

Jeu vidéo

Le secteur du jeu vidéo connaît une nouvelle année de croissance en 2021, malgré un recul de l'édition des jeux vidéo

Le secteur de l'édition de jeux vidéo en France, mesuré dans les statistiques de l'Insee à travers l'activité économique « Édition de jeux vidéo¹ », représente en 2021 un chiffre d'affaires marchand de 2,6 milliards d'euros². Il recule de 8 % en volume par rapport à l'année 2020, année florissante pour ce secteur qui avait alors progressé de 21 %.

Ce chiffre d'affaires n'inclut pas toutefois certaines activités liées aux jeux vidéo, notamment leur commerce de détail, le matériel et les périphériques de jeux, ainsi que la distribution numérique. Il n'inclut pas non plus les activités liées aux jeux vidéo des entreprises dont l'activité principale relève de la programmation informatique.

En retenant un périmètre plus large incluant notamment matériels et périphériques³, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell) évalue le chiffre d'affaires du secteur des jeux vidéo dans son ensemble à 5,7 milliards d'euros en 2021, en hausse de 2 % par rapport à 2020 et de 14 % sur deux ans (graphique 1).

Cette croissance est principalement portée par le segment matériel du secteur

Le segment matériel des supports PC et consoles connaît une très forte progression de son chiffre d'affaires qui atteint 1,8 milliard d'euros en 2021, en hausse de 22 % sur l'année (graphique 2). Cela s'explique principalement par l'arrivée des nouvelles consoles de jeux à la fin de l'année 2020 (PS5 et Xbox Series X). Cependant, la vente des jeux vidéo, toutes plateformes confondues (PC, console et mobile), connaît un recul d'environ 7 %⁴. Il s'agit d'un rééquilibrage de marché après la forte croissance de 2021, mais ce recul provient également des difficultés d'approvisionnement et des retards de lancement durant l'année. La vente de logiciels domine celles de matériels, des accessoires et des jeux pour mobile, même si l'écart diminue avec l'augmentation des ventes de matériels en 2021.

En 2021, le chiffre d'affaires de l'écosystème PC (1,5 Md€) progresse plus vite que celui des consoles (2,7 Md€), soit respectivement de 5 % et de 1 %. Le jeu mobile (1,4 Md€) connaît de son côté un recul de ses recettes de 1 %, mais qui fait suite à une hausse de 16 % en 2020 (graphique 1).

En France, le chiffre d'affaires des consoles s'explique principalement par la vente des logiciels de jeux plutôt que par la vente des consoles et des accessoires (graphique 3). 64 % de son chiffre d'affaires est dématérialisé, dont 35 % issus de jeux complets (graphique 4). En 2021, le

1. Code NAF 58.21Z.

2. Ludovic BOURLÈS et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2020*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », mars 2021.

3. Le code APE sur l'édition de jeux électronique n'inclut pas le volet matériel. Par exemple, la fabrication de consoles de jeux est en APE 2640Z - Fabrication de produits électroniques grand public. De plus, les données du Sell se basent sur les ventes réalisées en France dans le secteur des jeux vidéo, incluant donc celles réalisées par des entreprises étrangères qui ne sont pas enregistrées en France sous un code APE.

4. Chiffre d'affaires des logiciels (PC + mobiles) et mobiles (graphique 2). L'évolution issue de la source Sell apparaît ici en cohérence avec le recul observé sur l'édition de jeux vidéo avec la source Insee.

chiffre d'affaires de jeux de consoles recule de 6 % en 2021 (graphique 3); seul le chiffre d'affaires des abonnements (11 % du total) progresse (+ 13 %).

Cette dynamique annuelle s'inscrit plus largement dans une croissance structurelle de long terme du secteur, grâce à une consommation en constante augmentation qui touche tous les âges

La croissance survenue en 2020 confirme une tendance de fond sur plusieurs années. En effet, la valeur ajoutée de l'édition de jeux électroniques a été multipliée par 2,7 entre 2010 et 2020 en euros constants, avec un taux de croissance annuel moyen de 10,6 % (graphique 5).

Cette dynamique provient notamment d'une appétence de plus en plus marquée pour les jeux vidéo qui s'observe sur longue période. Selon l'enquête Pratiques culturelles des Français (voir fiche sur les pratiques culturelles), 19 % des Français âgés de plus de 15 ans ont joué aux jeux vidéo en 1997, 36 % en 2008 puis 44 % en 2018; 15 % ont déclaré jouer quotidiennement en 2018 (tableau 1). Le développement technologique des jeux vidéo s'est accru au fil des années (puissance graphique, modernisation des consoles, offres mobile et en ligne, etc.) et a permis un élargissement et une diversification des usages. Parmi les utilisateurs, les jeunes générations sont particulièrement consommatrices de jeux vidéo : 93 % des hommes et 74 % des femmes issus des générations nées entre 1985 et 2004 ont joué aux jeux vidéo au cours de l'année. Cependant, la hausse de la consommation de jeux vidéo concerne les Français de plus de 25 ans : selon le Sell et Médiamétrie, entre 2017 et 2021, si elle diminue légèrement pour les 15-24 ans (89 % en 2021, - 3 points), elle augmente de 17 points pour les 25-34 ans (90 % en 2021), de 8 points pour les 35-44 ans (78 %), de 12 points pour les 45-54 ans (63 %) et de 1 point pour les plus de 55 ans (47 %) (graphique 6). Les joueurs jouent principalement sur smartphone (51 %), console de jeux TV (49 %) et ordinateur (43 %) (graphique 7). Les jeux d'action sont les plus achetés en termes de chiffre d'affaires par les joueurs de console, et ceux de stratégie par les joueurs sur PC (graphique 8).

Enfin, le secteur du jeu vidéo dispose de débouchés importants à l'international puisque la part des recettes issues des exportations est de 36 % en 2020 selon le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV).

Le marché dématérialisé progresse contrairement au marché physique

La part du chiffre d'affaires des jeux vidéo en support physique diminue de façon continue d'année en année : elle passe de 31 % en 2017 à 18 % en 2021, celle du support dématérialisé progressant donc de 69 % en 2017 à 82 % en 2021 (graphique 9). Les revenus issus des jeux dématérialisés sur console sont multipliés par deux sur la période (graphique 3), et ceux issus des jeux mobiles par 1,8 (graphique 1). En effet, le support dématérialisé est porté par des innovations technologiques, notamment le développement de plateformes de vente en ligne (dont Steam pour les jeux sur ordinateur), du *cloud gaming* (jeux pratiqués directement par lecture en continu ou streaming), d'abonnements, et d'extensions payantes téléchargeables (DLC pour *downloadable content*).

Au niveau mondial, la chaîne de valeur des jeux vidéo est structurée autour de grands groupes

Plusieurs grandes entreprises réalisent des chiffres d'affaires en augmentation constante au niveau mondial, que ce soient les constructeurs de consoles de jeux vidéo, les éditeurs ou les plateformes de téléchargement de jeux vidéo pour mobile sur applications (principalement Apple et Google), qui prélèvent ainsi des commissions sur les transactions. Parmi les dix plus grandes entreprises de jeux vidéo au niveau mondial (126 Md€, + 11 % entre 2020 et 2021), les éditeurs asiatiques (Tencent, NetEase, Sea Limited) réalisent un chiffre d'affaires (46 Md€ en 2021) plus important que les éditeurs américains (Activision Blizzard et Electronic Arts, 18 Md€).

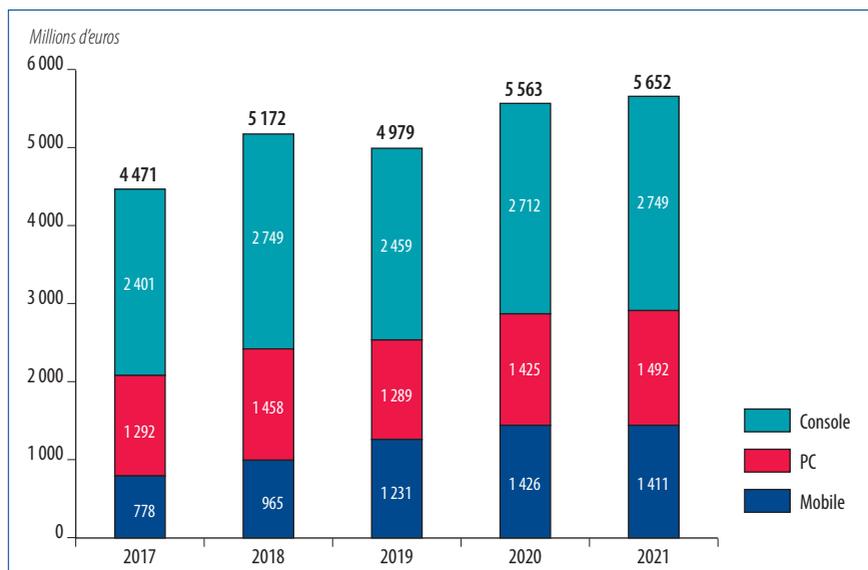
Les constructeurs de consoles de jeux (Sony, Microsoft, Nintendo) réalisent quant à eux près de 39 milliards d'euros de chiffre d'affaires, montant qui s'élève à 26 milliards d'euros pour les plateformes Google et Apple dans le secteur (graphique 10).

En ce qui concerne les meilleures ventes, toutes plateformes confondues, le top 10 des ventes de jeux vidéo physiques et dématérialisés en volume sont principalement des franchises, avec notamment *FIFA*, *Mario Kart*, *Call of Duty* ou *GTA* (tableau 2)

Pour en savoir plus

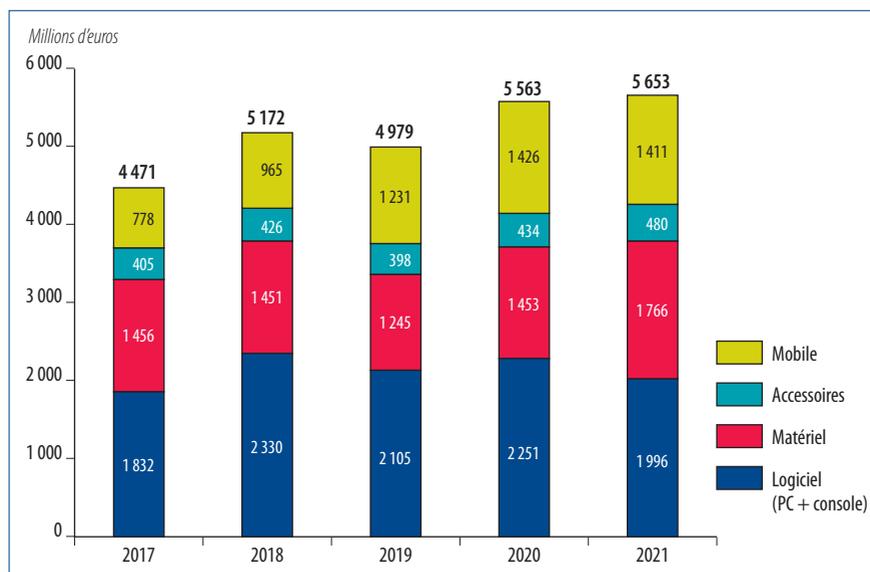
- Pierre-Jean BENGHOZI et Philippe CHANTEPIE, *Jeux vidéo, l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?*, Paris, Ministère de la Culture/Presses de Science Po, coll. « Questions de culture », octobre 2017
- Loup WOLFF et Philippe LOMBARDO, *Cinquante ans de pratiques culturelles en France*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture études », 2020-2, juillet 2020
- *Baromètre annuel du jeu vidéo en France, édition 2021*, Syndicat national du jeu vidéo (SNJV)
- *L'Essentiel du jeu vidéo, édition 2021*, Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), mars 2021
- Ludovic BOURLÈS et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2020*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », mars 2021
- Nicolas PIETRZYK, *Le Poids économique direct de la culture en 2020*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture chiffres », 2022-1, mai 2022

Graphique 1 – Chiffre d'affaires total du marché du jeu vidéo selon le support, 2017-2021

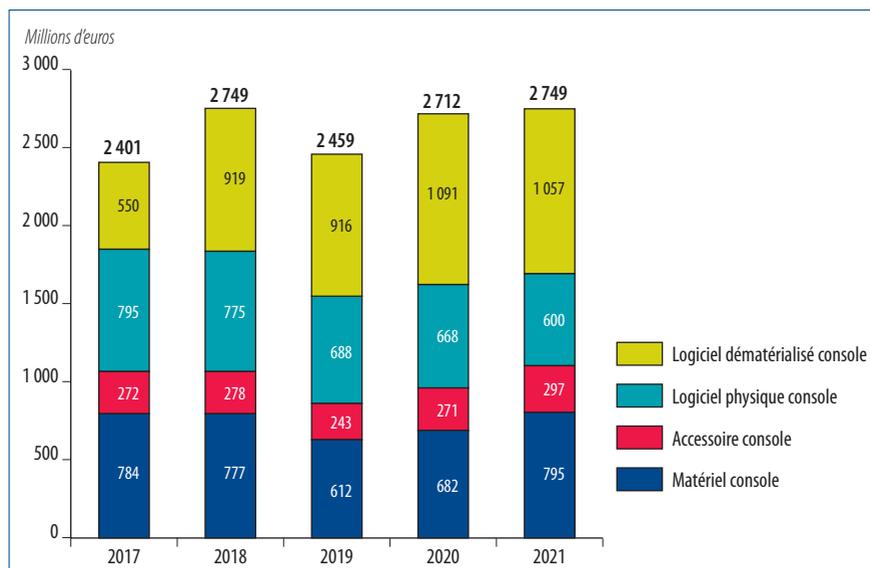


Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

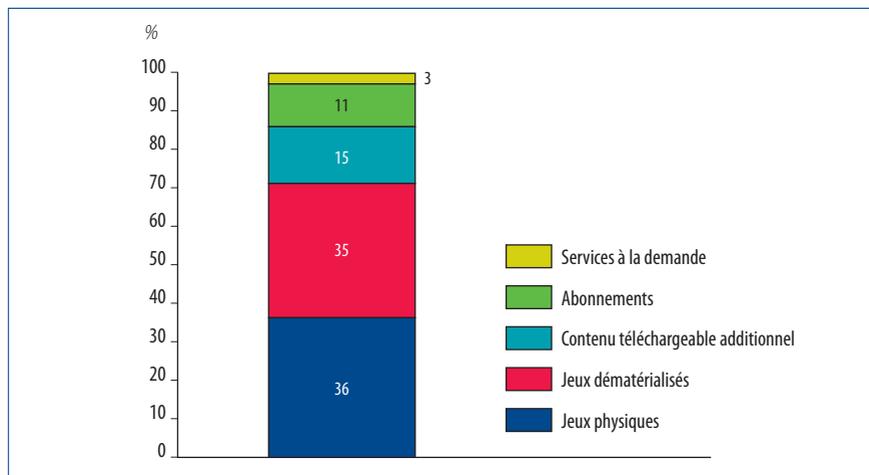
Graphique 2 – Répartition du chiffre d'affaires par segment de marché, 2017-2021



Graphique 3 – Chiffre d'affaires du marché du jeu vidéo console selon le segment, 2017-2021

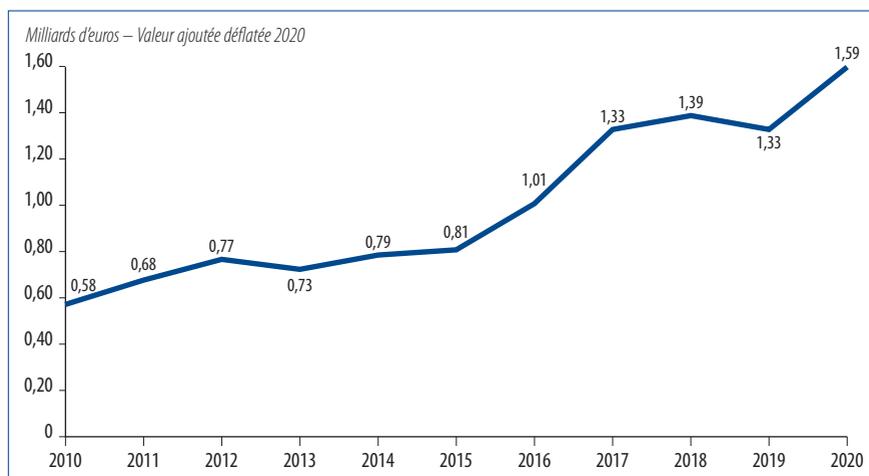


Graphique 4 – Répartition du chiffre d'affaires issu des jeux pour console en France en 2021



Source : Sell – cgd, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 5 – Valeur ajoutée de l'édition de jeux électroniques (code NAF 58.21Z), 2010-2020



Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/Traitements DEPS, Ministère de la Culture, 2021

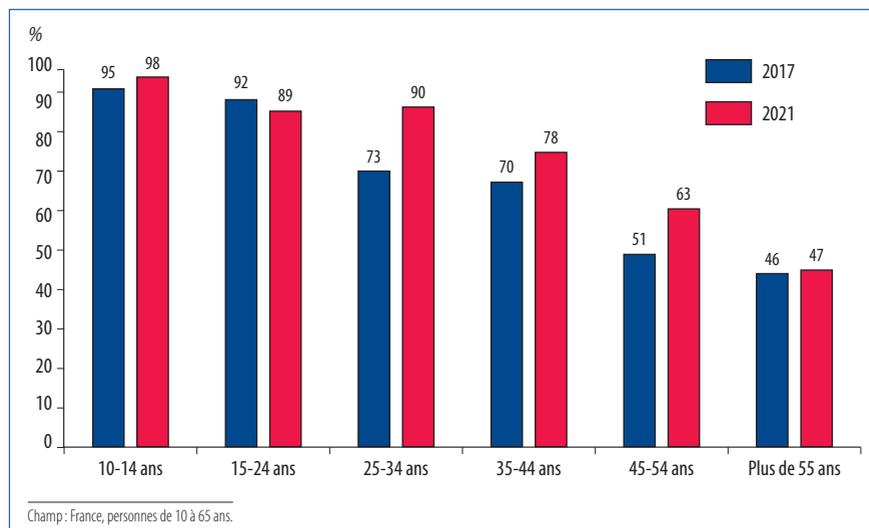
Tableau 1 – Pratiques culturelles relatives aux jeux vidéo, 1997-2018

En %

Sur 100 personnes	1997	2008	2018
Ont joué aux jeux vidéo au cours des douze derniers mois	19	36	44
Dont tous les jours au presque		6	15

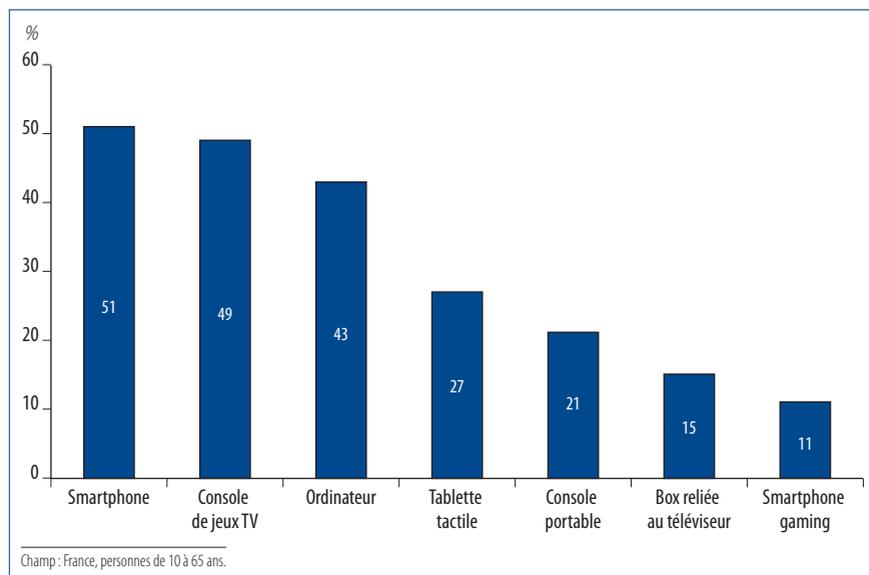
Source : DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 6 – Part des joueurs par tranche d'âge en 2017 et en 2021



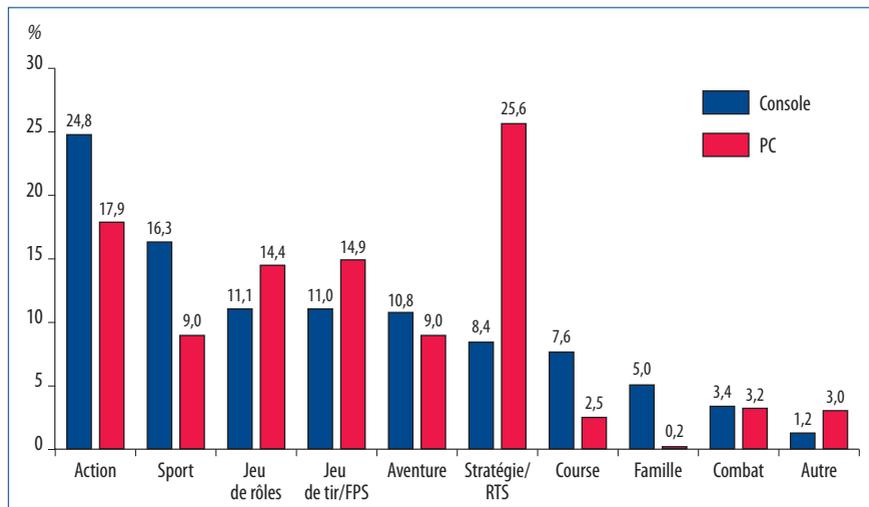
Source : Sell-Médiamétrie, 2017 et 2021/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 7 – Proportion de joueurs par plateforme en 2021



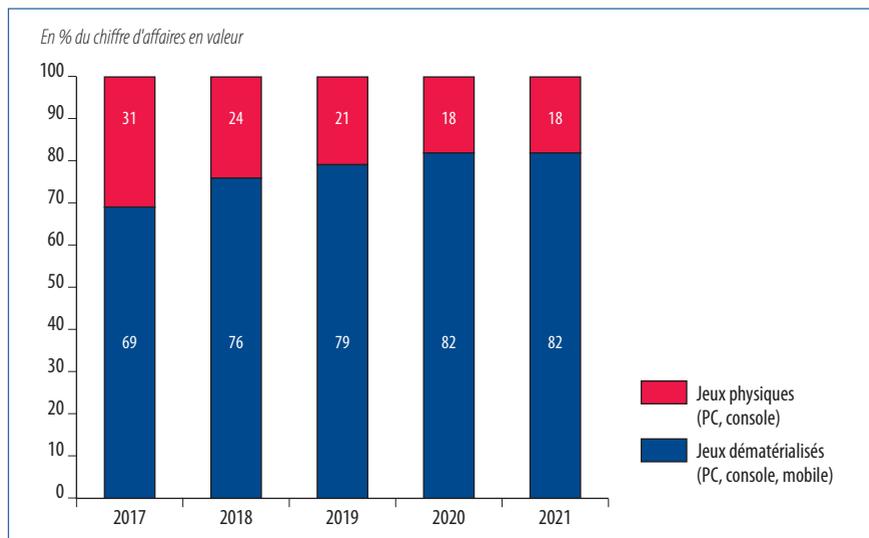
Source : Sell-Médiamétrie 2021/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 8 – Parts de marché des jeux vidéo console et PC selon le genre en 2021



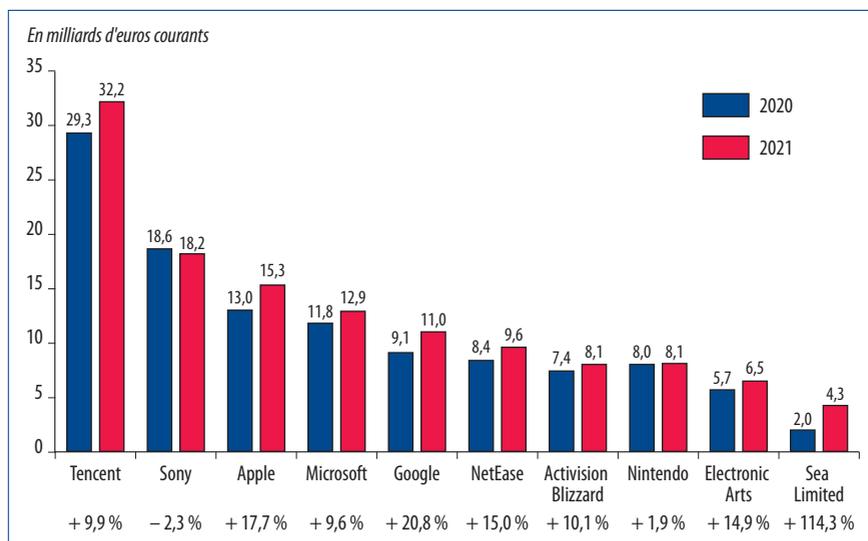
Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 9 – Répartition du chiffre d'affaires entre jeux vidéo physique et dématérialisé, 2017-2021



Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 10 – Dix principales entreprises selon le chiffre d'affaires issu des jeux vidéo au niveau mondial en 2020 et 2021



Source : Newszoo Global Game Market/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Tableau 2 – Top 10 des ventes de jeux sur le marché physique et dématérialisé toutes plateformes confondues en 2021

En unités

<i>FIFA 22</i>	Electronic Arts	1 592 206
<i>Mario Kart 8 Deluxe</i>	Nintendo	503 150
<i>FIFA 21</i>	Electronic Arts	501 483
<i>Call of Duty: Vanguard</i>	Activision Blizzard	486 957
<i>GTA V</i>	Take-Two Interactive	469 634
<i>Super Mario 3D World + Bowser's Fury</i>	Nintendo	437 432
<i>Animal Crossing: New Horizons</i>	Nintendo	433 286
<i>Pokémon Diamant Étincelant</i>	Nintendo	375 371
<i>Minecraft: Nintendo Switch Edition</i>	Microsoft	301 907
<i>Call of Duty: Black Ops Cold War</i>	Activision Blizzard	287 912

Note : n'inclut pas les ventes dématérialisées Nintendo.

Source : Sell-gsd, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2022