



## **100 Digital édition 2017**

### **Logiciels, Services Internet, Jeu vidéo**

# **Les 100 premiers acteurs français du digital dépassent les 12 Mds € avec 12% de croissance en moyenne**

Paris, le 31 mai 2017 - PwC, TECH IN France et le SNJV dévoilent l'édition 2017 du 100 Digital qui décrypte les tendances et les progressions des entreprises de la French tech à travers des analyses et les classements des principales entreprises de l'édition de logiciels, des services Internet et du jeu vidéo français. Le Top 100 Digital des acteurs français présents sur le secteur du Logiciel, des Services Internet et du Jeu Vidéo pèse 12,2 milliards d'euros (hors services de conseil & d'intégration) en croissance de près de 12% par rapport à l'an passé, avec 18 entreprises qui enregistrent une progression supérieure à 20 %. Le 100<sup>ème</sup> acteur français réalise désormais 16 M€ de revenu en logiciel et services internet, contre 10 M€ en 2014. L'étude présente également les Tops sectoriels : Logiciel, Services Internet, Jeu Vidéo.



## **Les Services Internet en forte croissance avec +26% boostés par la publicité digitale**

Le Top 100 Digital compte **26 acteurs des Services Internet qui représentent 32% des 12,2 Md€ comparé à 29% en 2015**. Ces entreprises du digital continuent de progresser à un rythme bien supérieur à celui du Top 100 avec la présence de sociétés qui font partie de notre quotidien comme **Blablacar (18ème), Deezer ou Doctolib**. Le Top 20 des acteurs des Services Internet après avoir bondi de près de 33% en 2015, réalise encore une belle performance cette année

: + 25,8%. Les logiciels liés à la **publicité digitale** sur fixe et mobile sont le moteur de cette dynamique avec 3 acteurs dans le Top 10 de la croissance : **Criteo** bien sûr qui **dépasse le cap des 1,6 Md€** en croissance de 37%, **Teads (44%)** ou encore **S4M un nouvel entrant dans le Top 100 avec +81%**. On peut aussi citer dans le Top 30 la start-up Adyoulike. Deux secteurs continuent de se structurer : le streaming avec notamment Deezer (9ème), Believe Digital (15ème) ou Qobuz et le E-paiement avec Ingenico ePayments (4ème), Lyra Network (35ème)... Le monde des Services Internet c'est surtout une course mondiale à l'audience impitoyable. Ainsi **2 sociétés disparaissent du classement alors qu'elles faisaient partie du Top 10 en 2013 et 2014** : Viadeo repris par Figaro Classifieds, ce dernier intégrant maintenant notre classement, et leguide.com qui est repris par Kelkoo.

## Au cœur de la transformation numérique, le Logiciel français pèse plus de 50% du Top 100 Digital

**Les éditeurs**, représentés par 68 entreprises dans le Top 100 Digital, **pèsent plus de la moitié des revenus du Top (52%)** avec au premier rang le numéro un mondial du PLM : **Dassault Systèmes qui dépasse cette année les 3 milliards d'euros**. L'année 2016 du Top 100 des éditeurs de logiciel est marquée par une **consolidation des positions, qui entraîne un fléchissement de la croissance à + 6,5%**, après 2 années consécutives à plus de 10%.

Le passage au SaaS est une tendance lourde de la transformation numérique des entreprises dont l'industrie française du logiciel bénéficie. La croissance est de 16% avec des performances remarquables de spécialistes comme Ivalua qui établit une progression de 45% sur le pilotage des Achats. Le Top 10 des croissances du Top 100 Digital compte également Talentsoft, spécialiste du SaaS RH. Nous pouvons saluer des entreprises comme Cegid ou Cegedim dans la santé qui ont su mener à bien leur transformation de l'intérieur et en se renforçant par des rachats. Nos entreprises qui créent **les logiciels à la base de l'infrastructure du numérique de demain contribuent à la reconnaissance de notre savoir-faire technologique au niveau mondial. 3 de ses acteurs ont connu des croissances organiques supérieures à 15% : Scality, Mega International et Talend**. Ces entreprises ont la tête tournée vers les Etats Unis comme le numéro 1 français du segment Axway, 2 000 personnes, qui ne cesse de racheter des entreprises sur ce territoire, ou **Talend, spécialiste des logiciels de « Big Data » dont l'introduction en bourse sur le Nasdaq en 2016 a été couronnée de succès**.

**La force de l'industrie française du logiciel s'appuie également sur les centaines d'éditeurs métiers très spécialisés qui concourent à la transformation numérique du pays**. A titre d'exemple dans le monde agricole, Isagri, SMAG, filiale digitale de la coopérative mondiale InVivo, ou encore de nombreuses start-up investissent dans différents domaines : les objets connectés, le big data...

Après une année 2015 plutôt maussade **en termes de M&A, le marché a rebondi significativement en 2016, notamment en valeur, mais également en nombre de deals**. La valeur moyenne des transactions est passée de 8,8 à 26,7 millions d'euros et une partie importante des opérations a impliqué un acteur étranger. **Le talent de notre industrie du logiciel est ainsi salué au niveau mondial par l'attrait qu'elle provoque auprès des investisseurs**

**internationaux.** L'année 2016 a par exemple vu la prise de participation majoritaire de Silver Lake et Alta One Capital dans Cegid. **L'intérêt des industriels pour les sociétés du logiciel continue de se faire sentir**, à l'instar de l'acquisition du français Stupeflix (un service web simplifiant la création vidéo) par GoPro (fabriquant de caméras d'action), ou encore celle du français Siradel (logiciels de modélisation urbaine en 3D) par Engie. En effet, certains groupes industriels s'intéressent aux capacités d'optimisation des processus de production qu'offrent les solutions logicielles, d'autres voient ces technologies sous un angle offensif et tentent de se différencier, d'accroître leur parts de marché et de renforcer leur attractivité en offrant de la valeur ajoutée logicielle en réponse aux nouveaux besoins des utilisateurs finaux. Le secteur des Technologies au sens plus large est par ailleurs marqué par des bouleversements structurels dus notamment la digitalisation. Ainsi, on assiste à la **formation d'un écosystème résultant de la convergence des industries des TMT (Technologies, Médias et Télécommunications).** L'acquisition du français Qosmos (intelligence des réseaux et classification du trafic IP) par le suédois Enea (plateformes de logiciels de réseau) illustre cette tendance.

Sur un plan boursier, la faible croissance française n'a pas empêché le secteur des éditeurs de logiciels français d'enregistrer une belle croissance de leurs cours. Et ce alors même que le CAC 40 peine à égaler ses cours de 2015. Ainsi, **la moyenne des cours de bourse des éditeurs de logiciels a progressé de près d'un tiers (29 %)** depuis le début du premier trimestre 2016. En comparaison, le NASDAQ, pourtant dopé par la facilité d'accès aux liquidités, ne parvient pas à égaler cette performance. Le secteur des entreprises éditrices de logiciels est donc un secteur en pleine santé qui semble profiter plus que les autres des prémices d'une reprise économique au niveau mondial.

## **Jeu Vidéo : symbole éclatant des industries culturelles innovantes**

**Le secteur du Jeu Vidéo maintient sa place** avec une part des revenus dans le Top 100 Digital de 16% générés par 6 acteurs. Le Top 20 des éditeurs de Jeux Vidéo connaît une progression de plus de 6% après la stagnation connue l'an dernier. Ubisoft, le n°1 des jeux Vidéo (3ème du Top 100 Digital) est proche des 1,5 Md€. Plusieurs acquisitions intervenues cette année montrent combien que **ce secteur est attractif et emblématique « car il entremêle des problématiques proprement culturelles à des considérations de R&D et d'innovation extrêmement pointues »**. Les investissements requis et les niveaux de risques élevés sur les différents marchés du secteur ont provoqué la disparition de 5 ex - acteurs du Top 30 Jeux Vidéo ces 2 dernières années.

**Bertrand Diard, Président TECH IN France**, souligne que *« cette enquête démontre une nouvelle fois que ce sont nos entreprises qui tirent la croissance en France. Cependant, ce palmarès formidable ne doit pas cacher que nos entreprises ne disposent pas aujourd'hui des moyens de leur croissance. Le risque de l'innovation doit être demain davantage incité et récompensé. C'est l'une des clefs du succès de nos modèles ! Et il n'y aura pas de transformation numérique en France, ni même de transition écologique, si la France ne devient pas une puissance numérique, si nos entreprises ne sont pas davantage soutenues dans leur croissance. »*

**Pierre Marty, associé PwC** Responsable du secteur Technologies déclare : « *Le logiciel est au coeur de la transformation de la planète. En parallèle, les métiers s'approprient les technologies. Il ne s'agit plus seulement d'optimiser un processus, de gérer une transaction ou de stocker de l'information, mais plutôt d'imaginer, de créer de nouveaux usages, de penser les produits et services comme des expériences qui se nourrissent continuellement des usages pour évoluer et se transformer.* »

**Levan Sardjevladzé, Président du SNJV**, a indiqué « Le Jeu Vidéo est un symbole éclatant des industries culturelles innovantes, et du rôle majeur que peut y jouer la France sur la scène internationale. Mais c'est beaucoup plus qu'un symbole : par sa croissance et son rayonnement culturel et sociétal de plus en plus important, le jeu vidéo sera une industrie-clef dans la France de demain. »

Retrouvez le classement des 100 Digital [ICI](#) ainsi que des [visuels](#).

#### A propos de TECH IN France

TECH IN France a pour vocation de rassembler les éditeurs et sociétés Internet autour d'un esprit de communauté et d'être le porte-parole de l'industrie numérique en France. TECH IN France compte aujourd'hui 400 membres (CA global : 8 Mds€) dans toute la France : grands groupes de dimension internationale dont les premiers français (60 % du Top 100 France en CA), PME et Start up. TECH IN France est membre de la FIEEC et de la CINOV et participe à la gestion de la convention collective Syntec-CINOV et de l'offre de formation de branche. [techinfrance.fr](http://techinfrance.fr).

#### Contact presse

**Stéphanie Muthélet**

Téléphone : 01 55 74 52 28  
[stephanie@rumeurpublique.fr](mailto:stephanie@rumeurpublique.fr)

#### A propos de PwC France et pays francophones d'Afrique

PwC développe en France et dans les pays francophones d'Afrique des missions de conseil, d'audit et d'expertise comptable, privilégiant des approches sectorielles.

Plus de 223 000 personnes dans 157 pays à travers le réseau international de PwC partagent solutions, expertises et perspectives innovantes au bénéfice de la qualité de service pour clients et partenaires. Les entités françaises et des pays francophones d'Afrique membres de PwC rassemblent 5 800 personnes couvrant 23 pays. Rendez-vous sur [pwc.fr](http://pwc.fr)

En se mobilisant au quotidien pour conseiller et accompagner ses clients dans leur réussite, PwC contribue à la dynamique de l'économie française. A travers ses études et ses analyses d'experts, PwC s'engage également à anticiper les économies du futur et à développer les nouveaux usages technologiques. Enfin, en apportant des solutions pour maîtriser les risques, PwC crée de la confiance entre les acteurs et sécurise le cœur de l'économie française.

PwC France a lancé le mouvement #LetsgoFrance pour valoriser tous ceux qui travaillent à la réussite de l'économie française.

Rejoignez-nous et agissons ensemble : [letsgofrance.fr](http://letsgofrance.fr)

PwC a remporté le prix "Audit Innovation of the Year" 2016, qui reconnaît son leadership parmi la profession pour fournir des services de haute qualité et recruter des collaborateurs talentueux et ouverts d'esprit.

« PwC » fait référence au réseau PwC et/ou à une ou plusieurs de ses entités membres, dont chacune constitue une entité juridique distincte. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [pwc.com/structure](http://pwc.com/structure)

#### Contact presse

**Elodie Gaillard**

Téléphone : 01 56 57 10 42  
[elodie.gaillard@fr.pwc.com](mailto:elodie.gaillard@fr.pwc.com)

**Sabrina Gallinotti**

Téléphone : 01 56 57 17 45  
[sabrina.gallinotti@fr.pwc.com](mailto:sabrina.gallinotti@fr.pwc.com)

#### A propos du SNJV

Créé en 2008, le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) rassemble aujourd'hui plus de 200 entreprises et professionnels de la production et de l'édition de jeux vidéo et de programmes multimédias ludiques, ainsi que les organisations œuvrant au développement de la filière jeu vidéo en France; Le SNJV œuvre pour la promotion et la croissance de l'industrie du Jeu Vidéo en France. Le SNJV travaille en étroite collaboration avec les différents territoires de production de Jeux vidéo en France, à travers l'implication des associations régionales et des pôles de développement économiques locaux. Le SNJV est l'un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developer Federation) qui assure la représentation des 600 entreprises de production de Jeux vidéo basées en Europe [snjv.org/](http://snjv.org/)

#### Contact presse

**Julien VILLEDIEU**

Téléphone : 0970 460 611 - 06 16 12 05 09  
[dq@snjv.org](mailto:dq@snjv.org)