[AFFAIRES] Parler d'un succès économique: le jeu FIFA

Primera modificación: 17/09/2026 - 11:11

Transcripción :

Décembre 1993, c'est une petite révolution pour les amateurs de foot et de jeux vidéo. FIFA International Soccer sort sur les consoles. Si le jeu est très remarqué, c'est avant tout parce qu'il offre une toute nouvelle façon de voir le terrain. Fini la vue à plat, sans relief, place à la trois dimensions et une caméra plongeante. Mais le jeu innove aussi et surtout avec son réalisme : les joueurs taclent, font des têtes, frappent et marquent des buts. Des chants de supporters jusqu'aux célébrations, la critique salue la qualité des animations. Résultat : en un mois, le jeu s'écoule à un demi-million d'exemplaires. Un record pour l'époque. Derrière ce succès se trouve le studio Electronic Arts. L'éditeur américain a senti le bon filon. Un accord conclu avec

l'instance du foot international, la FIFA, lui permet d'utiliser le nom FIFA et de proposer à ses joueurs les sélections nationales. La saga FIFA est lancée. Chaque année, la nouvelle édition du jeu est attendue des fans. Chaque année, l'éditeur soigne un peu plus ses graphismes, explore - avec plus ou moins de succès - les nouveautés. On peut évoluer avec le club de son cœur, disputer des compétitions, gérer son équipe et même affronter en réseau ses amis ou des inconnus à l'autre bout du monde. Pourtant, à partir des années 2000, FIFA perd du terrain et doit se réinventer. Le jeu devient encore plus réaliste, mais l'éditeur lance surtout un nouveau mode qui va à la fois séduire le public, tout comme doper les recettes.

La possibilité d'acheter, de vendre ou d'échanger vos cartes peut s'avérer vitale.

FIFA Ultimate Team, mieux connu sous le nom de FUT, fait ses débuts en 2009. Le principe est simple : créer

l'équipe de vos rêves. Pour cela, vous devez acheter des packs de joueurs grâce à des crédits accumulés dans le jeu, ou bien avec de l'argent réel. Un système d'achat qui devient la machine à cash d'Electronic Arts, car les ventes de jeux explosent, mais les joueurs dépensent en plus de l'argent. Beaucoup d'argent même, à tel point qu'en 2020, ce mode « Ultimate Team », représente pour Electronic Arts, près d'un tiers de tous ses revenus. Mais en 2022, après plus de trente ans de mariage, Electronic Arts et l'instance du foot international, la FIFA, se séparent. Le jeu FIFA devient EA Sports FC 24. S'il reste fidèle à son ADN et continue d'engendrer beaucoup d'argent, jamais pourtant encore le jeu n'a réussi à retrouver les records de ventes de ces dernières années.