 entreprise sur 2 dans le secteur du jeu vidéo est un studio de développement

C'est le résultat d'un **héritage culturel** qui encourage la création. C'est également le résultat du **travail des écoles et universités sur le territoire**, qui forment des talents pour cette industrie. C'est enfin la traduction d'une **véritable appétence pour l'entrepreneuriat**.

RÉPARTITION DES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT PAR ANNÉES D'EXISTENCE



Un état d'esprit de plus en plus indépendant chez les studios

93%

des studios se considèrent comme **indépendants**

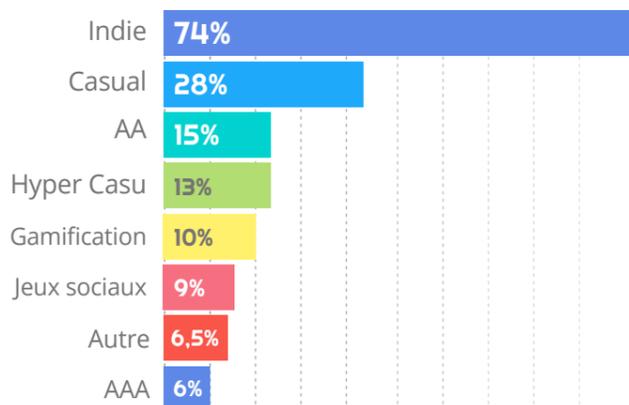
L'attachement des studios de développement français au phénomène « indé » reste fort.

74%

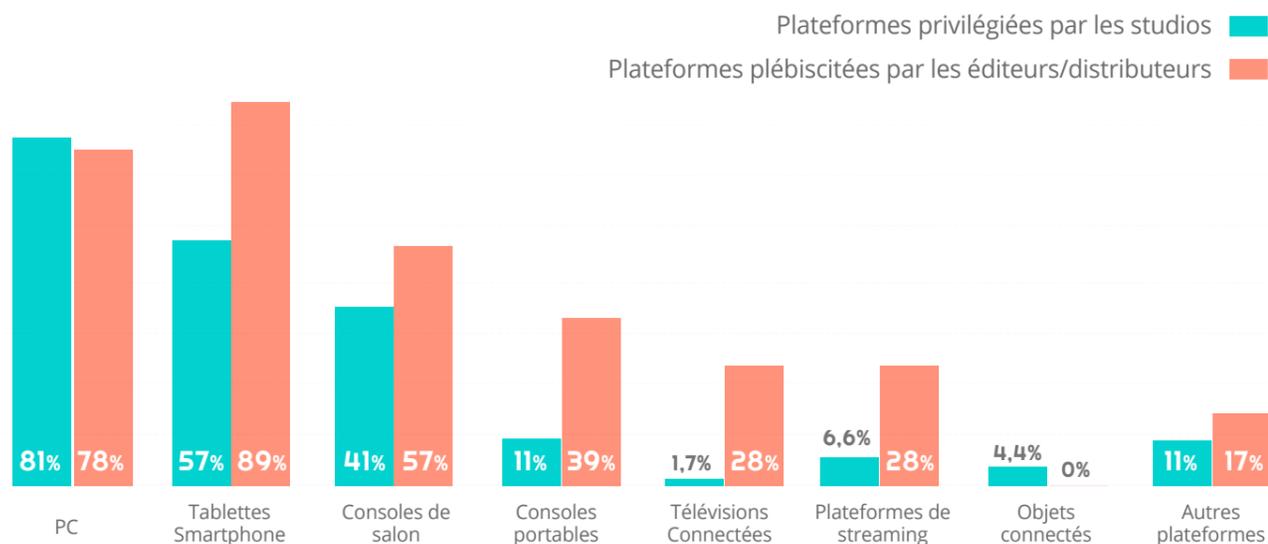
des studios déclarent créer des **jeux indépendants**

Cette modalité se maintient en tête depuis 2014. Elle est suivie par les jeux occasionnels.

TYPES DE JEUX DÉVELOPPÉS PAR LES STUDIOS



...Et tournée vers la production de jeux PC



Une production de jeux stable

1200 jeux en cours de **PRODUCTION** en 2019

Dont **63%** sont des **nouvelles propriétés intellectuelles**

Et **530** titres seront **commercialisés** en 2019



2,4 jeux en moyenne développés par un studio en 2019

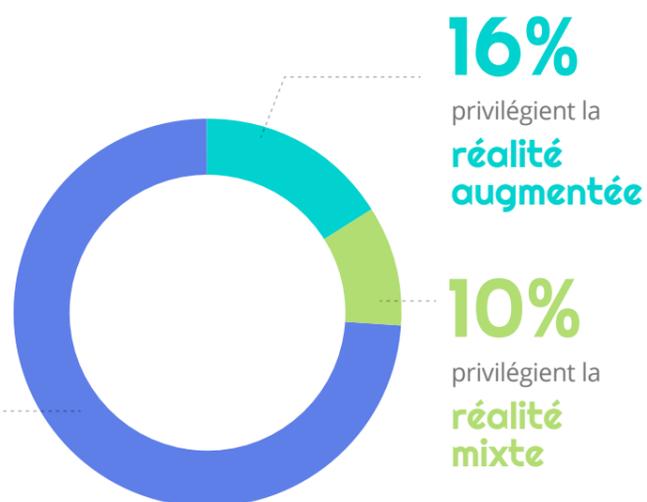
* propriété intellectuelle

Tendances industrielles

VR / AR / MR

Près de **20%** des studios de développement en France travaillent sur un projet de jeux en réalité artificielle

74% d'entre eux privilégient la **réalité virtuelle**



ESPORT

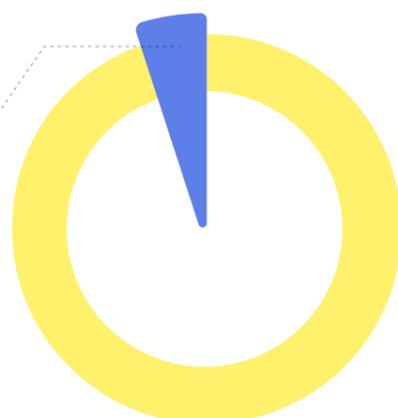
7% des studios ont au moins 1 jeu compétitif dans leur catalogue

16% entendent investir dans un titre eSport d'ici la fin de l'année

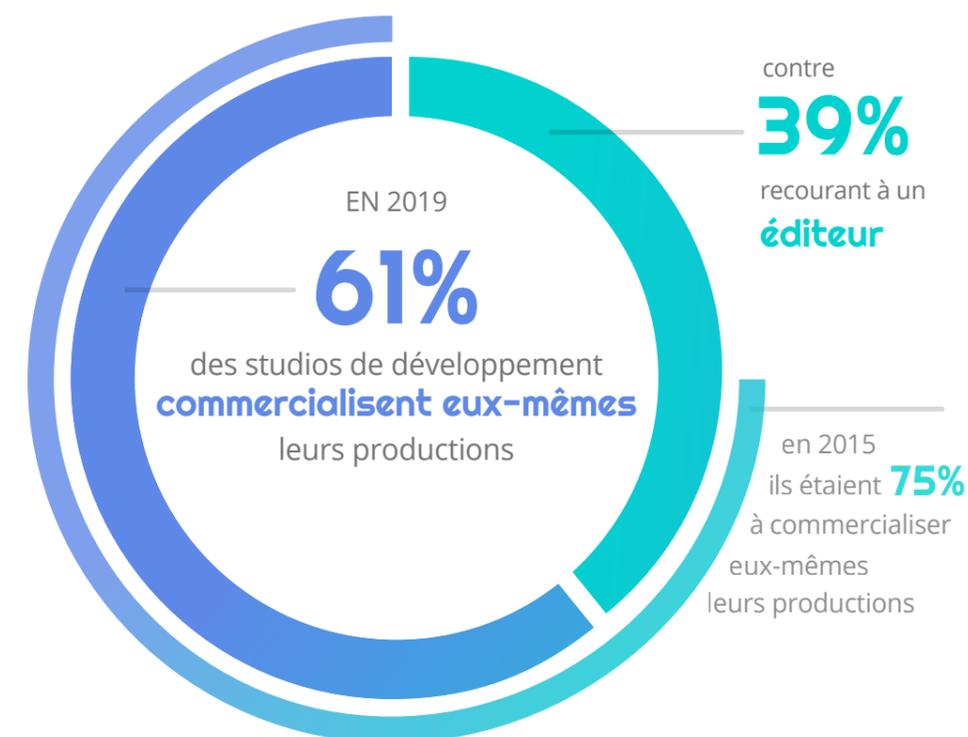
EN LÉGÈRE PROGRESSION
+0,5 points par rapport à 2018

BLOCKCHAIN

5% des studios intègrent la blockchain dans le développement de leurs jeux



Le rôle des éditeurs se renforce chaque année



L'auto commercialisation de jeux vidéo s'est installée durablement dans les habitudes des studios.

Une distribution dématérialisée

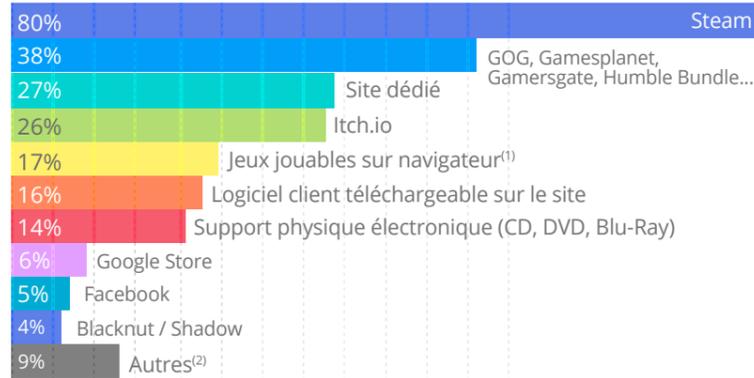
PLATEFORMES DE DIFFUSION DES JEUX EN 2019



PC

Steam maintient sa domination

mais Itch.io devient son plus important concurrent, sous réserve des résultats du tout récent Epic Games Store.



CONSOLES DE SALON

Nintendo eShop reprend la tête

A la faveur du succès de sa console Switch, Nintendo eShop devient très attractif au point de supplanter PSN pour les studios français.



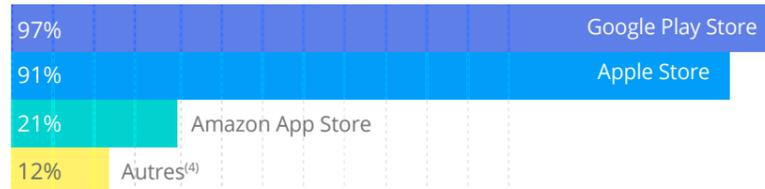
CONSOLES PORTABLES



TABLETTES / MOBILES

Le duopole Apple-Google toujours challengé par Amazon

Google Play désormais plus attractif que l'Appstore d'Apple comme plate-forme d'accueil des jeux mobiles.



(1) Jeux flash/streamés dans le navigateur (Kongregate, BigFish Games, Miniclip...)
 (2) Cloud gaming, stores VR, diffusion B2B, Windows Store
 (3) Ouya shop, Leap Motion, Play Market, U Play
 (4) Opérateurs téléphoniques, Amazon Appstore, Microsoft Store, Facebook Messenger

Financement des productions en France un autofinancement quasi systématique soutenu par le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo et les dispositifs publics



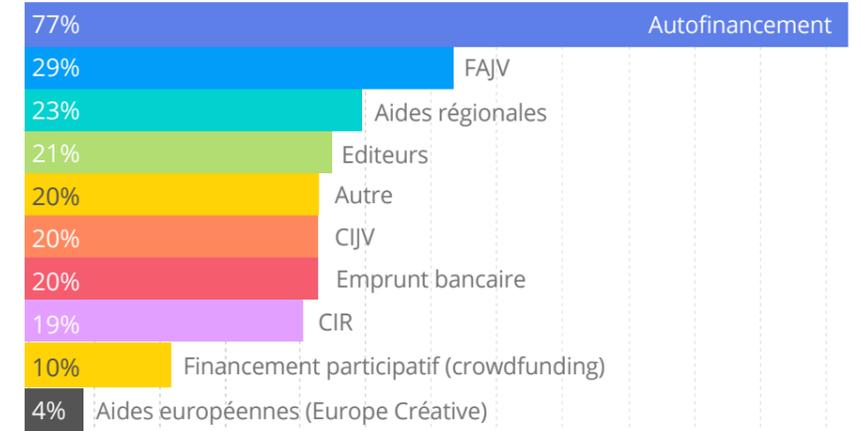
77%

des studios recourent à l'autofinancement pour produire leur(s) jeu(x)

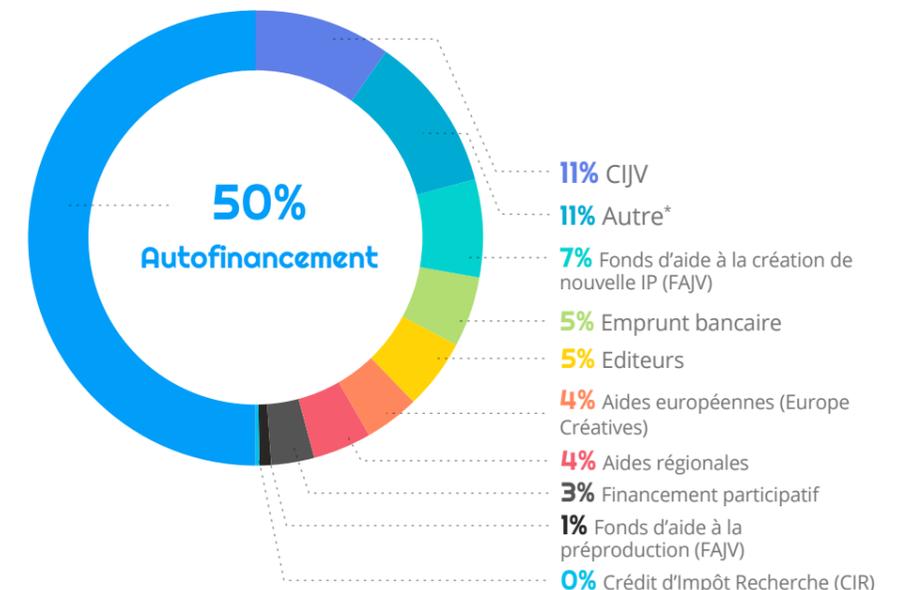
55%

des studios ont recours à des aides régionales, nationales ou européennes

DISPOSITIFS UTILISÉS PAR LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT POUR FINANCER LEUR PRODUCTION



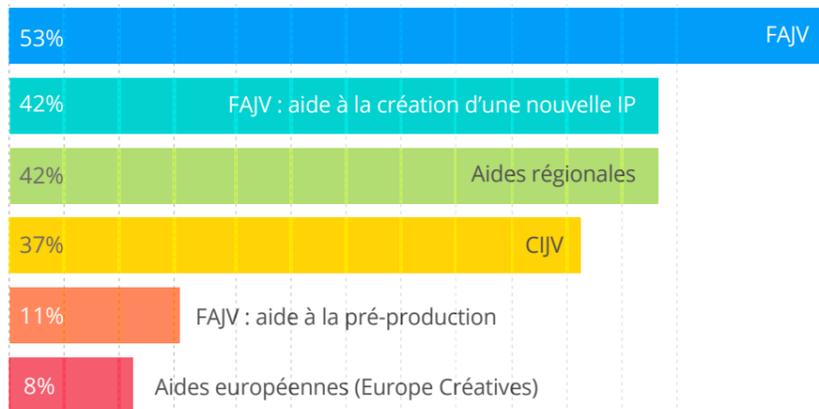
RÉPARTITION DES MODES DE FINANCEMENT DANS LES BUDGETS DE PRODUCTION DES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT



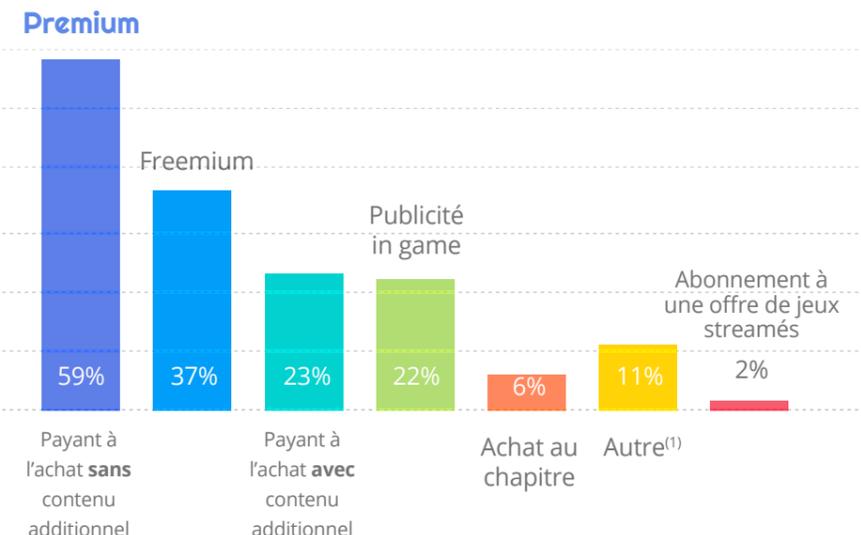
(1) Co-production, prestation de service, BPI, capital-risque, H2020, bourse French Tech, CICE

PART DES AIDES UTILISÉES PAR LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT

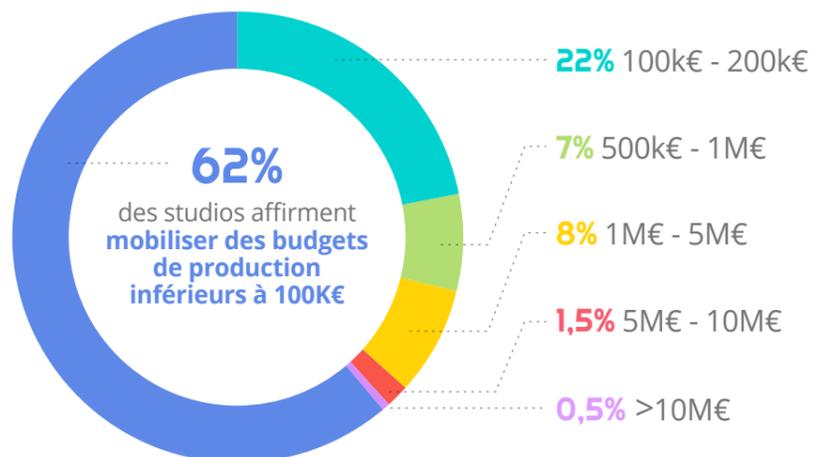
Plus d'un studio sur deux qui recourt à des aides plébiscite le FAJV.



MODÈLES ÉCONOMIQUES ADOPTÉS PAR LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT



RÉPARTITION DES BUDGETS DE PRODUCTION ANNUELS MOYENS ENGAGÉS PAR LES STUDIOS



⁽¹⁾ Vente de licences, location, prestation B2B

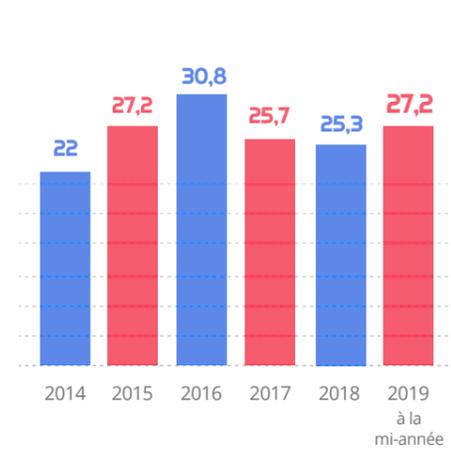
CHAPITRE 2

L'emploi

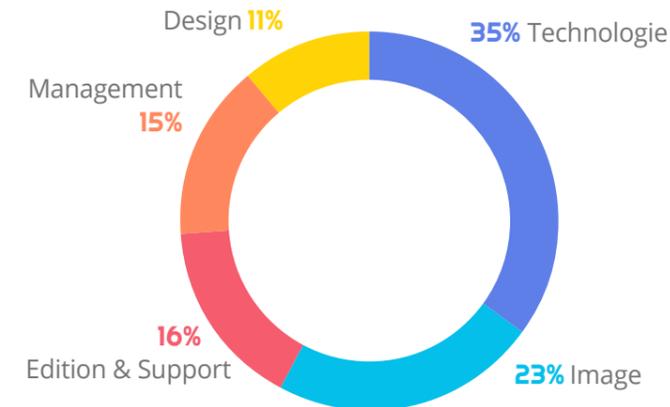


Une forte augmentation des emplois qualifiés et pérennes

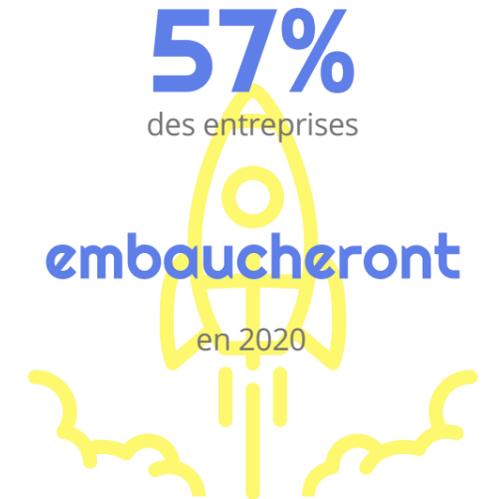
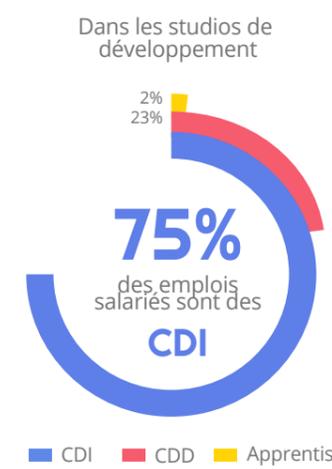
EFFECTIF TOTAL MOYEN DES STUDIOS DEPUIS 2014



RÉPARTITION DES EFFECTIFS EN FONCTION DES CATÉGORIES DE MÉTIERS

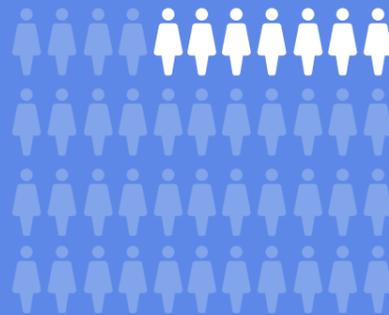


La forte attractivité des studios de développement en France



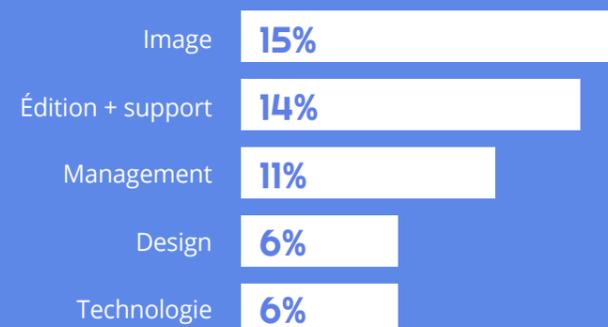
La mixité dans l'industrie

14% de femmes dans les studios de développement



et **2%** de non-binaires dans les studios de développement

Part des femmes dans les métiers



15% part des femmes dans les **directions des entreprises**



L'industrie du jeu vidéo est attractive et affiche un faible taux de départs volontaires

5% Taux de départs volontaires dans les studios en 2018

G.BS

G.BUSINESS
SCHOOL

RECRUTEZ
LES NOUVEAUX TALENTS
DU JEU VIDÉO



MAUREEN

« Depuis 4 mois, je suis en stage chez Cœur de Jeu, un studio digital lyonnais et j'aide au développement marketing/com de leurs deux applications mobiles : Dazzly et Cœur de Gem. »

En cours de stage au poste de :
ASSISTANTE MARKETING
Studio Cœur de jeu

Formation :
MBA Marketing / Communication - G. BS



ADRIEN

« J'ai pour objectif d'allier ma passion pour le management et mon appétence pour la gestion de projet afin de devenir l'un des acteurs du développement du marché vidéoludique de demain. »

En cours de stage au poste de :
ASSOCIATE PRODUCER
Studio Old Skull Games

Formation :
MBA Entrepreneuriat / Gestion de projet - G. BS

DISPONIBILITÉS STAGES / ALTERNANCE :

Les étudiants G. Business School ont un stage chaque année les 4 premières années. 2 mois en 1^{ère} et 2^{ème} année, 4 mois en 3^{ème} année et 6 mois en 4^{ème} année. Les stages débutent en mai 2020.

Les 5^{ème} année G. Business School sont disponibles dès le 1^{er} janvier 2020.

Plus d'informations : <https://Gaming.BS/employabilite.html>

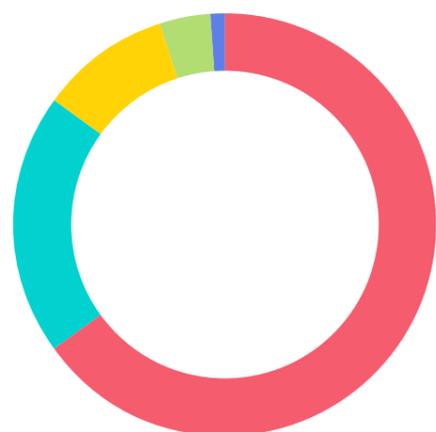
CHAPITRE 3

La situation
économique et
financière des
entreprises



Les résultats des entreprises en croissance : les grands comptes du développement maintiennent leurs performances

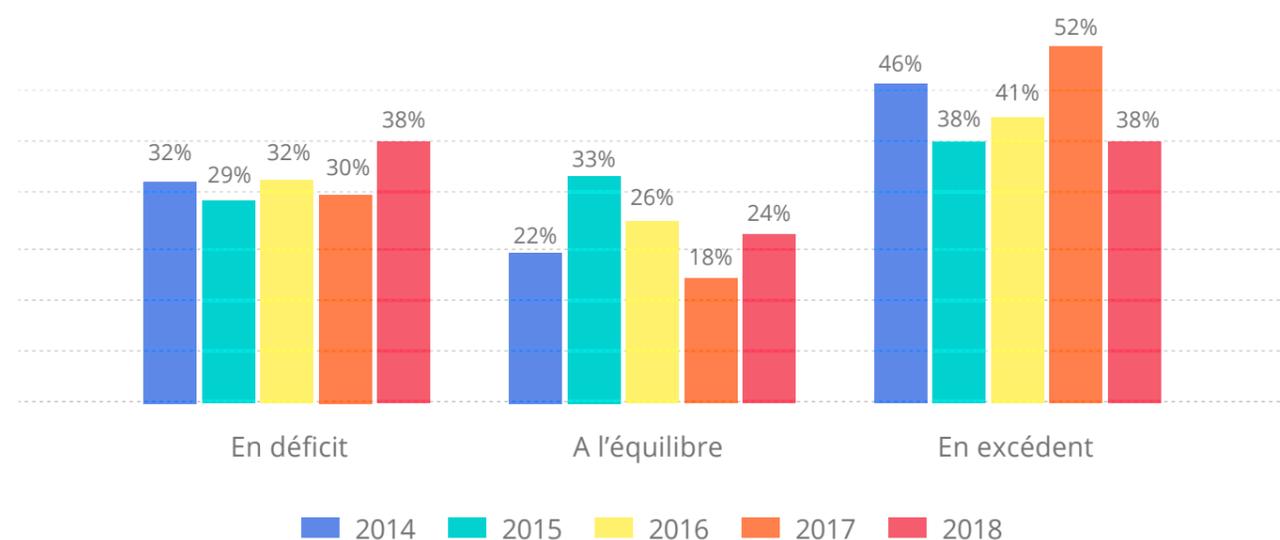
RÉPARTITION DES STUDIOS PAR CHIFFRE D'AFFAIRES



- 66%** Moins de 300 k€
- 20%** Entre 300 k€ et 1 M€
- 10%** Entre 1 M€ et 5 M€
- 1%** Entre 5 M€ et 10 M€
- 4%** Plus de 10 M€

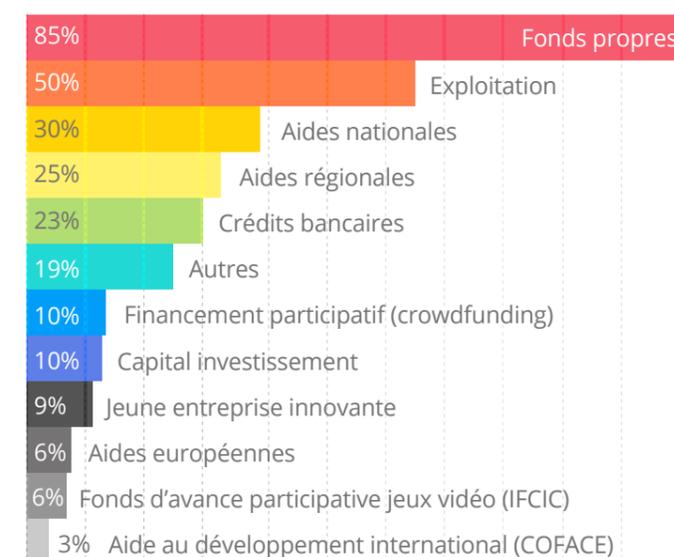
15% des studios de développement ont un CA supérieur à **1M€**

SITUATION FINANCIÈRE DES ENTREPRISES



Un accès difficile au financement de la croissance des entreprises

SOURCES DE FINANCEMENT DES ENTREPRISES INTERROGÉES



Un recours précieux aux dispositifs de soutien aux productions

44.9% des entreprises déclarent recourir à des aides publiques pour le financement de leur entreprise (aides régionales, nationales et / ou européennes).

Les banques, pas encore suffisamment parties prenantes de la dynamique de développement du secteur des jeux vidéo

La levée de fonds

10% ont levé en 2018

26% comptent lever en 2019

Le crédit bancaire

42% n'y ont jamais eu recours

32% y accèdent facilement
19% y accèdent difficilement

Une industrie tournée vers l'export

44% du chiffre d'affaires des studios seront réalisés à l'international en 2019

+4 points par rapport à 2018

CHAPITRE 4

Les perspectives



Un optimisme avéré des dirigeant(e)s

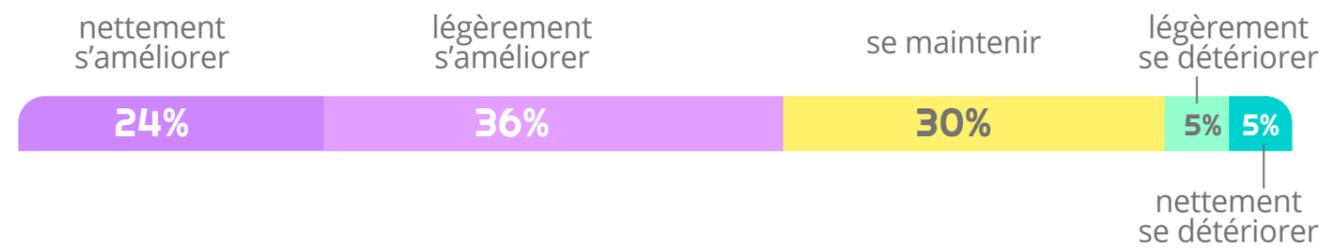
83% sont «très confiant(e)s» et «plutôt confiant(e)s» vis-à-vis de leur entreprise



84% sont «très optimistes» et «plutôt optimistes» vis-à-vis du secteur vidéoludique français



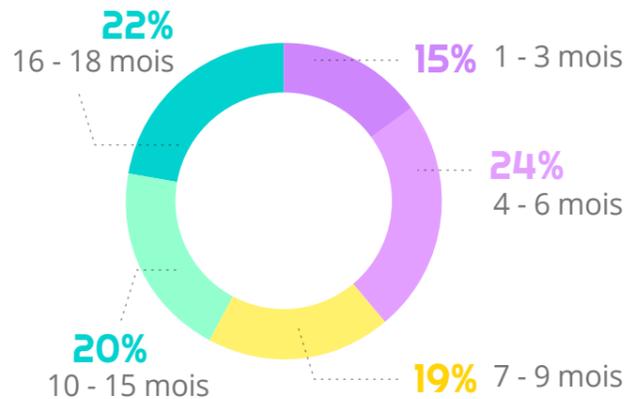
LA SITUATION DES ENTREPRISES DANS L'ANNÉE À VENIR VA...



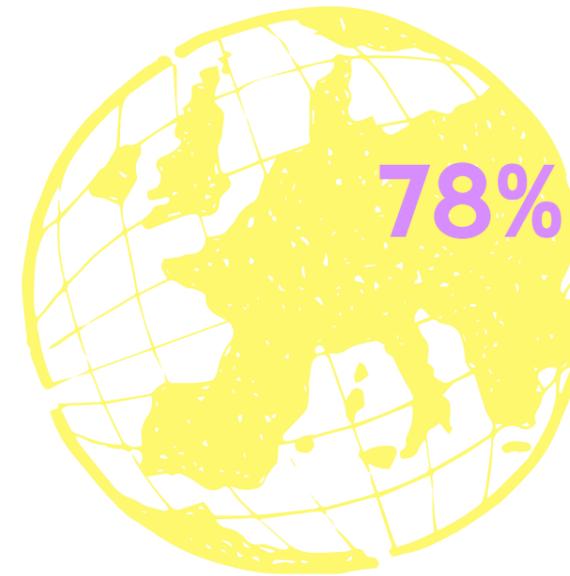
LA SITUATION DU CHIFFRE D'AFFAIRES AU 12 PROCHAINS MOIS DES ENTREPRISES VA...



VISIBILITÉ FINANCIÈRE DES ENTREPRISES



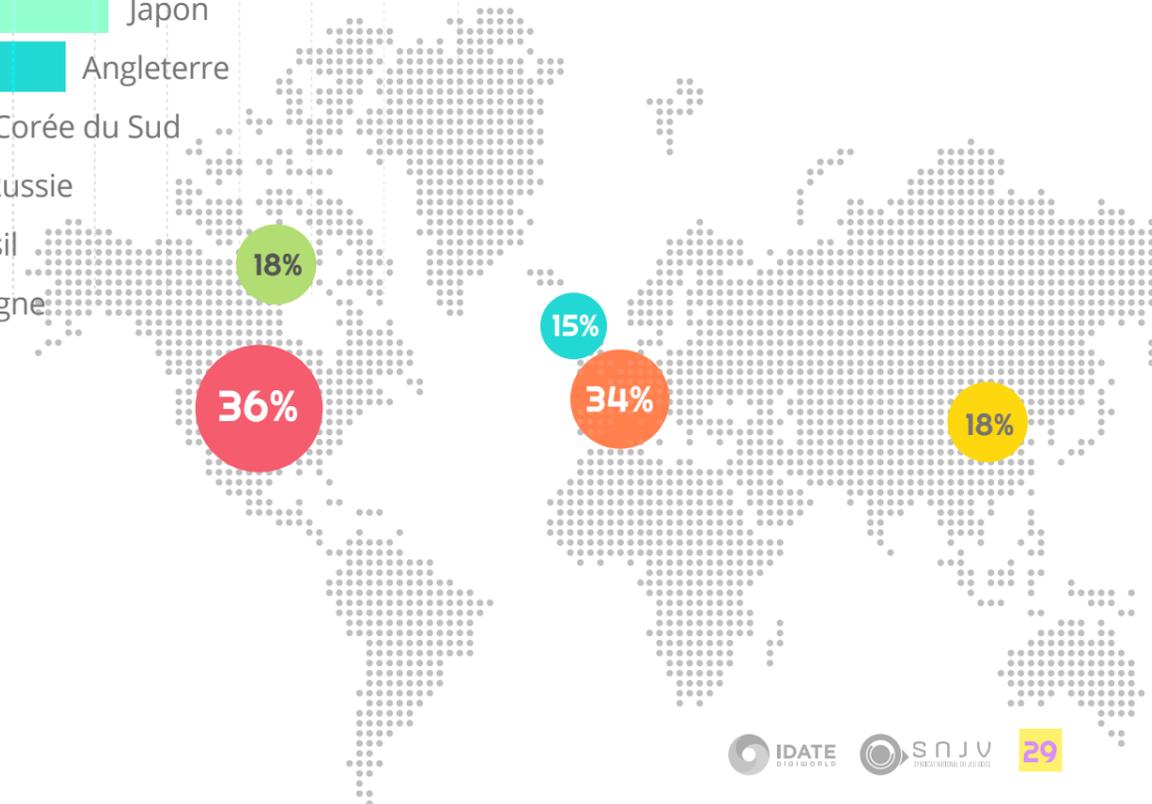
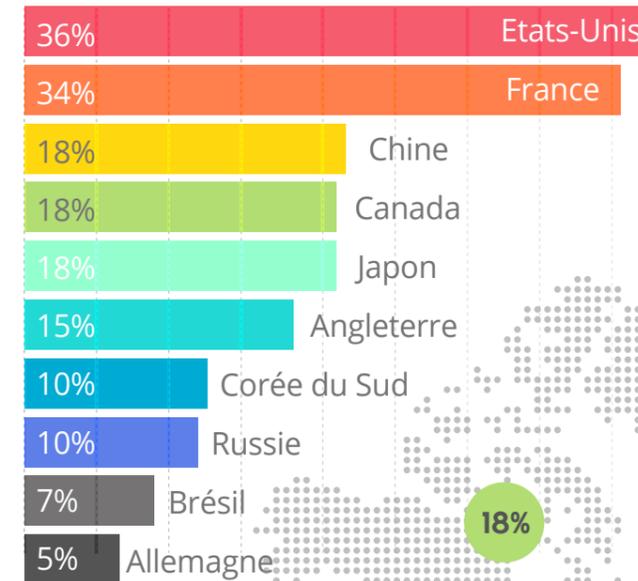
Renforcement de l'attractivité de la France



78% pensent que la France est un pays attractif pour accueillir le jeu vidéo

+2 points par rapport à 2018

LES 10 PAYS JUGÉS LES PLUS ATTRACTIFS PAR LES ENTREPRISES FRANÇAISES



DEUXIÈME PARTIE

Les organismes d'enseignement

40 organismes d'enseignement sur les 133 recensés en France ont pris part à notre enquête.

LE PANEL DU BAROMÈTRE 2019

Région	Nombre 2019	% de l'effectif
Auvergne-Rhône-Alpes	5	12,5%
Bretagne	1	2,5%
Grand Est	1	2,5%
Hauts-de-France	3	7,5%
Île-de-France	16	40%
Nouvelle-Aquitaine	4	10%
Occitanie	5	12,5%
Pays de la Loire	2	5%
Provence-Alpes-Côte d'Azur	3	7,5%

Les organismes d'enseignement en France délivrent :

Diplômes visés par l'Etat

Un diplôme visé est un diplôme de type académique, relevant du ministère de l'Education et de l'Enseignement Supérieur. Pour être visé, un diplôme doit être délivré par une école reconnue par l'Etat depuis au moins 5 ans et répondre à un certain nombre de critères.

Titres certifiés RNCP

Ils permettent à leurs titulaires de certifier les compétences, aptitudes et connaissances nécessaires à l'exercice d'un métier ou d'une activité correspondant à un domaine professionnel.

Les établissements qui diffusent ces titres sont évalués par la commission nationale de la certification professionnelle (CNCP), placée sous l'autorité du ministre chargé de la formation professionnelle.

Diplômes d'établissement

Ils sont délivrés par un organisme d'enseignement, quel que soit son statut, sous son sceau propre et non sous celui du ministère responsable de l'enseignement supérieur.

TITRES OU DIPLÔMES DÉLIVRÉS

parmi les organismes de formation

55% délivrent des diplômes reconnus par l'État

73% délivrent des titres RNCP

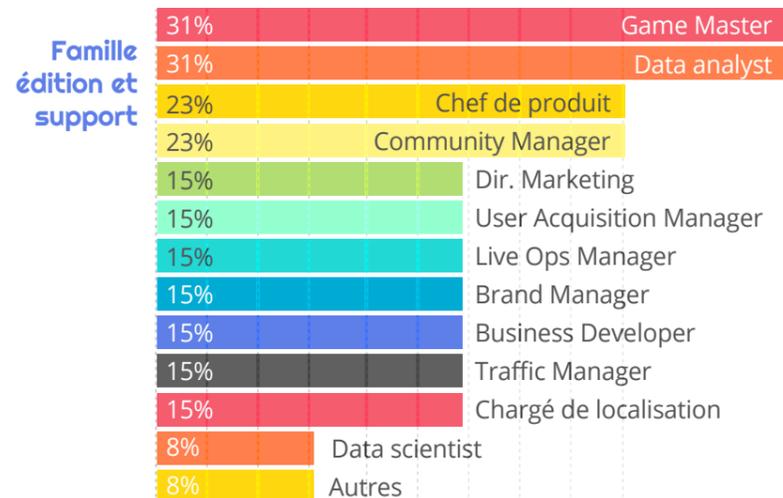
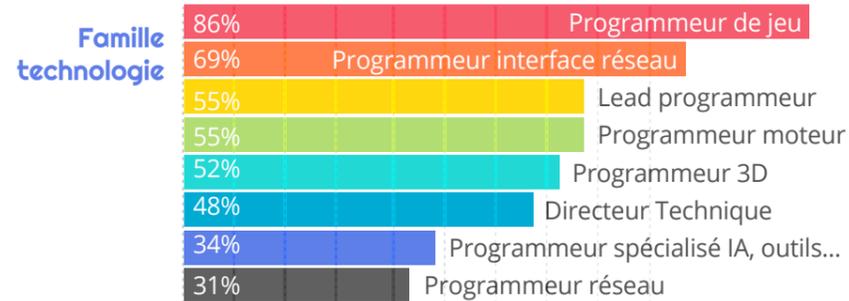
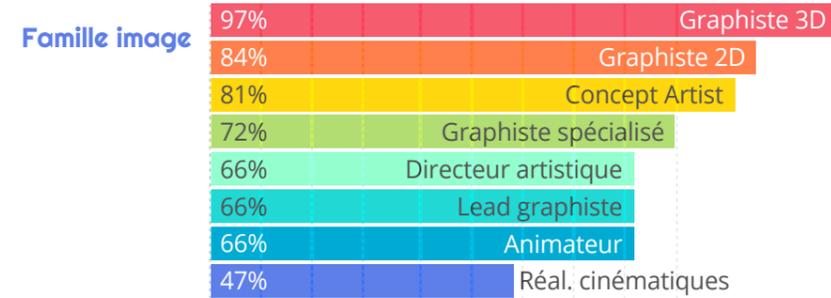
56% délivrent des diplômes d'établissement

MÉTIERS ADRESSÉS AU TRAVERS DES FORMATIONS

Pourcentage d'établissements proposant au moins 1 formation dans chaque famille de métiers



MÉTIERS PRÉPARÉS PAR LES ÉTABLISSEMENTS



LES EFFECTIFS ÉTUDIANTS DANS LES ORGANISMES D'ENSEIGNEMENT

3 250

étudiants dans les 40 établissements qui ont pris part à l'enquête

90

étudiants en moyenne dans chaque établissement

3,5%

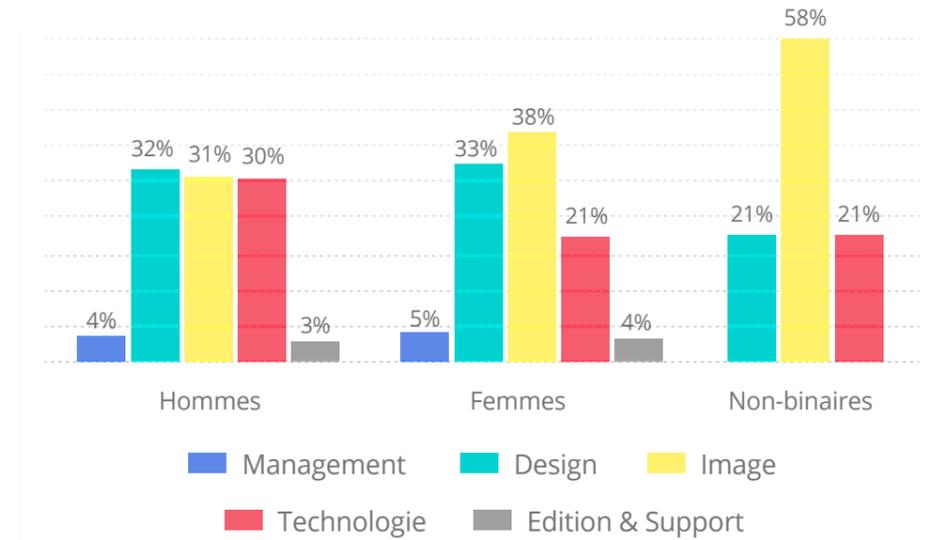
d'étudiants étrangers dans les effectifs

26%

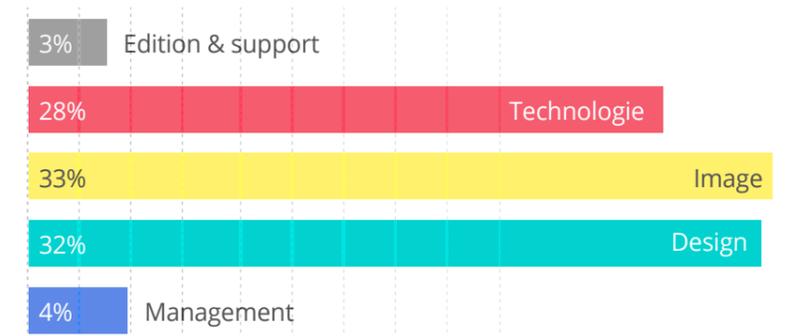
d'étudiantes dans les formations

LES EFFECTIFS ÉTUDIANTS EN JEU VIDÉO

Répartition par genre des effectifs étudiants par grande famille de métiers en 2018-2019



Répartition des effectifs étudiants par grande famille de métiers en 2018-2019



UNE CROISSANCE REMARQUABLE DES EFFECTIFS

16%

taux de croissance des effectifs entre 2017/18 et 2018/19

TAUX DE PLACEMENT DES ÉTUDIANTS APRÈS AVOIR ÉTÉ DIPLÔMÉS

57%

trouvent après 1 an

N°	Page	Nom du graphe	Nb répondants	Type de répondants	Taux de réponse
1	11	Répartition des studios par années d'existence	176	studios de développement	97%
2	11	Répartition des entreprises par années d'existence	248	toutes activités confondues	96%
3	12	Indépendance des studios	166	studios de développement	92%
4	12	Types de jeux développés par les studios	179	studios de développement	99%
5	12	Plates-formes de développement des studios	181	studios de développement	100%
6	12	Plates-formes d'édition et de distributions	18	éditeurs et distributeurs	90%
7	14	Part des jeux développés en VR/AR/MR parmi les jeux développés en AR	35	studios de développement	100%
8	14	Investissement dans le développement de jeux	175	studios de développement	97%
9	14	Blockchain dans le développement des jeux	175	studios de développement	97%
10	15	Auto-Commercialisation des jeux vidéo par les studios	174	studios de développement	96%
11	15	Evolution de l'auto-commercialisation des jeux vidéos par les studios	175	studios de développement	97%
12	16	Modes de diffusion des studios sur ordinateurs individuels	146	studios de développement	99%
13	16	Modes de diffusion des studios sur consoles de salon	82	studios de développement	100%
14	16	Modes de diffusion des studios sur consoles portables	21	studios de développement	100%
15	16	Modes de diffusion des studios sur tablettes et mobiles	105	studios de développement	100%
16	17	Dispositifs utilisés pour financer la production	164	studios de développement	91%
17	17	Entreprises qui recourent aux aides publiques	164	studios de développement	91%
18	17	Part des modes de financement dans la production des studios	164	studios de développement	91%
19	18	Modèles économiques pratiqués par les studios	174	studios de développement	96%
20	18	Répartition des budgets de production annuels	133	studios de développement	74%
21	20	Effectif total moyen des studios depuis 2013	144	studios de développement	79%
22	20	Répartition des effectifs en fonction des catégories de métiers	204	entreprises tte. act. conf.	79%
23	20	Répartition des effectifs par genre dans les entreprises en 2019	206	entreprises tte. act. conf.	80%
24	20	Evolution de la répartition des effectifs par genre dans les studios	150	studios de développement	83%
25	20	Répartition des femmes en fonction des catégories de métiers	204	entreprises tte. act. conf.	79%
26	20	Part des femmes aux postes de direction	208	entreprises tte. act. conf.	81%
27	21	Répartition des effectifs dans les entreprises par type de contrat	204	entreprises tte. act. conf.	79%
28	21	Répartition des effectifs dans les studios par type de contrat	150	studios de développement	83%
29	21	Evolution des effectifs des entreprises d'ici 2020	203	entreprises tte. act. conf.	79%
30	21	Evolution des effectifs d'ici 2020 dans les studios	150	studios de développement	83%
31	21	Création d'emploi	115	entreprises tte. act. conf.	100%
32	21	Création d'emploi chez les studios	83	studios de développement	100%
33	21	Taux de départs volontaires dans les studios en 2018	150	studios de développement	83%
34	21	Type d'emplois qui seront créés en 2020	110	entreprises tte. act. conf.	96%
35	21	Type d'emplois qui seront créés en 2020 dans les studio	79	studios de développement	95%
36	24	Répartition des studios par CA en 2019	139	studios de développement	77%
37	24	Evolution de la situation financière des entreprises	127	studios de développement	70%
38	25	Dispositifs de financement utilisés par les entreprises	176	entreprises tte. act. conf.	68%
39	25	Entreprises qui recourent aux aides publiques	176	entreprises tte. act. conf.	68%
40	25	Les conditions d'accès au crédit bancaire des entreprises interrogées	238	entreprises tte. act. conf.	92%
41	25	Levée de fonds en 2018 et 2019	238	entreprises tte. act. conf.	92%
42	28	Niveau de confiance des personnes interrogées vis-à-vis de l'avenir de leur entreprise	202	entreprises tte. act. conf.	78%
43	28	Opinion sur l'avenir du secteur vidéoludique français des entreprises	202	entreprises tte. act. conf.	78%
44	28	Situation au 12 prochains mois des entreprises	202	entreprises tte. act. conf.	78%
45	28	Situation du chiffre d'affaire au 12 prochains mois des entreprises	202	entreprises tte. act. conf.	78%
46	28	Visibilité financière des entreprises	202	entreprises tte. act. conf.	78%
47	29	Attractivité de la France pour accueillir le secteur du jeu vidéo selon les entreprises	202	entreprises tte. act. conf.	78%
48	29	Evolution de l'attractivité de la France pour accueillir le secteur du jeu vidéo selon les entreprises	202	entreprises tte. act. conf.	78%
49	29	Dans quel(s) pays/région(s) souhaiteriez-vous développer votre activité ?	202	entreprises tte. act. conf.	78%
50	32	Votre organisme d'enseignement délivre-t-il des diplômes reconnus par l'Etat	40	organismes de formation	100%
51	32	Votre organisme d'enseignement délivre-t-il des titres RNCP ?		organismes de formation	
52	32	Votre organisme d'enseignement délivre-t-il des diplômes d'établissement ?		organismes de formation	
53	32	Part métiers par famille	38	organismes de formation	95%
54	32	Organismes qui préparent aux métiers par famille	25	organismes de formation	100%
55	33	Taux de croissance des effectifs	37	organismes de formation	93%
56	33	Répartition par genre des effectifs étudiants dans les formations dédiées au JV	35	organismes de formation	88%
57	33	Répartition par genre des effectifs étudiants par grande famille de métiers	35	organismes de formation	88%
58	33	Répartition des effectifs étudiants par grande famille de métiers en 2018-2019	35	organismes de formation	88%
59	33	Taux de placement	31	organismes de formation	78%
60	33	Taux d'étudiants étrangers	30	organismes de formation	75%

Une réalisation IDATE Digiworld - SNJV | Etude : IDATE Digiworld | Mise en page : SNJV

Crédits icônes The Noun Project : lastspark, asianson.design, Mike Rowe, Massupa Kaewgahya, Randomhero, Dinosoft L, Lemon Liu, Gabriele Malaspina, Alina Oleynik, Shashank Singh, LAFS, jafar, Carpe Diem, Julien Meysmans, supalerk laipawat, Maxim Kulikov | Guadeloupe by freevectormaps

À propos du SNJV

Créé en 2008, dans la continuité des actions de l'Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia, le Syndicat National du Jeu Vidéo représente les entreprises et les professionnels du jeu vidéo en France. Il œuvre pour la promotion, la croissance et la compétitivité de l'industrie et pour l'attractivité du territoire. L'objectif du SNJV est de permettre aux entreprises de production de jeux vidéo établies en France d'accélérer leur développement et de renforcer leur compétitivité dans un contexte de forte concurrence internationale.



Contact

Julien VILLEDIEU 13, rue la Fayette
Délégué Général 75009 PARIS
dg@snjv.org

snjv.org

À propos de l'Idate Digiworld

L'Institut de l'Audiovisuel et des Télécommunications en Europe est un cabinet d'études et de conseils spécialisé dans les télécoms, les médias et Internet. L'Institut a 40 ans d'expérience et ses missions comprennent de la veille internationale industrielle et des marchés, études de marché, stratégie industrielle, faisabilité technico-économique, prospectives et innovation. Depuis plus de 19 ans, son pôle jeux vidéo a accompagné plus de 50 entreprises. L'IDATE publie sur étagère un catalogue d'études et organise des conférences B2B.



Contact

Laurent Michaud
Directeur d'étude
l.michaud@idate.org

idate.org

Toulouse & Rennes

etpa.com



etpa

Depuis 1974

Photographie & Game Design

BTS & TITRE RNCP DE NIVEAU II - Établissement d'enseignement supérieur privé