



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS

@SELL\_JeuxVideo

COMMUNIQUÉ DE PRESSE  
Paris, le 23 mars 2023



## BILAN 2022

### LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO FAIT À NOUVEAU LA PREUVE DE SA SOLIDITÉ DANS UN CONTEXTE ÉCONOMIQUE INCERTAIN

Le marché du jeu vidéo parvient à demeurer stable en 2022 dans un contexte économique difficile, affichant un chiffre d'affaires à 5,5 milliards d'euros, en très léger recul de -1,6% par rapport à 2021. Il signe ainsi sa 3<sup>ème</sup> meilleure performance historique. Cette résilience du marché confirme qu'il repose structurellement sur des fondamentaux solides et une demande soutenue. Rappelons qu'en 2022, 7 Français sur 10 jouaient au jeu vidéo au moins occasionnellement.

**Ecosystèmes Console, PC Gaming et Mobile : des performances complémentaires qui renforcent un secteur résilient au fort potentiel :**

- L'écosystème **Console (Hardware, Software et Accessoires)** représente **46% de la valeur totale du marché du jeu vidéo** et génère 2,56 milliards d'euros (-6,6 points). Cette décroissance résulte des difficultés d'approvisionnement qui ont touché de nombreux secteurs à l'échelle mondiale, et n'ont pas permis de répondre à une demande très forte.
- L'écosystème **PC Gaming (Hardware, Software et Accessoires)**, qui représente 28% de la valeur totale du marché du jeu vidéo réalise **une performance historique jamais atteinte** avec 1,54 milliard d'euros et une croissance de +5,8 points en un an.
- L'écosystème **du jeu sur Mobile**, qui représente 26% de la valeur totale du marché du jeu vidéo, **se stabilise** avec 1,41 milliard d'euros générés.

*« Malgré les difficultés conjoncturelles de 2022 liées au contexte inflationniste et aux difficultés d'approvisionnement, c'est tout le secteur qui a su faire preuve de résilience. L'engouement des Français pour le jeu vidéo se traduit par une demande forte et de très belles performances sur les ventes de software, et notamment pour les jeux sur PC et les nombreuses nouveautés console sorties en 2022. C'est une dynamique durablement installée qui ouvre des perspectives extrêmement positives pour les années à venir »* **commente Julie Chalmette, Présidente du SELL.**



**SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS**

—  
@SELL\_JeuxVideo

## # UNE INDUSTRIE SOLIDE AUX MULTIPLES POTENTIELS

### **Un marché 2022 tiré par le Software**

Au global, le Software (Console + PC Gaming / Physique + dématérialisé hors mobile) affiche de solides performances, avec un chiffre d'affaires de 2,1 milliards d'euros, soit une croissance de 6 points. Ce dynamisme est à la fois porté par le segment du Software Console qui est resté stable et du Software PC Gaming en très forte croissance : un net contraste par rapport à 2021, dû aux nombreuses nouveautés très attendues qui ont réalisé des performances indiscutables.

### **L'écosystème console soumis à la conjoncture mondiale**

S'il contribue à 46% de la valeur totale du marché, l'écosystème Console recule en 2022 de 6,6 points. Le segment du Hardware Console, particulièrement impacté par la pénurie de composants, affiche une décroissance de 19 points après une année 2021 exceptionnelle.

Le segment du Software Console affiche une très légère baisse (-1 point), maîtrisée par des lancements tout au long de l'année de jeux très attendus et de grandes licences qui ont surperformé. Sur les ventes de jeux complets, le format physique reste majoritaire puisqu'il représente 55% de la valeur générée, contre 45% en format dématérialisé. La demande forte maintenue sur le Hardware Console ainsi que les performances du Software Console confirment tout le potentiel de l'industrie.

### **Un marché 2022 stimulé par la croissance de l'écosystème PC Gaming**

Le marché français du jeu vidéo a notamment su se consolider en 2022 au travers du dynamisme de l'écosystème PC Gaming, qui malgré une légère décroissance du segment Hardware (-3 points) liée au contexte général, réalise sa plus belle performance historique. Son chiffre d'affaires atteint 1,54 milliard d'euros, soit une croissance de +5,8 points liée à la progression de 40 points du segment Software PC Gaming.

*Sources : Données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack/data.ai/IDC à fin 2022.*

[TÉLÉCHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDÉO](#)

## **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 24 / 06 27 55 06 64 - [as.montadier@sell.fr](mailto:as.montadier@sell.fr) / [@SELL\\_JeuxVideo](https://www.instagram.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-cinq 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.