

COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 25 octobre 2017

L'ESSENTIEL DU JEU VIDEO PARIS GAMES WEEK

LE JEU VIDEO : UN LOISIR POPULAIRE ET INTERGENERATIONNEL

Cette nouvelle édition de L'Essentiel du Jeu Vidéo présente les résultats annuels de l'étude consommateurs « *Les Français et le Jeu Vidéo* », menée par GfK pour le SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs. Cette étude permet de mieux comprendre les habitudes de consommation des Français et de décrypter leurs attentes et les pratiques des joueurs. Le SELL dans cette nouvelle édition s'est particulièrement intéressé à la perception qu'ont les Français du jeu vidéo, mais aussi à la manière dont les parents accompagnent leurs enfants dans ce loisir et à la prise en compte la classification PEGI dans l'acte d'achat.

« La mise à jour de notre étude consommateurs annuelle traduit une nouvelle fois que le jeu vidéo représente un véritable loisir de masse pour les Français. Le profil du joueur en 2017 et la pratique du jeu vidéo sont à l'image de la diversité et des richesses du secteur. »

Julie Chalmette, Présidente du SELL

Portrait-robot des joueurs

Le jeu vidéo est un loisir pour tous aux multiples pratiques et cette nouvelle étude consommateurs annuelle du SELL menée par GfK ne fait que le confirmer. En 2017, **la moyenne d'âge du joueur est de 34 ans et 47% des joueurs sont des femmes**, traduisant ici une parité quasi-parfaite parmi les adeptes du jeu vidéo. **La moitié des Français (53%) sont joueurs**, contre seulement 29% en 2005.

24% des joueurs déclarent jouer tous les jours ou presque. Les pratiques sont multiples à l'image de la diversité des supports de jeu offerte aujourd'hui. La console de salon reste la plateforme favorite des joueurs, à hauteur de 61%. **La pratique sur smartphone s'est encore développée et atteint 60%** contre 50% en 2016. Enfin, **55% des joueurs jouent sur PC.**

Les Français et le jeu vidéo

Le jeu vidéo s'est démocratisé au sein de la société et dispose aujourd'hui d'une réelle reconnaissance des Français. **62% des Français considèrent le jeu vidéo comme une activité positive.**

L'industrie vidéoludique se caractérise par une inventivité sans égal et constitue aujourd'hui un véritable laboratoire des usages numériques où se créent et s'expérimentent les nouvelles façons de se divertir. Les Français l'ont bien compris puisque **86 % d'entre eux estiment le jeu vidéo comme une industrie innovante**. Ils soulignent également la créativité du secteur puisqu'ils sont **80% à considérer que les jeux vidéo sont créés par de vrais artistes**.

Des parents attentifs à la pratique du jeu vidéo de leur enfant

77% des Français voient le jeu vidéo comme un loisir pour toute la famille. Nombre d'enfants ont grandi, bercés par des aventures vidéoludiques et sont devenus des parents à leur tour, qui ont à cœur de partager leur passion en famille. Ainsi, **65 % des parents déclarent jouer aux jeux vidéo en famille**. **66% d'entre eux précisent qu'il s'agit d'une opportunité pour partager une activité avec leurs enfants** et **36% parce qu'ils aiment tout simplement jouer eux-mêmes**.

La pratique du jeu vidéo est riche et variée. C'est pourquoi, depuis 2003, l'industrie du jeu vidéo a mis en place le système de classification des jeux vidéo PEGI (Pan European Game Information), homologué par le Ministère de l'Intérieur depuis le 17 décembre 2015. Grâce à des sigles clairs, chaque jeu vidéo vendu dans le commerce est ratifié par PEGI et donne les clés pour un achat responsable, notamment **aux parents qui représentent aujourd'hui 68% des acheteurs de jeu vidéo**. En 2017, **88% des parents déclarent être attentifs à la pratique du jeu vidéo** et près d'un parent sur deux (**46%**) précise être attentif au système PEGI.

*Sources : Etude SELL / GfK « Les Français et le Jeu Vidéo » / Octobre 2017
Sur une base de 1023 personnes âgées de 10 à 65 ans*

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 70% 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 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.

À propos de la PGW – Paris Games Week – www.parisgamesweek.com :

La Paris Games Week by Coca-Cola est le salon grand public du jeu vidéo en France organisé par le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs). Classé au Top 5 des salons français, ce rendez-vous annuel qui a accueilli 310 000 visiteurs en 2016, s'est imposé comme la vitrine de l'industrie du jeu vidéo. La 8^{ème} édition, qui se déroulera du 1^{er} au 5 novembre 2017 à Paris - Porte de Versailles s'étendra sur les halls 1, 2.1, 2.2 et 3 pour un total de de 80 000 m². Ouvert de 8h30 à 18h30 (fermeture à 18h dimanche 5 novembre), les joueurs et leur famille y découvriront toutes les nouveautés de fin d'année, les nouvelles tendances et le futur du jeu vidéo. Véritable fête pour toute la famille, organisée pendant les vacances de la Toussaint, la Paris Games Week consacre comme chaque année un vaste espace à la Paris Games Week Junior, dédiée aux 3-12 ans.



#PGW

Paris Expo - Porte de Versailles - Halls 1, 2.1, 2.2 et 3.

Contacts Presse :

profile!

Nicolas Brodriez - nbrodriez@agence-profile.com

01 56 26 72 29 - 06 15 93 52 10

Jennifer Loison (médias éco/stratégiques, grand public) - jloison@agence-profile.com

01 56 26 72 12 - 06 10 22 52 37

Titouan Coulon (médias spécialisés et professionnels) - tcoulon@agence-profile.com

01 56 26 72 07 - 06 59 30 87 66

Mendrika Rabenjamina (médias audiovisuels) - mrabenjamina@agence-profile.com

01 56 26 72 24 - 06 18 28 56 39

Anne Sophie Montadier - as.montadier@sell.fr

01 56 90 08 24 - 06 27 55 06 64