

Merci à anonyme2
pour le partage de sa copie
pour le site devenez-fonctionnaire.fr

ÉTIQUETTE
D'IDENTIFICATION

À compléter par le candidat

Rabattre le cache qu'en présence d'un membre de la commission

Concours externe - interne - professionnel - ou examen professionnel ⁽¹⁾
Rayer les mentions inutiles

Pour l'emploi de : Inspecteur des finances publiques

Preuve n° : 1

Matière : Note de synthèse

Date : 21/11/21 21/22

Nombre d'intercalaires supplémentaires :

À L'ATTENTION DU CANDIDAT

En dehors de la zone d'identification rabattable, les copies doivent être
totalement anonymes et ne comporter aucun élément d'identification tel
que le nom, prénom, signature, paraphe, localisation, initiale, numéro, ou toute
autre indication même fictive étrangère au traitement du sujet.

Il est demandé aux candidats d'écrire et de souligner si nécessaire au
stylo bille, plume ou feutre, de couleur noire ou bleue uniquement.
Toute autre couleur pourrait être considérée comme un signe distinctif par le
jury, auquel cas la note de zéro serait attribuée. De même, l'utilisation
d'un crayon surligneur est interdite.

Les étiquettes d'identification codes à barres, destinées à permettre à
l'administration d'identifier votre copie, ne doivent être détachées et collées
dans les deux cadres prévus à cet effet qu'en présence d'un membre de la
commission de surveillance.

NOTE / 20
11,25

Introduction.

Le jeu vidéo est un des secteurs les plus dynamique dans le monde. La filiale française est le 3^{ème} producteur européen de jeux vidéo et a connu une croissance de chiffre d'affaire de 118% en 10 ans. Quelle est la place du jeu vidéo dans l'économie française.

Les raisons du succès des jeux vidéo ^(I) et les moyens permettant de contribuer à renforcer ce succès ^(II) permettront de comprendre la place du jeu vidéo dans l'économie française.

I) Les raisons du succès du jeu vidéo

Le jeu vidéo est le loisir le plus populaire.

A) Profil des joueurs

Les stéréotypes n'existent plus. Le jeu vidéo connaît une croissance annuelle des joueurs de 12% en moyenne. Le nombre de joueurs augmente constamment. Sur les français âgés de ~~15~~¹⁸ ans, 19% ont joué aux jeux vidéo en 1997 contre 36% en 2003 et 53% en 2020. Toutes les tranches d'âge jouent aux jeux vidéo puisque l'âge moyen des joueurs est supérieur à 30 ans. De plus, 46% des joueurs sont des femmes.

La pandémie Covid 19 a accentué cette croissance avec la population qui a été obligée de rester à domicile ^{80m}.

B) Equipement des ménages

La pandémie Covid 19 a également accentué l'achat de smartphone. En 2018, 95,4% de la population possédait un téléviseur, 95,4% détenait un téléphone portable et 82,3% avait un mini-ordinateur. La diver

sification de ses technologies a permis d'avoir accès plus facilement aux jeux vidéo.

La création de ces nouvelles technologies ^a contraint les producteurs de jeux vidéo à élargir leur catalogue de jeux vidéo.

C) Développement des jeux vidéo :

Les producteurs de jeux vidéo ont dû élargir leur catalogue de jeux vidéo en matière de nouveaux jeux mais aussi développer certains ^{seu} de nouvelles technologies et notamment dans le monde mobile avec l'arrivée des smart phones.

L'arrivée de la 5G, ^{par} a permis aux producteurs de créer des jeux de plus en plus élaborés.

Les jeux vidéo étant de plus en plus ^{coûteux} coûteux des fusions acquisitions ont lieu afin de réussir à couvrir ces coûts de production.

Les producteurs comptent aussi sur de nouvelles plateformes comme la réalité virtuelle ou le métavers qui seraient amenées à intégrer une dimension du jeu vidéo pour augmenter leur succès.

De nouveaux accessoires ou de nouvelles consoles comme la switch oled permettent d'augmenter l'économie du jeu vidéo et de se développer. Par exemple, les ventes d'accessoires ont augmenté de 110%.

Via des plateformes, des producteurs ^{telx que Redmond} fidélisent les joueurs avec un abonnement ou ils ont accès à tous les jeux.

De nombreux moyens contribuent à renforcer ce succès.

II) Les moyens contribuant à renforcer le succès du jeu vidéo dans l'économie française

A) Création de métiers :

L'ergonomie fait partie du ^à une place importante

dans le jeu vidéo. C'est un métier qui s'est développé dans ce domaine. Il permet d'évaluer la satisfaction des joueurs selon des indicateurs comme (public cible, temps de jeu). Le but est d'offrir la meilleure expérience aux joueurs en répondant à leurs attentes. L'ergonomie permet de créer des interfaces et tutoriels faciles à comprendre.

Dans ce domaine concurrentiel, le jeu doit procurer rapidement du plaisir et de l'amusement.

Afin de développer ce métier mais également le jeu vidéo, des écoles de formation existent.

B) Organismes de formation

En France, la formation dans le domaine du jeu vidéo est reconnue au niveau international. Il existe 130 organismes de formation et un établissement public : ~~l'EPN~~ (wan-Emilien). Ces organismes ont intégré l'ergonomie comme matière afin de développer le métier d'ergomane.

Afin de ~~mesurer~~ que les élèves de ces formations ne s'expatrient, des moyens financiers ont été mis en place.

C) Financement / aide :

Pour limiter la fuite de nouveaux talents, l'Etat aide les entreprises par le biais de dispositifs de financement publics nationaux comme le crédit d'impôt jeu vidéo. Le fond d'aide au jeu vidéo afin que les entreprises ne désocialisent pas. 10% des jeux vidéo vendus en France sont produits par des entreprises installées en France. Ce secteur compte 11 900 emplois.

Ces aides permettent de créer de nouveaux projets.

Pour cela, il existe également le fond de pôt participatif en faveur du jeu vidéo ou le crédit d'impôt de 30% pour les dépenses de création de jeux vidéo.

L'Etat a créé un contrat de travail : CDD pour les joueurs.

professionnel de jeu vidéo par la loi du 07/10/2016.
Cela permet aux joueurs d'exercer dans ce domaine
qui les passionnent et de développer les compétitions
de jeu vidéo.

Note de proposition:

Le jeu vidéo a généré 139,9 Mds € en 2020.
Il connaît une croissance continue en France avec de
plus en plus de joueurs (12% en moyenne annuelle)
Quelles mesures pourraient adopter la France pour
renforcer son positionnement en matière d'économie
vidéoludique?

Afin que l'économie vidéoludique profite à l'ensemble
du territoire, la France pourrait prendre des mesures
conjoncturelles, salariales et financières.

Mesure conjoncturelle:

Pour renforcer l'économie vidéo ludique, la France
pourrait accélérer le développement du réseau
internet afin que toute la population puisse bénéficier
de ce réseau.

Mesure salariale:

La France pourrait améliorer le cadre de l'éco-
nomie vidéoludique en créant des contrats de travail
adaptés à ce domaine. Cela permettrait d'attirer
de nouveaux joueurs.

Mesures financières:

Pour renforcer l'économie vidéoludique, la France
pourrait créer des formations spécifiques au vidéoludique
mais aussi créer des aides formations pour aider les
personnes qui ne connaissent pas les nouvelles technolo-
gies.

Enfin l'Etat français, pourraient mettre en place des aides pour développer ces vidéoludiques mais aussi permettre en place des aides pour aider les plus démunis à acheter des technologies comme un smartphone ou un ordinateur.

Téléchargement sur
www.devenez-fonctionnaire.fr
Site d'entraide et de partage
entièrement GRATUIT