

S.E.L.L. : Premi re  dition de L'Essentiel du Jeu Vid o
Jeux Vid o

Post  par : JerryG

Publi e le : 4/2/2014 15:00:00

Le **S.E.L.L.**, Syndicat des  diteurs de Logiciels de Loisirs, acteur et t moin privil gi  de l'industrie du jeu vid o en France, d voile **la premi re  dition de L'Essentiel du Jeu Vid o**.

Bilan officiel du march  2013, perspectives 2014, profil des joueurs, comportements d'usage et achat mais  galement cartographie de l'industrie fran aise, L'Essentiel du Jeu Vid o pr sente toutes les donn es cl s permettant de dresser un  tat des lieux du secteur.

 « L'industrie du jeu vid o est au c ur d'une nouvelle  re technologique et cr ative, ponctu e de mutations et  volutions des modes de consommation. Le jeu vid o, 2 me industrie de loisirs en France a vu son nombre de joueurs exploser en 15 ans, passant de 20% de la population en 1999   50% aujourd'hui (Source : GfK / REC+ Novembre 2013).

L' volution des pratiques et de l'offre rendent  videmment la lecture du march  plus complexe. Le S.E.L.L., qui depuis sa cr ation en 1995 est un t moin privil gi  du march  et de son  volution, s'entour  de partenaires permettant de fournir les outils n cessaires pour mesurer tous les indices de l'industrie. Avec L'Essentiel du Jeu Vid o, nous ambitionnons de vous d livrer 3 fois par an une photographie r aliste de notre march  et des pratiques du jeu vid o en France  », explique **Emmanuel Martin**, D l gu  G n ral du S.E.L.L.



Un march  en reprise, dynamis  par le lancement de la g n ration 8 de consoles de salon

Avec 2.7 milliards d'euros de chiffre d'affaires, g n r e plus de 90% par l' cosyst me consoles et PC, le march  fran ais du jeu vid o est stable, preuve d'un grand dynamisme dans un contexte de fin de cycle et de crise  conomique.

 « La transition entre la g n ration 7 et la g n ration 8 de consoles fut tr s rapide pour un march  cyclique tel que le n tre.

 

Cela ouvre de belles perspectives pour l'ensemble de l' cosyst me.

Le jeu vid o qui est entr  dans une nouvelle  re, est la seule industrie du divertissement   pouvoir proposer de tels bouleversements technologiques en si peu de temps », d clare David Neichel, Pr sident du S.E.L.L.

Sur le hardware, l'industrie enregistre une baisse en valeur de 3%, mod r e par un segment des consoles de salon en croissance de +9%. Le software est  galement stable, avec un chiffre d'affaires qui progresse de +2%.

Les accessoires, dont l' volution du march  est d pendante de celle des cycles, g n rent un chiffre d'affaire de -10%, d  au renouvellement du parc de consoles.

Nouvelles consoles de salon : un lancement historique

La g n ration 8 de consoles de salon (Wii U, Xbox One et PS4) conna t un d marrage record : sur les 5 premi res semaines de commercialisation, elle r alise une progression de 28% en volume soit 468 000 unit s  coul es et 44% en valeur, g n rant ainsi 198 millions d'euros par rapport   la g n ration 7.

 « A chaque nouvelle g n ration de consoles, le chiffre d'affaires de l'industrie a  t  multipli  par deux. L' app tence des joueurs pour les nouvelles consoles t moigne du dynamisme du march  du jeu vid o et de la facult  de l'industrie   se renouveler  », ajoute **David Neichel**.

2014 : des perspectives positives

Avec un parc install  (g n ration 7 et g n ration 8) de 32 178 000 consoles de salon et consoles portables en France, le potentiel de croissance est extraordinaire pour l'industrie, qui mise  videmment sur la g n ration 8, mais sait  galement la force de la g n ration 7 dont les prix et le catalogue de jeux sont tr s attractifs.

Avec le d but de ce nouveau cycle, le march  va se dynamiser autour de l'offre de jeux des  diteurs, entra nant des opportunit s pour l'ensemble de l' cosyst me

Les grands rendez-vous 2014

Pour sa 9 me  dition, l'IDEF (Interactive & Digital Entertainment Festival), le salon professionnel du jeu vid o se tiendra au Palais des Festivals de Cannes du 24 au 26 juin 2014. Lieu d' change et de rencontres pour les  diteurs et les distributeurs, l'IDEF propose de d couvrir les tendances et nouveaut s 2014 et de rencontrer les bons partenaires pour d velopper le march .

La grande f te du jeu vid o, la Paris Games Week, revient  galement du 29 octobre au 2 novembre 2014, Porte de Versailles. Le plus grand salon fran sais du jeu vid o l vera bient t le voile sur les nouveaux temps forts de cette  dition.