

Le marché français du jeu vidéo bat des records par temps de pandémie

Le jeu vidéo a connu une année 2020 record au niveau mondial. La France s'inscrit dans cette tendance, puisque le secteur y a réalisé sa meilleure performance historique avec un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros, en croissance de 11,3 % sur un an.

Temps de lecture : minute

5 mars 2021

On savait que le jeu vidéo ne connaîtrait pas la crise, porté par les confinements et autres mesures visant à limiter les interactions sociales. D'après le bilan annuel du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), le marché français aurait même connu une année 2020 record pour atteindre un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros – en croissance de 11,3 % sur un an. Après un léger repli l'année précédente (-2,7 %), les ventes de matériel, de jeux – y compris sur mobile – et d'accessoires sont reparties à la hausse. À tel point que les Français ont, de loin, dépensé plus en consoles et en jeux vidéo qu'en livres – un marché qui pesait près de 4 milliards d'euros en 2020, selon les chiffres de GfK rapportés par l'AFP.

Le Français Voodoo performe sur mobile

Le contexte sanitaire a largement limité l'accessibilité aux loisirs, ce qui a fait bondir le temps de jeu hebdomadaire dans le pays : 9 heures en moyenne, soit une augmentation de 1h20 par rapport à 2019. Bien sûr, ce phénomène n'explique pas à lui seul le succès du secteur. "L'actualité a été très riche. Un calendrier rythmé par la sortie de nouveautés très

attendues par les joueuses et joueurs, l'excellente performance de la génération actuelle de consoles avec un catalogue riche et varié, ainsi que les lancements de nouvelles consoles [PlayStation 5 et Xbox Series X en tête, N.D.L.R.] en fin d'année ont permis d'alimenter un cercle vertueux", a jugé dans un communiqué Julie Chalmette, présidente du Sell, relevant également que 2020 "a vu l'essor d'usages nouveaux, comme le cloud gaming, qui constituent de formidables relais de croissance pour l'industrie".



À lire aussi

Voodoo, Dontnod... Les enjeux derrière l'arrivée de Tencent dans le jeu vidéo français

Avec 2,7 milliards d'euros en 2020, le chiffre d'affaires généré par l'écosystème des consoles (comprenant jeux et accessoires) a progressé de 10 % sur un an. Il représente toujours plus de la moitié (51 %) du marché total. À eux seuls, les revenus générés par les ventes de consoles ont ainsi augmenté de 11 %. Les écosystèmes de jeux pour ordinateur et pour mobile sont, eux aussi, en progression - respectivement +9 et +16 %. En matière de ventes de jeux, qui représentent 1,76 milliards d'euros de revenus, le dématérialisé a connu une année faste avec une

croissance de 19,1 % sur un an. Au contraire, les ventes physiques sont en repli de 3,2 % alors que les magasins ont été contraints à la fermeture. Pour ce qui est des jeux les plus vendus, il s'agit de Fifa 2021 (Electronic Arts) avec 1,32 million d'exemplaires et d'Animal Crossing: New Horizons (Nintendo) avec 1,08 million.

À noter la bonne place, en chiffre d'affaires réalisé en France, de l'éditeur français Ubisoft, qui se classe troisième loin derrière Nintendo et tout près d'Electronic Arts. Il s'agit du seul studio tricolore à figurer dans le top 20 cette année. Cela dit, Voodoo, dans lequel le géant chinois Tencent a encore récemment pris des parts, réalise une bonne performance sur le segment du jeu mobile : il se classe premier en matière de dépenses effectuées par les joueur·euse·s – notamment grâce à ses titres Helix Jump et Crowd City. Ses jeux restent toutefois moins téléchargés que ceux du Finlandais Supercell, détenu par Tencent et à l'origine de licences telles que Clash of Clans ou Brawl Stars.

Article écrit par Arthur Le Denn