

1995

L'Essentiel

du

**JEU
VIDÉO**

sur

**20
ans**

2015

S.E.L.L.

PROFESOR DE SISTEMAS DE INFORMACIONES



**Jean-Claude
Ghinozzi**

Président du SELL

Edito

Déjà plus de deux décennies passées au service du jeu vidéo. Et cet amour, cette passion du jeu vidéo, partagée par tous les acteurs de cette formidable aventure qu'est le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, méritait bien un retour sur ses grandes évolutions. Une histoire faite tout autant de petits changements que d'événements majeurs et marquants.

A ses débuts, le SELL devait lutter contre une image passéiste du média, celle d'un plaisir coupable réservé aux seuls adolescents ; aujourd'hui, c'est devenu un loisir de masse, doublé d'une véritable dimension culturelle, enrichi par ses incessantes innovations technologiques autant que par sa volonté de s'ouvrir au plus grand nombre. Le jeu vidéo a su s'imposer comme média à part entière, trustant régulièrement les premières places des classements des biens culturels préférés des français, touchant toutes les générations, tous âges et tous sexes confondus.

Lorsque le SELL fut créé en 1995, l'une de ses premières missions fut de défendre le jeu vidéo contre les nombreuses attaques, l'incompréhension dont il était victime, régulièrement stigmatisé par des médias qui ne comprenaient pas ce nouveau venu, pourtant promis à un brillant avenir aux côtés des autres grands vecteurs culturels que sont le cinéma ou la littérature. En l'espace de quelques années, le jeu vidéo a radicalement changé de statut, devenant l'un des enfants chéris des français.

Une métamorphose que le SELL a su accompagner en se faisant son porte-parole, tant en exprimant un point de vue clair de l'industrie auprès des pouvoirs publics qu'en aidant les joueurs, les parents, avec la mise en place d'une signalétique, le PEGI, de sensibilisation, avec PédagoJeux, ou de grands rendez-vous rassemblant les acteurs du marché avec l'IDEF, ou les passionnés avec la Paris Game Week.

Il apparaissait donc essentiel de fêter ces vingt ans, non pas comme un simple anniversaire, mais plutôt comme la victoire d'un média sur les clichés qu'il a longtemps véhiculé, une victoire à laquelle le SELL a toujours activement participé via ses nombreuses actions de communication, sa volonté première d'expliquer et convaincre de l'importance revêtue par ce loisir majeur du XXIème siècle.

Pour autant le jeu vidéo n'a pas fini de nous étonner, par sa capacité à évoluer à une vitesse phénoménale et à sans cesse se renouveler. Un simple regard sur le bilan de ces vingt ans de changements suffit à s'imaginer, déjà, le futur d'un jeu vidéo toujours plus innovant, mais aussi de plus en plus rassembleur. Et surtout, ne boudons pas notre plaisir : replonger dans ces vingt ans de passion commune, c'est surtout l'occasion de goûter à une nostalgie faites de grands moments, que seul cet extraordinaire média pouvait nous offrir.

Le SELL

Création et missions

Mars 1995. A l'initiative des différents éditeurs installés en France, et qui souhaitent défendre le jeu vidéo, est créée une association : c'est la naissance du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs.

À cette époque, le jeu vidéo est, bien trop souvent au goût de ses défenseurs, attaqué par les médias généralistes, ou même au sein de la sphère politique. Dans une société en pleine mutation, il est bien trop souvent perçu comme une cible facile, le bouc émissaire idéal en somme, forcément coupable de tous les maux puisque nouveau et inconnu d'une grande partie de la population.

Plutôt que de riposter dans des joutes inutiles et stériles, le SELL aura comme mission première d'expliquer, d'illustrer la réalité du jeu vidéo auprès de ses détracteurs, mais aussi de façon plus générale auprès des français. Il s'agissait alors d'initier les pouvoirs publics à ce nouveau secteur économique, leur faire découvrir une industrie à la fois dynamique

et innovante, mais aussi promesse d'une formidable croissance. Croissance qu'une méconnaissance totale aurait pu malmener.

Sa première mission sera fort logiquement de structurer un discours commun auprès des pouvoirs politiques, emprunt tout à la fois d'un message positif et d'une volonté de collaboration étroite visant à son développement et à la compréhension de ses codes, de ses enjeux. La ténacité des différents acteurs s'étant succédé aux postes clés du SELL en auront fait, au fil des années, un interlocuteur de choix auprès de la classe politique, conduisant à de réels progrès dans la perception du jeu vidéo par les pouvoirs publics.

Autre volonté immédiate, la protection et l'information du consommateur face à une absence totale de cadre. Une volonté qui se traduira tant par des messages relatifs à la santé (avertissement contre les risques d'épilepsie) que par la mise en place d'une classification visant à protéger les plus jeunes, puis d'expliquer cet univers aux parents, souvent désarmés. Aujourd'hui,



> Salon de l'IDEF 2015



> Détail de l'affiche PGW 2015

la classification PEGI et le collectif PédagoJeux assument parfaitement ces deux missions essentielles, qui sont venues combler des vides dangereux.

Le SELL avait également un besoin impératif de parfaitement maîtriser sa connaissance du marché de son propre secteur. Structurer cette connaissance passait alors, dès 1995, par un accord conclu avec l'institut GfK, visant à suivre au plus près les évolutions, les chiffres clés de l'industrie, et ce dans toutes les particularités et les spécificités du marché français – marché dont le chiffre d'affaires est généré à 95% par les membres du SELL.

Enfin, il apparut comme essentiel, après avoir entamé ces missions prioritaires, d'en assumer une nouvelle, en assurant les deux plus gros événements français liés aux jeux vidéo : le salon IDEF (Interactive Digital Entertainment Festival) pour la partie B2B, et le salon Paris Games Week pour les consommateurs. En unissant leurs efforts, les éditeurs réunis au sein du SELL sont parvenus à accompagner dans la durée le formidable élan de croissance du jeu vidéo, mais aussi ses mutations, qui en ont fait aujourd'hui un loisir mâtiné de média culturel parmi les plus dynamiques et prometteurs de ces dernières années.



> Première affiche de la PGW, en 2010

Adhérents

1995



Adhérents

2015



..... Le

JEU VIDÉO

.....
Comment ça marche



COMPRENDRE

..... le

marché

..... du

JEU VIDÉO

.....
L'histoire du jeu vidéo en France remonte aux années 70. Ces 20 dernières années ont particulièrement vu l'industrie et ses pratiques de consommation évoluer. Pour comprendre le marché du jeu vidéo aujourd'hui, retour sur son fonctionnement et ses grandes évolutions.

20 ans

de

CONSOLES

20 ans

de

CONSOLES

GÉNÉRATION 5



1993
Amiga CD32



1993
Atari Jaguar



1994
3DO



1995
Sega Saturn



1995
PlayStation



1997
Nintendo 64



1998
Game Boy Color

GÉNÉRATION 6



1999
Sega Dreamcast



2000
PlayStation 2



2001
Game Boy Advance



2002
Xbox



2002
GameCube



2003
Game Boy Advance SP



2003
Nokia N-Gage



2005
Game Boy Micro

GÉNÉRATION 7



2005
Nintendo DS



2005
PSP



2005
Xbox 360



2006
Nintendo Wii



2007
PlayStation 3

20 ans

de

CONSOLES

20 ans

de

CONSOLES

GÉNÉRATION 8



2011
Nintendo 3DS



2012
PS Vita



2012
Nintendo Wii U



2013
Xbox One



2013
PlayStation 4

ANNIVERSAIRES 2015



Nintendo NES

1985



PlayStation

1995



Xbox 360

2005

Source : GfK

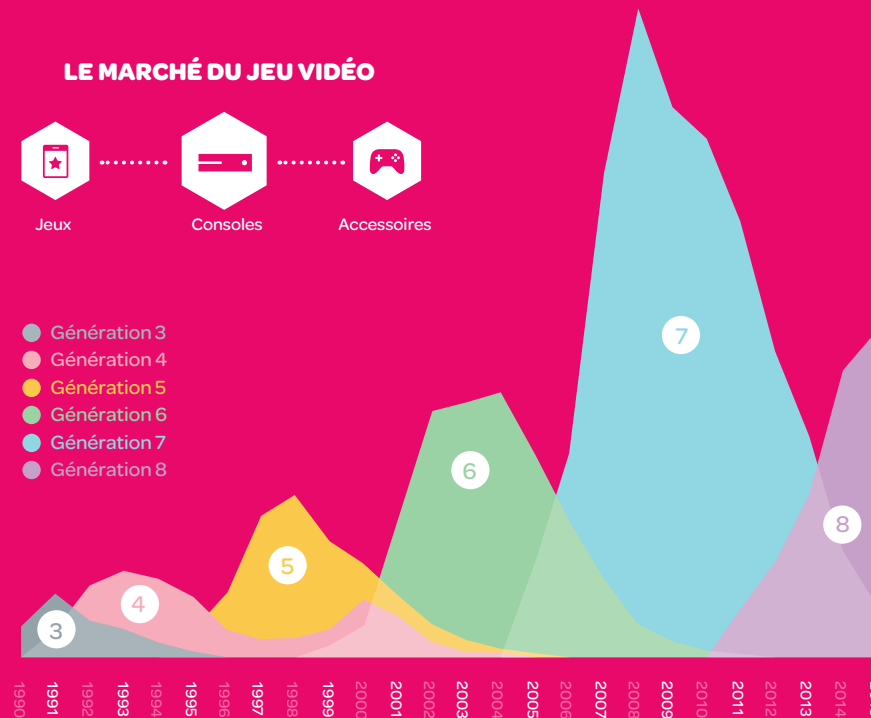
LE CYCLE

Chaque génération de console crée un phénomène de cycle qui intègre tous les segments du marché du jeu vidéo : les consoles, les jeux et les accessoires. Le chiffre d'affaires du secteur a doublé à chaque cycle de génération de console.

LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO



- Génération 3
- Génération 4
- Génération 5
- Génération 6
- Génération 7
- Génération 8



CA en milliards d'euros (consoles + jeux + accessoires) - Périmètre physique hors PC

Source : GfK

..... Le

JEU VIDÉO

Un loisir pour tous



TOUS JOUEURS ?

.....

20 ans

..... de

démocratisation

.....

Le SELL s'intéresse depuis plus de 15 ans à l'évolution du profil des joueurs français. Si les études remontent à l'aube des années 2000, on constate une évolution du nombre de joueurs, de leur âge, mais également de la répartition entre hommes et femmes.

..... Qui sont

LES JOUEURS

de

JEUX VIDÉO

.....

..... Qui sont

LES JOUEURS

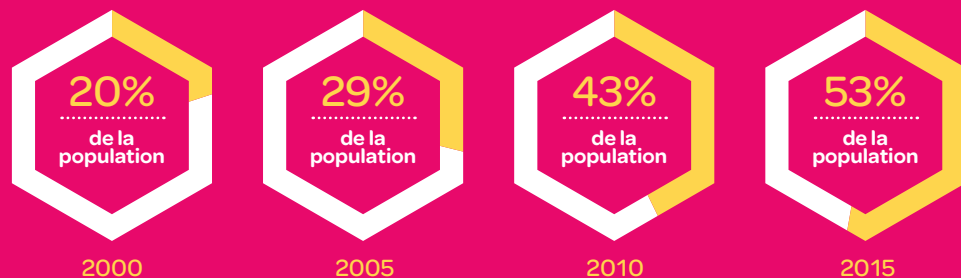
de

JEUX VIDÉO

.....

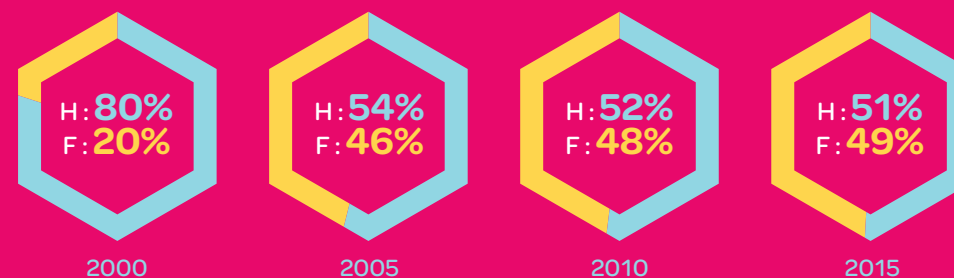
..... ÉVOLUTION

DU NOMBRE DE JOUEURS



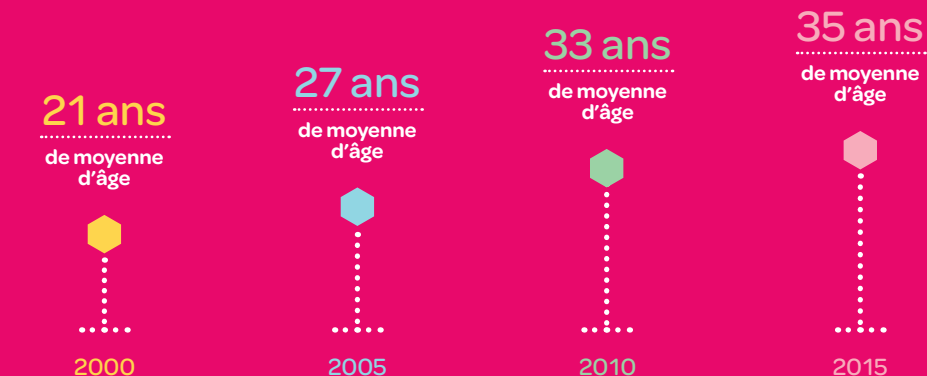
..... ÉVOLUTION

DE LA RÉPARTITION HOMMES / FEMMES



..... ÉVOLUTION

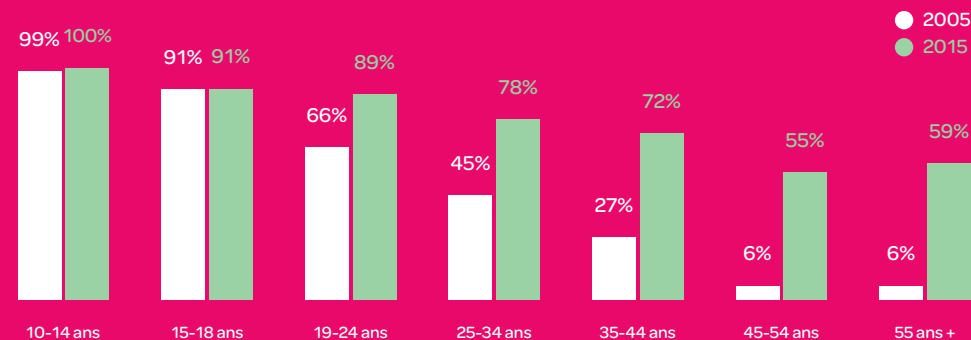
DE L'ÂGE MOYEN DES JOUEURS



Source : GfK

..... POURCENTAGE

DE JOUEURS PAR TRANCHES D'ÂGE



Source : GfK

..... Évolution

DÉMOGRAPHIQUE

.....

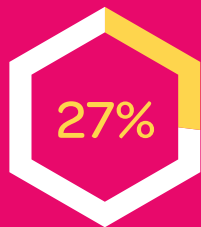
..... Évolution

DÉMOGRAPHIQUE

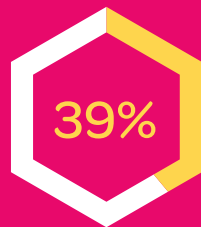
.....

..... ÉVOLUTION

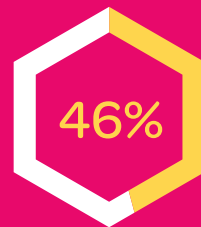
DU TAUX D'ÉQUIPEMENT DES FOYERS FRANÇAIS



2005

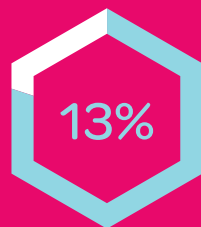


2010

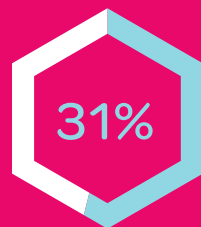


2015

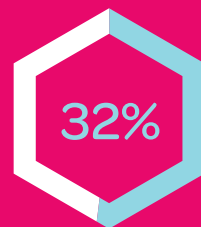
CONSOLES DE SALON



2005



2010



2015

CONSOLES PORTABLES

.....

L'ÉVOLUTION DU PROFIL DES JOUEURS S'EXPLIQUE ÉGALEMENT PAR L'ÉVOLUTION DES PRATIQUES

.....

Les plateformes de jeux se sont multipliées et permettent aujourd'hui des pratiques multiples du jeu vidéo. Historiquement pratiqué sur bornes d'arcades, consoles et PC, il est aujourd'hui accessible sur tablettes, smartphones ou encore box ADSL.



..... *Le*

JEU VIDÉO

..... *en*

France



CHRONOLOGIE

.....



.....

Depuis vingt ans, le jeu vidéo s'est illustré par d'innombrables événements marquants. En voici une sélection des plus forts, des plus représentatifs de l'évolution du média vers une reconnaissance culturelle.

1995



Lancement de la PlayStation

Septembre 1995. Après s'être longtemps préparé, Sony lance finalement sa propre console de jeu. Outre sa technique embarquée, elle se démarque surtout par sa cible, plus âgée, se destinant par ses titres à un public de jeunes adultes, marquant, à l'époque, une vraie rupture avec le média.

1996



Mortal Kombat au cinéma

Super Mario Bros. en 1993 fut le pionnier des adaptations de jeu au cinéma. Mais Street Fighter L'Ultime combat (1995) et Mortal Kombat (1996) cartonnent, avec plus d'un million d'entrées dans les salles françaises. Des succès annonciateurs d'une tendance sur la durée, confirmée par l'arrivée prochaine des films World of Warcraft et Assassin's Creed.

1997



Lara Croft en une de Libération

« Une Star virtuelle est née » titre à sa une le quotidien Libération. C'est la première fois qu'un grand journal généraliste français s'intéresse au média au point d'en faire sa couverture. Elle consacre le succès phénoménal de Tomb Raider et de son héroïne, icône de toute une génération.

1998



Sortie de Half-Life sur PC

Premier jeu d'un jeune studio créé par d'anciens de Microsoft, Valve, alors encore inconnu, Half-Life, un Doom-like comme on les appelle encore souvent à l'époque, révolutionne le genre entier par sa narration, ses mécanismes et son design avant-gardistes. Le père spirituel des FPS modernes.

1999



David Bowie dans The Nomad Soul

Le tout premier succès du studio français Quantic Dream offre une place de choix au regretté David Bowie, star virtuelle dans le jeu (interprétant des morceaux du véritable album 'hours...') et personnage secondaire. Il avait déjà compris la portée du jeu vidéo entre technique, narration et création d'univers.

2000



100 millions de Game Boy

Symbole de l'hégémonie de Nintendo sur le marché des consoles portables, la Game Boy, lancée en 1989, franchit le cap incroyable des 100 millions de consoles vendues dans le monde. Un tel parc installé dépasse largement le cadre des joueurs purs et durs, et prouve l'intérêt grandissant d'un public plus large pour le jeu vidéo.

2001



Pro Evolution Soccer entre en jeu

C'est un phénomène qui se lance sur le terrain des jeux de foot virtuel, et sur le marché du jeu vidéo. Le début d'une série de ventes records, soutenues par la création de la PES League, qui réunira à travers la France des milliers de passionnés autour de championnats et de tournois annuels très populaires.

2002



Microsoft lance la Xbox

Après avoir fourbi ses armes sur le marché des jeux PC, Microsoft entre sur le segment des consoles de jeu avec sa toute première Xbox. Disque dur, fonctionnalités online avancées et autres idées venues du PC en font une pionnière, qui préfigurait déjà les consoles d'aujourd'hui.

2003



Création du PEGI

Le « Pan European Game Information » résulte de la concertation des divers membres de l'IFSE (Interactive Software Federation of Europe) visant à indiquer de façon claire une classification par âge et type de contenu sur la jaquette d'un jeu. Il est utilisé dans 38 pays européens, regroupe 1 000 entreprises et a ratifié près de 25 000 jeux à fin 2015.

2004



Dofus, le MMORPG français

Création du studio roubaisien Ankama, ce MMORPG jouable sur navigateur internet, facilite l'accès à des machines peu puissantes. Grâce à un design réussi, le succès de Dofus (qui dépassera les 10 millions de comptes créés) permet à son éditeur de concevoir produits et jeux dérivés, jusqu'à la sortie d'un film en 2016.

2006



Les mousquetaires du jeu

Mars 2006, Michel Ancel (créateur de Rayman), Shigeru Miyamoto (Mario) et Frédéric Raynal (créateur d'Alone in the Dark) sont faits Chevaliers dans l'Ordre des Arts et des Lettres par le ministre de la Culture, Renaud Donnedieu de Vabres. La reconnaissance du jeu vidéo en tant que culture.

2007



La Wii chez les seniors

La Wii de Nintendo et sa détection de mouvements connaissent un succès planétaire. À tel point que, pour la première fois, des maisons de retraite les placent dans les mains de leurs seniors, qui s'amuse, bougent, via ce système particulièrement intuitif. Des actions notamment relayées par des magazines comme Pleine Vie.

2005



Gran Turismo 4 premier produit culturel français

Pour la première fois, un jeu vidéo devance les autres médias culturels en chiffre d'affaires, avec quelque 19 millions d'euros générés. Gran Turismo 4 dépasse ainsi les résultats du film Shrek 2 de DreamWorks, ou du roman Da Vinci Code de Dan Brown. Un pionnier qui ouvrira la voie à bien d'autres.

2008



GTA IV bat des records

Habitée des ventes colossales depuis ses débuts, la série GTA franchit un nouveau cap avec l'arrivée de son quatrième volet. En 24 heures seulement, ce sont pas moins de 3,6 millions d'exemplaires qui sont écoulés à travers le monde, représentant un chiffre d'affaires de 500 millions de dollars.

2010



Kinect, le jeu du futur

Avec la sortie de l'accessoire Kinect sur Xbox 360, Microsoft introduit la reconnaissance de mouvements sans contact, et les applications qui en découlent dépassent très largement les jeux vidéo. Chirurgie, rééducation, expositions reprendront cette technologie avant-gardiste à leur compte.

2011



Obama achète Just Dance 3

Pendant que sa femme et ses deux filles sont en vacances à Hawaï, le président des États-Unis fait ses courses de Noël, comme tout le monde... mais devant les caméras. Et il semble apprécier les jeux vidéo, puisqu'il repart avec un exemplaire de Just Dance 3 d'Ubisoft et des Sims 3 d'Electronic Arts.

2012



La Nintendo 3DS au Louvre

Fruit d'un partenariat entre le célèbre musée du Louvre et le constructeur Nintendo, cet audioguide d'un genre un peu particulier est en fait un programme pour Nintendo 3DS qui ajoute réalité augmentée et visuels aux habituels commentaires audio de ce genre de supports.

2014



Kevin Spacey dans Call of Duty

Si les collaborations entre acteurs et jeux vidéo datent de quelques années déjà, elles se font plus prestigieuses. Si l'acteur oscarisé Kevin Spacey a accepté de collaborer sur un Call of Duty, c'est aussi par curiosité vis-à-vis d'un média dont il ressent une influence grandissante.

2015



L'eSport à la télévision

Pour la première fois à la télévision française, une chaîne retransmet une finale de compétition d'eSport : celle organisée par l'ESWC sur le jeu FIFA 16, numéro un des ventes en 2015. L'Équipe 21 casse ainsi des barrières longtemps érigées entre télévision et jeu vidéo. Aux commentaires, l'animateur Florian Gazan et le quadruple champion du monde de FIFA, Bruce Granec.

2009



Les Sims 3, un phénomène

La sortie du jeu mettant en scène des avatars dont il faut soigner le comportement social s'inscrit dans un succès de longue durée. Avant la sortie des Sims 3, la saga avait en effet déjà dépassé les 100 millions d'exemplaires vendus, touchant un public bien plus large que les genres traditionnels.

2013



Les Lapins Crétins au Futuroscope

Le succès des Lapins Crétins dépasse les frontières du jeu. L'attraction les mettant en scène au Futuroscope de Poitiers fait voyager les visiteurs dans le temps, mêlant humour et technologie. Elle fut récompensée du prix de meilleure attraction au monde par la Themed Entertainment Association en 2015.

..... Une

INDUSTRIE

..... en

Plein ESSOR

Le temps des joueurs et des développeurs qui se réunissaient les soirs et les week-ends dans leur chambre ou leur garage semble bien loin. Depuis le milieu des années 90, le jeu vidéo a bien grandi, et ce, dans tous les domaines.



Évolution technologique oblige, les développeurs qui apprennent par eux-mêmes deviennent la portion congrue au sein des studios phares actuels. Bien sûr, les acteurs historiques de l'histoire du jeu à la française – la fameuse « French Touch » – resteront dans les mémoires et continuent, pour la plupart, dans le secteur. De Paul Cuisset et son génial Flashback à Frédéric Raynal et son Alone in the Dark, comment pourrait-on oublier ces génies autodidactes, toujours en pleine ébullition créatrice aujourd'hui ? Autre grand nom du jeu vidéo, Christophe Balestra, pour un autre type de parcours. Après avoir fait ses preuves en tant que démo-maker sur la scène naissante des micro-ordinateurs, il rejoint Naughty Dog et gravit les échelons pour en devenir vice-président. Les succès d'Uncharted ou de The Last of Us lui sont

donc pleinement associés, tout comme la réussite du studio californien. De son côté, Michel Ancel, le père de Rayman et des Lapins Crétins, a créé des vocations, et des outils pour les soutenir, avec le UbiArt Framework développé avec son équipe de Montpellier; le superbe Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre de Ubisoft Montpellier en est une conséquence bienheureuse, mêlant esthétique et culture. Désormais indépendant, Michel Ancel a su garder intacte toute sa créativité, travaillant déjà d'arrache-pied sur Wild, un titre sauvage et fascinant, plus de vingt ans après Rayman. Pour d'autres enfin, comme David Cage, la nécessité de doter leur studio de moyens en phase avec notre époque passait obligatoirement par un recrutement de jeunes gens motivés et dûment formés aux techniques de pointe. Et en la matière, la France est un riche vivier.



Christophe Balestra



Frédéric Raynal

Une formation essentielle

Épousant parfaitement les besoins grandissant du jeu vidéo d'un point de vue technique et artistique, la formation hexagonale excelle à produire de futurs

> En haut de page : Le jeu Uncharted 4 Thief's End



> Promotion de l'école ISART DIGITAL



> L'École Supinfogame Rubika



> l'Ecole Cnam-Enjmin

talents. Le fait que la motion capture soit désormais au cœur de nombreux projets, où des acteurs soucieux de leur image apportent leur contribution, et que les capacités graphiques des nouvelles machines demandent toujours plus de contenu à afficher ont justifié le développement de nouvelles écoles ou l'ouverture de certaines à ce nouveau média. D'abord isolée, l'école d'arts graphiques des Gobelins fut l'une des premières à former au jeu vidéo, déclinant son savoir-faire en matière de cinéma et d'animation. Puis, de grandes écoles, aujourd'hui renommées internationalement, ont vu le jour : l'Enjmin, Supinfogame, Isart Digital, Gamagora, Epitech, IIM, Ican ne sont que quelques exemples d'un secteur de formation en plein essor. Leur principale difficulté reste de suivre l'évolution du marché, très rapide, qui change régulièrement de technologies

ou de tendances. Si, aujourd'hui, le moteur Unity fait partie des favoris, parce qu'idéal pour développer sur plusieurs plateformes, il pourrait en être autrement dans les quelques années à venir.

Un marché colossal

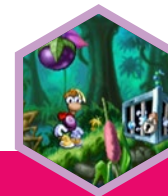
L'autre raison du succès de ces formations professionnelles réside dans le nombre de débouchés. Et pour cause : le jeu vidéo est devenu l'un des plus gros médias culturels en chiffre d'affaires chaque année et doit assurer une production en conséquence. À titre de comparaison, en 1997, le premier jeu en termes de ventes en France s'écoulait à moins de 300 000 exemplaires. Ce chiffre est facilement multiplié par deux ou trois aujourd'hui, hors phénomène exceptionnel. Et il convient d'ajouter, à cette formidable croissance sur le marché physique, les ventes au format

dématérialisé et les jeux sur smartphones et tablettes (bien aidés par l'arrivée de l'iPhone en 2007), qui représentent déjà à eux trois 54 % du chiffre d'affaires du secteur. Un chiffre d'affaires colossal, de

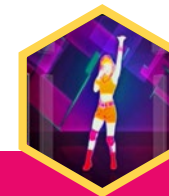
plus de 2,7 milliards d'euros à fin 2014, avec des perspectives de croissance toujours aussi vives : le jeu vidéo, ce géant, n'a pas encore terminé sa croissance.



1992
Flashback



1995
Rayman



2009
Just Dance



2014
Soldats
inconnus



2016
Wild

20 ans

..... de

tendances *Françaises*

..... du

JEU VIDEO

À travers les différents grands succès du jeu vidéo en France au fil des dernières années, portrait-robot des goûts et des tendances préférés des joueurs français depuis vingt ans.



Il y a vingt ans, le jeu vidéo en France vivait une véritable révolution qui nous paraît pourtant bien naturelle aujourd'hui : balayées les graphismes en 2D, remplacés par une 3D impressionnante car nouvelle, et déjà promesse d'univers virtuels plus immersifs, plus riches, plus séduisants et réalistes. Le support cartouche des vieilles consoles relégué au rang de pièce de musée s'est vu remplacé par le support optique, CD, puis DVD, et enfin Blu-ray, embarquant des espaces mémoires suffisamment conséquents pour assouvir la soif de création des développeurs et recueillir le son en qualité numérique des compositeurs.



Lara Croft, héroïne de Tomb Raider

Course technologique

Dès 1997, cette course au progrès attire un public plus nombreux derrière les écrans, autour de genres qui embrassent cette évolution : les jeux de course, les jeux d'aventure et d'action. Fort logiquement, le public français plébiscite alors V-Rally ou Formula One 97 pour les simulations, mais aussi Mario Kart 64 pour le fun. Côté aventure, l'univers vaste et coloré de Super Mario 64, jeu de plateforme certes, n'est pas si éloigné que cela d'un Tomb Raider 2, lui aussi dans les charts. L'année suivante, Gran Turismo confirme la soif d'asphalte des joueurs français, qui en font leur numéro un, pour deux ans de suite. D'autres univers virtuels par des créateurs géniaux trouvent écho dans l'Hexagone : Metal Gear Solid ou The Legend of Zelda: Ocarina of Time voient leurs mondes riches plébiscités. En 2000, ce sont de drôles de petits monstres qui séduisent les Français ; les Pokémon débarquent en force, avec pas moins de cinq jeux classés dans le top des ventes : Pokémon Jaune, Rouge et Bleu, Pokémon Pinball et Pokémon Stadium.

> En haut de page : Le personnage Rayman

Seule l'automobile résiste au phénomène de ces drôles de bestioles, avec Gran Turismo 2 et Driver 2. Schéma quasi identique en 2003, où Pokémon Argent et Cristal font régner leur loi en magasin, seulement inquiétés par Gran Turismo 3.



Les débuts de GTA en 3D

En 2002, Grand Theft Auto Vice City fait tourner la tête des nostalgiques des années 80, entre couleurs fluo, bande-son rétro et scénario digne de Scarface. Preuve que le public gagne en maturité avec le média, les titres les plus recherchés bénéficient souvent d'un soin scénaristique particulier, comme Metal Gear Solid 2. Pro Evolution Soccer 2 commence à poser discrètement ses crampons sur le top des ventes... Avant de s'octroyer la première place l'année suivante avec PES3. En 2004, Rockstar confirme la superbe de sa franchise, GTA San Andreas grillant même la politesse à Pro Evolution Soccer 4 sur la plus haute marche du podium. Le jeu de foot de Konami récupère son bien en 2005, Gran Turismo 4 prendra l'aspiration pour lui aussi se tailler une place parmi les chouchous des Français.

> **À gauche :** Metal Gear Solid
> **Ci-dessous :** Grand Theft Auto

Le grand public craque pour Nintendo

Mais, en 2006, PES connaît sa dernière couronne, balayée par un double phénomène : les sorties de la Nintendo DS, puis de la Wii, dont les jeux long-time seller s'imposeront pendant près de trois ans. Les méthodes du Professeur Kawashima sur DS, Wii Fitness ou Wii Play sur Wii planeront très haut au-dessus de la mêlée. Deux arrivants vont changer le visage du marché : la sortie de l'iPhone en 2007, qui apporte un nouvel élan au jeu mobile, et l'arrivée, sur PS3 et Xbox 360, d'un nouveau jeu phénomène en 2009 : Call of Duty : Modern Warfare 2. L'année suivante, Call of Duty : Black Ops rafe la mise, alors que FIFA dessine petit à petit son plan de domination dans le top et que Just Dance s'invite à la fête, et pour longtemps.

Des cycles et des surprises

Depuis, à quelques variations près, les acteurs restent les mêmes. Bien sûr, un GTA V écrase tout sur sa route de poids lourd du divertissement à sa sortie, et quelques surprises percent encore, comme Tomodachi Life sur 3DS en 2014. Mais, globalement, les joueurs en France plébiscitent les classiques de Nintendo, de Mario à Pokémon, les jeux de foot, les simulations de course, ainsi que les FPS depuis 2010. Un mélange entre nostalgie d'un constructeur connu depuis toujours et des titres plutôt adultes, touchant un large public. Les Français n'ont pas changé de passion, mais ont grandi avec elle, et cette passion touche plus de personnes à chaque génération de machines. Entre les Français et le jeu vidéo, c'est une histoire d'amour qui dure et qui, pourtant, ne fait que commencer.

> **Ci-dessus :** Professeur Kawashima



Grand Theft Auto



Tomb Raider II



Mario Kart



Call of Duty

..... De

LOISIR

..... à

media *culturel*

.....

En observant des pixels, certes évocateurs, sur des écrans à la fin des années 90, le grand public ne voyait pas encore un média amené à jouer les premiers rôles. Et pourtant...



Lorsque William Higinbotham s’amuse avec un oscilloscope à créer ce qui est souvent reconnu comme le tout premier jeu vidéo, Tennis for Two, il ne s’imagine probablement pas avoir créé un média, encore moins culturel ou artistique. Pourtant, l’artiste Marcel Duchamp aurait pu lui répondre : « L’art est un jeu entre tous les hommes, de toutes les époques. » Depuis ses balbutiements, le jeu vidéo amalgame divers arts essentiels, avec ses graphismes, sa bande-son, son scénario et ses personnages, ses univers. Il y ajoute une dimension interactive, qui ne lui enlève en rien sa dimension artistique et, au contraire, la sublime. Des débuts où des pionniers inventaient littéralement le pixel art jusqu’aux artistes 3D contemporains, chaque époque recèle ses maîtres.



> David Bowie dans le jeu Nomad Soul

De vrais pionniers

C’est en passant le cap de son adolescence, au milieu des années 90, qu’il s’est affirmé, invité à toutes les tables culturelles. Comment ne pas saluer le génie d’un Michel Ancel et de ses univers aussi loufoques que cohérents et colorés, invitations au dépaysement ? Quelle idée folle a bien pu passer par la tête de David Cage en proposant à David Bowie d’incarner un personnage dans The Nomad Soul ? Ce sont ces pionniers qui ont su donner au jeu vidéo ses lettres de noblesse avant l’heure, mais elles n’auraient que peu de sens sans l’adoubement du grand public. Et cette validation, de fait, passe par la reconnaissance des médias généralistes et autres arts reconnus. Lorsque le cinéma commence à adapter du jeu vidéo, il passe par les ténors d’alors, de Street Fighter avec Jean-Claude Van Damme à Super Mario avec Bob Hoskins. Mais il franchit un cap dans le soin apporté aux adaptations, lorsque la bien nommée Angelina Jolie prête ses traits à Lara Croft, en 2001 : l’évolution est en marche.

> En haut de page :
Affiche du film Tomb Raider



Hollywood s'incline

À chaque fois que des projets de film et de jeu vidéo sur une même licence sont pensés comme des égaux, le jeu vidéo en sort gagnant. De façon plus drôle et plus anecdotique, quand un acteur aussi reconnu que Robin Williams prénomme sa fille Zelda, au point que Nintendo leur propose de faire la publicité du remake d'Ocarina of Time sur 3DS en 2011. Même Walt Disney Animation Studios, pas rancunier, rend hommage au jeu vidéo, ce jeune média, qui s'est si souvent inspiré des univers de Walt, avec Les Mondes de Ralph. Jadis réticent à inscrire son nom au casting d'un projet de jeu, le tout Hollywood se presse désormais autant sur les tapis rouges d'avant-premières de nouveautés sur consoles ; le casting de Beyond Two Souls, avec Ellen Page et Willem Dafoe, ou la présence de Kevin Spacey dans Call of Duty Advanced Warfare en sont des preuves flagrantes.

> **Ci-contre :**
Robin Williams
et sa fille Zelda



*Les Mondes de Ralph
de Walt Disney*



Média émancipé

Le jeu n'a désormais même plus besoin de ces cautions venues de médias reconnus et vole déjà de ses propres ailes. Depuis quelques années, les expositions artistiques et vernissages se multiplient. On pense notamment à l'exposition Game Story – Une histoire du jeu vidéo, qui s'est tenue au Grand Palais fin 2001, ou à l'exposition L'Art dans le jeu vidéo, l'Inspiration française au Musée Art Ludique, qui mettent en valeur les diverses facettes picturales du jeu. Ou encore à l'émission L'Ombre d'un doute sur France 3, utilisant des images du jeu Assassin's Creed II pour illustrer son propos sur Venise. Jadis condamnés à dissenter entre eux, les artistes ayant pris conscience du potentiel du jeu vidéo ne cessent d'affluer, toujours plus nombreux et talentueux, dans des registres parfois surprenants.

Des artistes singuliers

Comme le photographe Sylvain Entressangle, passionné par le reportage dans les mondes ouverts, de Mafia II à Sleeping Dogs, saisis comme lors d'un véritable photoreportage. Ou l'artiste urbain C215, qui a réalisé des œuvres de street art au sein même des décors de Far Cry 4. Les barrières tombent les unes après les autres, tout autant dans les blockbusters que dans les jeux indépendants, réunis autour d'une même trajectoire : consacrer le jeu vidéo comme un média culturel à part entière, et non plus comme un simple divertissement.

> **En haut de page :**

Œuvre du street artiste C215



S.E.L.L.
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS

20 ans

..... d'

ACTIONS

.....

Le SELL, créé à l'initiative des éditeurs de jeux vidéo installés en France, s'organise autour de quatre champs d'actions : promouvoir le jeu vidéo, informer et protéger, structurer une connaissance du marché et organiser les grands événements du secteur

Promouvoir le jeu vidéo

Dans sa volonté d'aider le secteur de la création française, le SELL n'a eu de cesse de se rapprocher des pouvoirs publics, afin de permettre une prise de conscience des enjeux du secteur, et aider à son essor.

L'une des mesures phares de ce travail de longue haleine a vu une première victoire en 2003, matérialisée par la mise en place d'un soutien spécifique à la pré-production de jeu vidéo au sein même du Fonds d'aide à l'édition multimédia (FAEM). Une enveloppe de 4 millions d'euros est réservée à ce soutien, et distribuée à des projets éligibles selon des critères mesurés par la Commission du Fonds d'aide à l'édition multimédia. L'exclusion des jeux présentant un caractère d'extrême violence, si elle est compréhensible, sera révisée par la suite en raison des différences de critères d'âge avec l'industrie du cinéma, où l'interdiction au moins de 18 ans frappe des oeuvres beaucoup plus polémiques et violentes.

En 2007, cette aide se transforme en Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), et le crédit

d'impôts jeu vidéo peut-être enfin présenté par le gouvernement français en vue d'une validation par la commission européenne, obtenue après mise en place d'un barème de notation des projets soumis. Dès son annonce, cette mesure permet de conserver en France de grands studios auparavant promis à l'exil.

Depuis le 1er janvier 2008, le Crédit d'Impôt Jeux Vidéo consiste en un crédit d'impôt de 20 % des dépenses éligibles dans la limite de 3 millions d'euros par exercice. Par ailleurs, cette aide fiscale ne concerne alors que les projets dont le budget est supérieur ou égal à 150 000 euros.

En 2013, une réforme du Crédit d'Impôt Jeux Vidéo procédera à de nombreuses et précieuses modifications, toujours dans l'objectif d'élargir les projets éligibles, notamment aux jeux indépendants, sur mobiles ou navigateurs. D'abord le seuil d'accès au crédit sera abaissé à 100 000 euros. Le seuil de 10 millions d'euros permettant jusqu'ici d'allonger la durée de prise en compte des dépenses éligibles



> Les membres du SELL rencontrent Fleur Pellerin, Ministre de la Culture et de la Communication

sera pour sa part purement et simplement supprimé, ne réservant plus cette mesure aux seules grosses productions. Enfin, les jeux estampillés PEGI 18 ne seront plus systématiquement exclus, sous réserve qu'ils ne comportent bien évidemment ni séquences pornographiques, ni scènes de très grande violence. Le chemin reste encore long pour satisfaire plus de profils de développeurs, mais les batailles remportées laissent présager de belles choses à venir.

Autre domaine, plus récent où le SELL a su jouer de son influence : l'eSport. En 2015, après que le SELL ait alerté les pouvoirs publics sur le flou juridique entourant les compétitions de jeux vidéo au regard de la législation sur les jeux d'argent, le gouvernement a fait le choix d'ajouter au projet de loi un article habilitant le gouvernement à modifier, par ordonnance, le Code de la Sécurité Intérieure pour clarifier la situation. Une mission a été confiée par le Premier Ministre à plusieurs parlementaires pour que soit étudiée la possibilité d'apporter une véritable

reconnaissance à ces pratiques en tant que discipline et activité économique, afin de permettre qu'elles se développent pleinement en France. Une nouvelle preuve du rôle essentiel joué par le SELL dans la reconnaissance des évolutions du média par nos institutions.



> Les membres du SELL rencontrent Axelle Lemaire, Secrétaire d'Etat chargée du Numérique

Informer et protéger

Dès sa création, le SELL s'engage dans une démarche d'information et de protection du consommateur. La première action majeure du SELL en ce sens portera sur le caractère essentiel des avertissements visant à prévenir les consommateurs des risques d'épilepsie liée à l'utilisation d'un jeu vidéo.

Le 23 avril 1996, un décret est adopté par le gouvernement en ce sens, rendant obligatoire la présence d'une notice d'information spécifique dans chaque jeu vidéo vendu sur le territoire, ou mis à disposition dans des lieux publics. Une action responsable qui, plutôt que de minimiser un risque, l'explique clairement aux institutions afin qu'elle légifère et en avertisse les principaux intéressés : les joueurs.

Autre mission essentielle, la création d'une signalétique claire visant à détailler le contenu d'un jeu vidéo et préciser quels publics peuvent s'y essayer. Prioritaire pour le SELL dès sa création, les objectifs

de cette classification sont multiples. Permettre aux consommateurs, et notamment aux parents, d'agir de façon responsable face aux jeux proposés dans le commerce. Mais il s'agit aussi par ce biais de défendre la liberté d'expression et d'éviter de recourir à la censure ; préserver la jeunesse de scènes ou d'images traumatisantes ne peut se faire au détriment de la liberté de création, ou pour les publics adultes de la possibilité de profiter de contenus plus matures.

La création d'un système signalétique spécifique aboutira dans un premier temps, sur une signalétique dotée de quatre grandes catégories de classe d'âge : tous publics, 12 ans et plus, 16 ans et plus, 18 ans et plus. Au fil du temps, de nombreux progrès viennent enrichir l'efficacité de cette signalétique ; la dimension et l'emplacement des logos deviennent standardisés, distributeurs et presse sont informés de l'attribution d'une classification pour chaque titre, et une commission de suivi est créée pour d'éventuelles révisions de classements.



En 2003, ce système se voit remplacé par le PEGI (Pan European Game Information), dans un souci d'harmonisation européenne. Créé par l'Interactive Software Federation Of Europe (IFSE), le PEGI opère une classification des jeux selon cinq catégories d'âge (plus de 3, 7, 12, 16 ou 18 ans) choisies vis-à-vis du contenu proposé. Un contenu qui se voit détaillé par huit icônes descriptives, indiquant respectivement la présence de violence, de grossièreté, de contenu effrayant, de sexe, de drogue, de jeux de hasard, de discrimination ou de jeu en ligne.

En 2008, le SELL participe à la création du collectif PédaGoJeux, qui réunit acteurs de l'industrie, associations familiales et institutions. L'objectif, là encore multiple, vise à informer et sensibiliser les parents à l'univers des jeux vidéo et l'usage qu'en font leurs enfants. Les parents peuvent mieux comprendre le média, choisir les jeux pour leurs enfants, mais aussi les protéger. Après le site internet dédié à la communication de cette structure, le collectif lance en 2014 le Programme Ambassadeurs visant

à promouvoir dans la sphère socio-éducative (Médiathèques, ludothèques, éducateurs, associations,...) une pratique sereine du jeu vidéo et en 2015 PédaGoJeux Junior, destiné directement aux enfants, afin de répondre à leurs questions, mais aussi les inciter à s'en poser d'autres. En décembre 2015, le Ministère de l'Intérieur homologue officiellement la classification PEGI : cette homologation par les pouvoirs publics est la reconnaissance du travail mené depuis 1995 par les éditeurs au sein du SELL.



➤ Le système de classification PEGI allant de 3 à 18 ans



➤ Exemples d'icônes utilisées en complément des PEGI pour détailler le contenu du jeu

Structurer

une connaissance du marché

Au moment même de sa création, le SELL a l'idée essentielle et fondatrice de développer une meilleure connaissance du marché, précieuse tant pour ses membres que pour les divers acteurs majeurs du secteur ou institutionnels. Pour cela, un partenariat est mis en place dès 1995 avec l'institut GfK (Gesellschaft für Konsumforschung, littéralement «société pour la recherche sur la consommation») afin de mesurer le marché du jeu vidéo, ses tendances et évolutions, et ce en temps réel. La société allemande, spécialiste des études de marché dans le monde dans trois grands secteurs (clientèle, commerce et technologies, médias) regroupe l'ensemble des données chiffrées des ventes de jeu vidéo en France. Le sérieux et la fiabilité de ce partenaire dans le domaine de la récolte et de l'analyse des données chiffrées permet au SELL de partager avec ses partenaires une vision toujours plus juste et plus précise du marché.

De façon plus globale, avec des membres représentant 95% du chiffre d'affaires du jeu vidéo en France et grâce à son partenariat avec GfK, le SELL dispose de toute la légitimité nécessaire pour fournir aux professionnels du secteur les indications les plus fiables.

Depuis 2012, l'ISFE (Interactive Software Federation Europe) syndicat européen des éditeurs de jeu vidéo a doté l'industrie d'un nouvel outil pour mesurer les évolutions du marché digital : le GameTrack réalisé par la société IPSOS qui vient donc compléter la vision du marché proposé par le SELL à ses adhérents.

Outre un classement hebdomadaire des ventes présenté dans sa newsletter mais aussi sur les réseaux sociaux, le SELL a créé en 2013 une publication entièrement dédiée à ces données : l'Essentiel du Jeu Vidéo. Sur un rythme de trois sorties annuelles, cette publication livre les clés nécessaires à une bonne compréhension du marché, de la consommation et des usages du jeu vidéo. Il y est tant question



> Jean-Claude Ghinozzi lors d'une conférence s'appuyant sur l'Essentiel du Jeu Vidéo

de chiffres et de tops des ventes en volume et en valeur des jeux, des consoles, que de l'analyse des perspectives du marché à la lumière de ces données. En outre, la spécificité de l'industrie française du jeu vidéo y est analysée, avec son écosystème, ses modèles économiques ou la cartographie du marché et le profil de ses consommateurs, ou encore sa place dans le secteur au niveau mondial.

Ainsi, depuis sa création, l'Essentiel du Jeu Vidéo a notamment pu servir de baromètre dans l'analyse de l'arrivée des consoles de 8ème génération sur le marché, et la croissance naturelle qui s'y est associée, mais aussi mettre en lumière les évolutions du profil type du joueur en France, aujourd'hui plus âgé, beaucoup plus souvent féminin, loin des clichés habituellement véhiculés lorsqu'on ne dispose pas de données sérieuses, compilées sur un rythme récurrent.

En faisant évoluer ses outils, le SELL a affiné tout au long de ces vingt dernières années sa connaissance du secteur jeu vidéo,

la pertinence des informations mises à disposition, et du même coup amélioré la connaissance des acteurs y ayant accès.



> EJV du mois de Juin 2015

Des événements incontournables

Plus de dix ans après sa création, le SELL se devait de relever de nouveaux challenges, d'aller plus loin encore pour soutenir le media jeu vidéo et les acteurs qui le font vivre.

Afin de mieux accompagner ces éléments moteurs de l'industrie, le SELL lance donc l'IDEF (Interactive Digital Entertainment Festival) en 2006, avec une première édition se déroulant au Palais des Festivals et des Congrès de Cannes du 28 au 30 juin, et réunissant plus de 50 éditeurs ainsi que les trois constructeurs historiques. Réservé aux professionnels, le salon devient instantanément le rendez-vous « business to business » incontournable du secteur, avec un timing idéal : juste après le salon mondial de l'E3 et juste avant les gros lancements de fin d'année. Une formidable vitrine pour les acheteurs, qui peuvent y découvrir les tendances, s'informer, assister à des conférences ou tout simplement échanger avec les principaux acteurs du marché, en toute simplicité.

L'année dernière, l'IDEF organisait sa 10^{ème} édition, profitant de cet anniversaire pour repenser, dynamiser sa formule, toujours en mettant l'accent sur les nouvelles tendances et les progrès technologiques de l'industrie auprès de ses visiteurs, et en favorisant les rencontres et échanges dans un cadre invitant à la convivialité.

Autre rendez-vous, pensé pour le grand public celui-ci : le salon Paris Games Week. Né de la volonté de créer un événement à la hauteur des attentes du public français, la première édition du salon rencontre d'emblée un grand succès avec 28 exposants et une fréquentation de 120 000 visiteurs sur les 14 000m² du parc des expositions de la Porte de Versailles. Les modèles étrangers servent d'inspiration, qu'il s'agisse de la Gamescom en Allemagne ou de l'E3 aux États-Unis : les exposants rivalisent de créativité sur leurs stands, y présentent toutes les dernières nouveautés à venir, et un parterre de stars s'invitent à l'événement, comme le pilote Sébastien Loeb ou les humoristes Omar et Fred pour cette



► Entrée du salon Paris Games Week 2015

grande première. L'année suivante, le salon entame une croissance record : 22 000m², 36 exposants pour une fréquentation dépassant les 180 000 visiteurs, attirés notamment par l'arrivée de tournois FIFA ou Just Dance. En 2013, la grande nouveauté réside dans la création d'un espace Jeux Made in France, permettant à des studios indépendants d'exposer leurs titres à venir. Le salon n'en finit pas de grandir, avec ses 32 000m² des stands, 79 exposants, pour une fréquentation de plus de 245 000 visiteurs. Pourtant, chaque année le PGW étonne encore un peu plus,

de par ses dimensions physiques, mais aussi de par son aura grandissante; ainsi, en 2015, et pour la première fois, le salon accueille une conférence officielle d'un constructeur, Sony, hissant la PGW au rang des salons de portée internationale, aux côtés des vétérans que sont la Gamescom et l'E3. Cette dernière édition en date est aussi celle de nombreux records, avec 62 000 m² de surface, 123 exposants et une fréquentation de plus de 307 000 visiteurs. Des records qu'il nous tarde de voir battus par l'édition 2016, bien entendu !



► Animation de stand pendant la PGW



► Espace Business de l'IDEF

Et demain ?



> Le jeu Minecraft avec la reconnaissance gestuelle du Hololens de Microsoft

Depuis ses premiers pas, le jeu vidéo est à la croisée des chemins entre bien culturel et bien technologique. Ayant trouvé depuis un remarquable équilibre entre créativité et innovation, course technologique et inventivité fondatrice, le jeu vidéo n'a eu de cesse de nous surprendre par sa capacité à se réinventer.

de nouveaux adeptes, sur un marché en pleine explosion, puisqu'en pleine mutation sous l'impulsion innovante du géant californien.



> Le premier iPhone sorti en 2007

Il y a vingt ans, il prenait de l'épaisseur, délaissant la 2D de ses débuts pour passer dans l'univers de la 3D, porté par le passage aux lecteurs optiques, nourrissant un incroyable appétit de puissance sans jamais parvenir à satiété. Au fur et à mesure de sa croissance, le jeu vidéo a su étoffer ses ambitions narratives, gagner en complexité tout en améliorant son accessibilité, sans même qu'on puisse y voir un paradoxe.

Lorsque Nintendo sort sa console Wii, la détection de mouvements fait merveille, et devient l'ambassadeur du média auprès de nouveaux publics. Le lancement du premier iPhone d'Apple, avec son écran tactile, permet au jeu mobile de convertir lui aussi



> Le PlayStation VR de la marque Sony



> Reconnaissance gestuelle et vocale avec Kinect™

Quand Microsoft promeut Kinect, formidable caméra capable de détecter et reconnaître les utilisateurs, c'est une interface dépassant largement le cadre du seul jeu vidéo qui voit le jour, et qui connaîtra des applications diverses, jusque dans les cabinets médicaux. Pendant des années, le jeu n'a eu de cesse d'explorer de nouveaux horizons.

Aujourd'hui déjà, le dématérialisé revêt une place de plus en plus essentielle, assumant un nouveau rôle pionnier dans la distribution tant pour les éditeurs que pour les joueurs. Demain, avec l'arrivée des casques de réalité virtuelle, PlayStation VR en tête, d'une réalité augmentée encore plus crédible, avec l'HoloLens de Microsoft, ou encore de la généralisation du jeu en streaming, nous pourrions bien connaître les plus importantes évolutions du jeu vidéo depuis sa création.

Quels aspects marqueront l'histoire du média ? L'exploration de mondes virtuels plus crédibles que jamais, puisqu'en totale immersion ? Un accès aux jeux encore plus facile, puisque immédiat et dédouané de toute contrainte physique ? Ou bien tout simplement l'ultra démocratisation du média, capable de satisfaire tous les publics avec une offre à 360° ? Ce qui fait toute la magie, le mystère, et provoque chez les joueurs un enthousiasme sans cesse renouvelé est bien là : quelle que soit la direction qu'il emprunte, le jeu vidéo émerveille toujours quant à ses possibles évolutions, ses futures tendances, celles qui changent durablement son visage.

Si les vingt dernières années passées à admirer ses progrès furent riches et assurément inoubliables, les vingt prochaines promettent de nous épater plus encore ; voilà qui nous offrira de longues heures à rêver de cet improbable, de cet insaisissable futur...



> Avec le PlayStation VR l'objectif est de s'immerger au coeur du jeu vidéo



> Le casque HoloLens de Microsoft et ses multiples applications



**Emmanuel
Martin**

Délégué Général du SELL

Conclusion

Durant ces vingt dernières années, le SELL a été l'acteur et le témoin des petites et des grandes évolutions du jeu vidéo. Il y eu au cours de ces vingt ans beaucoup de rudes combats à mener. Mais alors que le jeu vidéo était stigmatisé et cantonné à un rôle de bouc émissaire à ses débuts, il y eut aussi et surtout beaucoup de plaisir à partager avec l'ensemble de l'industrie, des institutions, des médias. Vivre ensemble au cœur d'un secteur singulier, tant il a su incarner l'idée même que l'on peut se faire d'un laboratoire d'idées, de créativité, véritable bouillon de culture des nouvelles technologies fut une expérience incroyable.

Il fut indubitablement plus facile de défendre avec passion un loisir aussi vivant et moderne, sachant se renouveler en permanence. En tant que professionnels mais aussi et surtout en qualité de joueurs, les membres de l'équipe actuelle sont aujourd'hui très fiers du travail accompli par l'ensemble de leurs prédécesseurs,

présidents, adhérents, qui se sont succédés au Conseil d'administration, produisant sans relâche les mêmes efforts, poursuivant inlassablement les mêmes buts.

Aujourd'hui plus que jamais, le SELL se veut être le porte-parole du jeu vidéo et de l'ensemble des acteurs qui font cet écosystème, en complémentarité avec le Syndicat National du Jeu Vidéo. Certes, il reste encore beaucoup de chemin à parcourir, de combats à mener pour que le jeu vidéo puisse continuer d'évoluer, de grandir, de s'épanouir dans les meilleures conditions ; mais nous affronterons ces défis sans jamais nous départir d'une idée fondatrice, celle d'une volonté de fierté partagée par tous les joueurs et les acteurs de l'industrie : notre amour du jeu vidéo est inconditionnel. En plus des batailles à venir sur des fronts déjà connus, la particularité du jeu vidéo, sa constante et rapide évolution qui fait partie de son ADN même, nous amènera bien évidemment face à de nouveaux défis.

Dernier challenge en cours, c'est bien évidemment l'eSport, que le SELL a décidé d'accompagner de son mieux afin d'en faire une force pour le jeu vidéo français. Avec la même énergie, la même envie de partager sa connaissance du média, le SELL combattra les idées reçues et fera tout ce qu'il lui est possible pour promouvoir ces nouvelles tendances, accompagner ces mutations. Car aussi longtemps que le jeu vidéo continuera à être aussi créatif et innovant, le défendre, l'expliquer au plus grand nombre et le promouvoir restera un plaisir sans cesse renouvelé.

La sensation d'un long chemin déjà parcouru tout au long de ces vingt dernières années n'est pas une fin en soi, pas un point d'arrivée, mais juste une étape, sur la longue route qu'a empruntée ce média, incroyable surdoué parmi les domaines culturels de notre temps, alors même qu'on le sent capable d'exploits toujours plus grands à l'avenir.

L'histoire

..... des

TOPS



.....
GFK accompagne le SELL depuis plus de 15 ans pour mesurer au plus près le marché du jeu vidéo et son évolution. Retour sur 19 ans de Tops des ventes de jeu vidéo... aussi lointains que nos archives !
.....

..... Le

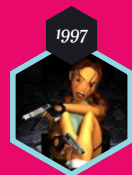
TOP 20

..... des

Meilleures VENTES

.....

TOP 1997



1997
Tomb Raider 2



1998
Gran Turismo



1999
Gran Turismo 2



2000
Pokémon Jaune



2001
Pokémon Argent



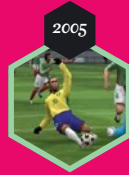
2002
Harry Potter
à l'École des Sorciers



2003
Les Sims



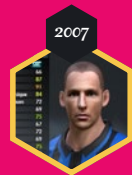
2004
GTA
San Andreas



2005
PES 5



2006
PES 6



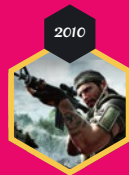
2007
PES 2008



2008
Mario Kart
Wii



2009
Call of Duty :
Modern Warfare 2



2010
Call of Duty :
Black Ops



2011
Call of Duty :
Modern Warfare 3



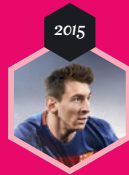
2012
Call of Duty :
Black Ops II



2013
GTA V



2014
FIFA 15



2015
FIFA 16



V-Rally



Tomb Raider



Super Mario 64

2

1

3

..... Les 17 suivants

- | | | | |
|----|---|----|------------------------------------|
| 04 | Formula 1 97 | 13 | Disney Hercule |
| 05 | Tomb Raider | 14 | Astérix |
| 06 | Mario Kart 64 | 15 | Rayman |
| 07 | FIFA 98 : En route pour la Coupe du Monde | 16 | Crash Bandicoot 2 |
| 08 | Final Fantasy VII | 17 | Destruction Derby 2 |
| 09 | Fifa 97 | 18 | Resident Evil |
| 10 | Porsche Challenge | 19 | International Superstar Soccer Pro |
| 11 | Moto Racer | 20 | GoldenEye 007 |
| 12 | Lucky Luke | | |

TOP 1998

TOP 1999



Tomb Raider 3



Gran Turismo



World Cup 98

2

1

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|-----------------------------|
| 04 V-Rally | 13 Tekken 3 |
| 05 Tomb Raider | 14 Resident Evil 2 |
| 06 Tomb Raider 2 | 15 Disney Hercule |
| 07 FIFA 98 : En route pour la Coupe du Monde | 16 Moto Racer 2 |
| 08 Lucky Luke | 17 GoldenEye 007 |
| 09 Crash Bandicoot | 18 Rayman |
| 10 FIFA 98 | 19 Heart of Darkness |
| 11 Colin McRae Rally | 20 Age of Empires |
| 12 The Legend of Zelda : Ocarina of Time | |



V-Rally



Gran Turismo



FIFA 2000

2

1

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 04 Tomb Raider 4 | 13 Tomb Raider |
| 05 Tekken 3 | 14 Tomb Raider 3 |
| 06 Les Razmoket | 15 Tomb Raider 2 |
| 07 Metal Gear Solid | 16 V-Rally 2 |
| 08 Driver | 17 Final Fantasy VIII |
| 09 Colin McRae Rally | 18 Pokémon Bleu |
| 10 Disney Tarzan | 19 Disney Hercule |
| 11 Rayman | 20 World Cup 98 |
| 12 FIFA 99 | |

TOP 2000

TOP 2001



Pokémon Bleu

2



Pokémon Jaune

1



Pokémon Rouge

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------|
| 04 Gran Turismo 2 | 13 Driver |
| 05 Disney Tarzan | 14 Tekken 3 |
| 06 Pokémon Pinball | 15 V-Rally 2 |
| 07 Rayman | 16 Rayman 2 |
| 08 Colin McRae Rally | 17 Lucky Luke |
| 09 FIFA 2001 | 18 Age of Empires 2 |
| 10 Pokémon Stadium | 19 Tomb Raider |
| 11 Tony Hawk's Skateboarding | 20 Les Sims |
| 12 Driver 2 | |



Pokémon Or

2



Pokémon Argent

1



Harry Potter
à l'École des Sorciers

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|------------------------------------|-------------------------|
| 04 Pokémon Cristal | 13 Driver |
| 05 Gran Turismo 3 | 14 Pokémon Jaune |
| 06 FIFA 2002 | 15 Les Sims |
| 07 Rayman | 16 FIFA 2001 |
| 08 Tomb Raider 4 | 17 Disney Tarzan |
| 09 Driver 2 | 18 Tekken 3 |
| 10 Mario Kart Super Circuit | 19 GTA III |
| 11 Gran Turismo 2 | 20 Titeuf |
| 12 Final Fantasy IX | |

TOP 2002

TOP 2003



Harry Potter et la
Chambre des Secrets

2



Harry Potter
à l'École des Sorciers

1



GTA Vice City

3



PES 3

2



Les Sims

1



FIFA 2004

3

..... Les 17 suivants

- | | | | |
|----|--------------------------------------|----|--|
| 04 | FIFA 2003 | 13 | Spiderman The Movie |
| 05 | GTA III | 14 | Coupe du Monde FIFA 2002 |
| 06 | Gran Turismo 3 | 15 | 007 Operation Nightfire |
| 07 | Titeuf | 16 | Super Smash Bros. Melee |
| 08 | ISS Pro Evolution 2 | 17 | Le Seigneur des anneaux : Les Deux Tours |
| 09 | Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty | 18 | Driver 2 |
| 10 | Medal of Honor : En Première Ligne | 19 | The Getaway |
| 11 | Final Fantasy X | 20 | Yu-Gi-Oh! Duel des Ténèbres |
| 12 | Max Payne | | |

..... Les 17 suivants

- | | | | |
|----|------------------------|----|--|
| 04 | Splinter Cell | 13 | Medal of Honor : Soleil Levant |
| 05 | Pokémon Rubis | 14 | The Legend of Zelda : The Wind Waker |
| 06 | Rayman 3 | 15 | Harry Potter et la Chambre des Secrets |
| 07 | Enter The Matrix | 16 | Le Seigneur des anneaux : Le Retour du Roi |
| 08 | Pokémon Saphir | 17 | SoulCalibur II |
| 09 | Mario Kart Double Dash | 18 | Tomb Raider : Angel of Darkness |
| 10 | GTA Vice City | 19 | The Legend of Zelda : A Link to the Past |
| 11 | NFS Underground | 20 | True Crime |
| 12 | FIFA 2003 | | |

TOP 2004

TOP 2005



PES 4

2



GTA San Andreas

1



Les Sims 2

3



Gran Turismo 4

2



PES 5

1



NFS : Most Wanted

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|--|
| 04 NFS Underground 2 | 13 Titeuf : Méga Compét' |
| 05 FIFA 2005 | 14 Les Sims : Permis de Sortir |
| 06 NFS Underground | 15 Splinter Cell : Pandora Tomorrow |
| 07 PES 3 | 16 Pokémon Rouge Feu |
| 08 DBZ Budokai 3 | 17 Les Indestructibles |
| 09 Burnout 3 Takedown | 18 GTA Vice City |
| 10 Driver 3 | 19 Les Sims |
| 11 Le Monde de Nemo | 20 Final Fantasy X-2 |
| 12 Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban | |

..... Les 17 suivants

- | | |
|--|--|
| 04 FIFA 06 | 13 Super Mario 64 |
| 05 Les Sims 2 | 14 Harry Potter et la Coupe de feu |
| 06 GTA San Andreas | 15 Star Wars 3 : La Revanche des Sith |
| 07 DBZ Budokai Tenkaichi | 16 Nintendogs Labrador |
| 08 Pokémon Émeraude | 17 Splinter Cell 3 : Chaos Theory |
| 09 PES 4 | 18 Les Indestructibles |
| 10 World of Warcraft | 19 Metal Gear Solid 3 : Snake Eater |
| 11 Call of Duty 2 : Big Red One | 20 FIFA Street |
| 12 NFS Underground 2 | |

TOP 2006

TOP 2007



Les Sims 2

2



PES 6

1



Les Sims 2
Animaux et Compagnie

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|------------------------------------|
| 04 PES 5 | 12 Nintendogs Labrador |
| 05 Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima | 13 Tomb Raider Legend |
| 06 Animal Crossing : Wild World | 14 GTA Liberty City Stories |
| 07 NFS : Carbon | 15 FIFA Street 2 |
| 08 NFS Most Wanted | 16 GTA San Andreas |
| 09 New Super Mario Bros. DS | 17 Mario Kart DS |
| 10 FIFA 07 | 18 DBZ Budokai Tenkaichi 2 |
| 11 FIFA 06 | 19 Nintendogs Dalmatien |
| | 20 Counter Strike |



Programme d'entraînement
cérébral du Dr. Kawashima

2



PES 2008

1



PES 6

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|---|
| 04 Wii Play | 12 Super Mario Galaxy |
| 05 New Super Mario Bros. DS | 13 Cérébrale Académie |
| 06 FIFA 08 | 14 Mario Kart DS |
| 07 Programme cérébral avancé du Dr Kawashima | 15 MySims |
| 08 Les Sims 2 Animaux & Cie | 16 FIFA 07 |
| 09 Les Sims 2 | 17 Mario Party 8 |
| 10 Pokémon Diamant | 18 World of Warcraft : Burning Crusade |
| 11 NFS : Carbon | 19 Call of Duty : Modern Warfare |
| | 20 The Legend of Zelda : Phantom Hourglass |

TOP 2008

TOP 2009



Wii Fit

2



Mario Kart Wii

1



GTA IV

3



FIFA 10

2



Call of Duty :
Modern Warfare 2

1



Wii Sports Resort

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|--|
| 04 Wii Play | 13 Call of Duty : World at War |
| 05 FIFA 09 | 14 FIFA 08 |
| 06 PES 2009 | 15 WWE SmackDown vs. Raw 2008 |
| 07 PES 2008 | 16 Programme cérébral avancé du Dr Kawashima |
| 08 Mario et Sonic aux Jeux Olympiques | 17 Super Mario Galaxy |
| 09 New Super Mario Bros. DS | 18 NFS : Undercover |
| 10 Mario Kart DS | 19 World of Warcraft : Wrath of the Lich King |
| 11 Super Smash Bros. Brawl | 20 Cérébrale Académie |
| 12 Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima | |

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|--|
| 04 New Super Mario Bros. Wii | 13 Professeur Layton et l'Étrange Village |
| 05 Mario Kart Wii | 14 Pokémon Platine |
| 06 PES 2010 | 15 FIFA 09 |
| 07 Wii Fit Plus | 16 WWE SmackDown vs. Raw 2009 |
| 08 Wii Fit | 17 Professeur Layton et la boîte de Pandore |
| 09 Les Sims 3 | 18 NFS Undercover |
| 10 Mario et Sonic aux JO d'hiver | 19 Wii Play |
| 11 Assassin's Creed 2 | 20 Resident Evil 5 |
| 12 PES 2009 | |

TOP 2010

TOP 2011



FIFA 11

2



Call of Duty :
Black Ops

1



Wii Party

3



FIFA 12

2



Call of Duty :
Modern Warfare 3

1



Just Dance 3

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 04 Wii Fit Plus | 13 Call of Duty : Modern Warfare 2 |
| 05 Just Dance 2 | 14 Pokémon Argent SoulSilver |
| 06 New Super Mario Bros. Wii | 15 Assassin's Creed : Brotherhood |
| 07 Red Dead Redemption | 16 NFS : Hot Pursuit |
| 08 Gran Turismo 5 | 17 Pokémon Or HeartGold |
| 09 FIFA 10 | 18 PES 2010 |
| 10 PES 2011 | 19 Just Dance |
| 11 Super Mario Galaxy 2 | 20 Final Fantasy XIII |
| 12 Les Sims 3 | |

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|--|
| 04 Battlefield 3 | 13 The Elder Scrolls V : Skyrim |
| 05 Call of Duty : Black Ops | 14 L.A. Noire |
| 06 FIFA 11 | 15 Wii Fit Plus |
| 07 Pokémon Version Blanche | 16 PES 2012 |
| 08 Pokémon Version Noire | 17 Wii Party |
| 09 Assassin's Creed : Revelations | 18 The Legend of Zelda: Skyward Sword |
| 10 Just Dance 2 | 19 Uncharted 3 : Drake's Deception |
| 11 Les Sims 3 | 20 Skylanders : Spyro's Adventure |
| 12 Beyblade Metal Fusion : Cyber Pegasus | |

TOP 2012

TOP 2013



FIFA 13

2



Call of Duty :
Black Ops II

1



Just Dance 4

3



FIFA 14

2



GTA V

1



Call of Duty :
Ghosts

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|--|
| 04 Assassin's Creed 3 | 13 Far Cry 3 |
| 05 New Super Mario Bros. 2 | 14 Battlefield 3 |
| 06 Call of Duty : Modern Warfare 3 | 15 Super Mario 3D Land |
| 07 Mario Kart 7 | 16 Max Payne 3 |
| 08 Skylanders : Giants | 17 Skylanders : Spyro's Adventure |
| 09 FIFA 12 | 18 Just Dance 3 |
| 10 Diablo III | 19 The Elder Scrolls V : Skyrim |
| 11 Mario et Sonic aux JO de Londres 2012 | 20 Resident Evil 6 |
| 12 NFS Most Wanted | |

..... Les 17 suivants

- | | |
|--|--|
| 04 Just Dance 2014 | 13 Pokémon X |
| 05 Assassin's Creed IV : Black Flag | 14 The Last of Us |
| 06 Battlefield 4 | 15 Mario Kart 7 |
| 07 Tomb Raider 2013 | 16 New Super Mario Bros. 2 |
| 08 Luigi's Mansion 2 | 17 Skylanders : Swap Force |
| 09 Animal Crossing : New Leaf | 18 Far Cry 3 |
| 10 Call of Duty : Black Ops II | 19 Assassin's Creed 3 |
| 11 FIFA 13 | 20 Naruto Shippuden :
Ultimate Ninja Storm 3 |
| 12 Pokémon Y | |

TOP 2014

TOP 2015



Call Of Duty :
Advanced Warfare

2



FIFA 15

1

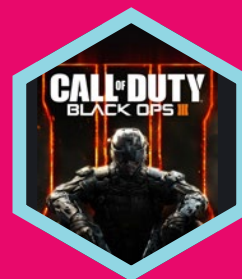


GTA V

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|------------------------------------|--|
| 04 Watch Dogs | 13 Just Dance 2015 |
| 05 FIFA 14 | 14 Pokémon Rubis Oméga |
| 06 Minecraft | 15 Diablo III |
| 07 Tomodachi Life | 16 Battlefield 4 |
| 08 Super Smash Bros. | 17 Pokémon Saphir Alpha |
| 09 Call of Duty : Ghosts | 18 Assassin's Creed IV : Black Flag |
| 10 Assassin's Creed : Unity | 19 Mario Kart 8 |
| 11 Far Cry 4 | 20 Mario Kart 7 |
| 12 Destiny | |



Call Of Duty :
Black Ops III

2



FIFA 16

1



GTA V

3

..... Les 17 suivants

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 04 Minecraft | 13 Assassin's Creed Syndicate |
| 05 FIFA 15 | 14 Splatoon |
| 06 Star Wars : Battlefront | 15 Farming simulator 15 |
| 07 Fallout 4 | 16 Far Cry 4 |
| 08 The Witcher 3 | 17 Super Smash Bros |
| 09 Battlefield Hardline | 18 Batman Arkham Knight |
| 10 Just Dance 2016 | 19 Tomodachi Life |
| 11 Call Of Duty Advanced Warfare | 20 Dragon Ball Xenoverse |
| 12 Animal Crossing : Happy Home Designer | |



Remerciements

EJV 20 ans

L'équipe du SELL tient à remercier chaleureusement toutes les personnes qui depuis 1995 ont contribué à créer et développer le syndicat,

les adhérents, qui depuis 20 ans nous font confiance et œuvrent pour la reconnaissance et la structuration du jeu vidéo en France,

les anciens Présidents et Délégués généraux pour leur dévouement et les missions accomplies,

les pouvoirs publics pour ces années de dialogue et leur engagement, à œuvrer pour la reconnaissance du jeu vidéo dans notre pays,

Les studios pour leur créativité sans faille et nos amis du SNJV pour le travail accompli ensemble,

les partenaires de la distribution pour leur implication à développer le marché du jeu vidéo ces 20 dernières années,

tous nos partenaires avec qui nous travaillons pour mieux mesurer et comprendre le secteur du jeu vidéo et ses évolutions,

Et merci à tous les joueurs, qui rêvent en jouant et grâce à qui ce secteur merveilleux continue de créer et d'innover.



L'Essentiel

du

**JEU
VIDÉO**

sur

**20
ans**

