

Marché mondial des jeux vidéo

Mai 2020

1 Jeux vidéo vs autres industries du divertissement

Les jeux vidéo ne sont plus un marché de niche. Selon les estimations, les revenus générés par les jeux vidéo se situeraient pour l'année 2018 entre 109.7 (SuperData [2]) et 137.9 (Newzoo [3]) milliards de dollars. Cela fait des jeux vidéo, la forme de divertissement classique la plus rentable actuellement : devant la télévision, le cinéma et le secteur de la musique.

Sur le **plan mondial**, l'ensemble des jeux d'argent (435 Mia) et des jeux vidéo (de 109 à 137 Mia) ont généré entre **544 et 572** milliards de dollars de revenus en 2018.

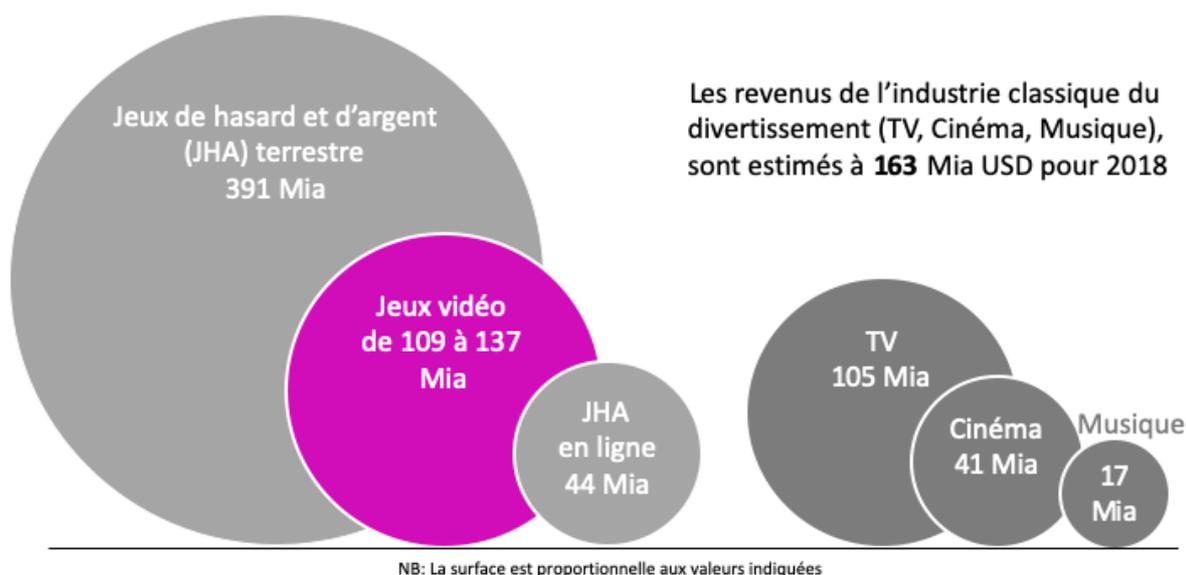


Illustration : Christophe Al Kurdi | Sources : Jeux d'argent, GBGC & H2GC; Jeux vidéo, Newzoo & SuperData; TV et Cinéma, Statista; Musique, IFPI.

Figure 1 — Revenus des jeux vidéo en comparaison avec d'autres formes de divertissement

Légende : Cette figure montre l'importance du marché des jeux de hasard et d'argent ainsi que celui des jeux vidéo, par rapport à d'autres marchés du divertissement.

En **Suisse**, il n'existe pas de données publiques de qualité sur la taille du marché des jeux vidéo. Le marché global des jeux de hasard et d'argent se situait quant à lui, pour 2017, à un Produit Brut des Jeux (PBJ) de 1.647 milliards de francs (704 millions pour les casinos et 943 millions pour les loteries).

2 Prédominance des jeux « gratuits »

Actuellement, les jeux « gratuits » (basé sur les microtransactions) génèrent plus de 80% des revenus du secteur des jeux vidéo et, ce sont les jeux dits mobiles (sur smartphone et tablette) qui, avec 87.6 Mia USD sur 109.7, contribuent le plus à cette création de valeur.

Figure 2 – Revenus des jeux vidéo selon le modèle de monétisation (Premium / Freemium) et la plateforme (Mobile / PC / Console)

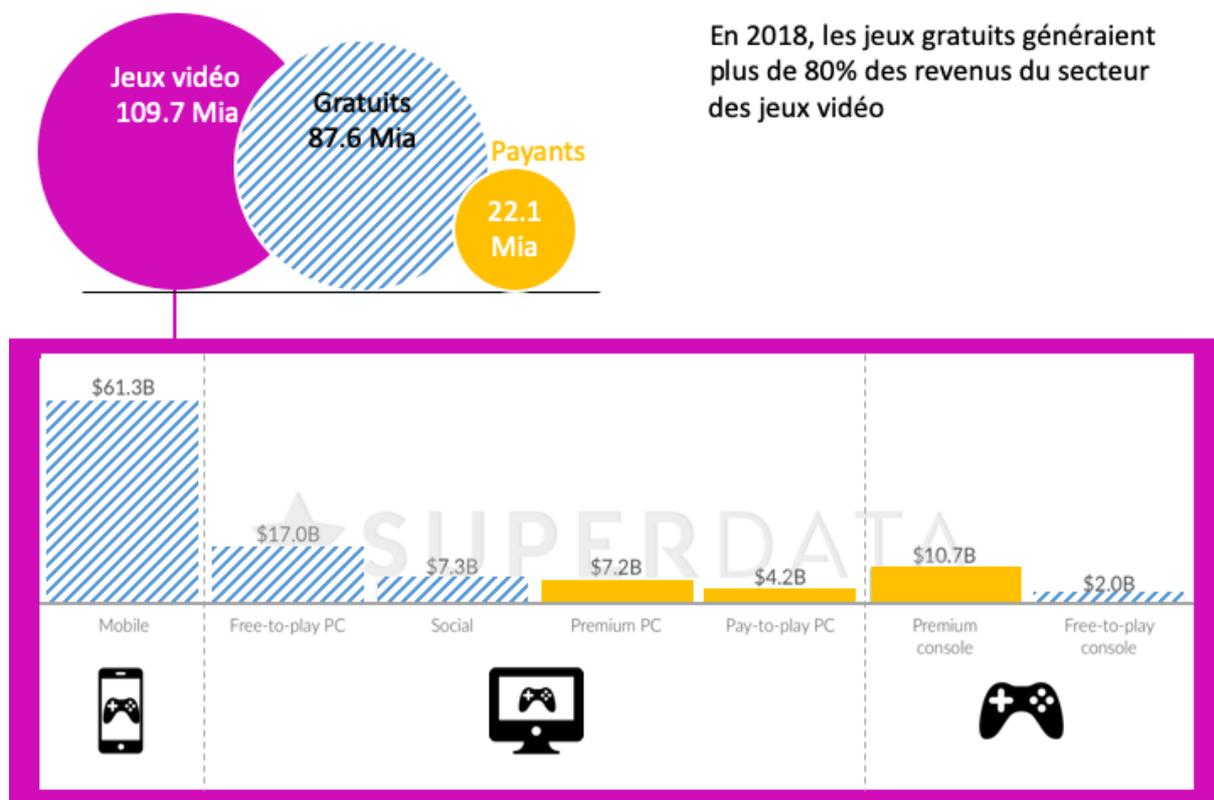


Illustration : Christophe Al Kurdi | SuperData 2019

Légende : Selon SuperData [2], avec 87.6 milliards de dollars de revenus, le marché des jeux gratuits (Mobile, F2P PC, Social, F2P Console) contribue à plus de 80 pourcents du marché global des jeux vidéo qui s'élevait à 109.7 Mia USD en 2018. Les jeux mobiles (smartphone / tablette) génèrent de loin le plus de revenus, devant les jeux sur PC et sur Consoles.

Les jeux gratuits ou « Free-to-Play » (littéralement « gratuit à jouer ») ne sont plus l'apanage des smartphones et des jeux dits « sociaux » (social Game) qui sont accessibles via les réseaux sociaux. En 2018, ils sont devenus le segment le plus rentable des jeux sur PC, loin devant les jeux payants (Premium PC) et les jeux accessibles par abonnement (Pay-to-Play PC). Seuls les jeux sur consoles semblent résister pour le moment à l'assaut des microtransactions, bien qu'elles contribuent déjà à presque 20 % des revenus du secteur.

3 Jeux gratuits les plus rentables en 2018

Tableau 1 – Top 10 des revenus 2018 de jeux F2P – indépendamment de la plateforme (SuperData)

Rank	Title	Publisher	Genre	Revenue
1	<i>Fortnite</i>	Epic Games	Shooter	\$2.4B
2	<i>Dungeon Fighter Online</i>	Nexon	RPG	\$1.5B
3	<i>League of Legends</i>	Riot Games, Tencent	MOBA	\$1.4B
4	<i>Pokemon GO</i>	Niantic	Adventure	\$1.3B
5	<i>Crossfire</i>	Neowiz Games	Shooter	\$1.3B
6	<i>Honour of Kings²</i>	Tencent	MOBA	\$1.3B
7	<i>Fate/Grand Order</i>	Aniplex	RPG	\$1.2B
8	<i>Candy Crush Saga</i>	King, Activision Blizzard	Puzzle	\$1.1B
9	<i>Monster Strike</i>	Mixi	RPG	\$1.0B
10	<i>Clash Royale</i>	Supercell, Tencent	Strategy	\$0.9B

Source Tableau : SuperData [2]

4 Public des jeux vidéo

Une idée fausse à propos des jeux vidéo est qu'ils s'adresseraient uniquement à un public jeune, à prédominance masculine. Si cela était vrai au tournant des années 2000, c'est loin d'être le cas actuellement :

- Selon l'Entertainment Software Association (ESA), jouer à des jeux vidéo n'est ni un passe-temps pour les jeunes ni un passe-temps dominé par les hommes. En fait, c'est plutôt le contraire. En 2019, aux États-Unis, 65% de la population adulte disait jouer aux jeux vidéo ; 46 pour cent de tous les joueurs étaient des femmes ; quant à l'âge moyen des joueurs il s'élevait à 33 ans [4].
- Selon le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) [5], un français sur deux (52%) déclarait jouer aux jeux vidéo en 2016, avec une parité quasi parfaite (46% de femmes), et une moyenne d'âge s'élevant à 34 ans
- En **Suisse**, l'enquête « eSports Suisse 2019 » [6], nous informe du fait que 33,9 % de la population suisse disait jouer à des jeux vidéo au moins une fois par semaine et 12,1% quotidiennement. Cette même enquête nous signale que 26,5% de la population masculine et 48,5% de la population féminine ne disait ne jamais avoir joué à des jeux vidéo.

5 Sources

- [1] C. Al Kurdi, L. Notari, et H. Kuendig, « Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo », GREA & Addiction Suisse, Lausanne, 2020.
- [2] SuperData Research, « 2018 Year In Review (Market Brief) », 2019. [En ligne]. Disponible sur: <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>.
- [3] Newzoo et Tom Wijman, « Global Games Market Revenues 2018 | Per Region & Segment », Newzoo, avr. 30, 2018. <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> (consulté le nov. 08, 2018).
- [4] ESA, « Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (2019) », Entertainment Software Association, 2019. [En ligne]. Disponible sur: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf.
- [5] SELL, « L'essentiel du jeu vidéo: #2 2018 ». Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, oct. 2018, [En ligne]. Disponible sur: https://www.sell.fr/sites/default/files/sell_essentiel_du_jeu_video_octobre_2018_0.pdf.
- [6] M. Hüttermann, « **eSports Schweiz 2019 (Vorversion) », ZAHW - Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, avr. 2019. [En ligne]. Disponible sur: <https://digitalcollection.zhaw.ch/handle/11475/16890>.

Cette fiche d'information a été rédigée par Christophe Al Kurdi (GREA). Elle accompagne la publication du rapport du GREA et d'Addiction Suisse sur les jeux d'argent sur internet [1] – téléchargeable sur www.grea.ch/rapport-jhal