

Le marché mondial du jeu vidéo pèse plus de 300 milliards de dollars

L'industrie vidéoludique a connu un véritable bond en avant : 500 millions de joueurs supplémentaires et un marché à plus de 300 milliards de dollars.

Arthur Aballéa / Publié le 3 mai 2021 à 12h30



L'explosion du marché du jeu vidéo s'explique par plusieurs facteurs. © ekkaphan - stock.adobe.com

Avec plus de 300 milliards de dollars de recettes au niveau mondial (selon une [étude](#) publiée par le cabinet de conseil Accenture), l'industrie vidéoludique pèse désormais plus lourd que celles du cinéma et de la musique réunies. Les raisons de cette croissance sont multiples : impact de la pandémie, essor des jeux mobile, augmentation du nombre de joueurs...

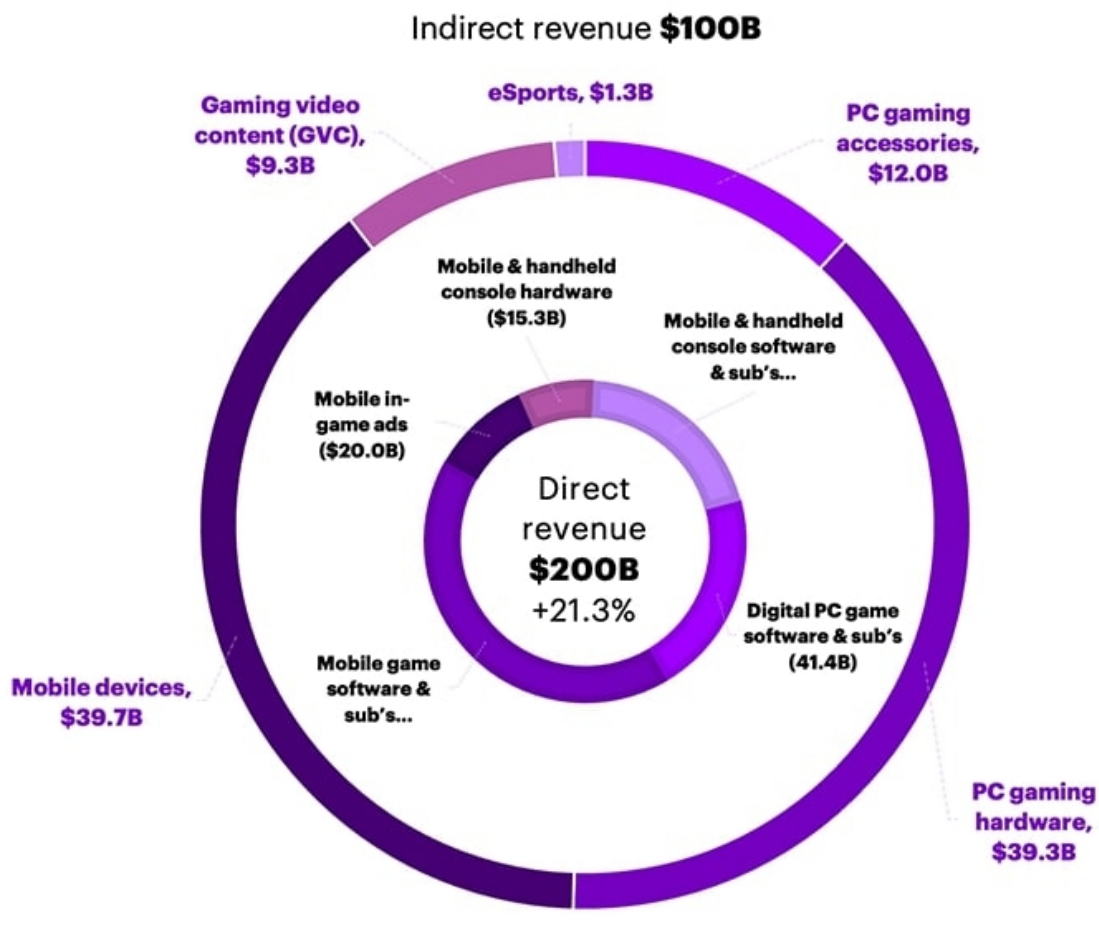
2,7 milliards de joueurs à travers le monde entier

Le nombre de joueurs estimés dans le monde entier en 2021 représente 2,7 milliards de personnes, soit plus d'un tiers de la population mondiale. Il est important de souligner que le nombre de joueurs a augmenté de 500 millions au cours des 3 dernières années, et que les prévisions indiquent une hausse de 400 millions supplémentaires d'ici fin 2023, prévoyant ainsi d'atteindre les 3,1 milliards de joueurs à travers le monde.

Une estimation à plus de 300 milliards de dollars

Selon l'étude réalisée par Accenture auprès de 4 000 joueurs dans 4 des plus importants marchés mondiaux (Chine, Japon, Royaume-Uni, États-Unis), la valeur estimée de l'industrie du jeu vidéo a atteint le palier symbolique des 300 milliards de dollars (soit 248 milliards d'euros).

Pour mieux comprendre d'où proviennent ces 300 milliards de dollars, il faut les diviser en deux parties distinctes. D'un côté, 200 milliards de dollars proviennent des ventes directes de consoles, de jeux vidéo et d'abonnements, mais aussi des achats inclus dans les jeux, et des revenus publicitaires mobiles. De l'autre côté, on retrouve 100 milliards de dollars issus des industries adjacentes, comme celle des appareils mobiles, des PC gaming, ainsi que des ventes périphériques liées aux jeux vidéo ou encore des revenus venant de l'eSport.



Les revenus se décomposent en deux : directs et indirects. © Accenture

D'après Seth Schuler, responsable de l'industrie des logiciels et des plateformes chez Accenture, ce chiffre s'explique par plusieurs facteurs : « l'émergence de nouvelles plateformes de jeu et l'évolution de la démographie font que les entreprises de jeux vidéo sont de moins en moins centrées sur le produit et de plus en plus centrées sur l'expérience. »

La pandémie, facteur clé de cette explosion

Boostée par la pandémie mondiale, le monde du jeu vidéo a bénéficié d'une envolée des ventes lors des périodes de confinement dans le monde entier. Nombreux sont les nouveaux joueurs qui ont découvert cet univers virtuel au cours de cette période sanitaire compliquée.

Seth Schuler analyse également que « l'industrie doit trouver un équilibre entre les besoins de ses nouveaux adeptes, qui se soucient profondément de leurs interactions en ligne, et les attentes de leurs joueurs les plus loyaux qui restent les clients les plus lucratifs. »