

L'ESSENTIEL DU JEU VIDEO

Sous le signe de la croissance et de l'innovation technologique, le marché français du jeu vidéo affiche une croissance de +4%* au 1^{er} semestre 2016

Alors que les acteurs de l'industrie du jeu vidéo sont actuellement réunis à Juan-les-Pins pour l'IDEF, ce rendez-vous d'affaires annuel est l'occasion de présenter les innovations technologiques, les nouveaux jeux qui seront édités dans les prochains mois et de dresser un premier bilan du marché à mi-année et ses perspectives à fin 2016.

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 Gaming PC*** : 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.

« *Le profil de nos joueurs évolue sans cesse et les usages se démultiplient. Du développement massif de l'eSport à la réalité virtuelle et augmentée, un nouvel opus de l'histoire du jeu vidéo est en train de s'écrire. Notre secteur est en perpétuelle évolution et se place au cœur de l'innovation technologique. L'offre se développe très rapidement et les modes de consommation et d'achat évoluent. Cet Essentiel du Jeu Vidéo vous propose ainsi un décryptage orienté sur ces évolutions* », commente Jean-Claude Ghinozzi, Président du SELL.

Marché 2016 : l'innovation synonyme de dynamisme

Sur ce début d'année, le marché global du jeu vidéo affiche une croissance de +4% en comparaison à la même période 2015 et représente 1,140* millions d'euros de chiffre d'affaires. Le « Software » tous écosystèmes confondus progresse quant à lui de +6%*, soit 699* millions d'euros. « *Nous le confirmons en début d'année, une forte évolution des usages s'opère via une transformation vers le digital qui s'accélère, démultipliant les modes de consommation, les occasions de jouer et les « business model* » ajoute Jean-Claude Ghinozzi.

Sur cette première période de l'année l'ensemble des écosystèmes – consoles, gaming PC et mobile – sont en croissance ».

Décryptage par écosystème

▪ Ecosystème Consoles

Le dynamisme du marché est porté par l'écosystème « Consoles » qui se positionne comme le moteur principal de cette évolution, puisqu'il représente à lui seul 60%* du chiffre d'affaires global. Avec 690* millions d'euros sur le 1^{er} semestre, l'écosystème « Consoles » progresse de +0,4%*.

Jean-Claude Ghinozzi ajoute : « *Sur le hardware, les joueurs font preuve d'attentisme face à l'arrivée prochaine de nouvelles plateformes et casques de réalité virtuelle, annoncés depuis quelques mois pour certains et confirmés pour d'autres lors de l'E3. Le software est en forte progression avec une croissance de +8%* en valeur et bénéficie d'un enrichissement manifeste de catalogue sur ce 1^{er} semestre* ».

▪ Ecosystème Gaming PC

L'écosystème Gaming PC*** représente un marché de 338* millions d'euros, soit 30%* du chiffre d'affaires du Gaming. Ce segment, en croissance de +11,4%* au premier semestre 2016, est porté par les innovations constantes sur le hardware et les accessoires ainsi que par la tendance de l'eSport.

Au sein de cet écosystème, le chiffre d'affaires se répartit quasiment équitablement entre le hardware et le software, avec respectivement 155* millions d'euros et 154* millions d'euros de résultat. Le troisième segment, les accessoires, représente quant à lui 29 millions d'euros et affiche une croissance en valeur de +32%*.

Une croissance de +3%* attendue pour la fin d'année

Les perspectives de fin d'année sont très favorables pour le marché.

« *En cette période post-E3, à l'heure où s'élaborent les activités marketing et ventes de fin d'année, les perspectives de notre industrie sont très positives. Le marché sera à minima en croissance de +3%* à fin 2016. Cette prévision est volontairement prudente car il est complexe d'évaluer l'engouement et les volumes de ventes que vont générer les casques et accessoires de réalité virtuelle. Le lancement de nouvelles plateformes, l'arrivée de la réalité virtuelle, la richesse du catalogue de jeux annoncés pour la fin d'année dynamisent le secteur et répondent à l'appétence des joueurs* » conclut Jean-Claude Ghinozzi.

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



COMMUNIQUÉ DE PRESSE
JUAN-LES-PINS / 27 juin 2016

** Sources : Estimation SELL, à partir des données panel GfK, S01-S22 2015 VS S01-S22 2016*

*** L'ensemble des données présentées avec leur progression le sont à périmètre égal entre 2015 et 2016*

**** Ecosystème Gaming PC : il inclut Software (Physique / Digitak), Hardware (Ventes de PC équipé de cartes graphiques hautes performances) et Accessoires (Souris, claviers, écrans) dédiés au gaming*

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-cinq membres qui représentent, selon le panel GfK, plus de 95% 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. Le Président du SELL est Jean-Claude Ghinozzi, et son Délégué Général, Emmanuel Martin.

A 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 (S.E.L.L.). Reflet de l'industrie française du jeu vidéo sur es aspects marché et consommation, sa mise à jour est disponible 3 fois par an.

Contacts Presse :

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

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