



Restitution de l'étude sur la filière jeux vidéo à la Réunion

Forum du CITI



Bouftang

29 Novembre 2023

Remerciements



Emmanuel SÉRAPHIN
Président du Territoire de l'Ouest



Elodie LANGROMME
Chargée de mission
Service Innovation et
Animation Économique



Jismy SOUPRAYENMESTRY
Directeur de service
Direction économie,
Innovation et Insertion



Wladimir BORIC
Responsable de service
Service Innovation &
Animation Économique

Contexte de l'étude

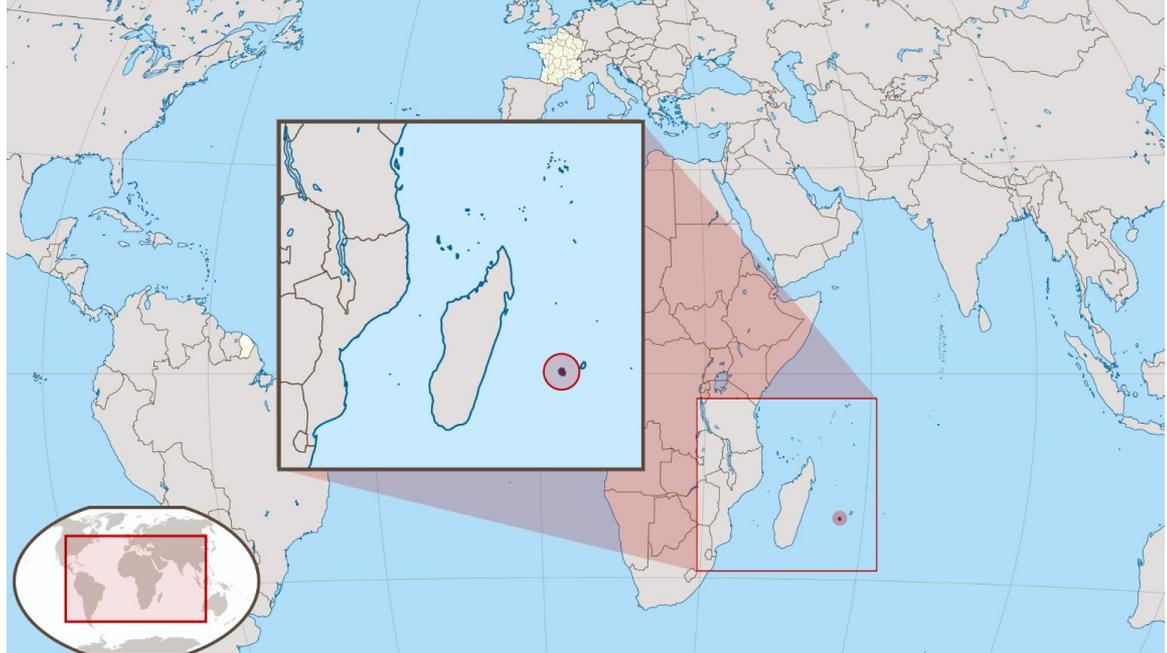
Distance Réunion-Métropole :
9200 km

Distance Réunion-Québec :
14200 km

Section Jeu-Vidéo à l'ILOI :
20 ans d'existence

**Taux d'emploi à la sortie d'école
en métropole : 50%**

Capacités de financement :
Faible



Présentation de l'écosystème

- 7 Studios
- 66 Indépendants
- 2 Pôles de formations
- 7 Acteurs connexes
- 7 Acteurs de soutien
- 19 acteurs du divertissement



— La Production de Jeux Péri



Dark & Light
NPCube
2006 • Mobile



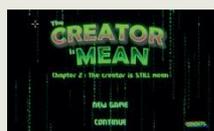
Frantic Race
Darie Productions
2012 • Mobile
👤 2,000,000+



Ice Core
Funky Monkey Studios
2012 • Mobile
👤 32,000+



Hungry Birds
Funky Monkey Studios
2012 • Mobile
👤 3,800+



The Creator is Mean 2
Funky Monkey Studios
2021 • PC/Mac



Bloopy & Droopy
Dreamveloper
2021 • PC/Mac



Always the same nightmare
Dreamveloper
2021 • PC/Mac



Paré pas paré
BubbleFish Ent.
2021 • Mobile
👤 1000+



Fire Defense
Funky Monkey Studios
2012 • Mobile
👤 7,695



Bubble Rock
Funky Monkey Studios
2012 • Mobile
👤 5,000+



XFMX Freestyle Motocross
Gamayun Prod
2012 • Mobile
👤 1,300,000



Explosive Truck
Gamayun Prod
2012 • Mobile
👤 449,000+



Funny Face Game
Darie Productions
2022 • Mobile
👤 100+



Se couper du monde
Darie Productions
2022 • Mobile
👤 1,000+



Drunk Comedy : Le Challenge
Darie Productions
2022 • Mobile
👤 100+



2050 Complexity
Gamayun Prod
2022 • Mobile
👤 195



A Maze in Cube
Pixel Sunset Studios
2012 • Mobile



Frantic Race 2
Darie Productions
2013 • Mobile
👤 100,000+



Jurassic Race
Darie Productions
2013 • Mobile
👤 2,000,000+



Tank War Defender
Darie Productions
2013 • Mobile
👤 100,000+



Summer Time
Gamayun Prod
2022 • Mobile
👤 1,100+



Constellation Builder
Pixel Sunset Studios
2022 • Mobile
👤 50+



Wedding Crashers
Pixel Sunset Studios
2022 • Mobile



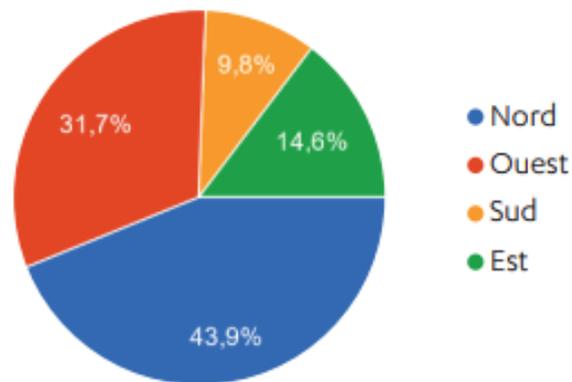
Addition Duel Kids
Darie Productions
2023 • Mobile
👤 100+

— Le Profil des Professionnels

Dans quelle micro région de La Réunion habitez-vous ?

Les professionnels du jeu vidéo résident en majorité dans le Nord et dans l'Ouest.

Seuls 1/4 des professionnels du Jeu vidéo résident dans les régions Sud et Est.

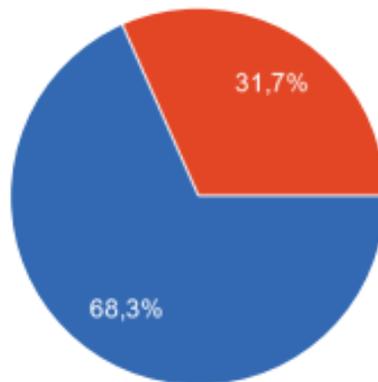


— Le Profil des Professionnels

Dans quel type de lieu travaillez-vous ?

Deux tiers des professionnels du jeu vidéo travaillent sur leur lieu de résidence, et un tiers sur un lieu de travail dédié.

Aucun professionnel n'utilise un espace de travail public gratuit.



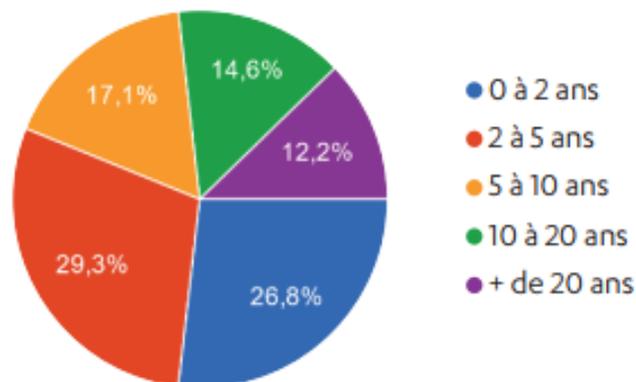
- Chez vous
- Sur un lieu de travail dédié (agence, studio...)
- Dans un espace mis à disposition gratuitement par un organisme public

— Le Profil des Professionnels

Quel est votre niveau d'expérience professionnelle dans le domaine du jeu vidéo ?

Les professionnels du jeu vidéo sont principalement des jeunes diplômés et Juniors (56 %).

Avec 31,7 %, les confirmés et les expérimentés sont aussi très bien représentés. Notons aussi la forte présence d'experts avec plus de 20 ans d'expérience dans le domaine.

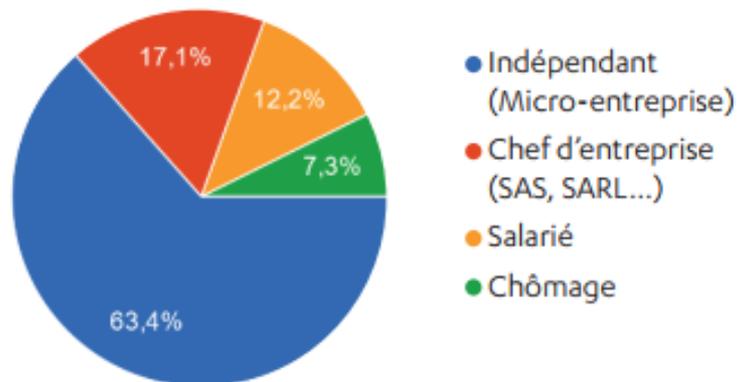


— Le Profil des Professionnels

Quel est votre statut professionnel?

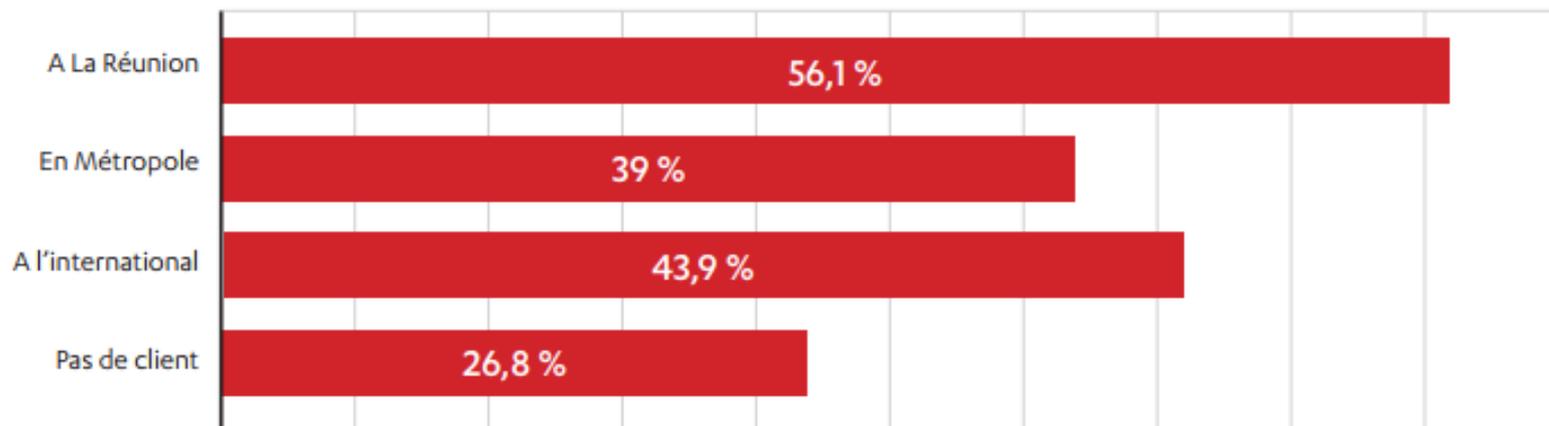
La majeure partie des professionnels du jeu vidéo sont sous le statut indépendant.

Il y a très peu de professionnels salariés (12.2 %).



— Les Clients et les Revenus

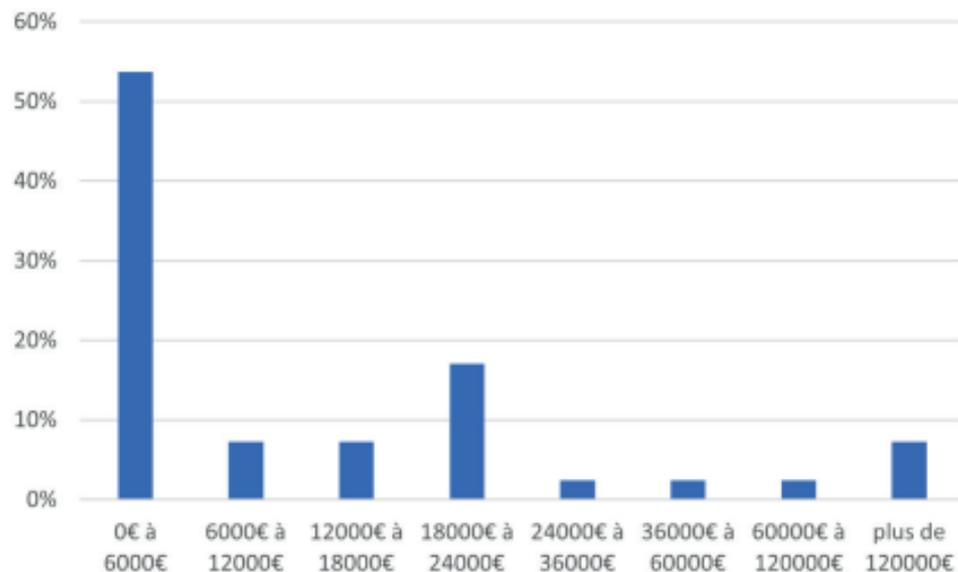
Où sont domiciliés vos clients?



Les clients des professionnels du jeu vidéo sont majoritairement situés à la Réunion, cependant le national et l'international ne sont pas en reste avec une bonne représentation de la clientèle des professionnels. ¼ des professionnels du jeu vidéo n'ont pas de clients, ce qui suggère qu'ils vivent de l'auto édition.

— Les Clients et les Revenus

Quelle est votre chiffre d'affaire ou salaire annuel issu du développement de jeux vidéos?

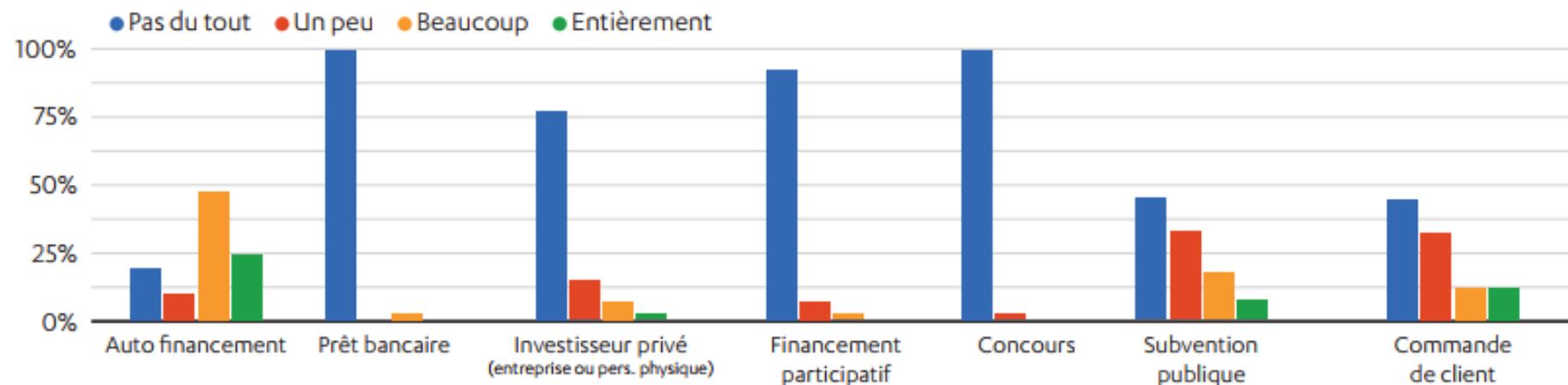


La majeure partie du chiffre d'affaires des professionnels du jeu vidéo est très peu élevé (moins de 6 000 € par an).

Il faut tout de même noter que le chiffre d'affaires global de la filière est estimé entre 1,5 et 2 millions €.

Le Financement

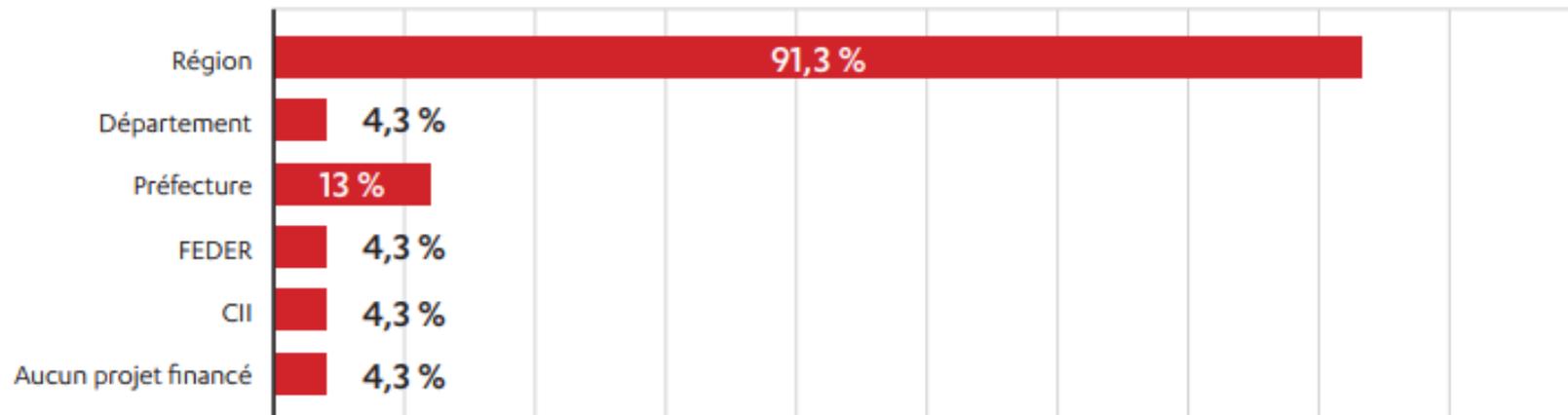
Comment financez-vous votre activité et/ou vos projets de jeux vidéos ?



Les projets de jeu vidéo des professionnels sont le plus souvent autofinancés par les professionnels eux-mêmes. Le financement issu de subventions publiques et des commandes de clients bien que minoritaire est tout de même significatif. Le financement issu des banques et des investisseurs privés est très faible.

— Le Financement

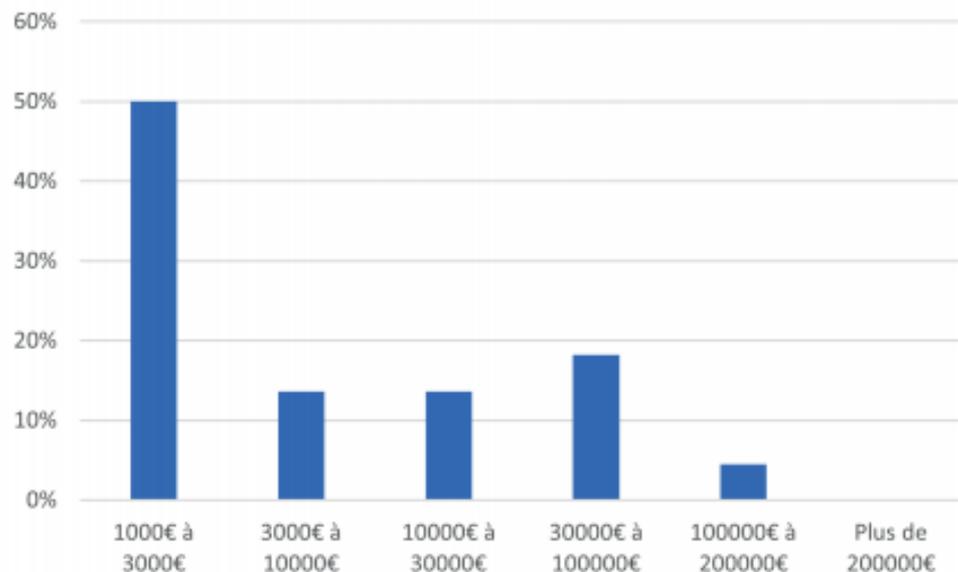
Si vous avez obtenu des subventions publiques, quels organismes vous ont financés ?



La Région Réunion a financé 91,3 % des projets ayant obtenu des subventions publiques

Le Financement

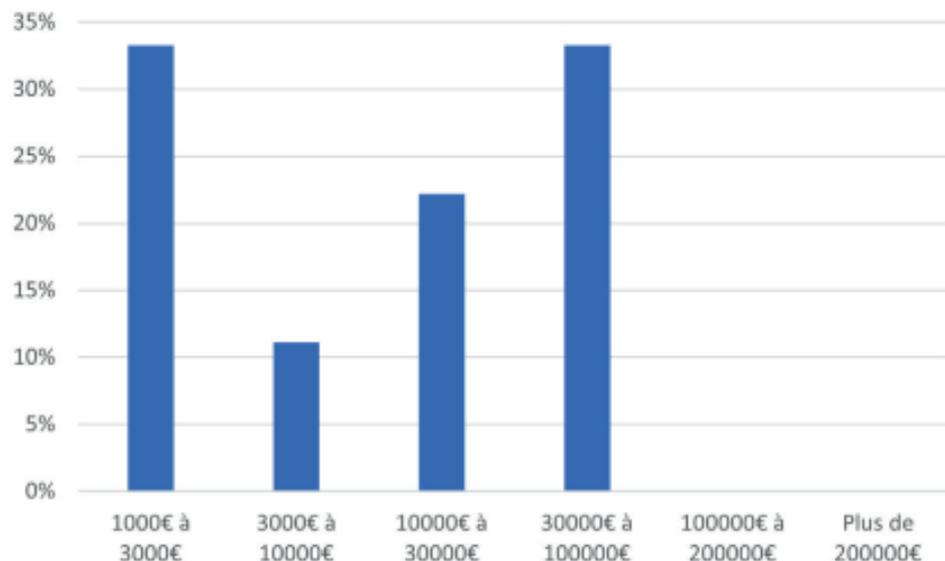
Si vous avez obtenu des subventions publiques, quel était leur montant ?



Les sommes obtenues par des subventions publiques sont majoritairement inférieures à 30 000 €

— Le Financement

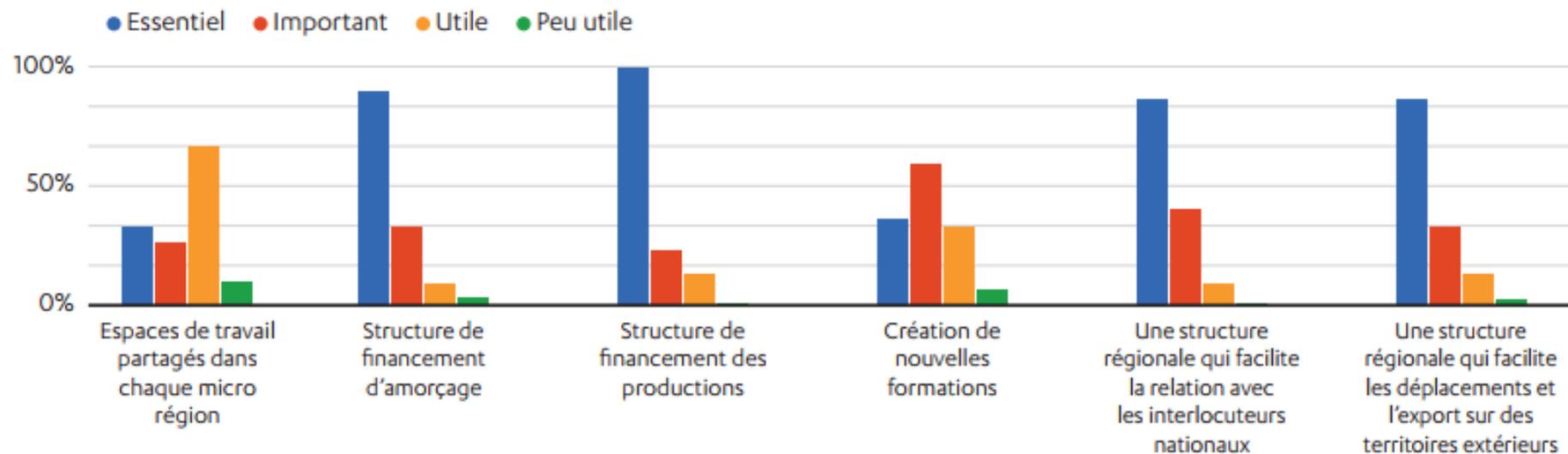
Si vous avez obtenu des financements privés, quel était leur montant ?



Les sommes obtenues par des financements privés s'étalent majoritairement entre 10 000 € et 100 000 €, avec également un tiers de petites sommes (1 000 à 3 000 €) obtenues.

Besoins identifiés

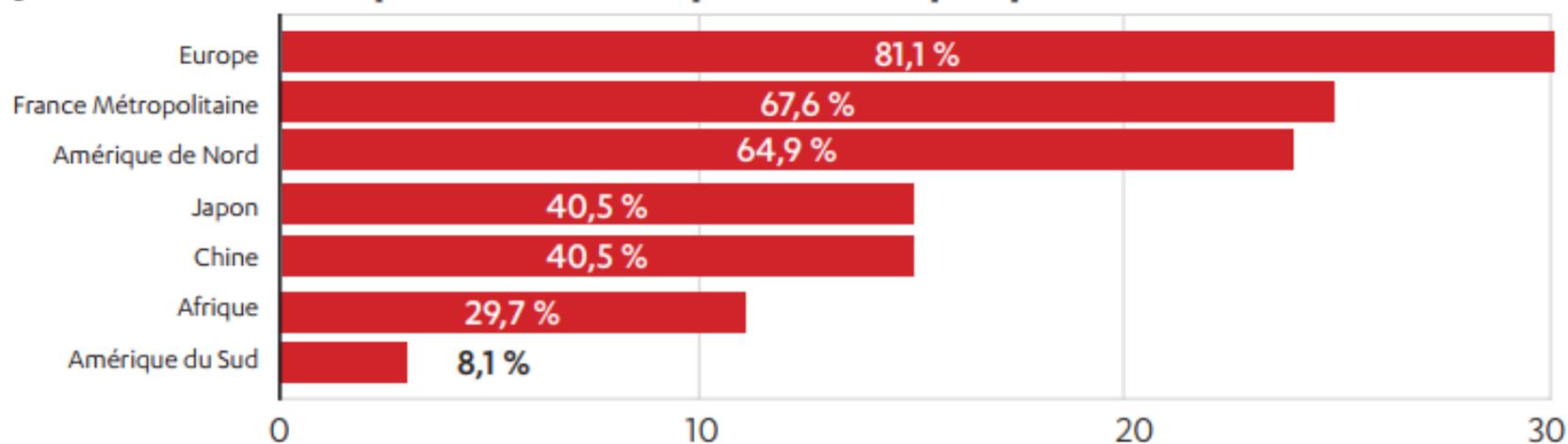
Quels points vous semblent importants pour développer la filière jeu vidéo sur le territoire ?



Les points les plus importants pour développer la filière jeux vidéo sont : la création de structures de financement, d'amorçage, ainsi qu'une structure régionale qui faciliterait les relations et déplacement à l'international.

Besoins identifiés

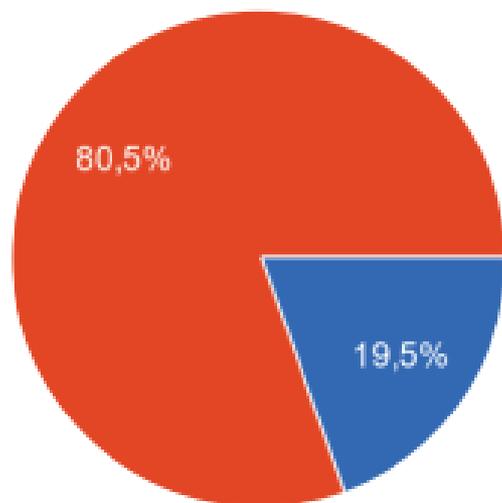
Quels territoires d'export vous semble prioritaires à prospecter ?



Les professionnels du jeu vidéo souhaitent d'abord prospecter en Europe et en France métropolitaine puis en Amérique du Nord.

— Aspiration et Vision de la Filière

Avez-vous déjà quitté La Réunion par manque de débouchés professionnels dans le domaine du jeu vidéo ?

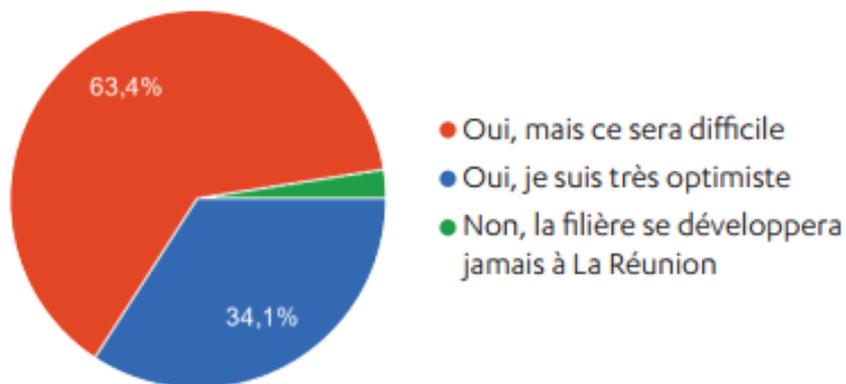


● Non | ● Oui

Les professionnels du jeu vidéo sont seulement 20% à quitter La Réunion par manque de débouchés dans la filière.

— Aspiration et Vision de la Filière

Êtes-vous optimiste quant au développement de la filière jeu vidéo à La Réunion ?



Les professionnels du jeu vidéo sont majoritairement positifs (97,5 %) sur le développement de la filière à la Réunion, cependant deux tiers des professionnels reconnaissent que cela se fera avec difficulté.

Entretien auprès des acteurs de l'écosystème



Rémi Voluer
Président du Groupe Phelen

«70 % des travailleurs du numérique sont précaires...
Le bon terme c'est : survie !»



Eric Castieau
Graphiste-illustrateur indépendant

«Je vois qu'avec Bouftang, il y a un élan de force vive,
les choses avancent. D'ailleurs beaucoup plus vite
que je l'aurai cru.»



Frédéric Lorion
Chargé de l'Observatoire Economique
et du pôle Étude Prospective chez Nexa

«Vous accompagner pour faire venir des investisseurs,
c'est dans notre champ d'action.»



Laurent Médéa
Président de TikTak Production et de Liberty Games

«Il faut encore axer plus sur la formation et monter le niveau.
C'est primordial pour avoir des techniciens de qualité et de
niveau mondial.»



Dennice Villet
Associé du studio Pitaya et développeur indépendant

«J'irai ailleurs si je n'ai plus de travail,
mais je souhaiterais rester à La Réunion.»



Clovis Adam de Villiers
Associé et lead developer du Studio Pitaya

«Le jeu vidéo ce n'est pas que le divertissement,
ça peut aussi être éducatif et aider à faire passer
des messages.»



Eric Letourneur
Directeur du Studio 2 minutes Réunion

«À La Réunion ce qui est dramatique, c'est qu'il y a des gens
qui ont été formés sur place, mais comme il n'y avait pas assez
de travail, ils sont partis en métropole et au Canada, ou ils sont
restés ici sans pouvoir travailler dans le secteur de l'animation.»



Jean Nicolas Surjus
Directeur de Les Petits Débrouillards Réunion

«Notre carnet de commandes est plein. Notre difficulté ce n'est
pas la gestion de projet, c'est la capacité à avoir des locaux pour
accueillir tout le monde.»



Stéphane
Président du studio Pitaya

«Dans mon péripèle, j'ai pu constater le flou des aides auquel
on peut prétendre, une sorte de jungle administrative.»



Arnaud Bru
Concepteur, développeur et éditeur indépendant de Jeu vidéo
et gérant de Pixel Sunset Studio.

«Pourquoi s'acharner à demander aux banques
réunionnaises quand les banques métropolitaines sont plus
ouvertes et conscientes de ce marché?»



James Christie
Traducteur et formateur anglais

«J'ai lancé un concept de jeu vidéo pour apprendre l'anglais
avec Laurent Bouvier et Rodolphe Bax. Il faut [...] apprendre
de manière vivante.»



Arnaud Boulard
Président fondateur de Gao Shan Pictures



Nabilah Dodat
Business development à Gao Shan Pictures



Nadine Gironcel Damour

Conseillère Régionale, déléguée à l'industrie de l'image,
du cinéma et de l'audiovisuel

«La Région Réunion soutiendra la filière jeu vidéo, et mettra
tout en œuvre pour que La Réunion soit un point central du
jeu vidéo dans l'Océan Indien.»



Alain Seraphine

Président de l'ILOI

«Rescapé du système éducatif, mon engagement artistique
et politique, fera de moi un Artiste impliqué, un militant de
la formation, un créateur d'école, un bâtisseur de rêves.»



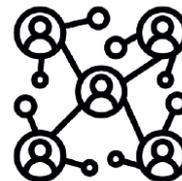
Loïc Manglou

Président du Collectif Bouftang

«On a investi énormément dans le secteur audiovisuel avant
qu'il puisse avoir des retombées conséquentes. Pourquoi on
ne le fait pas avec le jeu vidéo?»

— Axe de développement à court terme

① Créer un hub des ICC de l'Océan Indien



② Doter l'organe représentatif de l'industrie du jeu vidéo de moyens adéquats



③ Développer le marché international



— Axe de développement à moyen terme

④ Favoriser l'émergence d'un studio « star »



⑤ Faciliter l'accès aux financements publics



⑥ Développer le marché local



— Axe de développement à long terme

⑦ Développer le financement privé



⑧ Favoriser la création d'un éditeur de jeu vidéo Océan Indien



⑨ Assurer la continuité de la montée en compétence et augmenter le nombre de personnes formées sur le territoire



Conclusion

- Un Enjeu économique pour le territoire
- Un plan d'action sur 3 ans
- Demande FEDER et Structuration de la filière





Merci

*"La Réunion est une île
qui offre un monde d'opportunités."*



Bouftang