

02.06  
NOVEMBRE  
2022

PARIS EXPO  
PORTE DE  
VERSAILLES



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

#PGW

COMMUNIQUÉ DE PRESSE  
Paris, le 27 octobre 2022

## Le jeu vidéo s'impose comme un loisir social et convivial, pratiqué et apprécié par l'ensemble des Français

Le SELL, Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, dévoile les résultats de son étude annuelle « *Les Français et le Jeu Vidéo* » conduite par Médiamétrie<sup>1</sup>. Celle-ci confirme, à seulement quelques jours de l'ouverture de la Paris Games Week, à quel point le jeu vidéo fait partie intégrante du quotidien de tous les Français, dont il constitue l'un des loisirs numériques les plus importants, ainsi qu'un vecteur de lien social et d'évasion, et ce pour l'ensemble des genres et des générations.

### # LE JOUEUR DE JEU VIDÉO, C'EST... TOUS LES FRANÇAIS !

Le portrait-robot d'un « joueur type » n'existe pas. L'étude menée par Médiamétrie pour le SELL révèle un fait : les joueurs de jeux vidéo sont représentatifs de la France entière, des juniors aux seniors, des parents aux enfants, en passant par les grands-parents.

<sup>1</sup> À propos de l'étude « *Les Français et le Jeu Vidéo* »

Données recueillies et analysées par Médiamétrie pour le compte du SELL, dans le but de mesurer et de comprendre les usages et profils des joueuses et des joueurs de jeux vidéo en France.

Étude réalisée sur Internet du 24 août au 15 septembre 2022, auprès d'un échantillon de 4 001 internautes de 10 ans et plus représentatif de la population d'internautes vivant en France.

Tous droits réservés © 2022 Médiamétrie – [www.mediametrie.fr](http://www.mediametrie.fr)

#### CONTACTS PRESSE

##### BEYOND

NICOLAS BRODIEZ - 06 15 93 52 10 - [nbrodiez@beyond-pr.com](mailto:nbrodiez@beyond-pr.com)

##### SELL

ANNE SOPHIE MONTADIER - 01 56 90 08 20 / 06 27 55 06 64 - [as.montadier@sell.fr](mailto:as.montadier@sell.fr) / [@SELL\\_JeuxVideo](https://twitter.com/SELL_JeuxVideo)

#### 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-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 Chaimette, et son Délégué général Nicolas Vignolles.



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS

#PGW



02.06  
NOVEMBRE  
2022

PARIS EXPO  
PORTE DE  
VERSAILLES



# COMMUNIQUÉ DE PRESSE

#PGW

Avec plus de 37 millions de joueurs, ce sont **7 Français sur 10** qui jouent, au moins occasionnellement, à des jeux vidéo. De plus, **53 % des Français** déclarent jouer régulièrement (au moins une fois par semaine).

Si le jeu vidéo demeure un loisir numérique privilégié des jeunes – avec 95 % des 10 à 17 ans qui jouent – il est aussi **un loisir intergénérationnel** : la **moyenne d'âge des joueurs est de 39 ans**, et **68 % des adultes** jouent. En particulier, **44 % des personnes de plus de 60 ans** pratiquent le jeu vidéo.

Signe de la pluralité de leurs goûts et de leurs profils, les joueurs français ne se contentent pas d'un seul genre, ou d'un seul support de jeu : en moyenne, **ils pratiquent 3 genres de jeux vidéo**, et jouent sur **2,2 supports différents**.

Comme tous les Français, les joueurs s'adonnent à d'autres types de loisirs : ils vont au cinéma, au théâtre, à des concerts, à des événements sportifs ; d'ailleurs, ils le font même davantage que la moyenne des Français. À titre d'exemple, **70 % des joueurs réguliers sont allés au cinéma** durant les six derniers mois, contre **60 % pour l'ensemble des Français**.

En tant que média du quotidien, le jeu vidéo inspire aussi des vocations professionnelles, **en particulier auprès des 18-24 ans**, puisque **43 % ont envisagé d'y faire carrière** (39 % des 15-17 ans, et 27 % des 10-14 ans).

## # LE JEU VIDÉO, VECTEUR DE LIEN SOCIAL POUR TOUS LES FRANÇAIS

Après deux années marquées par les confinements et le désir d'évasion, le jeu vidéo confirme et renforce en 2022 sa dimension sociale. Il continue d'être considéré comme **un vecteur de détente, de plaisir, de partage et de convivialité**.

C'est d'ailleurs l'une des principales motivations à pratiquer le jeu vidéo : **69 % des joueurs** déclarent jouer pour passer un moment convivial avec d'autres personnes.

### CONTACTS PRESSE

#### BEYOND

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

#### SELL

ANNE SOPHIE MONTADIER - 01 56 90 08 20 / 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](http://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 Chaimette, et son Délégué général Nicolas Vignolles.



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS

#PGW



02.06  
NOVEMBRE  
2022

PARIS EXPO  
PORTE DE  
VERSAILLES



# COMMUNIQUÉ DE PRESSE

#PGW

Ils sont également nombreux à aimer jouer à plusieurs : **60 % des joueurs, et notamment 83 % des enfants, jouent à plusieurs** (en local ou en ligne).

Cette pratique favorise le partage, l'échange et la rencontre : **31 % des joueurs déclarent que le jeu vidéo les a aidés à se faire des amis, tandis que 32 % d'entre eux ont le sentiment d'appartenir à une communauté.** Parmi ces derniers, 79 % de joueurs ont déjà rencontré les membres de ladite communauté.

## # LE JEU VIDÉO EN FAMILLE : UNE PRATIQUE RESPONSABLE

Autre usage révélateur de la dimension sociale du jeu vidéo : les familles sont nombreuses à pratiquer le jeu vidéo ensemble. Ainsi, **64 % des parents jouent au moins occasionnellement avec leur enfant.**

Globalement, **72 % des Français considèrent le jeu comme un loisir pour toute la famille, et apprécient donc de partager des moments avec leurs proches devant ce média populaire.**

Le jeu vidéo, partie intégrante de la vie des familles françaises, y est pratiqué de manière encadrée, responsable et donc sereine. L'étude rappelle que **95 % des Français connaissent les systèmes de contrôle parental** disponibles sur tous les supports de jeu, et que **près d'1 parent sur 2 les utilise pour son enfant.**

Enfin, les familles sont vigilantes aux recommandations de PEGI, qui renseignent sur l'âge conseillé et sur les contenus des jeux vidéo : **parmi les acheteurs de jeu vidéo, 65 % des parents et 54 % des enfants sont attentifs à la signalétique PEGI lors de l'acte d'achat.**

Expérimenté seul, mais aussi partagé à plusieurs ; apprécié des jeunes, mais aussi des adultes ; pratiqué de manière régulière, mais aussi de manière encadrée ; adopté par le plus grand nombre, et en définitive adopté par toutes et tous : le jeu vidéo confirme la place

### CONTACTS PRESSE

#### BEYOND

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

#### SELL

ANNE SOPHIE MONTADIER - 01 56 90 08 20 / 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](http://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 Chaimette, et son Délégué général Nicolas Vignolles.



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS

#PGW



02.06  
NOVEMBRE  
2022

PARIS EXPO  
PORTE DE  
VERSAILLES



# COMMUNIQUÉ DE PRESSE

#PGW

prépondérante qu'il occupe dans les loisirs de tout un chacun, et s'impose durablement comme l'un des loisirs numériques privilégiés des Françaises et des Français.

Télécharger l'Essentiel du Jeu Vidéo « *Les Français et le Jeu Vidéo* »

## Informations clés :

Ouverture grand public du mercredi 02 novembre au dimanche 06 novembre 2022

Horaires : 8h30 - 18h30

Avant-première réservée aux professionnels : mardi 1er novembre, de 18h à 23h.

Paris Expo - Porte de Versailles, Hall 1

Billetterie (uniquement en ligne) : <https://www.parisgamesweek.com/Infos-pratiques/pgw2022-ouverture-de-la-billetterie>

## CONTACTS PRESSE

### BEYOND

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

### SELL

ANNE SOPHIE MONTADIER - 01 56 90 08 20 / 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](http://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 Chaimette, et son Délégué général Nicolas Vignolles.



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS

#PGW

