



**SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS**

@SELL_JeuxVideo



COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 21 mars 2024

MARCHÉ DU JEU VIDÉO : BILAN 2023 DANS UNE ANNEE POST-COVID ATYPIQUE, LE MARCHÉ FRANÇAIS, EN CROISSANCE DE PRES DE 10%, ATTEINT UN PIC HISTORIQUE À 6,1 MILLIARDS D'EUROS.

L'industrie du jeu vidéo atteint un chiffre d'affaires record en 2023, dans une année de rebond post-covid, et malgré un contexte macro-économique défavorable marquée une forte inflation. Ce résultat confirme la place de la France comme l'un des marchés les plus dynamiques en Europe.

Écosystèmes Console, PC Gaming et Mobile : des performances complémentaires qui permettent de tirer le marché vers le haut

- L'écosystème console atteste d'une belle dynamique positive dépassant les 3 milliards d'euros et représente 52% de la valeur totale de notre marché, ce qui marque une progression de 6 points par rapport à l'année dernière.
- Le marché du mobile est également en croissance et atteint en 2023, 1.483 Milliards d'euros. Ce qui représente 24% des parts du marché total.
- L'écosystème PC Gaming en recul cette année s'établit à 1.432 milliards d'euros et compte pour 24% dans le marché global.

« C'est dans ce contexte très particulier de cycle ouvert par les années COVID que l'industrie du jeu vidéo réalise pour la première fois 6,1 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2023. Une dynamique exceptionnelle qui place la France comme l'un des marchés les plus dynamique en Europe avec une croissance de près de 10% et une progression depuis 2020 de 9%. Des chiffres remarquables, qui sont pour la plupart des correctifs à des situations passées atypiques voire anormales. Il faut donc s'attendre à une possible "normalisation" en 2024. »
commente James Rebours, Président du SELL

UNE INDUSTRIE RESILIENTE AUX NOMBREUX ATOUTS



**SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS**

@SELL_JeuxVideo



Un marché 2023 stimulé par la croissance exceptionnelle de l'écosystème console

L'écosystème console réalise une performance exceptionnelle avec une croissance de 24,1% notamment dû aux ventes de consoles. Les résultats de 2023 sont à corréliser aux difficultés de 2022 caractérisée par des difficultés d'approvisionnement. Ils s'expliquent aussi par une dynamique très positive sur le software.

Un marché soutenu par la performance remarquable du hardware

En 2023, le hardware enregistre une hausse de 16% atteignant 1.7 milliards d'euros traduisant la demande très soutenue de la part des consommateurs français pour des équipements à haute valeur technologique. Cette dernière entraîne par extension une progression des ventes d'accessoires de +20% s'élevant à 559 millions d'euros de CA. Une belle performance qui se traduit par la vente de plus de 6,6 millions d'accessoires dont plus de 590 000 écrans PC gaming. Le chiffre combiné du hardware et des accessoires s'élève à 2 332 milliards, en hausse de 17% par rapport à 2022.

Des performances software positives à travers tous les écosystèmes

Le segment software continue son ascension et augmente d'un point de pourcentage en 2023 pour atteindre 2,1 milliards d'euros. Les ventes de jeux sur PC et console affichent des croissances positives respectives de 6% et 7%. Une évolution largement contribué par les ventes de jeux complets dématérialisés qui représentent dans les écosystèmes pc et console de beaux résultats (+55% pour PC et +46% pour console). En agrégeant l'ensemble des ventes de software, mobile inclus, le chiffre d'affaires atteint 3.7 milliards d'euros, un record historique du marché.

Un bilan 2023 à savoir lire avec précaution

Les chiffres enregistrés en 2023, directement liés aux années COVID qui ont profondément impacté les cycles, constituent des résultats exceptionnels, tant par leur intensité que par leur caractère très conjoncturel. Ils s'inscrivent au sein du cycle ouvert en 2020 et sont pour la plupart des « correctifs » à des situations passées atypiques voire anormales. Les résultats exceptionnels du marché ne doivent faire oublier la situation difficile en matière d'emplois dans bien des structures de production et d'édition, touchant l'ensemble des structures internationales comme françaises, quel que soit leur taille.

Sources : Données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack/data.ai/IDC à fin 2023.

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

CONTACTS PRESSE :

BEYOND

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

SELL

ELEA COLPART – 06 62 93 48 53 - e.colpart@sell.fr - @SELL_JeuxVideo

À propos du SELL, Syndicat des Éditeurs 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-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 Président du SELL est James Rebours, et son Délégué général, Nicolas Vignolles.