

Marché du jeu vidéo : coup d'arrêt à la croissance

Avec un total avoisinant les 4,8 milliards d'euros, le secteur enregistre une baisse de 2,7%.

VALENTIN HAMON-BEUGIN

@BeuginHamon

JEU VIDÉO C'est une première depuis 2012. Selon les données du syndicat des éditeurs de jeu (Sell), le marché du jeu vidéo en France a légèrement diminué en 2019. Après trois années de croissance à deux chiffres, il baisse cette fois de 2,7%, pour s'établir à 4,8 milliards d'euros. « Le jeu vidéo est un marché cyclique », explique Julie Chalmette, présidente du Sell. « La PS4 et la Xbox One sont commercialisées depuis bientôt sept ans. C'est une année de transition, qui précède l'arrivée de nouvelles consoles. » La PS5 de Sony et la Xbox Series X de Microsoft ne devraient cependant pas être disponibles avant la fin de l'année 2020, avec un impact conséquent sur le marché plutôt en 2021.

Parmi les 4,8 milliards d'euros, le Sell a pris en compte les ventes de jeu mobile, de consoles, de PC gaming, de jeux vidéo (sur PC et sur console, au format physique et digital) et d'accessoires (manettes, casques etc.)

Le mobile dépasse le PC

Plus de la moitié des dépenses des Français se consacrent à l'univers des consoles, en baisse de 9% sur un an, à 2,5 milliards d'euros. L'avènement des plateformes en ligne comme Steam, le PlayStation Store, le Nintendo eShop ou le Xbox Live est le symbole d'une digitalisation du secteur. Les ventes physiques ne représentent désormais plus que 43% des ventes de jeux console. Parmi elles, un seul jeu a franchi en 2019 le cap du million de ventes : *Fifa 20* (EA), avec 1,2 million d'exemplaires écoulés. En deuxième position, on retrouve *Call of Duty: Modern Warfare* (Activision), vendu à 654 000 exemplaires, puis *Mario Kart 8 Deluxe* (Nintendo), qui totalise 517 000 ventes. L'éditeur japonais peut d'ailleurs se targuer d'avoir sorti sept des dix jeux vidéo les plus vendus de l'année.

Des trois écosystèmes (console, PC et mobile), le PC enregistre la baisse la plus importante, avec une chute de 12%, à 1,1 milliard d'euros. Selon les données du Sell, le PC aurait perdu pas moins de trois millions de joueurs en un an. Nombre d'entre eux ont basculé vers les jeux sur mobile, un



CHARLES PLATAU/REUTERS

La PS4 est commercialisée depuis bientôt sept ans. La PS5 de Sony ne devrait pas être disponible avant la fin de l'année 2020.

secteur qui affiche en comparaison une croissance éclatante de 28%. Avec 1,2 milliard d'euros générés, c'est ainsi la première fois que le mobile dépasse le PC. « Le mobile a permis une démocratisation du jeu vidéo. Aujourd'hui, tout le monde joue », s'enthousiasme Julie Chalmette.

Le secteur du jeu vidéo est également dopé par la montée en puissance des abonnements pour jouer en ligne et des contenus additionnels payants, qui permettent au joueur d'accéder par exemple à des quêtes additionnelles ou de débloquer des personnages. « La manière de jouer est en train de se diversifier », note la présidente du Sell. « Les extensions existent depuis vingt ans mais s'importent désormais aussi sur les jeux console. On remarque une certaine perméabilité entre les trois écosystèmes, qui s'enrichissent les uns les autres. Les années à venir seront réellement intéressantes. » ■

Le jeu mobile a permis une démocratisation du jeu vidéo. Aujourd'hui, tout le monde joue

JULIE CHALMETTE,
PRÉSIDENTE DU SELL