

Jeu vidéo

Le secteur du jeu vidéo connaît un recul de 6 % en 2024

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 2024 un chiffre d'affaires marchand de 3 milliards d'euros². Il augmente en volume de 14 % par rapport à l'année 2023, après un léger recul en 2023 (- 1 %) et une hausse en 2022 (+ 12 %).

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 5,7 milliards d'euros en 2024, en recul de 6 % par rapport à 2023 (graphique 1).

Cette baisse en 2024 survient après une année de croissance exceptionnelle des ventes de consoles de jeux

En 2024, la baisse globale du marché du jeu vidéo est causée principalement par le recul de 19 % de l'écosystème des consoles (2,6 Md€, 45 % du total). L'écosystème des mobiles (1,6 Md€) est quant à lui en hausse de 8 % et l'écosystème PC (1,5 Md€) progresse de 9 % (graphique 1).

La forte baisse en 2024 de l'écosystème des consoles s'explique par une année 2023 record du fait d'un rattrapage des ventes de consoles (+ 72 %) après une pénurie survenue en 2022 à cause de problèmes d'approvisionnements (graphique 3). La baisse en 2024 de 35 % des ventes de consoles et de 12 % des jeux vidéo⁵ s'inscrit dans un processus de normalisation.

Le secteur des jeux vidéo connaît une croissance structurelle de long terme du secteur, grâce à une consommation en constante augmentation qui touche tous les âges

Le marché des jeux vidéo est structurellement en croissance depuis de nombreuses années. En effet, la valeur ajoutée de l'édition de jeux électroniques a été multipliée par 3 entre 2013 et 2023 en euros constants, avec un taux de croissance annuel moyen de 11,7 % (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*,

1. Code NAF 58.21Z.

2. Louis-Marie NINNIN et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2024*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », 2025-2.

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 2024*, mars 2025.

5. Logiciels physiques et dématérialisés sur console.

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. On recense 38,3 millions de joueurs de 10 ans et plus, dont 84 % sont des adultes. Selon l'étude du Sell avec Médiamétrie, tous les âges sont globalement consommateurs de jeux vidéo : 95 % des enfants entre 10 et 17 ans sont joueurs et 66 % des adultes, dont 92 % des 18-24 ans et 87 % des 25-34 ans (graphique 6). Parmi les personnes interrogées, 21 % 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 des jeux de consoles (graphique 8), comme ceux de PC.

Enfin, en 2023, selon le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), le secteur du jeu vidéo en France est composé majoritairement de studios réalisant moins de 300 000 euros de chiffre d'affaires (60 %) ; 23 % des studios de développement enregistrent un chiffre d'affaires supérieur à 1 million d'euros.

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 21 % en 2019 à 12 % en 2024 (avec une stagnation à 18 % entre 2020 et 2022), celle du support dématérialisé progressant de 79 % en 2019 à 88 % en 2024 (graphique 9). Le chiffre d'affaires issu des jeux dématérialisés sur console a progressé de 18 % de 2019 à 2024 (graphique 3). Celui issu des mobiles a progressé de 30 % sur la période (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 huit plus grandes entreprises (constructeurs, éditeurs) réalisent des chiffres d'affaires dans le secteur des jeux vidéo en augmentation constante au niveau mondial, de 100 milliards d'euros en 2022 à 124 milliards d'euros en 2024. La structure de marché continue d'évoluer avec la fusion entre Microsoft et Activision fin 2023. Les plateformes de téléchargement de jeux vidéo Google Play et App Store permettent à Google et Apple de réaliser près de 24 milliards d'euros de revenus dans le secteur.

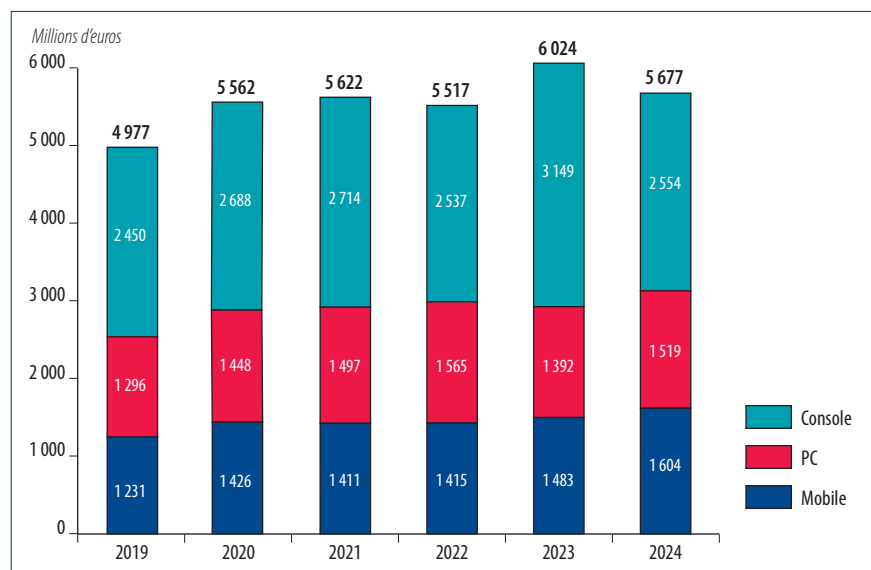
Les constructeurs de consoles de jeux (Sony, Microsoft, Nintendo) réalisent quant à eux près de 67 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2024 (graphique 10).

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 25* et *24*, *Call of Duty*, *Hogwarts Legacy*, *Grand Theft Auto V*, *Dragon Ball* ou *Super Mario* (tableau 2).

Pour en savoir plus

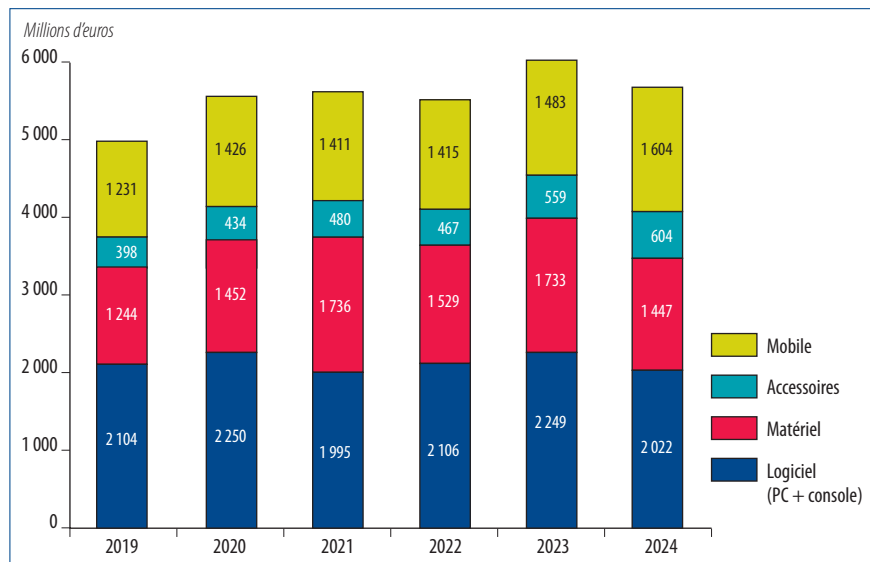
- Pierre-Jean BENGHOZI et Philippe CHANTEPIE, *Jeux vidéo, l'industrie culturelle du xx^e siècle ?* Paris, Ministère de la Culture/Presses de Science Po, DEPS, coll. « Questions de culture », 2017
- Loup WOLFF et Philippe LOMBARDO, *Cinquante ans de pratiques culturelles en France*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture études », 2020-2
- Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), *L'Essentiel du jeu vidéo, Bilan du marché français 2024*, mars 2025
- Nicolas PIETRZYK, *Le Poids économique direct de la culture en 2023*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture chiffres », 2025-2
- Louis-Marie NINNIN et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2024*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », 2025-2

Graphique 1 – Chiffre d'affaires total du marché du jeu vidéo selon le support, 2019-2024



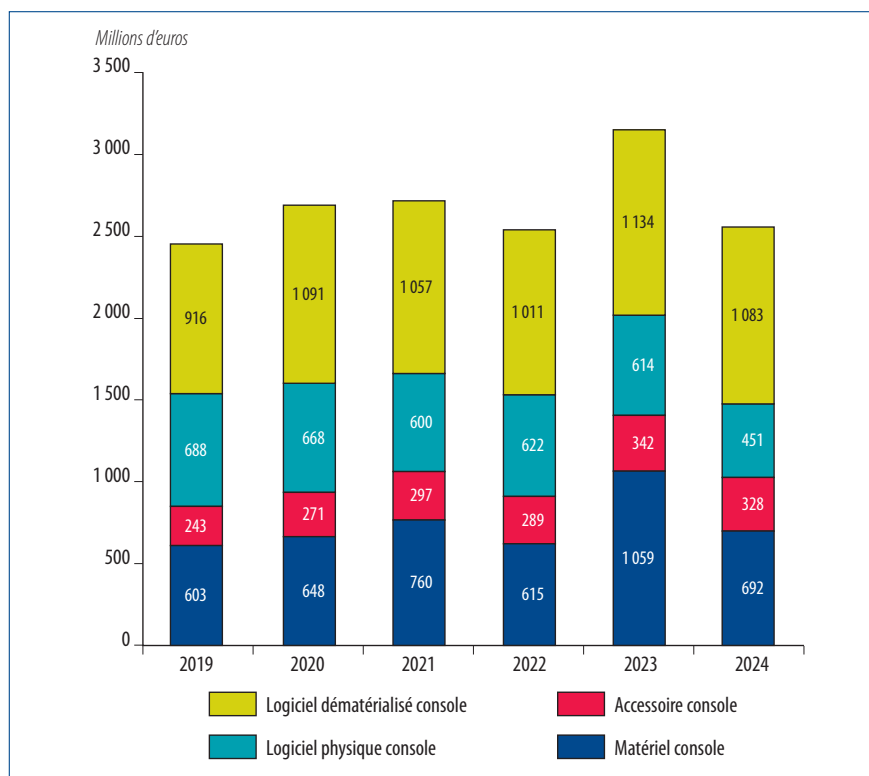
Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie, IDC / DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 2 – Répartition du chiffre d'affaires par segment de marché, 2019-2024



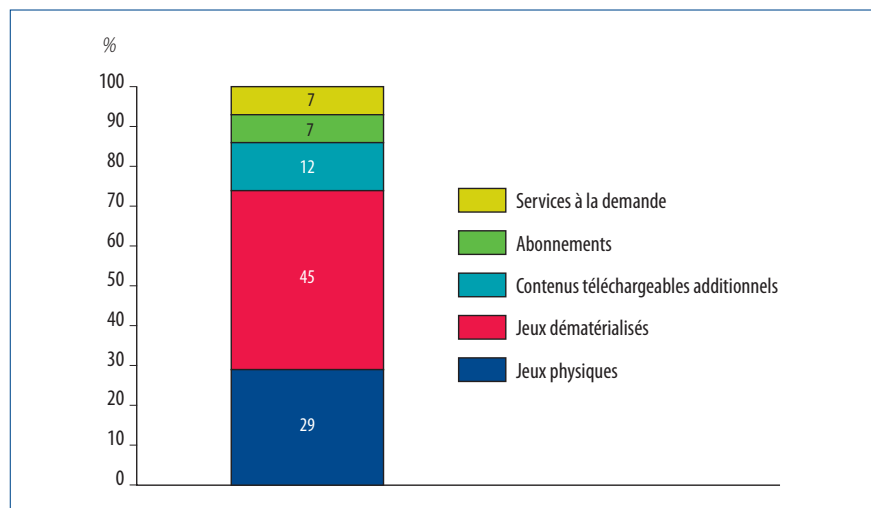
Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie / DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 3 – Chiffre d'affaires du marché du jeu vidéo console selon le segment, 2019-2024



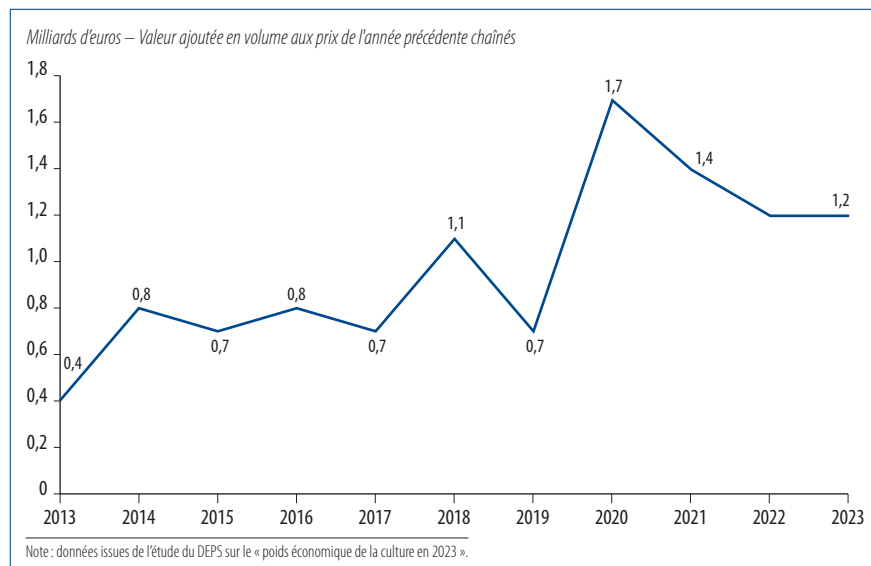
Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie / DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 4 – Répartition du chiffre d'affaires issu des jeux pour console en France en 2024



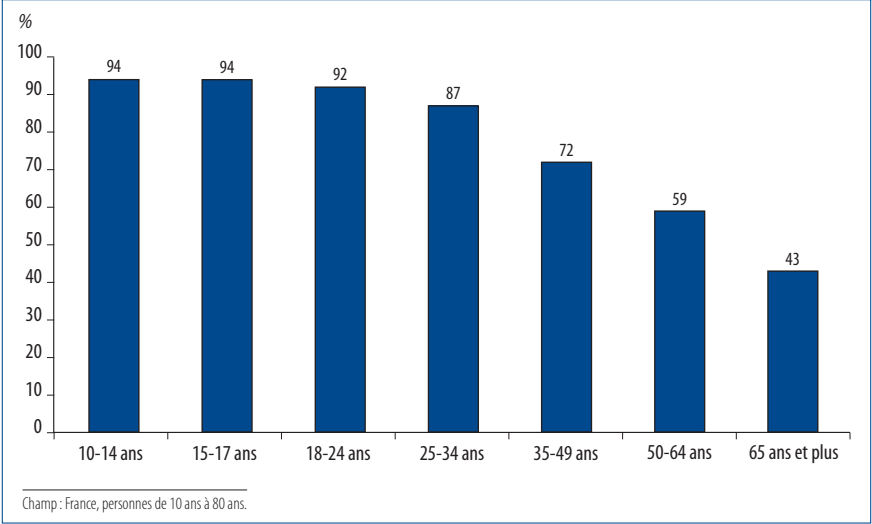
Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie / DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 5 – Valeur ajoutée de l'édition de jeux électroniques (code NAF 58.21), 2013-2023



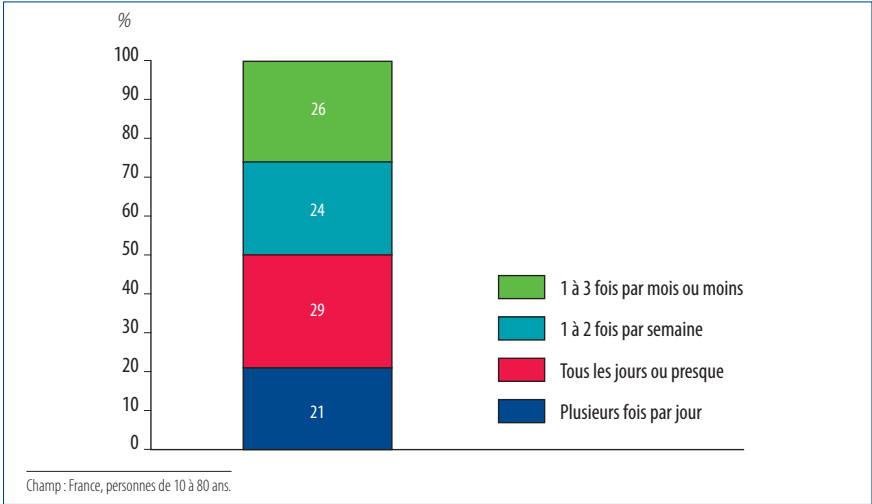
Source : Insee, comptes nationaux – base 2020/Traitements DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 6 – Part des joueurs par tranche d'âge en 2024



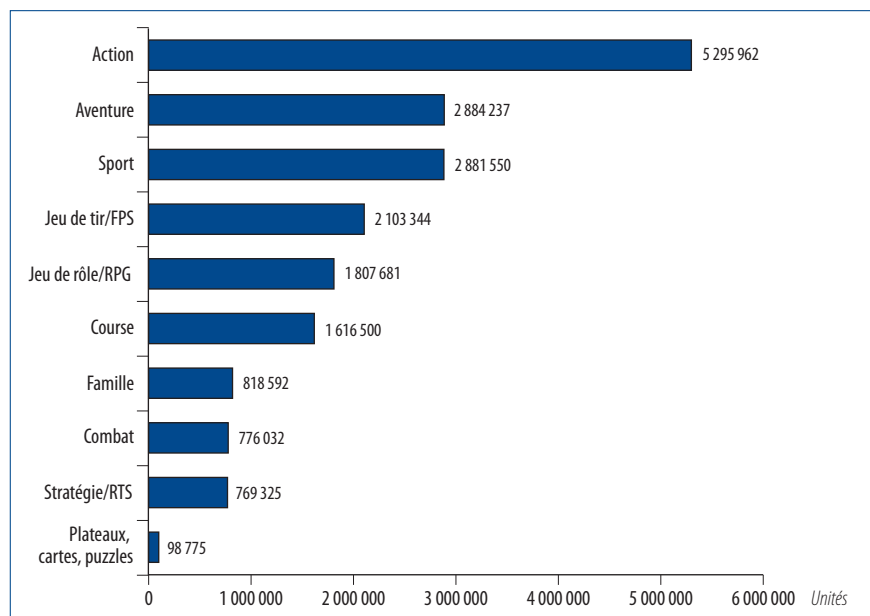
Source : Sell – Médiamétrie, 2024 / DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 7 – Fréquence de jeu en 2024 parmi les jours de jeux video



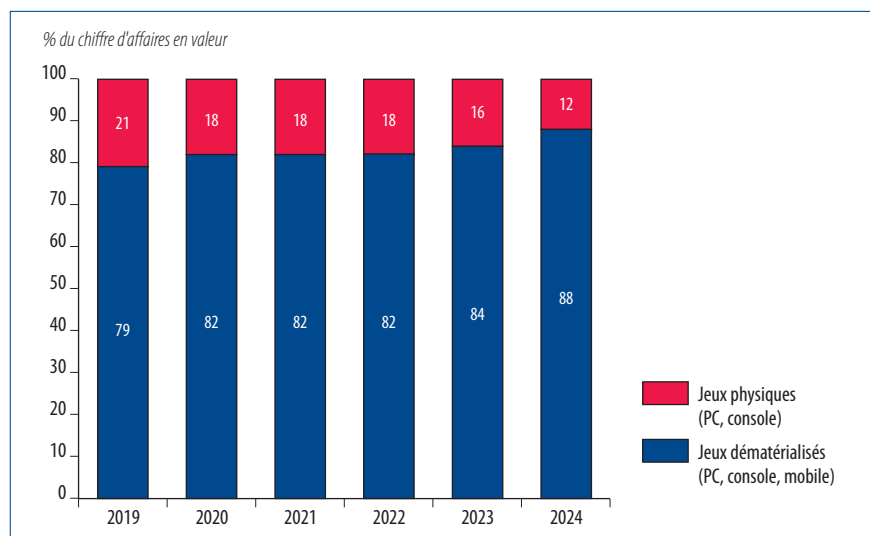
Source : SELL – GSD (Données hors bundles. Ce classement n'inclut pas les données de ventes dématérialisées Nintendo) / DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 8 – Parts de marché des jeux vidéo de console selon le genre en volume en 2024



Source : Sell – GSD 2024 / DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 9 – Répartition du chiffre d'affaires entre jeux vidéo physiques et dématérialisés, 2019-2024



Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie/DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 10 – Principales entreprises selon le chiffre d'affaires issu des jeux vidéo au niveau mondial en 2024

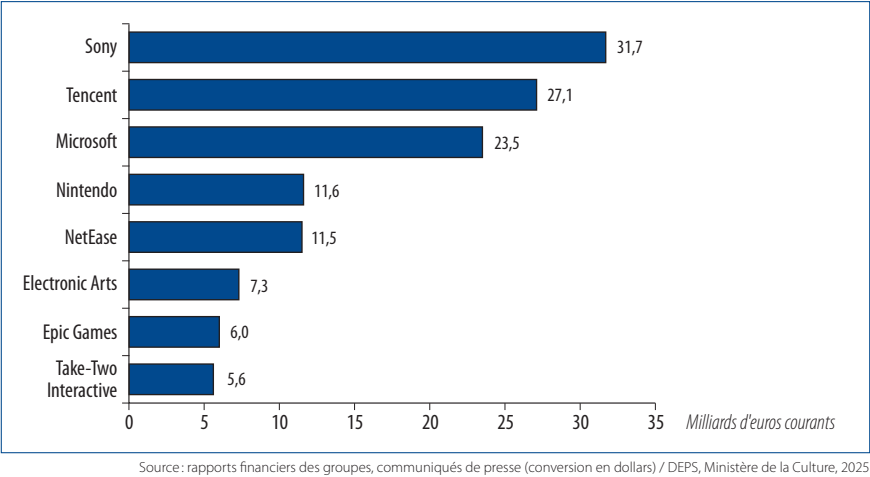


Tableau 1 – Pratiques culturelles relatives aux jeux vidéo, 1997-2018

En %

Sur 100 personnes	1997	2008	2018
Ont joué aux jeux vidéo au cours des douze derniers mois	19	36	44
Don't tous les jours ou presque		6	15

Source : DEPS, Ministère de la Culture, 2023

Tableau 2 – Top 10 des ventes de jeux sur le marché physique et dématérialisé toutes plateformes confondues en 2024

En unités

Nom du jeu vidéo	Éditeur	Nombre d'unités vendues
EA Sports FC 25	Electronic Arts	1 417 535
Call of Duty: Black Ops 6	Activision Blizzard	906 312
EA Sports FC 24	Electronic Arts	504 687
Hogwarts Legacy : l'héritage de Poudlard	Warner Bros. Games	379 269
Grand Theft Auto V	Take-Two Interactive	372 369
Dragon Ball: Sparking! Zero	Bandai Namco Entertainment	329 171
Super Mario Party Jamboree	Nintendo	309 015
Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo	271 918
The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom	Nintendo	236 789
Super Mario Bros. Wonder	Nintendo	217 518

Source : Sell – GSD, GameTrack, App Annie 2023/DEPS, Ministère de la Culture, 2025