

# LES GAFA ET LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO

## ÉTUDE DE CAS CONCERNANT LA PLATEFORME



Pierre Forest, PDG de Metaboli  
Distributeur de jeux PC par téléchargement

# Présentation Générale

1. Diversité du marché du jeu vidéo
2. Les points de contrôle du marché
3. Particularités du marché du jeu PC
4. Caractéristiques de la distribution d'un jeu PC
5. La mécanique mise en place par Steam
6. La position acquise par Steam sur le marché
7. Les problématiques posées pour la distribution indépendante

# 1. Diversité du marché du jeu vidéo

- Les Jeux Consoles



- Les Jeux PC



**FREE2PLAY**

- Les Jeux Mobiles



**FREE2PLAY**

## 2. Les points de contrôle du marché

- La maîtrise du Hardware



Wii™



- La maîtrise du système d'exploitation



- La maîtrise de l'audience



- 1 marché ouvert :
  - Pas de contrôle du Hardware par un seul fabricant



lenovo

acer



TOSHIBA

- *1 OS dominant mais échec de la tentative d'un store Microsoft type Apple Store via Windows 8*

- *Grande diversité de distributeurs*



GameStop™



GAMESPLANET.COM



- 1 développeur



- 1 éditeur



- 1 distributeur





- Quelque soit le canal de distribution, le jeu s'active via une clef de contrôle,
- Création préalable d'un compte nominatif sur Steam,
- Téléchargement d'un plug-in Steam,
- Installation de la boutique Steam sur le PC client,
- Contrôle des données d'utilisation par Steam,
- Promotion récurrente sur le reste du catalogue Steam et notamment les produits développés par Steam (Half Life/Counter Strike, etc...)

- 125 millions de comptes actifs,
- 4,000 jeux différents,
- 60 à 70% des jeux distribués sous DRM « Steamwork »,
- Contrôle de 50 à 90% des ventes mondiales selon les jeux,
- Unique détenteur des données d'usages...

## 7. Les problématiques posées pour la distribution indépendante

- Acquisition systématique du client quelque soit le canal de distribution : transfert des clients d'un réseau vers Steam dès lors que l'éditeur fait le choix du DRM Steamwork
- Avantage technologique : early accès uniquement sur Steam, dépendance des concurrents pour le support client : pb avec l'activation, remboursement...
- Contrôle du modèle économique (location avec la fonction « family share », revente avec la fonction « Steam gift »...