

Baromètre annuel du jeu vidéo en France

édition 2024



ATLANGAMES



Sommaire

Rappel méthodologique

Ce baromètre livre une photographie représentative du secteur du jeu vidéo en France. L'enquête a été réalisée entre le 1er avril et le 6 mai 2025 auprès de 575 entreprises de développement de jeu vidéo vérifiées et qualifiées.

Le questionnaire était auto-administré en ligne.

La diffusion du questionnaire était assurée par le SNJV et les associations régionales du jeu vidéo.

Le taux de participation s'élève à 21%.

Dans le présent rapport, lorsqu'il est mentionné "entreprises", il est fait référence aux entreprises de développement de jeu vidéo.

ENSEIGNEMENTS CLÉS.....03

01 **chapitre 1.....04**
LE TISSU ÉCONOMIQUE ET LA PRODUCTION DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

02 **chapitre 2.....05**
LA PRODUCTION DE JEUX VIDÉO

03 **chapitre 3.....08**
L'EMPLOI

04 **chapitre 4.....09**
LA SITUATION FINANCIÈRE DES ENTREPRISES

05 **chapitre 5.....11**
L'INTERNATIONAL

06 **chapitre 6.....12**
RSE

07 **chapitre 7.....14**
TÉLÉTRAVAIL & FLEXIBILITÉ

SOURCING.....16

À PROPOS DU SNJV ET DES ASSOCIATIONS RÉGIONALES.....18

Edito

En 2024, l'industrie Française du jeu vidéo fait face à un environnement international marqué par une forte instabilité : baisse des financements, contraction du marché, incertitudes sur les modèles économiques. Les effets sont visibles. La confiance des studios recule nettement : seuls 45% se disent optimistes quant à leur avenir, contre 85% deux ans plus tôt. Près d'une entreprise sur deux déclare une visibilité financière inférieure à un an, et la part des studios en déficit atteint désormais 33%.

Pourtant, au cœur de cette période de tension, des signes de résilience émergent. La France reste une terre de création dynamique, avec des studios qui continuent de produire, de recruter et d'innover. Près de 40% des entreprises prévoient des embauches en 2025, avec une hausse des recrutements dans les structures de toutes tailles, y compris les plus modestes. Malgré une légère baisse du nombre de projets en développement, le volume de jeux finalisés reste stable en 2024.

L'écosystème français se distingue aussi par son ancrage territorial : plus d'une entreprise sur deux est implantée en région, où les associations locales jouent un rôle clé dans la structuration des filières. Ce maillage solide contribue à maintenir une dynamique collective, essentielle dans un contexte de fragilité accrue.

Si les studios continuent d'explorer les nouvelles technologies, l'intelligence artificielle ne s'est pas encore imposée comme un moteur de transformation. En 2024, son usage reste principalement cantonné à la préproduction, au prototypage ou à l'assistance sur des tâches précises.

La production reste résolument indépendante : plus de la moitié des jeux développés en 2024 échappent à toute logique de commande ou de franchise. Dans le même temps, les relations avec les éditeurs se renforcent, illustrant une industrie qui ajuste ses modèles pour gagner en visibilité et en viabilité.

Dans un climat incertain, l'industrie française du jeu vidéo démontre sa capacité à tenir le cap : par la diversité de ses modèles, la richesse de son tissu entrepreneurial, et le fort soutien des pouvoirs publics.

Enseignements clés pour l'année 2024



Production de jeux vidéo

Près de 1040 jeux vidéo en cours de production
Plus de 630 nouvelles IP créées



L'emploi

74% des emplois salariés sont en CDI
20% de femmes au sein des studios de production



Situation Financière

23% des studios réalisent un chiffre d'affaires supérieur à 1 million d'euros
94% des sociétés déclarent un capital majoritairement français



International

74% des entreprises estiment que la France est un territoire attractif pour le jeu vidéo

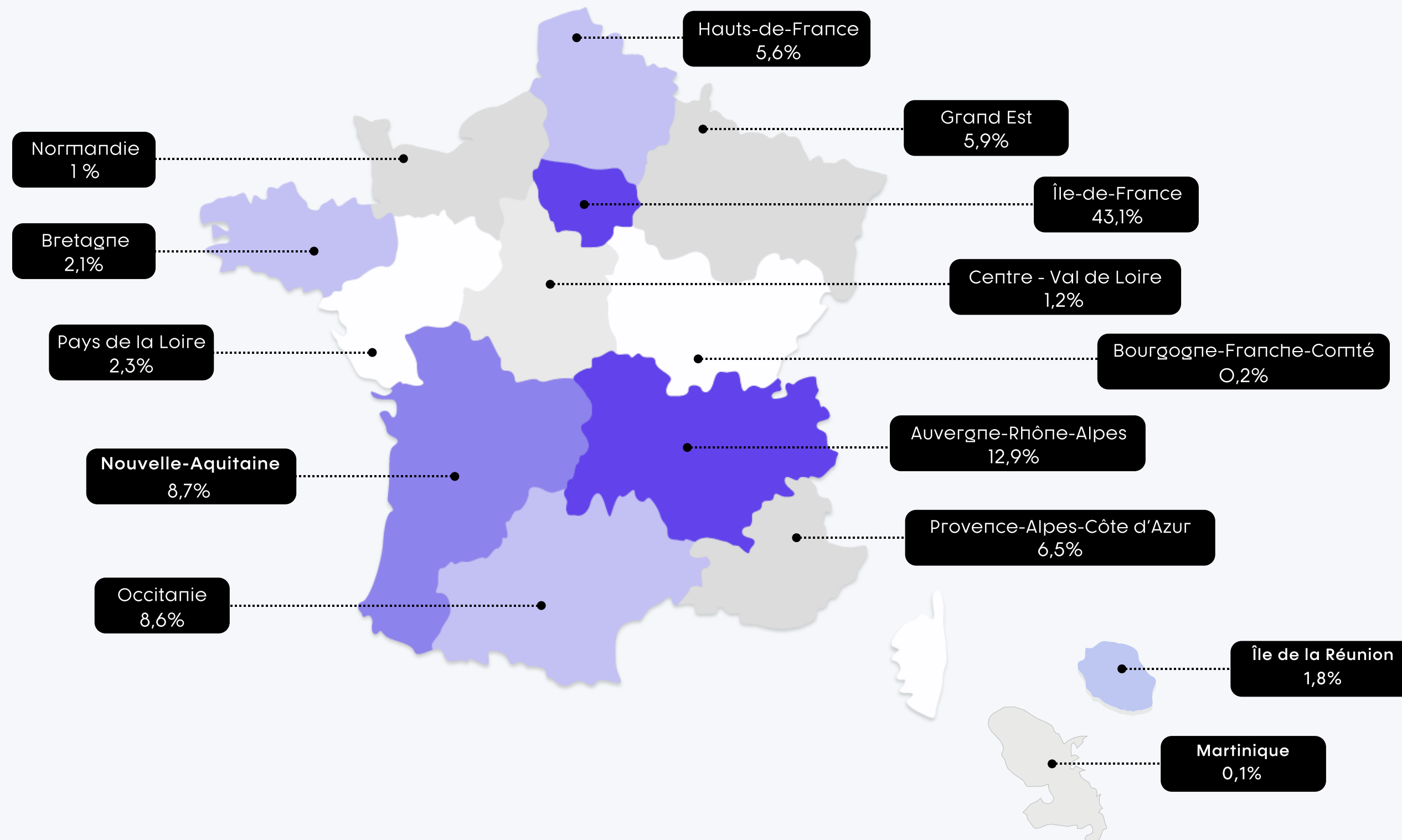


RSE

42% des entreprises ont déjà réalisé leur bilan carbone contre 10% en 2022

CHAPITRE 1 Le tissu économique et la production de jeux vidéo

Répartition par région des entreprises de l'industrie du jeu vidéo en France*



1000

entreprises françaises composent en 2024 le tissu économique de l'industrie du jeu vidéo, dont 575 studios de développement.

*Sont comptabilisés :
les éditeurs, développeurs, fournisseurs de technologies et prestataires de services.

Ne sont pas comptabilisés :
les associations locales, les organismes de formation, les travailleurs indépendants.

CHAPITRE 2 La production de jeux vidéo

1040 JEUX
VIDÉO

EN PRODUCTION

-17% par rapport à 2022

420

TITRES
commercialisés

637

nouvelles IP

Edito

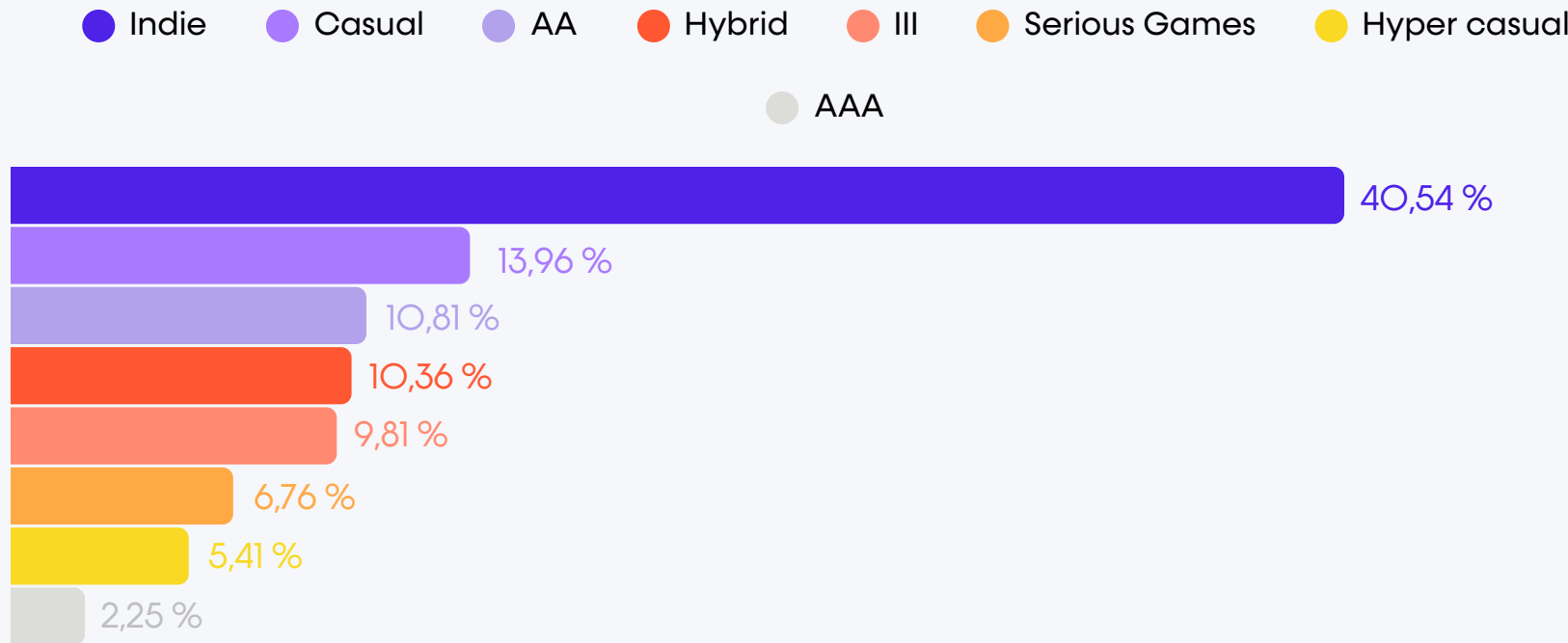
L'industrie Française du jeu vidéo est très diversifiée et couvre tout le spectre de production vidéoludique, de l'hyper casual au AAA.

Elle se définit toujours principalement comme une industrie de production de jeux indépendants : près de 55% des jeux développés en 2024 sont des jeux indépendants.

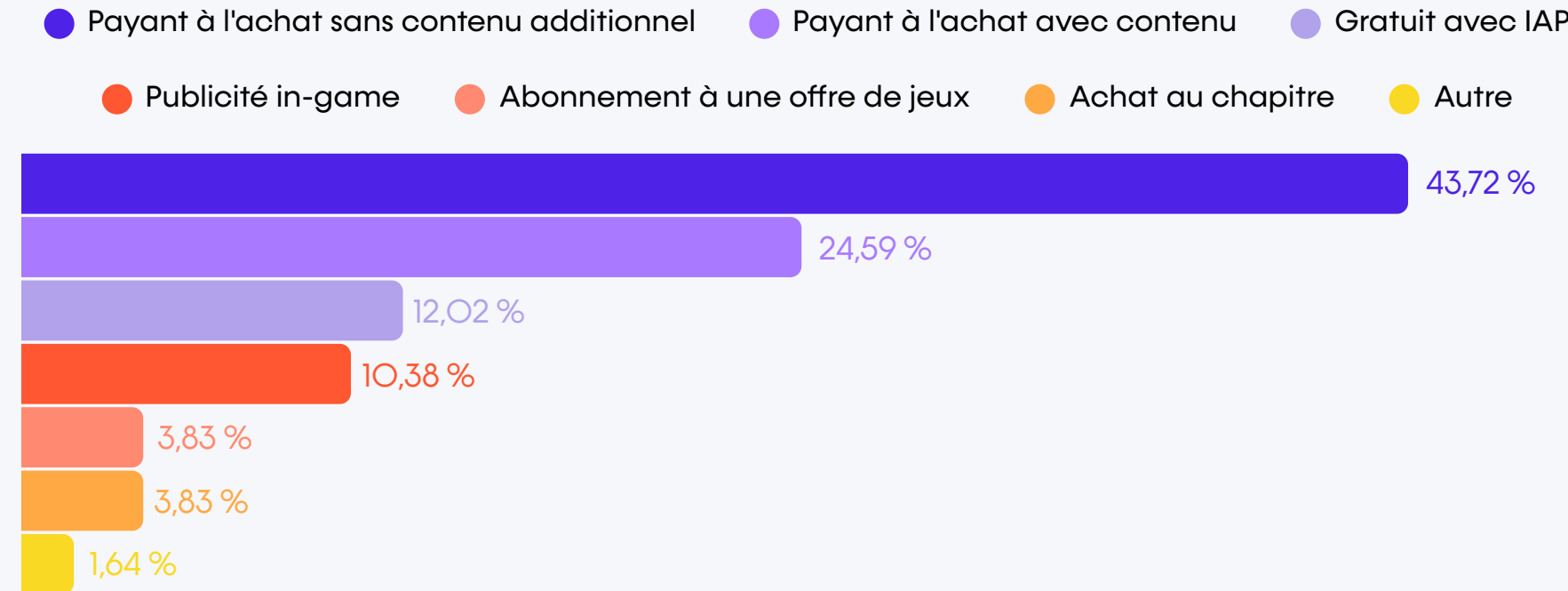
Une tendance se confirme : après quelques années durant lesquelles les studios s'affranchissaient du rôle des éditeurs (61% des studios commercialisaient eux-mêmes leurs jeux vidéo en 2019 et 47% en 2021), on observe depuis 2022 un retour de la place des éditeurs dans le processus de commercialisation.

Le poids du mobile se confirme également, occupant plus de 15% des modes de diffusion en 2024.

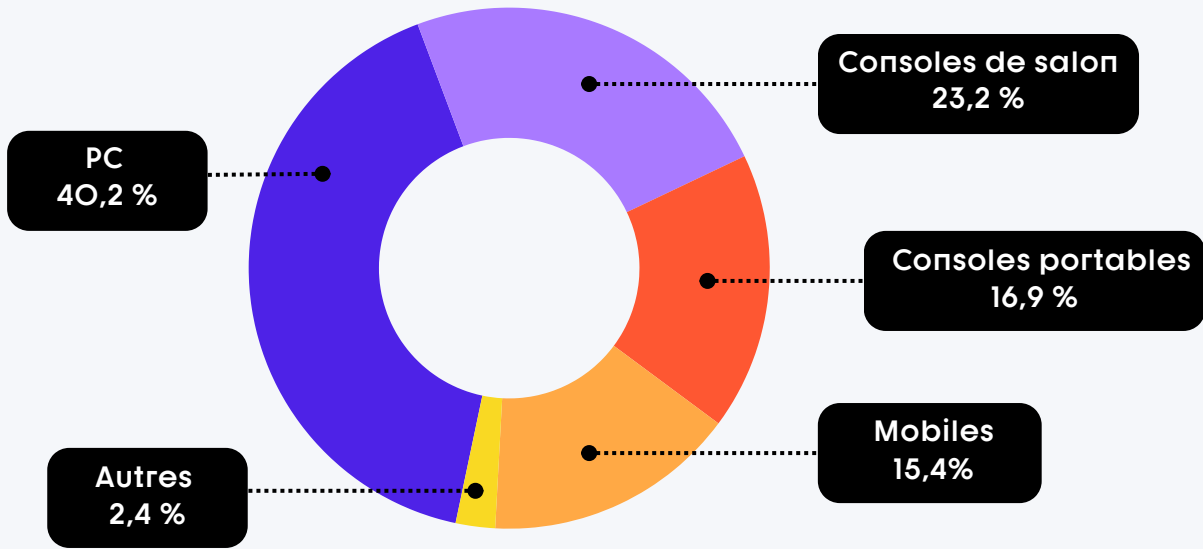
Types de jeux développés par les studios



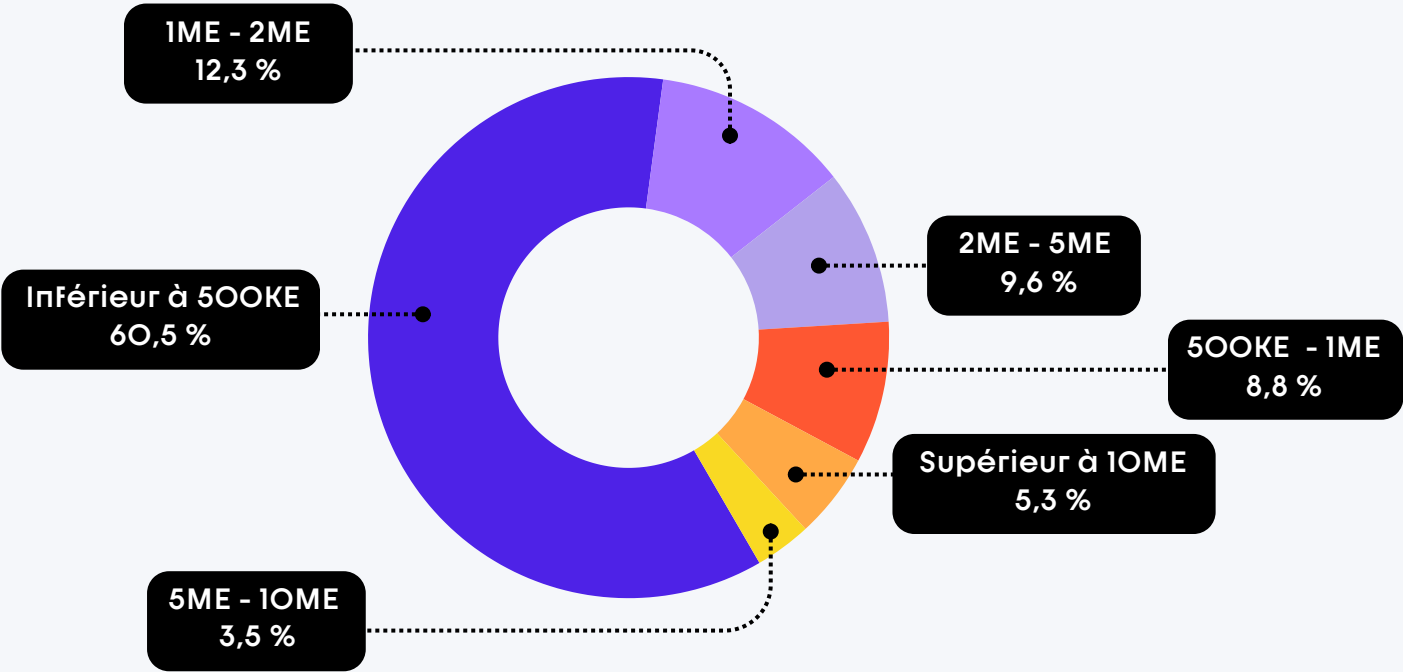
Les modèles économiques



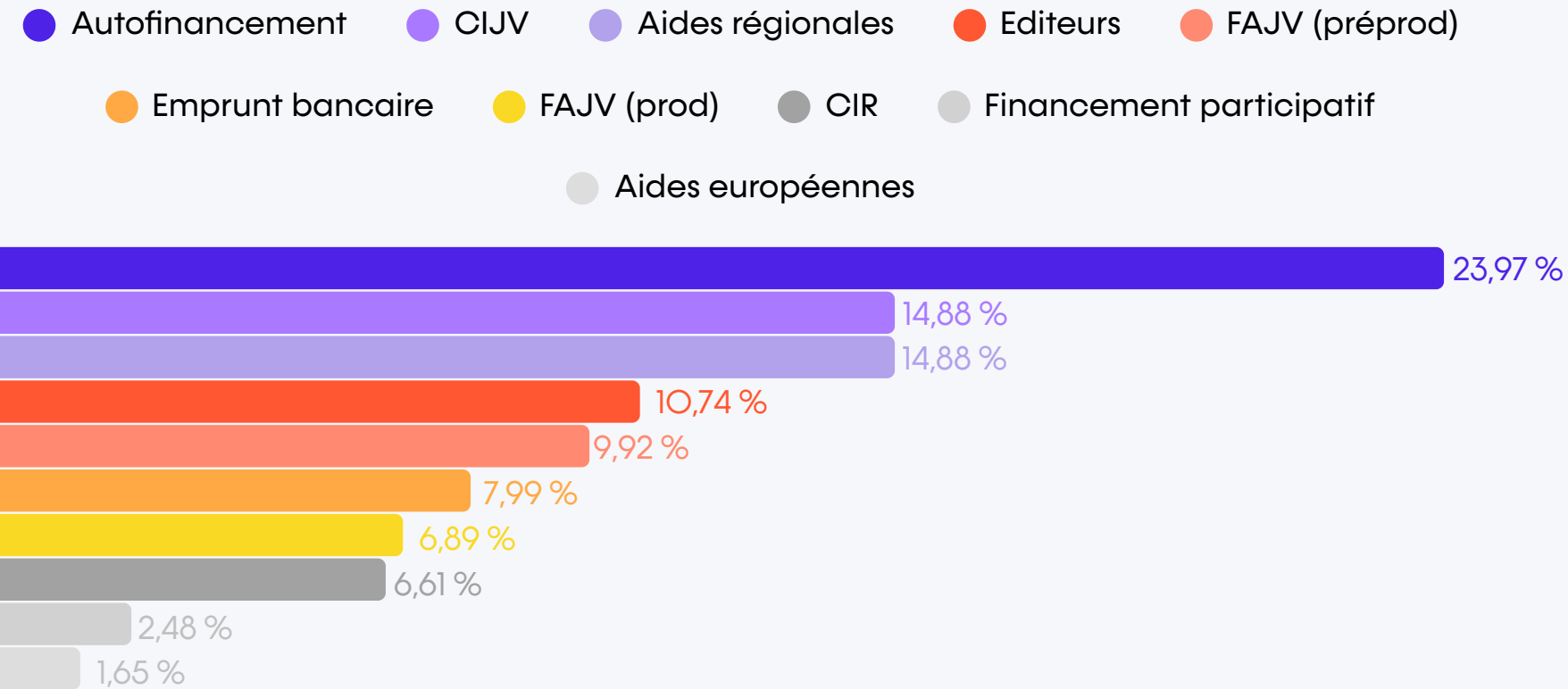
Les modes de diffusion



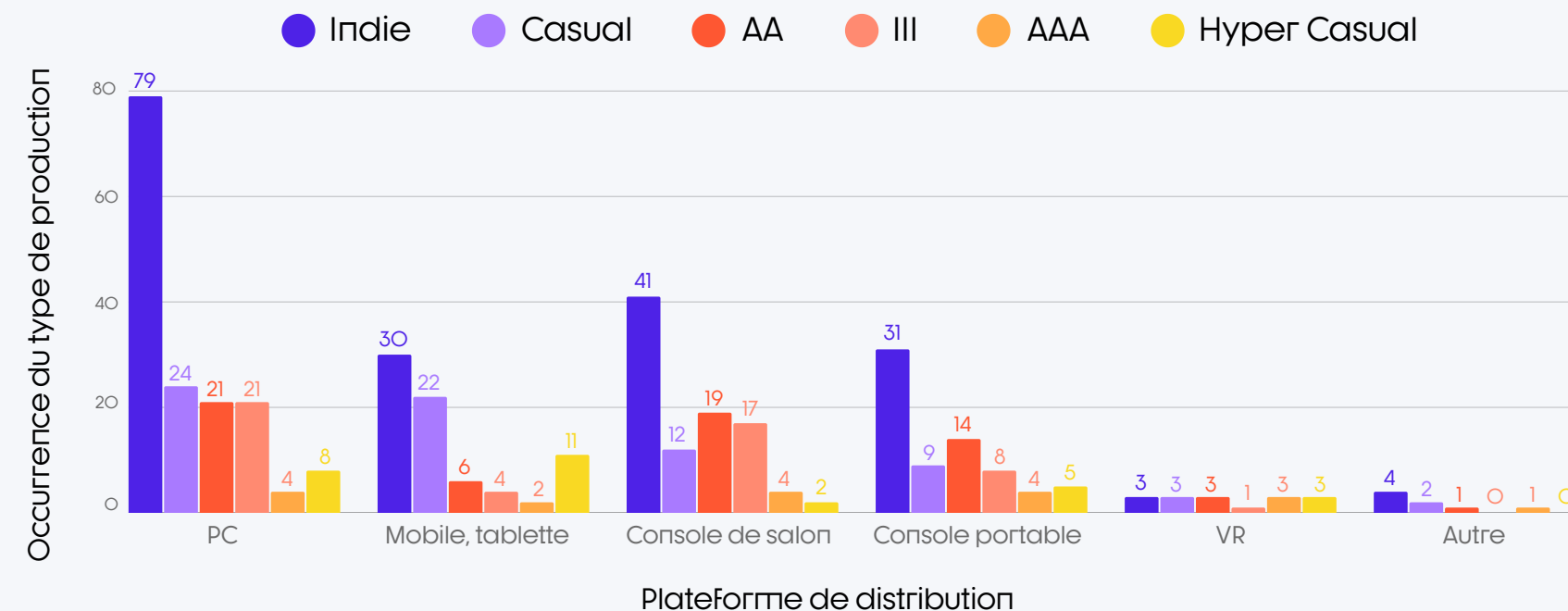
Le budget moyen par jeu en 2024



Les dispositifs de financement des productions



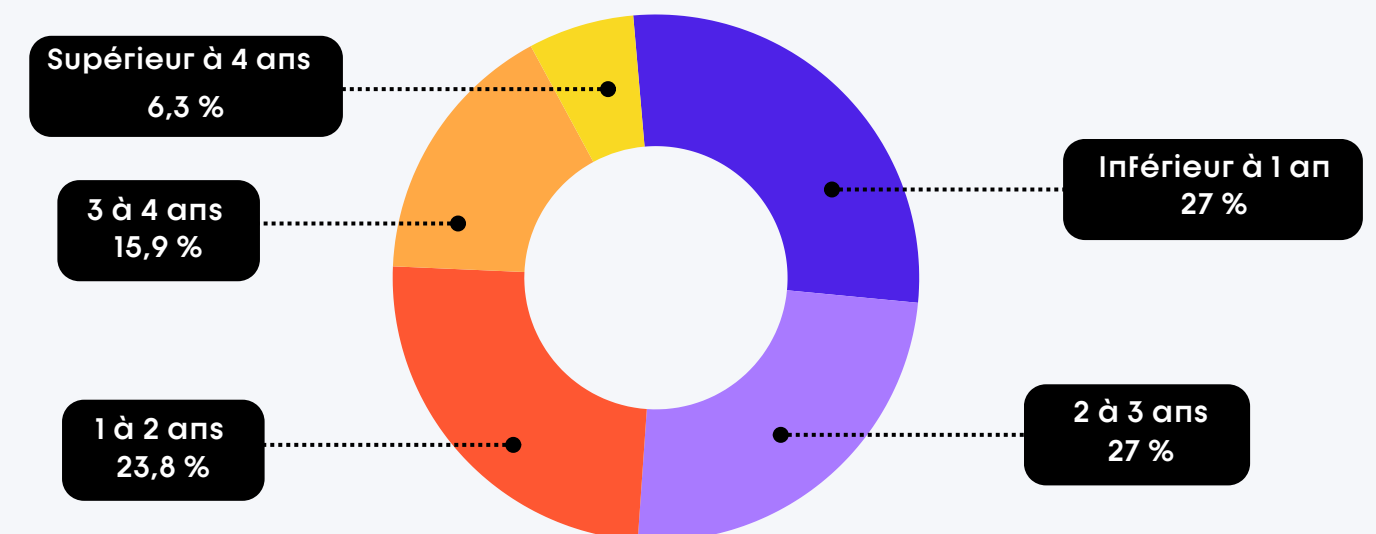
Positionnement sur le marché



Edito

Le trio de tête des dispositifs de financement est dominé par l'autofinancement (23,97 %), suivi à égalité par le CIJV et les aides régionales (14,88 % chacun). Ces deux soutiens publics s'imposent comme des apports majeurs aux productions aux côtés des sources d'autofinancement mobilisées par les studios.

Le temps moyen de développement d'un jeu



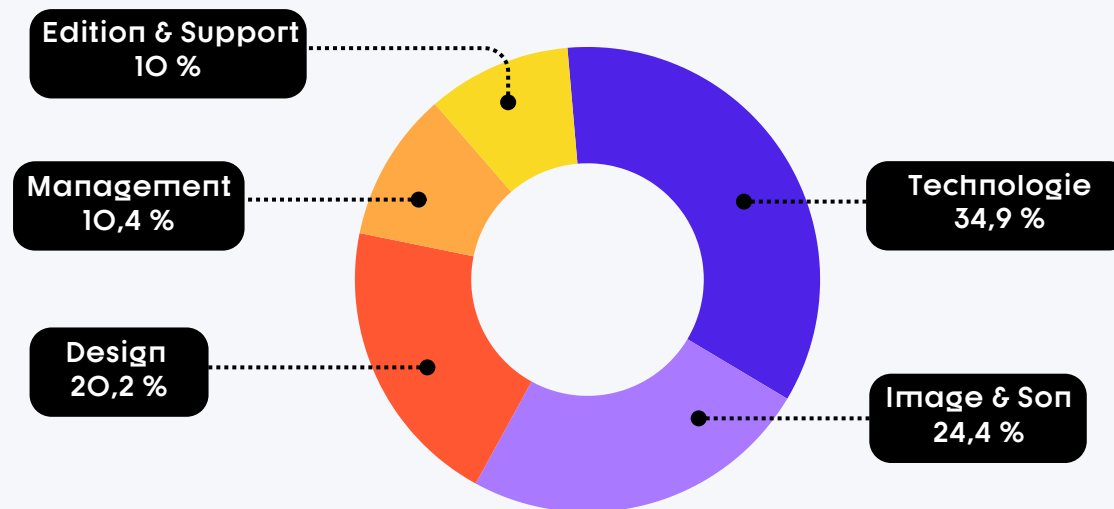
Le nombre de jeux commercialisés par les studios

40% des studios déclarent commercialiser eux-mêmes leurs jeux vidéo en 2024, contre 38% en 2022

CHAPITRE 3 L'emploi

Les métiers du jeu vidéo se répartissent en plusieurs grandes familles : Design, Image & Son, Management, Technologique, Edition & Support. Parmi ces familles de métiers, la technologique est celle qui rencontre le plus de difficultés à recruter des talents.

Répartition des effectifs en volume ETP en fonction des catégories de métiers



Répartition des effectifs par type d'emploi

 **74%** des emplois salariés sont en CDI (76% en 2022)

Augmentation de l'apprentissage au sein des studios : **7,80% de l'effectif** en 2024 (+ 1,8 point par rapport à 2022)

La mixité dans l'industrie : répartition de la masse salariale par genre et part des postes de direction occupés par des femmes

20 % de femmes au sein des studios de production

Ce chiffre est en recul de 4 points par rapport à 2022 avec un retour sur les niveaux de 2020 avant la crise COVID

14,20 % de femmes dans les postes de direction

Edito

Malgré un contexte économique difficile, l'emploi en CDI reste dominant au sein des entreprises.

On observe un recul significatif de la présence des femmes dans l'industrie avec un retour sur les niveaux pré-covid : elles représentent 20% des emplois.

Budget dédié à la Formation

38% des studios n'ont pas de budget dédié à la Formation

L'évolution des effectifs sur 2025

38% des studios pensent embaucher en 2025

45% des studios pensent maintenir les emplois

16% pensent baisser leurs effectifs

Les embauches en 2025

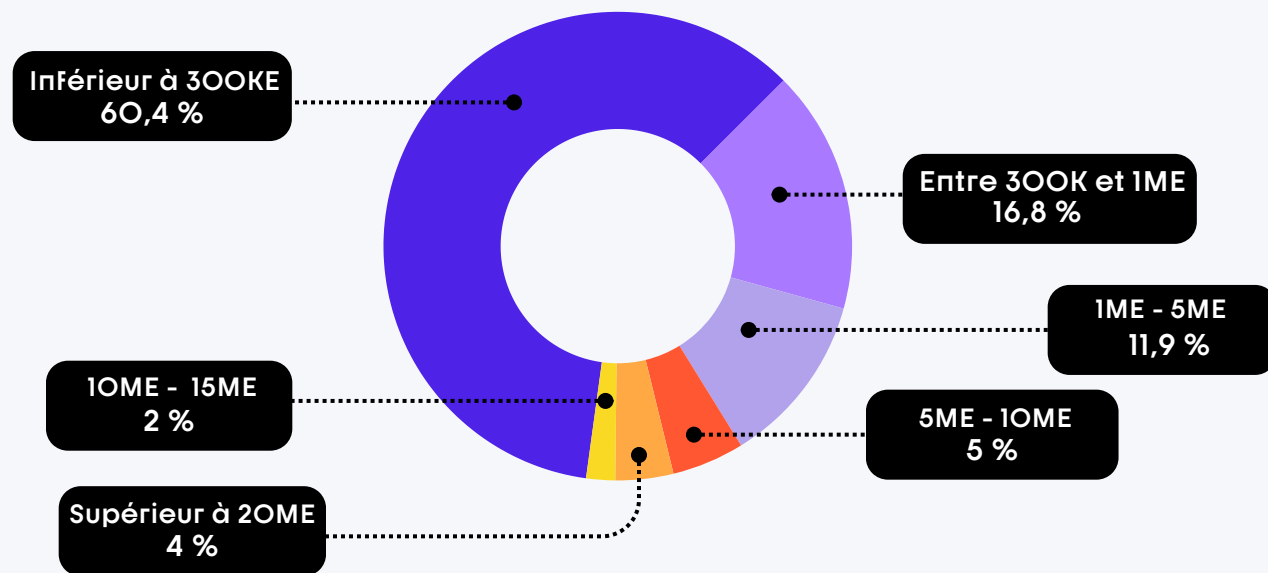
46% des studios ouvriront entre 2 et 5 postes sur 2025

5% ouvriront entre 6 et 10 postes.

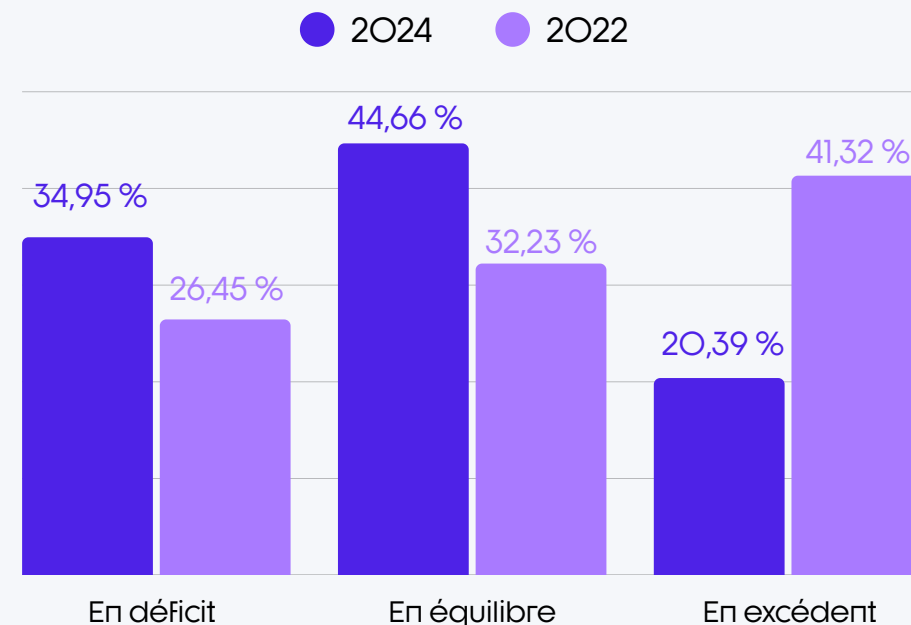
4% des studios ouvriront +10 postes

CHAPITRE 4 La situation financière des entreprises

Chiffre d'affaires des entreprises en 2024



Situation financière en fin d'exercice



23% des studios ont un CA supérieur à 1ME (27% en 2022)

77% des studios ont un CA inférieur à 1ME

La visibilité financière des entreprises en 2024

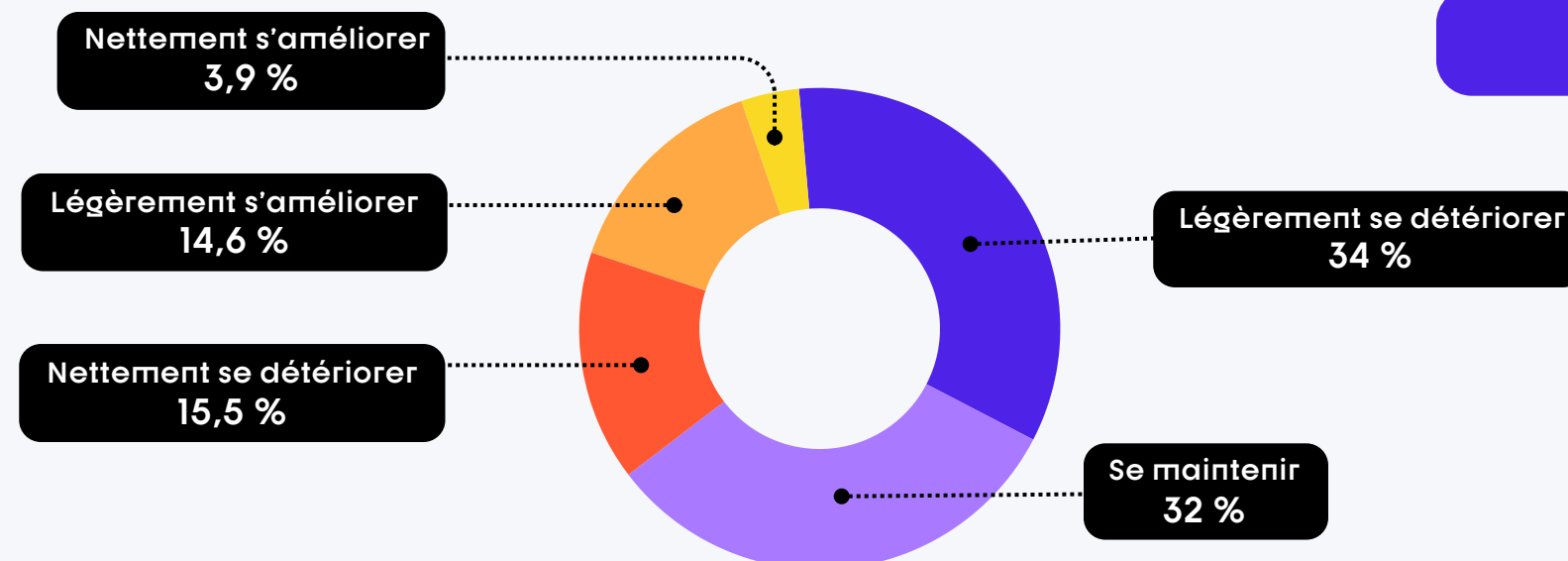


La visibilité des entreprises reste faible sur le moyen terme :

47% des entreprises ont une visibilité financière inférieure à un an (36,13% des entreprises en 2022)

20% des entreprises ont une visibilité financière supérieure à 2 ans

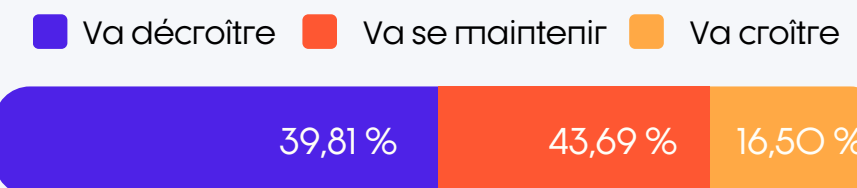
Le sentiment quant au CA des entreprises dans les 12 prochains mois



Edito

La situation financière des studios de jeu vidéo a beaucoup évolué entre 2022 et 2024, avec comme conséquence de la crise, une hausse de près de 10 points des entreprises qui se déclarent en déficit, représentant désormais une entreprise sur trois. Près de 45% des entreprises déclarent un bilan à l'équilibre pour 2024. Enfin, une entreprise sur 5 déclare un bilan excédentaire sur 2024.

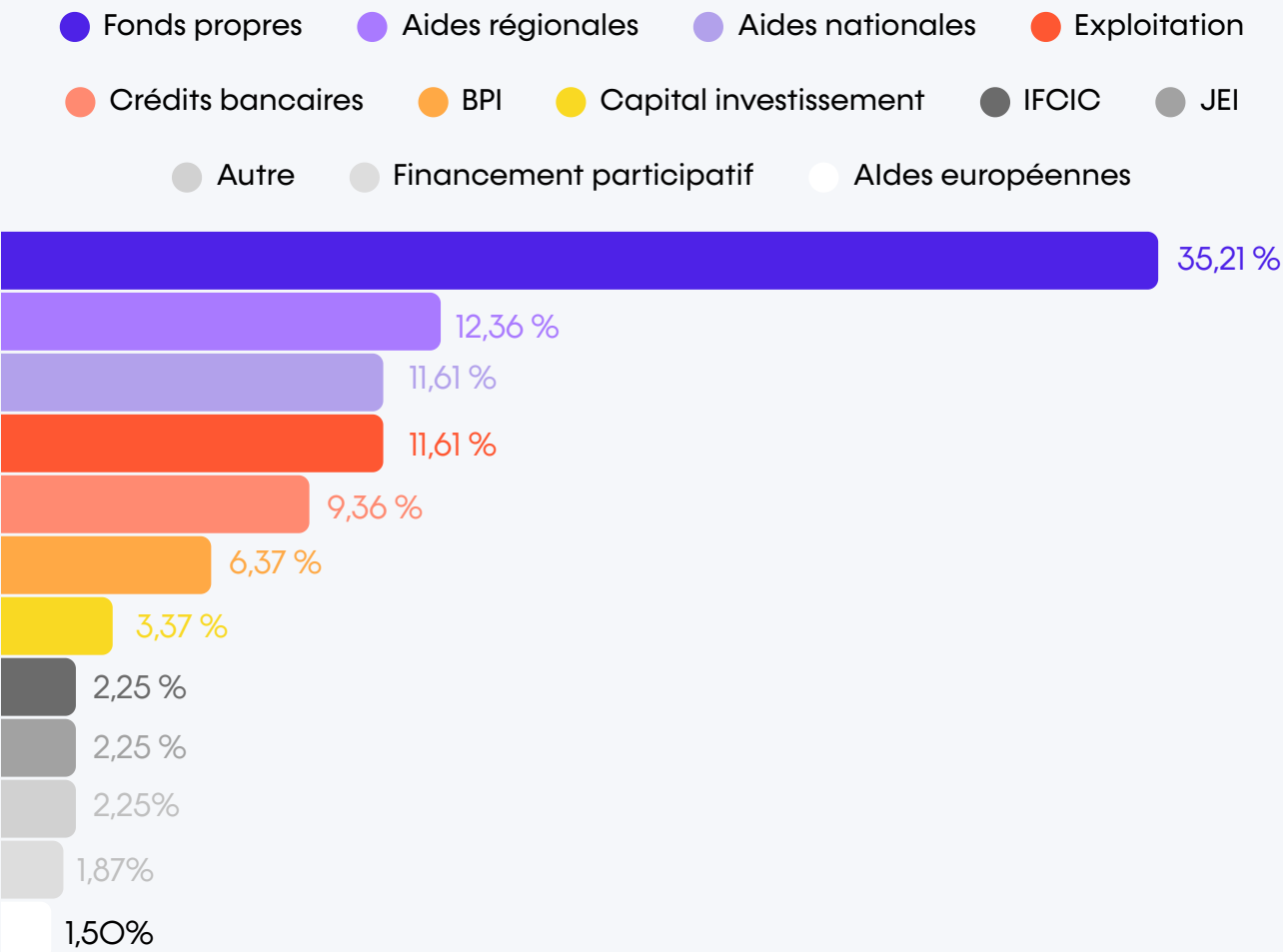
Selon vous, le CA des entreprises sur les 12 prochains mois



Le capital des sociétés

94% des sociétés déclarent un capital majoritairement Français

Les sources de financement



L'accès au crédit bancaire

26,2% des sociétés y accèdent Facilement (30% en 2022)

51,45% des studios interrogés n'ont jamais eu recours au crédit bancaire

17,5% y accèdent difficilement (9,76% en 2022)

4,85% se sont vues refuser un crédit bancaire

Les levées de Fonds en 2024

 **7,6%** des studios interrogés ont fait une levée de Fonds en 2024 (9,9% en 2022)

Cessions partielles ou totales en 2024

5% des studios interrogés ont fait l'objet d'une cession partielle ou totale de leurs activités en 2024 (10,47% en 2022)

Editio

Même si la majorité des studios déclarent ne jamais avoir eu recours au crédit bancaire en 2024, la confiance des acteurs financiers dans le secteur du jeu vidéo s'est dégradée, se traduisant par une diminution des prêts bancaires et une plus grande difficulté des acteurs du secteur à recourir à l'emprunt. En effet, près d'une entreprise sur 5 déclare accéder difficilement aux prêts bancaires contre une sur 10 en 2022.

Rachat en discussion

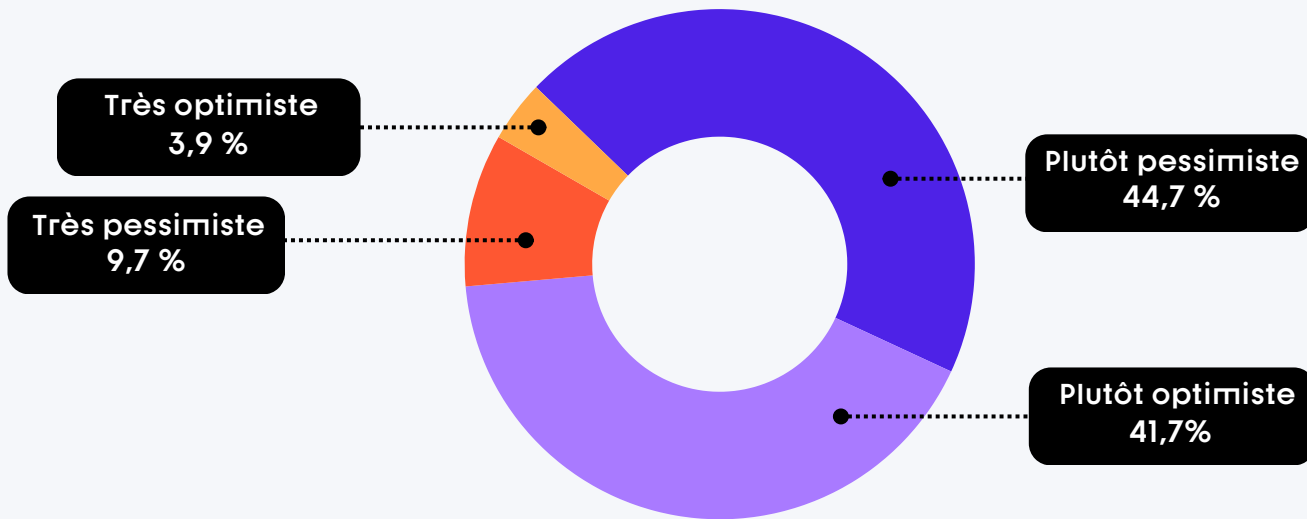
2% des entreprises sont en discussion de rachat en 2024 (7,14% des entreprises en 2022)

Les levées de Fonds en 2025

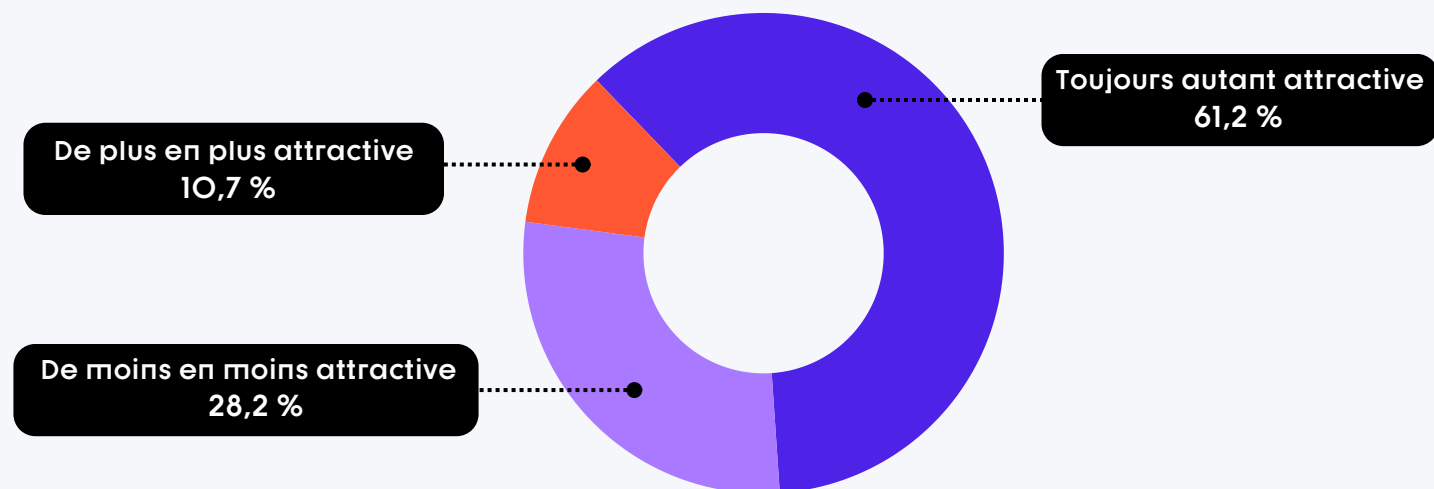
29% des studios interrogés envisagent de lever des Fonds en 2025

CHAPITRE 5 L'international

Le sentiment quant à l'avenir du secteur vidéoludique Français



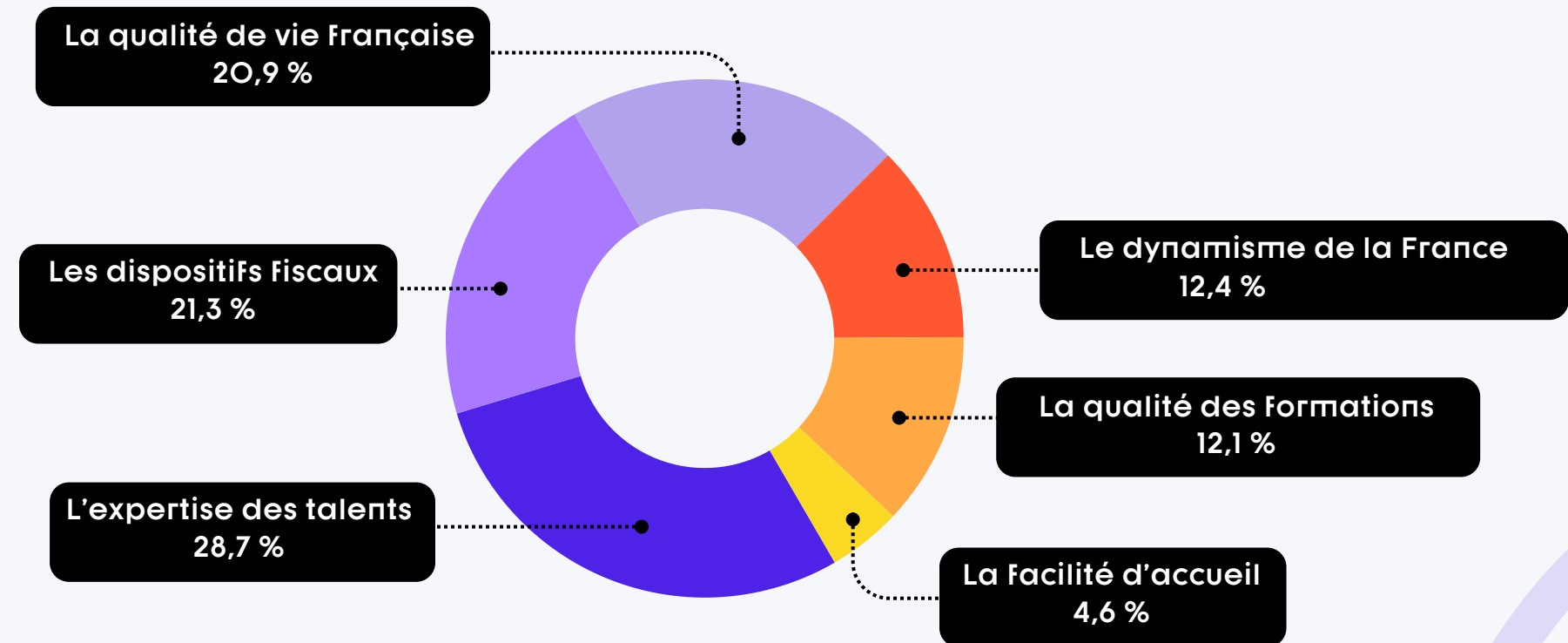
Que pensez-vous de l'attractivité de la France en 2024 ?



L'évolution de l'attractivité de la France pour le secteur du jeu vidéo

74% des entreprises interrogées estiment que la France est attractive pour le secteur du jeu vidéo en 2024 (85% en 2022)

Les facteurs d'attractivité de la France



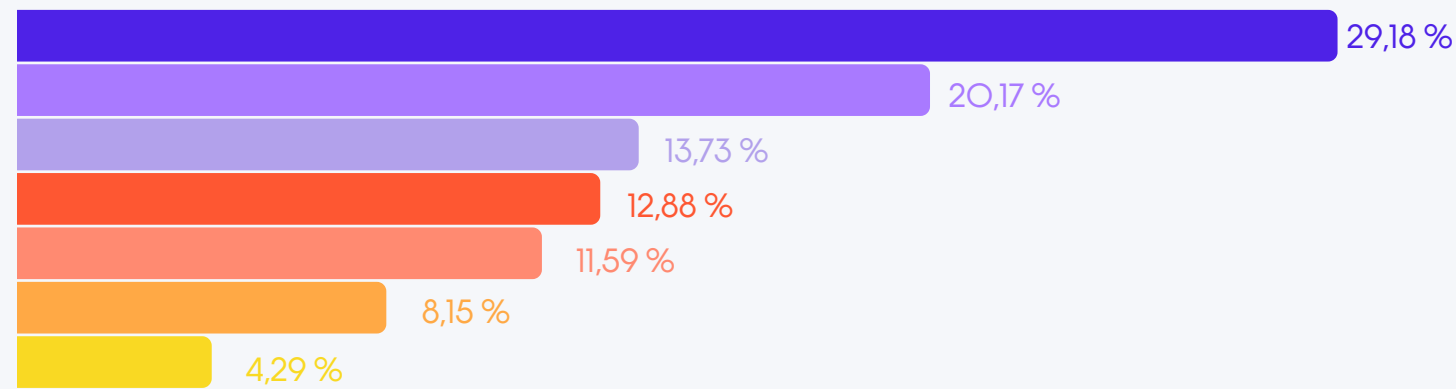
Edito

Comme chaque produit numérique, le jeu vidéo est un produit international par essence, conçu pour être diffusé sur des plateformes mondiales et s'adresser à une culture partagée entre joueurs du monde entier. Son modèle économique repose sur une rentabilité à grande échelle, incompatible avec les limites d'un marché national restreint comme celui de la France.

CHAPITRE 6 RSE

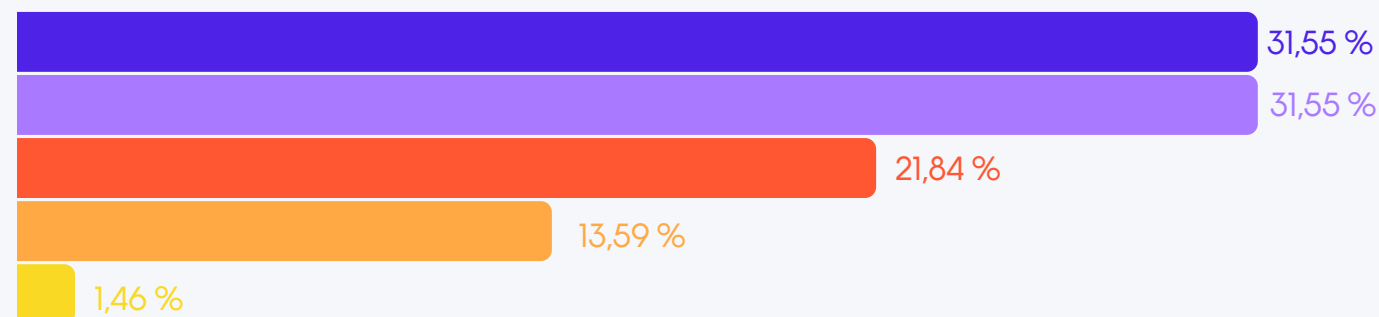
Les éléments de motivation pour mettre en place des actions RSE au sein de la structure

- La réponse à l'urgence environnementale
- La réponse aux obligations légales
- La fidélisation des collaborateurs et des clients
- L'image de marque
- La stratégie de la direction
- La nécessité de faire des économies
- Autre



Les éléments qui freinent la mise en place des actions RSE au sein de la structure

- Le manque de budget
- Le manque de temps
- Le manque de personnel
- Le manque de connaissance sur le sujet
- Le manque de volonté de la direction



Y a-t-il une personne dédiée à la RSE au sein de votre structure ?

27,4%

des entreprises interrogées ont une personne dédiée à la RSE au sein de leur structure.



Avez-vous suivi la Formation Prévention des VSST du CNC ?

69%

des entreprises interrogées ont déjà suivi la Formation Prévention VSST du CNC



Avez-vous déjà réalisé le bilan carbone de votre entreprise ?

42%

des entreprises interrogées ont déjà réalisé leur bilan carbone (vs 10% des entreprises en 2022)



Prévoyez-vous de faire votre bilan carbone en 2025 ?

69%

des entreprises interrogées prévoient de réaliser leur bilan carbone en 2025



Connaissez-vous l'outil Jyros ?

90%

des entreprises connaissent l'outil Jyros

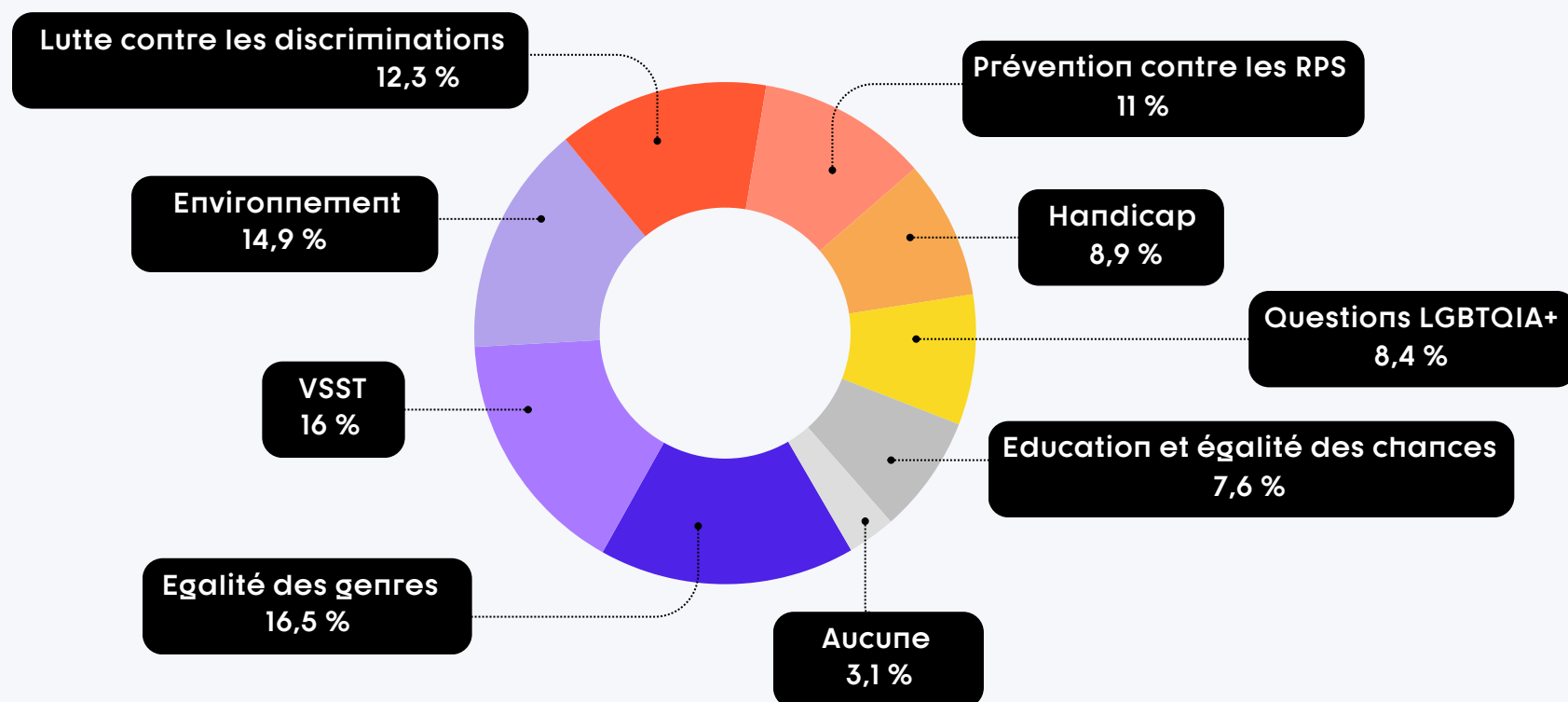
Edito

Jyros, le calculateur d'empreinte carbone développé en France et homologué par le CNC dans le cadre de l'éco-conditionnalité des aides est désormais connu par près de 90% des entreprises déclarantes.

En 2022, 10% seulement des entreprises interrogées avaient réalisé leur bilan carbone, elles sont 41,9% aujourd'hui.

La réponse à l'urgence environnementale est le premier moteur de mise en place de politique RSE parmi les répondants, en hausse de 1,5 point par rapport à 2022.

Les causes sur lesquelles les salarié(e)s ont déjà été sensibilisé(e)s



Depuis le 1er janvier 2023, les créateurs de jeux vidéo souhaitant bénéficier des aides du CNC doivent suivre une formation obligatoire et gratuite de prévention du harcèlement sexuel, dispensée par l'AVFT. Destinée aux chefs d'entreprises et responsables des studios, cette formation vise à accompagner les structures dans la mise en œuvre des obligations légales de prévention, de signalement et de traitement des faits de harcèlement, en conformité avec le code du travail et le règlement général des aides du CNC.



Avez-vous mis en place des actions pour l'égalité Femme-homme au sein de votre structure ?

47,62%

des entreprises interrogées ont déjà mis en place des actions pour l'égalité Femmes-hommes au sein de leur structure (vs 65,55% en 2022)



Si oui, quel type ?

34,29%

des entreprises interrogées ont mis en place des actions relatives à l'égalité salariale

30,48%

des actions relatives à la lutte contre les VSST

14,29%

des actions relatives à la parité

9,52%

des actions relatives au congé menstruel

8,57%

des formations spécifiques

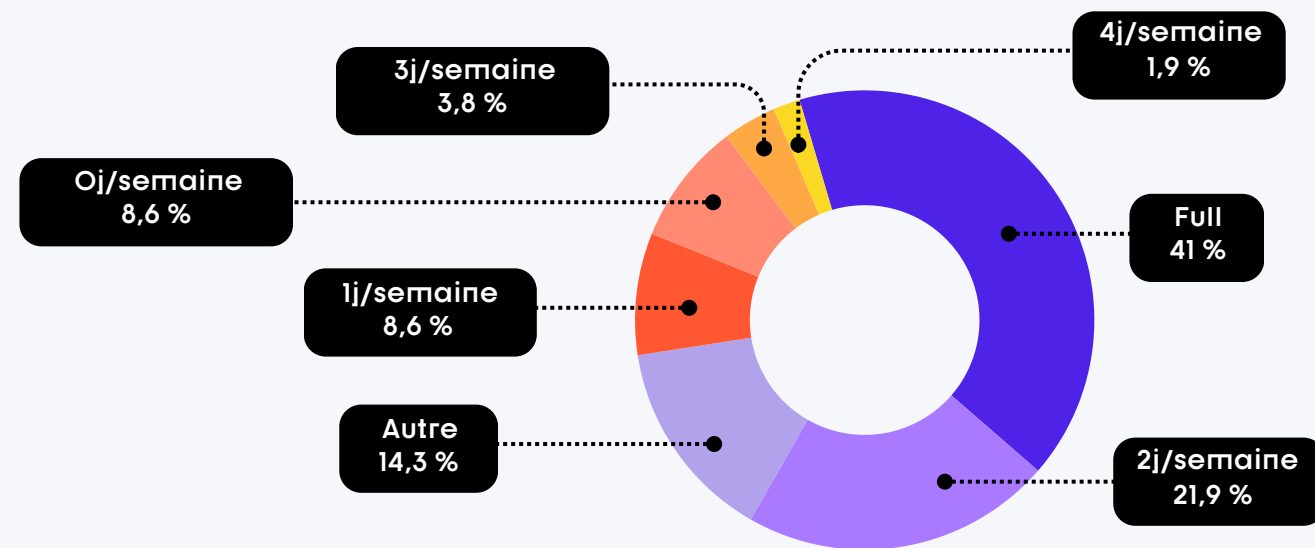
CHAPITRE 7 Télétravail et Flexibilité

Le rythme moyen du télétravail au sein des structures

41% des entreprises ont adopté un rythme de télétravail à temps plein (vs 33% des entreprises en 2022)

9% des entreprises ne proposent pas de télétravail à leurs salarié(e)s (vs 6% en 2022)

Nettement s'améliorer



Les modalités choisies

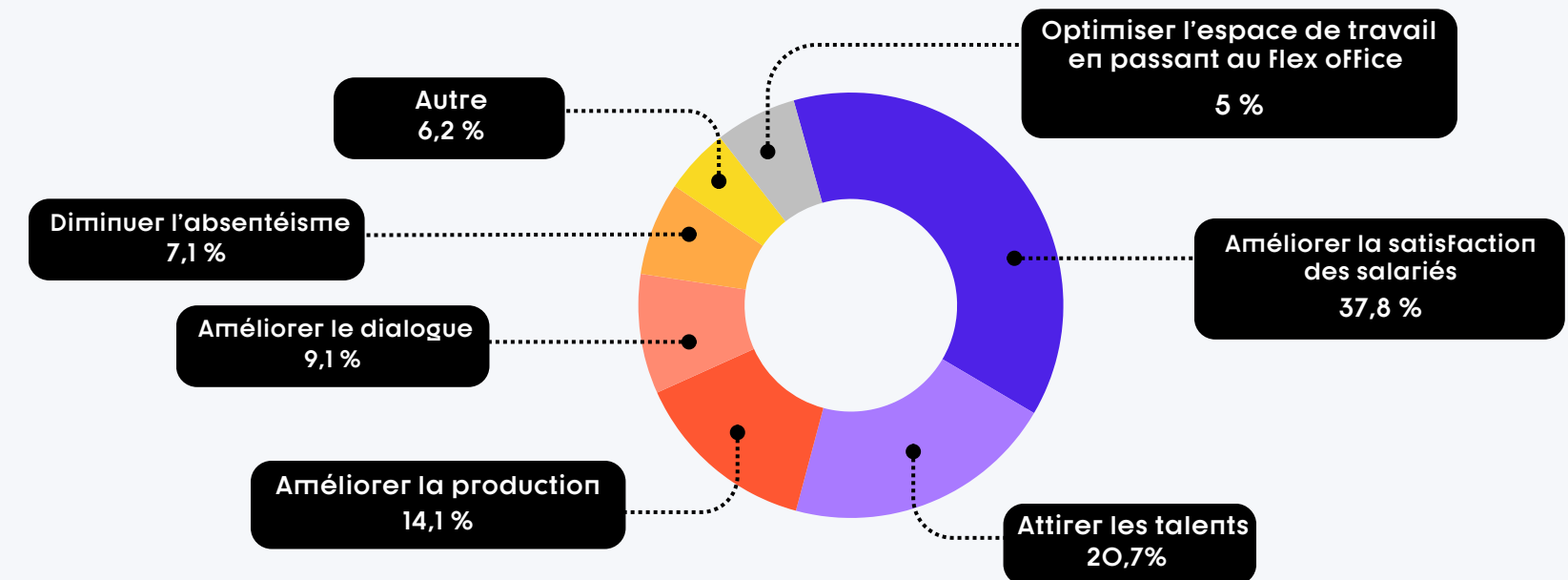
46% des structures proposent un poste fixe par salarié

42% proposent un modèle flexible

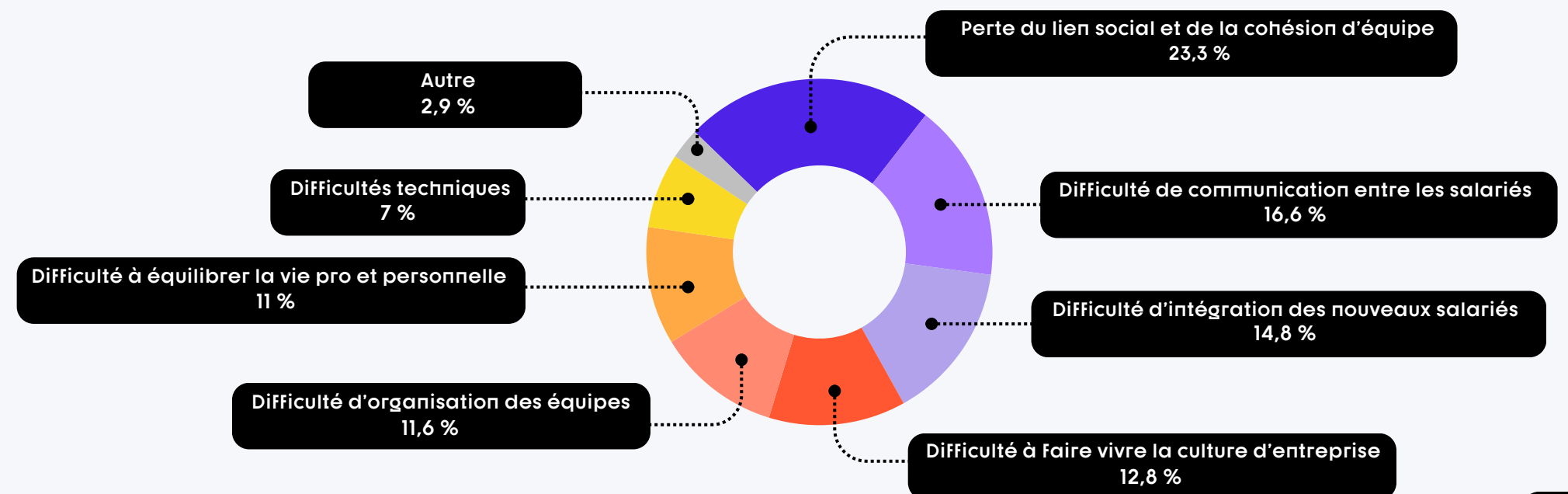
Les jours de présence en entreprise sont-ils imposés aux salariés ?

68% des entreprises n'imposent pas les jours de présence aux salariés

Les principaux bénéfices du télétravail



Les principales difficultés du télétravail

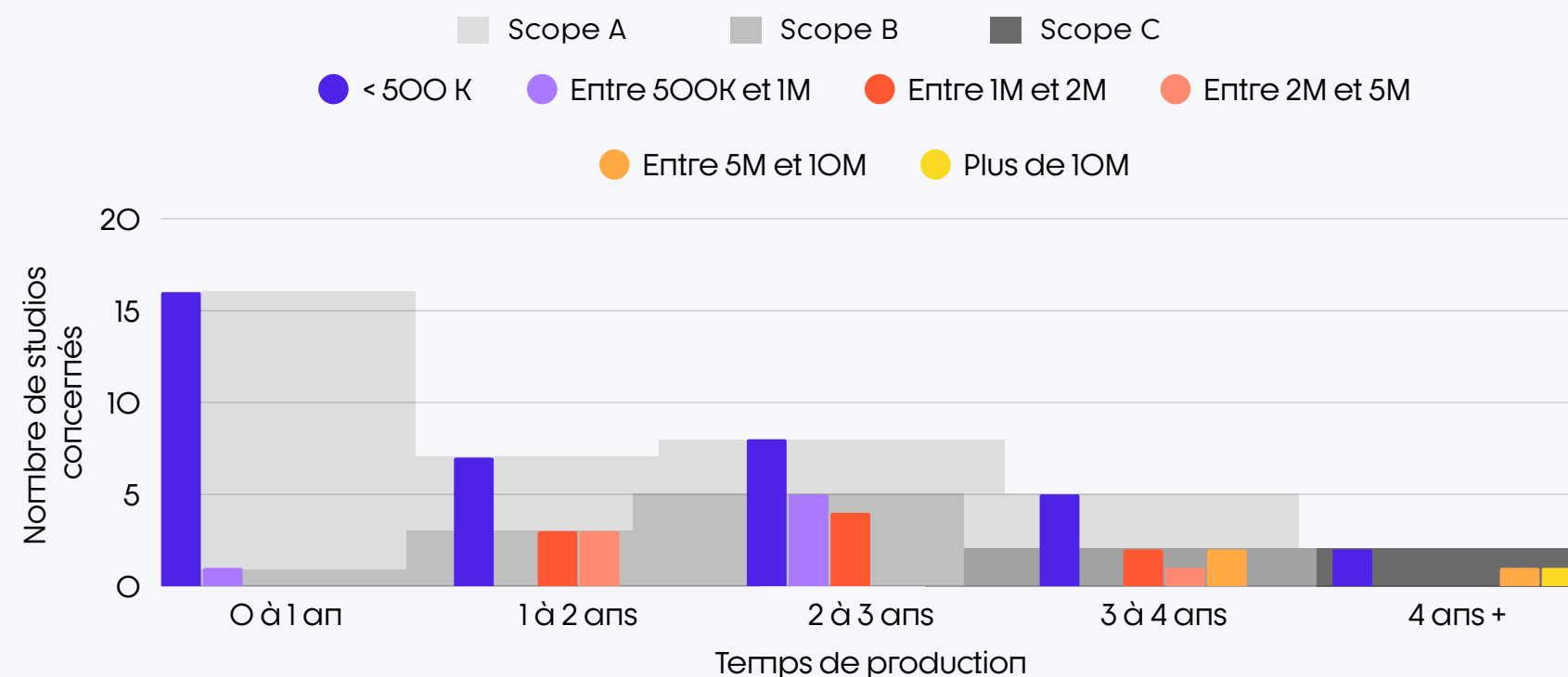


Enseignements clés pour l'année 2024

État de la production des jeux distribués en 2024

Sur 61 studios ayant distribué un jeu vidéo en 2024, trois types de productions se dessinent, catégorisés en scopes. Le scope A représente la majorité de la production Française; à savoir des jeux vidéo dont le budget est inférieur à 500.000 euros et dont le temps de production est majoritairement inférieur à 3 ans. Le scope B comprend les productions dont le budget est compris entre 500.000 et 5 millions d'euros et enfin le scope C représente les productions avec un budget supérieur à 2 millions d'euros et dont la durée de production est majoritairement supérieur à 3 ans. En 2024, le scope A représentait 62% des jeux distribués, contre 22% pour le scope B et 16% pour le scope C.

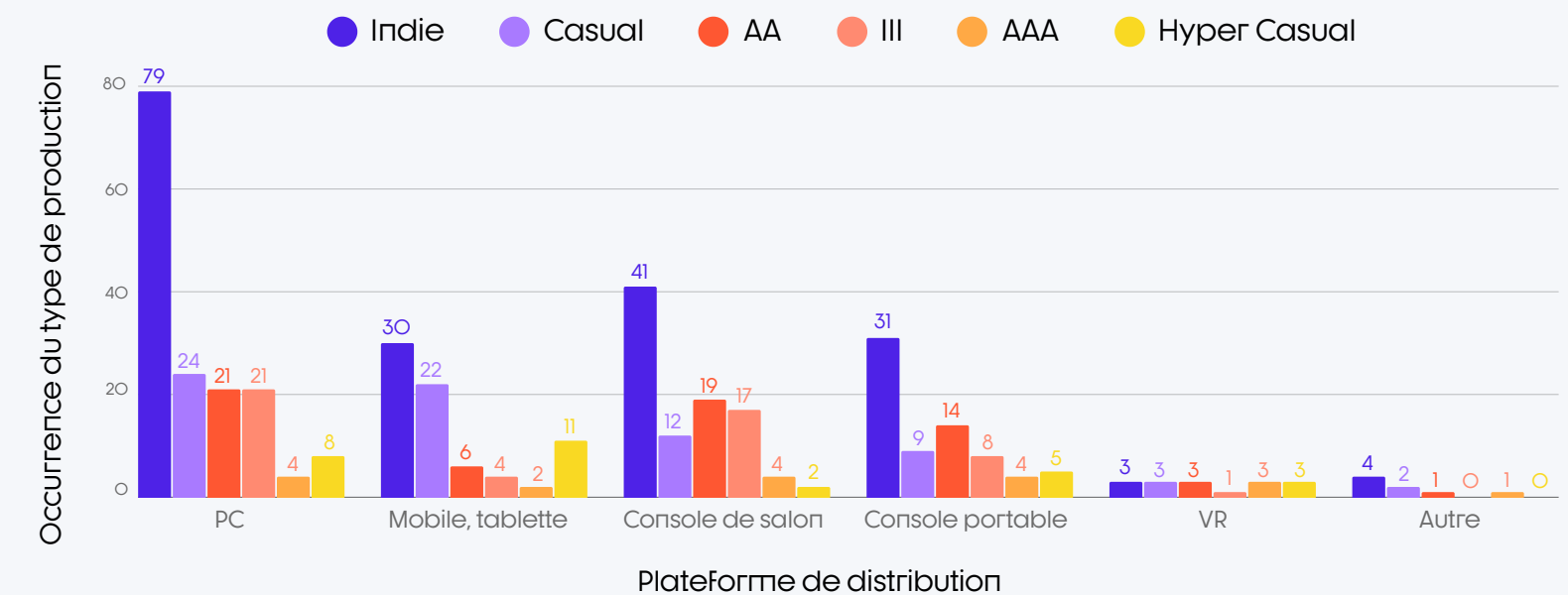
Nombre de studios répartis par budget et durée des productions



Positionnement sur le marché - Quels types de jeux pour quelles plateformes ?

Les studios investissent les plateformes de distribution en produisant des titres aux ambitions variées. La majorité des productions sont à destination du PC, qui reste la plateforme la plus plébiscitée par l'industrie Française et près de la moitié des titres indépendants y sont exclusivement distribués. La VR reste une niche en termes de nombre de jeux produits mais est en 2024, le mode de distribution le plus équilibré en fonction des types de production.

Répartition des types de production par plateforme de distribution



SOURCING

N°	Page	Nom du graphe	Nombre de répondants
1	6	Types de jeux développés par les studios	120
2		Les modèles économiques	120
3		Les modes de diffusion	120
4		Le budget moyen par jeu en 2024	104
5	7	Les dispositifs de financement des productions	120
6		Le temps moyen de développement d'un jeu	116
7	8	Répartition des effectifs en volume ETP en fonction des catégories de métiers	120
8		Répartition de la masse salariale par genre	120
9		Part des Femmes dans les postes de direction	120
10		Evolution des effectifs sur 2025	97
11		Embauches en 2025	97
12		Budget dédié à la Formation	97
13	9	Chiffre d'affaires des entreprises	101
14		Situation financière en fin d'exercice	103
15		Visibilité financière des entreprises	103
16		Sentiment quant au CA des entreprises dans les 12 prochains mois	103
17		CA des entreprises sur les 12 prochains mois	103
18	10	Capital des sociétés	103
19		Sources de financement	104
20		Accès au crédit bancaire	103
21		Levées de fonds en 2024	103
22		Cessions partielles ou totales	103
23		Rachat en discussion	103

SOURCING

N°	Page	Nom du graphe	Nombre de répondants
24		Levées de Fonds en 2025	103
25	11	Sentiment quant à l'avenir du secteur vidéoludique Français	103
26		Attractivité de la France en 2024	103
27		Evolution de l'attractivité de la France pour le secteur du jeu vidéo	103
28		Facteurs d'attractivité de la France	103
29	12	Eléments de motivation pour mettre en place des actions RSE	93
30		Eléments qui freinent la mise en place des actions RSE	101
31		Personne dédiée à la RSE	106
32		Suivi de la Formation Prévention des VSST du CNC	105
33		Réalisation du bilan carbone	105
34		Réalisation du bilan carbone prévue en 2025	104
35		Connaissance de l'outil Jyros	105
36		Causes sur lesquelles les salariés ont été sensibilisés	100
37		Mise en place d'actions pour l'égalité femme-homme	105
38		Types d'actions mises en place	105
39	14	Rythme moyen du télétravail au sein des structures	105
40		Modalités choisies	105
41		Jours de présence en entreprise	105
42		Principaux bénéfices du télétravail	104
43		Principales difficultés du télétravail	104

A propos du SNJV

Créé en 2008, le Syndicat National du Jeu Vidéo représente les entreprises et professionnels du jeu vidéo en France. Il œuvre pour la promotion, la croissance et la compétitivité de l'industrie et l'attractivité du territoire.

Le SNJV est la voix de l'industrie du jeu vidéo en France et l'interlocuteur des pouvoirs publics et des médias sur les sujets de la production.

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@snjv.org

snjv.org

34 rue LaFitte

75009 PARIS



A propos des associations régionales

Réunies au sein d'un réseau actif sur l'ensemble du territoire, les associations régionales du jeu vidéo accompagnent et structurent les écosystèmes locaux de production. Elles rassemblent studios, indépendants, écoles, institutions et autres acteurs de la filière au niveau régional.

Leur mission est de favoriser la croissance des studios sur leurs territoires respectifs, de créer des dynamiques collectives, et de représenter les intérêts des acteurs locaux auprès des collectivités, des partenaires économiques et des institutions.

Elles œuvrent, chacune avec son identité propre, pour le développement d'un tissu régional solide, en soutenant la création, la formation, l'emploi et la mise en réseau, tout en contribuant à l'attractivité des territoires à l'échelle nationale et internationale.

ATLANGAMES

Bouftang



East Games

GAME IN
GAME INDUSTRY NORTH

