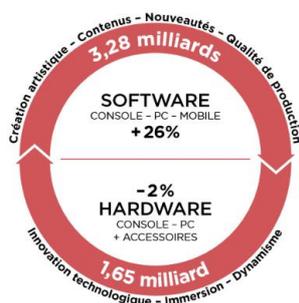


Bilan annuel du marché français du jeu vidéo : Un chiffre d'affaires record de 4,9 milliards d'euros en 2018 et une croissance de 15%

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) dévoile dans la nouvelle édition de l'Essentiel du Jeu Vidéo le bilan complet du marché français en 2018. La formidable richesse de



l'industrie du jeu vidéo se traduit cette année encore par un chiffre d'affaires record et une croissance très soutenue. Dialogue permanent entre création artistique et innovation technologique, le marché du jeu vidéo est porté à la fois par les ventes de Hardware et de Software, qui représentent respectivement 1,65 et 3,28 milliards d'euros en 2018. Une complémentarité qui distingue le secteur des autres industries culturelles et en fait toute sa spécificité.

Talents de l'industrie et communautés de joueurs construisent ensemble le succès du jeu vidéo

Après une année 2017 en très forte croissance (+18%), l'année 2018 marque un nouveau record pour le secteur avec un chiffre d'affaires de 4,9 milliards d'euros (+15%).

- Le chiffre d'affaires global du jeu vidéo est porté par la croissance généralisée des trois écosystèmes Consoles, PC Gaming et Mobile.
- L'écosystème Console, qui progresse de 15%, reste le moteur de l'industrie du jeu vidéo et génère 56% de la valeur globale du marché français.
- Le parc Hardware installé et la diversité d'expériences sans égal proposée aux joueurs ont permis la croissance de 26% des ventes de Software Console (Physique + Dématérialisé).
- Alors que les ventes de Software physique se maintiennent, les ventes digitales* connaissent une hausse significative sur chacun des écosystèmes : digital Console (+67%), digital PC Gaming (+33%) et Mobile (+22%).

« L'industrie confirme à nouveau cette année une très grande vitalité et une incroyable capacité à se renouveler. L'engagement toujours plus durable et passionné de ses communautés de joueurs, la diversité des expériences de jeux et la multiplicité des points d'entrée s'inscrivent comme des tendances fortes du marché. Plus que jamais, le jeu vidéo s'adresse à toutes et tous » déclare Julie Chalmette, Présidente du SELL.

Sources : Données SELL, à partir des panels GSD/Gametrack/App Annie Intelligence à fin 2018.

*jeux complets, DLC / Micro-paiements, abonnements, streaming.

[TELECHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDEO](#)
www.sell.fr



Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodier - 01 56 26 72 00 - nbrodier@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 de L'Essentiel du Jeu vidéo

L'Essentiel du Jeu Vidéo est produit par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL). Il est le reflet de l'industrie française du jeu vidéo sur les aspects marché, consommation et usages.

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

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs et compte vingt-deux adhérents. 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. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Emmanuel Martin.