

Fiche n°1 : Chiffres et Evolution technique/technologique des jeux vidéo

Chiffres "classiques": € de chiffres d'affaire, nbre de joueurs, etc en France

Chiffre d'affaire de l'industrie en France pour l'année 2016, chiffres venant du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) [1 & 2] :

Chiffre d'affaire total = 4.3 M€ :

1. Tout support confondus :
 - i. Ventes Hardware (Consoles, ordinateurs et accessoires) = 1.69 G€
 - ii. Vente Software (Jeux) = 2.61 G€
2. Par écosystème/support :
 - i. Consoles = 2.401 G€
 - ii. PC = 1.12 G€
 - iii. Mobile = 778 M€

Chiffre intéressant, la vente des jeux dématérialisés représente désormais 41% des ventes sur consoles (+46% par rapport à 2016) et 95% des ventes sur PC (stables par rapport à 2016).

--> La dématérialisation est déjà rentrée dans les mœurs de consommation des français.

_Petite faiblesse de l'étude, la non prise en compte du nombre de souscriptions aux jeux par abonnements ou services par abonnements (World of Warcraft, PS4 Pro) ni le volume des micro transactions réalisées dans les jeux. On comprendra que ces chiffres ne sont pas forcément accessibles mais de fait les chiffres avancés ci-dessus sont sous-estimés.