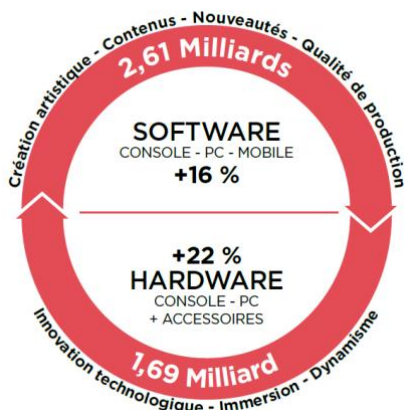


COMMUNIQUÉ DE PRESSE
BILAN 2017



Le marché du jeu vidéo progresse de 18% en France
et enregistre un chiffre d'affaires record
de 4,3 milliards* d'euros

Paris, le 26 février 2018 - Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) dévoile la nouvelle édition de L'Essentiel du Jeu Vidéo. Il y dresse un bilan complet du marché, qui réalise d'excellents résultats et confirme son incroyable vitalité. Ce dynamisme s'explique notamment par la complémentarité des offres Hardware et Software, et la spécificité d'un secteur où se mêlent innovation technologique et création artistique. Ces liens créent un cercle vertueux dont bénéficie tout le marché.

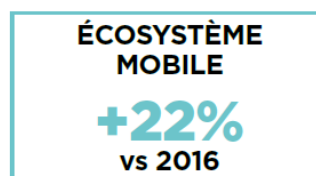
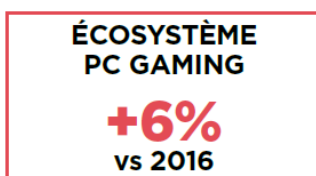
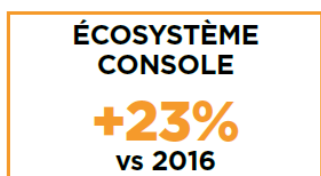


Le chiffre d'affaires global du jeu vidéo s'articule ainsi autour des ventes de consoles, PC Gaming et accessoires d'une part qui génèrent 1,693 milliard* d'euros (+22%*), et des ventes de jeux console, jeux PC et jeux mobile d'autre part qui totalisent un chiffre d'affaires de 2,61 milliards* d'euros (+16%*).

« Cette performance démontre tout le potentiel et la richesse de notre industrie qui est portée par le juste équilibre entre innovation technologique, création de contenus et capacité à offrir des services en accord avec les attentes des joueurs. »

Julie Chalmette, Présidente du SELL

Sur l'année 2017, cette croissance record est portée par les trois écosystèmes qui composent l'industrie : console, PC Gaming et mobile.



COMMUNIQUÉ DE PRESSE BILAN 2017



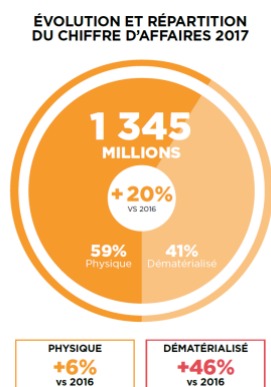
L'écosystème console stimule la croissance du marché du jeu vidéo en 2017



Véritable moteur du secteur, l'écosystème console génère 56%* de la valeur du marché et progresse de 23%* pour atteindre un chiffre d'affaires de 2,401 milliards* d'euros.

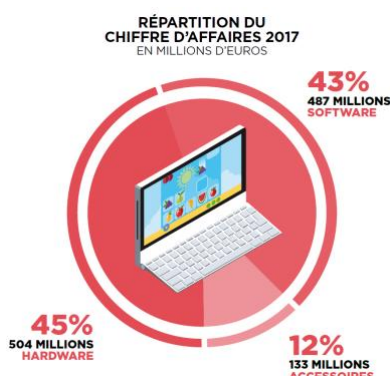
Les lancements de la Nintendo Switch et de la Xbox One X, ainsi que la performance soutenue de la Playstation 4 et la PlayStation 4 Pro hissent le hardware console à son plus haut niveau depuis 2010, avec un chiffre d'affaires de 784 millions* d'euros et une croissance inédite de 31%* en valeur par rapport à 2016.

L'arrivée de ces nouveaux supports de jeux s'est accompagnée d'un enrichissement de la **gamme d'accessoires consoles** permettant d'agrémenter l'expérience de jeu avec des périphériques toujours plus immersifs et à la pointe de la technologie. **Ce segment affiche un chiffre d'affaires de 272 millions* d'euros (hors cartes prépayées) et une croissance de 23%***.



Enfin, le software console, au cœur de la création d'univers de jeux uniques et d'expériences inédites, enregistre une croissance globale de 20%* et se distingue tant sur les ventes physiques (+6%*) que sur les ventes dématérialisées (+46%*). Le segment des jeux console représente ainsi 31%* du chiffre d'affaires du marché total du jeu vidéo en France : des résultats générés par l'enrichissement du catalogue de jeux et le succès des licences phares.

PC Gaming : une progression continue portée par l'exigence des joueurs



L'écosystème PC Gaming, qui avait dépassé le milliard d'euros en 2016, enregistre une croissance de 6%* pour atteindre 1,12 milliard* en 2017.

L'ensemble des segments porte la croissance mais plus particulièrement les ventes de PC Gaming (+10%*) et d'accessoires (+20%*). L'exigence grandissante des joueurs dans leur pratique n'a pas échappé aux constructeurs qui poursuivent le développement des gammes dédiées au gaming.

COMMUNIQUÉ DE PRESSE BILAN 2017



L'écosystème observe également un léger retrait du software (-1%*) impacté par le recul des ventes de jeux PC physiques (-14%*) et par la stabilité des ventes de jeux dématérialisés qui représentent 95%* du chiffre d'affaires du software PC Gaming.

Julie Chalmette conclut : « Nous nous réjouissons du dynamisme de notre industrie et de ses résultats historiques. Et nous ne doutons pas que l'année 2018 qui s'ouvre sera elle aussi stimulante et passionnante. »



GAMETRACK
App Annie

Nouveaux panels : mieux appréhender et mesurer toute la diversité du jeu vidéo

Acteur et témoin de l'évolution de l'industrie du jeu vidéo, le SELL délivre depuis plus de vingt ans les clés de compréhension du marché. Pour la première fois, le bilan annuel est réalisé au travers de nouveaux panels visant à appréhender le marché à l'échelle européenne avec une vision affinée du marché digital.

Lancé en 2013, ce projet est le résultat d'une démarche européenne menée par l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe) auprès d'une centaine de partenaires, ayant pour objectif de mieux mesurer la diversité et la complémentarité des différents écosystèmes qui composent l'industrie du jeu vidéo. Baptisé GSD (Game Sales Data), ce nouveau panel permet ainsi d'unifier la collecte des données de vente sur les différents territoires, et de regrouper ces données, qu'elles soient physiques ou dématérialisées, au sein d'un unique outil mis à la disposition des organisations professionnelles, des distributeurs et des éditeurs participant au panel. GSD est à ce jour la seule source de données de téléchargement de jeux complets basées sur les ventes réelles.

Aussi, les estimations fournies au sein de l'Essentiel du Jeu Vidéo proviennent de la collaboration entre trois organismes : GSD – Game Sales Data pour le marché Physique, GSD et GameTrack pour le marché Digital et App Annie Intelligence et GameTrack pour les données Mobile. Cela permet aujourd'hui de dresser une analyse précise de l'activité du secteur sur ses trois écosystèmes.

La France est le premier pays à communiquer ses données officielles marché à partir de ces nouveaux panels. D'autres pays et régions suivront dans les mois à venir : Belgique – Pays-Bas, Espagne-Portugal, Italie, les pays Nordiques, puis l'Autriche, l'Allemagne, la Suisse, la Pologne mi-2018, et le Royaume-Uni début 2019.

COMMUNIQUÉ DE PRESSE BILAN 2017



**Source : données SELL, à partir des panels GSD / GameTrack / App Annie Intelligence à fin 2017.
GSD (Game Sales Data) : pour le marché Physique
GSD et GameTrack : pour le marché Digital.
App Annie et GameTrack : pour les données Mobile.*

***Chiffre d'affaires 2016 : 3,64 milliards d'euros*

Hardware : console

Software : jeu



TELECHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDEO

www.sell.fr

À propos de L'Essentiel du Jeu vidéo

Lancé en février 2014, L'Essentiel du Jeu Vidéo est produit par le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL). Reflet de l'industrie française du jeu vidéo sur les aspects marché et consommation, sa mise à jour sera disponible 3 fois par an.

A propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs - www.sell.fr

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs : les logiciels grand public qui ne sont pas destinés au travail de bureau dans les entreprises. Il compte vingt-deux adhérents qui représentent plus de 70% du chiffre d'affaires du secteur. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué Général, Emmanuel Martin.

Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodiez - 01 56 26 72 00 - nbrodiez@agence-profile.com

Jennifer Loison - 01 56 26 72 12 - jloison@agence-profile.com

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - as.montadier@sell.fr