

Jeu vidéo

Le secteur du jeu vidéo connaît une forte croissance en 2023

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 2023 un chiffre d'affaires marchand de 2,7 milliards d'euros². Il diminue de 8 % par rapport à l'année 2022, année en progression pour ce secteur de 13 % après un recul de 8 % en 2021.

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 (Sell⁴) évalue le chiffre d'affaires du secteur des jeux vidéo dans son ensemble à 6,1 milliards d'euros en 2023, en croissance de 10 % par rapport à 2022 et de 8 % sur deux ans (graphique 1).

Cette croissance s'explique principalement par l'écosystème des consoles de jeu

En 2023, le marché est porté en grande partie par l'écosystème des consoles (3,1 Md€) qui progresse de 24 %, ainsi que par celui des mobiles (1,5 Md€) en hausse de 5 %. L'écosystème PC (1,4 Md€) recule quant à lui de 8 % (graphique 1).

La forte croissance de l'écosystème des consoles s'explique par la vente des nouvelles consoles de jeu en très forte hausse de 72 % (graphique 3). En effet, les ventes de nouvelles consoles de jeu Xbox Series et PlayStation 5, apparues en novembre 2020 sur le marché, ont été ralenties en 2021 et 2022 à cause de problèmes d'approvisionnements liés notamment à une pénurie de composants. L'année 2023 est une année de rattrapage des ventes.

La vente de jeux vidéo (PC et consoles) progresse de 7 % à 2,2 Md€ (graphique 2). Sur le segment des consoles, elle progresse surtout en format dématérialisé (+ 12 %).

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 depuis 2020 confirme une tendance de fond sur plusieurs années. En effet, la valeur ajoutée de l'édition de jeux électroniques a été multipliée par 2,5 entre 2012 et 2022 en euros constants, avec un taux de croissance annuel moyen de 9,7 % (graphique 5).

1. Code NAF 58.21Z.

2. Ludovic Bourlès et Yann Nicolas, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2023*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », avril 2024.

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 2023*, mars 2024.

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, 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 du Sell avec Médiamétrie, tous les âges sont globalement consommateurs de jeux vidéo. 93 % des enfants entre 10 et 17 ans sont joueurs et 69 % des adultes, dont 87 % des 18-24 ans et des 25-34 ans (graphique 6). 20 % des personnes interrogées jouent plusieurs fois par jour, et 31 % 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 (graphique 8), et ceux de stratégie sont les plus achetés par les joueurs sur PC.

Enfin, en 2022, 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)⁵.

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 24 % en 2018 à 16 % en 2023 (avec une stagnation à 18 % entre 2020 et 2022), celle du support dématérialisé progressant donc de 76 % en 2018 à 84 % en 2023 (graphique 9). Les revenus issus des jeux dématérialisés sur console ont progressé de 23 % de 2018 à 2023 (graphique 3). Les revenus issus des mobiles ont été multipliés par 1,5 (graphique 2). 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

Les 8 plus grandes entreprises (constructeurs, éditeurs) réalisent des chiffres d'affaires dans le secteur des jeux vidéo en augmentation constante au niveau mondial, de 100 Md€ en 2022 à 113 Md€ en 2023. La structure de marché continue d'évoluer avec la fusion entre Microsoft et Activision en fin d'année 2023. On peut également mentionner les plateformes de téléchargement de jeux vidéo Google Play et App Store, qui permettent à Google et Apple de réaliser près de 24 Md€ de revenus dans le secteur.

Les constructeurs de consoles de jeu (Sony, Microsoft, Nintendo) réalisent quant à eux près de 55 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2023 (graphique 10).

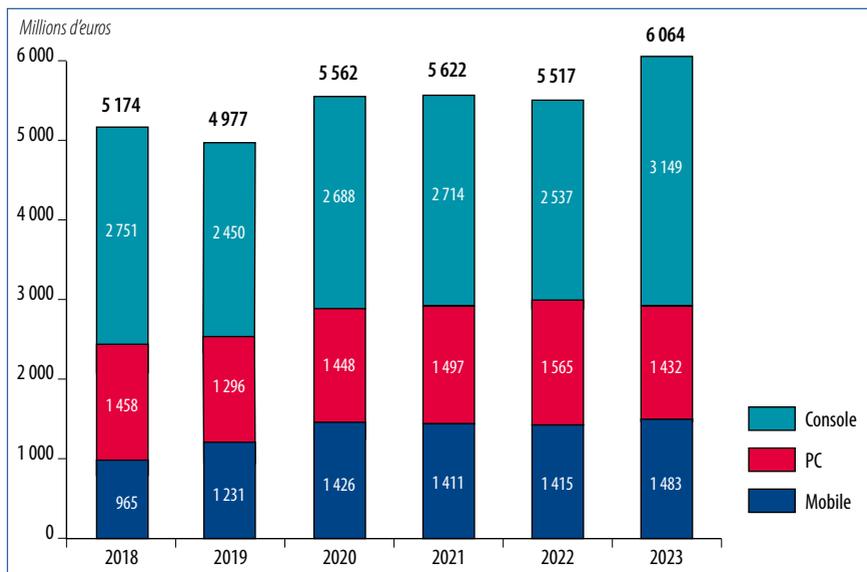
En ce qui concerne les meilleures ventes, toutes plateformes confondues, le top 10 des ventes de jeux vidéo physiques et dématérialisés en volume sont principalement des franchises, avec notamment *EA Sports FC 24*, *Hogwarts Legacy*, *The Legend of Zelda*, *Super Mario Bros* ou *Call of Duty* (tableau 2).

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

Pour en savoir plus

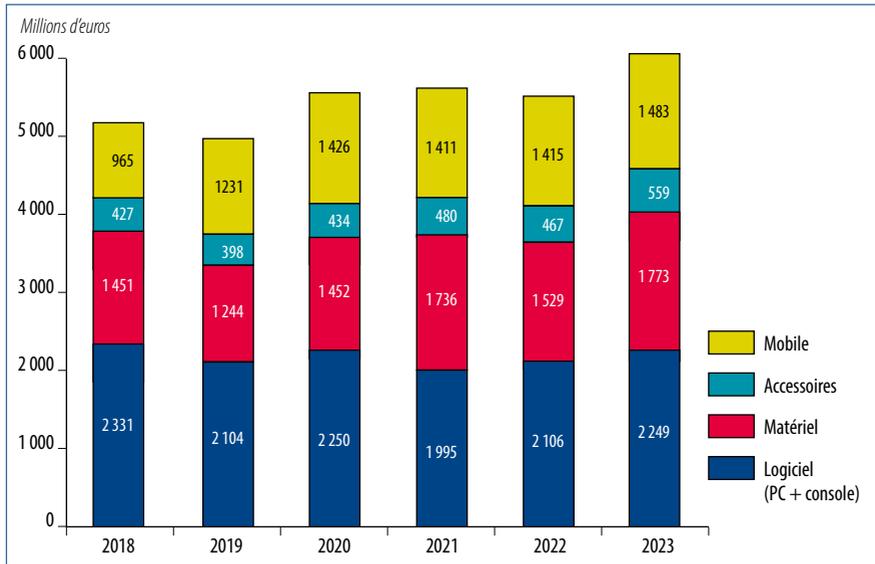
- Pierre-Jean BENGHOZI et Philippe CHANTEPIE, *Jeu vidéo, l'industrie culturelle du xx^e siècle ?*, Paris, Ministère de la Culture/Presses de Science Po, coll. « Questions de culture », octobre 2017
- Loup WOLFF et Philippe LOMBARDO, *Cinquante ans de pratiques culturelles en France*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture études », 2020-2, juillet 2020
- *Baromètre annuel du jeu vidéo en France, édition 2023*, Syndicat national du jeu vidéo (SNJV)
- *L'Essentiel du jeu vidéo. Bilan du marché français 2023*, Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), mars 2024
- Ludovic BOURLES et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2023*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », avril 2024
- Nicolas PIETRZYK, *Le Poids économique direct de la culture en 2022*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture chiffres », 2024-4, juillet 2024

Graphique 1 – Chiffre d'affaires total du marché du jeu vidéo selon le support, 2018-2023

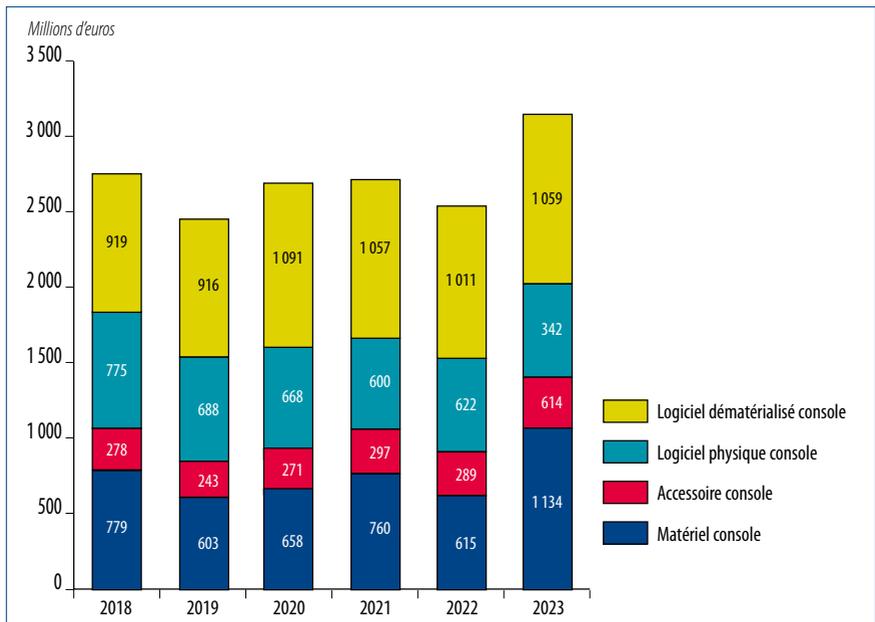


Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2024

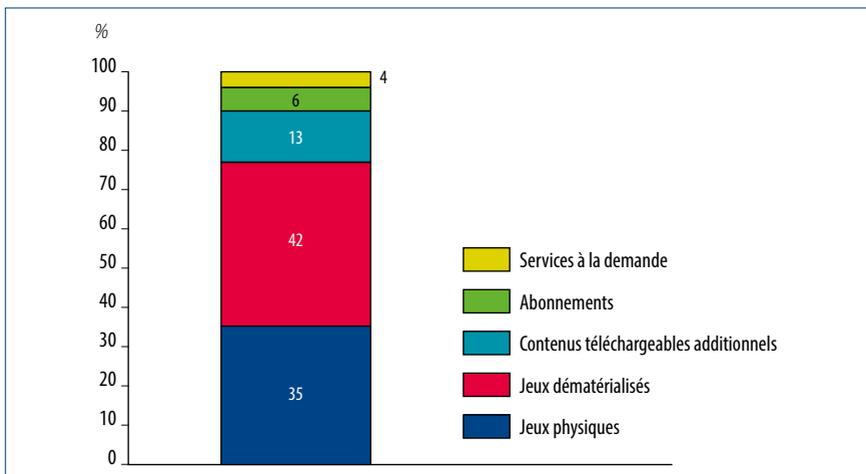
Graphique 2 – Répartition du chiffre d'affaires par segment de marché, 2018-2023



Graphique 3 – Chiffre d'affaires du marché du jeu vidéo console selon le segment, 2018-2023

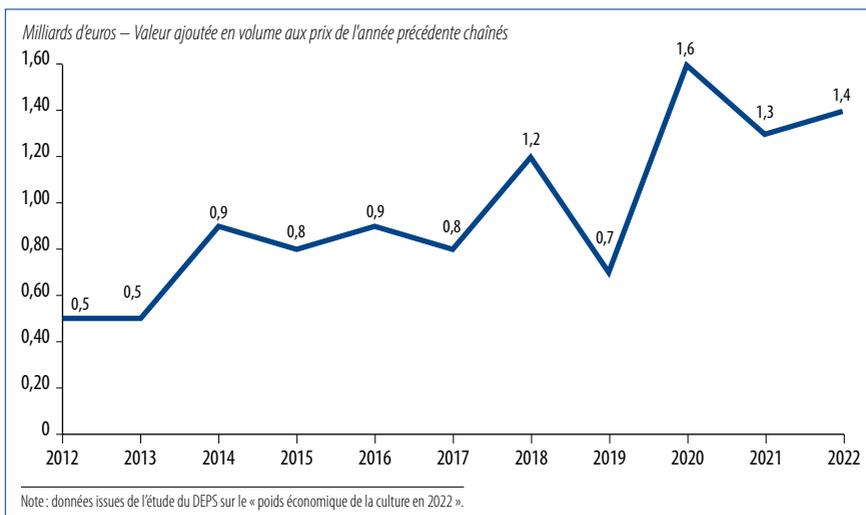


Graphique 4 – Répartition du chiffre d'affaires issu des jeux pour console en France en 2023



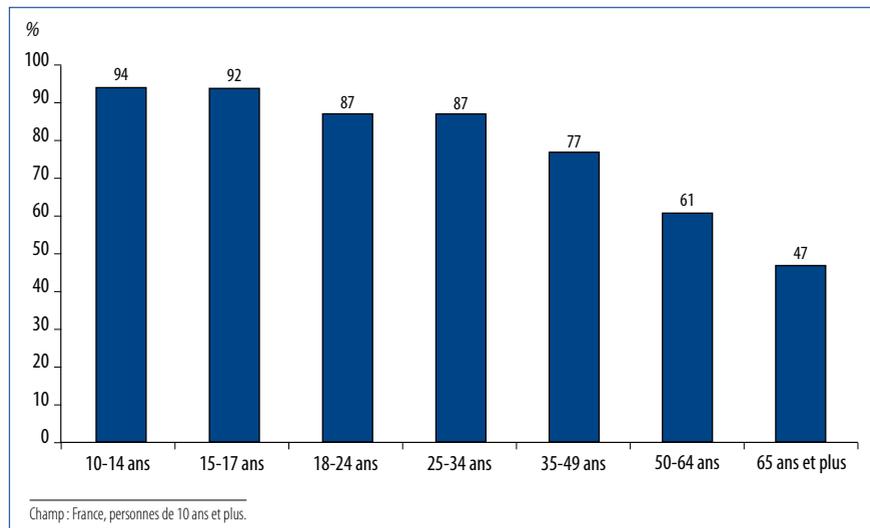
Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2024

Graphique 5 – Valeur ajoutée de l'édition de jeux électroniques (code NAF 58.21Z), 2012-2022



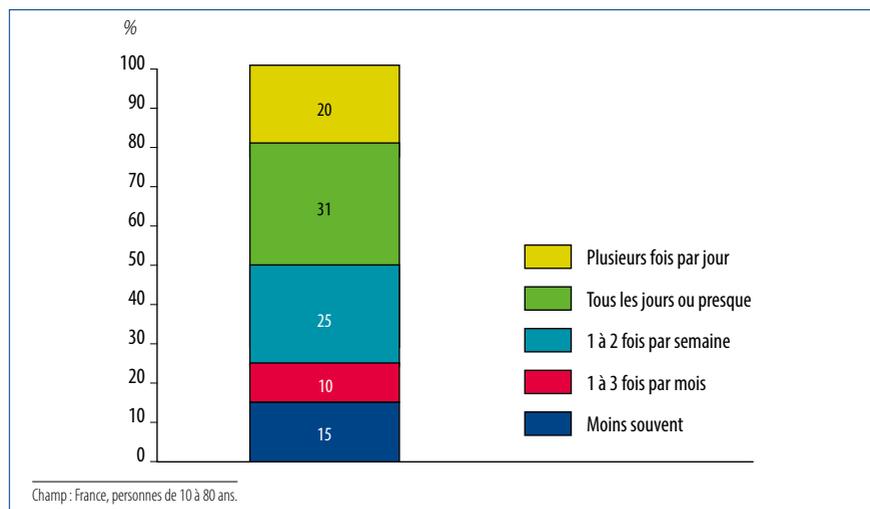
Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/Traitements DEPS, Ministère de la Culture, 2024

Graphique 6 – Part des joueurs par tranche d'âge en 2023



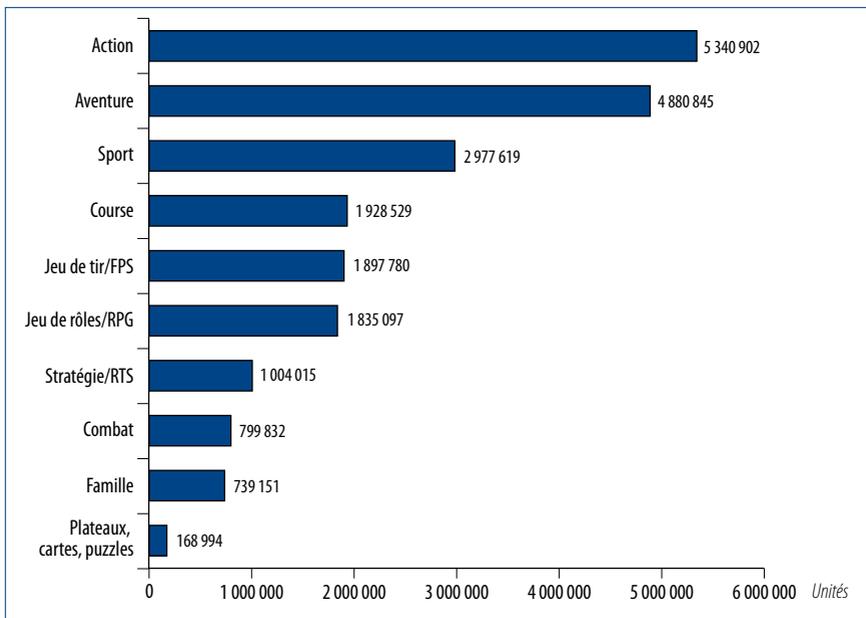
Source : Sell-Médiamétrie, 2023/DEPS, Ministère de la Culture, 2024

Graphique 7 – Fréquence de jeu en 2023



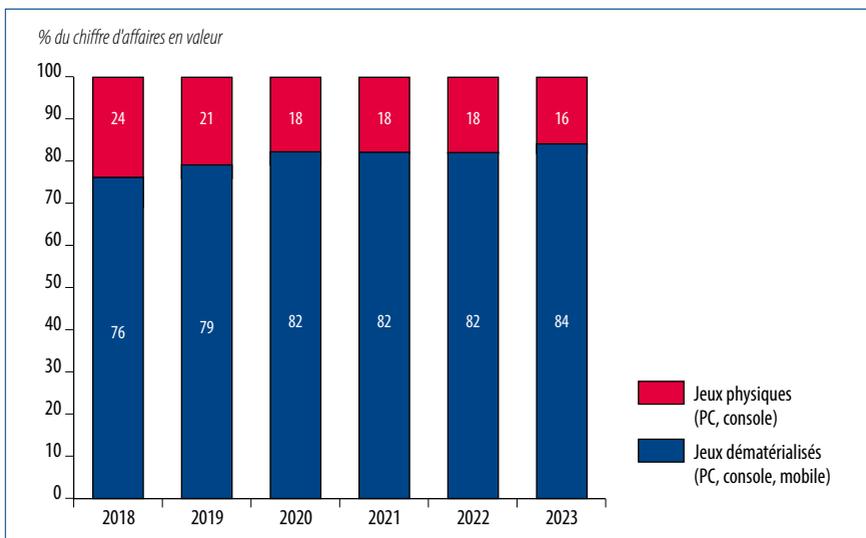
Source : Sell-Médiamétrie 2023/DEPS, Ministère de la Culture, 2024

Graphique 8 – Parts de marché des jeux vidéo de console selon le genre en volume en 2023



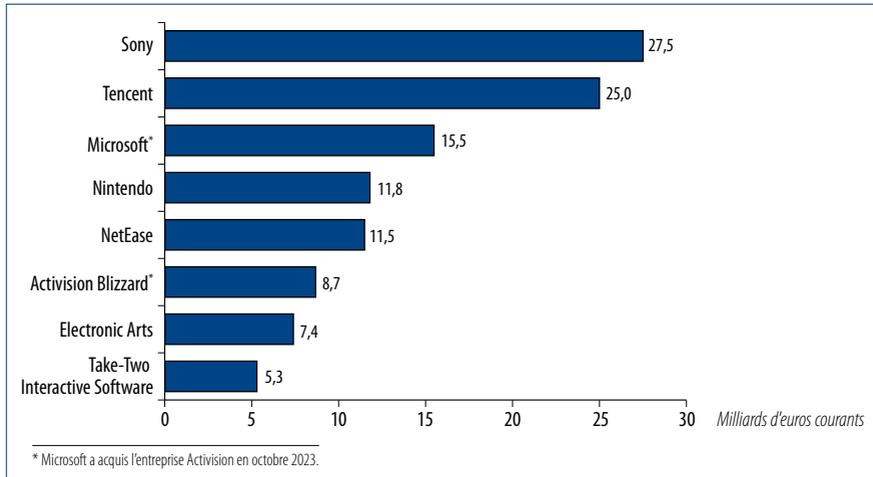
Source : Sell – GSD, 2023/DEPS, Ministère de la Culture, 2024

Graphique 9 – Répartition du chiffre d'affaires entre jeux vidéo physique et dématérialisé, 2018-2023



Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2024

Graphique 10 – Principales entreprises selon le chiffre d'affaires issu des jeux vidéo au niveau mondial en 2023



Source : rapports financiers des groupes, communiqués de presse (conversion en dollars), DEPS, Ministère de la Culture, 2024

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, 2024

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

En unités

Nom du jeu vidéo	Éditeur	Nombre d'unités vendues
<i>EA Sports FC 24</i>	Electronic Arts	1 477 448
<i>Hogwarts Legacy</i>	Warner Bros Games	1 147 419
<i>The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom</i>	Nintendo	973 255
<i>Super Mario Bros. Wonder</i>	Nintendo	753 242
<i>Call of Duty : Modern Warfare III</i>	Activision Blizzard	628 782
<i>FIFA 23</i>	Electronic Arts	603 013
<i>Grand Theft Auto V</i>	Take 2	427 301
<i>Mario Kart 8 Deluxe</i>	Nintendo	384 860
<i>Marvel's Spider-Man 2</i>	Sony Interactive Entertainment	380 263
<i>Assassin's Creed Mirage</i>	Ubisoft	328 989

Source : Sell-GSD, GameTrack, App Annie 2023/DEPS, Ministère de la Culture, 2024