

Design de jeux vidéo

CM2-1 : Marché des jeux vidéo

Mickaël Martin Nevot

V2.10.2

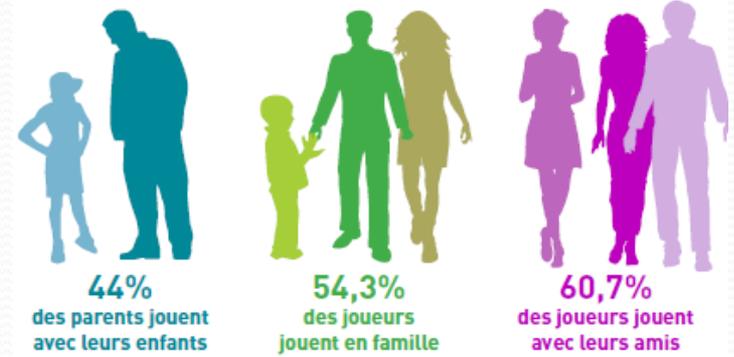
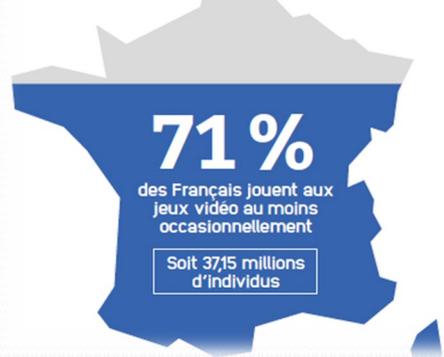


Cette œuvre de Mickaël Martin Nevot est mise à disposition sous licence Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Partage dans les mêmes conditions.

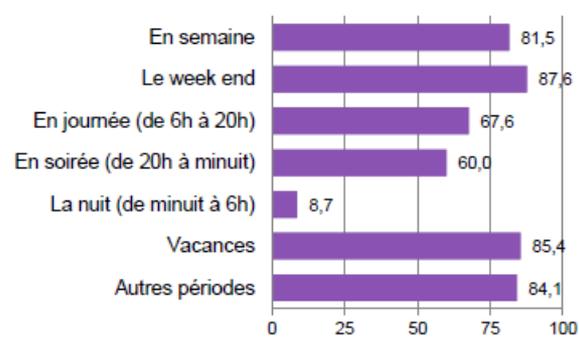
Design de jeux vidéo

- I. Présentation du cours
- II. IHM
- III. Ergo.
- IV. **Marché**
- V. Marketing
- VI. Concept
- VII. Gameplay
- VIII. L&F / LD
- IX. Doc./proto.
- X. Ludification

Sociologie



Moments de jeu (%)



Age moyen des joueurs ?

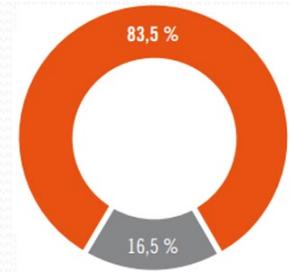
40 ans



55%
DES 11-64 ANS,
SOIT 25 MILLIONS
DE JOUEURS

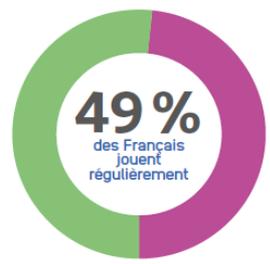


90%
DES 6-10 ANS,
SOIT 3,6 MILLIONS
DE JOUEURS



Répartition des joueurs selon l'âge :
■ plus de 18 ans
■ moins de 18 ans

Parents qui jouent avec leur enfants : **54 %**



L'essentiel du jeu vidéo

- <https://www.mickaël-martin-nevot.com/institut-g4/design-de-jeux-video/?s09-l-essentiel-du-jeu-video-2025.pdf>



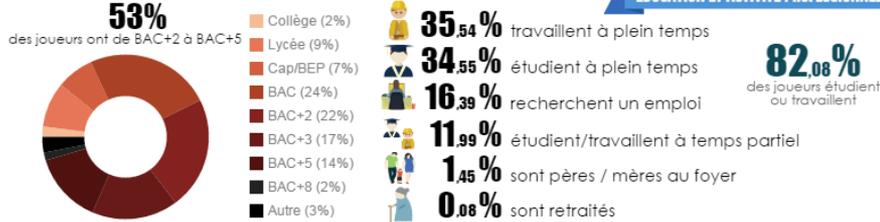
Sociologie : MMORPG

Profil des joueurs de MMORPG

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES



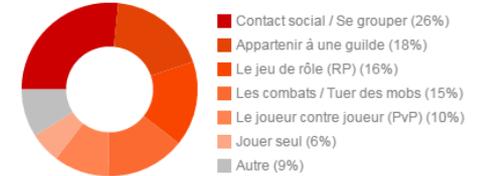
ÉDUCATION ET ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE



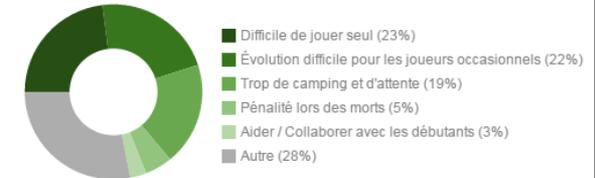
ENVIRONNEMENT DE JEU ET GAMEPLAY



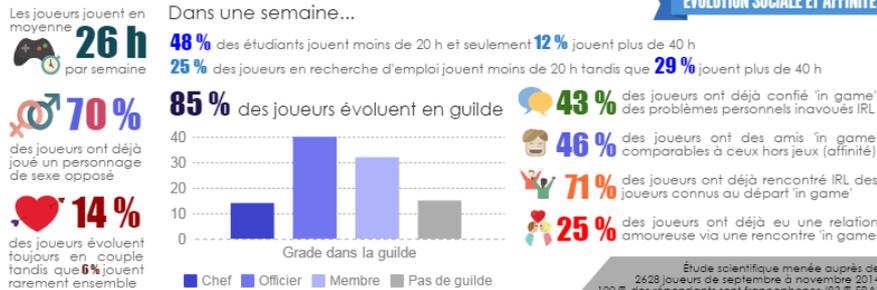
Aspects du gameplay préférés par les joueurs



Aspects du gameplay moins appréciés par les joueurs



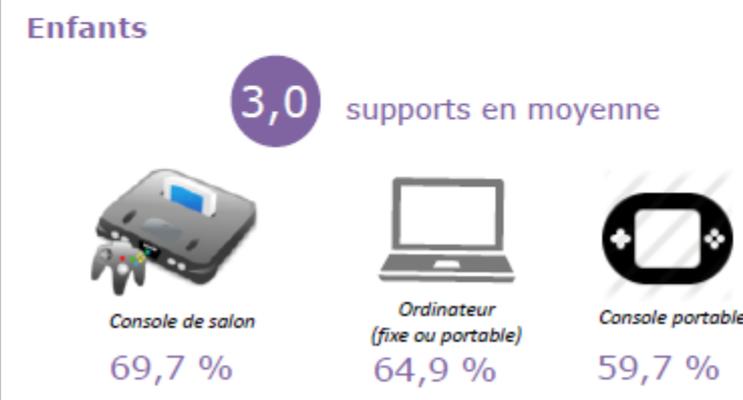
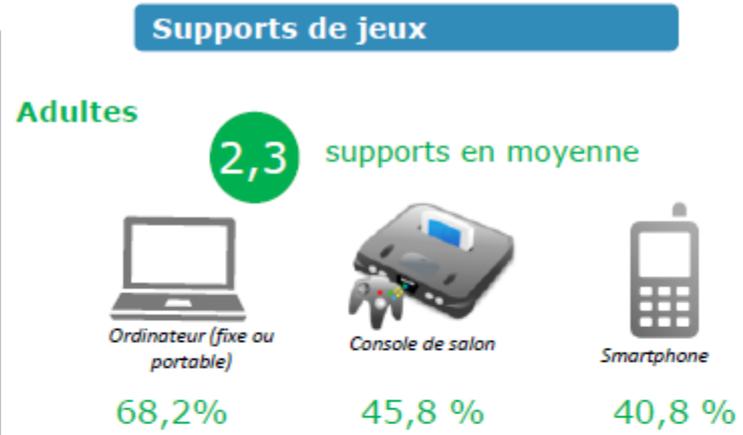
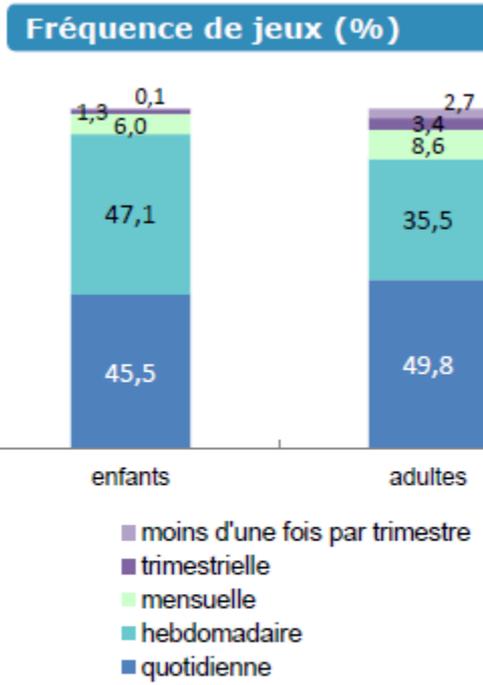
ÉVOLUTION SOCIALE ET AFFINITÉ



Étude scientifique menée auprès de 2409 joueurs de septembre à novembre 2014
 100% des répondants sont francophones (93% F & A)
 © Antoine Challet - <http://www.extragames.fr>

<http://www.extragames.fr/infographie-profil-des-joueurs-de-mmorpg/>

Pratiques



Jeux en ligne

● Jeu français joués en ligne :

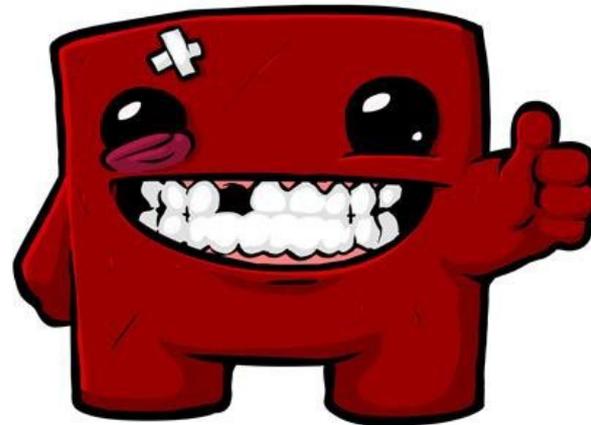
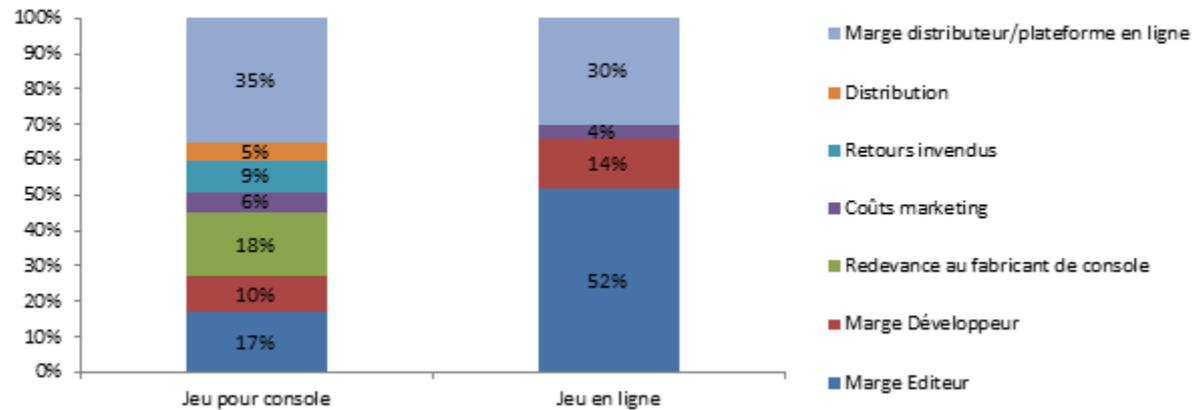
exclusivement
en ligne
26,7 %

en ligne
et hors ligne
46,2 %

exclusivement
hors ligne
27,1 %

Décomposition du prix d'un jeu

Décomposition du prix d'un jeu édité sur console et en ligne

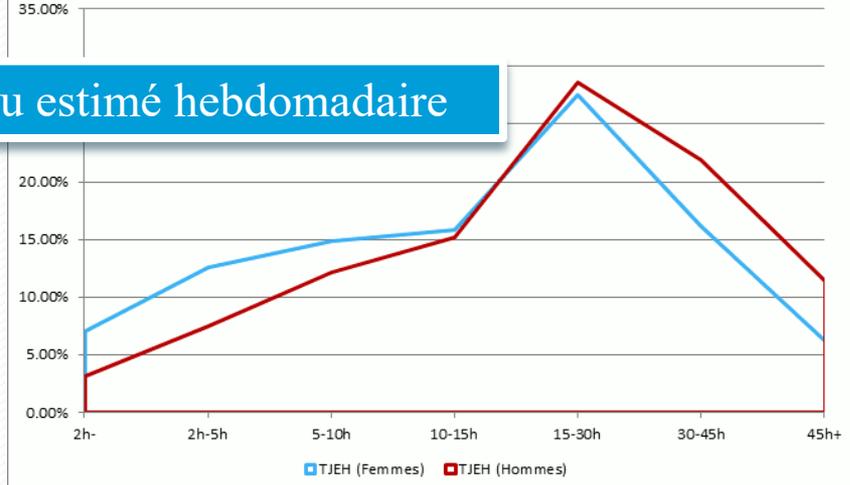
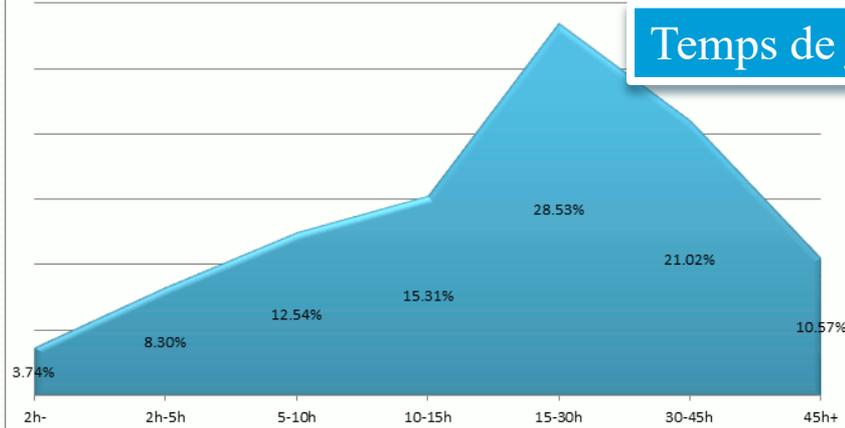


Motivation des joueurs

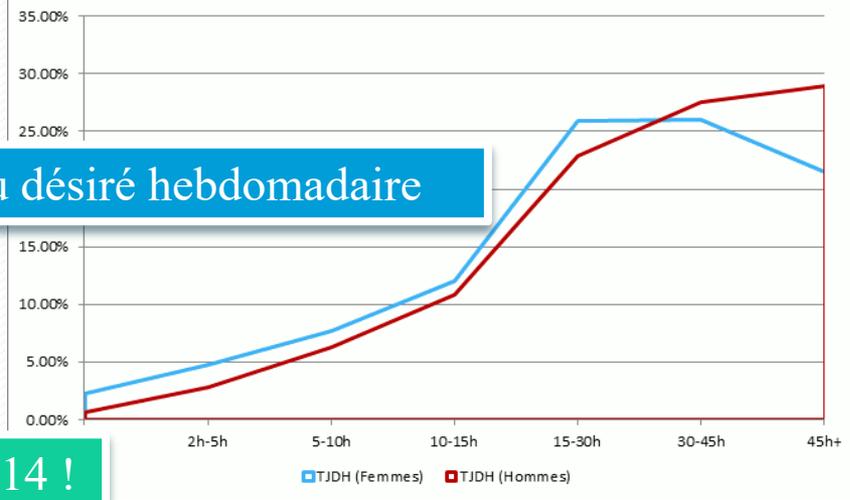
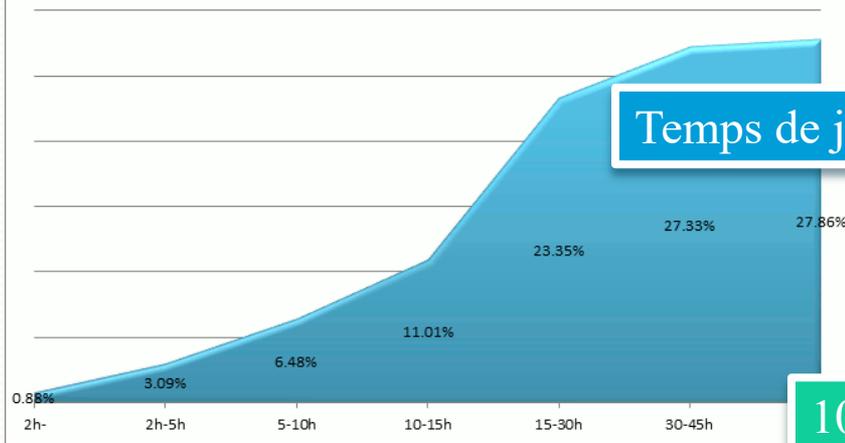
1. **L'immersion** : ambiance particulière, soignée, cohérente, immersive
2. **La diversité de gameplay** : *gameplay* riche avec de très nombreuses mécaniques, empêchant la routine
3. **L'histoire** : scénario poussé/travaillé, narration de qualité, large diégèse (univers, background, "*fluff*")
4. **La liberté** : liberté de mouvement et d'action, environnement très permissif, aucune ou peu de contraintes
5. **Les exploits** : de l'épique, accomplir des exploits et de grandes choses.
6. **La profondeur du gameplay** : le *gameplay* a de la profondeur, il faut beaucoup de temps pour en maîtriser les subtilités, courbe d'apprentissage forte
7. **La différence** : l'originalité (dans le contenu du jeu), des choses qui tranchent avec ce qui est commun
8. **Les marqueurs de progression** : niveaux de jeu, niveaux de personnage, arbres de talents, objectifs...)
9. **L'oubli** : permet d'oublier le tracas du quotidien, de se vider la tête, de penser à autre chose
10. **L'incarnation** : possibilité d'incarner quelqu'un ou quelque chose d'autre; le focus est mis sur le côté pragmatique du rôle, ses possibilités d'action (comme le *tanking*, soigner, faire des dégâts, utiliser la magie...)

Temps de jeu (France)

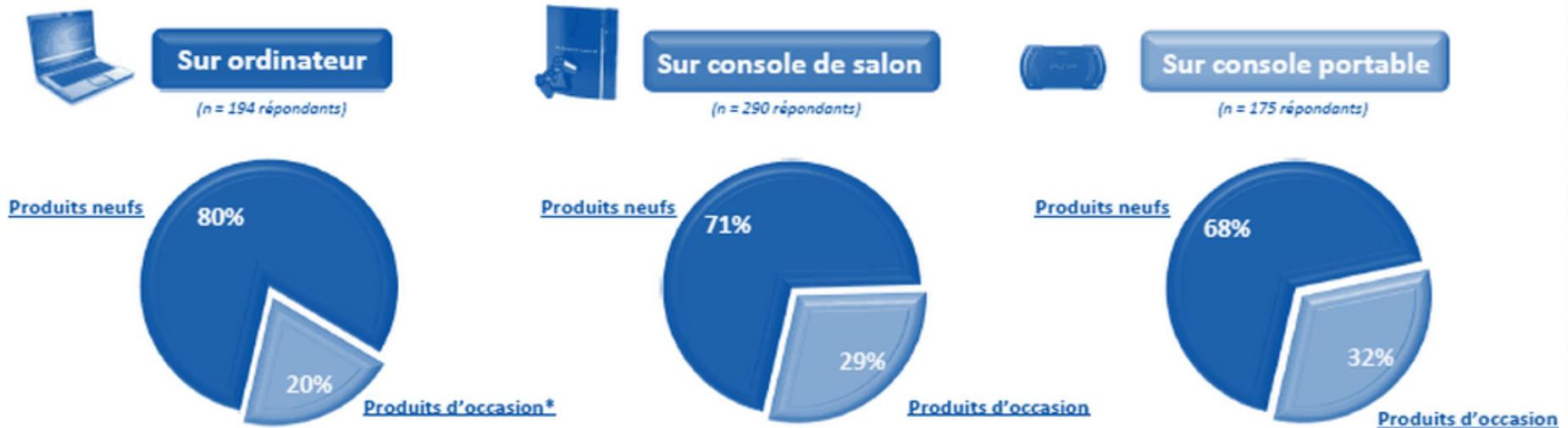
TJEH (Tous)



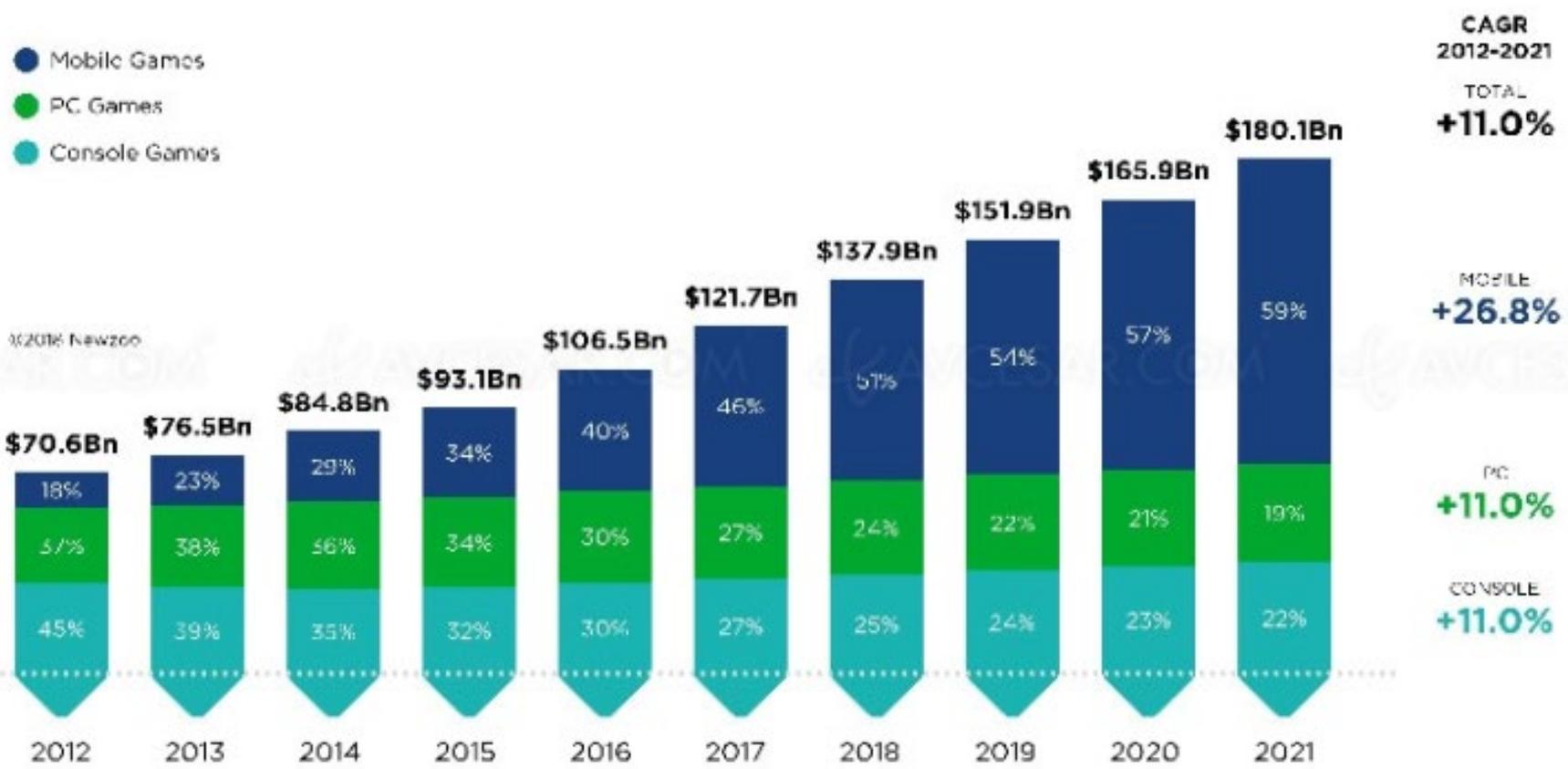
TJDH (Tous)



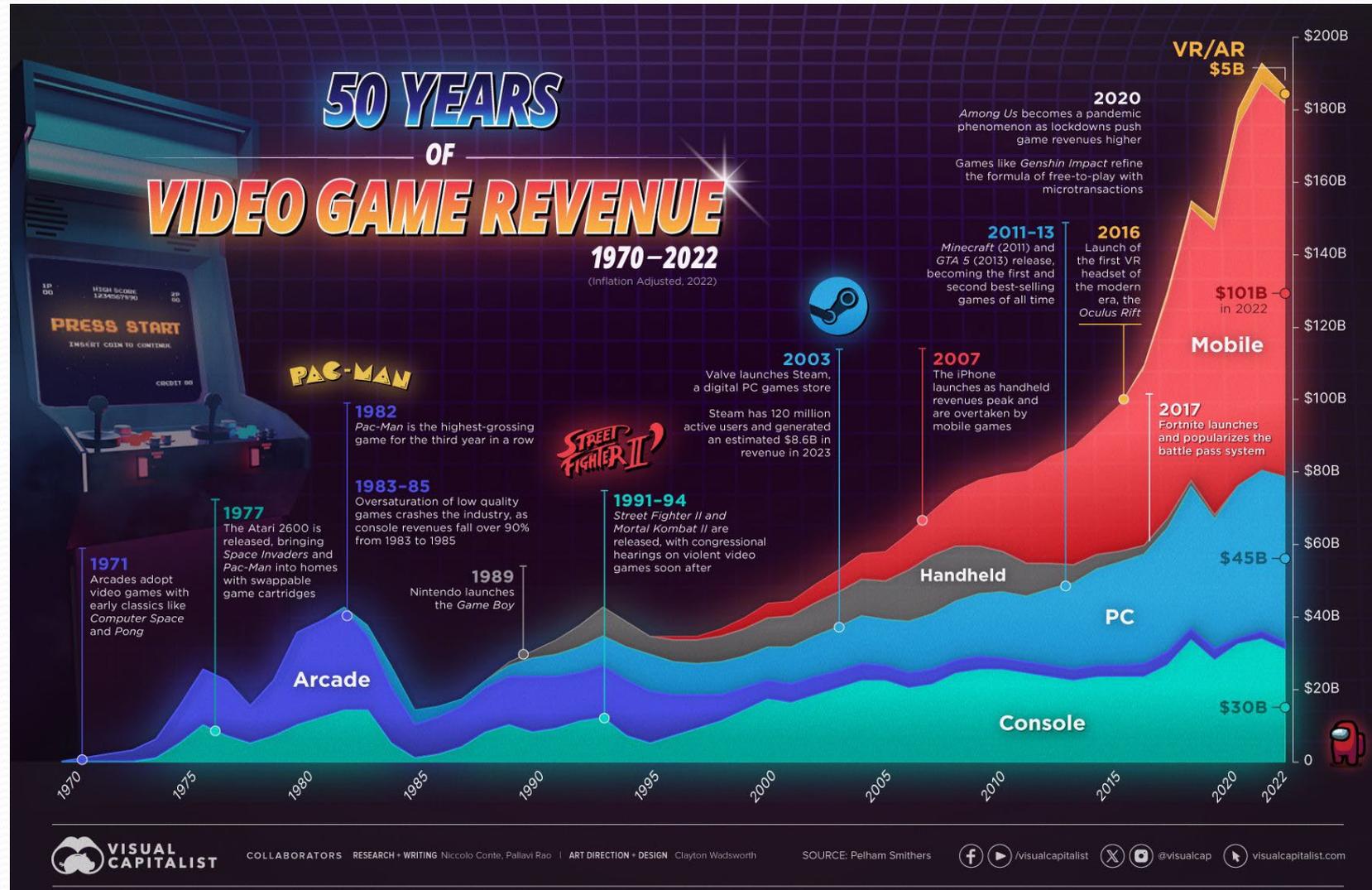
Neuf ou d'occasion ?



Première industrie culturelle



L'évolution des revenus



Première industrie culturelle



Halo 4



Call of Duty: Black Ops II

Première industrie culturelle



24h : 49 MUSD



24h : 179 MUSD

Première industrie culturelle



24h : 84 MUSD



24h : 179 MUSD

Première industrie culturelle



500 MUSD de chiffre d'affaires dans le monde en 24h

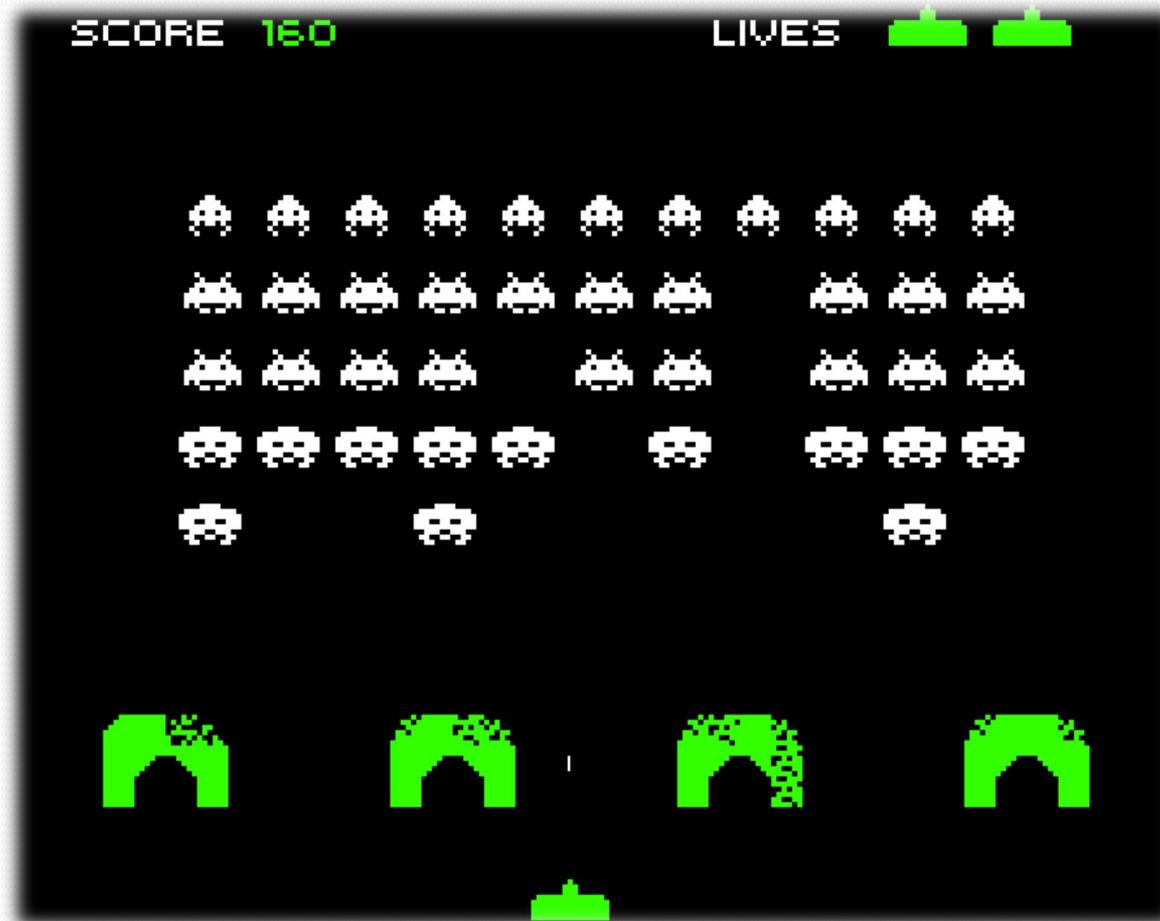
Record pour une nouvelle franchise

Première industrie culturelle

- **Meilleure vente de jeu en 24h (11.210 millions de ventes)**
- **Meilleure vente de jeu d'action-aventure en 24h**
- **Divertissement le plus lucratif en 24h (815 MUSD)**
- **Divertissement le plus rapide à atteindre 1 milliard USD (trois jours)**



Première industrie culturelle

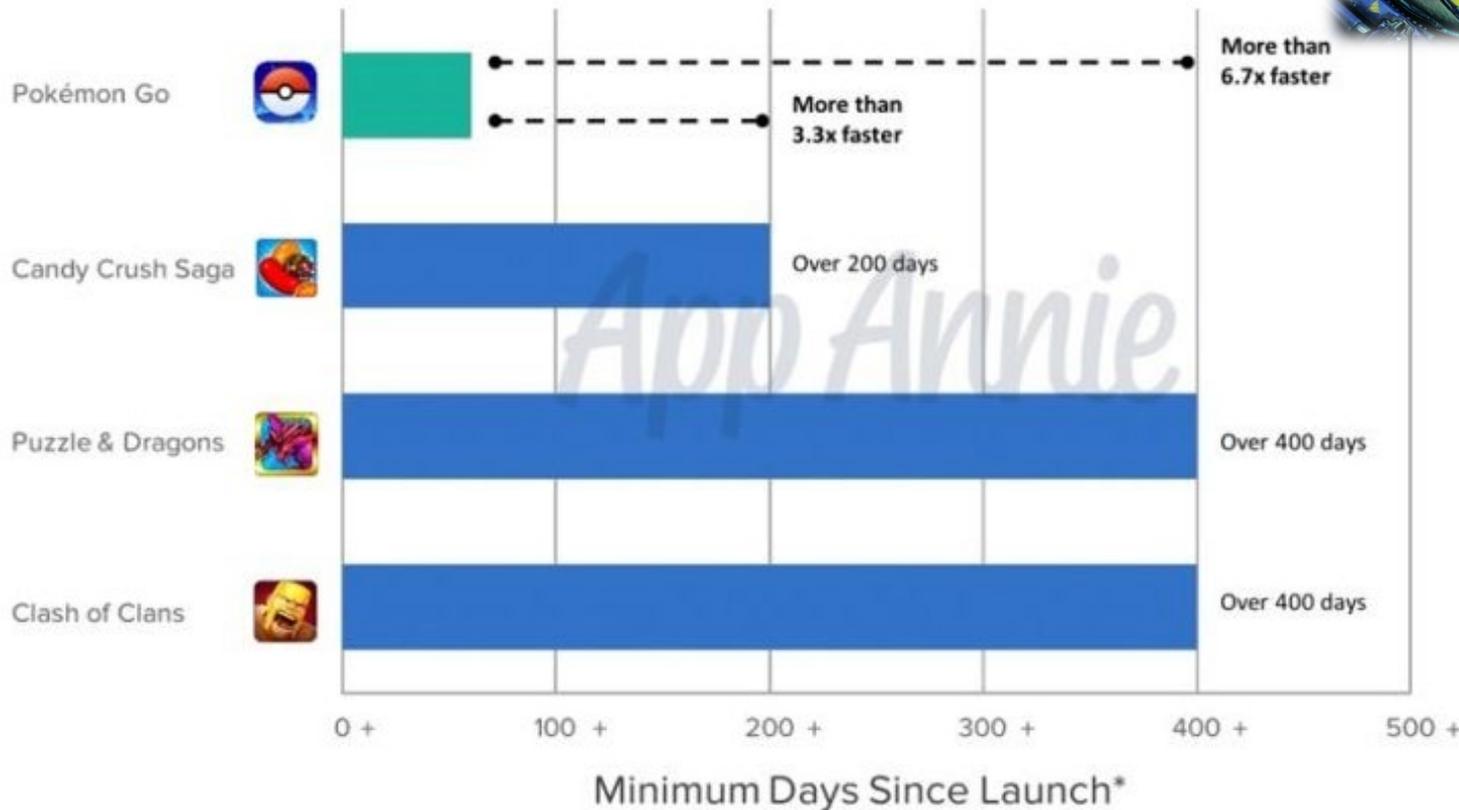


Pénurie de pièce de 100 yens (environ 1 euro)

Première industrie culturelle



Days to Reach \$500M in Consumer Spend iOS App Store and Google Play, Worldwide



*Based on earliest release date on either store

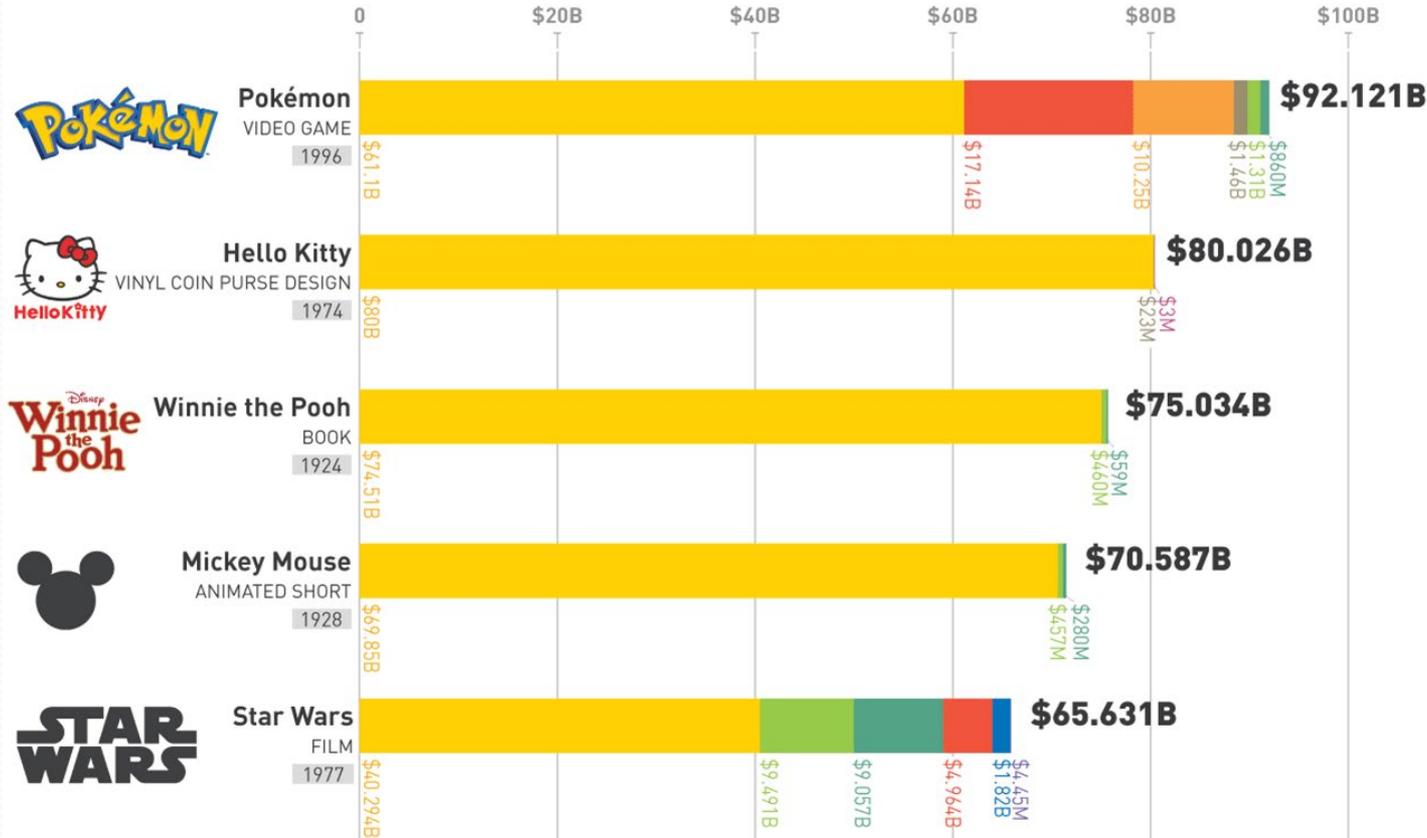
Plus grosses ventes de franchises

1. **Tetris** : 565 millions de ventes
2. **Mario** : 509 millions de ventes
3. **Pokémon** : 270 millions de ventes
4. **GTA** : 220 millions de ventes
5. **Les jeux Wii** : 200 millions de ventes
6. **Call of Duty** : 175 millions de ventes
7. **Les Sims** : 175 millions de ventes
8. **Need for Speed** : 150 millions de ventes
9. **Final Fantasy** : 110 millions de ventes
10. **FIFA** : 100 millions de ventes



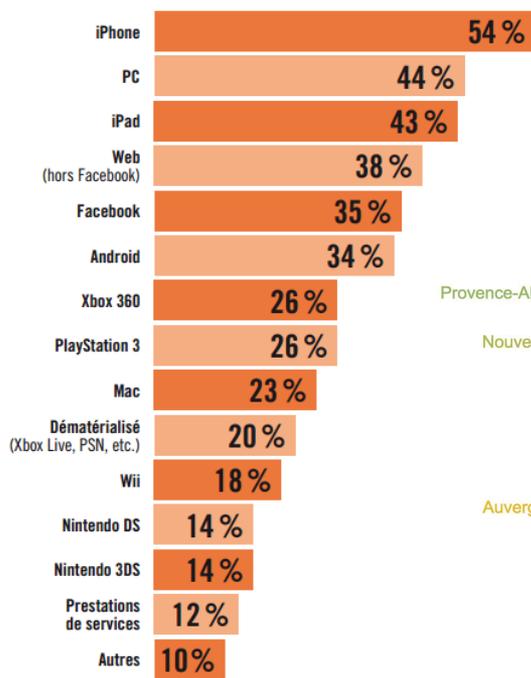
Plus grosses franchises

- <https://www.mickael-martin-nevot.com/institut-g4/design-de-jeux-video/?s09-les-25-franchises-media-les-plus-rentables-de-tous-les-temps.jpg>

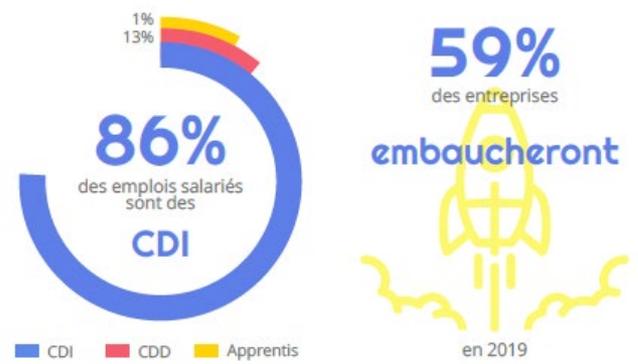
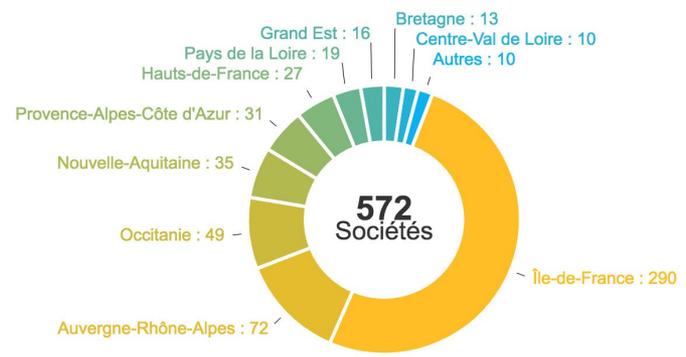


Industrie (France)

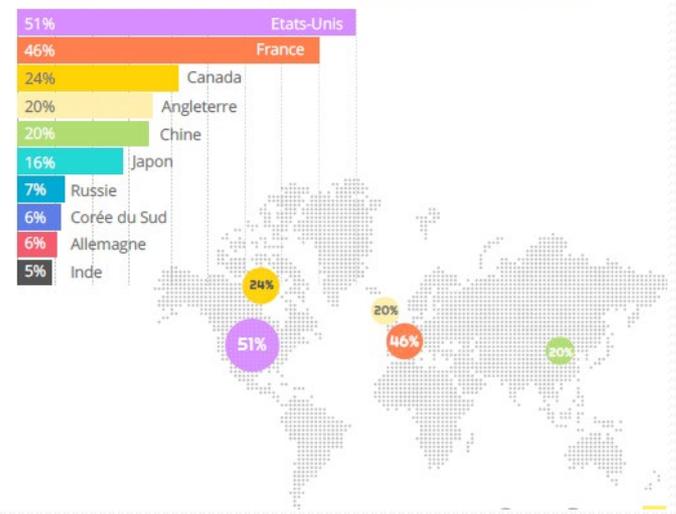
Répartition des plates-formes sur lesquelles les entreprises françaises développent leurs jeux.



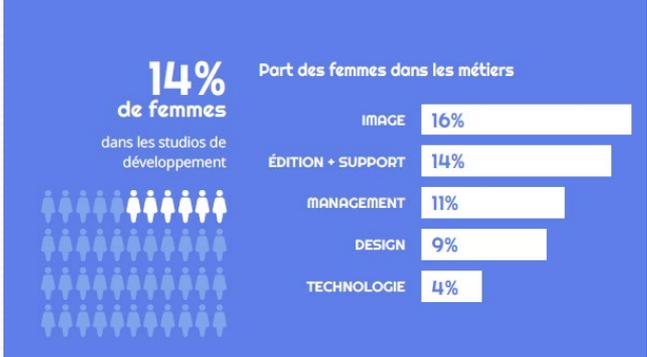
Les leaders français dans le monde :
 Vivendi,
 Ubisoft,
 Bigben,
 1^{er} accessoiriste européen, 2^e mondial



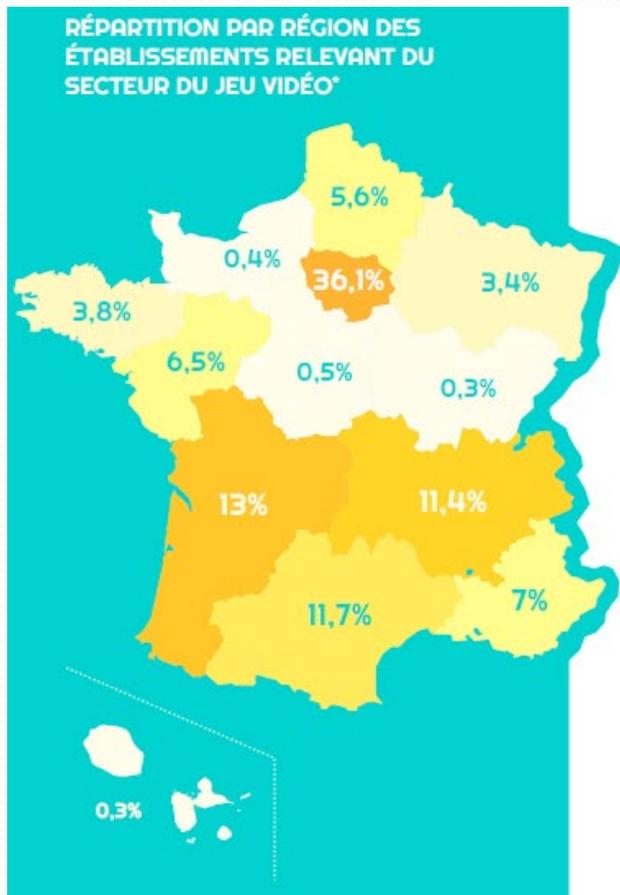
LES 10 PAYS JUGÉS LES PLUS ATTRACTIFS PAR LES ENTREPRISES FRANÇAISES



Les femmes dans l'industrie



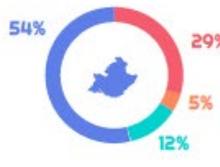
Baromètre du jeu vidéo (France)



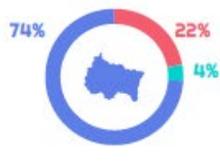
ÎLE-DE-FRANCE
342
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



PACA
65
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



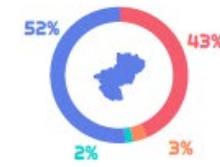
GRAND EST
27
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



NOUVELLE-AQUITAINE
117
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



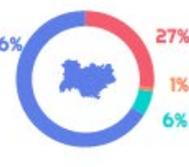
PAYS-DE-LA-LOIRE
58
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ



AUVERGNE-RHÔNE-ALPES
104
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



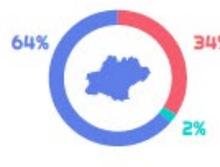
HAUTS-DE-FRANCE
50
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



NORMANDIE



OCCITANIE
99
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



BRETAGNE
34
ENTREPRISES AU TOTAL DONT



ILE DE LA RÉUNION



GUADELOUPE



CENTRE VAL-DE-LOIRE



Évolution des métiers du JV

GAME DESIGNER

AVANT



MAINTENANT



Évolution des métiers du JV

BETA TESTEUR

AVANT



MAINTENANT



Évolution des métiers du JV

GAMING EXECUTIVE

AVANT



MAINTENANT



Évolution des métiers du JV

JOUEUR PROFESSIONNEL

AVANT



MAINTENANT



Évolution des métiers du JV

JOURNALISTE JEUX VIDÉO

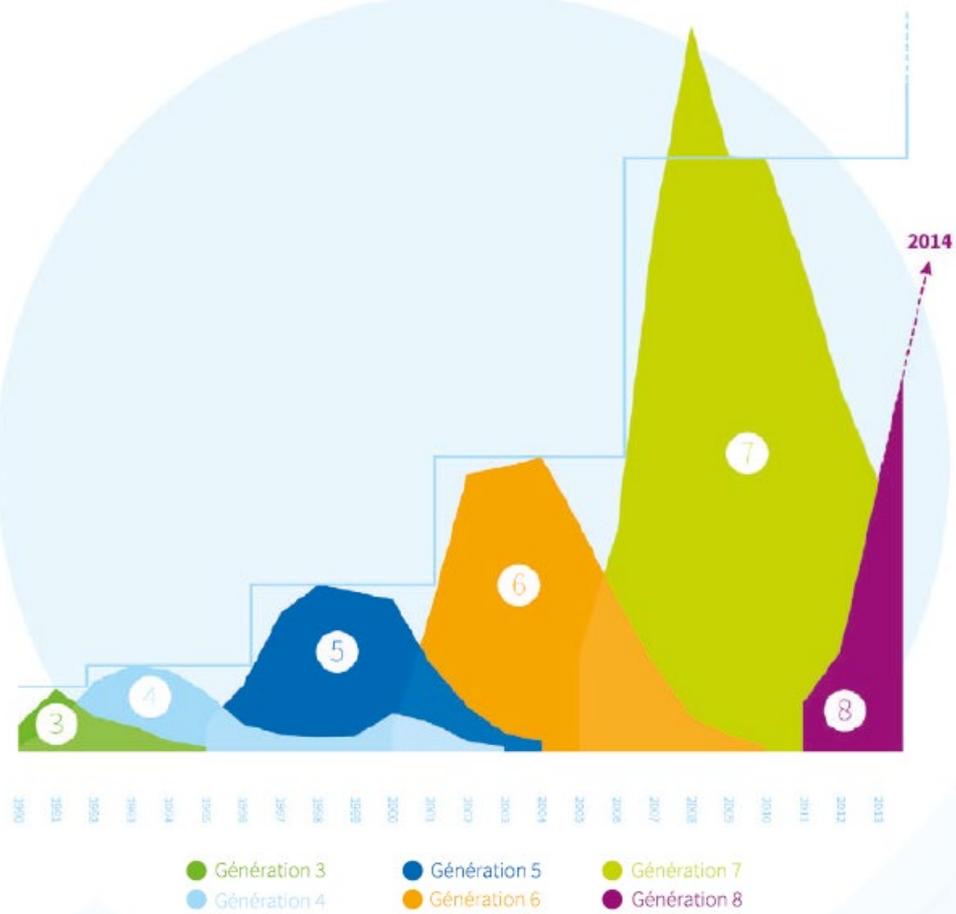
AVANT



MAINTENANT



Consoles : en croissance

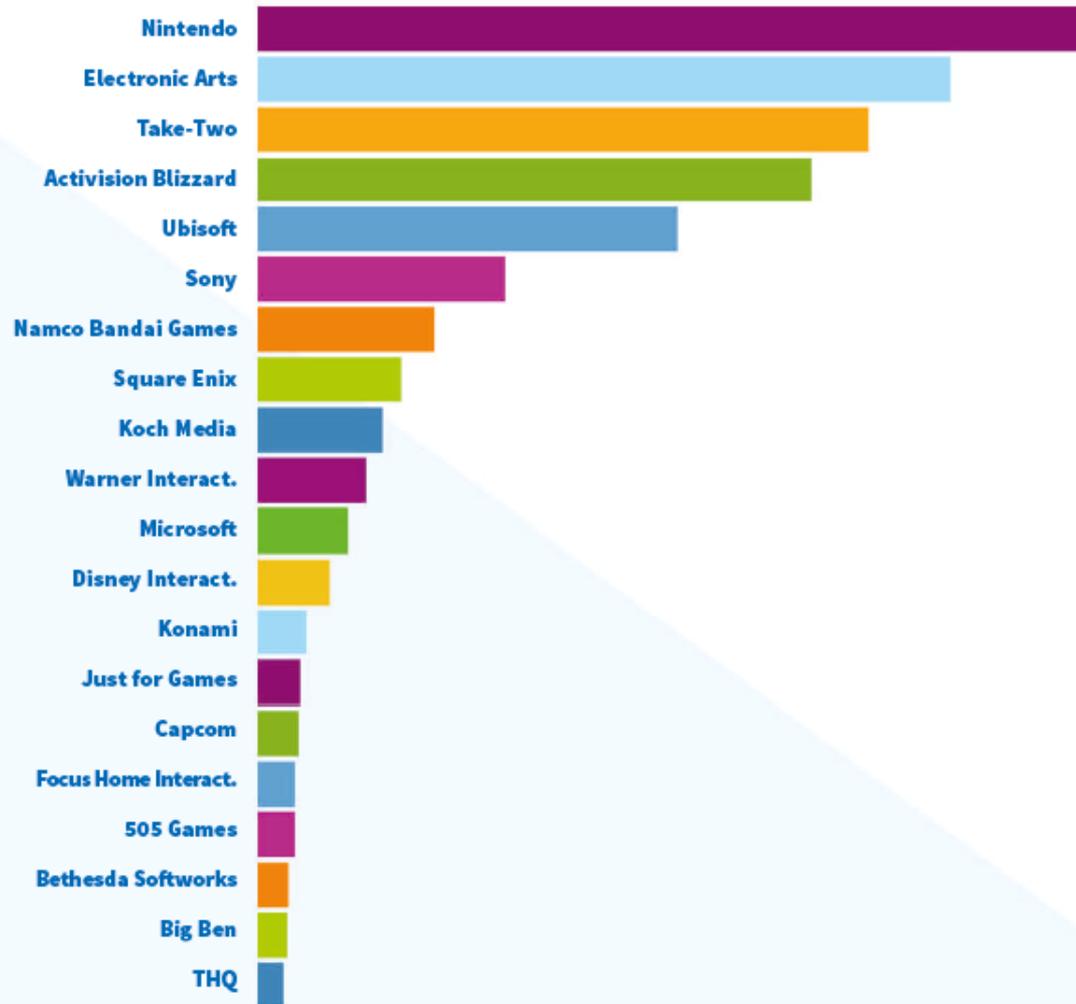


Consoles de jeu vidéo

Consoles : génération 8



Top éditeurs



Au-delà du divertissement

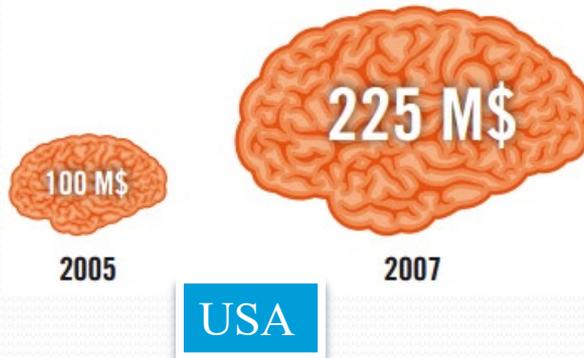
- *Brain fitness* :

- *Exergames*

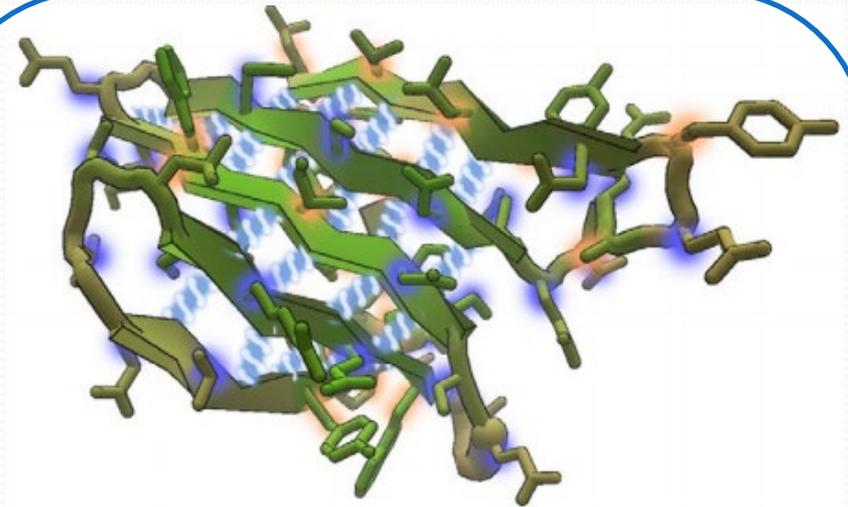
- *Brain trainer*

Wii Fit

Dr. Kawashima



crowdsourcing



FoldIt : recherche médicale

Welcome to planet hunters.

With your help, we are looking for planets around other stars

Start hunting for planets >

Planet hunters : découverte planètes

Au-delà du divertissement

- COVID-19 : OMS recommande de jouer aux jeux vidéo pendant le temps de l'épidémie
- TDAH : sur feu vert de FDA, EndeavorRX, ordonnance aux USA, 30 minutes / jour, 5 jours / semaine (un mois)



Au-delà du divertissement

- Publication : <https://www.jmir.org/2024/1/e63760>

Impact of Open-World Games on Cognitive Escapism, Relaxation, and Mental Well-Being

<p>Open-world games provide a unique opportunity for players to immerse themselves in virtual worlds and escape from the stresses of daily life</p>  <p>This study investigated how these games can impact cognitive escapism, relaxation, and mental well-being</p> 	<p>A mixed methods study was conducted with postgraduate students who play open-world games</p>  <p>In-depth interviews explored the views and opinions of 32 students</p>  <p>A cross-sectional survey collected data from 609 students</p> 	<p>Open-world games offer cognitive escapism, reducing stress and enhancing mood and mental well-being</p>  <p>Nonlinear gameplay and freedom of exploration provide a sense of relaxation and mental rejuvenation</p>  <p>Relaxation has a mediating role in the relationship between cognitive escapism and mental well-being</p> 
<p>Summary: Open-world games offer a valuable opportunity for cognitive escapism, leading to improved relaxation and mental well-being for postgraduate students.</p>		
<p>Anto A, Basu A, Selim R, Foscht T, Eisingerich AB. Open-World Games' Affordance of Cognitive Escapism, Relaxation, and Mental Well-Being Among Postgraduate Students: Mixed Methods Study J Med Internet Res 2024;26:e63760 URL: https://www.jmir.org/2024/1/e63760 DOI: 10.2196/63760</p>		
		 <p>JMIR Publications Advancing Digital Health & Open Science</p>

Tendances

- Recentrage du marché traditionnel sur les **licences à succès**
- **Dématérialisé** : véritable succès ! ← *Cloud gaming*
- Maturité des **jeux sociaux**
- Jeux sur **plateformes mobiles** : lucratif et en croissance
- **Paiement à l'acte** ← *Free to play*



GFK, 06/2012

Jeux dématérialisés



Angry Birds

1000 millions



Mario

509 millions



Call of Duty

175 millions



Candy Crush Saga

500 millions

Angry Birds : plus d'un milliard de téléchargements. Il y a plus d'oiseaux lancés dans Angry Birds qu'il n'en existe sur Terre !



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.*
- SNJV. *Livre blanc : SNJV 2012.*
- SELL. *L'essentiel du jeu vidéo. Février 2014 #1.*

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

Cours en ligne sur : www.mickael-martin-nevot.com

