

Glossaire détaillé

- **AAA**
Jeu à très gros budget et haute qualité développé par un grand studio
- **Action-Aventure Sci-Fi**
Genre combinant action exploration et science-fiction technologies avancées univers futurists
- **ANJ Autorité Nationale des Jeux**
Autorité française de régulation des jeux d'argent et de hazard
- **Bilan carbone**
Mesure des émissions totales de gaz à effet de serre générées par une activité ou un produit
- **Break-even Point mort**
Seuil à partir duquel les revenus couvrent tous les coûts sans perte ni bénéfice
- **Business Model Canvas BMC**
Outil de gestion permettant de structurer les aspects clés d'un modèle économique clients valeur canaux revenus
- **CIJV Crédit d'impôt jeu vidéo**
Dispositif fiscal français offrant un crédit d'impôt sur les dépenses de production de jeu vidéo
- **Cloud gaming**
Jeu vidéo accessible en streaming sans matériel puissant requis côté joueur
- **Crédit d'impôt**
Avantage fiscal accordé par l'État pour encourager certaines activités économiques comme les jeux vidéo
- **Dataset**
Ensemble structuré de données généralement sous forme de tableaux
- **DLC Downloadable Content**
Contenu additionnel téléchargeable pour un jeu vidéo
- **DMA DSA Digital Markets Act Digital Services Act**
Réglementations européennes sur les grandes plateformes numériques
- **DGCCRF**
Administration française en charge de la concurrence de la consommation et de la répression des fraudes
- **Double bilan carbone**
Calcul écologique exigé avant et après la production pour les aides financières publiques
- **Éditeur Publisher**
Société qui commercialise et distribue un jeu vidéo souvent impliquée dans le financement et le marketing
- **Epic Games Store**
Plateforme de distribution digitale concurrente de Steam dédiée au PC
- **Gatekeepers**
Dans le contexte numérique et des jeux vidéo, les *gatekeepers* désignent les grandes plateformes ou acteurs qui contrôlent l'accès au marché ou aux utilisateurs. Par exemple, Apple, Google ou Steam peuvent être considérés comme des gatekeepers car ils imposent leurs règles pour la distribution d'applications ou de jeux (ex. commissions, formats, conditions d'accès). Le **Digital Markets Act (DMA)** de l'Union européenne vise notamment à réguler ces gatekeepers pour assurer une concurrence plus équitable.
- **Gen Z**
Génération née entre 1997 et 2012 très familière au numérique
- **Green gamer**
Joueur ou joueuse sensibilisé(e) aux enjeux environnementaux, qui privilégie des pratiques de jeu écoresponsables.
- **Greenwashing**
Pratique visant à donner une image écologique trompeuse d'un produit ou d'une entreprise
- **IA générative**
Intelligence artificielle capable de créer du contenu dialogues images de façon autonome
- **Jeu AAA**
Jeu vidéo à gros budget développé par un grand studio
- **Loot box**
Coffres virtuels à récompenses aléatoires dans les jeux vidéo

- **Loi SREN Sécurité et Régulation de l'Espace Numérique**
Loi française encadrant les jeux à objets numériques monétisables NFT play-to-earn
- **Matrice SWOT**
Outil d'analyse stratégique recensant les Forces Faiblesses Opportunités et Menaces
- **Metacritic**
Agrégateur de critiques et de notes professionnels et utilisateurs pour les jeux vidéo
- **Microtransactions**
Achats de petits biens virtuels costumes objets dans un jeu vidéo
- **Modèle en étoile modulaire Star schema**
Architecture de base de données où une table de faits centrale est reliée à des tables de dimensions.
- **Modèles F2P (Free-to-Play)**
Modèle économique où le jeu est accessible gratuitement, mais propose des achats intégrés (microtransactions) pour débloquer du contenu, accélérer la progression ou personnaliser l'expérience. Très répandu sur mobile et dans certains jeux PC/console.
- **Newzoo**
Cabinet de recherche de référence dans le domaine du jeu vidéo, des esports et du divertissement interactif. Newzoo fournit des données fiables sur les marchés, les tendances et les profils de joueurs dans le monde entier.
- **Nouvelle IP (Propriété Intellectuelle)**
Une *nouvelle IP* (pour *Intellectual Property* en anglais) désigne une création originale dans le secteur des jeux vidéo : un univers, un gameplay, une histoire ou des personnages entièrement inédits, qui ne sont pas issus d'une licence préexistante. Contrairement aux suites ou remakes, une nouvelle IP implique souvent plus de risques commerciaux, mais elle permet de renouveler l'offre, d'innover et de créer des franchises durables si elle rencontre le succès.
- **NOYB (None of Your Business)**
Organisation européenne de défense de la vie privée fondée par Max Schrems. Elle agit juridiquement contre les violations du RGPD, notamment en déposant des plaintes contre des entreprises collectant ou traitant illégalement les données personnelles des utilisateurs.
- **NPC PNJ Personnage Non-Joueur Non Player Character**
Personnage contrôlé par le jeu et non par un joueur humain
- **Owners**
Nombre estimé d'utilisateurs possédant un jeu sur une plateforme donnée
- **PEGI**
Classification européenne par âge des jeux vidéo, pour protéger les mineurs.
- **Plateforme**
Système matériel ou logiciel sur lequel un jeu fonctionne PC console cloud
- **Playing for the Planet**
Initiative lancée par le Programme des Nations Unies pour l'Environnement (PNUE), réunissant des studios de jeux vidéo engagés à réduire leur impact environnemental, intégrer des messages écoresponsables dans leurs jeux et promouvoir des actions concrètes en faveur du climat.
- **Privacy by Design**
Approche de conception qui intègre la protection des données personnelles dès la phase initiale d'un projet. Cela signifie que les mécanismes de respect de la vie privée (comme la minimisation des données, le chiffrement, ou le contrôle utilisateur) sont pensés et mis en place dès le départ, et non ajoutés après coup. Cette approche est exigée par le RGPD pour garantir un traitement des données conforme dès la conception ("by design") et par défaut ("by default").
- **Régulateur**
Autorité administrative ou institution chargée de superviser, encadrer et faire respecter les lois et règles dans un secteur spécifique. Par exemple– l'ANJ (jeux d'argent), la CNIL (données personnelles) ou l'ARCEP (communications électroniques) veillent à garantir un marché équitable, transparent et conforme aux normes.
- **RGPD Règlement Général sur la Protection des Données**
Loi européenne de protection des données personnelles
- **RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises)**
Démarche volontaire des entreprises visant à intégrer les préoccupations sociales, environnementales et éthiques dans leurs activités commerciales et leurs interactions avec les parties prenantes. Elle inclut par exemple le bien-être des employés, la diversité, la réduction des émissions de CO₂ ou la transparence financière.
- **Sous-dimensionnement**
Situation dans laquelle une infrastructure, une capacité technique ou une estimation est insuffisante par rapport à la demande réelle ou aux besoins. Exemple : un serveur sous-dimensionné provoque des ralentissements quand trop de joueurs sont connectés.

- **Star schema modèle en étoile**
Voir Modèle en étoile modulaire
- **Steam Valve**
Plateforme mondiale leader pour l'achat et la distribution de jeux PC
- **Streamer-friendly**
Qualifie un jeu qui se prête bien au streaming en direct et à l'interaction avec la communauté
- **Streaming**
Diffusion en direct de contenus jeux vidéos musique sur Internet
- **Table de bridge Table de liaison**
Table gérant les relations many-to-many entre deux entités jeux et genres par exemple
- **Table de dimensions**
Table contenant des informations descriptives liées aux faits genres plateformes éditeurs
- **Table de faits**
Table contenant les mesures principales d'un système analytique ventes heures de jeu etc reliée aux dimensions
- **Tag**
Mot-clé ou étiquette descriptive associée à un jeu ou un contenu pour le classement ou le filtrage
- **Taux de conversion**
Le taux de conversion désigne le pourcentage d'utilisateurs qui réalisent une action souhaitée par rapport au nombre total de visiteurs ou d'utilisateurs. Dans le contexte des jeux vidéo, cela peut faire référence, par exemple, au pourcentage de joueurs qui achètent un jeu après avoir testé une démo, ou qui effectuent un achat in-game après avoir téléchargé un jeu free-to-play. C'est un indicateur clé de performance, souvent utilisé pour évaluer l'efficacité marketing ou la rentabilité d'un modèle économique.
- **Taux de pénétration**
Pourcentage d'une population utilisant effectivement un produit ou service
- **User Score Metacritic**
Note attribuée par les joueurs sur Metacritic généralement sur 10
- **Ventes globales Global Sales**
Total d'unités vendues pour un jeu toutes plateformes et marchés confondus
- **Z Event 2024**
Événement caritatif annuel français rassemblant les plus grands streamers francophones pour collecter des fonds en direct sur Twitch. En 2024, le Z Event a réuni en moyenne 254 000 spectateurs simultanés, avec des pics dépassant 580 000, confirmant son statut de phénomène majeur dans la culture vidéoludique et sur les plateformes de streaming. Les dons récoltés sont reversés à des associations humanitaires ou environnementales

Bibliographie

- **300 Mind Studio. (s.d.).** 300 Mind Studio – site officiel. Développeur-e jeux indépendant-e présentant ses réalisations et réflexions sur la création vidéoludique
<https://300mind.studio/>
- **Ask a Game Dev. (s.d.).** Ask a Game Dev – Tumblr. Développeur-e vidéoludique partageant ses réponses et réflexions sur la production et le métier de game development
<https://askagamedev.tumblr.com>
- **advanced-television.com.** *Estimations de revenus du marché mondial du cloud gaming 2022.*
<https://advanced-television.com/>
- **AFJV (Agence française pour le jeu vidéo).** *Habitudes de jeu des Français.*
<https://www.afjv.com/>
- **ANFR.** *État du déploiement 5G en France – avril 2025.*
<https://www.anfr.fr/>
- **backlinko.com.** *Statistiques d'utilisation de Steam en 2024–2025.*
<https://backlinko.com/>
- **BDM (Blog du Modérateur).** *Chiffres clés du marché du jeu vidéo en France 2023.*
<https://www.blogdumoderateur.com/chiffres-jeux-video-france/>
- **blog.udonis.co.** *Steam : données d'utilisation et revenus récents.*
<https://blog.udonis.co/>
- **China – SCMP (South China Morning Post).** *La Chine limite le temps de jeu des mineurs à 3 heures par semaine.*
<https://www.scmp.com/>
- **Crichton-Stuart, E.** (27 janvier 2025). *Over 70 % of Game Studios Already Using Artificial Intelligence.* GAM3S.GG – synthèse de l'enquête a16z « AI x Game Dev Survey ». <https://gam3s.gg>

- **CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée)**. *Crédit d'impôt jeu vidéo – CIJV et conditions écologiques 2025*.
<https://www.cnc.fr/>
- **Commission européenne**. *Digital Markets Act (DMA)*. Règlement européen encadrant les grandes plateformes numériques.
https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/IP_20_2347
- **CultMTL**. *Étude sur les préférences de la Gen Z en matière de divertissement*.
<https://cultmtl.com/>
- **Digital Strategy – Union européenne**. *AI Act – Réglementation européenne sur l'intelligence artificielle*.
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/fr/policies/european-approach-artificial-intelligence>
- **DLA Piper**. *Loot boxes et réglementation européenne – étude comparative*.
<https://www.dlapiper.com/fr/>
- **entrepriseappstoday.com**. *Rapport sur l'adoption du cloud gaming et les préférences des utilisateurs en Europe*.
<https://www.entrepriseappstoday.com/>
- **ESCharts**. *Statistiques officielles du Z Event 2024*.
<https://escharts.com/fr>
- **GameDeveloper**. *Étude 2024 sur l'adoption de l'IA dans les studios*.
<https://www.gamedeveloper.com/>
- **GrandView Research**. *Prévisions sur le marché du cloud gaming (2025–2030)*.
<https://www.grandviewresearch.com/>
- **Kachwala, Z.** (23 janvier 2024). *Video-game market recovery to pick up steam in 2024 on strong console sales – report*. Reuters.
<https://reuters.com>
- **Le Monde**. *Jyros, calculateur carbone pour le jeu vidéo*.
<https://www.lemonde.fr/>
- **Mac4Ever**. *Ubisoft visée par NOYB pour non-respect du RGPD*.
<https://www.mac4ever.com/>
- **Orange / RCRWireless**. *Taux de couverture 5G en France – données opérateurs*.
<https://www.orange.com/>
<https://www.rcrwireless.com/>
- **Programme des Nations Unies pour le développement (PNUD)**. (9 mai 2025). *In-game poll reveals gamers adopt greener habits after playing games with green messaging*. UNDP Climate Promise.
<https://climatepromise.undp.org>
- **Reuters**. *Le marché mondial du jeu vidéo atteint 189 milliards de dollars en 2024*.
<https://www.reuters.com/>
- **Serin, K.** (6 juillet 2025). *Former PlayStation boss says \$200 million AAA budgets mean publishers green-light fewer games*. GamesRadar+.
<https://gamesradar.com>
- **Toolify**. *NVIDIA ACE, Unity AI SDK – IA générative dans le jeu vidéo*.
- **Valve Corporation**. (juin 2025). *Steam Hardware & Software Survey*. Rapport mensuel sur la configuration moyenne des joueurs PC.
<https://store.steampowered.com>
- **Xbox**. *Xbox Sustainability Toolkit*.
<https://www.xbox.com/fr-FR/sustainability>

Rapport fait le 5 juillet 2025,
par **Giulia Governatori**

Business Intelligent Analyst
(giuliagovernatori@hotmail.com)