Alors que les acteurs de l'industrie du jeu vidéo sont réunis à Juan-les-Pins pour l'IDEF, afin de découvrir les innovations technologiques et les nouveaux jeux qui seront édités dans les prochains mois, le SELL dresse un premier bilan* du marché à mi-année et de ses perspectives à fin 2016. A partir des données GfK, le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir estime à 3,4 milliards d'euros l'ensemble du marché fin 2016, gaming PC et écosystème Consoles compris :

- Si le monde du PC est appelé à progresser de 6 % en valeur, seul le hardware est en mesure de faire jeu égal avec les logiciels pour consoles qui augmenteront de 8 % en valeur...

- L'approche par écosystème permet une mise en perspective de ces univers complémentaires qui réunissent des millions de joueurs et démontre la diversité des expériences que propose l'industrie du jeu vidéo. « Le profil de nos joueurs évolue sans cesse et les usages se démultiplient. Du développement massif de l'eSport à la réalité virtuelle et augmentée, un nouvel opus de l'histoire du jeu vidéo est en train de s'écrire. Notre secteur est en perpétuelle évolution et se place au cœur de l'innovation technologique. L'offre se développe très rapidement et les modes de consommation et d'achat évoluent. Cet Essentiel du Jeu Vidéo vous propose ainsi un décryptage orienté sur ces évolutions », commente Jean-Claude Ghinozzi, Président du SELL.

- **Marché 2016 : l'innovation synonyme de dynamisme :** sur ce début d'année, le marché global du jeu vidéo affiche une croissance de +4% en comparaison avec la même période 2015 et représente 1,140 milliard d'euros de chiffre d'affaires. Le « Software » tous écosystèmes confondus progresse quant à lui de +6%, soit 699 millions d'euros. « Nous le confirmions en début d'année, une forte évolution des usages s'opère via une transformation vers le digital qui s'accélère, démultipliant les modes de consommation, les occasions de jouer et les « business model » ajoute Jean-Claude Ghinozzi. Sur cette première période de l'année l'ensemble des écosystèmes - consoles, gaming PC et mobile - sont en croissance ».

- Le dynamisme du marché est porté par l'écosystème « Consoles » qui se positionne comme le moteur principal de cette évolution, puisqu'il représente à lui seul 60% du chiffre d'affaires global.

- Avec 690 millions d'euros sur le 1er semestre, l'écosystème « Consoles » progresse de

+0,4%. « Sur le hardware, les joueurs font preuve d'attentisme face à l'arrivée prochaine de nouvelles plateformes et casques de réalité virtuelle, annoncés depuis quelques mois pour certains et confirmés pour d'autres lors de l'E3, ajoute Jean-Claude Ghinozzi. Le software est en forte progression avec une croissance de +8%* en valeur et bénéficie d'un enrichissement manifeste de catalogue sur ce 1er semestre ».

- L'écosystème Gaming PC représente un marché de 338 millions d'euros, soit 30% du chiffre d'affaires du Gaming. Ce segment, en croissance de +11,4% au premier semestre 2016, est porté par les innovations constantes sur le hardware et les accessoires ainsi que par la tendance de l'eSport.

- Au sein de cet écosystème, le chiffre d'affaires se répartit quasiment équitablement entre le hardware et le software, avec respectivement 155 millions d'euros et 154 millions d'euros de résultat. Le troisième segment, les accessoires, représente quant à lui 29 millions d'euros et affiche une croissance en valeur de +32%.

- Une croissance de +3 % attendue pour la fin d'année

- L'écosystème Gaming PC (incluant le digital) est évalué à 847 millions d'euros, progressant d'une année sur l'autre de 6 % en valeur. Le harddware pesant 383 millions d'euros, en croissance de 8 % en valeur, contre 385 millions d'euros pour le software (digital inclu), un chiffre stable en valeur. Les accessoires pèseront 79 millions d'euros, enregistrant un bond de 34 %.

- Du côté des consoles, l'écosystème progressera de 2 %, à 2,259 milliards d'euros. Le hardware comptera pour 652 millions (- 8 %), le software pour 1,298 milliard d'euros (+ 8 %) et les accessoires pour 310 millions d'euros (+ 2 %).

- Les perspectives de fin d'année sont donc très favorables pour le marché. « En cette période post-E3, à l'heure où s'élaborent les activités marketing et ventes de fin d'année, les perspectives de notre industrie sont très positives. Le marché sera à minima en croissance de +3% à fin 2016. Cette prévision est volontairement prudente car il est complexe d'évaluer l'engouement et les volumes de ventes que vont générer les casques et accessoires de réalité virtuelle. Le lancement de nouvelles plateformes, l'arrivée de la réalité virtuelle, la richesse du catalogue de jeux annoncés pour la fin d'année dynamisent le secteur et répondent à l'appétence des joueurs » conclut Jean-Claude Ghinozzi.

* *L'Essentiel du Jeu Vidéo, réalisé avec l'institut d'études GfK, analyse l'évolution du marché français sur la période des 22 premières semaines de l'année 2016. Il dresse un bilan et une analyse du marché global du jeu vidéo, puis une étude par écosystème : Ecosystème*

Consoles (hardware, software, accessoires, physique et digital) et Ecosystème Gaming PC : hardware (PC équipés de cartes graphiques haute performance), software, accessoires, physique et digital.