



SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS

@SELL_JeuxVideo



COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 15 mars 2022

BILAN 2021 LA PASSION DES FRANÇAIS POUR LE JEU VIDEO NE SE DEMENT PAS

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) présente la nouvelle édition de l'Essentiel du Jeu Vidéo qui dresse le bilan complet du marché français.

L'industrie du jeu vidéo signe en 2021 une nouvelle performance record, avec un chiffre d'affaires de 5,6 milliards d'euros. C'est une progression de +1,6%* par rapport à 2020 qui avait déjà été une année exceptionnelle. Sur deux ans le marché a évolué de 13,5%.

Console, PC Gaming et mobile : les 3 écosystèmes réalisent de solides performances.

- L'écosystème **console (Hardware, Software et Accessoires)**, qui représente **49% de la valeur totale du marché du jeu vidéo** génère 2,749 milliards d'euros (+1%) et réalise sa deuxième performance historique ; le précédent record s'était établi à 3,03 milliards d'euros en 2008.
- L'écosystème **PC Gaming (Hardware, Software et Accessoires)**, qui représente 26% de la valeur totale du marché du jeu vidéo **atteint un nouveau record** avec 1,492 milliard d'euros et une croissance de +5% en un an.
- L'écosystème **du jeu sur mobile**, qui représente 25% de la valeur totale du marché du jeu vidéo réalise **sa seconde performance historique** avec 1,411 milliard d'euros générés sur l'année 2021, en légère décroissance de -1%.

« Le jeu vidéo continue de progresser vers de nouveaux sommets. L'année 2020 avait été extraordinaire, mais particulière en raison du contexte. Cette croissance confirmée en 2021 s'inscrit comme une véritable tendance de fond. Les Français n'ont jamais autant joué. Ils sont 73% à jouer occasionnellement et 58% régulièrement, soit une progression de 6 points par rapport à 2020 » **commente Julie Chalmette, Présidente du SELL.**



Un marché 2021 dynamisé par les ventes de Hardware

Avec l'arrivée de nouvelles consoles et un fort dynamisme du PC Gaming, le marché 2021 du jeu vidéo est porté par la croissance du Hardware (Console + PC Gaming) qui atteint **un chiffre d'affaires historique de 1,766 milliard d'euros, soit une croissance de +22% par rapport à 2020.**

Avec 795 millions d'euros générés, **le segment du hardware console** enregistre quant à lui sa **meilleure performance depuis 2010** (873M€) avec une **croissance de +17%**. Ceci alors même que les difficultés d'approvisionnement en 2021 n'ont pas permis aux constructeurs de répondre à la forte

demande. Le hardware console bénéficie donc d'un grand réservoir de croissance. Celle-ci devrait ainsi se poursuivre sur l'année 2022 et porter l'ensemble du secteur. Le marché du jeu vidéo, dont le modèle est cyclique, connaît une croissance des ventes de hardware qui génèrent mécaniquement des ventes d'accessoires et de softwares.

En 2021, il s'est vendu :

- 2,37 millions de consoles,
- 991 000 PC Gaming,
- 530 000 écrans PC Gaming
- 24 millions de jeux complets (Console + PC / Physique + dématérialisé)
- 6,7 millions d'accessoires (Console + PC)

Un léger recul du Software attendu

Le Software (Console + PC / Physique + dématérialisé) affiche des performances solides, **avec un chiffre d'affaires de 1,996 milliard d'euros, en recul de -11% par rapport à 2020**, année historiquement forte en raison du contexte inédit et de l'actualité très riche du secteur.

Hors mobile, il s'est vendu près de **24 millions de jeux complets en France en 2021 (Console + PC)**, en format physique ou dématérialisé, **soit une baisse en volume de -14% par rapport à l'année 2020** : 91% de ces jeux complets se sont vendus sur console, et 58% au format physique.

Après une année 2021 marquée par des retards deancements, le marché 2022 s'annonce très positif avec le lancement de nombreux jeux très attendus.



**SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS**

@SELL_JeuxVideo

** Le chiffre d'affaires 2020 a été révisé à 5,5 milliards d'euros.
L'année 2020 comptait 53 semaines, contre 52 en 2021.
Sources : Données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack/App Annie/IDC à fin 2021.*

TÉLÉCHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDÉO

CONTACTS PRESSE :

BEYOND

NICOLAS BRODIEZ - 06 15 93 52 10 – nbrodiez@beyond-pr.com

SELL

ANNE SOPHIE MONTADIER - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - as.montadier@sell.fr / @SELL_JeuxVideo

À propos du SELL, Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs - www.sell.fr

Le SELL est l'association professionnelle qui représente en France les éditeurs de jeux vidéo. Le SELL compte vingt-quatre 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. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Nicolas Vignolles.