

Analyse PESTEL (2025)

Politique & Légal

Europe

Les tensions géopolitiques et les régulations redessinent l'environnement du marché. Les sanctions de l'Union européenne liées à la guerre Russie-Ukraine restreignent désormais la vente de consoles de jeu vidéo et d'équipements associés vers la Russie (16e paquet de sanctions – Reuters).

De plus, le **Digital Markets Act (DMA)** est entré en vigueur, imposant des règles strictes aux grandes plateformes numériques (Apple, Google, etc.) afin d'assurer un marché plus équitable ([Commission européenne](#)). Cela pourrait affecter les modes de distribution des jeux (ex. app stores, services cloud).

L'**AI Act**, en cours de finalisation, exigera à partir de 2025 que les contenus générés par IA soient identifiables, en particulier lorsqu'un utilisateur interagit avec une IA (ex. dialogues de PNJ). Même si la plupart des IA dans les jeux sont considérées « à faible risque », une utilisation orientée joueur (comme les dialogues génératifs) pourrait déclencher des obligations de transparence ([Digital Strategy – UE](#)).

À l'international, la Chine limite toujours le temps de jeu des mineurs à 3 heures par semaine ([SCMP](#)), ce qui illustre l'impact fort des politiques publiques sur le public vidéoludique — bien que notre cible soit européenne, cette tendance de fond est à surveiller.

France

En France, le climat réglementaire est à la fois **favorable** et **exigeant**. Le gouvernement soutient les projets AAA via le **Crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV)** couvrant 30 % des dépenses de production, plafonné à 6 millions € par an et par société (CNC).

En parallèle, la régulation sur les **loot boxes** reste stricte : bien qu'elles ne soient pas interdites, elles sont surveillées par l'**ANJ** (Autorité nationale des jeux) et la **DGCCRF**. Certains modèles peuvent être assimilés à des jeux de hasard si les récompenses sont revendables ou si les probabilités ne sont pas affichées clairement ([DLA Piper](#)).

Tous les jeux commercialisés doivent respecter la classification **PEGI**, reconnue officiellement en France. Vu notre contenu scifi/action, une classification **PEGI 16+ ou 18+** est à anticiper.

Enfin, le respect du **RGPD** est une obligation légale majeure. Toute mauvaise gestion des données personnelles peut entraîner des amendes pouvant aller jusqu'à **4 % du chiffre d'affaires mondial**. Par exemple, Ubisoft a déjà été visée par des plaintes pour collecte excessive de données par l'organisation **NOYB** ([Mac4Ever](#)).

Notre projet devra donc intégrer dès la conception une stratégie **privacy by design**, surtout si nous utilisons des IA génératives collectant des données ou des fonctionnalités en ligne.

Économique

Le marché mondial du jeu vidéo reprend une croissance modérée après la pandémie. Après une légère baisse en 2022, le secteur a rebondi à environ **189 milliards de dollars** en 2024, soit une progression de **+2,8 % par an** ([Reuters](#)).

Cette croissance, plus lente que pendant la période du confinement, est stabilisée par une demande constante malgré l'inflation et les tensions sur la chaîne d'approvisionnement.

En Europe, les coûts énergétiques élevés liés à la guerre n'ont pas stoppé la croissance du marché — les ventes de consoles y contribuent fortement.

Mais la production d'un jeu AAA reste **extrêmement coûteuse** : entre **100 et 200 millions \$** en moyenne pour développement et marketing ([Journal du Japon](#)), certains projets atteignant même des sommets — **GTA VI** pourrait coûter jusqu'à **2 milliards \$** (BDM).

Notre projet doit donc anticiper une rentabilité basée sur la **vente de plusieurs millions d'unités**, ou l'utilisation de modèles de monétisation complémentaires.

En France, le marché national est **solide et mature** :

- **Chiffre d'affaires 2023 : 6,1 milliards €** (+9,9 % par rapport à 2022)
- **38,3 millions de joueurs** (≈70 % de la population)
- **Dépense moyenne annuelle : 150 € par joueur** (BDM)

Notre cœur de cible (joueurs assidus entre 25 et 34 ans) correspond au segment qui achète le plus de jeux AAA chaque année, souvent via **Steam ou d'autres plateformes digitales**, où les marges sont plus intéressantes (malgré la TVA et les commissions stores).

Socioculturel

Le jeu vidéo est **pleinement ancré dans la culture populaire**, en particulier chez les jeunes adultes. On compte plus de **3,3 milliards de joueurs dans le monde** — soit près de la moitié de la population mondiale ([Reuters](#)).

63 % des membres de la Gen Z préfèrent jouer à un jeu vidéo plutôt que regarder un film, ce qui montre la dominance croissante du jeu sur d'autres formes de divertissement passif ([CultMTL](#)).

En France :

- **70 % de la population** joue au moins occasionnellement ([AFJV](#))
- **75 % jouent chaque semaine** (BDM)

- **Âge moyen : 39 ans**
- **Répartition : 51 % hommes / 49 % femmes**

Les **streamers** et influenceurs jouent un rôle clé : l'**événement Z Event 2024** a atteint en moyenne **254 000 spectateurs en simultané**, avec des pics à plus de **580 000** ([ESCharts](#)).

Notre jeu, axé narration et qualité visuelle, doit être "**streamer-friendly**", avec des moments spectaculaires et partageables pour générer du buzz. Le public de 25–34 ans est aussi très actif sur Twitch et YouTube Gaming.

Technologique

L'**IA générative** transforme la production vidéoludique. Des outils comme **NVIDIA ACE** ou les SDK IA de **Unity** permettent d'automatiser des dialogues de PNJ, animations faciales, ou comportements contextuels ([Toolify](#)).

Plus de 60 % des studios utilisent déjà l'IA pour réduire les tâches répétitives et gagner en efficacité ([GameDeveloper](#)).

Notre jeu s'appuiera sur cette technologie pour les **personnages secondaires (PNJ)**, afin d'offrir une immersion renforcée sans alourdir les coûts de production.

Du côté consommateur, l'Europe bénéficie de réseaux performants :

- **Croissance du cloud gaming : +43 % par an (2025–2030)** ([GrandView Research](#))
- **41 000 sites 5G actifs en France** ([ANFR](#))
- **Plus de 18 millions de foyers fibrés**
- **Couverture 5G : environ 83 % de la population** ([Orange](#), [RCRWireless](#))

Cela permet d'envisager une **optimisation pour le cloud gaming**, voire une démo en streaming. Notre public cible est déjà bien équipé (PC gamer ou consoles next-gen).

Environnemental

La conscience écologique est en **forte progression** chez les joueurs comme chez les régulateurs.

Un sondage de l'ONU a révélé que **79 % des joueurs exposés à des messages éco-responsables dans un jeu ont adopté un comportement plus durable ensuite** ([UNDP](#), [Yale Climate Communication](#)).

Notre thème **sci-fi écologique** répond parfaitement à ces attentes. Des projets comme **Minecraft** ou **Assassin's Creed Discovery Tour** ont montré que l'**éducation écologique** pouvait coexister avec le divertissement.

Depuis mars 2025, tout projet cherchant à bénéficier des aides du CNC doit fournir un **double bilan carbone** (conception et post-lancement) ([CNC](#)).

Des outils comme **Jyros** (calculateur carbone pour le jeu vidéo – [Le Monde](#)) peuvent aider à estimer et réduire l'impact environnemental.

Des acteurs majeurs comme **Microsoft** soutiennent cette tendance via le **Xbox Sustainability Toolkit** (Xbox), qui aide à concevoir des jeux plus sobres en énergie.

Les "**green gamers**" deviennent un public à part entière, et nous pourrions **valoriser notre production écoresponsable** dans notre communication, sans tomber dans le greenwashing.

Rapport fait le 5 juillet 2025,

par **Giulia Governatori**

Business Intelligent Analyst

(giuliagovernatori@hotmail.com)