

COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 17 octobre 2018

NOUVELLE ÉDITION DE L'ESSENTIEL DU JEU VIDEO

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) dévoile la nouvelle édition de [L'Essentiel du Jeu Vidéo](#). L'étude consommateurs « *Les Français et le Jeu Vidéo* », menée par Médiamétrie pour le SELL, dresse le portrait des joueurs, décrypte leurs habitudes de consommation et analyse l'évolution de la vision qu'ont les Français du jeu vidéo. L'Essentiel du Jeu Vidéo met également en lumière les rapports qu'entretiennent les parents avec la pratique du jeu vidéo et la signalétique PEGI.

« Cette nouvelle étude annuelle confirme la place, désormais incontournable, du jeu vidéo dans le quotidien de tous les français. De par sa diversité et sa richesse, il s'inscrit comme un véritable loisir universel se positionnant parmi les principales pratiques culturelles populaires. »

Julie Chalmette, Présidente du SELL

PORTRAIT-ROBOT DU JOUEUR FRANÇAIS

Pratique un temps confidentielle, aujourd'hui universelle, le jeu vidéo s'impose comme l'un des loisirs préférés des Français et l'étude « *Les Français et le Jeu Vidéo* » vient le confirmer. **En 2018, 51% des Français jouent régulièrement au jeu vidéo, la moyenne d'âge du joueur est de 39 ans et 47% des joueurs sont des femmes.**

Le jeu vidéo fait toujours plus d'adeptes, **29% des joueurs déclarent jouer tous les jours ou presque** (contre 24% en 2017).

LES FRANÇAIS ET LE JEU VIDÉO

La pratique du jeu vidéo s'est largement démocratisée et **les Français sont aujourd'hui 62% à considérer le jeu vidéo comme une activité positive**. À la frontière entre innovation technologique et création artistique, le jeu vidéo donne vie à des créations de plus en plus innovantes et inspirantes. Un constat partagé par les Français, qui sont **89% à le considérer comme un secteur innovant et 84% à estimer que les jeux vidéo sont l'œuvre d'artistes**.

LE JEU VIDÉO, UN LOISIR À PARTAGER EN FAMILLE

Les jeux vidéo font désormais partie de la vie quotidienne des enfants et adolescents français. En effet, **75% des Français considèrent le jeu vidéo comme un loisir pour toute la famille**. Les

parents estiment à **66%** qu'il permet de profiter d'une activité avec leurs enfants et **35%** parcequ'ils aiment également y jouer.

Pour aider à la pratique du jeu vidéo, riche et variée, l'industrie a mis en place depuis 2003, le système de classification PEGI (Pan European Game Information). **Les enfants se disent à 56% attentifs au système PEGI.** Un constat fort qui vient confirmer l'importance de cette classification auprès notamment du jeune public de joueur.

Pour aller plus loin et accompagner les parents dans la pratique du jeu vidéo, **tous les systèmes de contrôle parentaux disponibles sur l'ensemble des plateformes** permettent, en quelques clics, de limiter l'accès aux jeux dépassant une certaine catégorie d'âge, de surveiller et de contrôler les achats en ligne, de limiter la navigation sur internet mais également le temps passé à jouer. Une supervision nécessaire pour renforcer une pratique sereine et encadrée du jeu vidéo pour les enfants.

Source : étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le jeu vidéo », réalisée sur Internet du 06 septembre au 1er octobre 2018, auprès d'un échantillon de 2 856 internautes de 10 ans et plus.

[TELECHARGER L'ESSENTIEL DU JEU VIDEO](#)

www.sell.fr

À propos de L'Essentiel du Jeu vidéo

L'Essentiel du Jeu Vidéo est produit par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL). Il est le reflet de l'industrie française du jeu vidéo sur les aspects marché, consommation et usages.

À propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs - www.sell.fr

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs. Il compte vingt-deux adhérents qui représentent plus de 70% du chiffre d'affaires du secteur. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Emmanuel Martin.

À propos de la PGW – Paris Games Week – www.parisgamesweek.com :

La Paris Games Week est le salon grand public du jeu vidéo en France organisé par le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs). Classé au Top 5 des salons français, ce rendez-vous annuel qui a accueilli 304 000* visiteurs en 2017, s'est imposé comme la vitrine de l'industrie du jeu vidéo. La 9^{ème} édition, qui se déroulera du 26 au 30 octobre 2018 à Paris - Porte de Versailles s'étendra sur les halls 1, 2.2 et 3 pour un total de 80 000 m². Ouvert de 8h30 à 18h30 (fermeture à 18h mardi 30 octobre), les joueurs et leur famille y découvriront toutes les nouveautés de fin d'année, les nouvelles tendances et le futur du jeu vidéo. Véritable fête pour toute la famille, organisée pendant les vacances de la Toussaint, la Paris Games Week consacre comme chaque année un vaste espace à la Paris Games Week Junior, dédiée aux 3-12 ans.

**Différents flux quotidiens agrégés : visiteurs payants et invités, exposants, équipes d'animation et de sécurité, médias, professionnels, publics de l'avant-première et des nocturnes.*



#PGW

Paris Expo - Porte de Versailles - Halls 1, 2.2 et 3

Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodier - 01 56 26 72 00 - nbrodier@agence-profile.com

Titouan Coulon - 01 56 26 72 07 - tcoulon@agence-profile.com

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - as.montadier@sell.fr /
[@SELL JeuxVideo](#)