

# Jeu vidéo

## Le secteur du jeu vidéo connaît un léger recul de son chiffre d'affaires en 2022

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 vidéo<sup>1</sup> », représente en 2022 un chiffre d'affaires marchand de 3 milliards d'euros<sup>2</sup>. Il progresse de 12 % par rapport à l'année 2021, année en retrait pour ce secteur qui avait reculé de 8 % après une progression de + 21 % en 2020.

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 périphériques<sup>3</sup>, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell<sup>4</sup>) évalue le chiffre d'affaires du secteur des jeux vidéo dans son ensemble à 5,5 milliards d'euros en 2022, en recul de 2 % par rapport à 2021 et de 1 % sur deux ans (graphique 1).

## Ce recul s'explique en particulier par le segment matériel du secteur

En 2022, le chiffre d'affaires de l'écosystème de jeux sur micro-ordinateur ou PC (1,5 Md€) progresse de 6 %, contrairement à celui des consoles (2,6 Md€) qui diminue de 7 %. Celui du jeu mobile (1,4 Md€) reste stable (graphique 1).

Le segment matériel des supports PC et consoles connaît un recul de 10 % de son chiffre d'affaires qui s'élève à 1,6 milliard d'euros en 2022 (graphique 2). Cela s'explique principalement par des difficultés d'approvisionnement, après une année de croissance importante de ce segment qui était passé de 1,5 à 1,7 milliard d'euros entre 2020 et 2021. La vente des jeux vidéo, toutes plateformes confondues (PC, console), progresse quant à elle de 6 %<sup>5</sup>, du fait de la sortie de nombreuses nouveautés qui ont créé une dynamique de marché importante, alors qu'elles avaient baissé de 11 % en 2021. La vente de jeux pour PC et consoles domine celle de matériels, des accessoires et des jeux pour mobile.

Cela se confirme spécifiquement sur le segment console (hors PC) puisque son chiffre d'affaires s'explique principalement par la vente des logiciels de jeux (64 %) plutôt que par la vente des consoles et des accessoires (graphique 3). 62 % du chiffre d'affaires des jeux pour consoles est dématérialisé, dont 31 % issus de jeux complets et 17 % de contenus téléchargeables additionnels (graphique 4). En 2022, le chiffre d'affaires de jeux de consoles recule de 1 % (graphique 3) ; le chiffre d'affaires des services à la demande (4 % du total, graphique 4) progresse de 49 %.

1. Code NAF 58.21Z.

2. Ludovic Bourlès et Yann Nicolas, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4<sup>e</sup> trimestre 2022*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », avril 2023.

3. Le code APE sur l'édition de jeux électroniques 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. Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), *L'Essentiel du jeu vidéo, bilan du marché français 2022*, mars 2023.

5. Chiffre d'affaires des logiciels (PC + mobiles) et mobiles (graphique 2).

## 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 2021 en euros constants, avec un taux de croissance annuel moyen de 9,3 % (graphique 5). Cette dynamique provient notamment d'une appétence de plus en plus marquée pour les jeux vidéo qui s'observe sur une 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 mobiles 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. Selon l'étude de Sell avec Médiamétrie, tous les âges sont globalement consommateurs de jeux vidéo. 95 % des enfants entre 10 et 17 ans sont joueurs et 68 % des adultes, dont 92 % des 18-24 ans et 82 % des 25-34 ans (graphique 6). 23 % des personnes interrogées jouent plusieurs fois par jour, et 29 % tous les jours ou presque (graphique 7). Les jeux d'action sont les plus achetés si l'on considère le chiffre d'affaires toutes plateformes confondues, et ceux de stratégie sont les plus achetés par les joueurs sur PC (graphique 8).

Enfin, le secteur du jeu vidéo en France est composé majoritairement de studios réalisant moins de 300 000 euros de chiffre d'affaires (55 %). 27 % des studios de développement ont un chiffre d'affaires supérieur à 1 million d'euros (+ 9 points par rapport à 2020), selon le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV)<sup>6</sup>.

## 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 2022, celle du support dématérialisé progressant donc de 69 % en 2017 à 82 % en 2022 (graphique 9). Les revenus issus des jeux dématérialisés sur console et ceux issus des jeux mobiles sont multipliés par 1,8 sur la période (graphique 3). 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 plus grandes entreprises de jeux vidéo au niveau mondial (126 Md€, + 11 % entre 2020 et 2021), les éditeurs (hors constructeurs) asiatiques (Tencent, NetEase, Sea Limited) réalisent un chiffre d'affaires (39 Md€ en 2022) plus important que les éditeurs américains (Activision Blizzard et Electronic Arts, 15 Md€).

Les constructeurs de consoles de jeux (Sony, Microsoft, Nintendo) réalisent quant à eux près de 48 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2022 (graphique 10). Les plateformes Google et

6. Baromètre annuel du jeu vidéo en France, édition 2023, Syndicat national du jeu vidéo.

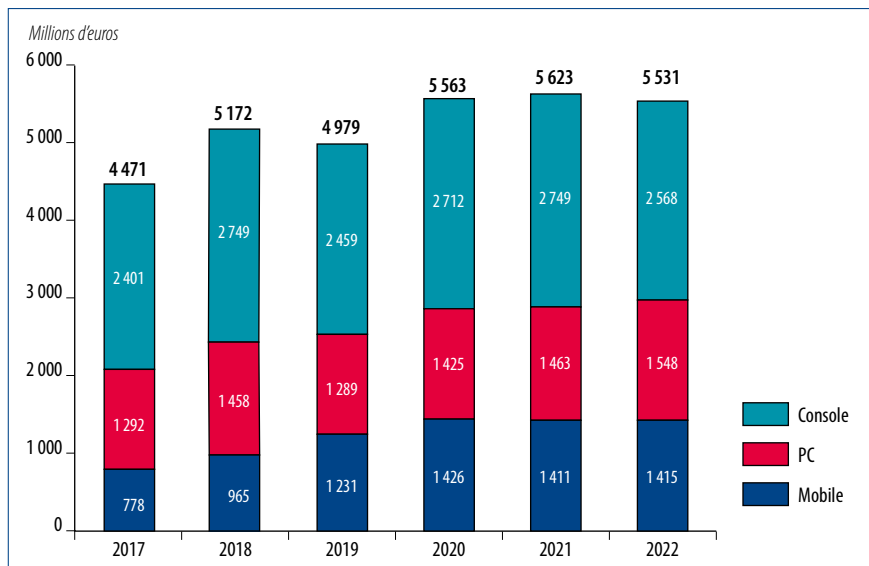
Apple réalisaient en 2021 un chiffre d'affaires de près de 26 milliards d'euros dans les jeux vidéo sur leurs plateformes de téléchargement d'applications Google Play et App Store.

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*, *Pokemon*, *Mario Kart*, *Call of Duty* ou *GTA* (tableau 2).

**Pour en savoir plus**

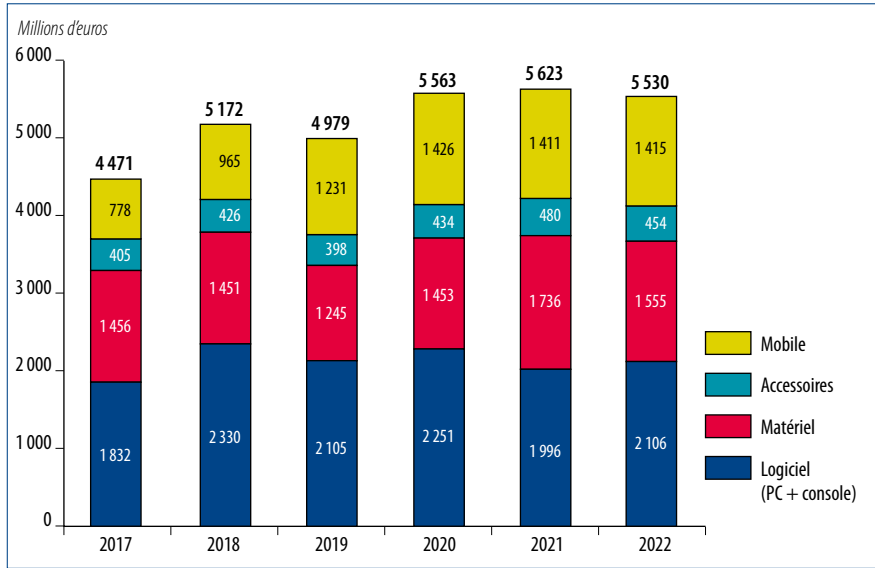
- Pierre-Jean BENGHOZI et Philippe CHANTEPIE, *Jeux vidéo, l'industrie culturelle du xx<sup>e</sup> siècle ?*, Paris, Ministère de la Culture/Presses de Science Po, coll. « Questions de culture », octobre 2017
- Loup WOLFF et Philippe LOMBARDO, *Cinquante ans de pratiques culturelles en France*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture études », 2020-2, juillet 2020
- *Baromètre annuel du jeu vidéo en France, édition 2023*, Syndicat national du jeu vidéo (SNJV)
- *L'Essentiel du jeu vidéo. Bilan du marché français 2022*, Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), mars 2023
- Nicolas PIETRZYK, *Le Poids économique direct de la culture en 2021*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture chiffres », 2023-1, juin 2023
- Ludovic BOURLÈS et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 2<sup>e</sup> trimestre 2023*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », octobre 2023

**Graphique 1 – Chiffre d'affaires total du marché du jeu vidéo selon le support, 2017-2022**

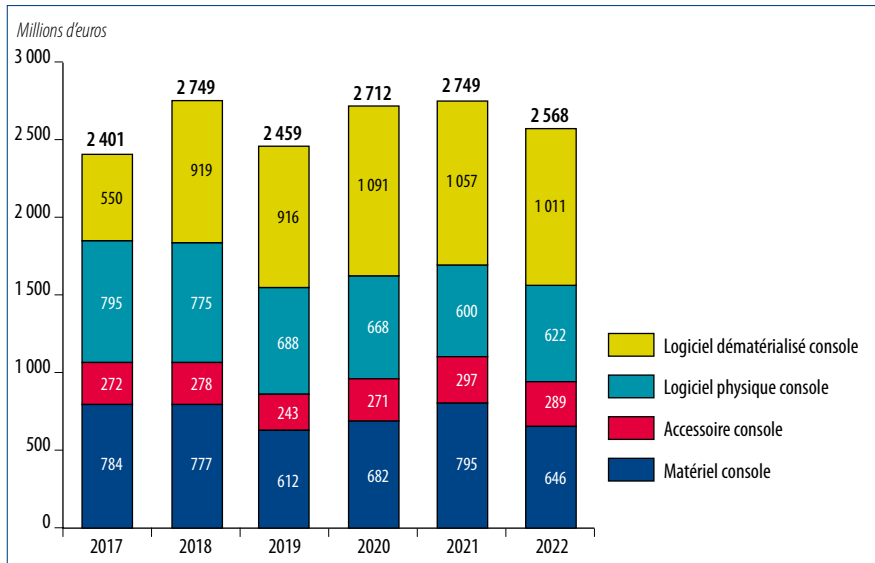


Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

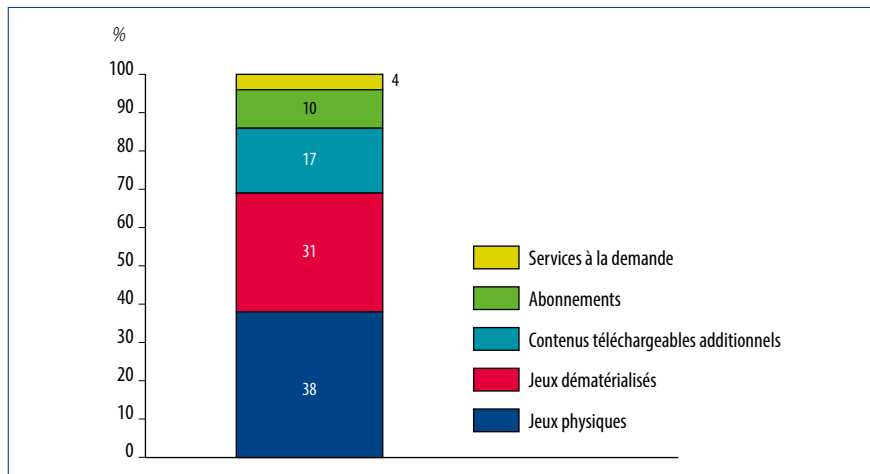
**Graphique 2 – Répartition du chiffre d'affaires par segment de marché, 2017-2022**



**Graphique 3 – Chiffre d'affaires du marché du jeu vidéo console selon le segment, 2017-2022**

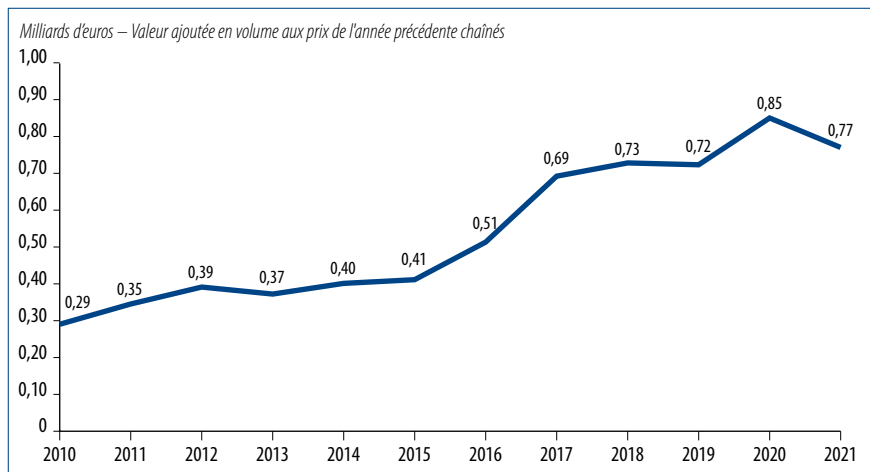


**Graphique 4 – Répartition du chiffre d'affaires issu des jeux pour console en France en 2022**



Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

**Graphique 5 – Valeur ajoutée de l'édition de jeux électroniques (code NAF 58.21Z), 2010-2021**



Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/Traitements DEPS, Ministère de la Culture, 2023

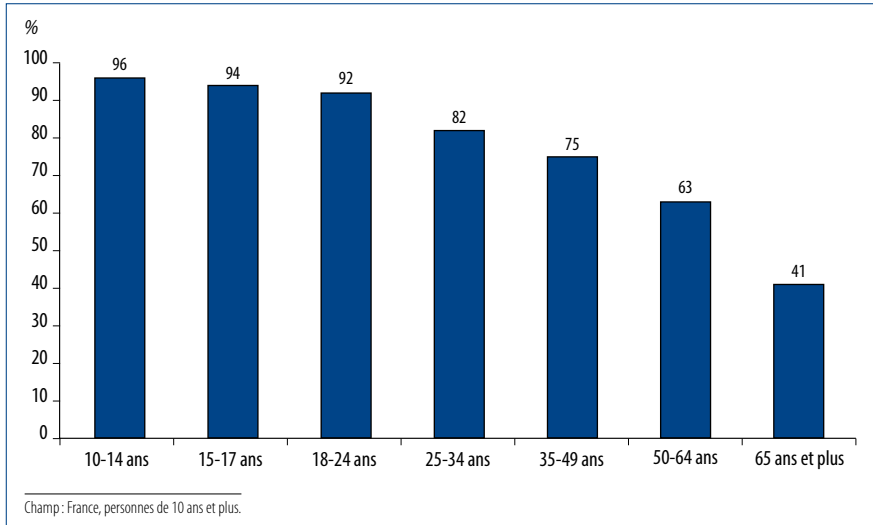
**Tableau 1 – Pratiques culturelles relatives aux jeux vidéo, 1997-2018**

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 ou presque		6	15

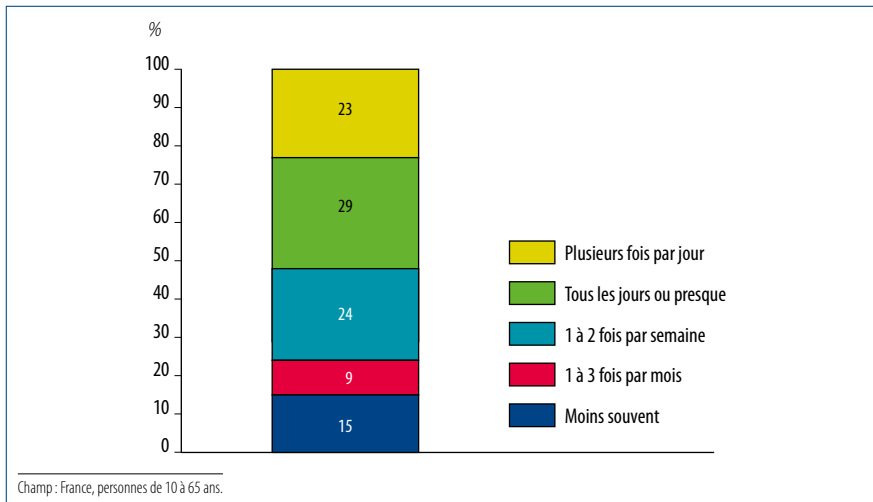
Source : DEPS, Ministère de la Culture, 2023

Graphique 6 – Part des joueurs par tranche d'âge en 2022



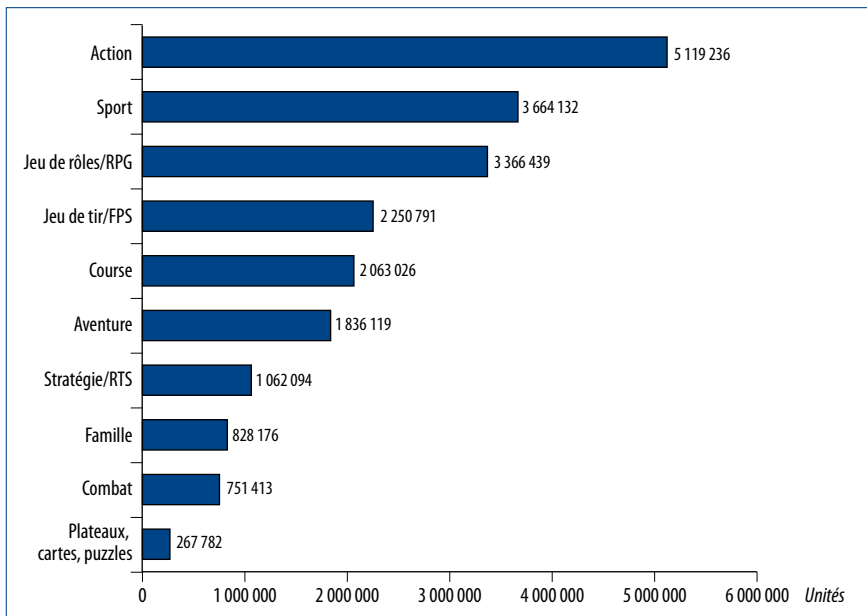
Source : Sell-Médiamétrie, 2022/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

Graphique 7 – Fréquence de jeu en 2022



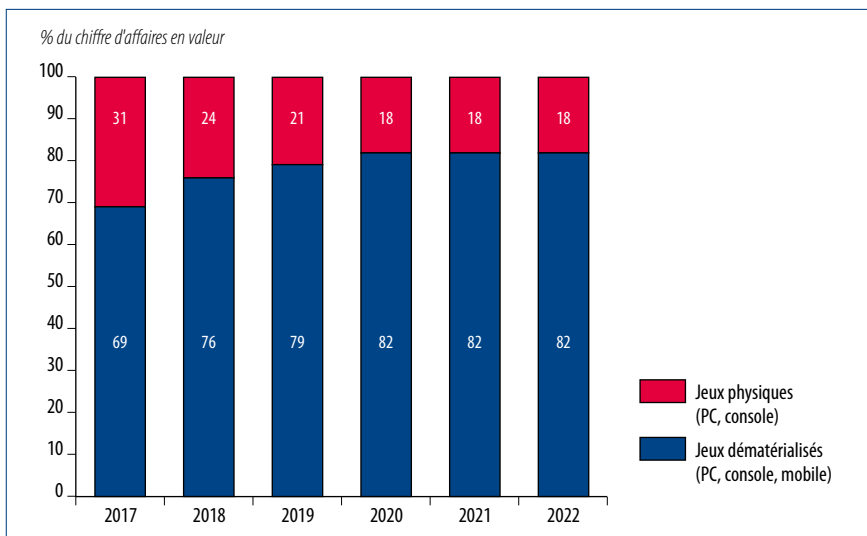
Source : Sell-Médiamétrie 2022/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

**Graphique 8 – Parts de marché des jeux vidéo selon le genre toutes plateformes confondues en volume en 2022**



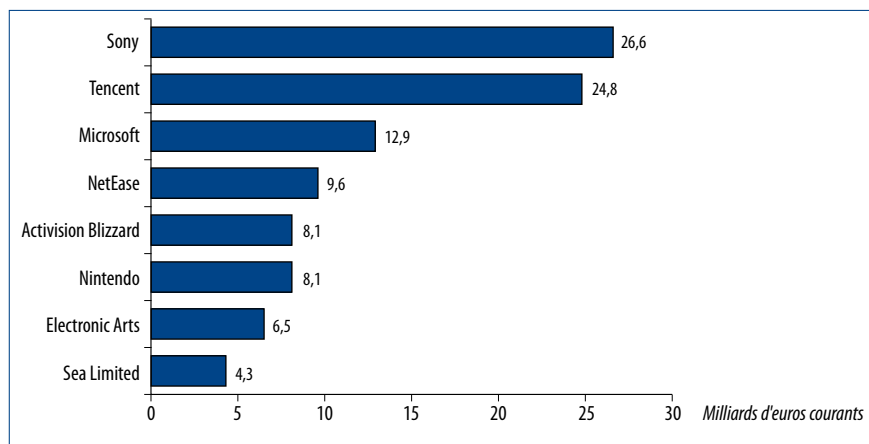
Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

**Graphique 9 – Répartition du chiffre d'affaires entre jeux vidéo physique et dématérialisé, 2017-2022**



Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

**Graphique 10 – Principales entreprises selon le chiffre d'affaires issu des jeux vidéo au niveau mondial en 2022**



Source : Newszoo Global Game Market/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

**Tableau 2 – Top 10 des ventes de jeux sur le marché physique et dématérialisé toutes plateformes confondues en 2022**

En unités

<i>FIFA 23</i>	Electronic Arts	1 755 857
<i>Call of Duty: Modern Warfare II</i>	Activision Blizzard	791 338
<i>Legends Pokemon: Arceus</i>	Nintendo	589 375
<i>Mario Kart 8 Deluxe</i>	Nintendo	451 254
<i>Nintendo Switch Sports</i>	Nintendo	432 685
<i>FIFA 22</i>	Electronic Arts	423 702
<i>Pokemon Violet</i>	Nintendo	416 537
<i>Grand Theft Auto V</i>	Take-Two Interactive	400 953
<i>God of War Ragnarök</i>	Sony Interactive Entertainment	368 726
<i>Horizon Forbidden West</i>	Sony Interactive Entertainment	354 402

Source : Sell-GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2023