

@SELL\_JeuxVideo

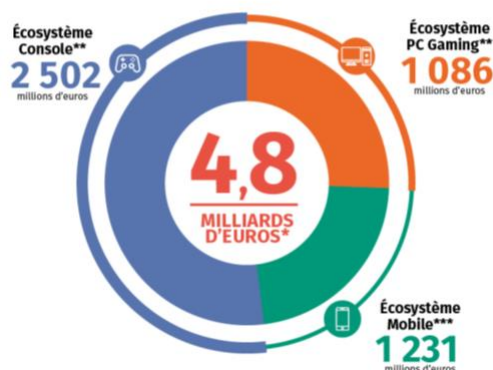


COMMUNIQUÉ DE PRESSE  
Paris, le 26 février 2020

## En France, le marché du jeu vidéo réalise sa deuxième performance historique avec un chiffre d'affaires de 4,8 milliards d'euros en 2019

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs ([SELL](#)) présente la nouvelle édition de l'Essentiel du Jeu Vidéo, qui dresse le bilan complet du marché français pour 2019. Au cours d'une année de transition qui précède l'arrivée de nouvelles consoles, l'industrie du jeu vidéo a marqué un léger recul. Historiquement cyclique, le secteur a su innover pour se renouveler, trouver de nombreux relais de croissance et réaliser sa deuxième performance historique.

### BILAN MARCHÉ 2019 CHIFFRE D'AFFAIRES



## Le marché du jeu vidéo se stabilise avant une année 2020 prometteuse

Après 6 années de croissance ininterrompue, pour atteindre un chiffre d'affaires record de 4,9 milliards en 2018, le secteur enregistre sa première baisse depuis 2012, avec un léger repli de 2,7%.

- Avec 2,5 milliards d'euros et une croissance de 3% de la vente d'accessoires, **l'écosystème console représente plus de la moitié de la valeur globale du marché.**
- L'ampleur du parc hardware (Console + PC Gaming) installé et la richesse de l'offre de jeux permettent **au software de se stabiliser à 3,3 milliards d'euros**, dont 42% venant du dématérialisé (PC et console), 37% du mobile et 21% du physique (PC et console).
- L'écosystème mobile **dépasse pour la première fois le milliard d'euros** et génère 1,2 milliards d'euros de revenus.

**Julie Chalmette, Présidente du SELL**, déclare : « *Le marché du jeu vidéo se distingue des autres industries culturelles par les différentes étapes qui structurent chaque grand cycle du secteur. Cette année s'annonce passionnante, les pratiques continuent d'évoluer, des innovations hardware s'annoncent et les créateurs ne cessent d'enrichir les propositions faites aux joueurs.* »

**Sources** : Données SELL, à partir des panels GSD/Gametrack/App Annie Intelligence à fin 2019.

## Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodriez - 01 56 26 72 00 - [nbrodriez@agence-profile.com](mailto:nbrodriez@agence-profile.com)

Jennifer Loison – 01 56 26 72 12 – [jloison@agence-profile.com](mailto:jloison@agence-profile.com)

Titouan Coulon – 01 56 26 72 07 - [tcoulon@agence-profile.com](mailto:tcoulon@agence-profile.com)

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - [as.montadier@sell.fr](mailto:as.montadier@sell.fr) /  
[@SELL JeuxVideo](https://www.instagram.com/SELL_JeuxVideo)

## À propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs - [www.sell.fr](http://www.sell.fr)

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs et compte vingt-trois adhérents. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Emmanuel Martin.