

COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 2 février 2017

BILAN 2016

Année record dans l'histoire du jeu vidéo : le marché français affiche un chiffre d'affaires de 3,46 milliards d'euros

La nouvelle édition de L'Essentiel du Jeu Vidéo éditée par le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) dévoile le bilan du marché français 2016, les tendances qui animent les joueurs et les perspectives d'évolution pour l'année à venir.

Avec un chiffre d'affaires de 3,46 milliards d'euros en 2016 et une croissance de 4%, l'industrie du jeu vidéo s'illustre une fois de plus par son dynamisme. Véritable loisir de masse, le jeu vidéo confirme sa deuxième place parmi les industries culturelles en France. Pour preuve, en 2016, FIFA 17 est le bien culturel le plus vendu. Le jeu vidéo peut légitimement ambitionner de devenir le premier marché des industries culturelles.

« Portée par les trois écosystèmes (Console, Gaming PC et Mobile), l'industrie est en croissance pour la quatrième année consécutive.

Le marché a franchi en 2016 son plus haut niveau jamais atteint.

Le dernier record historique remontant à 2008, lors du pic de la génération 7 de consoles. »

Julie Chalmette, Présidente du SELL



L'écosystème console : une quasi stabilité et un fort potentiel de développement

L'écosystème console génère toujours la plus grande part de la valeur du marché du jeu vidéo avec 63% du chiffre d'affaires, quand le gaming PC représente 29% et le mobile, 8%. Quasi stable, avec une légère décroissance de 2%, l'univers console génère un chiffre d'affaires de près de 2,2 milliards d'euros en 2016.

Le segment du hardware, en décroissance, génère un chiffre d'affaires de 600 millions d'euros. Ce recul s'explique par deux facteurs : le cycle de vie de consoles de génération 7 est terminé et celles-ci ne génèrent plus de valeur. Parallèlement, les consoles de génération 8 entament une nouvelle phase de leur cycle avec des versions « slim » légèrement moins chères. Le dynamisme de la génération 8 en volume ne se traduit donc pas par une hausse de la valeur. A noter enfin que l'année 2016 comptait 52 semaines là où l'année 2015 en comptait 53.

L'arrivée de nouvelles consoles – ou versions des consoles - va impulser une nouvelle dynamique extrêmement positive à ce segment de marché en 2017.

Par ailleurs, le segment du hardware affiche un potentiel important. En effet, aujourd'hui, 52% des foyers français sont équipés de consoles. En 2016, le parc installé comptait près de 30 millions de consoles de génération 7 et plus de 10 millions de génération 8, cette dernière connaissant un taux de pénétration croissant. Le basculement de millions de foyers participera à la future croissance du hardware.

Les ventes de software console sont en croissance de 4%, portées par le dématérialisé. Le jeu vidéo est le symbole de la transformation digitale réussie au sein des industries de l'Entertainment. La croissance du chiffre d'affaires du dématérialisé n'entraîne pas pour autant un effondrement du physique et représente même des opportunités et des relais de croissance pour l'industrie.

Très dynamique, le segment des accessoires connaît quant à lui sa troisième année consécutive de croissance, progressant de 6% en 2016, avec notamment le succès des cartes prépayées, symbole du « digital at retail », qui connaissent la plus forte progression avec 33% de croissance en valeur. Cette performance témoigne des opportunités générées par l'évolution des modes de consommation et d'usage. A noter également, l'arrivée notable de la réalité virtuelle en 2016 qui représente une opportunité majeure de croissance en raison de l'enrichissement du catalogue de jeux et des expériences proposées aux joueurs en 2017.



Rebond historique pour le Gaming PC

L'écosystème Gaming PC a enregistré une croissance de 20% et dépasse pour la première fois le milliard d'euros. Le développement des gammes dédiées au gaming chez un grand nombre de constructeurs répond aux attentes des joueurs, dont la pratique est toujours plus compétitive, comme en témoigne le développement très rapide du esport en France. **Les ventes de PC dédiés au gaming progressent ainsi de 30% en 2016.**

Les ventes de jeux sur PC connaissent, quant à elles, une croissance de 13% en 2016, valeur générée en grande majorité sur ce segment par le dématérialisé. La transition digitale sur le PC s'est opérée différemment que sur l'univers console avec un basculement sur le dématérialisé réalisé beaucoup plus tôt en raison d'un modèle économique qui lui est propre. **La vente d'accessoires connaît une progression de 11%.**



Le jeu mobile continue de progresser

Le jeu mobile, écosystème en constante progression, affiche une **croissance estimée à 8%**, portant ainsi le chiffre d'affaires à **280 millions d'euros**. L'année 2016 a été riche en nouveautés et marquée par l'arrivée d'icônes du jeu vidéo sur le mobile.

Cette dynamique observée sur le jeu mobile traduit l'évolution des usages ces dernières années et la richesse des expériences proposées aux joueurs.

2017 : perspectives historiques pour le jeu vidéo

L'année 2017 sera marquée par de grands temps forts : à commencer par l'arrivée des nouvelles plateformes, véritable moteur pour l'industrie, et la montée en puissance des nouvelles versions de consoles. La richesse du line-up 2017, qui n'a d'ailleurs pas encore été totalement dévoilé, dessine le retour de grandes franchises et le lancement de nouvelles licences. La réalité virtuelle, qui s'installe sur le marché depuis la fin d'année, ouvre de nouvelles perspectives tant pour le hardware que le software. 2017 annonce donc une forte croissance pour l'industrie du jeu vidéo.

« 2017 sera à nouveau la démonstration de l'ancrage du jeu vidéo dans la création artistique et l'innovation technologique. Le jeu vidéo doit son succès aux multiples talents que compte l'industrie et qui conjuguent leurs expertises pour offrir aux joueurs des expériences sans cesse renouvelées. Les différents usages et modes de jeu continuent de s'étendre, de se croiser et de se compléter, pour offrir des possibilités inégalées. Les joueurs n'auront jamais connu meilleure période pour jouer et partager », conclut Julie Chalmette.

L'Essentiel du Jeu Vidéo est produit par le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL). Il dresse un état des lieux complet du secteur en y présentant le bilan du marché français en 2016, les tendances qui animent les joueurs mais aussi ses perspectives d'évolution pour 2017. A travers cet outil, le SELL a pour ambition de délivrer les clés de compréhension du marché, son fonctionnement et ses évolutions, à l'heure où les modes de jeux et de distribution évoluent rapidement.

Méthodologie

A noter, l'année 2015 comportait une 53^{ème} semaine de ventes, contrairement à 2016 :

- l'année 2015 va de la semaine 01-2015 à la semaine 53-2015

- l'année 2016 va de la semaine 01-2016 à la semaine 52-2016

Sources : Estimations SELL à partir des données panel GfK à fin 2016 : les données de ce rapport incluent pour les 3 écosystèmes (Console, Gaming PC et Mobile), les ventes physiques mesurées par GfK et les estimations des ventes dématérialisées sur la base de données GfK et des éditeurs du SELL.



TELECHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDEO

www.sell.fr

À propos de L'Essentiel du Jeu vidéo - www.essentiel-jeu-video.fr

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 Brodriez - 01 56 26 72 00 - nbrodriez@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