

Communication interactive et ludique

Marché des jeux vidéo

Mickaël Martin Nevot

V1.0.0

12/07/2012 23:10



Cette œuvre de [Mickaël Martin Nevot](#) est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Communication interactive et ludique

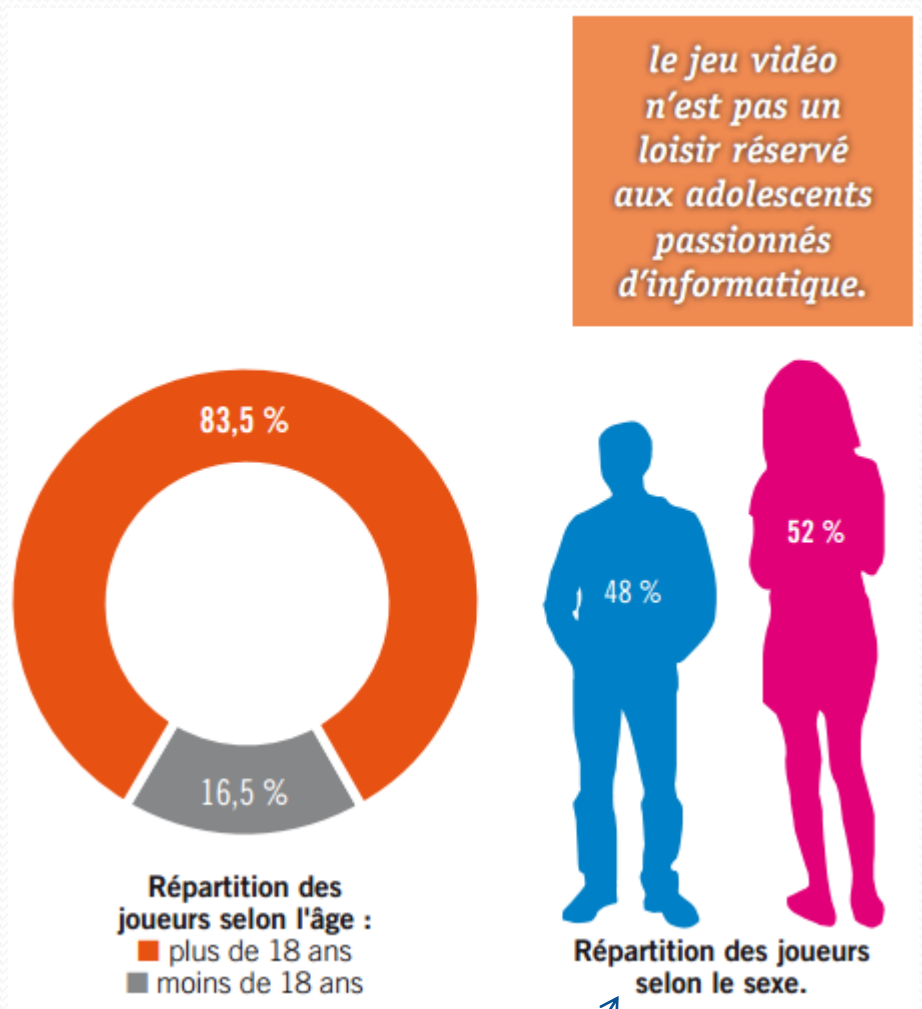
- I. Présentation du cours
- II. [Marché des jeux vidéo](#)
- III. Marketing viral
- IV. Ludification et modèles économiques émergents

Sociologie



GFK, 06/2012

Age moyen des joueurs : 35 ans
(en constante augmentation)



le jeu vidéo n'est pas un loisir réservé aux adolescents passionnés d'informatique.

Le joueur type est une joueuse !

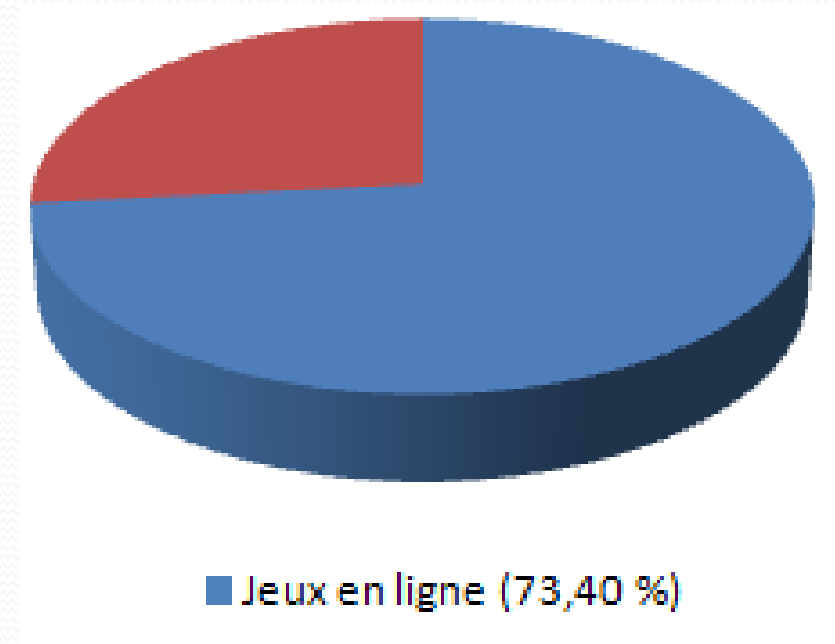
Pratiques



Parents qui jouent avec leur enfants : 54 %

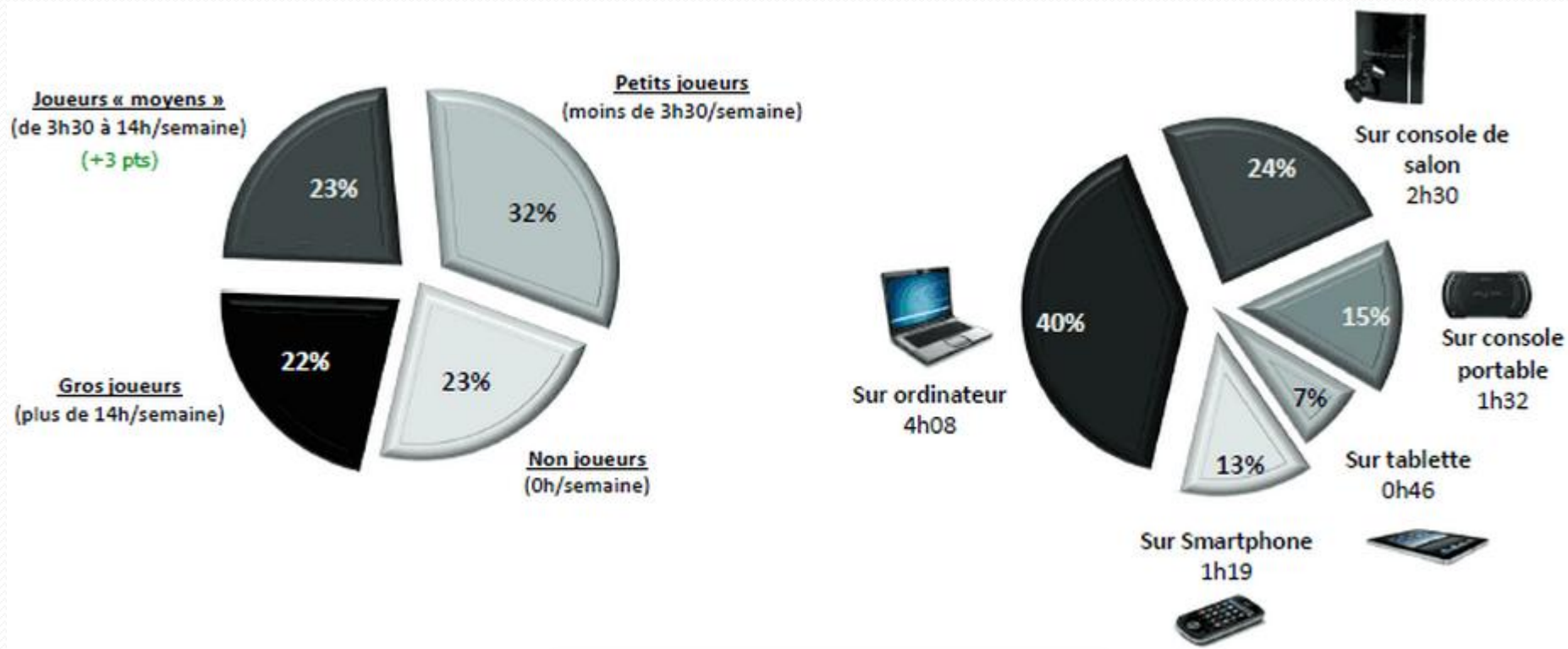
Jeux en ligne

- Jeu français en ligne :
 - Ordinateur : 82.2 %
 - Console portable : 27.9 %
 - Téléphone portable : 24.4 %
- Facebook : 53 %
(350 millions de joueurs)



CNC (GfK), deuxième semestre 2009

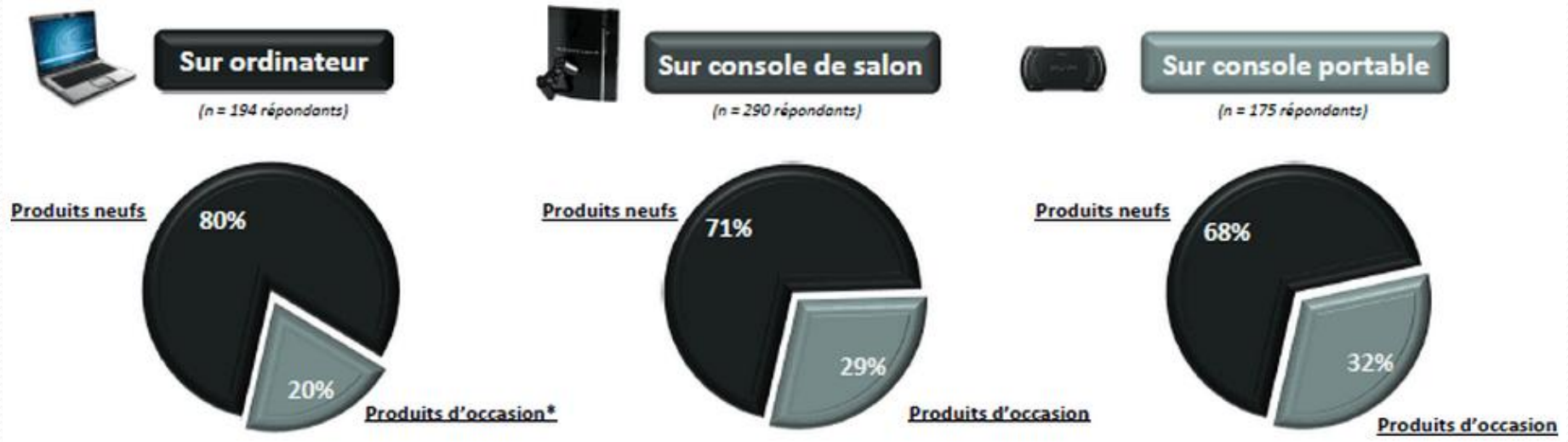
Temps de jeu (France)



Temps de jeu moyen (France) ?

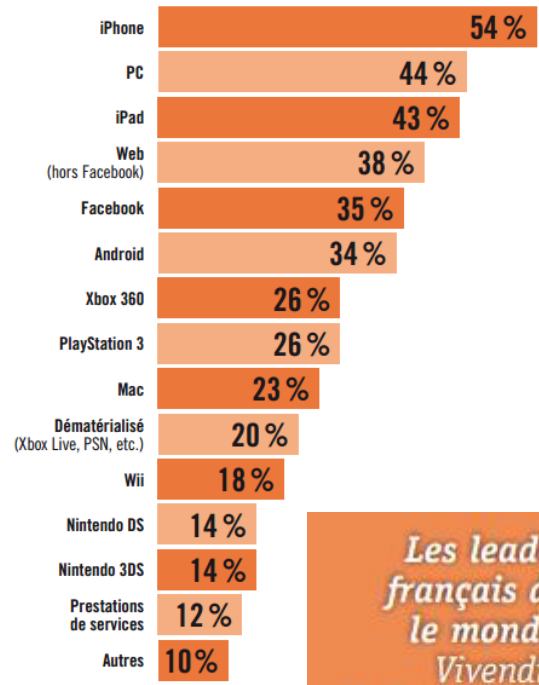
10h14 !

Neuf ou d'occasion ?



Industrie (France)

Répartition des plates-formes sur lesquelles les entreprises françaises développent leurs jeux.



Les leaders français dans le monde :
 Vivendi,
 1^{er} éditeur mondial
 Ubisoft,
 4^e éditeur mondial
 Bigben,
 1^{er} accessoiriste européen, 2^e mondial



52 milliards €
 Chiffre d'affaires du jeu vidéo dans le monde
 (HARDWARE + SOFTWARE, PRÉVISIONS 2011)

2,7 milliards €
 Chiffre d'affaires en France
 (PRÉVISIONS 2011)

5,2 milliards €
 Chiffre d'affaires des jeux sur téléphones mobiles dans le monde
 (PRÉVISIONS 2011)

20 milliards €
 Chiffre d'affaires des jeux sur consoles de salon et portables dans le monde (PRÉVISIONS 2011)

13,3 milliards €
 Chiffre d'affaires du jeu en ligne dans le monde
 (PRÉVISIONS 2011)

IDATE, 2011

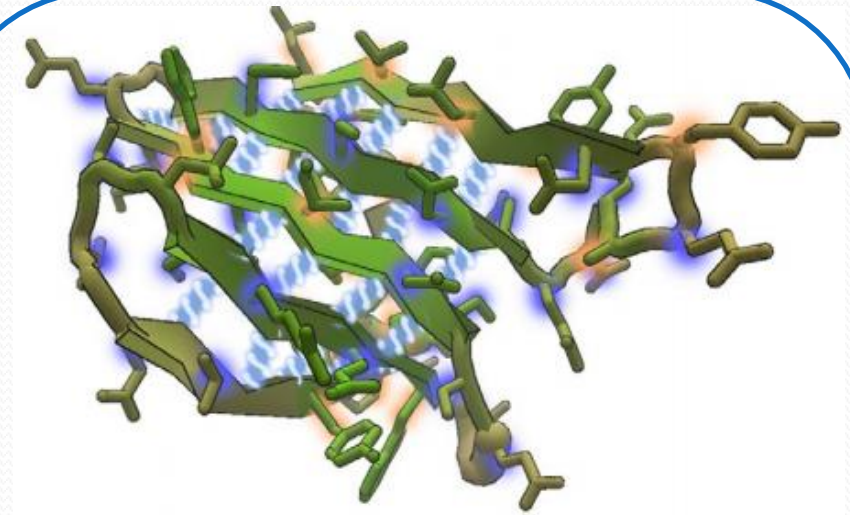
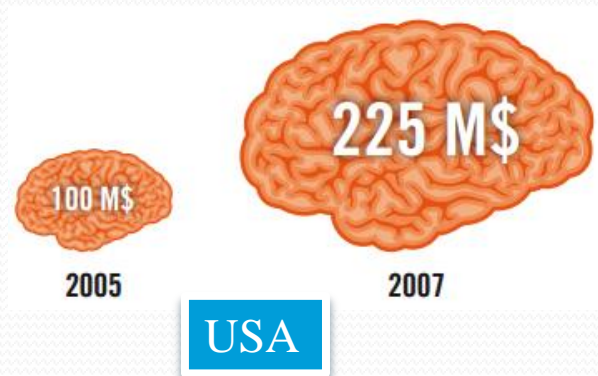
Au-delà du divertissement

- Brain Fitness :

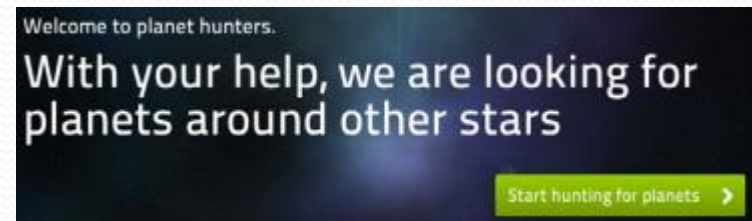
- *Exergames*



- *Brain Trainer*



FoldIt : recherche médicale



Planet hunters : découverte planètes

crowdsourcing

An arrow points from this text box to the Planet Hunters website screenshot.

Tendances

- Recentrage du marché traditionnel sur les **licences à succès**
- **Dématérialisé** : véritable succès !
- Très forte adhésion au **jeux sociaux**
- Jeux sur **téléphone mobile** : lucratif et en croissance



GFK, 06/2012

Jeux dématérialisés



Angry Birds

350 millions



Mario

120 millions



Call of Duty

22 millions



City Ville

80 millions



Liens

- Documents électroniques :
 - http://www.afjv.com/news.php?id=1245&title=marche_loisirs_interactifs
 - http://www.afjv.com/news.php?id=1274&title=barometre_micropaiement
 - http://www.afjv.com/news.php?id=1288&title=français_jeux_video
- Documents classiques :
 - SNJV. *Le jeu vidéo en France en 2011 : éléments clés.*

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot
mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

Cours en ligne sur : mickael.martin.nevot.free.fr

