

# L'édition de logiciels : un secteur très dynamique, en croissance en 2020 malgré la crise sanitaire

Insee Première • n° 1845 • Mars 2021



En 2019, les 5 600 entreprises du secteur de l'édition de logiciels réalisent 15,2 milliards d'euros de chiffre d'affaires.

Malgré la crise sanitaire, l'activité augmente en 2020 (+ 3,3 %), tirée par les besoins des entreprises, des administrations et des ménages. Ce secteur était déjà particulièrement dynamique entre 2010 et 2019 (+ 8,1 % par an).

Un faible nombre de grandes entreprises et d'entreprises de taille intermédiaire coexistent avec une multitude de petits acteurs. Le renouvellement des petites unités légales est important.

En 2019, le taux de marge moyen des entreprises du secteur s'établit à 24 %, soit un niveau inférieur à celui de l'ensemble des services principalement marchands (28 %). Du fait de la diversité des entreprises, sa dispersion est très forte.

Les entreprises sont très spécialisées. Celles appartenant à des groupes, et en particulier à des groupes français, ont un poids prépondérant (respectivement 87,8 % et 60,2 % du chiffre d'affaires). Un tiers du chiffre d'affaires est réalisé à l'exportation.

En 2018, les entreprises du secteur emploient 60 700 salariés en équivalent temps plein. La part de jeunes ainsi que de cadres est élevée.

Le secteur de l'**édition de logiciels** bénéficie de la demande croissante des **entreprises** et des administrations pour les solutions numériques et de l'engouement des particuliers pour les jeux électroniques. En 2019, il réalise 15,2 milliards d'euros de chiffre d'affaires, soit 1,9 % de celui des **services principalement marchands** et 6,9 % de celui de l'**information-communication**. Cela est nettement inférieur à celui de la programmation, du conseil et des autres activités informatiques (80,9 milliards d'euros, soit 36,8 % du chiffre d'affaires de l'information-communication), mais dépasse celui des services d'information (respectivement 9,5 milliards et 4,3 %). Parmi les 5 600 entreprises du secteur, la majeure partie éditte des logiciels autres que les jeux électroniques (92,4 %), en particulier des logiciels applicatifs (76,4 %).

## Hausse de l'activité en 2020 malgré la crise sanitaire

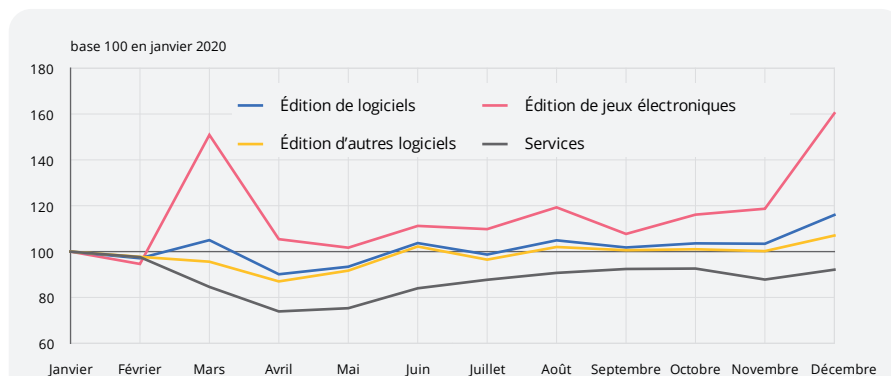
En 2020, le chiffre d'affaires des **unités légales** du secteur de l'édition de logiciels augmente : + 3,3 % par rapport à 2019. À titre de comparaison, il se contracte de 10,2 % dans les services (y compris transports, hors activités financières et

d'assurance, administration publique, enseignement, santé humaine et action sociale) et en particulier de 34,8 % dans l'hébergement-restauration. Dans l'édition de logiciels, la quasi-totalité des unités légales de dix salariés ou plus ont maintenu leur activité au moins partiellement pendant le premier confinement (96 % contre 64 % dans les services principalement marchands), en

particulier leurs activités de recherche et développement (dans 79 % des cas). Pour ce faire, elles ont recouru massivement au télétravail (en moyenne pour 83 % de leurs effectifs, contre 28 % dans les services principalement marchands).

En 2020, le chiffre d'affaires augmente surtout dans l'édition de jeux électroniques (+ 15,0 %), avec un pic en mars (+ 50,9 %

### ► 1. Chiffre d'affaires du secteur de l'édition de logiciels en 2020



**Note** : données corrigées des variations saisonnières et des jours ouvrables.

**Lecture** : entre janvier et mars 2020, le chiffre d'affaires de l'édition de logiciels a augmenté de 5,0 %.

**Champ** : France, unités légales des services y compris transports (hors activités financières et d'assurance, administration publique, enseignement, santé humaine et action sociale) (NAF rév. 2, sections H, I, J, L, M, N, R et S).

**Source** : Insee, indices de chiffre d'affaires dans les services.

par rapport à janvier 2020) et en décembre (+ 60,3 %) ► **figure 1**. La consommation de jeux vidéo s'est accrue avec le confinement et la sortie de nouvelles consoles en fin d'année. Par ailleurs, pour les éditeurs d'autres logiciels, avec le recours accru au télétravail, les entreprises ont eu besoin de plus de solutions numériques. Les technologies d'accès aux données et aux logiciels à distance sur internet se sont fortement développées. De plus, la part importante des revenus liés aux abonnements a amorti les effets de la crise.

### Fort dynamisme du secteur entre 2010 et 2019

Entre 2010 et 2019, le chiffre d'affaires des unités légales du secteur de l'édition de logiciels progresse à un rythme très soutenu (+ 8,1 % en moyenne annuelle) ► **figure 2**. Ce secteur est nettement plus dynamique que l'ensemble des services principalement marchands (+ 3,0 %) et que l'ensemble de l'édition (+ 1,9 %).

Au sein du secteur, l'activité est plus dynamique dans l'édition de jeux électroniques (+ 12,5 % en moyenne annuelle, contre + 7,5 % dans l'édition d'autres logiciels). En effet, les thèmes se diversifient, élargissant la population de joueurs. De plus, l'offre dématérialisée se développe : les ventes de jeux vidéo dématérialisés représentent 79 % du marché du jeu vidéo français en 2018, selon les données de l'Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe. Dans le même temps, les revenus se diversifient (paiement, abonnement, publicité, placement de produits à l'intérieur du jeu, micropaiement). Dans l'édition d'autres logiciels, l'activité progresse en raison des besoins croissants des entreprises et des administrations liés à la numérisation de l'économie.

Entre 2010 et 2019, la demande étrangère contribue au dynamisme du secteur. Le chiffre d'affaires à l'exportation, augmente plus vite que celui réalisé en France (+ 9,5 % par an à l'exportation, contre + 7,4 % en France). Il s'accroît plus fortement dans l'édition de jeux électroniques que dans l'édition d'autres logiciels (+ 14,0 % par an contre + 8,3 %).

Par ailleurs, la part du chiffre d'affaires réalisé par des unités légales appartenant à des entreprises de taille intermédiaire (ETI) ou à des grandes entreprises s'accroît notablement (67 % en 2019, contre 53 % en 2010), portée par l'édition d'autres logiciels. Elle est notamment de 65 % en 2019 dans l'édition de logiciels applicatifs (après 51 % en 2010). Elle n'augmente que très légèrement dans l'édition de jeux électroniques.

Le chiffre d'affaires du secteur augmente principalement en raison de la hausse en volume de l'activité. En effet, entre 2010 et 2019, les prix de production du secteur augmentent très modérément (+ 0,9 % en moyenne annuelle).

### Quelques grands acteurs et une multitude de microentreprises

Le secteur est concentré, mais il l'est moins que l'ensemble des services principalement marchands ► **figure 3**. En effet, 1 % des entreprises du secteur réalisent 63 % de son chiffre d'affaires, contre 71 % dans les services principalement marchands. À l'opposé, les microentreprises ne réalisent que 5 % du chiffre d'affaires, mais représentent 83 % des entreprises du secteur.

Les ETI et les grandes entreprises sont nettement plus présentes dans l'édition de jeux électroniques (95 % du chiffre d'affaires, contre 52 % dans l'édition d'autres logiciels). La part des microentreprises y est également plus élevée (95 % contre 82 %). Elles se positionnent sur des créneaux différents. Les petites entreprises produisent principalement des jeux en ligne ou en téléchargement aux coûts de développement plus faibles, tandis que les gros acteurs cherchent à produire des titres qui seront des succès à l'échelle mondiale (modèle dit du « hit AAA » reposant sur la production de *blockbusters*). Ce modèle requiert une taille critique importante en raison des lourds investissements nécessaires.

### Un renouvellement important des microentreprises

Le dynamisme de l'activité s'accompagne d'un fort renouvellement des unités légales. 69 % des unités légales présentes dans le

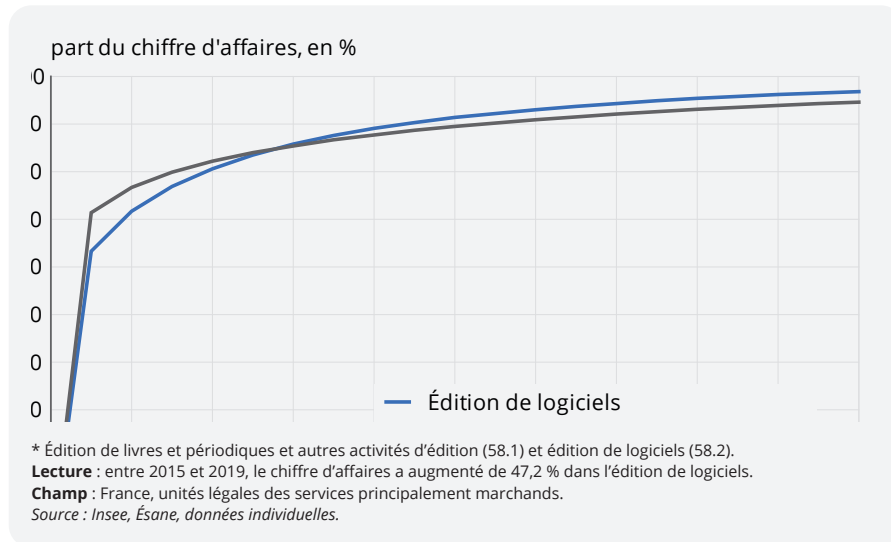
secteur en 2019 ne l'étaient pas en 2010 et 55 % des unités présentes en 2010 ne le sont plus en 2019. En effet, dans ce secteur, la concurrence est intense et les mutations technologiques sont rapides.

Bien qu'elles soient majoritaires en nombre dans le secteur en 2019, les unités légales présentes en 2019 mais absentes en 2010 ne représentent qu'une part minoritaire du chiffre d'affaires (37 %, dont 27 % dans l'édition de jeux électroniques et 39 % dans l'édition d'autres logiciels). Parmi celles-ci, les microentreprises sont surreprésentées. Elles représentent en effet 82 % de ces unités alors que leur part dans l'ensemble des unités légales du secteur n'est que de 76 %.

Le renouvellement est beaucoup plus marqué dans les jeux électroniques que dans les autres logiciels (respectivement 92 % et 68 % pour les unités légales présentes en 2019 mais pas en 2010 et 73 % et 54 % pour celles présentes en 2010 mais pas en 2019). Dans les deux secteurs, il est beaucoup plus lié à des créations et à des disparitions d'unités légales qu'à des changements de secteur. Dans les jeux électroniques, la part en 2019 des unités légales créées après 2010 est de 83 % alors qu'elle n'est que de 56 % dans les autres logiciels, un niveau proche de celui atteint dans les services principalement marchands (58 %). La forte rotation des unités légales dans l'édition de jeux électroniques est notamment due à l'abondance de l'offre de titres et à leur renouvellement rapide.

Le fort renouvellement des unités légales participe à la vigueur de l'activité. Le chiffre d'affaires croît ainsi légèrement moins pour les unités légales présentes en 2010 et en 2019 dans le secteur (+ 6,9 % en moyenne annuelle).

## ► 2. Chiffre d'affaires du secteur de l'édition de logiciels entre 2010 et 2019



## Une forte dispersion des taux de marge liée à la diversité des acteurs

En 2019, le **taux de marge** est en moyenne de 24 % dans l'édition de logiciels, soit un niveau inférieur à celui de l'ensemble des services principalement marchands (28 %) et à celui de l'information-communication (33 %). Ce résultat global recouvre des situations très diverses. Un quart des entreprises du secteur ont un taux de marge supérieur à 27 %, tandis qu'un autre quart ont un taux de marge inférieur à - 5 %. Les taux de marge des ETI et des grandes entreprises du secteur sont en moyenne nettement plus élevés que ceux des entreprises plus petites.

Dans l'édition de jeux électroniques, le taux de marge moyen est nettement supérieur à celui de l'édition d'autres logiciels (66 % contre 15 %). En effet, les coûts de conception et de développement des jeux les plus vendus y sont souvent très élevés, ce qui nécessite de dégager des marges importantes pour y faire face. Le taux de marge y est par ailleurs plus dispersé.

## Des entreprises très spécialisées

Les entreprises de l'édition de logiciels exercent très majoritairement leur activité dans le secteur (90,5 % de leur valeur ajoutée) ► **figure 4**. Les autres activités qu'elles exercent relèvent principalement des autres services d'information-communication (5,8 % de leur valeur ajoutée), notamment des services connexes tels que les services informatiques et d'information (2,8 % de leur valeur ajoutée).

Par ailleurs, les unités légales du secteur de l'édition de logiciels appartiennent principalement à des entreprises de ce secteur (75,3 % de la valeur ajoutée des unités légales du secteur). Dans le cas contraire, elles appartiennent principalement à des entreprises de l'industrie (13,0 %) ou des services informatiques et d'information (4,1 %). Les unités légales de l'édition d'autres logiciels appartiennent beaucoup plus fréquemment à des entreprises d'autres secteurs (28,1 % de la valeur ajoutée des unités légales du secteur) que celles de l'édition de jeux électroniques (0,7 %).

## Des groupes très présents

Les groupes jouent un rôle prépondérant dans le secteur. Les entreprises appartenant à des groupes réalisent en effet 87,8 % du chiffre d'affaires de l'édition de logiciels. Les groupes français sont plus présents dans l'édition de jeux électroniques que dans l'édition d'autres logiciels (86,5 % du chiffre d'affaires contre 51,2 %).

Le type de clientèle varie beaucoup au sein du secteur. L'édition d'autres logiciels est principalement tournée vers les administrations et les entreprises (77,3 % du chiffre d'affaires). À l'opposé, les ménages sont les principaux clients de l'édition de jeux électroniques (80,8 % du chiffre d'affaires).

Le secteur est très tourné vers l'étranger. Les entreprises du secteur réalisent 31,9 % de leur chiffre d'affaires à l'étranger, soit nettement plus que dans l'ensemble des services principalement marchands (9,4 %). Cette part est beaucoup plus élevée

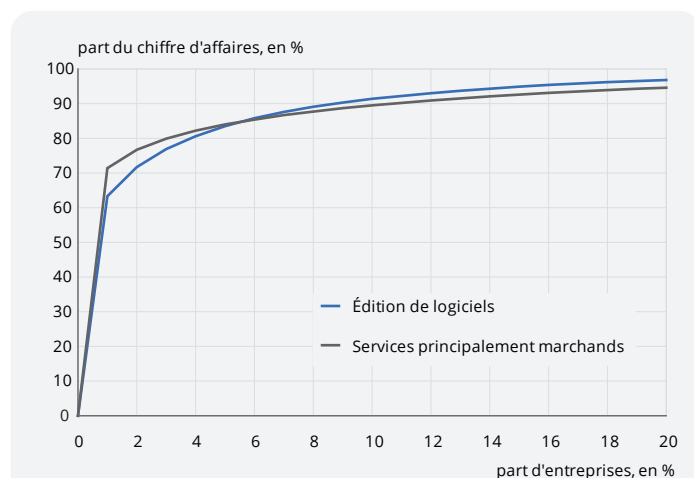
pour les entreprises de l'édition de jeux électroniques (58,8 % de leur chiffre d'affaires) que pour celles de l'édition d'autres logiciels (22,6 %). Cet écart s'explique notamment par un effet de taille, la part des grandes entreprises et des ETI étant plus importante dans l'édition de jeux électroniques. Conquérir des marchés à l'exportation nécessite des moyens financiers plus élevés. Par ailleurs, dans l'édition d'autres logiciels, les solutions de gestion sont souvent très liées à la réglementation nationale et nécessitent donc des adaptations pour l'exportation.

## Une part élevée de jeunes et de cadres

En 2018, les entreprises de l'édition de logiciels **emploient** 60 700 salariés (en équivalent temps plein), soit 1,3 % des salariés des services principalement marchands et 7,7 % des salariés de l'information-communication. Au sein du secteur, l'édition de logiciels applicatifs compte le plus de salariés (45 000), loin devant l'édition de jeux électroniques (4 900).

Parmi les salariés du secteur, la part des hommes est nettement plus élevée que dans l'ensemble des services principalement marchands (71 % contre 58 %) et que dans l'information-communication (66 %). Les salariés du secteur sont également légèrement plus jeunes en moyenne que dans l'ensemble des services principalement marchands ► **figure 5**. 83 % ont moins de 50 ans, contre 79 % pour l'ensemble des services principalement marchands et 78 % pour l'information-communication. Cette part

### ► 3. Concentration du chiffre d'affaires dans l'édition de logiciels en 2019

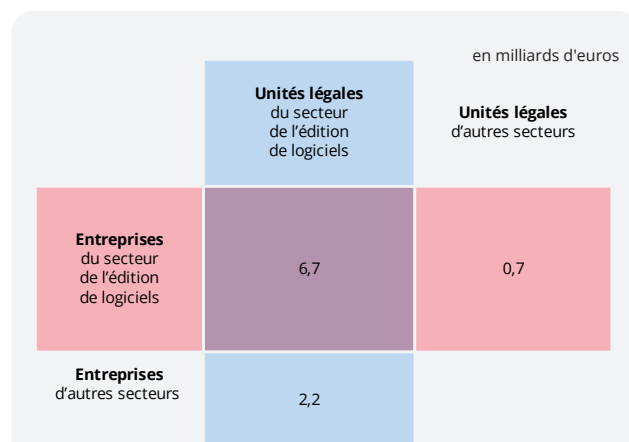


**Lecture :** en 2019, 10 % des entreprises du secteur de l'édition de logiciels réalisent 91,4 % du chiffre d'affaires.

**Champ :** France, entreprises des services principalement marchands.

**Source :** Insee, *Ésane, Lifi, données individuelles*.

### ► 4. Valeur ajoutée du secteur de l'édition de logiciels en 2019



**Lecture :** en 2019, la valeur ajoutée des entreprises du secteur de l'édition de logiciels est de 7,4 milliards d'euros, tandis que celle des unités légales du secteur est 8,9 milliards d'euros.

**Champ :** entreprises du secteur de l'édition de logiciels et unités légales de ce secteur.

**Source :** Insee, *Ésane, Lifi (données individuelles)*.

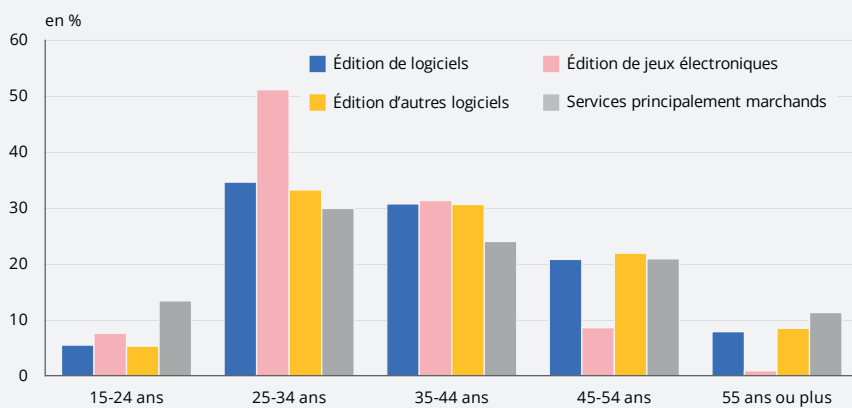
est particulièrement élevée dans l'édition de jeux électroniques (97 %).

Par ailleurs, les cadres et professions intellectuelles supérieures sont relativement nombreux (66 % contre 24 % dans l'ensemble des services principalement marchands), comme dans l'information-communication (65 %). Les cadres sont principalement des ingénieurs et cadres techniques et, dans une moindre mesure, des cadres administratifs et commerciaux.

La part des contrats courts est faible dans l'édition de logiciels (6 % contre 28 %). Au sein du secteur, elle est plus élevée dans l'édition de jeux électroniques (21 % contre 5 % dans l'édition d'autres logiciels), les salariés spécialisés dans la conception des graphismes étant souvent en contrat court (51 %). Par ailleurs, le temps partiel est peu répandu dans le secteur (4 % contre 13 % dans l'ensemble des services principalement marchands).

La moitié des salariés travaillent en Île-de-France, soit nettement plus que dans l'ensemble des services principalement marchands (50 % contre 34 %) et presque autant que dans l'information-communication (52 %). Cette proportion est encore plus forte dans l'édition de jeux électroniques (70 %). Dans ce secteur, en dehors de l'Île-de-France, l'emploi se concentre dans le Nord, l'Hérault, la Haute-Savoie et le Rhône.

## ► 5. Répartition par âge des salariés du secteur de l'édition de logiciels en 2018



**Lecture :** en 2018, 51 % des salariés du secteur de l'édition de jeux électroniques ont entre 25 et 34 ans, contre 30 % dans les services principalement marchands.

**Champ :** France, entreprises du secteur des services principalement marchands.

**Source :** Insee, É sane, Lifi, DADS, DSN.

Le salaire horaire brut moyen est de 28,0 euros, soit nettement plus que dans l'ensemble des services principalement marchands (18,3 euros) et un peu plus que dans l'information-communication (26,2 euros). Ceci est principalement lié à la part plus élevée des cadres et professions intellectuelles supérieures et, dans une moindre mesure, à un salaire horaire moyen plus élevé pour ces derniers. ●

**Philippe Gallot (Insee)**

Retrouvez plus de données en téléchargement sur [www.insee.fr](http://www.insee.fr)

### ► Sources

Les sources mobilisées pour cette étude sont :

- le dispositif d'élaboration des statistiques annuelles d'entreprises (**É sane**) et celui sur les liaisons financières (**Lifi**), gérés par l'Insee ;
- les indices de chiffres d'affaires dans les services ;
- les indices des prix de production dans les services ;
- les déclarations annuelles de données sociales (**DADS**), la déclaration sociale nominative (**DSN**) ;
- l'enquête sur l'impact de la crise sanitaire sur l'organisation et l'activité des entreprises.

Les résultats portent sur les entreprises du secteur de l'édition de logiciels, à l'exception des évolutions des chiffres d'affaires et de la démographie, calculées au niveau des unités légales du secteur.

### ► Pour en savoir plus

- « Le marché du jeu vidéo en 2018 », *Les études du CNC*, octobre 2019.
- **Benghozi P.-J., Chantepie P.**, « Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle ? », ministère de la Culture-Département des études, de la prospective et des statistiques, et Sciences Po, *Les Presses*, octobre 2017.
- « Les éditeurs de logiciels à l'export : quelles stratégies pour se développer à l'international ? », Direction générale des entreprises, AFDEL, décembre 2015.

### ► Définitions

L'**édition de logiciels** (groupe 58.2 de la NAF rév. 2) comprend l'édition de jeux électroniques pour tout type de plateformes, sur support physique, en téléchargement ou en ligne (classe 58.21) ainsi que l'édition d'autres logiciels prêts à l'utilisation (non personnalisés), y compris la traduction ou l'adaptation de logiciels non personnalisés pour un marché déterminé, pour compte propre, sur support physique, en téléchargement ou en ligne (classe 58.29). L'édition d'autres logiciels comprend l'édition de logiciels système et de réseau (58.29A), l'édition de logiciels outils de développement et de langages (58.29B) et l'édition de logiciels applicatifs (58.29C).

Les **services principalement marchands** regroupent ici les activités correspondant aux sections I, J, L, M, N, R et S de la NAF rév. 2 à l'exception de la division 94 et hors activités des sièges sociaux (groupe 70.1 de la NAF rév. 2).

L'**information-communication** correspond à la section J de la NAF rév. 2 (divisions 58 à 63).

L'**unité légale** est définie comme une entité juridique (personne morale ou physique) de droit public ou privé. Elle est obligatoirement déclarée aux administrations compétentes (greffes des tribunaux, Sécurité sociale, Direction générale des finances publiques, etc.) et elle représente l'unité principale enregistrée dans Sirene. Elle ne doit pas être confondue avec la notion d'entreprise au sens de la loi de modernisation de l'économie de 2008, unité statistique dont le contour est plus large et qui constitue une entité économique autonome.

Dans le décret n° 2008-1354 du 18 décembre 2008, l'**entreprise** est la plus petite combinaison d'unités légales constituant une unité organisationnelle de production de biens et de services jouissant d'une certaine autonomie de décision. Elle se décline en catégories d'entreprise selon l'effectif, le chiffre d'affaires et le total du bilan : les microentreprises (micro), les petites et moyennes entreprises (PME, hors microentreprises dans cette étude), les entreprises de taille intermédiaire (ETI) et les grandes entreprises (GE).

Le **taux de marge** est le rapport de l'excédent brut d'exploitation sur la valeur ajoutée.

L'**emploi** est mesuré en équivalent temps plein (ETP). Un ETP correspond à un travail qui nécessite une personne à plein temps pour le réaliser pendant la période considérée.

**Direction générale :**  
88 avenue Verdier  
92541 Montrouge Cedex

**Directeur de la publication :**  
Jean-Luc Tavernier

**Rédactrices en chef :**  
A. Goin, S. Pujol

**Rédacteurs :**  
C. Lesdos-Cauhapé,  
V. Quénechdu  
C. Tchobanian

**Maquette :**  
R. Pinelli Vanbauce

**Code Sage :** IP211845  
ISSN 0997 - 3192 (papier)  
ISSN 0997 - 6252 (web)  
© Insee 2021  
[www.insee.fr](http://www.insee.fr)

**@InseeFr**

