

14 novembre 2012

Rencontres Animation formation

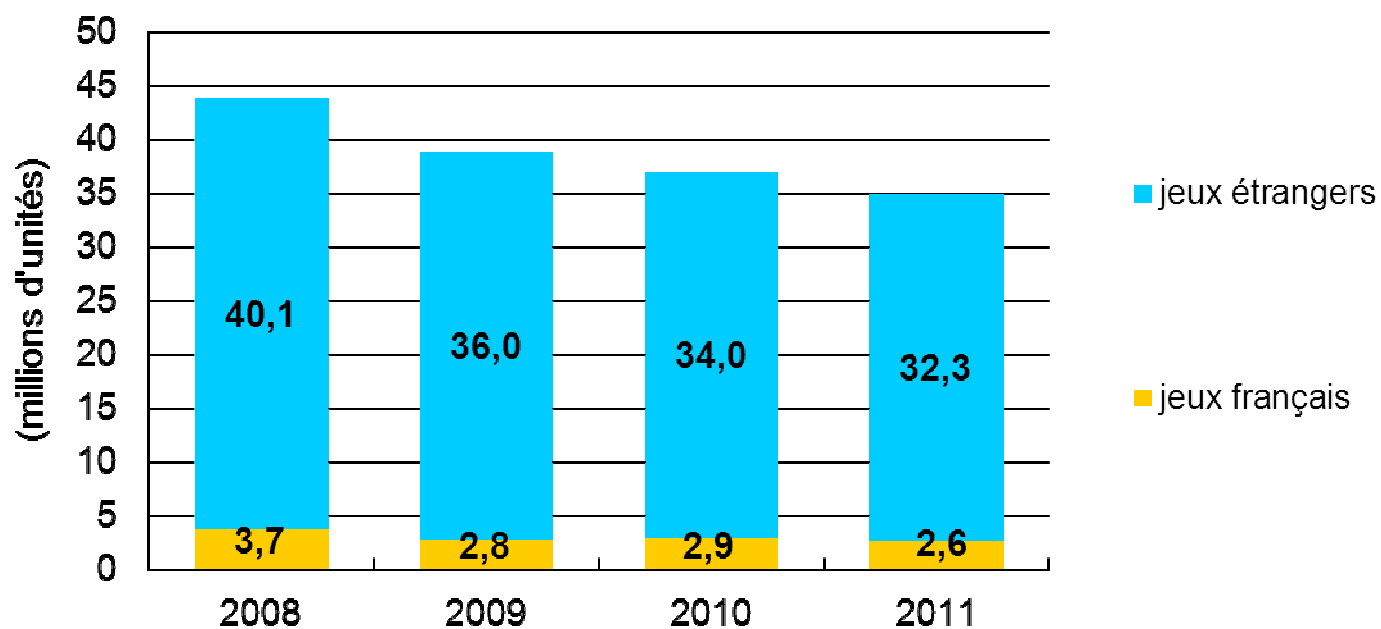
# **Le marché du jeu vidéo en France**



# Le marché français du jeu vidéo

- 34,9 millions d'unités vendues en 2011 (-5,7 %)
- Les jeux français représentent 7,3 % des volumes vendus en 2011 (7,8 % en 2010)

## Evolution des volumes de vente de jeux vidéo selon la nationalité

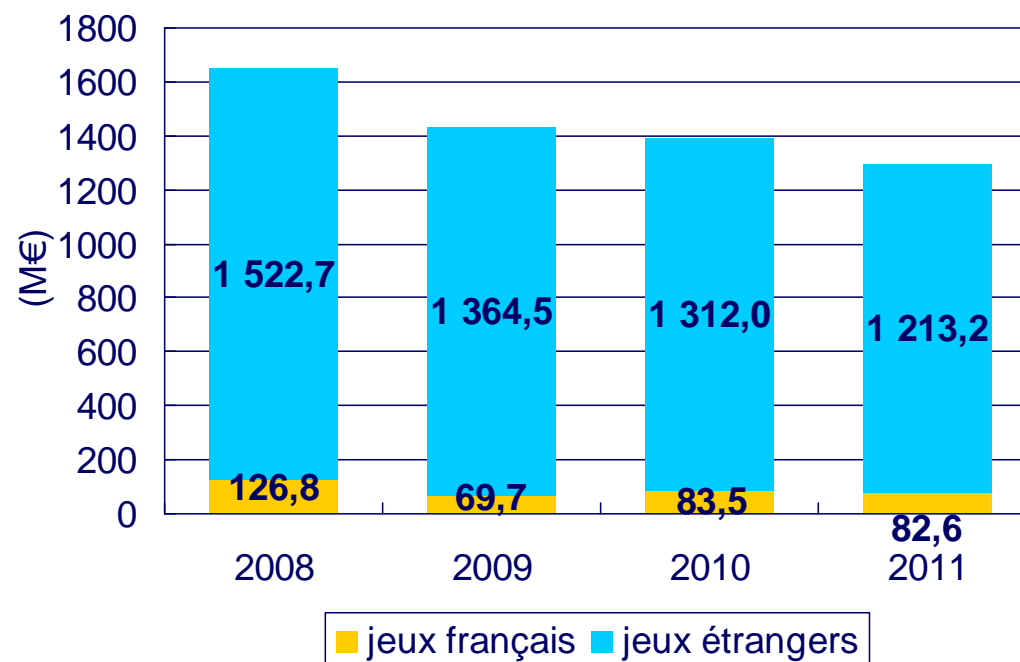


Source : CNC-GfK

# Le marché français du jeu vidéo

- **Chiffre d'affaires en 2011 : 1,30 Md€ (- 5,9 % )**
- **Stabilité du prix par jeu : 37,19 € (-0,3 %)**
- **Part de marché des français en 2011 : 6,4 % (6,1 % en 2010)**

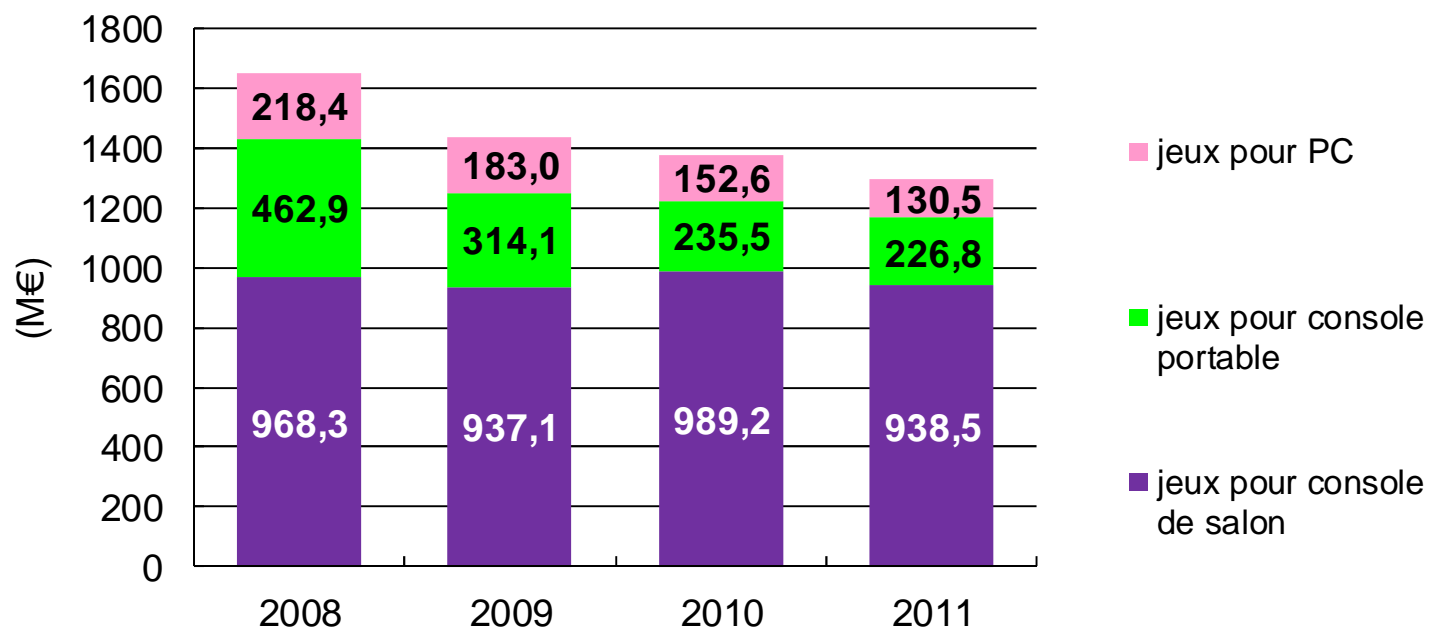
## Evolution du chiffre d'affaires des jeux vidéo



# Les jeux vidéo selon le support de lecture

- Jeux pour console de salon : - 5,1 % en 2011
- Jeux pour consoles portables : - 3,7 % en 2011 malgré la sortie de la 3DS
- Jeux pour PC : - 14,5 % en 2011

Evolution du chiffre d'affaires des jeux vidéo

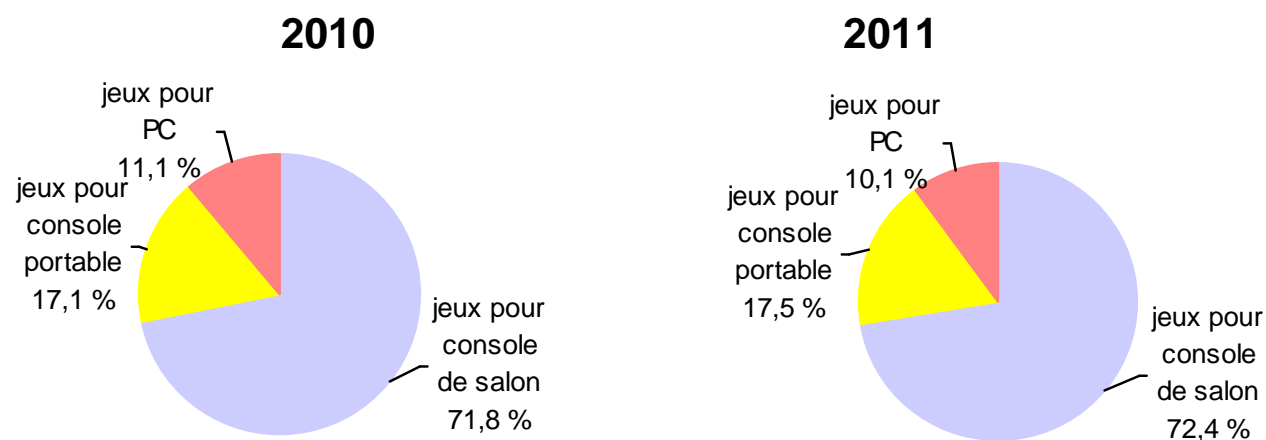


Source : CNC-GfK

# Les jeux vidéo selon le support de lecture

- **La console de salon reste le premier support de consommation des jeux vidéo**
- **71,4 % du chiffre d'affaires des jeux étrangers sur consoles de salon en 2011**
- **87,1 % du chiffre d'affaires des jeux français provient de la vente de jeux pour consoles de salon, 8,5 % sur les consoles portables en 2011**

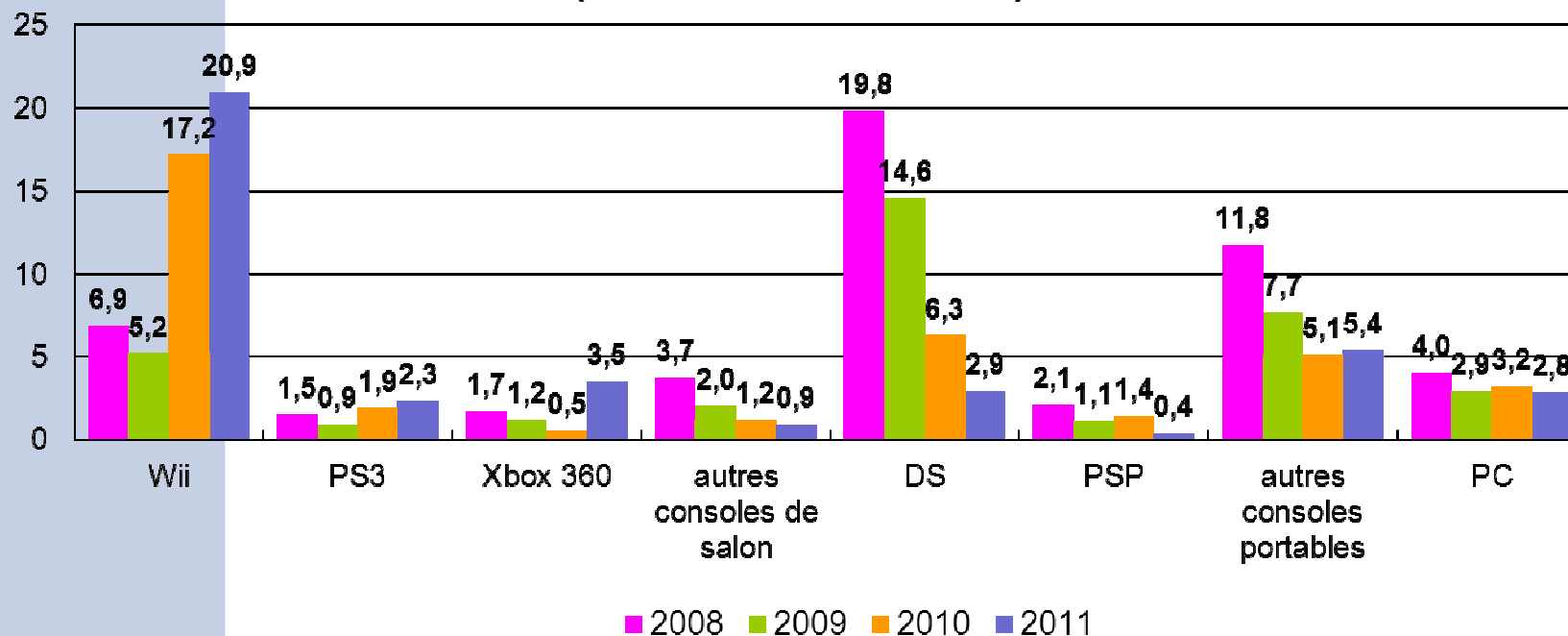
## Chiffre d'affaires des jeux vidéo selon le support



# Part de marché des jeux français

- Progression de la part de marché des jeux français sur Wii en 2011 (+3,7 points à 20,9 %)
- Recul de la part de marché des jeux français pour DS à 2,3 % en 2011 (-3,4 points)

Parts de marché des jeux vidéo français selon les plates-formes de lecture  
(% du chiffre d'affaires)



14 novembre 2012

Rencontre Animation formation

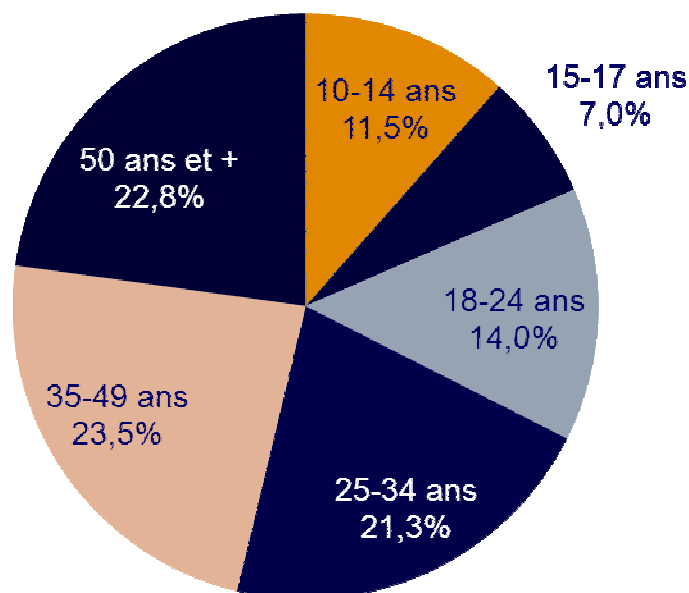
## **Les pratiques du jeu vidéo**



## Profil des joueurs de jeux vidéo

- **58,3 % des français sont des joueurs en 2011 (61,1 % en 2010)**
- **Age moyen des joueurs en 2011 : 34,7 ans contre 41,9 ans pour l'ensemble de la population**
- **Les 35 – 49 ans constituent la principale population de joueurs (23,5 %) devant les 50 ans et plus (22,8 %).**

Répartition de l'âge des joueurs en 2011

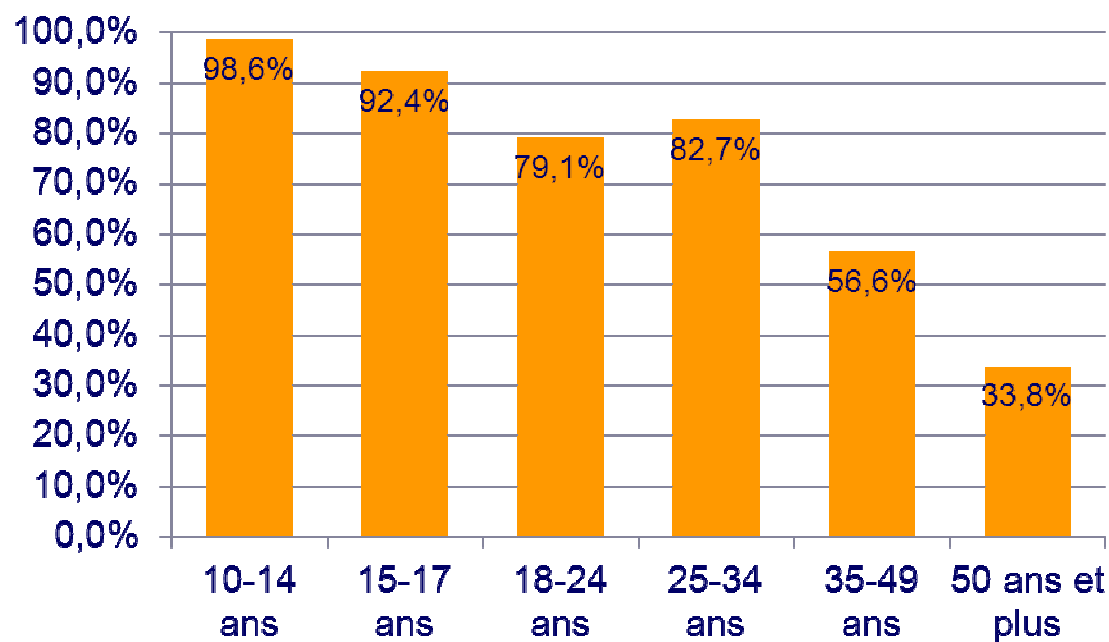




# Pénétration de la pratique des jeux vidéo

- Une pratique particulièrement répandue chez les moins de 17 ans

**Pénétration du jeu vidéo au sein de la population française (%)**



## Les pratiques selon le type de jeu vidéo

- **80,1 % des joueurs sont des joueurs en ligne  
dont 77,0 % jouent à des jeux gratuits  
dont 31,1 % jouent à des jeux à accès payant**
- **43,6 % des joueurs jouent à des jeux achetés dans  
le commerce et non connectés à Internet**
- **40,4 % des joueurs ont joué sur des jeux vidéo sur  
réseaux sociaux**
- **3,7 % des joueurs ont payé pour jouer sur des  
réseaux sociaux**
- **Développement du social game**

## Les pratiques selon le terminal

- **74,0 % des joueurs jouent sur ordinateurs**
- **29,5 % des joueurs jouent sur console de salon**
- **20,6 % des joueurs jouent à des jeux vidéo (autres que ceux déjà installés) sur leur téléphone portable**
- **42,5 % des joueurs jouent sur téléphone mobile (pré installés ou pas)**
- **15,9 % des joueurs jouent sur console portable**
- **15,5 % des joueurs jouent sur des tablettes (pré installés ou pas)**

- **Une pratique récurrente et chronophage**  
72,6 % des joueurs jouent au minimum une fois par semaine  
57,1 % des joueurs jouent au minimum 1 heure par session
- **Une pratique de moins en moins solitaire : 65,9 % des joueurs jouent le plus souvent seuls (74,0 % en 2009)**
- **60,7 % des joueurs jouent avec des amis (51,3 % en 2010) et 54,3 % en famille (45,7 % en 2010)**
- **71,6 % des joueurs jouent en soirée et 25,7 % des joueurs de jeux en ligne payants jouent la nuit**
- **91,9 % des joueurs jouent à domicile**

14 novembre 2012

Rencontre Animation Formation

**merci**

