

BON DE COMMANDE

A retourner à :
Groupe Xerfi 13-15 rue de Calais 75009 Paris
Téléphone : 01 53 21 81 51
Email : commande@xerfi.fr

ETUDE COMMANDEE :

Réf : 6COM13 / XF

INFORMATIONS CLIENTS

Nom :

Prénom :

Fonction :

Société :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Email :

Téléphone :

TVA Intra :

N° SIRET :

L'industrie du jeu vidéo

MODE DE RECEPTION

| | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1 version pdf (fichier pdf) | Les 2 versions (pdf + classeur) |
| 650,00 € HT | 850,00 € HT |
| 780,00 € TTC | 1 020,00 € TTC |



MODE DE REGLEMENT

- dès réception de l'étude et de la facture
- par chèque joint à l'ordre de XERFI-DGT

Date, signature et cachet

Facture avec la livraison. Le taux de TVA applicable est celui en vigueur à la date d'émission de la facture. En cas de litige, il est fait attribution exclusive au Tribunal de Commerce de Paris.
Tarifs valables jusqu'au 31/08/2017 (TVA 20,0%).

Retrouvez sur le site xerfi.com le plus vaste catalogue d'études sur les secteurs et les entreprises



Pour recevoir votre étude **IMMEDIATEMENT**,
COMMANDEZ directement sur : **XERFI.COM**

- 1 Rentrez le code **6COM13** dans la barre de recherche pour la retrouver
- 2 Achetez l'étude directement en ligne par carte bancaire
- 3 Recevez votre étude en format pdf sur votre compte client xerfi.com

Pour toutes **PRESTATIONS PERSONNALISEES** (présentation, étude sur mesure, etc.), contactez Laurent Marty, Directeur Associé, lmarty@xerfi.fr

XERFI-DGT SAS - 13-15, rue de Calais 75009 Paris – tél : 01 53 21 81 51 – fax : 01 42 81 42 14 - Commande@xerfi.fr
SAS au capital de 5 786 051 euros - RCS Paris B 523 352 607 - APE 6311Z - TVA intracommunautaire : FR22523352607

Édition 2016

80 pages d'analyse + 195 fiches d'entreprises

L'industrie du jeu vidéo

Conjoncture et prévisions 2017 – Analyse du secteur et de la concurrence

Xerfi France

Une nouvelle collection

**UN FORMAT D'ÉTUDE
TOTALEMENT RENOUVELÉ**

Chaque étude contient trois rapports complémentaires : 1- Conjoncture et prévisions, 2- Tendances et concurrence, 3- Performances financières.

**UNE ÉTUDE TOUJOURS
EN MOUVEMENT**

Des informations et analyses mises à jour en continu sur votre secteur.

**UN PORTAIL PERSONNALISÉ
ACCESSIBLE EN LIGNE**

Un système d'alerte et un portail interactif pour rester connecté à votre secteur.

+ XERFI PREVISIS

Tous les mois, vous profitez d'un accès à notre lettre sur la conjoncture économique et ses conséquences pour les entreprises.

**Quelles sont les perspectives de mon secteur pour 2016 et 2017 ?
Comment se comportent mes concurrents ?**

Tout au long de l'année, les experts de **Xerfi** analysent l'activité de votre secteur. Ils exploitent les derniers chiffres et enquêtes disponibles, examinent les sources documentaires les plus spécialisées et décryptent l'actualité récente des acteurs afin de vous fournir **un outil de diagnostic et de prévision complet**.

Plus qu'une étude, **Xerfi France** c'est aussi un véritable service d'informations pour **suivre en permanence la vie de votre secteur**. Dans une société où la connaissance est la clé de la performance, détenir en exclusivité une étude de qualité et toujours d'actualité peut être décisif. Pour la recevoir, il vous suffit de nous retourner le bon de commande au verso de la plaquette ou de vous rendre sur notre site internet pour la télécharger immédiatement.

Les points clés de l'étude

- L'analyse conjoncturelle et les tendances du secteur
- Les prévisions exclusives pour 2016 et 2017 et tous les chiffres pour analyser le secteur et son marché
- Les positions des acteurs et les évolutions du jeu concurrentiel
- Les faits marquants de la vie des entreprises et les axes de développement clés
- Le classement, les performances financières et les fiches synthétiques de 195 entreprises leaders

L'industrie du jeu vidéo

Août 2016 – 80 pages

Plus qu'une étude, un service d'informations et d'analyses en continu

- Toute l'année, **des vidéos et des flashes** sur le secteur et son environnement : conjoncture internationale et française, état des marchés clients, cours des matières premières, taux de change, politiques économiques, etc.
- Tous les mois, un accès privilégié à **Xerfi Previsis**, notre lettre d'information sur la conjoncture et ses conséquences concrètes pour les entreprises.
- Tous les mois, les **dernières données financières** des entreprises.

Sommaire de l'étude

CONJONCTURE ET PRÉVISIONS

1. LA SYNTHÈSE

Cette synthèse attire l'attention du lecteur sur les conséquences de la modification de l'environnement économique, les tendances majeures de la vie du secteur, les évolutions prévisibles, en tirant parti des analyses sur les perspectives du marché et des stratégies des acteurs.

2. LES DERNIÈRES PRÉVISIONS DE XERFI

Vous trouverez ici les derniers chiffres sur l'activité des entreprises du secteur ainsi que nos prévisions exclusives.

- Les ventes au détail de jeux vidéo
- Le chiffre d'affaires du secteur

3. LA VIE DES ENTREPRISES

Cette partie met en lumière les derniers événements des entreprises du secteur : rachats, investissements, restructurations, lancements de nouveaux produits, évolutions réglementaires, etc.

- Les principaux faits marquants des derniers mois

4. LE TABLEAU DE BORD SECTORIEL

Cette partie vous permet de consulter en un clin d'œil tous les chiffres incontournables pour analyser la conjoncture du secteur.

- L'évolution des déterminants de l'activité
- Les chiffres clés du secteur et de son environnement

ETUDE ANNUELLE : TENDANCES ET CONCURRENCE

1. COMPRENDRE LE SECTEUR ET LES DÉTERMINANTS DE L'ACTIVITÉ

1.1. LES FONDAMENTAUX DU SECTEUR

- La filière du jeu vidéo
- Les étapes clés du jeu vidéo
- Les modes de rémunération des éditeurs
- Le marché du jeu vidéo par supports et par plateforme
- L'appui des pouvoirs publics

1.2. LES DÉTERMINANTS DE L'ACTIVITÉ

- Les principaux déterminants de l'activité sectorielle

1.3. L'ENVIRONNEMENT SECTORIEL

- Le taux d'équipement multimédia des foyers (2008-2015)
- L'évolution du marché des consoles de jeux (2013-2015)
- Les pratiques de consommation des jeux vidéo

2. L'ÉVOLUTION DE L'ACTIVITÉ DU SECTEUR

2.1. LES TENDANCES DE L'ACTIVITÉ

- L'évolution des déterminants

2.2. LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

- Le marché du jeu vidéo (2013-2015)
- Le marché du jeu vidéo par segment en 2015
- Les meilleures ventes de jeux vidéo sur support physique en 2015

2.3. LES INDICATEURS DE L'ACTIVITÉ

- Le chiffre d'affaires des éditeurs de jeux vidéo (2008-2015)
- Le chiffre d'affaires des développeurs de jeux vidéo (2008-2015)

3. LA STRUCTURE ÉCONOMIQUE DU SECTEUR

3.1. L'ÉVOLUTION DU TISSU ÉCONOMIQUE

- Les établissements et les effectifs salariés (2010-2015)

3.2. LES CARACTÉRISTIQUES STRUCTURELLES

- La structure des entreprises par taille et par ancienneté
- La localisation géographique de l'activité
- L'activité des entreprises de jeux vidéo
- Les sources de financement des éditeurs de jeux vidéo
- L'ouverture à l'international et l'attractivité de la France

3.3. LES STRATÉGIES DE DÉVELOPPEMENT

- Les plateformes privilégiées
- Les business-models privilégiés par les acteurs
- Les stratégies de commercialisation

4. LES FORCES EN PRÉSENCE

4.1. LES CLASSEMENTS

- Les principaux acteurs mondiaux de l'édition de jeux vidéo
- Le classement des 30 premiers éditeurs français en France

4.2. LES CHAMPIONS FRANÇAIS À L'INTERNATIONAL

- Ubisoft ; Gameloft

4.3. LES GRANDS ÉDITEURS ÉTRANGERS

- Activision Blizzard ; Nintendo ; Electronic Arts

4.4. LES ACTEURS FRANÇAIS

- Focus Home Interactive ; Ankama ; Quantic Dream ; Arkane Studios ; IsCool Entertainment

4.5. LES FAITS MARQUANTS DE LA VIE DES ENTREPRISES

- Les levées de fonds, mouvements de capitaux et investissements
- Les partenariats stratégiques et les autres faits marquants

4.6. LES PRINCIPALES SOCIÉTÉS DU SECTEUR

- Le classement par chiffre d'affaires
- Le classement par taux d'excédent brut d'exploitation
- Le classement par taux de résultat net

PERFORMANCES FINANCIERES DES ENTREPRISES

Ce rapport vous propose de mesurer, situer et comparer les ratios financiers de 195 opérateurs du secteur à travers :

- les fiches synthétiques de chacune des sociétés : informations générales, données de gestion et performances financières sous forme de graphiques et tableaux, positionnement sectoriel de la société ;
- les tableaux comparatifs des 195 opérateurs selon cinq indicateurs clés.

Vous pouvez soit profiter d'un rapport complet **actualisé tous les mois**, soit consulter directement en ligne les classements et les fiches des entreprises qui vous intéressent.

NEW

**Vous disposez sur xerfi.com d'un outil de comparaison
des performances financières des sociétés analysées dans l'étude**

Principaux acteurs analysés et cités dans l'étude

GROUPES CITÉS DANS L'ÉTUDE

ACTIVISION BLIZZARD
ARKANE STUDIOS
ANKAMA
ELECTRONIC ARTS
GAMELOFT
ISCOOL ENTERTAINMENT
NINTENDO
QUANTIC DREAM
UBISOFT

EXEMPLES DE SOCIÉTÉS DONT LES COMPTES SONT TRAITÉS DANS L'ÉTUDE (*)

3DDUO
ACTIVISION BLIZZARD FRANCE
AMPLITUDE STUDIOS
ANKAMA
ANUMAN INTERACTIVE
ARKANE STUDIOS
ARTEFACTS STUDIO
ASOBO STUDIO
ASREC
ATELIER 801
AVANQUEST
AWABOT
BANDE ANNONCE
BIGBEN INTERACTIVE
BLACK SHEEP STUDIO
BLIZZARD ENTERTAINMENT
BULKYPIX
CAPCOM ENTERTAINMENT
FRANCE
CHOCOLAPPS
CONFLUENCE COMPOSITE
CONCEPTEURS
DAESIGN
DAYS OF WONDER
DIGITAL SOFT CODE
DIGITAL VIRGO ENTERTAINMENT
DON'T NOD ENTERTAINMENT
DOTEMU
DUNE SOUND

ELECTRONIC ARTS PUBLISHING
EMISSIVE
EXEQUO
FEERIK
FOCUS HOME INTERACTIVE
GAME AUDIO FACTORY
GAMELOFT
GAMELOFT DISTRIBUTION
GAMELOFT PARTNERSHIPS
GAMELOFT RICH GAMES
PRODUCTION FRANCE
GENERATION 5
GOTO GAMES
GRAVITY EUROPE
GROUPE ETUDE REALI
INFORMATIQUE PRATIQUE
GROUPE INTERACTION
GUMI EUROPE
HELICEUM
ISCOOL ENTERTAINMENT
IVORY TOWER
JUST FOR GAMES
KOALABS
KOBOJO
KOCH MEDIA
KRYSLIDE
KYLOTONN
LA MARQUE ROSE
MAGIC POCKETS
MANDO PRODUCTIONS
MICROSOFT FRANCE
MICROSOFT RESEARCH
& DEVELOPMENT FRANCE
MILLENIUM STUDIO
MOBIGAME
MOCAPLAB
MOTION TWIN
NADEO
NAOPLAY
NEKO ENTERTAINMENT
NINTENDO EUROPEAN RESEARCH
AND DEVELOPMENT
OH BIBI SOCIALTAINMENT
OWLIENT

PASTAGAMES
PEOPLE NETWORK
PLANET NEMO INTERACTIVE
PLAYTOUCH
PLUG-IN-DIGITAL
PLUMZI FRANCE SAS
POLYMORPH SOFTWARE
QUANTIC DREAM
RAGEQUIT CORPORATION
REACTIVE PRODUCTION
RESEAU LOCAL
SCIMOB
SOLIDANIM
SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT FRANCE
SPIDERS
STREUM ON STUDIO
TAKE TWO INTERACTIVE FRANCE
TGS EVENEMENTS
THE WALT DISNEY COMPANY
FRANCE
TIKI MOVE
TINDALOS INTERACTIVE
TOKKUN STUDIO
TURTLE ENTERTAINMENT
FRANCE
UBISOFT ANNECY
UBISOFT EMEA
UBISOFT ENTERTAINMENT
UBISOFT FRANCE
UBISOFT INTERNATIONAL
UBISOFT MOBILE GAMES
UBISOFT MONTPELLIER
UBISOFT PARIS
UBISOFT PARIS - MOBILE
UBISOFT PRODUCTION
INTERNATIONALE
VIRTUAL REGATTA
WARGAMING EUROPE
WILD SHEEP STUDIO
ZENIMAX FRANCE

(*) Liste complète sur notre site internet en tapant le code 6COM13 dans la barre de recherche