



## **Le Syndicat National du Jeu Vidéo publie la 7<sup>e</sup> édition du baromètre annuel du Jeu Vidéo en France, présentée ce jour aux professionnels réunis au Game camp France à Lille**

*Communiqué de presse – Lundi 27 septembre 2021*

La 7<sup>e</sup> édition du baromètre annuel réalisé par le SNJV livre la photographie représentative de l'industrie du jeu vidéo en France.

Cette nouvelle édition propose de nombreuses infographies sur le tissu économique et la production de jeux vidéo, l'emploi, la santé économique et financière et les perspectives d'avenir des entreprises.

Pour la première fois cette année, le baromètre propose également une évaluation de l'impact de la covid sur l'industrie.

Ce document a été présenté ce jour aux professionnels du jeu vidéo réunis au Game Camp France ce lundi 27 septembre 2021.

Grâce au baromètre annuel, la seule étude d'ampleur sur l'industrie du jeu vidéo en France, les observateurs du secteur disposent chaque année d'indicateurs et de données fiables permettant de mieux comprendre et appréhender la première industrie culturelle et technologique.

### **Les principaux enseignements du baromètre 2021**

La crise sanitaire n'a pas freiné la dynamique de création de studios de développement de jeux vidéo en France. La création nette de studios enregistre un taux de croissance de 28,8% entre 2019 et 2021. On compte désormais 700 studios implantés sur le territoire, qui représentent  $\frac{2}{3}$  du tissu économique du secteur.

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 nos talents. C'est enfin la traduction d'une dynamique entrepreneuriale de plus en plus prégnante dans cette industrie en France.

#### **Le tissu économique et la production de jeux vidéo**

Le tissu économique se consolide avec désormais plus de 55% des sociétés qui ont plus de 5 ans .

La production de jeux vidéo est toujours en croissance, 16% cette année, avec plus de 9 productions sur 10 qui sont des créations originales.

Longtemps tentés par l'aventure de l'autoédition, aujourd'hui plus d'un studio sur deux annonce recourir à un éditeur pour commercialiser ses jeux.

### **Le financement de la production**

Les dispositifs nationaux, du Fonds d'Aide au Jeu Vidéo ou du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo sont nettement plus sollicités en 2021 qu'en 2019 avec respectivement +6 points et + 9,4 points. A noter l'importance des aides régionales qui font un bond de 18 points entre 2019 et 2021.

L'autofinancement des productions bien qu'en recul de 2 points contribue encore pour près de la moitié aux budgets de production des studios français.

### **L'emploi**

L'effectif moyen des studios, 27 emplois équivalent temps plein, est en croissance avec une part importante (41%) des emplois dans les métiers de la technologie.

Les femmes représentent désormais 22% des effectifs des studios (en croissance de 4 points par rapport à 2019), même si elles ne sont encore que 11% à occuper des postes de direction dans les studios.

80% des emplois de l'industrie sont des CDI. Les 2/3 des entreprises ont embauché en 2020 malgré le contexte sanitaire et 2/3 des emplois créés l'ont été dans le domaine de la création.

### **La situation économique et financière des entreprises**

Le chiffre d'affaires des entreprises est en croissance. Désormais 20% des studios présentent un CA supérieur à 1M€ (+ 5 points).

Mais l'impact de la crise sanitaire se ressent sur les résultats des studios : 36,5% d'entre eux annoncent être en situation de déficit en 2020 – jamais un résultat aussi élevé n'avait été atteint depuis 2014.

Les studios continuent de compter majoritairement sur leurs fonds propres pour se financer même si le crédit bancaire est désormais un instrument du financement de la croissance, utilisé par 37% des studios (+14%). Les levées de fonds qui ne concernaient que 8% des studios en 2020 devraient concerner pratiquement un tiers des entreprises en 2021.

### **L'impact de la Covid sur l'industrie en France**

Pour 36% des entreprises, la Covid a eu un impact négatif entraînant une baisse moyenne du CA de 39%. Pour les entreprises ayant connu un impact positif (19% des répondants) la croissance moyenne du CA est estimée quant à elle à 17%.

Durant cette période 1 entreprise sur 2 a eu recours à un ou plusieurs dispositifs de soutien, principalement les PGE (50%), l'échelonnement des échéances fiscales et sociales (40%) ou encore le chômage partiel (32%).

La crise sanitaire aura eu plusieurs conséquences : ralentissement de la production pour près de 63% des studios, report de sorties de jeux vidéo (27,6%) ou encore mise en pause des discussions avec des éditeurs sur des contrats futurs (26,7%).

La baisse de productivité des équipes de production a été importante pour 52,6% des studios et 36,4% des studios ont réinvesti pour compléter les équipements de télétravail de

leurs équipes. Enfin dans près d'un studio sur 2 le besoin d'écoute envers les salariés a été renforcé.

### **Les perspectives**

Les entreprises restent optimistes malgré le contexte sanitaire compliqué. 89% des entreprises (+6%) sont très confiantes et plutôt confiantes en leur entreprise et 94% vis à vis du secteur vidéoludique.

Pour 33,9% des entreprises, la situation va nettement s'améliorer dans l'année à venir.

Dans ce contexte, la France renforce son statut de place forte pour le développement de jeux vidéo au niveau mondial. 83% des entreprises françaises pensent que le France est attractive pour y développer leurs activités. La France arrive en 2e position derrière les Etats-Unis et loin devant le Canada.