

@SELL_JeuxVideo

COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 6 juillet 2017

IDEF 2017 – L'ESSENTIEL DU JEU VIDÉO

**Le marché du jeu vidéo renoue avec une croissance à deux chiffres.
Le chiffre d'affaires du secteur croît de 14% sur le premier semestre.**

Les professionnels de l'industrie du jeu vidéo se réunissaient cette semaine à Juan-Les-Pins à l'occasion de l'[IDEF](#). Le SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels, profite de ce rendez-vous professionnel annuel pour dresser un bilan du marché sur le premier semestre 2017 et ses perspectives de fin d'année. Avec un chiffre d'affaires de 1,29 milliards* d'euros sur le premier semestre, le marché du jeu vidéo affiche une croissance de 14%* par rapport à la même période de l'année 2016. L'ensemble des écosystèmes – Console, PC Gaming et Mobile – participe à cette dynamique positive et présente de belles performances sur ce début d'année.

« La tendance que nous anticipions en début d'année se confirme. Concernant le deuxième semestre, l'E3 auquel nous avons assisté nous conforte dans nos prévisions. Le marché des consoles est incroyablement dynamique avec pas moins de 3 nouveautés console cette année. Les line-up des éditeurs sont également extrêmement riches. Et le segment des accessoires bénéficie de cette dynamique. A souligner également la démocratisation de la VR qui ouvre des perspectives réjouissantes en termes d'usages. La croissance de ce premier semestre devrait donc s'accélérer sur la fin d'année sur les trois segments de marché. Tout laisse à penser que le jeu vidéo va connaître une année historique », déclare Julie Chalmette, Présidente du SELL.

L'écosystème « **Consoles** » représente 61%* du chiffre d'affaires global du marché du jeu vidéo. Avec 793 millions d'euros*, **il progresse de 15%*** sur le premier semestre. Ce dynamisme est porté par une belle progression de 37%* sur le Hardware. Les consoles de salon enregistrent une croissance de 100% sur ce début d'année, portée notamment par le lancement de la Nintendo Switch.

Cette croissance est bien sûr favorable, par rebond, à tout l'écosystème. Avec un socle physique stable et une dynamique du marché dématérialisé, le Software enregistre une croissance de 6%* avec 457 millions d'euros*. Côté Accessoires, une progression de 22%* est observée pour un total de 129 millions d'euros* de chiffre d'affaires ; ce sont les cartes prépayées qui enregistrent la plus forte croissance avec 42%* suivies des manettes avec 34%*.

L'écosystème « **PC Gaming** » observe une **croissance généralisée de 15%*** liée à une démocratisation des pratiques du jeu vidéo et une porosité toujours plus accrues des pratiques et des modes de jeu. Avec 379 millions d'euros*, il représente 30%* du chiffre d'affaires global.

Intimement liés, le Hardware PC Gaming et les Accessoires enregistrent les plus fortes croissances avec, respectivement, 20%* (176 millions d'euros*) et 28%* de progression (37 millions d'euros*) soulignant ici la volonté des joueurs de toujours plus optimiser leur équipement pour des conditions de jeu de qualité. Le Software, quant à lui, progresse de 7%* (166 millions d'euros*) en ce début d'année.

Enfin, l'écosystème « Mobile » affiche **une croissance de 5%*** sur ces six premiers mois pour atteindre les 118 millions d'euros* soit 9%* du chiffre d'affaires du jeu vidéo.



TELECHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDEO

www.sell.fr

L'Essentiel du Jeu Vidéo : méthodologie et définition des écosystèmes

L'Essentiel du Jeu Vidéo, réalisé avec l'institut d'études GfK, analyse l'évolution du marché français sur la période des 22 premières semaines de l'année 2016. Il dresse un bilan et une analyse du marché global du jeu vidéo, puis une étude par écosystème** :

- *Ecosystème Consoles : hardware, software, accessoires, physique et digital,*
- *Ecosystème PC Gaming*** : hardware (PC équipés de cartes graphiques haute performance), software, accessoires, physique et digital.*

Cette approche permet une mise en perspective de ces univers complémentaires qui réunissent des millions de joueurs et démontre la diversité des expériences que propose l'industrie du jeu vidéo.

* Estimation SELL, à partir des données panel GfK, S01-S22 2017 vs S01-S22 2016

** L'ensemble des données présentées avec leur progression le sont à périmètre égal entre 2016 et 2017

À propos de L'Essentiel du Jeu vidéo – www.sell.fr/lindustrie

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-quatre membres qui représentent, selon le panel GfK, plus de 90% 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