

Bilan 2020 : le marché français du jeu vidéo réalise sa meilleure performance et affiche une croissance de +11,3%

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

Après une année 2020 unique qui aura confirmé la dimension sociale de sa pratique, l'industrie du jeu vidéo signe une performance historique avec un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros. Jamais le jeu vidéo n'aura joué autant son rôle : celui de divertir, de rassembler et de fédérer pour permettre à des millions de joueuses et de joueurs de s'évader dans un contexte sanitaire inédit. Les Français ont joué avec passion tout au long de l'année et se sont massivement équipés. L'arrivée des nouvelles consoles et les lancements de créations très attendues présageaient déjà d'un fort dynamisme du marché en 2020. Le contexte a considérablement amplifié les tendances de fond, liées aux innovations, offrant une diversification des expériences jusqu'alors inégalée.

Le marché 2020 du jeu vidéo en France

Une année record : un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros, en croissance de +11,3%.

Un marché boosté par des sorties très attendues : 2,3 millions de consoles, 27,5 millions de jeux complets (Console + PC / physique + dématérialisé) et près de 7 millions d'accessoires (Console + PC) vendus en 2020.

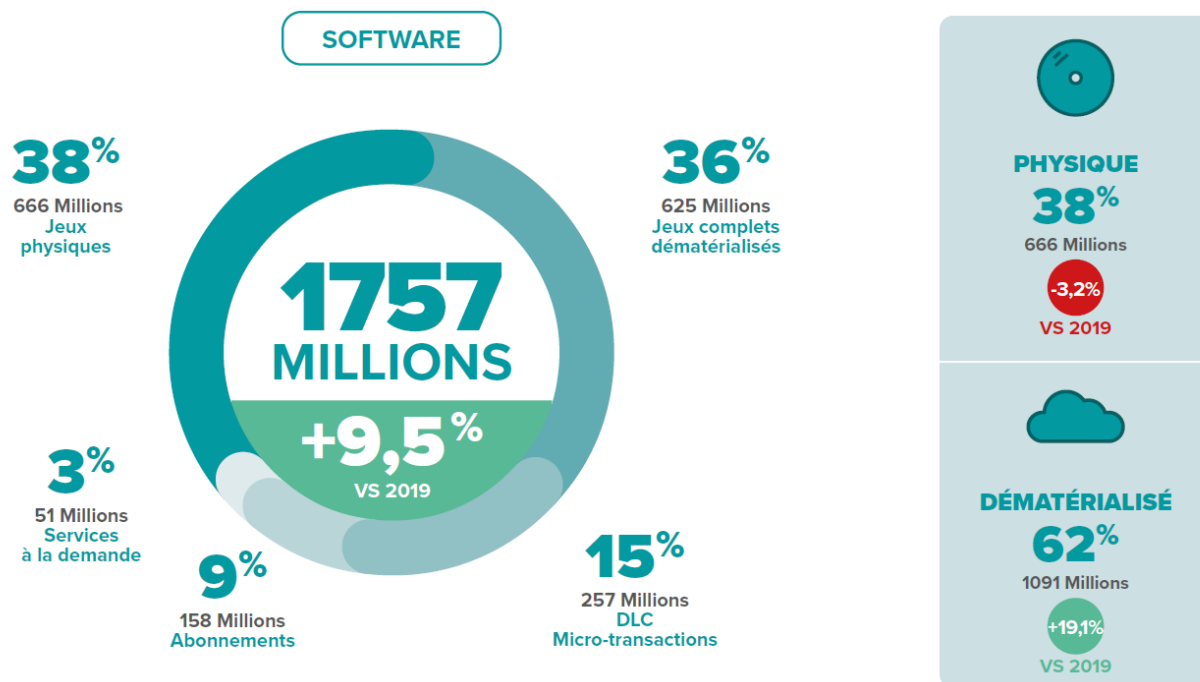
Un marché porté par les 3 écosystèmes : avec une croissance de +10%, l'écosystème Console représente 51% de parts de marché total du jeu vidéo, le PC Gaming croît de +9% et le Mobile de +16%.

Julie Chalmette, Présidente du SELL, déclare : « L'année 2020 fut une année singulière en raison du contexte sanitaire inédit et d'une actualité très riche pour le secteur. Le marché du jeu vidéo a confirmé les grandes tendances que nous avons identifiées. Un calendrier rythmé par la sortie de nouveautés très attendues par les joueuses et les joueurs, l'excellente performance de la génération actuelle de consoles avec un catalogue riche et varié, ainsi que les lancements des nouvelles consoles en fin d'année ont permis d'alimenter un cercle vertueux pour tout le secteur. Cette année a également vu l'essor de nouveaux usages, comme le cloud gaming, qui constituent de formidables relais de croissance pour l'industrie. »

L'écosystème Console, moteur du marché français

Avec 2,7 milliards d'euros en 2020, l'écosystème console qui progresse de +10% représente plus de la moitié de la valeur totale du marché. 2,3 millions de consoles se sont vendues en 2020, qui ont généré une croissance en valeur de +11%.

RÉPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES 2020 EN EUROS



Sur les ventes de jeux, le dématérialisé a connu une année record : les ventes de jeux complets dématérialisés sur console ont connu une croissance de +79% en un an. Les ventes de jeux physiques ont quant à elles démontré une résistance assez remarquable, avec une baisse modérée de -3,2% malgré un contexte difficile pour la distribution physique.

De plus, le chiffre d'affaires du software console reste dominé par les ventes de jeux physiques, qui représentent 38% de la valeur. Ensuite, 36% de cette valeur est captée par les ventes de jeux dématérialisés, et 15% par les contenus téléchargeables additionnels et micro-transactions.

Les écosystèmes PC Gaming et Mobile à leur plus haut niveau historique

Évalué à 1,182 milliard d'euros, le marché du PC Gaming est porté par la croissance du Hardware et des Accessoires, qui progressent respectivement de +20% et +13%. Le segment Software, dont la transition est quasi-totale vers le dématérialisé (98% du chiffre d'affaires étant numérique), est en léger recul de -1,9%.

Enfin, le marché du mobile a également connu un niveau historique en 2020, pour atteindre 1,426 milliard d'euros. Signe de l'importance du jeu vidéo sur mobile, les jeux représentent 43% des téléchargements (toutes applications confondues) et 67% des dépenses des consommateurs, selon les données IOS et Google Play combinées.

En parallèle de ces performances, l'année 2020 aura marqué un changement dans le regard porté sur le jeu vidéo. Il s'impose désormais comme un média positif offrant de multiples opportunités au-delà de sa fonction première de divertissement.

Sources :

*Données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack/App Annie à fin 2020.

TÉLÉCHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDÉO

www.sell.fr

Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodriez - 01 56 26 72 00 - nbrodriez@agence-profile.com

Jennifer Loison – 01 52 26 72 12 – jloison@agence-profile.com

Titouan Coulon – 01 56 26 72 07 - tcoulon@agence-profile.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 Editeurs 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 les emballages. Le SELL est également propriétaire et organisateur du salon Paris Games Week, lancé en 2010. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Nicolas Vignolles.