



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS

@SELL\_JeuxVideo

COMMUNIQUÉ DE PRESSE  
Paris, le 27 mars 2025



## JEU VIDÉO : BILAN DU MARCHÉ FRANÇAIS 2024 **EN 2024, LE MARCHÉ SIGNE SA 2<sup>e</sup> MEILLEURE PERFORMANCE HISTORIQUE, MALGRÉ UNE BAISSSE DE 5,8%.**

L'industrie du jeu vidéo affiche un chiffre d'affaires de 5,7 milliards d'euros en 2024 contre 6,1 milliards en 2023. Dans un contexte d'incertitude macro-économique et politique, le marché du jeu vidéo fait preuve de résilience et de stabilité, dépassant les 5,5 milliards d'euros pour la cinquième année consécutive.

### **Écosystèmes Console, PC Gaming et Mobile : des performances contrastées et des résultats à nuancer**

- L'écosystème console demeure le socle de l'industrie avec près de la moitié de la valeur totale du marché (45%), soit **2,554 milliards d'euros**, enregistrant une baisse de 18,9% par rapport à l'année dernière, qui avait été une année très atypique.
- L'écosystème PC Gaming progresse de 9,1% pour s'établir à **1,519 milliard d'euros** et compte pour 27% du marché global.
- Le marché du mobile est également en croissance et atteint en 2024, **1,604 milliard d'euros** (+8,2% vs 2023), représentant 28% du marché total.

*« La baisse du marché en 2024 est à relativiser et doit être vue à la lumière de 2023, année exceptionnelle pour l'industrie qui a bénéficié d'un « historique marché », notamment pour l'écosystème console. 2024 est donc une année de transition qui signe tout de même la 2<sup>e</sup> meilleure performance de son histoire à 5,677 milliards d'euros. Si l'on compare 2024 à 2019, année pré-covid, le marché fait +14%, ce qui est remarquable. »*

Commente **James Rebours, Président du SELL**



### **Une année de transition pour l'écosystème console faisant suite à un exercice 2023 exceptionnel**

Alors que 2023 conjugait line-up software exceptionnel et rattrapage des ventes hardware (+72 %), en 2024, les baisses de 35 % des ventes de consoles et de 12 % sur les ventes software apparaissent comme une forme de normalisation du marché.

Son chiffre d'affaires de 2,5 milliards d'euros reste cependant supérieur à celui de 2019 et 2022.



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS

@SELL\_JeuxVideo



## Hardware : un segment qui marche sur deux jambes

En 2024, le segment Hardware enregistre une baisse de 16% par rapport à 2023 et passe d'un chiffre d'affaires de 1,733 à 1,447 milliard d'euros dû à la baisse des ventes de consoles. Dans le même temps ; les ventes de PC Gaming augmentent, cette année, et représentent 52% du chiffre d'affaires du total hardware contre 39% l'an dernier : un signe que ce segment marche sur deux jambes et s'ajuste aux besoins des consommateurs.

Du côté des accessoires, le segment enregistre une hausse de 8% en valeur qui s'explique par la progression positive des ventes d'écrans (+26%) et le léger recul des accessoires console (-4%).

Le chiffre combiné du hardware et des accessoires s'élève à 2,051 milliards, en baisse de 10% par rapport à 2023.

## Software : un recul limité en 2024

Le segment Software affiche un recul modéré de 3% grâce à la progression du software mobile qui augmente de 8% et représente désormais 1,604 milliard. Au global le software affiche un chiffre d'affaires de 3,626 milliards d'euros et maintient son rang en réalisant +8,6% par rapport à 2019, année pré-covid.

Les ventes software sur PC et Console affichent des baisses respectives de -3% et -12% par rapport à 2023. Cette évolution s'explique par la diminution des ventes de jeux complets dématérialisés et physiques, sur une année plus calme en nombre de sorties de grands titres comparativement à l'an dernier, exceptionnel en termes de line-up.

Les forces structurelles du secteur comme la demande forte et constante des consommateurs, la diversité des écosystèmes ou encore la capacité à renouveler l'offre hardware et software par l'innovation laissent entrevoir de belles perspectives pour 2025.

Toutefois, elles ne doivent pas faire oublier **ni les difficultés économiques rencontrées par plusieurs structures françaises et internationales ni la situation humaine et sociale difficile traversée par nombre de salariés de l'industrie**, mais permettent d'envisager l'avenir avec un certain optimisme.

Sources : Données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack/Sensor Tower/IDC à fin 2024

[TÉLÉCHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDÉO](#)

## CONTACTS PRESSE

BEYOND  
NICOLAS BRODIEZ - 06 15 93 52 10 – [nbrodiez@beyond-pr.com](mailto:nbrodiez@beyond-pr.com)  
SELL  
ELEA COLPART - [e.colpart@sell.fr](mailto:e.colpart@sell.fr)

À propos du SELL, Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs - [www.sell.fr](http://www.sell.fr)

Le SELL est l'association professionnelle qui représente en France les éditeurs de jeux vidéo. Le SELL compte vingt-cinq adhérents, il promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés, contribue à la structuration du marché et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL représente la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie en menant des actions en faveur de la diversité dans le jeu vidéo. Le SELL soutient et informe sur la norme européenne PEGI, système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur tous les jeux vidéo, vendus en version physique et dématérialisée. Le SELL est également créateur et organisateur de l'événement Paris Games Week, lancé en 2010. Le Président du SELL est James Rebours, et son Délégué général, Nicolas Vignolles.