

RAPPORT D'ANALYSE

Yann RES

ANALYSE SEGMENTS POUR UOI GAMES

Table des matières

1. Qu'est-ce qu'un jeu triple A (AAA)	5
2. Ce que cela implique pour l'étude	7
3. Note de cadrage BI et expression du besoin	8
4. Méthodologie du questionnaire	9
Respect du RGPD	10
5. Analyse exploratoire des données fournies	11
Présentation des fichiers fournis	11
Dictionnaire des données	11
All_publish_VideoGame_2022	11
Vente_de_console_2022	12
VideoGame_Sales_1980-2016	13
Limites transversales des données fournies	14
Résultats de l'audit des données	14
Premiers signaux analytiques	16
6. Données complémentaires 2016/2022-2025	19
Pourquoi compléter les données ?	19
Sources retenues pour compléter les fichiers	19
vgchartz-2024.csv	20
Video Game Sales 1978 - 2024.csv	21
rawg-games-dataset_2025	22
games_metacritique_2025.csv	23
Vente_consoles_update.xlsx	25
7. Méthodologie de l'analyse	25
8. Synthèse exécutive	27
Sources utilisées pour ce bloc	28
9. Tendances du marché	29
9.1 Taille du marché mondial et trajectoire	29
9.2 Répartition mobile / console / PC	29
9.3 Marché français	30
9.4 Tendances AAA : coûts, concentration, risque	31
9.5 Fatigue du live-service	32

9.6 Cross-platform, cloud gaming et convergence	32
9.7 Consolidation du secteur	33
Sources utilisées pour ce bloc.....	33
10. Chapitre — Segment retenu.....	33
10.1 Pourquoi RPG / Action-aventure ?	33
10.2 Pourquoi pas FPS coop en cœur de recommandation ?	35
10.3 Pourquoi pas narratif solo pur ?	36
10.4 Plateformes retenues.....	36
10.5 Jeux de référence à utiliser comme ancres	37
Sources utilisées pour ce bloc.....	37
11. Chapitre — PESTEL	38
11.1 Politique	38
11.2 Économique.....	38
11.3 Socioculturel.....	39
11.4 Technologique	39
11.5 Environnemental	40
11.6 Légal.....	40
12. Chapitre — SWOT	41
12.1 Forces	41
12.2 Faiblesses.....	41
12.3 Opportunités.....	41
12.4 Menaces	42
Sources utilisées pour ce bloc.....	42
13. Chapitre — Prévisions 2030-2032.....	43
13.1 Prévision marché mondial	43
13.2 Prévision de ventes du jeu UOI.....	43
Sources utilisées pour ce bloc.....	45
14. Chapitre — Recommandation business	46
14.1 Recommandation finale.....	46
14.2 Concept de jeu — version de travail	46
Sources utilisées pour ce bloc.....	47
14.3 Écosystème recommandé	48

Vision d'ensemble	48
Les cinq phases de lancement	48
Phase 1 — Bêta ouverte avec programme de contribution	48
Phase 2 — Early access édition collection.....	48
Phase 3 — Lancement mondial PC, PlayStation, Xbox	48
Phase 4 — Application mobile compagnon.....	48
Phase 5 — Extensions narratives	49
Modèle économique — ce qui est explicitement exclu.....	49
Arbre de compétences — signature mécanique.....	49
Stratégie créateurs de contenu.....	50
14.4 Roadmap indicative.....	50
15. Conclusion	52
Annexe A — Registre des sources externes.....	53
EXT-01 — Newzoo — Global Games Market Report 2025, page officielle.....	53
EXT-02 — Newzoo — Global games market to hit \$189 billion in 2025.....	53
EXT-03 — Newzoo — top PC and console games by cumulative revenue Q1 2024	53
EXT-04 — Newzoo — PC & Console Gaming Market Returns to Growth, 2026.....	53
EXT-05 — SELL — L'Essentiel du jeu vidéo, bilan marché français 2025, PDF officiel	53
EXT-06 — SELL — page d'accueil / bilan marché 2025	53
EXT-07 — Video Games Europe — 2024 All About Video Games / European Key Facts	54
EXT-08 — GDC — State of the Game Industry 2025	54
EXT-09 — GDC 2025 — rapport PDF miroir utilisé pour repère live-service	54
EXT-10 — Bain — Gamer Survey: Young Players Reshape the Industry	54
EXT-11 — BCG — Video Gaming Report 2026: The Next Era of Growth	54
EXT-12 — BCG — communiqué presse gaming industry 2026	54
EXT-13 — Commission européenne — Case M.10646 Microsoft / Activision Blizzard	55
EXT-14 — Microsoft — annonce acquisition Activision Blizzard, 2022	55
EXT-15 — Microsoft — bilan un an après Activision Blizzard, 2024	55
EXT-16 — Sony Interactive Entertainment — acquisition de Bungie.....	55

EXT-17 — Commission européenne — CPC Network, social media / online games	55
EXT-18 — Commission européenne — atelier CPC Key Principles on In-Game Virtual Currencies	56
EXT-19 — CNC — éco-conditionnalité des aides	56
EXT-20 — Sony / PlayStation — Energy Efficiency, ecodesign	56
EXT-21 — Microsoft Learn — Xbox sustainability platform baselines.....	56
Annexe B — Registre des sources notebook et PNG	57
Annexe C — Registre des décisions	59
Annexe D — Sources internes fournies.....	59

1. Qu'est-ce qu'un jeu triple A (AAA)

Qu'est-ce qu'un jeu triple A ? C'est un terme métier qui désigne un jeu à **très forte ambition commerciale et industrielle** : **gros budget** de développement, **forte qualité** de production attendue, équipes nombreuses, **marketing important**, sortie souvent mondiale et **objectif de ventes élevé**. Les sources récentes le décrivent comme un jeu "**high-budget / high-profile**", porté par de grands studios ou éditeurs, avec une forte exigence sur la technique, le contenu, la finition et la promotion.

(<https://www.linkedin.com/pulse/what-aaa-game-definition-budget-team-size-examples-galaxy4games-ony5e/>)

Ce que cela implique : un AAA n'est pas seulement "**un gros jeu beau graphiquement**". **C'est un projet long, coûteux et risqué**, avec beaucoup de dépendances : moteur, production artistique, gameplay, QA, localisation, marketing, plateformes, certification console, suivi post-lancement et parfois infrastructure online. Les coûts peuvent facilement atteindre plusieurs dizaines à **centaines de millions de dollars**, et la pression commerciale est forte parce que le jeu doit capter l'attention dans un marché saturé. Pour UOI Games, un premier jeu AAA peut être un gros risque c'est pour cela que Juliette nous demande d'analyser les segments pour trouver le plus intéressant pour un premier jeu.

Le **AAA** est historiquement associé à des **productions très coûteuses**, mais depuis les années 2020 **les budgets ont fortement changé d'échelle**. Là où un gros jeu pouvait déjà représenter plusieurs dizaines de millions d'euros, les blockbusters récents atteignent désormais couramment plusieurs centaines de millions : Omdia cite par exemple Cyberpunk 2077 autour de **174 M\$** de développement, Horizon Forbidden West autour de **212 M\$**, et Marvel's Spider-Man 2 proche de **300 M\$**. Cette inflation vient des équipes plus nombreuses, des cycles de production plus longs, des exigences techniques, de la QA, de la localisation, du marketing mondial et du suivi post-lancement.

(https://omdia.tech.informa.com/blogs/2025/july/why-is-game-development-so-expensive?utm_source=chatgpt.com)

Cette hausse des coûts **se répercute ensuite sur le modèle économique** : le prix **standard** des **jeux premium** est passé d'un palier historique proche de **60 €/€\$ à 70 €/€\$**, avec des tests récents autour de **80 €/€\$** pour certaines grosses licences. Mais cette hausse reste sensible : BCG rappelle que les jeux restent compétitifs en coût par heure de loisir, tandis que les analystes observent en 2025 un marché des prix plus fragmenté, où le bon prix dépend de la force de la licence, du contenu proposé, de la plateforme et de la tolérance des joueurs. Pour UOI Games, cela implique qu'un premier AAA ne peut

pas seulement justifier un prix élevé par son ambition : il doit prouver une valeur perçue forte, sinon le risque commercial augmente.

(https://www.bcg.com/publications/2025/video-gaming-report-2026-next-era-of-growth?utm_source=chatgpt.com)

Autrement dit, l'augmentation du coût de production ne garantit pas que le joueur acceptera automatiquement une hausse du prix de vente. Le cœur de l'analyse est donc d'identifier un segment où la valeur perçue justifie le prix demandé.

L'inflation des **coûts de production** et la **hausse progressive du prix d'achat** déplacent donc le problème : **un jeu AAA ne peut plus seulement être “ambitieux”, il doit convaincre fortement**. Quand un joueur paie 70 € ou plus, et quand un studio engage plusieurs dizaines voire centaines de millions, **l'échec critique** ou la réception tiède deviennent beaucoup **plus risqués**. Il faut donc mesurer ce qu'est un “bon accueil” pour un AAA, d'abord côté critique professionnelle, puis côté joueurs.

Côté critique, **Metacritic** est utile car il synthétise les avis de la presse spécialisée sous forme de **Metascore** : il s'agit d'une moyenne pondérée de critiques professionnelles, convertie sur une échelle de 0 à 100. Metacritic considère les jeux à partir de **75 comme des titres recevant de “bonnes critiques”, 90+ comme des titres “great”,** et 49 ou moins comme des titres mal reçus. Dans cette étude, le seuil de 75+ sert donc de filtre minimal : en dessous, la réception devient trop fragile pour un projet AAA, surtout s'il s'agit d'un premier gros lancement pour UOI Games.

(<https://metacritichelp.zendesk.com/hc/en-us/articles/14478499933079-How-do-you-compute-METASCORES>)

Mais la critique professionnelle ne suffit pas. Un jeu peut être bien noté sans rencontrer son public, ou inversement générer une forte communauté malgré des défauts. **Les attentes joueurs portent surtout sur la valeur perçue** : gameplay, plaisir immédiat, re jouabilité, coopération, univers, prix acceptable et absence de monétisation perçue comme abusive. Bain montre notamment que le **gameplay**, les **éléments sociaux** et **créatifs** comptent fortement dans **l'engagement**, tandis que les graphismes seuls sont moins différenciants. C'est pour cela que **le questionnaire devient central** : il doit vérifier, auprès de joueurs/prospects, quels **critères justifient réellement l'achat** d'un AAA et quels freins peuvent bloquer la recommandation finale.

La compréhension du modèle AAA permet de préciser le cadre de la mission. Il ne s'agit pas seulement d'identifier un genre de jeu attractif à court terme, mais d'évaluer un segment capable de rester pertinent à l'horizon probable de sortie du projet. La note de cadrage BI doit donc intégrer à la fois les données historiques, les tendances actuelles, les préférences consommateurs et les projections long terme du marché.

2. Ce que cela implique pour l'étude.

Le fait que le projet porte sur un **jeu AAA** change fortement le cadrage de l'analyse. Un AAA implique généralement des **coûts élevés**, des équipes nombreuses, une production longue et une forte pression commerciale. Pour UOI Games, cela signifie que l'étude **ne peut pas se limiter à identifier un genre "populaire"** : il faut rechercher **un segment capable de justifier un investissement important**, une sortie visible et une attente de qualité élevée. Comme aucun élément interne n'est fourni sur UOI Games — budget, effectifs, moteur graphique, expérience passée, licences détenues ou capacité marketing — les recommandations devront rester centrées sur l'**opportunité de marché**, et non sur une validation complète de faisabilité opérationnelle.

La durée de développement d'un AAA impose aussi de raisonner à moyen et long terme. Un jeu lancé aujourd'hui en réflexion peut arriver sur le marché dans **5 à 7 ans**, donc l'analyse doit intégrer non seulement les tendances actuelles, mais aussi une projection vers **2030-2032** : évolution des plateformes, poids du PC/console/mobile, hausse possible des coûts hardware, attentes autour du cross-platform, fatigue des modèles live-service et évolution du prix acceptable. Cette temporalité rend indispensable le croisement entre données historiques, sources récentes et questionnaire consommateur.

Enfin, **un AAA crée des attentes fortes chez deux publics différents**. Côté critique professionnelle, une réception moyenne peut être dangereuse, car le niveau d'investissement et de visibilité rend l'échec plus coûteux en image. Côté joueurs, l'enjeu principal est la **valeur perçue** : le prix, le gameplay, l'univers, la finition, la re jouabilité, l'absence de monétisation abusive et l'intérêt de l'écosystème autour du jeu doivent être cohérents. L'étude devra donc déterminer quel segment offre le meilleur équilibre entre attractivité, prix accepté, potentiel commercial, différenciation et niveau de risque acceptable pour un premier projet AAA.

3. Note de cadrage BI et expression du besoin

La définition d'un jeu AAA permet de préciser le cadre réel de la mission. **Le rôle de l'analyse BI est donc de transformer une demande encore large en axes d'étude exploitables** : tendances du marché, plateformes, genres, attentes consommateurs, modèles économiques, risques concurrentiels et potentiel d'écosystème autour du jeu.

La problématique principale peut être formulée ainsi : **quel segment de marché UOI Games doit-il cibler pour envisager un premier jeu AAA avec un potentiel commercial défendable, en tenant compte des tendances actuelles, des évolutions futures du marché, des préférences joueurs et des risques propres à ce type de production ?**

L'expression du besoin se décompose en plusieurs attentes métier. Juliette souhaite **comprendre les tendances actuelles et émergentes** du marché du jeu vidéo, identifier **les préférences des consommateurs**, comparer plusieurs segments possibles, puis **disposer d'une recommandation argumentée sur une orientation de jeu**. **L'étude doit donc s'appuyer** à la fois sur les **fichiers fournis**, sur des **sources complémentaires récentes**, sur une analyse **SWOT** et **PESTEL**, ainsi que sur un **questionnaire** destiné à tester certaines hypothèses auprès de joueurs ou prospects.

Le périmètre de l'analyse couvre les **ventes historiques** de jeux vidéo, les plateformes, les genres, les notes critiques et utilisateurs, les ventes de consoles, les tendances récentes du marché et les comportements déclarés via questionnaire. Comme les **fichiers fournis couvrent principalement des périodes historiques, ils devront être complétés par des données plus récentes** afin de replacer l'analyse dans le contexte **2023-2026**. Compte tenu du cycle long de développement d'un AAA, l'étude devra aussi intégrer **une projection vers 2030-2032**, période plus cohérente avec une éventuelle sortie du projet.

Certaines limites doivent être posées dès le départ. **Aucune information interne n'est fournie sur UOI Games** : budget, effectifs, moteur graphique, expérience passée, licences détenues, ressources techniques ou capacité marketing. Les recommandations produites dans ce rapport devront donc être comprises comme des **orientations de marché**, et non comme une validation complète de faisabilité opérationnelle. L'objectif n'est pas de démontrer qu'UOI Games peut produire un AAA à tout prix, mais d'identifier les segments les plus pertinents et les conditions dans lesquelles un tel projet pourrait être défendable.

La démarche BI reposera donc sur plusieurs étapes : explorer les données fournies, rechercher des sources complémentaires, construire des visualisations, comparer les segments identifiés, analyser les tendances via SWOT et PESTEL, puis

confronter certaines hypothèses aux réponses du questionnaire. Ce dernier intervient comme un outil BI complémentaire : il permet de collecter des données que les fichiers historiques ne donnent pas directement, notamment les préférences actuelles des joueurs, leur tolérance au prix, leurs plateformes actuelles et futures, leurs critères d'achat et leur intérêt pour différents concepts de jeu.

Les résultats du questionnaire ne seront pas considérés comme représentatifs de l'ensemble du marché, mais comme des signaux exploratoires utiles pour enrichir l'analyse. Ils permettront de réaliser des tris croisés, des visualisations et éventuellement des tests simples de relation entre variables. Cette articulation entre données historiques, sources marché récentes et données déclaratives permet de **produire une recommandation plus complète, en reliant les tendances globales aux attentes concrètes des consommateurs interrogés.**

4. Méthodologie du questionnaire

Le questionnaire a été construit comme un **outil BI complémentaire** aux données fournies, et non comme un simple sondage d'opinion. Les fichiers disponibles permettent d'analyser les ventes historiques, les plateformes, les genres et certaines notes critiques, mais ils ne permettent pas d'observer directement les préférences actuelles des consommateurs. Le **questionnaire vise donc à collecter des signaux exploratoires sur les profils joueurs**, les plateformes actuelles et futures, les genres préférés, les critères d'achat, la tolérance au prix, l'influence des avis, l'intérêt pour l'écosystème autour d'un jeu AAA et l'attractivité de plusieurs concepts de jeu.

Le formulaire suit une logique en **entonnoir**. Il commence par **l'information et le consentement** du répondant, puis vérifie l'éligibilité liée à la majorité. Les sections suivantes collectent progressivement des informations sur **le profil joueur**, les plateformes utilisées, les préférences de genres, les caractéristiques attendues d'un jeu AAA, les critères d'achat, la tolérance au prix, les éléments de réassurance avant achat et l'intérêt pour l'écosystème autour du jeu. Enfin, **une section de test de concept** permet de comparer plusieurs pistes de jeux et de mesurer une intention d'achat déclarée. Cette structure permet ensuite d'intégrer les réponses au reste de l'analyse BI via des tris croisés, des visualisations et éventuellement des tests simples de relation entre variables.

Le questionnaire n'a pas vocation à être représentatif de l'ensemble du marché. Il sert à **compléter l'analyse** par des données déclaratives exploratoires. Les résultats seront donc **interprétés** comme des **signaux d'aide à la décision**, et **non comme une vérité statistique généralisable** à l'ensemble des joueurs. Les formulations retenues permettent toutefois de **relier les réponses aux axes clés du projet** : choix de

plateforme, genre, modèle économique, prix acceptable, importance des notes et intérêt pour un écosystème post-lancement.

Respect du RGPD

Le questionnaire respecte une logique de **minimisation des données**. Aucune donnée directement identifiante n'est demandée : ni nom, ni prénom, ni adresse e-mail, ni numéro de téléphone. L'âge est collecté uniquement par tranche, afin de disposer d'une variable de segmentation utile sans demander une date de naissance ou un âge exact. Les réponses sont exploitées sous forme agrégée dans le cadre d'un projet pédagogique, puis supprimées après l'évaluation.

Le formulaire commence par une information claire sur l'objectif de la collecte, l'usage des réponses, leur traitement statistique et le caractère volontaire de la participation. Une question de consentement obligatoire permet de s'assurer que le répondant accepte explicitement de participer avant toute collecte exploitable. Le formulaire est également limité aux personnes majeures afin d'éviter la collecte de données auprès de mineurs et de simplifier le cadre de conformité.

(<https://www.cnil.fr/fr/reglement-europeen-protection-donnees/chapitre2>)

5. Analyse exploratoire des données fournies

Les fichiers fournis constituent le socle historique de l'étude. Ils permettent d'observer les ventes passées, les plateformes, les genres, les notes et certaines informations d'engagement joueur. Cette première étape vise encore à comprendre la structure des données, leurs limites et les premiers signaux qu'elles peuvent fournir avant d'intégrer des sources plus récentes.

Présentation des fichiers fournis

Fichier	Période	Rôle dans l'étude
All_publish_VideoGame_2022	env. 2001-2022	Catalogue large de jeux, plateformes, genres, notes, engagement
VideoGame_Sales_1980-2016	1980-2016	Ventes historiques par jeu, plateforme, genre et région
Vente_de_console_2022	Ventes cumulées jusqu'à 2022	Historique des ventes de consoles par constructeur

Dictionnaire des données

All_publish_VideoGame_2022

Au vu du très grand nombre de colonne le dictionnaire complet sera présent en annexes.

Groupe	Colonnes principales	Utilité analytique
Identification	id, slug, name	Identifier les jeux et gérer les doublons
Temporalité	released, Annee, tba	Analyser les sorties dans le temps
Notes	rating, rating_top, metacritic, ratings_count, reviews_count	Étudier réception critique et joueurs

Groupe	Colonnes principales	Utilité analytique
Engagement	playtime, achievements_count, suggestions_count, game_series_count	Approximer profondeur, popularité et engagement
Industrie	developers, publishers, genres, esrb_rating	Analyser genre, studio, éditeur, classification
Plateformes	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo, iOS, Android, etc.	Étudier la disponibilité par support

Ce fichier raconte surtout **l'offre de jeux vidéo publiée jusqu'en 2022** : genres, plateformes, notes, reviews, playtime, développeurs, éditeurs. Il est utile pour analyser quels genres sont les plus représentés, quels jeux obtiennent les meilleures notes, quelles plateformes dominent l'offre, et quels titres génèrent le plus d'engagement.

Vente de console 2022

Colonne	Type	Description	Utilité analytique
Console	Texte	Nom de la console ou famille de consoles	Identifier les supports de jeu
Constructeur	Texte	Entreprise associée à la console	Comparer Sony, Nintendo, Microsoft, etc.
Date de sortie	Date / année	Année ou date de lancement de la console	Situer les consoles dans le temps
Ventes	Numérique	Ventes cumulées en millions d'unités	Comparer la taille des parcs installés

Ce fichier donne une lecture simple du **poids historique des supports de jeu**. Il permet d'identifier les consoles les plus diffusées, les constructeurs dominants et les plateformes ayant constitué de larges bases installées. Il est utile pour relier les ventes de jeux aux cycles consoles et pour poser une première réflexion sur les plateformes à privilégier.

VideoGame_Sales_1980-2016

Colonne	Type attendu	Description	Utilité analytique
Rank	Numérique	Classement du jeu selon ses ventes globales	Identifier les plus gros succès commerciaux
Name	Texte	Nom du jeu	Identifier les titres
Platform	Catégorie	Plateforme de sortie du jeu	Analyser les ventes par support
Year	Année	Année de sortie	Étudier l'évolution temporelle
Genre	Catégorie	Genre principal du jeu	Comparer les performances par genre
Publisher	Texte	Éditeur du jeu	Identifier les éditeurs dominants
Constructeur	Catégorie	Constructeur associé à la plateforme : Sony, Nintendo, Microsoft, Sega, etc.	Regrouper les ventes par acteur hardware
Portable	Booléen / catégorie	Indique si la plateforme est portable ou non	Comparer consoles portables, consoles de salon et autres supports
NA_Sales	Numérique	Ventes en Amérique du Nord, en millions d'unités	Analyse régionale
EU_Sales	Numérique	Ventes en Europe, en millions d'unités	Analyse régionale
JP_Sales	Numérique	Ventes au Japon, en millions d'unités	Analyse régionale
Other_Sales	Numérique	Ventes dans les autres régions, en millions d'unités	Analyse régionale complémentaire
Global_Sales	Numérique	Somme des ventes régionales, en millions d'unités	Comparer les performances globales

Ce fichier permet d'étudier les **grandes tendances commerciales historiques** du marché : genres les plus vendeurs, plateformes dominantes, poids des régions, éditeurs majeurs et évolution des ventes dans le temps. Il sert de base pour comprendre ce qui a historiquement fonctionné dans l'industrie avant de comparer ces signaux aux tendances récentes.

Limites transversales des données fournies

Les trois fichiers fournis constituent une base historique utile, mais ils ne suffisent pas à eux seuls pour orienter une décision stratégique sur un jeu AAA.

VideoGame_Sales_1980-2016 s'arrête en 2016, ne couvre que les jeux ayant dépassé 100 000 ventes et sous-représente probablement les ventes digitales et les jeux indépendants. *All_publish_VideoGame_2022* offre une vision large de l'offre jusqu'en 2022, mais contient de nombreuses valeurs manquantes sur certaines variables clés comme Metacritic, éditeurs ou classification. *Vente_de_console_2022* donne une photographie des ventes cumulées de consoles, mais certaines données sont des snapshots datés et ne reflètent pas toujours la base active actuelle. Ces limites imposent donc de compléter l'analyse avec des données sourcées au moins jusqu'en 2025 et avec des recherches macro sur les tendances futures. C'est d'autant plus nécessaire qu'il n'existe pas de fichier public unique, officiel et mondial permettant de prolonger proprement les ventes jeu par jeu de 2016 à 2025 avec la même structure que le fichier historique fourni. Pour un projet AAA, dont le cycle de développement peut se projeter vers 2030-2032, l'analyse doit donc combiner données historiques, sources récentes, projections marché, tendances technologiques, évolution des plateformes, coûts de production, comportements joueurs et contraintes futures.

Résultats de l'audit des données

L'exécution du notebook a permis de documenter avec précision les dimensions et la qualité de chaque source mobilisée.

Fichiers fournis.

VideoGame_Sales_1980-2016 représente la source principale de ventes historiques. Après nettoyage, le fichier conserve 16 273 entrées réparties sur 13 colonnes couvrant le rang commercial, le nom du jeu, la plateforme, l'année, le genre, l'éditeur et les ventes régionales (Amérique du Nord, Europe, Japon, Reste du monde, Global). Le taux de

valeurs manquantes sur la dimension temporelle est nul après traitement, ce qui garantit l'intégrité des analyses chronologiques. (Source : *notebook*, section 2)

All_publish_VideoGame_2022 est le fichier le plus volumineux de la base fournie, avec 440 896 entrées sur 67 colonnes. Sa richesse descriptive — genres, plateformes, notes presse, reviews joueurs, playtime, développeurs, éditeurs — est contrebalancée par une densité élevée de valeurs manquantes sur plusieurs colonnes clés telles que le score Metacritic, la classification ou l'éditeur principal. Son usage est donc limité à un rôle d'enrichissement thématique plutôt que de source statistique directe. Son dictionnaire complet figure en annexe du présent rapport. (Source : *notebook*, section 1)

Fichiers complémentaires (sources récentes)

games_metacritique_2025 constitue le pivot analytique du projet : 13 442 jeux, 16 variables, taux de complétion de 100 % sur le Metascore et sur le User Score. Cette qualité exceptionnelle — rare dans les données libres de l'industrie — en fait la référence pour toutes les analyses de qualité perçue. (Source : *notebook*, section 1)

VideoGames_2022_2025 (RAWG) contient 40 000 jeux et 36 colonnes de comportement joueur (rating, playtime, taux de complétion, taux d'abandon). La colonne Metacritic n'y est renseignée qu'à 0,3 %, confirmant l'impossibilité de l'utiliser comme source de scores critiques. En revanche, les indicateurs comportementaux sont exploitables pour caractériser l'engagement du public. (Source : *notebook*, section 1)

Les deux sources VGChartz — *vgchartz-2024* (64 016 entrées, 14 colonnes) et *Video_Game_Sales_1978-2024* (63 927 entrées, 16 colonnes) — présentent une couverture homogène jusqu'en 2018, puis un effondrement documenté des entrées disponibles : de 1 538 jeux référencés en 2018, la base tombe à 422 en 2021 (–73 %), 168 en 2022 (–89 %) et 108 en 2023 (–93 %). Ce phénomène confirme que ces sources ne peuvent être retenues pour les données postérieures à 2018, et que les estimations de ventes récentes doivent s'appuyer sur des sources sectorielles alternatives. (Source : *notebook*, section 2)

Taux de correspondance inter-sources

Le rapprochement des titres entre la base de ventes et la base Metacritic établit une intersection de 4 448 jeux communs après normalisation stricte, soit 39,3 % des titres

de ventes. Ce taux, pénalisé par les variations de graphie entre sources, monte à 52,3 % une fois les spectres analytiques construits (normalisation en minuscules, suppression des espaces superflus). Ce niveau de couverture, acceptable pour une analyse de tendance sur le segment AAA, impose de ne pas extrapoler les résultats aux segments non couverts. (Source : notebook, sections 2 et 4)

Premiers signaux analytiques

Les spectres analytiques construits dans le notebook permettent de dégager les premières tendances structurantes du marché des jeux vidéo AAA.

Structure du marché historique

Sur la période 1983-2016 (spectre S1 — 16 177 entrées, 11 248 jeux uniques), les ventes globales cumulées atteignent 8 884 millions d'unités physiques. Le marché enregistre son pic en 2008 avec 680 millions d'unités vendues dans l'année, point culminant du modèle de distribution physique avant l'essor du numérique. Depuis ce sommet, le volume annuel suit une tendance déclinante structurelle, confirmant la transition sectorielle vers les ventes dématérialisées, les abonnements et les jeux en service continu. (Source : notebook, section 5)

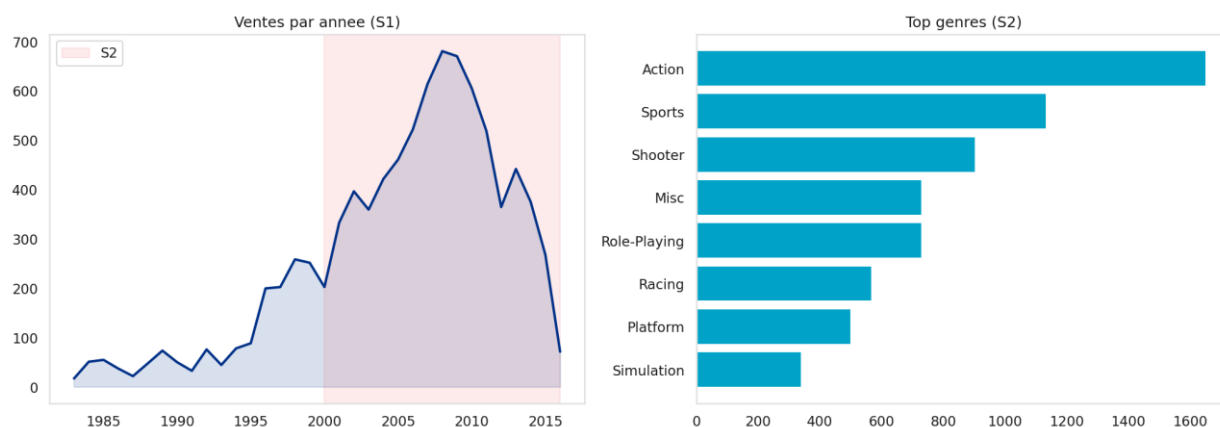


Fig. 1 — Ventes globales par année S1 et top genres S2. Source : notebook, section 5.

Sur la fenêtre moderne 2000-2016 (spectre S2 — 14 317 entrées, 9 617 jeux uniques), les ventes régionales révèlent un déséquilibre structurel : l'Amérique du Nord représente 3 581 millions d'unités (49 % du total), l'Europe 2 151 millions (29 %), le Japon 816 millions (11 %) et le reste du monde 11 %. Le rapport Europe / Amérique du Nord s'établit à 60 %, ce qui en fait un marché secondaire significatif mais structurellement

inférieur au marché nord-américain — une donnée à intégrer dans toute réflexion sur le ciblage géographique d'un titre AAA. (Source : *notebook*, section 5)

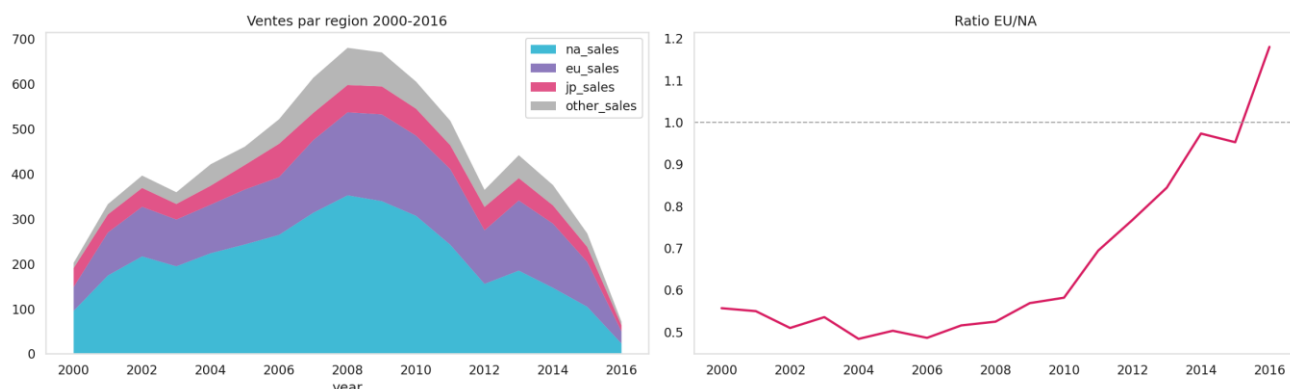


Fig. 15 — Ventes par région NA / EU / JP sur la période moderne 2000-2016 (S2). Source : *notebook*, section 5.

Genres dominants

Les trois genres générant le plus de ventes sur la période moderne sont, dans l'ordre : Action, Sports et Shooter. La montée en puissance du genre Action — représentant moins de 10 % des ventes dans les années 1980 et près de 30 % dans les années 2010 — constitue le signal de tendance le plus net du marché sur quatre décennies. À l'inverse, les genres Platform et Puzzle, dominants dans les premières générations, ont progressivement cédé du terrain. Ces dynamiques convergent avec les préférences déclarées dans le questionnaire, où l'Action-aventure est cité comme genre préféré par 67 % des répondants. (Source : *notebook*, sections 5 et 9)

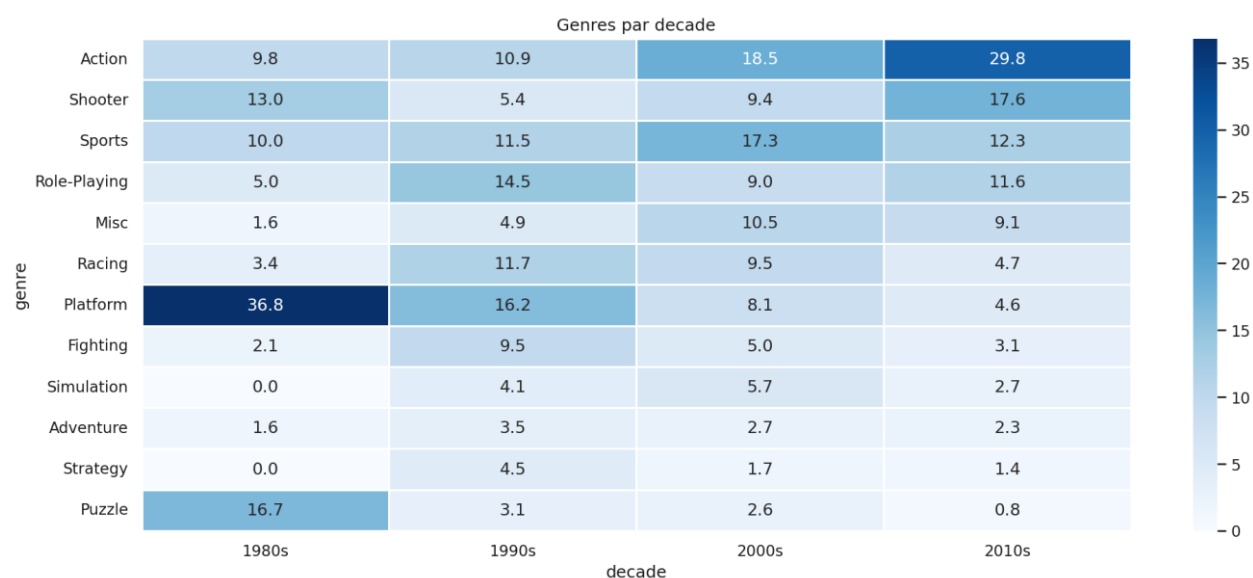


Fig. 16 — Ventes AAA par genre et par décennie. Source : *notebook*, section 5.

Segment AAA : périmètre et qualité critique

Le spectre S3 — jeux AAA de la période 2000-2016, définis par un Metascore supérieur ou égal à 75 et une distribution chez un éditeur majeur — comprend 2 706 entrées pour 1 414 jeux uniques. Le Metascore moyen de ce segment s'établit à 83,0, confirmant que le filtre AAA sélectionne effectivement des jeux à réception critique élevée et homogène. (Source : notebook, section 4)

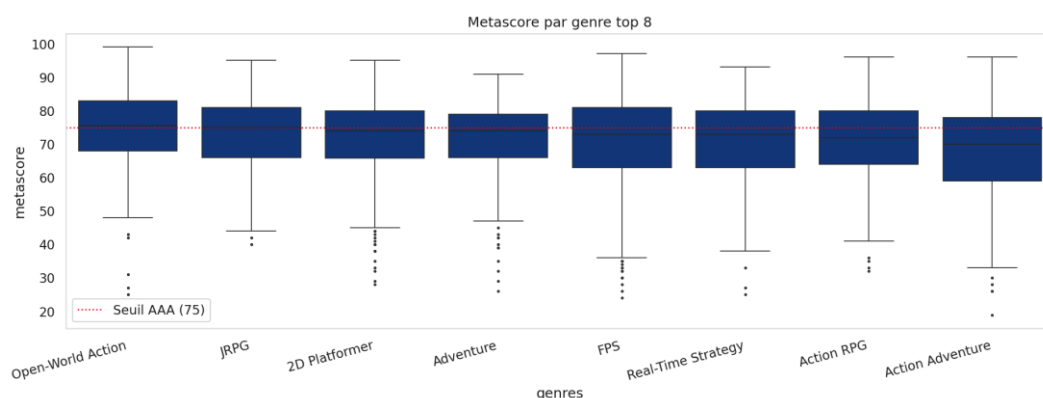


Fig. 17 — Metascore moyen par genre — segment AAA S3. Source : notebook, section 7.

Structure des ventes dans le segment AAA

L'analyse de la distribution des ventes dans le segment AAA révèle une forte asymétrie de type longue traîne. Le seuil calculé par la méthode IQR s'établit à 3,01 millions d'unités : au-delà de ce seuil, 260 jeux (9,6 % du segment) constituent les blockbusters, dont les ventes dépassent structurellement la masse du marché — Wii Sports en tête avec 81 millions d'unités. En deçà, 90 % des jeux AAA se situent dans le marché courant, avec une vente médiane de 0,17 million d'unités et une vente moyenne de 0,55 million. (Source : notebook, section 7)

La corrélation entre Metascore et ventes, mesurée par le coefficient de Spearman ($\rho = 0,269$, $p < 0,001$), est statistiquement significative mais de force faible. La qualité critique favorise les ventes sans les garantir : un jeu classé « Banger critique » (Metascore ≥ 90) vend en médiane 1,20 million d'unités contre 0,45 million pour un jeu en « Bon accueil » (Metascore 75-79), soit un rapport de 2,7. La réputation critique constitue un facteur amplificateur, non un déterminant suffisant à lui seul. (Source : notebook, section 7)

6. Données complémentaires 2016/2022-2025

Pourquoi compléter les données ?

L'analyse exploratoire des fichiers fournis montre un premier niveau de lecture historique, mais **elle ne permet pas de couvrir correctement la période récente**. Or, **entre 2016 et 2025**, le marché du jeu vidéo a **fortement évolué** : **montée du digital**, poids des services en ligne, nouveaux cycles consoles, croissance du PC gaming, développement du cross-platform, transformation des modèles économiques et évolution des attentes joueurs. Il est donc nécessaire d'ajouter des données récentes afin de ne pas fonder l'analyse uniquement sur des tendances anciennes.

L'objectif de cette extension **n'est pas de remplacer les fichiers fournis**, mais de **les prolonger avec des sources récentes et comparables** lorsque c'est possible. Les nouvelles données doivent permettre de mieux couvrir les ventes de jeux jusqu'en 2024/2025, d'actualiser les informations sur les consoles, **d'enrichir le catalogue de jeux** avec des notes, genres, plateformes et signaux d'engagement, puis de **préparer une base consolidée pour les analyses approfondies**. Cette étape reste toutefois à traiter **avec prudence** : les sources récentes ne mesurent pas toujours la même chose — ventes, estimations, revenus, propriétaires, notes ou données déclaratives — et ne doivent donc pas être fusionnées sans contrôle.

Sources retenues pour compléter les fichiers

Les **nouvelles sources retenues** servent à **prolonger ou enrichir** les trois fichiers initiaux. Elles ne seront pas toutes fusionnées directement : certaines serviront de base principale, d'autres de contrôle ou d'enrichissement. **L'objectif est d'éviter de mélanger des métriques différentes sans traçabilité**.

Fichier complémentaire	Fichier fourni associé	Rôle prévu
vgchartz-2024.csv	VideoGame_Sales_1980-2016	Prolonger les ventes jeux jusqu'en 2024 avec une structure proche
Video Game Sales 1978 - 2024.csv	VideoGame_Sales_1980-2016	Source de contrôle / comparaison, également issue de VGChartz

Fichier complémentaire	Fichier fourni associé	Rôle prévu
rawg-games-dataset_2025	All_publish_VideoGame_2022	Prolonger le catalogue RAWG jusqu'en 2025
games_metacritique_2025.csv	All_publish_VideoGame_2022	Enrichir l'analyse des scores critiques et utilisateurs
Vente_consoles_update.xlsx	Vente_de_console_2022	Mettre à jour les ventes hardware par plateforme et région

[vgchartz-2024.csv](#)

Dimensions : 64 016 lignes · 14 colonnes

Rôle : équivalent récent du fichier VideoGame_Sales_1980-2016, avec ventes par jeu, plateforme, genre et région.

Dictionnaire des données :

Colonne	Type	Description	Utilité
img	Texte	URL ou chemin d'image du jeu	Peu utile pour l'analyse BI
title	Texte	Nom du jeu	Identification des titres
console	Catégorie	Plateforme du jeu	Analyse par support
genre	Catégorie	Genre du jeu	Analyse des segments
publisher	Texte	Éditeur	Analyse par acteur
developer	Texte	Développeur	Analyse industrie
critic_score	Numérique	Score critique disponible	Filtrage qualité / réception critique
total_sales	Numérique	Ventes totales estimées	Analyse commerciale globale
na_sales	Numérique	Ventes Amérique du Nord	Analyse régionale
jp_sales	Numérique	Ventes Japon	Analyse régionale

Colonne	Type	Description	Utilité
pal_sales	Numérique	Ventes Europe / PAL	Analyse régionale
other_sales	Numérique	Autres régions	Complément régional
release_date	Date / texte	Date de sortie	Analyse temporelle
last_update	Date / texte	Dernière mise à jour	Suivi de fraîcheur de la donnée

Point de vigilance : beaucoup de valeurs manquantes sur les ventes régionales et les scores critiques. Ce fichier est proche du besoin, mais il faudra contrôler les nulls avant analyse.

[Video Game Sales 1978 - 2024.csv](#)

Dimensions : 63 927 lignes · 16 colonnes

Rôle : source de comparaison pour les ventes jeux 1978-2024, également proche de la structure VGChartz.

Dictionnaire des données :

Colonne	Type	Description	Utilité
Rank	Numérique	Rang du jeu	Classement commercial
Name	Texte	Nom du jeu	Identification
Platform	Catégorie	Plateforme principale	Analyse support
All_Platforms	Texte	Liste des plateformes associées	Analyse multi-plateforme, mais très incomplet
All_Games	Texte	Donnée groupée / franchise ou regroupement	À vérifier avant usage
Publisher	Texte	Éditeur	Analyse industrie
Developer	Texte	Développeur	Analyse studio
Critic_Score	Numérique	Score critique	Analyse réception critique

Colonne	Type	Description	Utilité
User_Score	Numérique	Score utilisateur	Analyse réception joueurs
NA_Sales	Numérique	Ventes Amérique du Nord	Analyse régionale
PAL_Sales	Numérique	Ventes Europe / PAL	Analyse régionale
JP_Sales	Numérique	Ventes Japon	Analyse régionale
Other_Sales	Numérique	Autres régions	Analyse régionale complémentaire
Global_Sales	Numérique	Ventes mondiales estimées	Analyse globale
Year	Année	Année de sortie	Analyse temporelle
Genre	Catégorie	Genre du jeu	Analyse segment

Point de vigilance : All_Platforms, All_Games et User_Score sont très incomplets. Ce fichier semble utile comme **source de contrôle**, pas forcément comme base principale.

[rawg-games-dataset_2025](#)

Dimensions : 889 793 lignes · 54 colonnes

Rôle : prolongement du fichier All_publish_VideoGame_2022

Dictionnaire des données :

Groupe	Colonnes principales	Utilité
Identification	id, slug, name, name_original	Identifier les jeux et gérer les doublons
Dates	released, updated, tba	Analyser les sorties et la fraîcheur des fiches
Médias	background_image, short_screenshots, clip, movies_count	Peu utile pour les analyses BI principales
Notes joueurs	rating, rating_top, ratings_count, reviews_count, reviews_text_count, ratings	Mesurer la réception RAWG, mais avec beaucoup de nulls

Groupe	Colonnes principales	Utilité
Engagement	added, added_by_status, playtime, suggestions_count, achievements_count, game_series_count	Proxy d'engagement ou popularité
Plateformes	platforms, parent_platforms, stores	Analyse de disponibilité par support
Classification	genres, tags, esrb_rating	Analyse par genre, public cible, thèmes
Industrie	developers, publishers, creators_count	Analyse studios / éditeurs
Metacritic	metacritic, metacritic_url, metacritic_platforms	Score critique complémentaire, mais très incomplet
Communauté	reddit_url, reddit_count, twitch_count, youtube_count, reactions	Signaux communautaires, très incomplets
Description	description, description_raw, website	Analyse qualitative éventuelle

Point de vigilance : le fichier est beaucoup plus large que All_publish_VideoGame_2022, mais de nombreuses colonnes ont beaucoup de valeurs manquantes, notamment rating, metacritic, playtime, reddit_count, youtube_count et twitch_count. Il faudra filtrer fortement avant toute analyse.

[games_metacritique_2025.csv](#)

Dimensions : 14 507 lignes · 16 colonnes

Rôle : enrichir l'analyse des scores critiques et utilisateurs.

Source (<https://www.kaggle.com/datasets/davutb/metacritic-games?select=games.csv>)

Dictionnaire des données :

Colonne	Type	Description	Utilité
id	Texte	Identifiant du jeu dans le dataset	Jointure potentielle interne

Colonne	Type	Description	Utilité
title	Texte	Nom du jeu	Jointure avec RAWG / VGChartz
releaseDate	Date / texte	Date de sortie	Analyse temporelle
rating	Texte	Classification d'âge ou public	Analyse cible
genres	Texte	Genres associés	Analyse segment
description	Texte	Description du jeu	Analyse qualitative éventuelle
platforms	Texte	Plateformes disponibles	Analyse support
metascore	Numérique / texte	Score presse Metacritic	Filtrage critique
metascore_count	Numérique / texte	Nombre de critiques presse	Fiabiliser le score
metascore_sentiment	Texte	Catégorie de réception presse	Lecture qualitative
userscore	Numérique / texte	Score utilisateurs	Réception joueurs
userscore_count	Numérique / texte	Nombre d'avis utilisateurs	Fiabiliser le score utilisateur
userscore_sentiment	Texte	Catégorie de réception utilisateurs	Lecture qualitative
platform_metascores	Texte	Scores par plateforme	Comparaison multi-support
developer	Texte	Développeur	Analyse industrie
publisher	Texte	Éditeur	Analyse industrie

[Vente_consoles_update.xlsx](#)

Dimensions : 82 lignes · 7 colonnes

Rôle : mettre à jour les ventes hardware par plateforme et région.

Dictionnaire des données :

Colonne	Type	Description	Utilité
Pos	Numérique	Rang de la console	Classement hardware
Platform	Texte	Nom de la console	Identification
North America	Numérique	Ventes Amérique du Nord, en millions	Analyse régionale
Europe	Numérique	Ventes Europe, en millions	Analyse régionale
Japan	Numérique	Ventes Japon, en millions	Analyse régionale
Rest of World	Numérique	Ventes autres régions, en millions	Analyse régionale complémentaire
Global	Numérique	Ventes mondiales, en millions	Comparaison globale des parcs installés

Le fichier donne une vision par plateforme et région, mais il ne contient pas directement le constructeur ni le type de support portable/salon. Ces champs devront être ajoutés ou mappés pour retrouver la même logique que dans Vente_de_console_2022

7. Méthodologie de l'analyse

L'analyse exploratoire des données a permis de poser un constat clair : aucun fichier disponible gratuitement ne couvre de manière fiable et complète les ventes de jeux vidéo au-delà de 2016 à la maille titre par titre. Les sources VGChartz, qu'elles soient issues d'un scraping direct ou de datasets Kaggle, s'effondrent progressivement après 2018 — le taux de remplissage des ventes globales chute de 45-49% sur 2016-2018 à moins de 3% dès 2019. Cette limite n'est pas un choix méthodologique : c'est une contrainte de marché documentée et assumée.

Face à ce constat, la méthodologie retenue repose sur trois principes.

Principe 1 — Travailler avec des périmètres honnêtes.

Plutôt que de forcer une analyse sur des données creuses, l'étude définit quatre spectres d'analyse adaptés à la qualité réelle des données disponibles. Le spectre global historique couvre 1983-2016 avec 16 177 jeux et des données de ventes fiables.

Le spectre moderne global restreint la période à 2000-2016 pour se concentrer sur l'ère console contemporaine, dont le point de départ est observable directement dans les données hardware : PS2 en mars 2000, Xbox en novembre 2001, GameCube en septembre 2001. Le spectre AAA moderne applique un filtre qualitatif sur cette période, retenant 2 706 jeux selon une règle évolutive documentée combinant éditeur majeur, seuil Metacritic et nombre de critiques. Le spectre AAA récent couvre 2016-2018 avec les données encore exploitables, complété par un benchmark manuel sourcé de 303 jeux AAA pour la période 2019-2024.

Note méthodologique — Le spectre S3 ne représente pas l'ensemble des productions AAA, mais un sous-ensemble à réception critique favorable (Metascore ≥ 75). Ce périmètre est construit délibérément pour analyser les conditions de succès commercial dans le segment AAA, et non le risque complet d'échec. Les productions AAA à réception fragile ou négative sont exclues par construction. Cette limite est assumée : elle permet de mesurer ce qui fonctionne, pas ce qui échoue.

Principe 2 — Croiser les sources pour compenser les lacunes.

Là où les données de ventes manquent, d'autres dimensions prennent le relais. Les données Metacritic couvrent 13 442 jeux de 1995 à 2025 avec un très bon taux de remplissage. Les données comportementales RAWG couvrent 40 000 jeux de 2022 à 2025 avec des indicateurs d'engagement fiables : drop rate, completion rate, rating et playtime. Les données agrégées CNC/SELL couvrent le marché français de 2017 à 2025 avec des données officielles par écosystème et par genre. Ces sources ne se substituent pas aux ventes par titre — elles les complètent pour permettre une analyse multi-dimensionnelle.

Principe 3 — Adapter les tests statistiques aux distributions réelles.

Les ventes de jeux vidéo suivent des distributions fortement asymétriques, typiques des marchés à longue traîne. Cette réalité impose le recours à des tests non paramétriques : corrélation de Spearman plutôt que Pearson, Kruskal-Wallis plutôt qu'ANOVA, Mann-Whitney pour les comparaisons deux à deux. Les valeurs extrêmes — blockbusters statistiques — seront identifiées par méthode IQR et analysées séparément pour ne pas masquer ce qui se passe sur le cœur du marché."

8. Synthèse exécutive

L'analyse converge vers un positionnement précis : UOI Games a intérêt à éviter un premier AAA trop généraliste et à concentrer le projet sur un RPG / action-aventure premium PC + consoles. Ce choix n'est pas une intuition isolée : il combine les signaux du questionnaire, les résultats statistiques du notebook, les tendances SELL/Newzoo et les limites économiques du AAA moderne.

Le questionnaire place le concept RPG / Action-aventure en tête des votes avec 39% des répondants et une intention d'achat moyenne de 8,1/10. Le narratif solo obtient une intention d'achat légèrement supérieure, mais moins de votes et un risque de comparaison plus brutal avec les productions Sony, Rockstar, CD Projekt ou Naughty Dog. Le FPS coop est plus faible dans les votes et pénalisé par le drop rate très élevé observée côté Shooter dans RAWG. [NB-25] [NB-27] [NB-28] [NB-30]

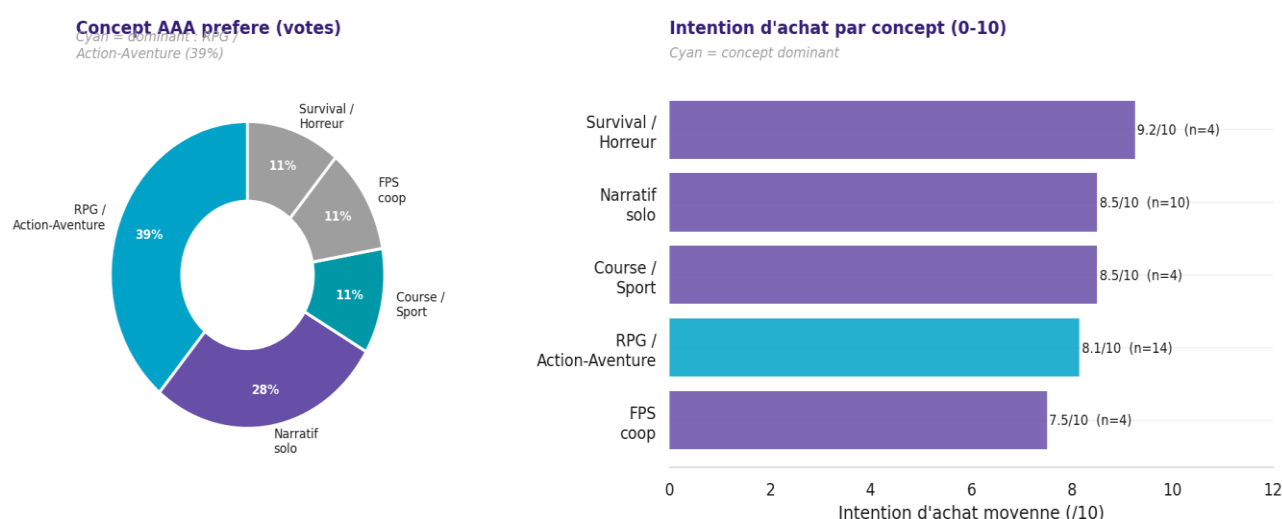


Fig. 6 — Concept AAA préféré et intention d'achat. Source : questionnaire n=36.

Sur le plan marché, le jeu vidéo mondial reste massif : la série Newzoo 2025 donne 188,8 Md\$ de revenus en 2025 et une projection de 206,5 Md\$ en 2028. Il faut toutefois signaler que Newzoo a ensuite publié une révision plus haute à 197 Md\$ dans son bilan 2025. Pour conserver une série homogène dans le rapport, la base 188,8 → 206,5 est conservée pour les scénarios 2030-2032, avec une note de sensibilité sur la révision 197 Md\$. [EXT-01] [EXT-02]

Le choix PC + consoles est défendable parce que le mobile domine en valeur mondiale, mais il ne correspond pas au cœur d'un AAA premium. En France, le marché console reste le premier écosystème en valeur avec 44% et 2,552 Md€ en 2025, tandis que le PC gaming conserve un rôle structurant auprès des joueurs engagés. [EXT-05] [NB-13]

La recommandation économique doit rester prudente : les coûts AAA sont très élevés, avec des budgets pouvant atteindre 200 M\$ ou plus selon la Commission européenne dans son analyse Microsoft/Activision. Pour un premier AAA, la bonne stratégie n'est

donc pas de maximiser la taille du monde, le photoréalisme ou la couche live-service, mais de calibrer le scope autour d'une promesse claire, lisible, différenciante et vendable. [EXT-13]

Le modèle recommandé est un premium service-lite : jeu complet au lancement, contenus gratuits limités et lisibles, une ou deux extensions majeures payantes si le jeu de base fonctionne, aucun pay-to-win, aucune loot box et pas de battle pass obligatoire. Cette recommandation s'appuie sur le questionnaire, où les contenus gratuits post-lancement sont la seule feature au-dessus du seuil fort de 3,5/5, alors que les extensions/DLC sont sous le seuil neutre. Elle s'appuie aussi sur GDC 2025, qui documente l'intérêt persistant des AAA pour le live-service mais également les inquiétudes sur la saturation, les microtransactions et le burnout. [NB-27] [EXT-08] [EXT-09]

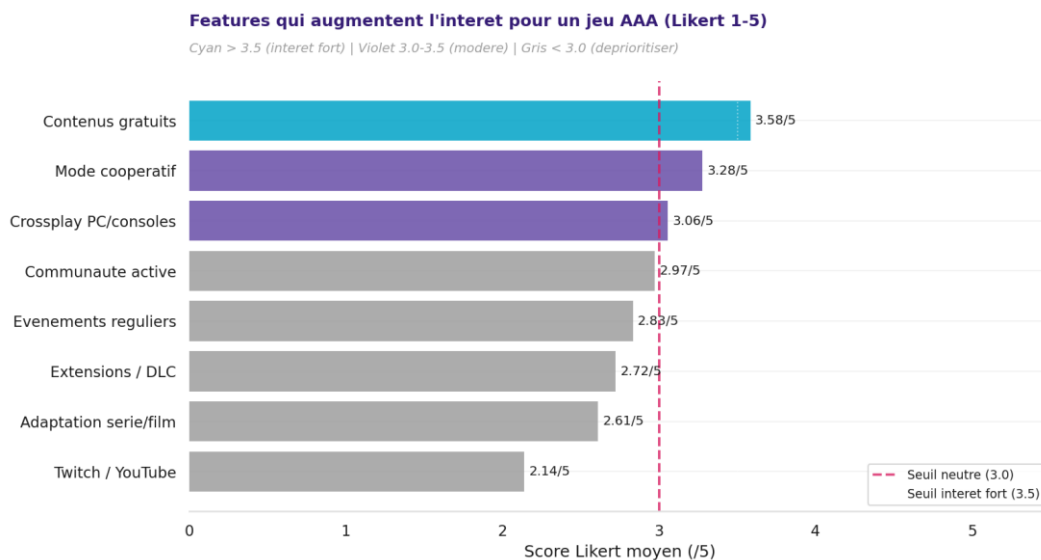


Fig. 14 — Features Likert 1-5. Source : questionnaire n=36.

Sources utilisées pour ce bloc

[NB-28] Graphique 6_5_concept_prefere.png, cellule 222 : concept RPG/Action-aventure en tête des votes, intention d'achat par concept.

[NB-30] Graphique 7_2_comparaison_concepts.png, cellule 231 : comparaison RPG/AA, narratif solo et FPS coop sur 4 axes normalisés.

[EXT-01] Newzoo Global Games Market Report 2025 : \$188.8B en 2025, \$206.5B en 2028.

[EXT-05] SELL 2026 : marché français 2025 à 5,856 Md€, console 44%.

9.Tendances du marché

9.1 Taille du marché mondial et trajectoire

Le marché mondial du jeu vidéo reste en croissance, mais il ne faut pas le présenter comme un marché en explosion uniforme. La bonne lecture est celle d'un marché mature, massif, dont la croissance dépend des cycles de plateformes, des blockbusters, du mobile et de la capacité des acteurs à conserver l'attention des joueurs.

La source principale exploitable pour le rapport est Newzoo Global Games Market Report 2025. Elle indique 188,8 Md\$ de revenus mondiaux en 2025, 3,6 milliards de joueurs et une projection de 206,5 Md\$ en 2028. La même page présente une croissance attendue vers près de 3,9 milliards de joueurs d'ici 2028. [EXT-01]

Il faut intégrer une nuance méthodologique importante : Newzoo révisé ses estimations. Une page Newzoo de fin 2025 évoque une révision du marché à 197 Md\$ pour 2025, tirée par de meilleures performances PC et mobile. Pour éviter une incohérence de séries, la rédaction recommandée est : "La série publique Newzoo 2025 retient 188,8 Md\$ en 2025 et 206,5 Md\$ en 2028 ; une mise à jour ultérieure évoque une révision à 197 Md\$, ce qui confirme le caractère porteur mais révisable du marché." [EXT-01] [EXT-02]

Indicateur	Valeur / lecture	Source
Marché mondial 2025	188,8 Md\$ dans le rapport Newzoo 2025	EXT-01 / EXT-02
Projection 2028	206,5 Md\$; CAGR environ +3,0%	EXT-01 / EXT-02
Joueurs 2025	3,6 milliards	EXT-01
Joueurs 2028	près de 3,9 milliards	EXT-01
Point de vigilance	révisions Newzoo possibles ; ne pas mélanger les séries sans note	DOC-02 / EXT-01

9.2 Répartition mobile / console / PC

En 2025, le mobile reste le premier segment mondial en chiffre d'affaires. Newzoo donne environ 103,0 Md\$ pour le mobile, 45,9 Md\$ pour la console et 39,9 Md\$ pour le PC. En parts relatives, cela représente environ 55% mobile, 24% console et 21% PC. [EXT-02]

Cette répartition ne signifie pas qu'UOI Games doit viser le mobile pour son premier AAA. Le mobile fonctionne majoritairement sur des logiques free-to-play, acquisition utilisateur, monétisation in-game et sessions récurrentes. Le sujet UOI Games est un premier AAA : l'espace naturel d'un tel projet est donc PC + console, avec le mobile éventuellement comme extension d'écosystème, application compagnon ou activation marketing, mais pas comme cœur du jeu. [EXT-02] [EXT-05]

Segment	Revenu mondial 2025	Part approximative	Lecture pour UOI Games
Mobile	103,0 Md\$	55%	Dominant en valeur, mais modèle éloigné du AAA premium.
Console	45,9 Md\$	24%	Cœur naturel du AAA premium ; France très console.
PC	39,9 Md\$	21%	Pertinent pour joueurs engagés, longue traîne, nouvelle IP et Steam.
PC + console	85,8 Md\$	45%	Base stratégique prioritaire pour le concept recommandé.

9.3 Marché français

Le marché français confirme l'intérêt d'un positionnement PC + console. Le SELL indique un chiffre d'affaires de 5,856 Md€ en 2025, soit la deuxième meilleure performance historique du secteur en France. L'écosystème console conserve la première position avec 44% du marché et 2,552 Md€. Le mobile atteint 1,792 Md€ et le PC gaming 1,512 Md€. [EXT-05] [EXT-06]

Les graphiques internes reproduisent cette lecture avec le graphique "CA jeu vidéo France par écosystème 2017-2025" : la console reste le premier écosystème, le mobile progresse fortement et le PC reste stable. Cette donnée doit servir à justifier un lancement console + PC, mais sans ignorer la puissance du mobile dans l'économie globale. [NB-13]

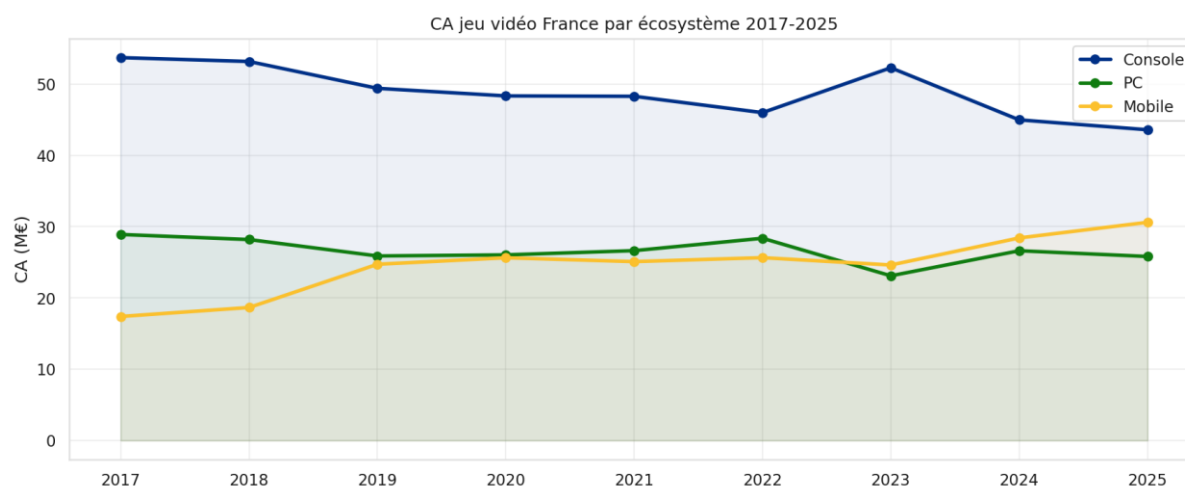


Fig. 2 — CA par écosystème France 2017-2025. Source : CNC/SELL GSD 2025.

Pour les genres, le graphique "Top genres console France 2017-2025" montre que l'action, le sport, le FPS, l'aventure, les jeux de rôle et la course structurent les volumes console. La recommandation RPG/action-aventure est donc cohérente avec les achats console France, même si elle doit se différencier d'un marché très concurrentiel. [NB-14]

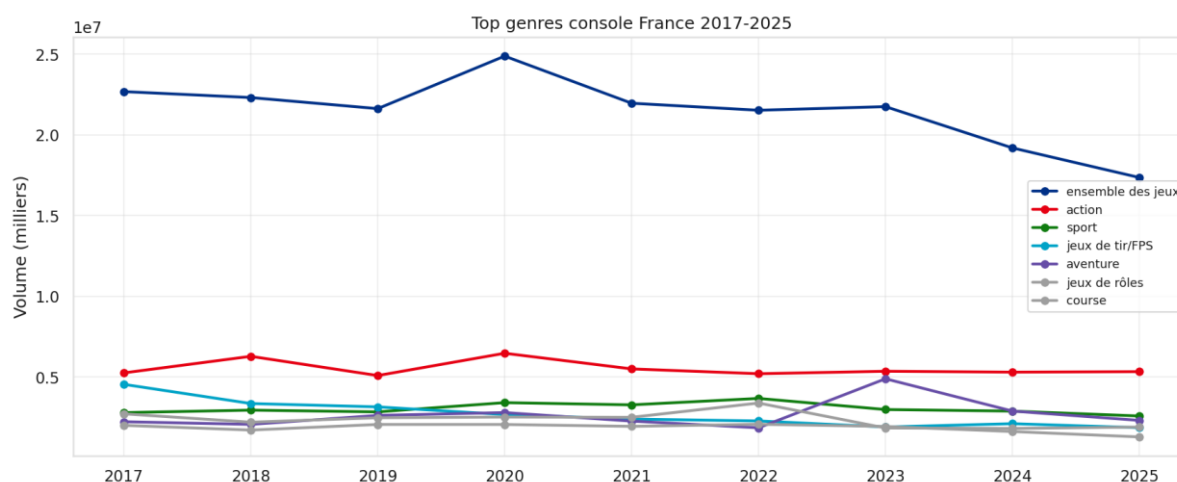


Fig. 3 — Top genres console France 2017-2025. Source : CNC/SELL GSD 2025.

9.4 Tendances AAA : coûts, concentration, risque

La difficulté du AAA ne vient pas seulement du coût de développement. Elle vient de la combinaison coût + marketing + exigence qualité + concentration de l'attention. La Commission européenne, dans le dossier Microsoft/Activision, cite une estimation selon laquelle les coûts de développement des AAA console atteignent aujourd'hui 200 M\$ ou plus. [EXT-13]

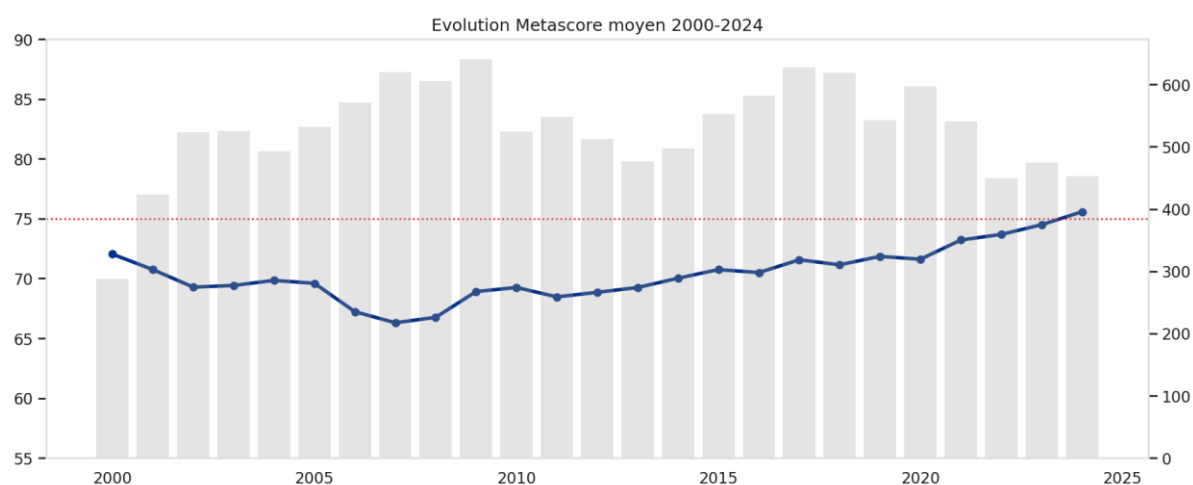


Fig. 18 — Évolution du Metascore moyen par année — segment AAA. Source : notebook, section 7.

Newzoo documente la concentration du marché PC/console : 43 titres ont représenté 90% des revenus des nouveaux jeux dans l'analyse Q1 2024. Cela signifie qu'un nouveau jeu ne concurrence pas seulement les sorties de la semaine, mais aussi Fortnite, Roblox, GTA, Call of Duty, EA Sports FC, Elden Ring, Cyberpunk et d'autres jeux installés. [EXT-03]

Les données internes confirment cette logique de longue traîne. Le graphique "Distribution des ventes — longue traîne" montre que la moyenne des ventes est supérieure à la médiane, signe que quelques gros succès tirent fortement la

distribution. Le graphique “Distribution brute des ventes AAA” confirme aussi la non-normalité des ventes AAA : un modèle de prévision doit donc fonctionner par scénarios, pas par moyenne unique. [NB-16] [NB-31]

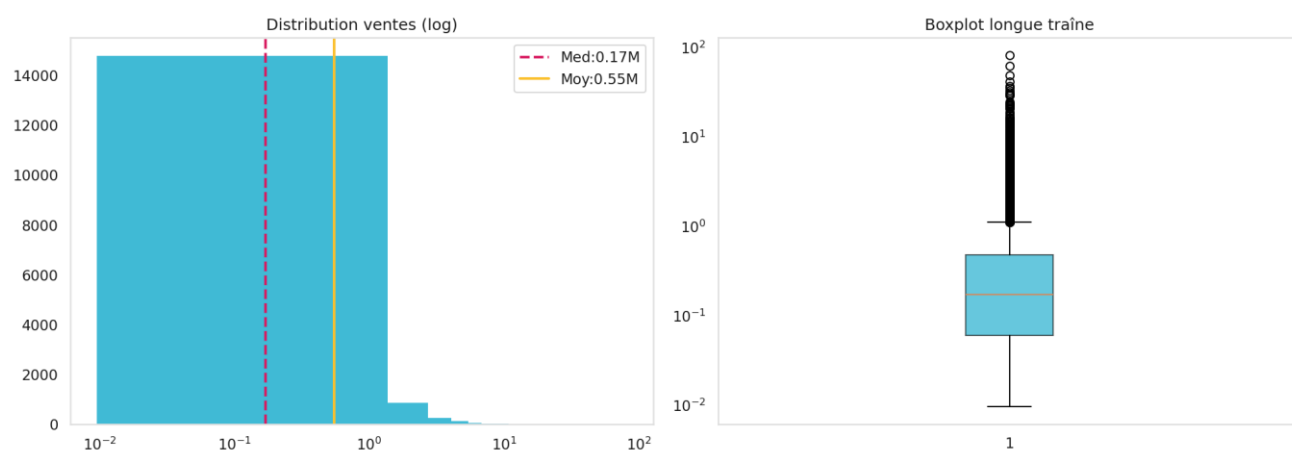


Fig. 4 — Distribution des ventes AAA — longue traîne. Source : notebook, section 7.

9.5 Fatigue du live-service

Le live-service reste une stratégie majeure du AAA, mais il ne doit pas être interprété comme une recette automatique. GDC 2025 indique que 33% des développeurs AAA interrogés travaillent sur un live-service. Le même rapport souligne des avis mitigés et des inquiétudes sur la baisse d’intérêt des joueurs, la stagnation créative, les pratiques prédatrices, les microtransactions et le burnout. [EXT-08] [EXT-09]

La conséquence pour UOI Games est claire : ne pas confondre “écosystème post-lancement” et “live-service total”. Un premier AAA peut avoir une roadmap, une communauté, des contenus gratuits et des extensions, mais il serait risqué de construire tout le business model sur une rétention quotidienne, des saisons permanentes ou une économie de microtransactions. [NB-27] [EXT-08]

9.6 Cross-platform, cloud gaming et convergence

Le cross-platform est plus directement utile que le cloud gaming pour UOI Games. Bain indique que près de 70% des joueurs jouent sur au moins deux appareils, et que la moitié souhaitent davantage d’accessibilité entre appareils dans les futurs jeux. Cette donnée soutient la logique PC + consoles et la possibilité de cross-play / cross-save si une couche coopérative est retenue. [EXT-10]

Le cloud gaming progresse, mais il ne doit pas être le pilier du concept. BCG indique que 60% des joueurs interrogés ont essayé le cloud gaming et que 80% rapportent une expérience positive ; son communiqué chiffre les revenus cloud gaming à environ 1,4 Md\$ en 2025 avec une projection à 18,3 Md\$ en 2030. C’est un signal de trajectoire, mais encore secondaire face au PC/console traditionnel pour un premier AAA. [EXT-11] [EXT-12]

9.7 Consolidation du secteur

La consolidation renforce le pouvoir des grands groupes. Microsoft a annoncé en 2022 l'acquisition d'Activision Blizzard pour 68,7 Md\$, puis Microsoft indique que l'opération a été finalisée le 13 octobre 2023. Sony a de son côté annoncé l'acquisition de Bungie, en partie pour accéder à son expertise live game services. [EXT-14] [EXT-15] [EXT-16]

Pour UOI Games, cette consolidation est une menace et une opportunité. Menace, car les grands groupes disposent de catalogues, licences, communautés et budgets marketing supérieurs. Opportunité, car la concentration peut laisser de la place à une nouvelle IP claire, premium, bien positionnée, qui ne cherche pas à copier frontalement les blockbusters mais à occuper un créneau lisible.

Sources utilisées pour ce bloc

[EXT-01] Newzoo 2025 : taille mondiale 2025, joueurs et projection 2028.

[EXT-02] Newzoo blog : répartition mobile/console/PC.

[EXT-03] Newzoo Q1 2024 : 43 titres = 90% des revenus nouveaux jeux.

[EXT-05] SELL 2026 : marché français 2025.

[EXT-08]/[EXT-09] GDC 2025 : live-service et fatigue/saturation.

[EXT-10] Bain : multi-device et attentes cross-platform.

[EXT-11]/[EXT-12] BCG : cloud gaming et convergence.

[EXT-13] Commission européenne : coûts AAA.

[NB-13]/[NB-14]/[NB-31] Graphiques internes : marché France, genres console, longue traîne.

10. Chapitre — Segment retenu

Segment recommandé

Joueurs réguliers PC/console, principalement 25-44 ans dans l'échantillon, intéressés par l'action-aventure, le RPG, l'univers narratif, la progression et un jeu premium complet. Plateformes prioritaires : PC, PlayStation, Xbox. Modèle : premium service-lite.

10.1 Pourquoi RPG / Action-aventure ?

Le choix du RPG / action-aventure est le meilleur compromis entre attractivité déclarée, cohérence historique, engagement joueur et compatibilité AAA. Le questionnaire place ce concept en tête des votes : 39% des répondants choisissent RPG / Action-aventure,

contre 28% pour le narratif solo et 11% pour FPS coop, Survival/Horreur et Course/Sport. [NB-28]

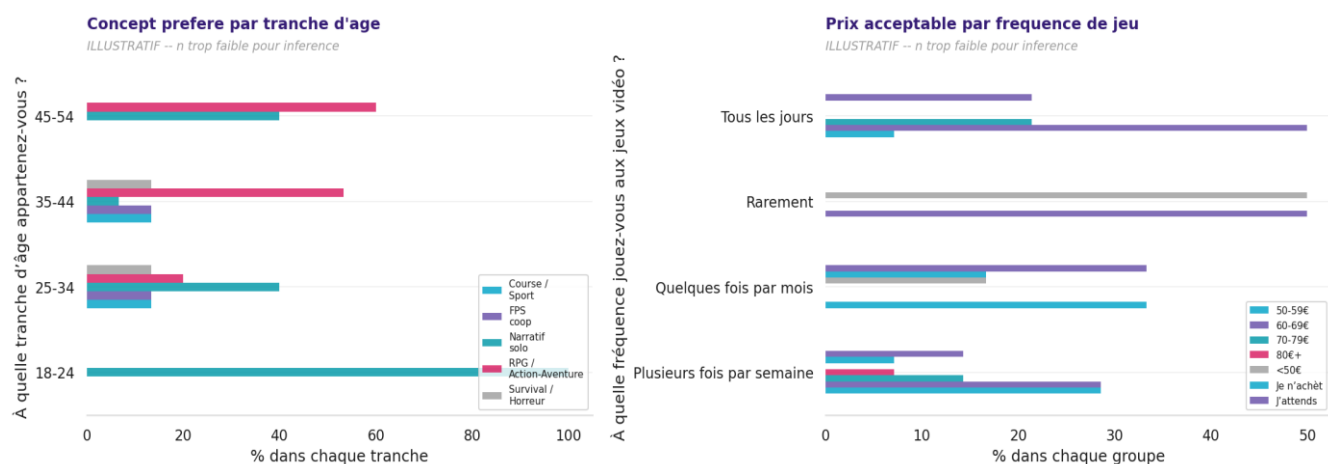


Fig. 19 — Croisements questionnaire : genres, plateformes et intention d'achat. Source : questionnaire n=36.

Sur la question du genre/sexe : aucune segmentation par sexe n'est retenue comme critère central de ciblage. Les données marché disponibles — notamment le bilan SELL 2025 qui indique un public joueur à 51 % masculin et 49 % féminin parmi les joueurs réguliers — montrent un public largement mixte sur le segment console/PC adulte. Le questionnaire ne fournit pas non plus un signal suffisamment robuste pour recommander un ciblage genré. Le segment est donc défini par comportement de jeu, plateforme, tranche d'âge indicative et préférences de genre vidéoludique, plutôt que par sexe. Cette posture est cohérente avec les tendances actuelles du marché AAA, où les productions les plus rentables ciblent un public adulte mixte plutôt qu'un segment genré étroit.

L'intention d'achat nuance le résultat : le narratif solo obtient 8,5/10 contre 8,1/10 pour RPG / Action-aventure. Il ne faut donc pas dénigrer le narratif solo. En revanche, le RPG / action-aventure combine un meilleur score global dans la matrice de décision : votes questionnaire, engagement RAWG et cohérence marché AAA. [NB-28] [NB-30]

Comparaison des 3 concepts principaux — 4 axes normalisés (0-100)

Votes | Intention achat x10 | Engagement RAWG | Coherence marche

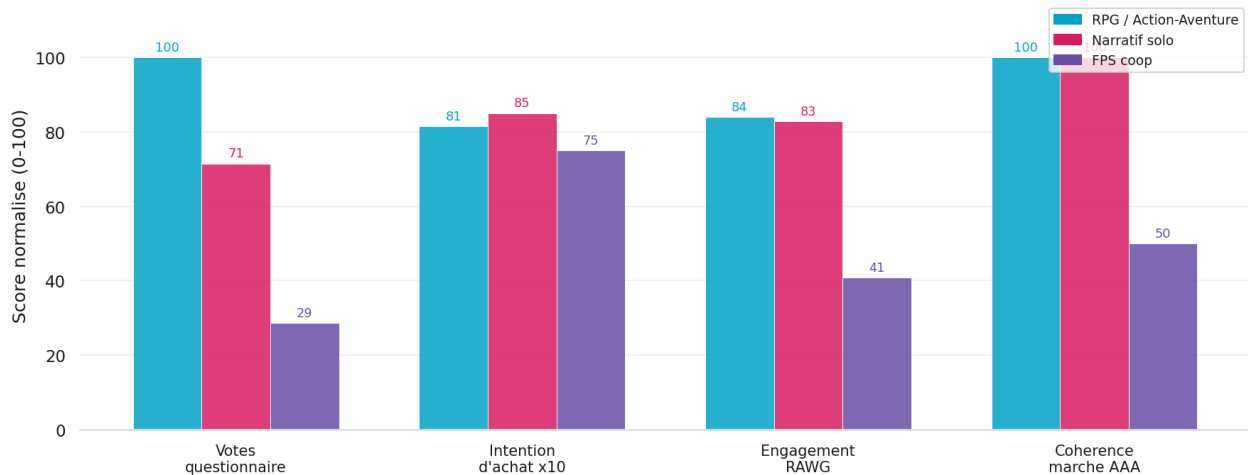


Fig. 7 — Matrice décisionnelle — 3 concepts sur 4 axes. Source : notebook, section 10.

Le RPG dispose aussi d'un signal comportemental intéressant. Le test Mann-Whitney sur le drop rate montre que le RPG a un drop rate significativement plus faible que les autres genres dans RAWG 2022-2025, avec $p=2,76e-07$. Attention : le rating RAWG RPG vs autres genres n'est pas significativement différent ($p=0,637$), ce qui évite de raconter que le RPG est "mieux noté" en général. Le bon argument est : le RPG semble mieux retenir, pas forcément mieux noter. [NB-22] [NB-23]

Drop rate RPG vs autres genres (RAWG 2022-2025)

Mann-Whitney unilatéral — RPG ($n=2,015$) vs autres ($n=13,000$)

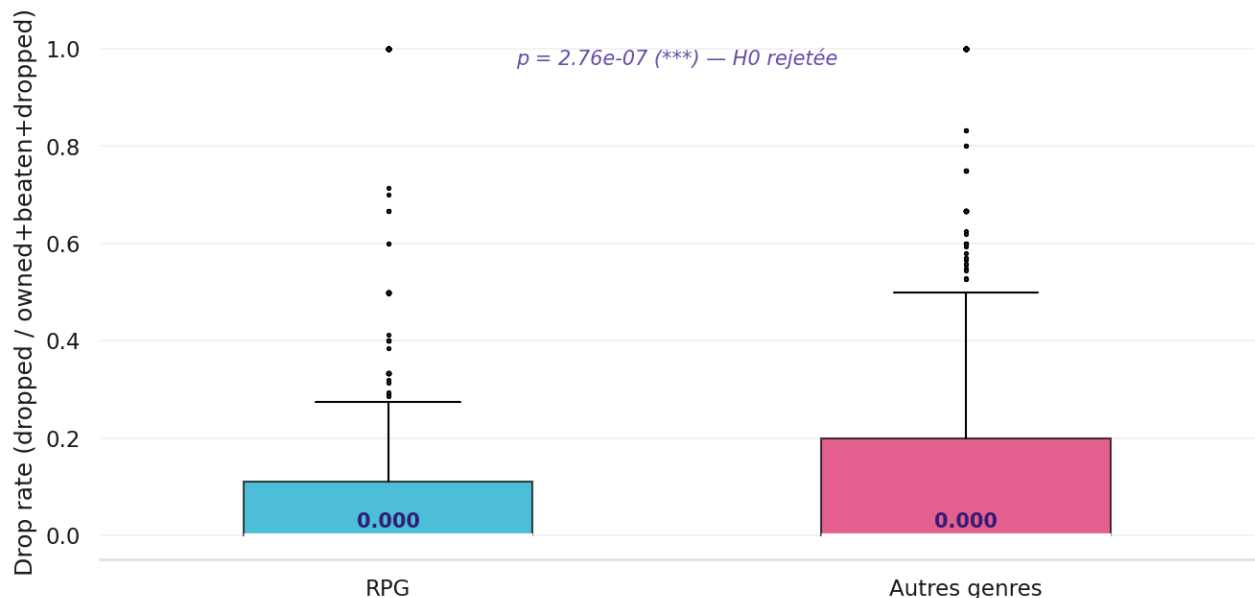


Fig. 5 — Drop rate RPG vs autres genres — Mann-Whitney $p=2,76e-07$. Source : notebook, section 8.

10.2 Pourquoi pas FPS coop en cœur de recommandation ?

Le FPS coop peut sembler séduisant car le shooter a une bonne médiane de ventes dans les données AAA. Mais il est structurellement risqué pour un nouvel entrant :

concurrence de Call of Duty, Battlefield, Apex, Fortnite et autres jeux-services installés ; coût réseau élevé ; exigence de contenu continu ; difficulté à émerger sans IP ou communauté existante.

Dans tes données, le FPS coop n'obtient que 11% des votes dans le questionnaire et 7,5/10 d'intention d'achat, contre 39% et 8,1/10 pour RPG / Action-aventure. Le Shooter est aussi pénalisé par un drop rate élevé dans RAWG. La recommandation est donc de ne pas retenir FPS coop comme pilier, sauf comme mécanique secondaire très maîtrisée dans un autre concept. [NB-21] [NB-28] [NB-30]

10.3 Pourquoi pas narratif solo pur ?

Le narratif solo est un signal fort : 28% des votes et 8,5/10 d'intention d'achat. Ce segment peut être mentionné comme alternative crédible ou piste de second projet. Cependant, pour un premier AAA, le risque est élevé : attentes très fortes sur l'écriture, la mise en scène, la performance technique, l'animation, les cinématiques et la direction artistique. Le marché compare immédiatement ce type de jeu aux références PlayStation, Rockstar ou CD Projekt.

Le narratif solo peut donc être intégré dans le RPG / action-aventure sous forme de campagne solide, univers fort et quêtes scénarisées, sans faire porter toute la proposition de valeur sur le pur cinéma interactif. Cette hybridation réduit le risque : le jeu peut exister par son gameplay et son exploration, pas uniquement par son scénario.

10.4 Plateformes retenues

La recommandation plateforme est PC + PlayStation + Xbox. Le questionnaire montre PS5 en première plateforme actuelle, PC en deuxième et PC gaming / future PlayStation comme plateformes futures les plus citées. Le marché français confirme le poids de la console, tandis que Newzoo signale une dynamique PC intéressante à horizon 2028. [NB-25] [EXT-04] [EXT-05]

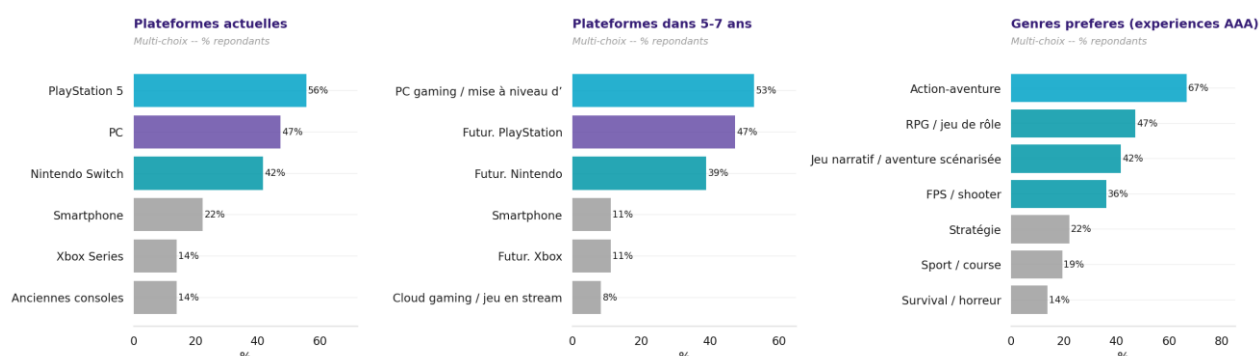


Fig. 8 — Plateformes actuelles, futures et genres préférés. Source : questionnaire n=36.

Nintendo / Switch 2 peut être étudié en portage secondaire si le scope technique le permet, mais ne doit pas dicter le design de base si le concept vise un rendu et une profondeur AAA PC/PS/Xbox. Le mobile est écarté du cœur produit : il peut servir

d'extension communautaire, compagnon ou marketing, pas de plateforme principale pour ce concept.

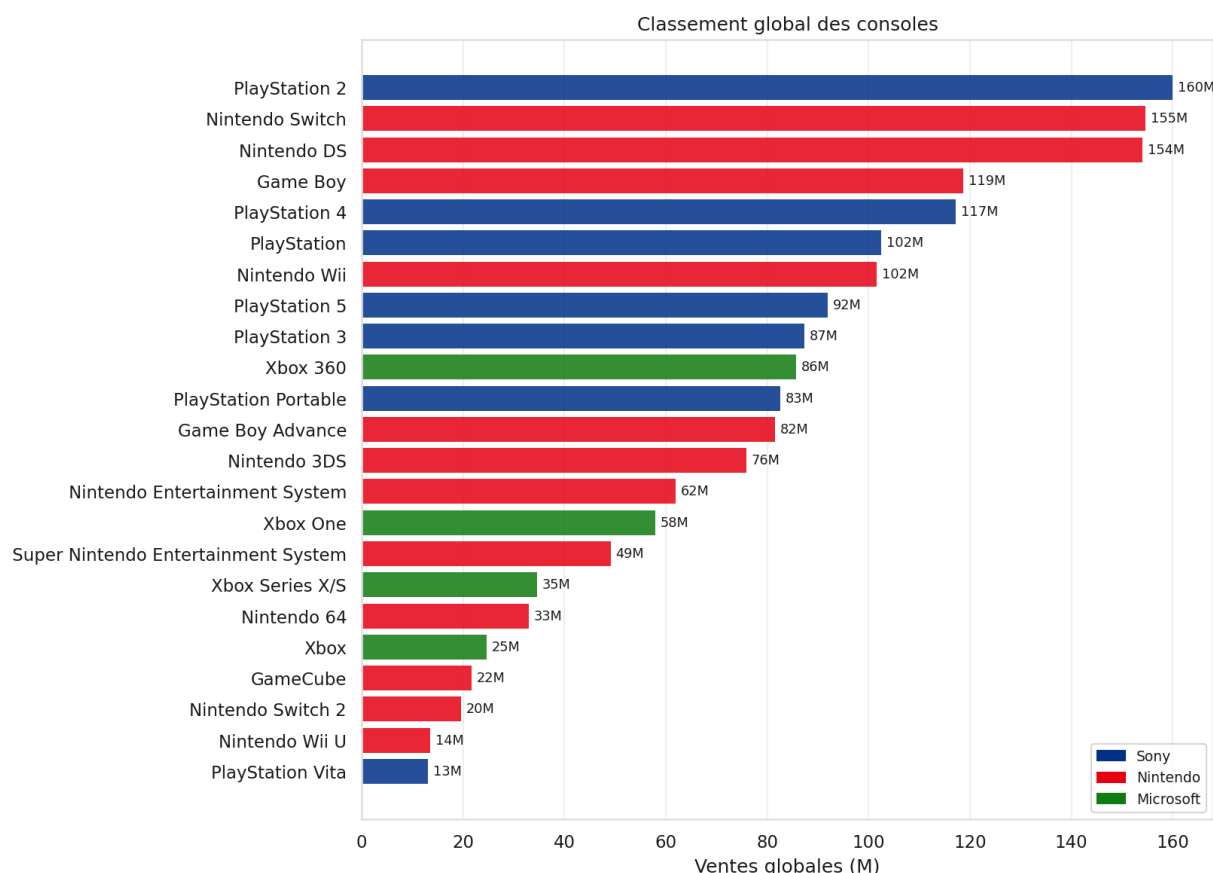


Fig. 20 — Classement des consoles par ventes totales. Source : notebook, section 6.

10.5 Jeux de référence à utiliser comme ancres

Jeu de référence	Rôle dans l'analyse	Utilisation prudente
Elden Ring	Référence action-RPG premium, nouvelle IP forte, extension performante, forte notoriété critique.	Ne pas promettre un équivalent : l'utiliser comme preuve que le premium exigeant peut encore fonctionner.
The Witcher 3	Référence RPG/action-aventure avec univers fort, DLC premium et longue traîne.	Ancre pour univers, narration, extensions qualitatives.
Monster Hunter World / Wilds	Référence progression, boucle PvE, coopération et durée de vie.	Ancre mécanique si coopération optionnelle ou PvE boss/loot.
Helldivers 2	Référence service-lite / communauté / prix plus accessible.	À utiliser pour le modèle d'écosystème, pas comme genre central.

Sources utilisées pour ce bloc

[NB-28] Graphique 6_5_concept_preferé.png : concept préféré et intention d'achat.

[NB-30] Graphique 7_2_comparaison_concepts.png : matrice décisionnelle.

[NB-22] Graphique 5_5_mw_droprate.png : drop rate RPG vs autres genres.

[NB-25] Graphique 6_2_plateformes_genres.png : plateformes actuelles/futures et genres préférés.

[EXT-04] Newzoo PC/console 2026 : PC dynamique à horizon 2028.

[EXT-05] SELL 2026 : marché France console/PC/mobile.

11. Chapitre — PESTEL

Le PESTEL porte sur l'environnement externe dans lequel UOI Games envisage de lancer son premier AAA. Il ne doit pas inventer un diagnostic interne de l'entreprise. Cette prudence vient directement du périmètre défini dans la synthèse SWOT/PESTEL : les informations internes sur budget, effectifs, moteur, licence, marketing et communauté ne sont pas fournies. [DOC-03]

11.1 Politique

Le jeu vidéo est reconnu comme une industrie culturelle et créative majeure, notamment en France via les publications SELL et l'écosystème d'aides publiques. Le contexte politique est donc globalement favorable au secteur, mais cette reconnaissance s'accompagne d'une attention accrue aux pratiques de monétisation, à la protection des mineurs et aux usages numériques.

L'Union européenne et le réseau CPC ont renforcé leur attention sur les monnaies virtuelles in-game, les pratiques commerciales visant les enfants et la transparence des achats. Pour UOI Games, cela signifie que les choix de monétisation doivent être lisibles, défendables et non agressifs. [EXT-17] [EXT-18]

Décision liée : éviter loot boxes, monnaies virtuelles opaques, offres temporaires agressives et incitations directes auprès des mineurs. Le modèle recommandé doit privilégier un achat premium clair, des contenus cosmétiques très encadrés si présents, et des extensions lisibles en euros.

11.2 Économique

Le marché mondial est grand, mais la croissance est modérée et sélective. Newzoo donne 188,8 Md\$ en 2025 et 206,5 Md\$ en 2028 dans sa série publique 2025. Cela confirme l'existence d'un marché massif, sans justifier pour autant un pari AAA non calibré. [EXT-01] [EXT-02]

Le principal risque économique est le coût du AAA. Les budgets peuvent atteindre 200 M\$ ou plus selon la Commission européenne. UOI Games, qui lance un premier AAA, doit donc éviter une stratégie de surenchère graphique ou open world illimité. [EXT-13]

Le marché PC/console est aussi concentré : Newzoo indique que 43 titres ont représenté 90% des revenus des nouveaux jeux dans une analyse Q1 2024. Cela renforce la nécessité d'un positionnement lisible et d'un prix crédible. [EXT-03]

11.3 Socioculturel

Les joueurs ne forment plus un public adolescent homogène. En Europe, Video Games Europe indique que 54% des 6-64 ans jouent, que 45% des joueurs sont des femmes, que 75% sont adultes et que l'âge moyen est de 31 ans. En France, le SELL montre un média massifié, régulier et multi-supports. [EXT-07] [EXT-05]

Le questionnaire n'est pas représentatif, mais il est utile comme test d'hypothèses. Il montre un échantillon adulte, avec forte présence des 25-44 ans, et des préférences nettes pour action-aventure, RPG et expériences narratives. Il indique aussi une acceptation du prix principalement autour de 60-69€. [NB-24] [NB-25] [NB-26]

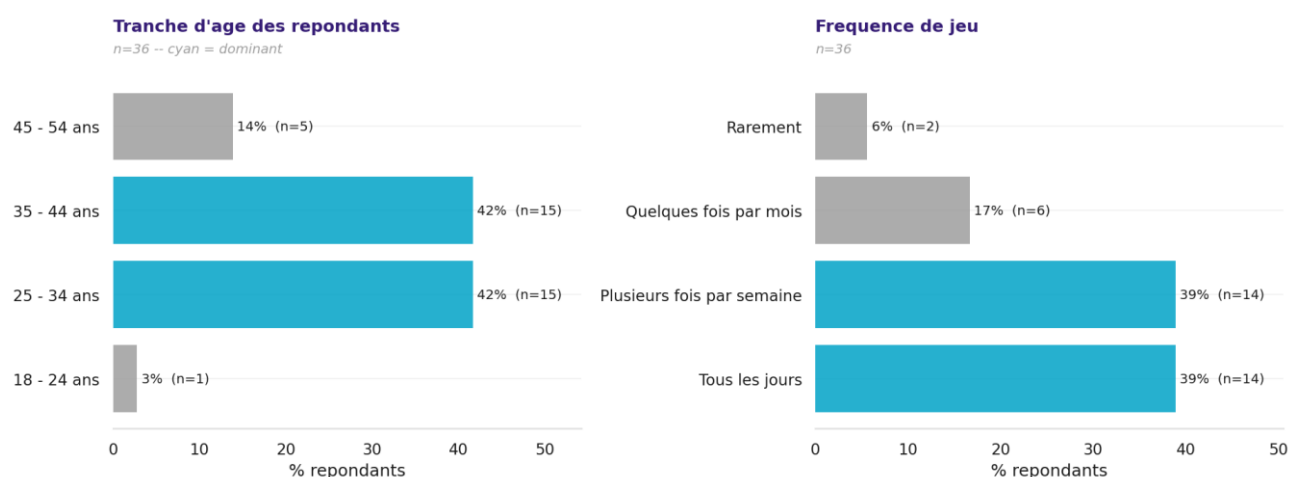


Fig. 12 — Profil des répondants. Source : questionnaire n=36.

Décision liée : cibler des joueurs réguliers PC/console adultes ou jeunes adultes, sensibles à l'univers, au gameplay, au rapport qualité/prix et à une expérience complète. Ne pas construire le rapport autour du PEGI comme axe central, sauf dans la partie conformité, car l'analyse et le questionnaire visent d'abord un public adulte.

11.4 Technologique

Le marché AAA est porté par les moteurs modernes, l'optimisation multi-plateforme, l'IA de production, la qualité de rendu, le cross-play, le cross-save et les infrastructures communautaires. Le cloud gaming progresse, mais il ne doit pas être traité comme une obligation de design à court terme. [EXT-10] [EXT-11] [EXT-12]

Le choix technique principal pour UOI Games est donc la maîtrise du scope : PC + consoles, optimisation forte, backend limité si coopération, cross-save/cross-play si le mode coop devient un vrai pilier. L'IA peut être mentionnée comme levier de production et de QA, mais pas comme promesse joueur centrale.

11.5 Environnemental

L'environnement devient un sujet plus concret pour les studios français. Le CNC a mis en place une éco-conditionnalité : pour les aides à la production de jeux vidéo, le dépôt d'un double bilan carbone est obligatoire pour les dossiers déposés après le 1er mars 2025. [EXT-19]

Les choix techniques ont aussi un impact : les consoles et le PC n'ont pas les mêmes profils énergétiques, et les infrastructures en ligne peuvent augmenter les besoins serveurs. Les sources PlayStation et Xbox donnent des ordres de grandeur de consommation active en jeu qui permettent de rappeler que le hardware et l'optimisation ont un impact réel. [EXT-20] [EXT-21]

Décision liée : éviter un live-service serveur-lourd si le concept ne le justifie pas. Favoriser l'optimisation, les téléchargements raisonnables, les options graphiques sobres, et une stratégie online proportionnée au besoin du gameplay.

11.6 Légal

Les risques légaux principaux concernent la classification d'âge, les données personnelles, les achats intégrés, les monnaies virtuelles, les loot boxes, les droits d'auteur, la propriété intellectuelle et les contrats de plateforme. [EXT-17] [EXT-18]

Le modèle premium service-lite est juridiquement plus simple qu'un free-to-play avec économie interne complexe. Il réduit les risques de pratiques assimilées à des dark patterns, de confusion sur les prix ou de litiges liés à la consommation des mineurs. Ce choix renforce la cohérence entre recommandation business et risque légal.

Axe	Signal clé	Décision pour UOI Games	Sources
Politique	Soutien culturel mais surveillance des pratiques commerciales	Monétisation claire et non agressive	EXT-17, EXT-18
Économique	Marché massif mais AAA très coûteux et concentré	Scope premium calibré, pas de surenchère	EXT-01, EXT-03, EXT-13
Socioculturel	Public adulte, multi-support, sensible au rapport qualité/prix	Cible joueurs réguliers PC/console 25-44 ans	EXT-05, EXT-07, NB-24 à NB-28
Technologique	Cross-platform, IA production, cloud en croissance	Priorité PC+console et cross-save/cross-play utile	EXT-10, EXT-11, EXT-12
Environnemental	Bilan carbone CNC et impact hardware/serveurs	Service-lite et optimisation	EXT-19, EXT-20, EXT-21
Légal	PEGI, RGPD, monnaies virtuelles, achats intégrés	Premium clair, éviter loot boxes/pay-to-win	EXT-17, EXT-18

12. Chapitre — SWOT

Le SWOT doit être formulé comme le SWOT du projet “premier AAA de UOI Games”, et non comme un diagnostic interne complet de l’entreprise. Le brief ne donne pas le budget, les effectifs, la technologie maîtrisée, la force marketing ou les licences détenues. [DOC-03]

12.1 Forces

UOI Games est déjà positionnée dans le jeu vidéo : le projet n’est pas une diversification hors secteur.

Le projet est encore ouvert : le segment, le modèle économique et l’écosystème peuvent être choisis avant engagement de production lourd.

La démarche est pilotée par les données : fichiers fournis, sources externes, benchmark, questionnaire et tests statistiques.

Les signaux convergent vers un segment identifiable : RPG / Action-aventure premium PC + consoles.

Le modèle premium service-lite est plus lisible et moins risqué juridiquement qu’un free-to-play ou live-service complet.

12.2 Faiblesses

UOI Games lance son premier AAA : l’expérience AAA n’est pas démontrée par le brief.

Aucune information n’est fournie sur le budget, les effectifs, le moteur, la capacité de QA, la localisation ou l’infrastructure online.

Aucune licence forte connue n’est fournie : une nouvelle IP devra compenser par une proposition très claire.

Le questionnaire reste limité à n=36 ; il produit des signaux directionnels, pas une preuve représentative.

Le modèle recommandé dépend fortement de la qualité d’exécution : gameplay, direction artistique, stabilité technique et lisibilité marketing.

12.3 Opportunités

Marché mondial encore massif, avec une projection Newzoo à 206,5 Md\$ en 2028 dans la série publique 2025.

Marché français solide, console toujours premier écosystème en valeur.

PC et console restent cohérents pour un AAA premium, tandis que le PC devient plus favorable à la longue traîne et aux titres hors top 20.

Le rejet partiel des live-services agressifs ouvre une fenêtre pour un service-lite respectueux.

Les joueurs sont multi-supports ; le cross-platform peut augmenter la valeur sociale si une coopération optionnelle est retenue.

Les extensions premium peuvent prolonger la vie du jeu si le jeu de base est complet et bien reçu.

12.4 Menaces

Concurrence très forte des licences installées et des plateformes-jeux permanentes.

Coûts de développement AAA potentiellement supérieurs à 200 M\$ pour les projets les plus ambitieux.

Concentration de la valeur : un petit nombre de titres capte une part très élevée des revenus nouveaux jeux.

Risque réputationnel majeur en cas de lancement techniquement instable ou contenu jugé incomplet.

Tolérance limitée des joueurs aux microtransactions, loot boxes et mécaniques FOMO.

Pression sur le prix : un lancement à 79,99€ paraît risqué pour une nouvelle IP non installée.

Forces	Faiblesses
Démarche data-driven et projet encore flexible	Premier AAA, expérience interne non documentée
Segment recommandé cohérent avec plusieurs sources	Pas de budget, effectifs, moteur ou IP connus
Premium service-lite lisible et défendable	Questionnaire n=36 non représentatif

Opportunités	Menaces
Marché mondial et français robustes	Concentration forte des revenus et de l'attention
Fenêtre pour premium complet et service-lite	Budgets AAA très élevés
Cross-platform et PC/console favorables au concept	Live-service saturé et microtransactions rejetées

Sources utilisées pour ce bloc

[DOC-03] Synthèse périmètre SWOT/PESTEL : prudence sur les informations internes UOI Games.

[EXT-01]/[EXT-02] Newzoo : marché mondial et projection.

[EXT-05] SELL : marché français.

[EXT-08]/[EXT-09] GDC : live-service et fatigue.

[EXT-13] Commission européenne : coûts AAA.

[NB-24 à NB-30] Questionnaire et matrice décisionnelle.

13. Chapitre — Prévisions 2030-2032

13.1 Prévision marché mondial

Pour 2030-2032, il n’y a pas de source publique gratuite unique aussi robuste que Newzoo jusqu’en 2028. Il faut donc présenter une extrapolation prudente, clairement nommée comme telle. La base retenue est la projection Newzoo 2028 à 206,5 Md\$. [EXT-01] [EXT-02]

Le scénario central prolonge le CAGR Newzoo de +3,0% après 2028. Le scénario bas retient +1,5% pour intégrer le risque de stagnation, saturation mobile, retards AAA ou conjoncture faible. Le scénario haut retient +4,0% si les cycles de consoles, le cloud, les premium releases et les nouveaux marchés soutiennent mieux la croissance.

Scénario	Hypothèse après 2028	Marché 2030 estimé	Marché 2032 estimé	Lecture
Bas	+1,5% par an	~213 Md\$	~219 Md\$	Marché mature, croissance lente, saturation mobile et cycles AAA irréguliers.
Central	+3,0% par an	~219 Md\$	~232 Md\$	Prolongement prudent de la trajectoire Newzoo 2025-2028.
Haut	+4,0% par an	~224 Md\$	~242 Md\$	Cycles hardware et contenus premium plus porteurs, cloud/PC mieux monétisés.

Formulation recommandée : “La projection 2030-2032 est une extrapolation, pas une prévision officielle Newzoo. Elle sert à cadrer l’ordre de grandeur du marché adressable et non à prédire un chiffre exact.”

13.2 Prévision de ventes du jeu UOI

Les ventes de jeux AAA suivent une distribution très asymétrique. Les graphiques internes de normalité et longue traîne montrent qu’une moyenne unique serait trompeuse : la médiane est plus informative, et les scénarios doivent dépendre de la réception critique, du bouche-à-oreille, du calendrier de sortie, du marketing et de l’absence de problème technique majeur. [NB-16] [NB-17] [NB-18] [NB-31]

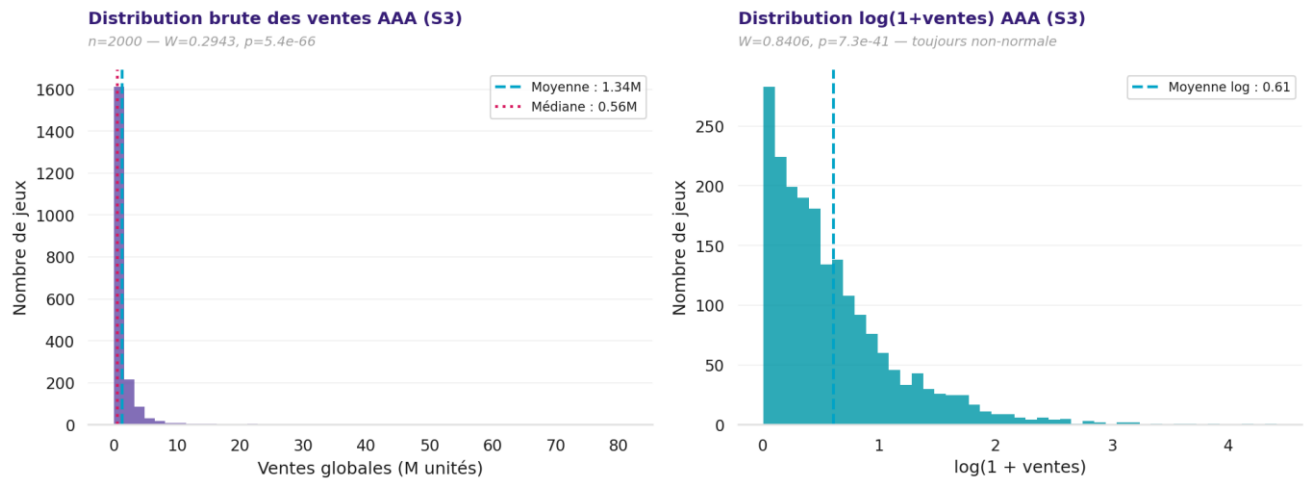


Fig. 9 — Distribution brute et log des ventes AAA S3. Source : notebook, section 7.

Le test Spearman Metascore vs ventes AAA montre une corrélation positive mais modérée : $\rho=0,269$ avec $p<0,001$. Il faut donc écrire : “La qualité critique augmente les chances de vente, mais ne garantit pas le succès.” [NB-17]

Le test Kruskal-Wallis par tier Metascore montre des écarts significatifs entre classes de réception critique. Cette donnée justifie de construire les ventes du jeu par scénarios de réception : réception fragile, bon accueil, très bon accueil, banger critique. [NB-18]

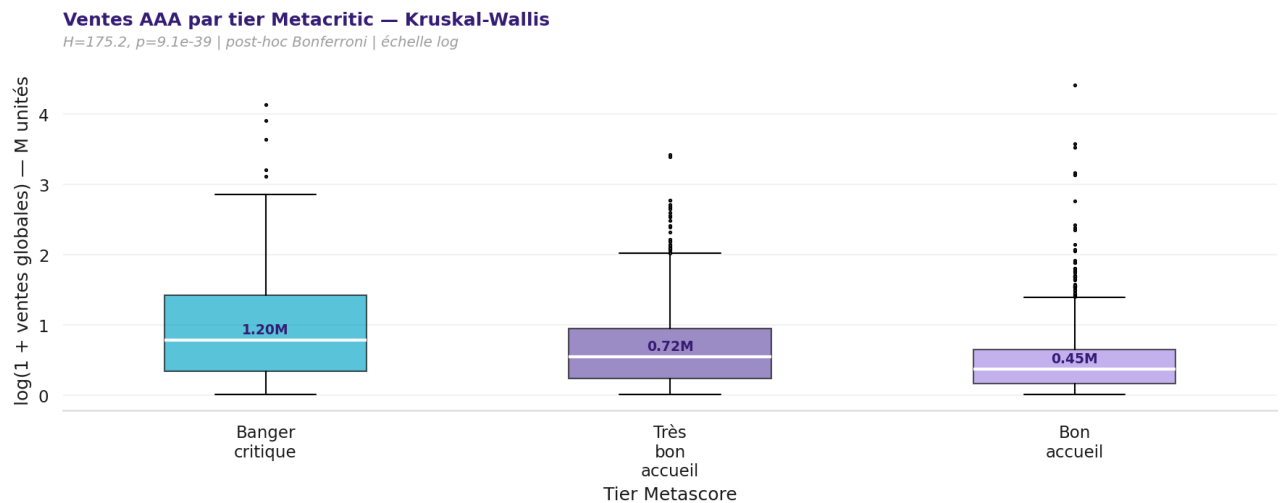


Fig. 11 — Ventes AAA par classe Metacritic — Kruskal-Wallis. Source : notebook, section 7.

Scénario jeu	Hypothèse de réception	Ventes monde 24-36 mois	Lecture business
Bas	Réception fragile, visibilité limitée, bugs ou concurrence forte	0,8 à 1,5 M unités	Projet non catastrophique mais sous-performance ; priorité au correctif et au catalogue.
Central	Bon à très bon accueil, concept clair, lancement propre	2 à 3,5 M unités	Objectif raisonnable pour nouvelle IP premium si marketing et qualité sont solides.
Haut	Très bon accueil, bouche-à-oreille, forte traction créateurs	5 à 8 M unités	Succès fort ; extensions et suite deviennent crédibles.

Breakout

Phénomène critique et
communautaire

10 M+ unités

Cas exceptionnel ; ne doit
pas être utilisé comme base
de pilotage.

Prix recommandé pour les prévisions : 59,99€ ou 69,99€ selon ambition et positionnement. Le questionnaire montre un seuil principal à 60-69€ ; pour une nouvelle IP, 59,99€ est plus défendable en perception de valeur, tandis que 69,99€ peut rester crédible si le niveau de production est clairement AAA. [NB-26]

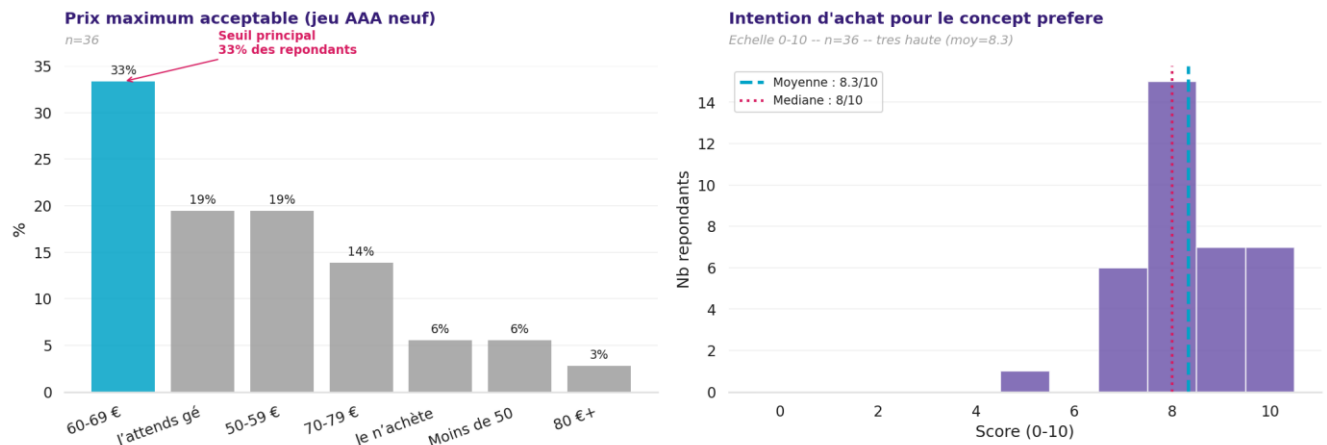
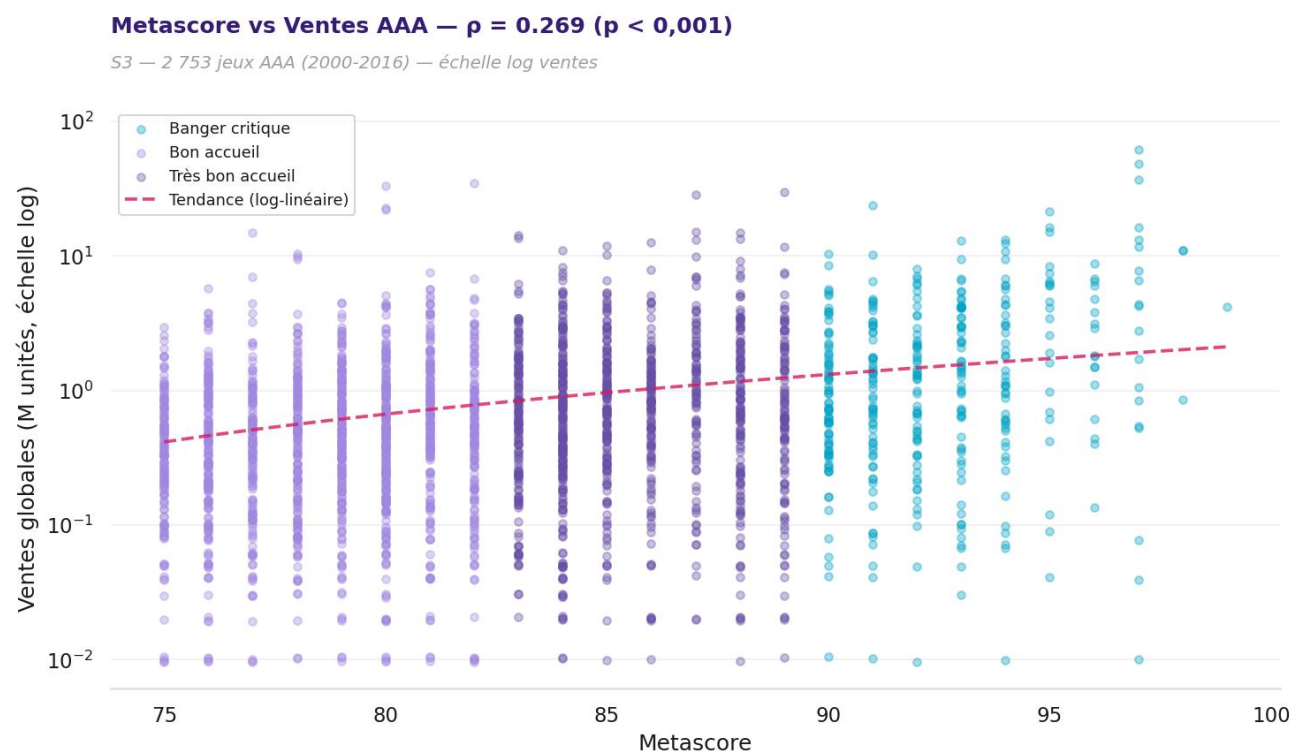


Fig. 13 — Prix acceptable et intention d'achat. Source : questionnaire n=36.

Sources utilisées pour ce bloc

[NB-16] Graphique 5_1_normalite.png : ventes AAA non normales.

[NB-17] Graphique 5_2_spearman.png : $\rho=0,269$ entre Metascore et ventes.



[NB-18] Graphique 5_3_kw_tiers.png : ventes par tier Metacritic.

[NB-31] Graphique 5_5_distribution_longue_traine.png : distribution longue traîne.

[EXT-01]/[EXT-02] Newzoo : base marché mondial 2025 et projection 2028.

14. Chapitre — Recommandation business

14.1 Recommandation finale

La recommandation est de lancer une nouvelle IP RPG / action-aventure premium PC + consoles, avec une campagne solide, un univers distinctif, une progression RPG lisible, des combats dynamiques, une exploration semi-ouverte et une coopération optionnelle limitée si elle peut être produite sans diluer le scope.

Le jeu doit être pensé comme un produit complet au lancement. La roadmap post-lancement doit servir la confiance et la durée de vie, pas compenser un manque de contenu initial. Les contenus gratuits peuvent soutenir l'engagement ; les extensions payantes doivent être rares, substantielles et perçues comme de vraies expansions.

14.2 Concept de jeu — version de travail

Le jeu vidéo a toujours été un vecteur de connexion humaine. Satoshi Tajiri, créateur de Pokémon, voulait que les enfants partagent ensemble ce qu'il avait lui-même vécu seul dans la nature. Cette vision reste la plus puissante de l'industrie : faire de l'art moderne quelque chose que l'on vit ensemble, peu importe la plateforme, le niveau ou le profil du joueur. C'est cette ambition que le concept proposé pour UOI Games cherche à incarner — non pas en copiant les blockbusters existants, mais en construisant un univers où la progression, la communauté et l'accessibilité ne s'opposent pas.

Élément	Recommandation
Nom de travail	À définir selon la trame narrative retenue par UOI Games
Genre	RPG / Action-aventure premium.
Caméra / gameplay	Troisième personne, combat dynamique, progression de personnage, exploration, quêtes scénarisées.
Structure	Monde semi-ouvert ou hubs ouverts plutôt qu'open world total.
Plateformes	PC, PlayStation, Xbox au lancement ; Nintendo en étude de portage si faisable.

Cible	Joueurs réguliers PC/console, 25-44 ans dans l'échantillon, sensibles aux univers forts et jeux complets.
Prix	59,99€ recommandé ; 69,99€ possible uniquement si promesse AAA très claire.
Modèle post-lancement	Service-lite : contenus gratuits limités, correctifs, événements ponctuels, puis extension majeure si succès.
À éviter	Pay-to-win, loot boxes, battle pass obligatoire, FOMO, monnaie virtuelle opaque.

Sources utilisées pour ce bloc

[NB-25] Plateformes et genres préférés.

[NB-26] Prix maximum acceptable et intention d'achat.

[NB-27] Features Likert : contenus gratuits, coop, crossplay, DLC.

[NB-28] Concept préféré.

[NB-30] Matrice décisionnelle.

[EXT-08]/[EXT-09] GDC : prudence live-service.

[EXT-17]/[EXT-18] Commission européenne/CPC : prudence monétisation.

14.3 Écosystème recommandé

Vision d'ensemble

L'écosystème proposé repose sur un principe unique : chaque élément renforce l'expérience sans la rendre obligatoire. Le joueur solo profite du jeu complet sans jamais être contraint d'interagir avec l'application mobile, la communauté ou les contenus additionnels. Ces couches existent pour enrichir, pas pour contraindre. Cette posture est à la fois un choix éthique et une décision stratégique, dans un contexte où la tolérance des joueurs aux mécaniques de monétisation abusives est en baisse documentée. [EXT-08] [EXT-09]

Les cinq phases de lancement

Phase 1 — Bêta ouverte avec programme de contribution

La bêta est gratuite et accessible à tous. Les joueurs qui acceptent de partager leurs logs de bugs de manière anonyme et encadrée rejoignent un programme de contribution volontaire. En retour, ces contributeurs reçoivent des récompenses exclusives intégrées au jeu au lancement : équipements cosmétiques uniques, points de compétence bonus, éléments narratifs additionnels. Cette mécanique transforme les testeurs en ambassadeurs investis avant même le lancement commercial, tout en réduisant les coûts de QA.

Phase 2 — Early access édition collection

Les joueurs ayant précommandé l'édition collection accèdent au jeu avant la sortie mondiale sur une portion finalisée du monde. Cet accès n'est pas un jeu incomplet : il correspond à une zone jouable, aboutie, permettant de créer son personnage et de découvrir les mécaniques centrales. Cette approche évite l'écueil des early access mal reçus en garantissant la qualité du premier contact.

Phase 3 — Lancement mondial PC, PlayStation, Xbox

Le jeu est complet au lancement. Aucun contenu majeur n'est retenu artificiellement pour une vente ultérieure. Cette décision protège la réputation d'UOI Games sur son premier AAA et correspond aux attentes documentées du questionnaire, où les répondants ont exprimé une préférence nette pour un jeu complet à un prix justifié. [NB-26] [NB-28]

Phase 4 — Application mobile compagnon

L'application mobile n'est pas une version allégée du jeu. C'est une extension pensée pour les moments où le joueur n'est pas devant son écran principal.

Le chat intégré remplace les applications tierces pour communiquer avec ses compagnons de jeu depuis n'importe où. La gestion d'inventaire mobile permet de trier ses équipements et de préparer ses configurations entre deux sessions, pour plonger directement dans l'exploration sans interruption logistique. Les mini-jeux en mode tour par tour, inspirés des premiers Final Fantasy et des mécaniques de tower defense, permettent de gagner des ressources et des cosmétiques transférables au jeu principal en sessions courtes. Enfin, des personnages exclusifs mobiles enrichissent l'univers et servent de canal d'acquisition naturel vers le jeu complet.

Ce modèle mobile repose sur une logique de valeur ajoutée, pas de monétisation agressive. Il n'y a ni loot box, ni battle pass, ni pay-to-win, ni monnaie virtuelle opaque. Cette position est cohérente avec les obligations légales documentées par la Commission européenne et le réseau CPC, et avec les attentes des joueurs observées dans le questionnaire. [EXT-17] [EXT-18] [NB-27]

Phase 5 — Extensions narratives

Les DLC étendent l'histoire principale sous forme de chapitres supplémentaires scénarisés, avec de nouveaux environnements et personnages. Ils ne sont lancés que si la réception commerciale et critique du jeu de base le justifie. Cette conditionnalité protège UOI Games d'un engagement de roadmap non tenable sur un premier projet AAA.

Modèle économique — ce qui est explicitement exclu

Par choix stratégique et éthique, et en cohérence avec les tendances légales en Europe, le modèle exclut explicitement : les loot boxes, les saisons pass obligatoires, les contenus payants conférant un avantage compétitif, les monnaies virtuelles opaques et les mécaniques FOMO. Cette position est défendable devant Juliette parce qu'elle réduit le risque réputationnel sur un premier lancement, et défendable devant l'évaluateur parce qu'elle s'appuie sur des données documentées. [EXT-17] [EXT-18] [NB-27]

Arbre de compétences — signature mécanique

L'arbre de compétences est la mécanique centrale de différenciation du concept. Il doit être lisible pour un joueur occasionnel et profond pour un expert, dans la continuité de ce que World of Warcraft avait réussi avec ses arbres de talents classiques. Un joueur débutant choisit intuitivement une direction — combat, exploration, magie, furtivité — et progresse de manière cohérente. Un joueur expert croise les branches, débloque des synergies cachées et construit des configurations que la communauté partage et commente. Chaque choix est narrativement cohérent avec l'univers du jeu. Cette

profondeur est l'un des leviers les plus puissants de rétention : le RPG affiche le drop rate le plus bas de tous les genres analysés dans les données RAWG 2022-2025. [NB-22]

Stratégie créateurs de contenu

La stratégie créatrice repose sur l'earned media plutôt que sur des partenariats contractuels. Des packs collectors sont proposés à des streamers et créateurs spécialisés RPG et action-aventure, sans contrepartie contractuelle sur le contenu produit. Le créateur joue librement et partage son expérience authentique. Cette approche est plus crédible auprès des communautés que les contenus sponsorisés visibles, et cohérente avec la préférence documentée des répondants pour les vidéos de gameplay comme source d'information avant achat. [NB-27]

Les éléments d'écosystème présentés dans cette section constituent des pistes stratégiques cohérentes avec les signaux du questionnaire et les tendances documentées du marché. Ils ne constituent pas un cahier des charges de production. L'application mobile compagnon, les mini-jeux, les mécaniques de bêta contributive et la stratégie créateurs devront faire l'objet d'études complémentaires — tests utilisateurs, analyse de faisabilité technique, arbitrages budgétaires — avant tout engagement opérationnel. Ce rapport identifie le territoire, pas la carte détaillée.

14.4 Roadmap indicative

La projection temporelle suivante est indicative. Elle repose sur une validation du projet en 2026, un cycle de pré-production de 12 à 18 mois et un développement principal de 4 à 5 ans, cohérent avec les cycles observés sur les productions AAA récentes.

Période	Étape
2026	Validation du concept, choix de la trame narrative, recrutement des équipes clés
Fin 2026 — T1 2027	Pré-production : recueil des éléments manquants, choix du moteur, prototypage
2027 — 2029	Production principale
2030	Premier jet technique, premières annonces vidéo et gameplay reveal

Période	Étape
T3 2031 — T3 2032	Bêta ouverte selon l'avancement
Fin 2032	Lancement mondial avant les fêtes de fin d'année

Cette fenêtre de lancement fin 2032 est stratégiquement pertinente : les cycles consoles de neuvième génération seront établis, le parc installé PS5 et Xbox sera à maturité, et le marché PC continuera sa dynamique documentée par Newzoo. [EXT-04]
[NB-11]

15. Conclusion

Le jeu vidéo est une industrie qui a toujours progressé en prenant des risques calculés. De Pong à Grand Theft Auto, de Super Mario à Elden Ring, les titres qui ont marqué l'histoire n'ont pas suivi la tendance dominante de leur époque — ils l'ont redéfinie. UOI Games se trouve aujourd'hui à ce type de carrefour.

L'analyse conduite dans ce rapport converge vers une recommandation claire : un RPG action-aventure premium, cross-platform PC et consoles, complet au lancement, avec un écosystème service-lite construit autour de la confiance et de la communauté plutôt que de la monétisation contrainte. Ce choix n'est pas une intuition — il est le résultat de la convergence entre les données historiques de ventes, les tests statistiques sur 2 706 jeux AAA, les signaux comportementaux de 40 000 joueurs RAWG, les tendances officielles du marché français et mondial, et les réponses de 36 joueurs interrogés directement.

Les données ont une limite temporelle que ce rapport assume : au-delà de 2018, les ventes par titre ne sont plus disponibles dans des sources publiques fiables. Mais cette limite est précisément ce qui renforce la validité de la méthodologie retenue — elle repose sur des périmètres honnêtes, des tests adaptés aux distributions réelles, et une triangulation multi-sources plutôt que sur un dataset unique et potentiellement trompeur.

Ce que les données ne peuvent pas dire, c'est comment l'histoire du jeu sera écrite. Elles indiquent le terrain — le segment porteur, le public cible, le prix défendable, les mécaniques qui retiennent les joueurs. La trame narrative, le nom, l'univers, l'âme du projet : c'est le travail qui reste à faire, et c'est probablement le plus important. Un bon jeu se reconnaît à ce qu'il donne envie d'y revenir — pas parce qu'une mécanique l'oblige, mais parce que l'univers en vaut la peine.

UOI Games a l'opportunité de construire quelque chose qui dure. Les données montrent que c'est possible. La suite appartient aux équipes qui feront vivre ce projet.

Annexe A — Registre des sources externes

Les sources ci-dessous sont écrites en clair avec URL complet et phrase de repère. Elles peuvent être reprises en bibliographie ou en note de bas de page dans le rapport final.

EXT-01 — Newzoo — Global Games Market Report 2025, page officielle

URL complet : <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>

Repères : “\$188.8B in 2025 revenues”, “3.6B players”, “Revenues: \$188.8B in 2025, reaching \$206.5B by 2028”, “Console leads growth”.

EXT-02 — Newzoo — Global games market to hit \$189 billion in 2025

URL complet : <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-to-hit-189-billion-in-2025>

Repères : “Mobile: \$103.0 billion”, “Console: \$45.9 billion”, “PC: \$39.9 billion”, “\$206.5 billion in 2028”, “+3.0% CAGR”.

EXT-03 — Newzoo — top PC and console games by cumulative revenue Q1 2024

URL complet : <https://newzoo.com/resources/blog/top-games-cumulative-revenue-q1-2024>

Repère : “43 titles accounted for 90% of all new game revenues.”

EXT-04 — Newzoo — PC & Console Gaming Market Returns to Growth, 2026

URL complet : <https://newzoo.com/resources/blog/post-pandemic-growth-returns-for-pc-and-console-driven-by-premium-spending-and-changing-price-dynamics>

Repères : PC revenue CAGR 6.6% entre 2025 et 2028, console 4.4%, PC projeté devant console en revenus d’ici fin 2028.

EXT-05 — SELL — L’Essentiel du jeu vidéo, bilan marché français 2025, PDF officiel

URL complet : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_avril_2026_final_.pdf

Repères : marché français 2025 à 5,856 Md€, console 44% et 2,552 Md€, mobile 31%, PC gaming 26%, logiciel dématérialisé majoritaire.

EXT-06 — SELL — page d’accueil / bilan marché 2025

URL complet : <https://www.sell.fr/>

Repère : “Le secteur confirme sa solidité en atteignant 5,856 milliards d’euros, son deuxième plus haut niveau historique.”

EXT-07 — Video Games Europe — 2024 All About Video Games / European Key Facts

URL complet : <https://www.videogameseurope.eu/publication/annual-data-report-on-europes-video-games-sector-launched-at-gamescom/>

Repères : 26,8 Md€ dans les principaux marchés, 54% des 6-64 ans jouent, 45% des joueurs sont des femmes, 75% adultes, âge moyen 31 ans.

EXT-08 — GDC — State of the Game Industry 2025

URL complet : <https://gdconf.com/article/gdc-2025-state-of-the-game-industry-devs-weigh-in-on-layoffs-ai-and-more/>

Repères : “One in every three AAA developers surveyed (33%) noted that they are working on a live-service title”; inquiétudes sur saturation, microtransactions et burnout.

EXT-09 — GDC 2025 — rapport PDF miroir utilisé pour repère live-service

URL complet : https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/03/0794a269-d5c4-4994-9bcf-8c5730d0815e_2025_GDC_State_of_the_Game_Industry_report-1.pdf

Repère : “Around 16% of developers said they already work on live-service games, and that number increases to 33% for AAA developers.”

EXT-10 — Bain — Gamer Survey: Young Players Reshape the Industry

URL complet : <https://www.bain.com/insights/gamer-survey-young-players-reshape-the-industry-gaming-report-2024/>

Repères : “Nearly 70% of gamers play on at least two devices”, “half said that they would like to see more accessibility across devices”, “95% of studios with more than 50 people are working on cross-platform games.”

EXT-11 — BCG — Video Gaming Report 2026: The Next Era of Growth

URL complet : <https://www.bcg.com/publications/2025/video-gaming-report-2026-next-era-of-growth>

Repères : platform convergence, cloud gaming, “60% of players said that they had tried cloud gaming”, “80% reported a positive experience”.

EXT-12 — BCG — communiqué presse gaming industry 2026

URL complet : <https://www.bcg.com/press/9december2025-gaming-industry-emerges-from-post-pandemic-slump-gamers-playing-more>

Repères : cloud gaming revenues from around \$1.4bn in 2025 to \$18.3bn in 2030; regular/heavy users 27%; users surpass 50 million.

EXT-13 — Commission européenne — Case M.10646 Microsoft / Activision Blizzard

URL complet :

https://ec.europa.eu/competition/mergers/cases1/202330/M_10646_9311516_7443_3.pdf

Repère : les coûts de développement AAA console atteignent aujourd'hui 200 M\$ ou plus selon l'analyse citée par la Commission.

EXT-14 — Microsoft — annonce acquisition Activision Blizzard, 2022

URL complet : <https://news.microsoft.com/source/2022/01/18/microsoft-to-acquire-activision-blizzard-to-bring-the-joy-and-community-of-gaming-to-everyone-across-every-device/>

Repère : acquisition valorisée 68,7 Md\$; Microsoft deviendrait le troisième acteur mondial du jeu par revenus derrière Tencent et Sony.

EXT-15 — Microsoft — bilan un an après Activision Blizzard, 2024

URL complet : <https://blogs.microsoft.com/on-the-issues/2024/10/15/one-year-activision-blizzard/>

Repère : acquisition finalisée le 13 octobre 2023.

EXT-16 — Sony Interactive Entertainment — acquisition de Bungie

URL complet : <https://sonyinteractive.com/en/press-releases/2022/sony-interactive-entertainment-to-acquire-leading-independent-videogame-developer-bungie/>

Repère : SIE annonce l'accord d'acquisition de Bungie; expertise live game services et technologie.

EXT-17 — Commission européenne — CPC Network, social media / online games

URL complet : https://commission.europa.eu/topics/consumers/consumer-rights-and-complaints/enforcement-consumer-protection/coordinated-actions/social-media-online-games-and-search-engines_en

Repères : action Star Stable, principes sur monnaies virtuelles in-game, transparence et protection des enfants.

EXT-18 — Commission européenne — atelier CPC Key Principles on In-Game Virtual Currencies

URL complet : https://commission.europa.eu/news-and-media/news/european-commission-hosts-stakeholders-talks-application-cpc-networks-key-principles-games-virtual-2025-06-03_en

Repère : workshop sur les principes CPC adoptés en mars 2025.

EXT-19 — CNC — éco-conditionnalité des aides

URL complet : https://www.cnc.fr/professionnels/actualites/transition-ecologique-et-energetique--le-cnc-met-en-place-une--ecoconditionnalite--de-ses-aides_1805866

Repère : pour les aides à la production de jeux vidéo, dépôt obligatoire d'un double bilan carbone pour les demandes après le 1er mars 2025.

EXT-20 — Sony / PlayStation — Energy Efficiency, ecodesign

URL complet : <https://www.playstation.com/en-in/legal/ecodesign/>

Repères : mesures de consommation active gaming PS5 autour de 200-216 W selon modèle et conditions de test.

EXT-21 — Microsoft Learn — Xbox sustainability platform baselines

URL complet : <https://learn.microsoft.com/en-us/gaming/sustainability/global-platform-baselines>

Repères : Xbox Series X global average game power 122 W; Xbox Series S 61 W.

Annexe B — Registre des sources notebook et PNG

Référence de cellule : numéro d'ordre dans projet10_analysis.ipynb, calculé en partant de 1. Certains graphiques sont exportés en PNG et/ou affichés dans le notebook ; le nom du PNG est celui fourni dans les exports.

ID	Notebook / cellule	Graphique PNG	Utilisation
NB-01	projet10_analysis.ipynb — cellule 129	4_1_marche_global.png	Ventes globales par année S1 et top genres S2. Sert au cadrage historique et à la domination Action/Sports/Shooter sur 2000-2016.
NB-02	projet10_analysis.ipynb — cellule 140	4_2_aaa_scores_ventes.png	Distribution Metascore S3, ventes vs Metascore et top publishers S3. Sert à montrer la relation qualité critique / ventes et la concentration éditeurs.
NB-03	projet10_analysis.ipynb — cellule 141	4_2b_genres_aaa.png	Ventes AAA totales et ventes moyennes par jeu par genre. Sert à comparer poids total et efficacité moyenne des genres.
NB-04	projet10_analysis.ipynb — cellule 143	4_3_tendances_recentes.png	Genres AAA S4 vs benchmark 2019-2024 et Metascore moyen 2019-2024. Sert à lire les tendances récentes.
NB-05	projet10_analysis.ipynb — cellule 145	4_5a_metascore_distribution.png	Distribution des Metascores 1995-2025; médiane 72; seuil AAA 75. Sert à cadrer la réception critique.
NB-06	projet10_analysis.ipynb — cellule 146	4_5b_metascore_evolution.png	Évolution du Metascore moyen 2000-2024. Sert à contextualiser le seuil de qualité dans le temps.
NB-07	projet10_analysis.ipynb — cellule 147	4_5c_user_vs_metascore.png	User Score vs Metascore, $r=0,56$. Sert à montrer la concordance imparfaite presse/joueurs.
NB-08	projet10_analysis.ipynb — cellule 148	4_5d_metascore_par_genre.png	Boxplot Metascore top genres. Sert à comparer la réception par genre.
NB-09	projet10_analysis.ipynb — cellule 152	6_1_consoles_constructeurs.png	Ventes console par constructeur et région. Sert au choix plateforme / poids Sony-Nintendo-Microsoft.
NB-10	projet10_analysis.ipynb — cellule 153	4_6b_consoles_classement.png	Classement global des consoles. Sert à montrer parc historique et positions des constructeurs.
NB-11	projet10_analysis.ipynb — cellule 156	4_6c_consoles_timeline.png	Timeline consoles et durée de vie estimée. Sert à justifier horizon 2030-2032 et transitions de génération.
NB-12	projet10_analysis.ipynb — cellule 159	6_3_donut_constructeurs.png	Parts de marché constructeurs 1983-2025. Sert à contextualiser la domination Nintendo/Sony/Microsoft.
NB-13	projet10_analysis.ipynb — cellule 162	4_7a_cnc_ecosysteme.png	CA jeu vidéo France par écosystème 2017-2025. Sert au cadrage France console/PC/mobile.
NB-14	projet10_analysis.ipynb — cellule 163	4_7b_cnc_genres_console.png	Top genres console France 2017-2025. Sert à justifier Action/RPG/Aventure côté console France.

NB-15	projet10_analysis.ipynb — cellule 164	4_7c_cnc_peg_i.png	Répartition PEGI console France 2025. Sert au cadrage légal/socioculturel mais non central dans le choix segment.
NB-16	projet10_analysis.ipynb — cellule 170	5_1_normalite.png	Normalité des ventes AAA; distribution non normale. Sert à justifier tests non paramétriques.
NB-17	projet10_analysis.ipynb — cellule 176	5_2_spearman.png	Metascore vs ventes AAA, Spearman rho=0,269, p<0,001. Sert à dire que la qualité aide sans garantir le succès.
NB-18	projet10_analysis.ipynb — cellule 179	5_3_kw_tiers.png	Ventes par tier Metacritic; Kruskal-Wallis H=175,2, p=9,1e-39. Sert à construire les scénarios de ventes par réception critique.
NB-19	projet10_analysis.ipynb — cellule 185	5_4_kw_genres.png	Ventes médianes et distribution log des ventes par genre AAA. Sert à comparer Shooter, Platform, Action, RPG, Sports, Simulation, Strategy.
NB-20	projet10_analysis.ipynb — cellule 188	5_7_chi2_genres.png	Répartition genres AAA S3 vs S4+benchmark; Chi-2 p=3,3e-30. Sert à montrer l'évolution structurelle des genres.
NB-21	projet10_analysis.ipynb — cellule 193	4_4_comportement_joueur.png	Rating RAWG, playtime et drop rate par genre. Sert à l'analyse d'engagement par genre.
NB-22	projet10_analysis.ipynb — cellule 197	5_5_mw_droprate.png	Drop rate RPG vs autres genres; p=2,76e-07. Sert à soutenir l'engagement relatif du RPG.
NB-23	projet10_analysis.ipynb — cellule 200	5_6_mw_rating.png	Rating RAWG RPG vs autres genres; p=0,637. Sert à éviter de surinterpréter le rating du RPG.
NB-24	projet10_analysis.ipynb — cellule 210	6_1_profil.png	Profil questionnaire n=36 : âge et fréquence. Sert à cadrer les limites de représentativité.
NB-25	projet10_analysis.ipynb — cellule 213	6_2_plateformes_genres.png	Plateformes actuelles/futures et genres préférés. Sert au choix PC/PlayStation et Action-aventure/RPG.
NB-26	projet10_analysis.ipynb — cellule 216	6_3_prix_intention.png	Prix maximum acceptable et intention d'achat. Sert à recommander 59,99-69,99€.
NB-27	projet10_analysis.ipynb — cellule 219	6_4_likert_features.png	Features Likert. Sert à recommander contenus gratuits / coop en option et à rester prudent sur DLC/extensions.
NB-28	projet10_analysis.ipynb — cellule 222	6_5_concept_prefere.png	Concept AAA préféré et intention d'achat. Sert à choisir RPG/Action-aventure et à comparer narratif solo.
NB-29	projet10_analysis.ipynb — cellule 225	6_6_croisements.png	Croisements âge/concept et fréquence/prix. Sert seulement à des signaux illustratifs, non inférables.
NB-30	projet10_analysis.ipynb — cellule 231	7_2_comparaison_concepts.png	Matrice décisionnelle 3 concepts / 4 axes. Sert à justifier RPG/Action-aventure face à narratif solo et FPS coop.
NB-31	projet10_analysis.ipynb — cellule 138	5_5_distribution_longue_trainee.png	Distribution des ventes S1 en log et boxplot longue traîne. Sert à justifier scénarios prudents.
NB-32	projet10_analysis.ipynb — cellule 134	5_3_genres_decennie.png	Genres par décennie. Sert à contextualiser la montée de

NB-33	projet10_analysis.ipynb — cellule 136	5_4_plateformes_constructeur.png	l'action et le recul relatif des plateformes classiques. Top 15 plateformes S1. Sert à cadrer les plateformes historiques de vente.
NB-34	projet10_analysis.ipynb — cellule 132	5_2_ventes_region.png	Ventes par région 2000-2016 et ratio EU/NA. Sert au cadrage géographique historique.

Annexe C — Registre des décisions

Décision	Conclusion retenue	Sources internes	Sources externes / repères
Segment	RPG / Action-aventure premium.	NB-22, NB-25, NB-28, NB-30	EXT-01, EXT-02, EXT-03, EXT-05
Plateformes	PC + PlayStation + Xbox ; Nintendo possible en portage secondaire ; mobile non cœur produit.	NB-09, NB-10, NB-12, NB-13, NB-25	EXT-04, EXT-05, EXT-10
Prix	59,99€ recommandé ; 69,99€ possible si valeur AAA claire.	NB-26	Benchmark interne + standard AAA observé ; à sourcer au cas par cas dans le rapport final si prix précis éditeurs.
Modèle économique	Premium service-lite plutôt que live-service total.	NB-27, NB-28, NB-30	EXT-08, EXT-09, EXT-17, EXT-18
Coopération	Optionnelle ou limitée ; ne pas augmenter le scope si non maîtrisé.	NB-27, NB-30	EXT-10, EXT-11
DLC / extensions	Extensions seulement si jeu complet au lancement et réception positive.	NB-27, NB-18	EXT-08, EXT-17
Prévision ventes	Scénarios : bas 0,8-1,5M ; central 2-3,5M ; haut 5-8M ; breakout 10M+.	NB-16, NB-17, NB-18, NB-31	EXT-01, EXT-02, EXT-03
SWOT	SWOT du projet de premier AAA, pas diagnostic complet de UOI Games.	DOC-03	Sources externes seulement pour opportunités/menaces.
PESTEL	Analyse externe du marché et des contraintes macro.	DOC-03, DOC-04, DOC-05	EXT-01 à EXT-21 selon axe.

Annexe D — Sources internes fournies

ID	Fichier	Utilisation
DOC-01	axe_d_evolution_du_monde_des_JV.md	Synthèse des régimes socio-techniques du jeu vidéo, utile pour la partie tendances et PESTEL.
DOC-02	Sources de données sur les ventes de jeux vidéo 2015–2025.docx	Hiérarchie des sources de ventes et limites méthodologiques physique/démat/AAA.
DOC-03	synthese_perimetre_swot_pestel_uoi_games.md	Périmètre SWOT/PESTEL et prudence sur les données internes UOI Games.
DOC-04	synthese_ejv_avril_2026.md	Synthèse SELL 2026 du marché français 2025.
DOC-05	Evolution comportementale des joueurs.md	Évolution des comportements joueurs depuis 1980 et lien avec technologie.

DOC-06	Extension des jeux de données de ventes de consoles et jeux vidéo jusqu'en 2025 et prévisions straté.docx	Sources d'extension datasets, prévisions hardware et risques composants.
DOC-07	Projet AAA _ Analyse Marché Jeu Vidéo.docx	Analyse stratégique initiale et benchmark conceptuel AAA.
DOC-08	Recherche stratégique pour UOI Games.docx	Synthèse décisionnelle et recommandations préalables sur segment / service-lite.