MARS 2022

L'ESSENTIEL DU JEU VIDÉO

BILAN DU MARCHÉ FRANÇAIS 2021

SEII SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS

들어가는 말

인사말

일상생활으로의 복귀,
다수의 기대 받는 게임 타이틀의 발매 예고
게임산업의 지속적인 성장이 기대되는 2022년

2020년은 비디오게임 산업이 그간의 기록을 갱신할 수 있었던 한 해입니다. 보건위기와 연속되는 전국민 이동제한 조치에도 불구하고 활성화된 비디오게임 공급 덕분에 이미 매우 긍정적인 경향을 보이던 게임산업이 더욱 발전할 수 있었던 기간이었습니다. 게임 매출이 보건위기 이전과 동일한 수준으로 회복될 것으로 전망되었던 2021년, 게임산업은 총 56억 유로(전년대비 +1.6% 성장)이라는 기록적인 매출을 올릴 수 있었습니다. 2019년부터 지난 2년간 +13.5%나 성장한 셈입니다.

2021년 한 해 동안 3대 게임시장(콘솔게임, PC게임, 모바일게임)은 꾸준히 높은 수준의 매출을 유지하거나 더욱 많은 매출을 올렸습니다. 콘솔게임은 +1%의 성장을 보이며 2008년 이후 최고의 매출을 보였으며, PC게임은 +5%, 모바일게임은 작년 한 해 동안 +16% 성장한 후 올해는 −1%의 감소를 보였습니다.

특히 게임 하드웨어 업계의 역동성이 2021년 게임시장을 견인했다고 봐도 무리가 없습니다. 2020년 말 신세대 게임콘솔의 등장과 PC게임 시장의 강력한 역동성으로 인해 2021년 게임 하드웨어(콘솔+PC) 시장은 17.66억 유로(2020년 대비 +22% 성장)라는 유례없는 매출을 보일 수 있었습니다. 이러한 성장세는 2022년에도 지속될 것이며 게임산업의 전체적인 성장에 크게 일조할 것으로 전망되고 있습니다. 게임시장은 순환적인 형태를 띄고 있어 게임 주변기기와 소프트웨어의 판매도 하드웨어 판매증가에 정비례하여 증가하는 구조입니다. 이 덕분에, 하드웨어의 판매 증가는 새로운 게임기기의 전체적인 판매 증가로 이어질 수 밖에 없습니다. 당연하게도 게임 타이틀 판매에 있어서는 소폭의 감소가 발생했으나 매출 자체는 콘솔, PC, 모바일, 실물패키지, 디지털 다운로드 게임을 모두 합하여 34.04억 유로(2020년 대비 −7.4% 소폭 감소)로 여전히 견고한 편입니다.

2020년 한 해의 특수한 상황 그리고 2021년 게임산업에 닥쳤던 신작 게임 출시 지연, 자재 공급 부족, 개발인력 재구성 등의 다양한 난관을 고려했을 때 매출 수준을 이만큼 유지할 수 있었다는 것은 무척 고무적인 성과라 할 수 있습니다. 게임산업은 이 특수한 상황 속에서도 역사상 두 번째로 높은 총 매출을 이루어 냈습니다.

코로나 이후 일상생활로의 복귀에 박차가 가해지며 수많은 게이머로부터 많은 기대를 받고 있는 신작 게임 타이틀의 발매 소식 그리고 잠시 중단되었던 주요 게임 이벤트들의 재개로 인해 2022년에도 게임산업은 지속적으로 성장할 것으로 전망되고 있습니다. 신세대 게임콘솔에 대한 수요가 높은 수준에 머무르는 만큼 산업 성장 기대치 또한 매우 높습니다. 연초에 출시된 신작들이 증명한 바 있듯, 2022년 전반에 걸쳐 출시될 새로운 게임 타이틀들은 전체적으로 무척 특별할 것으로 내다보입니다. 게임시장이 소비자에게 제안하는 상품들이 더욱 다양해질 것이며, 판매의 역동성 또한 증가할 것으로 예측되고 있습니다.

게임산업의 중요성은 지금껏 그 어느 때보다도 더욱 커졌습니다. 이는 게이머 커뮤니티에 대한 우리 산업 관계자들의 책임 또한 커졌다는 것을 의미합니다. 유익한 정보 전달, 위험 예방, 의식화 등에 더욱 매진하여 게이머 여러분을 위한 쾌적한 환경을 구축할 수 있도록 노력하겠습니다.

늘 건강하시기 바랍니다.

S.E.L.L. 회장 Julie Chalmette

연구 패널 및 방법론

2021년 게임시장 매출 예측치는 4개 기관이 제공하는 데이터를 SELL이 취합하여 게임산업 전반의 정확한 경제활동 분석을 통해 산정됨.

- GSD : 실물게임 시장
- GSD & 게임트랙 : 디지털 다운로드 게임 시장
- 앱 애니 & 게임트랙 : 모바일 게임 시장
- IDC : 게임 하드웨어 및 게임PC 모니터

GSD (GAME SALES DATA)

GSD 프로젝트는 2013년 발족한 패널 기관으로, ISFE(유럽 인터렉티브 소프트웨어 협회, Interactive Software Federation of Europe)가 유럽 전역의 다양한 지역의 실물게임 및 디지털 다운로드 게임의 판매 데이터를 취합하고 통일하여 전문 게임업체, 유통업체, 퍼블리셔 등 100여 곳의 파트너 기업에게 제공함. 실물게임 패널은 현재 유럽권 국가 25개국을 대상으로 이뤄지며 디지털 게임 패널은 유럽, 중동, 아프리카, 아시아태평양 등에 위치한 50개국을 대상으로 진행됨. 패널의 운영은 스파커스(Sparkers)에서 담당함.

방법론:

● 실물게임 패널 : 유통업체들이 게임판매 실적 데이터를 매주 1회 전송함. 이 데이터는 이후 표준화, 취합, 익명화, 확대적용 되어 게임시장 전체의 상황을 대변하는 데이터로 가공됨. 신뢰성 있고 통일된 상품 데이터베이스 구축을 위해 퍼블리셔가 직접 제공한 상품 카탈로그 정보가 사용됨. 또, GSD의 실물게임 패널이 게임시장을 100% 커버하지 못하는 점을 극복하고 게임시장에 대한 보다 높은 수준의 전망 제공을 위해, 퍼블리셔들이 직접 제공한 데이터를 사용하여 확대 적용 계산 모델의 완성도를 높임.

● 디지털게임 패널 : GSD의 디지털 다운로드 게임 판매 데이터는 플레이스테이션 네트워크(PlayStation Network, PSN), 엑스박스 라이브(Xbox Live, XBL), 닌텐도 e숍(Nintendo eShop), 그리고 다양한 PC게임 판매 네트워크의 풀게임(full game) 판매 데이터를 모두 포괄함. GSD 프로젝트에 참여하는 게임 퍼블리셔들이 매주 매출액을 보고하기 때문에 해당 데이터에 확대적용 계산을 진행하지 않음. GSD는 현재 세계 유일의 실질판매 기반 풀게임 다운로드 데이터베이스임.

GAMETRACK

게임트랙은 2011년 ISFE을 위해 Ipsos가 발족한 소비자 패널 조사 프로젝트임. 게임트랙의 데이터는 월별 여론조사결과를 기반으로 분기마다 발표되고 있음. 유럽권 게이머가 인구 단위로 보이는 특징 및 전 게임플랫폼에 걸친 소비 경향 등을 조사하여 이들의 게임 습관 및 사용 패턴 등의 통계치를 계산함. 게임트랙의 조사 대상으로 유럽권 국가는 프랑스, 영국, 독일, 스페인, 이외에는 미국과 러시아가 있음. 게임트랙은 GSD 프로젝트가 활동하는 시장을 조사하여 보다 거시적인 데이터를 제공하는 것으로 GSD 프로젝트를 지원하고 있음.

방법론:

게임트랙의 데이터는 아래 2개 여론조사로 수집된 자료를 기반으로 분기마다 발표됨.

1. 오프라인 여론조사: 15세 이상의 표본 1000명을 대상으로 매해 1회 실시. 오프라인 여론조사에서 수집된 데이터는 차후 진행되는 온라인 여론조사의 자세한 질문 구성 시 이용됨.
2. 온라인 여론조사: 6-64세의 동일한 표본 3000명을 대상으로 매월 1회 실시. (표본 집단은 분기마다 갱신 및 재구성)

IDC

IDC는 IT 및 일반 대중 대상 정보통신기술 시장에서 활동하는 주요 시장조사 및 컨설팅 기관임. IDC는 50년 전부터 IT업계 신생 전문기업과 투자자가 사실 기반 데이터를 기반으로 전략을 수립할 수 있도록 전 세계 110개국 이상에서 관찰되는 기술적 기회와 동향을 소속 애널리스트 1100명 이상의 국지적 세계적 노하우로 분석하여 지원함. IDC는 IT 정보통신시장 글로벌 리더 기업인 IDG의 자회사임.

방법론 :

IDC는 일반대중 및 전문가를 대상으로 판매되는 수백개 카테고리의 하드웨어 및 소프트웨어 제품의 전세계 판매추이를 관찰하고 분석함. IDC는 시장 최다 애널리스트 커뮤니티를 보유한 덕에 다음 3개 데이터 소스에 집중하여 통계치를 분석할 수 있음. 공급자(OEM, 부품제조업자, 완제품 제조업자, 가공업자 등)로부터 수집한 데이터, 전매업자(유통업자, 도매업자, VAR(Value-Added Reseller, 부가 가치 재판업자), 통신업자 등)으로부터 수집한 데이터, 그리고 최종 사용자 및 소비자에게 실시한 여론 조사로부터 수집한 데이터로 분석함. IDC는 위 데이터를 글로벌 스케일에 맞춰 재취합, 지방별 유효성 재확인, 추가조사(재무보고, 경제보고, 인구통계조사보고 등) 결과와 비교대조 후 수정 등을 거쳐 데이터 완성도를 높임.

APP ANNIE

앱 애니는 앱스토어의 데이터(별점 평가, 랭크 순위, 댓글 평가 등) 그리고 1백만 개 이상의 어플리케이션에서 취합된 앱내in-app 익명 결제 데이터를 함께 분석함. 앱 애니는 해당 데이터를 기반으로 앱별 다운로드 및 매출 전망예측 데이터를 생산함.

제 1 장

프랑스 게임시장 현황

2021 게임시장 규모 결산

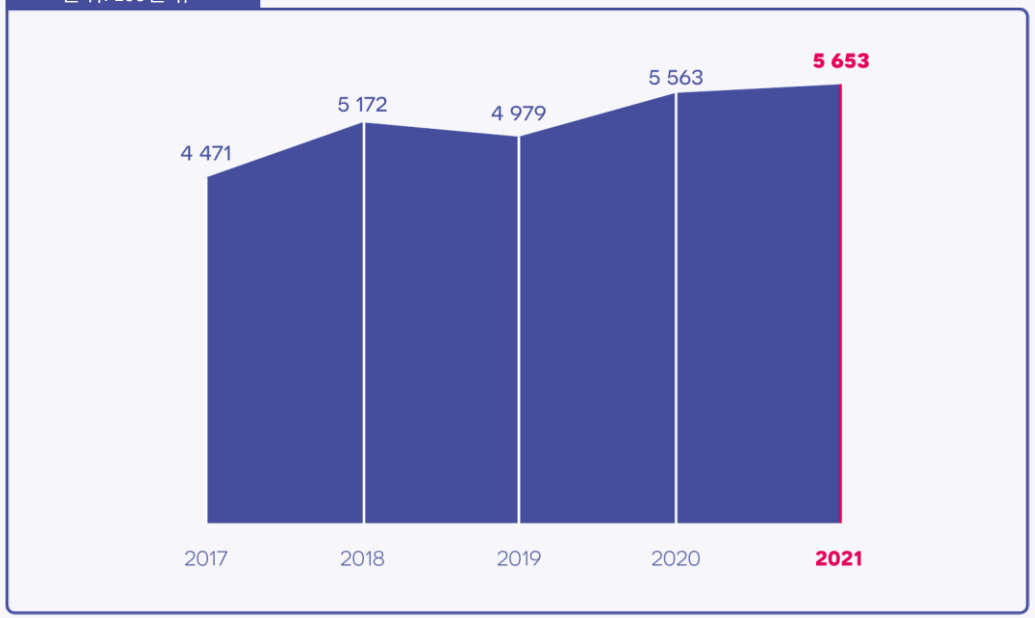
총 매출

56억 유로

2020년 대비 **+1.6%** 성장

게임시장 전체 매출 변동 추이

단위: 100만 유로



LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

생태계별 총 매출 추이

생태계별

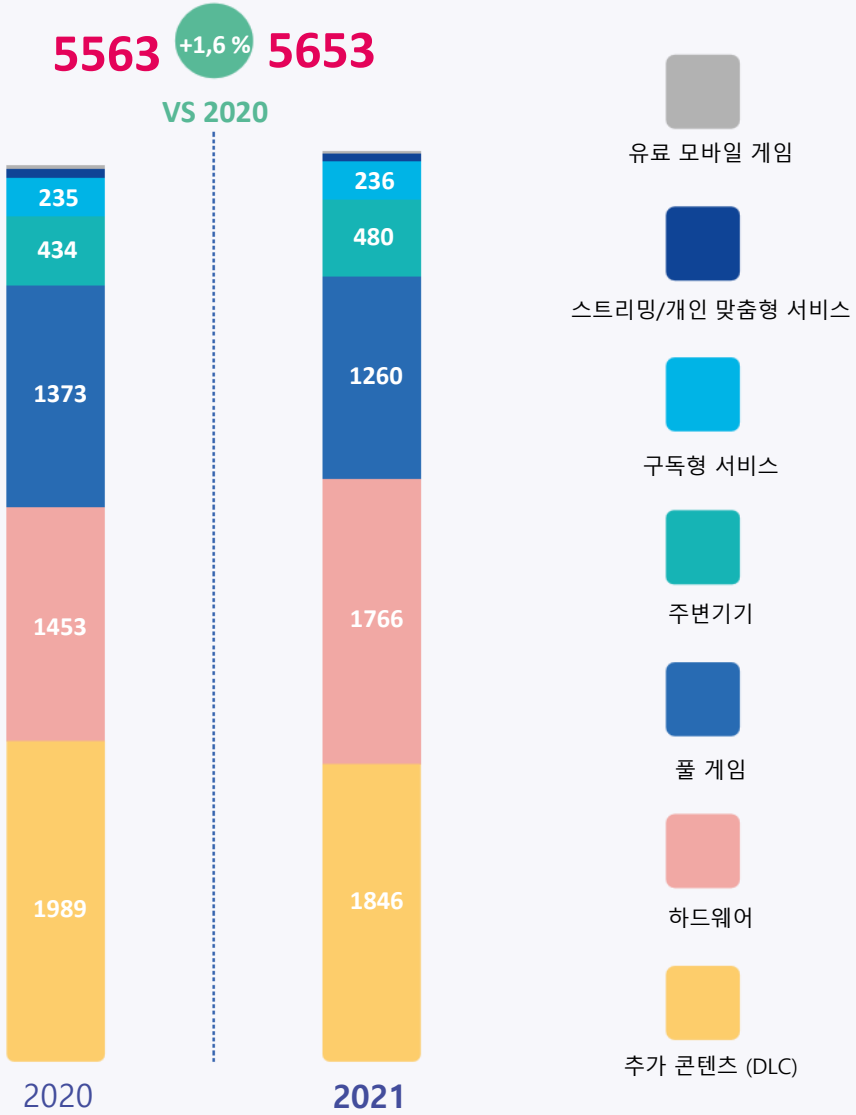
콘솔게임	PC 게임	모바일 게임
+1 %	+5 %	-1 %

단위: 100만 유로

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

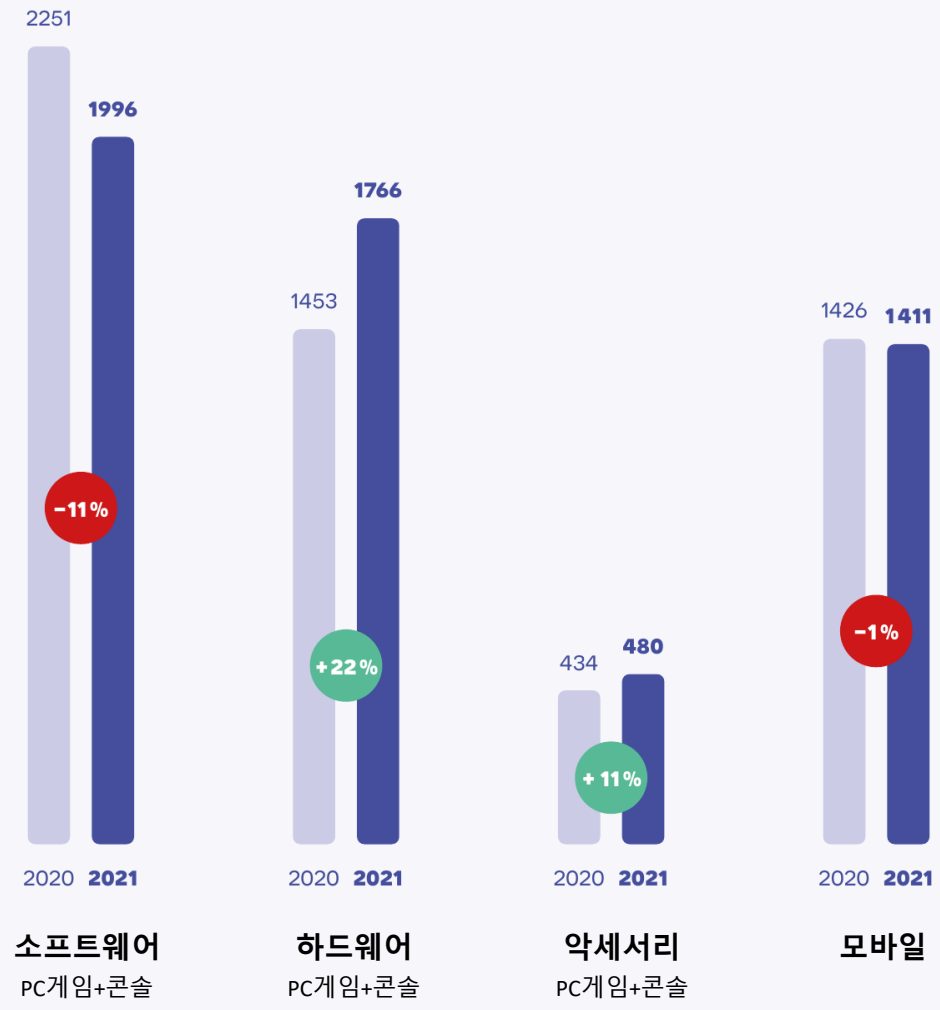
2020년 대비 2021년 매출액 비교

단위: 100만 유로

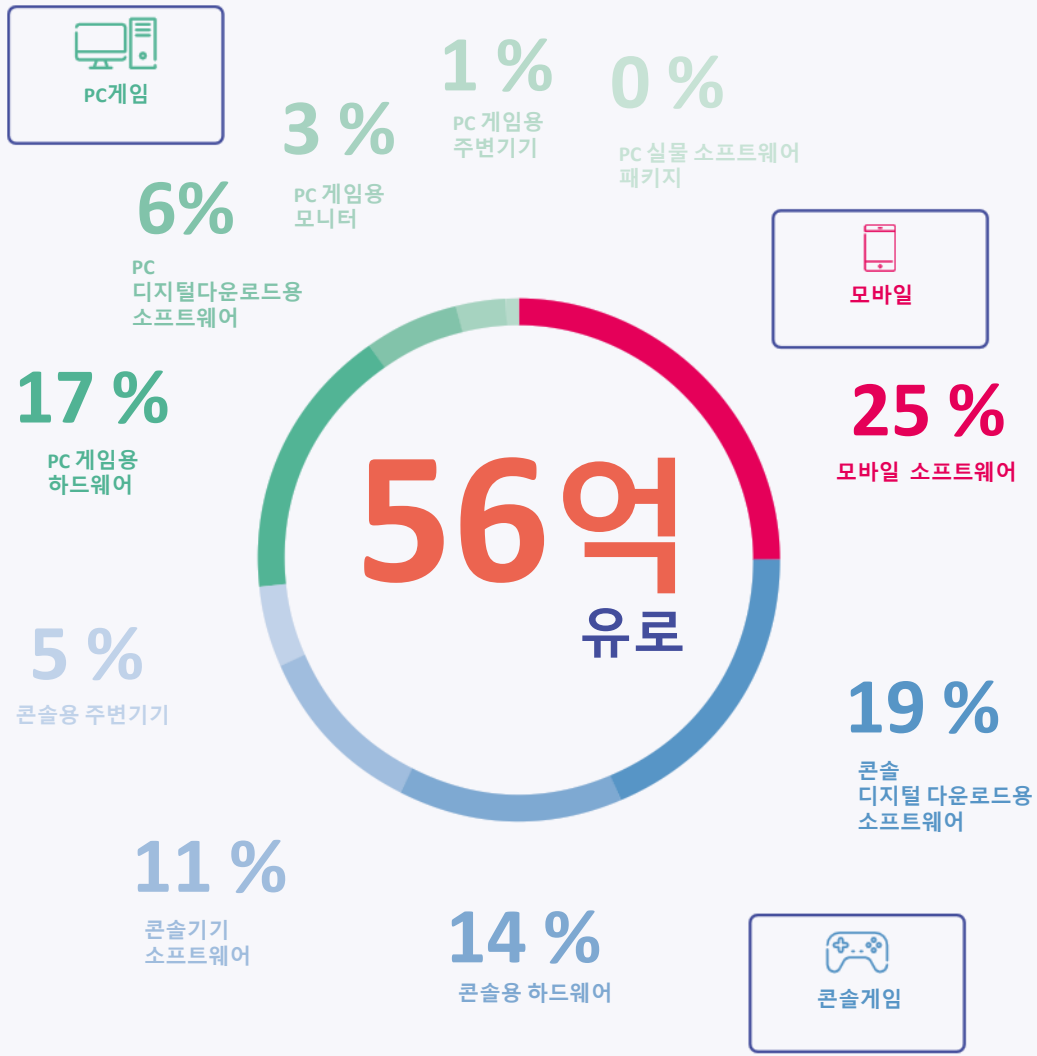


게임시장 분야별 매출 비율

단위: 100만 유로

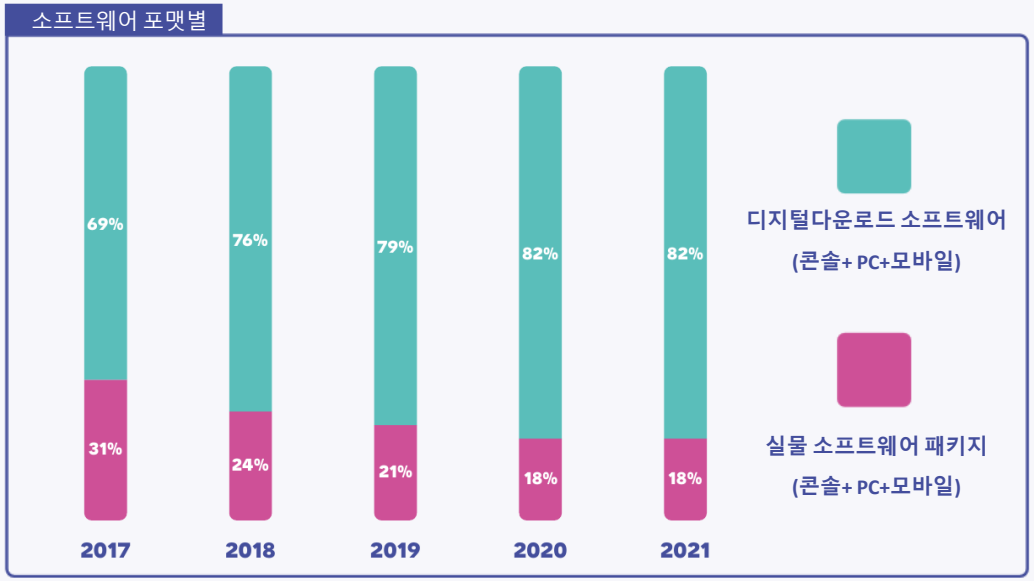


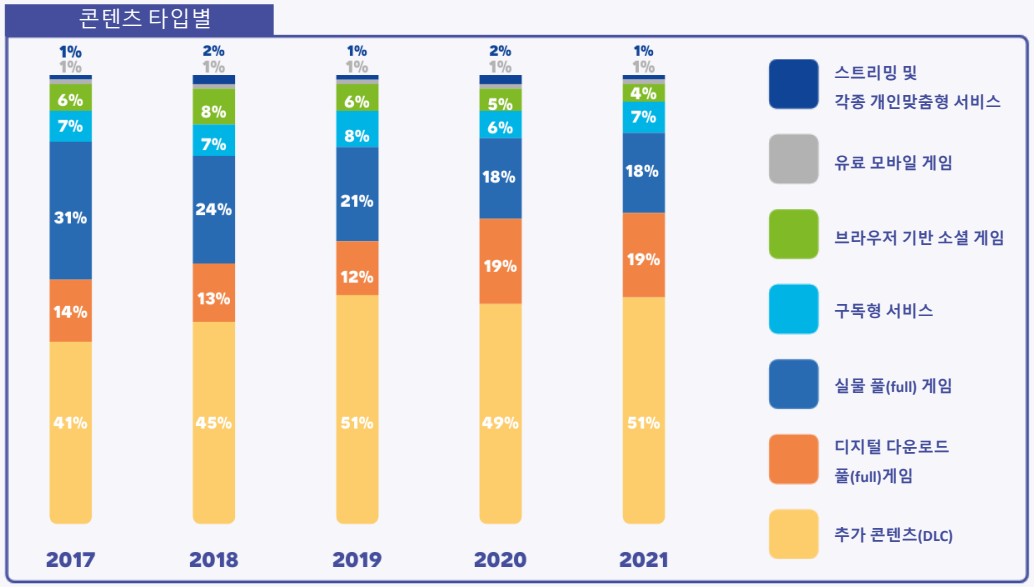
산업부문별 상세 매출비율
생태계별 시장 점유율



LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

소프트웨어별 상세 매출비율





LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

콘솔게임

2021년 매출 비율 (단위 : 유로)

27.49억 유로
+ 1 %
2020년 대비

60 %
16.57억
디지털 및 실물 패키지 소프트웨어
- 6%
VS 2020

29 %
7.95억
하드웨어
+ 17%
VS 2020

11 %
2.97억
주변기기
+ 10%
VS 2020

2021년 콘솔 상세매출 비율

소프트웨어 전체

16.57억 유로
2020년 대비
- 6 %

36 %
6억유로
실물게임
- 10 %
VS 2020

35 %
5.84억 유로
디지털 다운로드 풀게임
- 7 %
VS 2020

3 %
4700만 유로
개인 맞춤형 서비스
- 8 %
VS 2020

11 %
1.78억유로
구독형서비스
+13%
VS 2020

15 %
2.48억 유로
DLC 및 소액결제
- 4 %
VS 2020

실물게임
36 %
6억 유로
- 8 %
VS 2020

디지털 다운로드
64 %
10.57억 유로
- 8 %
VS 2020

콘솔게임

2021년 매출 변동 추이

하드웨어

7.95억 유로

+17%
VS 2020

2021년에 판매된 콘솔 수

237만 대

+ 2,4 %
VS 2020

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

콘솔게임

2021년 매출 변동 추이

게임 주변기기

2.97억 유로

+10%
VS 2020

콘솔 주변기기 TOP3

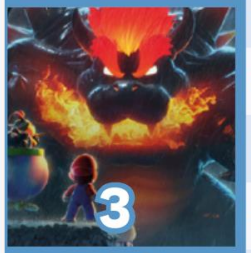
총매출 기준		판매량 기준	
게임 컨트롤러(게임패드)	+ 4 %	+ 2 %	게임 컨트롤러(게임패드)
헤드폰 및 오디오기기	+ 5 %	- 7 %	헤드폰 및 오디오 기기
게임 휠(Wheel)	+ 136 %	- 15 %	기타 악세서리 (스타일러스 펜, 보호필름 등)

2021 콘솔게임 TOP 20
전 플랫폼 기준

실물게임 매출 기준

FIFA 22
ELECTRONIC ARTS
56 954 126 €

MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO
24 437 798 €



SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY
NINTENDO
21 142 500 €

4	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	NINTENDO	20 574 408 €
5	CALL OF DUTY: VANGUARD	ACTIVISION BLIZZARD	17 738 802 €
6	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	NINTENDO	17 659 543 €
7	RING FIT ADVENTURE	NINTENDO	17 617 654 €
8	MARIO PARTY SUPERSTARS	NINTENDO	13 275 776 €
9	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	NINTENDO	10 471 216 €
10	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	NINTENDO	10 384 037 €
11	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	NINTENDO	9 147 651 €
12	FAR CRY 6	UBISOFT	9 099 193 €
13	FIFA 21	ELECTRONIC ARTS	8 806 729 €
14	SPIDER-MAN: MILES MORALES	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	8 289 400 €
15	MINECRAFT: ÉDITION NINTENDO SWITCH	MICROSOFT	8 145 944 €
16	NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE	NINTENDO	7 741 493 €
17	RATCHET & CLANK: RIFT APART	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	7 330 572 €
18	JUST DANCE 2022	UBISOFT	7 221 646 €
19	SUPER MARIO PARTY	NINTENDO	7 101 519 €
20	RESIDENT EVIL VILLAGE	CAPCOM	6 823 011 €

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.

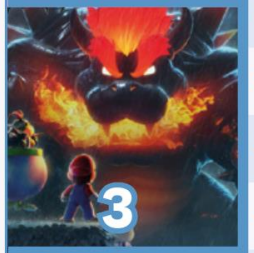
LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

2021 콘솔게임 TOP 20
전 플랫폼 기준

실물 게임 판매량 기준

FIFA 22
ELECTRONIC ARTS
1 036 034

MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO
503 150



SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY
NINTENDO
437 432

4	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	NINTENDO	433 286
5	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	NINTENDO	375 371
6	MINECRAFT: ÉDITION NINTENDO SWITCH	MICROSOFT	301 907
7	CALL OF DUTY: VANGUARD	ACTIVISION BLIZZARD	283 092
8	MARIO PARTY SUPERSTARS	NINTENDO	276 632
9	RING FIT ADVENTURE	NINTENDO	259 379
10	FIFA 21	ELECTRONIC ARTS	226 335
11	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	NINTENDO	221 879
12	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	NINTENDO	209 444
13	GRAND THEFT AUTO V	TAKE-TWO INTERACTIVE	168 307
14	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	NINTENDO	161 470
15	NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE	NINTENDO	157 774
16	JUST DANCE 2022	UBISOFT	150 920
17	SPIDER-MAN: MILES MORALES	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	149 241
18	FAR CRY 6	UBISOFT	148 197
19	SUPER MARIO PARTY	NINTENDO	145 846
20	51 WORLDWIDE GAMES	NINTENDO	140 496

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.

2021 콘솔게임 TOP 20
전 플랫폼 기준

실물게임 + 디지털 다운로드 게임 매출 기준

FIFA 22
ELECTRONIC ARTS
96 656 886 €

CALL OF DUTY: VANGUARD
ACTIVISION BLIZZARD
32 552 671 €

MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO
24 437 798 €

4	SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY	NINTENDO	21 142 500 €
5	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	NINTENDO	20 574 408 €
6	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	NINTENDO	17 659 543 €
7	RING FIT ADVENTURE	NINTENDO	17 617 654 €
8	FIFA 21	ELECTRONIC ARTS	16 923 300 €
9	CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR	ACTIVISION BLIZZARD	16 242 024 €
10	FAR CRY 6	UBISOFT	13 767 674 €
11	MARIO PARTY SUPERSTARS	NINTENDO	13 275 776 €
12	BATTLEFIELD 2042	ELECTRONIC ARTS	12 027 036 €
13	SPIDER-MAN: MILES MORALES	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	12 026 537 €
14	ASSASSIN'S CREED VALHALLA	UBISOFT	11 874 750 €
15	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	NINTENDO	10 471 216 €
16	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	NINTENDO	10 384 037 €
17	GRAND THEFT AUTO V	TAKE-TWO INTERACTIVE	10 215 197 €
18	RESIDENT EVIL VILLAGE	CAPCOM	10 056 503 €
19	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	NINTENDO	9 147 651 €
20	NBA 2K22	TAKE-TWO INTERACTIVE	8 744 953 €

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.
Ce classement n'inclut pas les données de ventes dématérialisées Nintendo.

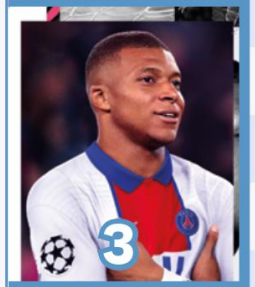
LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

2021 콘솔게임 TOP 20
전 플랫폼 기준

실물 게임 + 디지털 다운로드 게임 판매량 기준

FIFA 22
ELECTRONIC ARTS
1 592 206

MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO
503 150



FIFA 21
ELECTRONIC ARTS
501 483

4	CALL OF DUTY: VANGUARD	ACTIVISION BLIZZARD	486 957
5	GRAND THEFT AUTO V	TAKE-TWO INTERACTIVE	469 634
6	SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY	NINTENDO	437 432
7	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	NINTENDO	433 286
8	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	NINTENDO	375 371
9	MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION	MICROSOFT	301 907
10	CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR	ACTIVISION BLIZZARD	287 912
11	MARIO PARTY SUPERSTARS	NINTENDO	276 632
12	RING FIT ADVENTURE	NINTENDO	259 379
13	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	NINTENDO	221 879
14	SPIDER-MAN: MILES MORALES	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	220 349
15	FAR CRY 6	UBISOFT	215 356
16	ASSASSIN'S CREED VALHALLA	UBISOFT	214 396
17	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	NINTENDO	209 444
18	RESIDENT EVIL VILLAGE	CAPCOM	173 893
19	BATTLEFIELD 2042	ELECTRONIC ARTS	161 797
20	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	NINTENDO	161 470

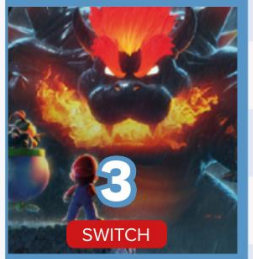
Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.
Ce classement n'inclut pas les données de ventes dématérialisées Nintendo.

2021 콘솔게임 TOP 20
플랫폼별

실물게임 매출 기준

FIFA 22
ELECTRONIC ARTS
33 372 604 €

MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO
24 437 798 €



SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY
NINTENDO
21 142 500 €

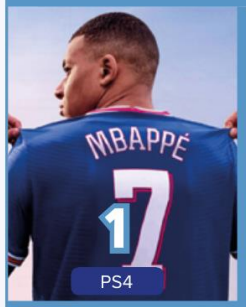
4	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	SWITCH	NINTENDO	20 574 408 €
5	POKEMON BRILLIANT DIAMOND	SWITCH	NINTENDO	17 659 543 €
6	RING FIT ADVENTURE	SWITCH	NINTENDO	17 617 654 €
7	MARIO PARTY SUPERSTARS	SWITCH	NINTENDO	13 275 776 €
8	FIFA 22	PS5	ELECTRONIC ARTS	10 838 669 €
9	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	SWITCH	NINTENDO	10 471 216 €
10	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	SWITCH	NINTENDO	10 384 037 €
11	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	SWITCH	NINTENDO	9 121 225 €
12	CALL OF DUTY: VANGUARD	PS4	ACTIVISION BLIZZARD	9 052 777 €
13	MINECRAFT: ÉDITION NINTENDO SWITCH	SWITCH	MICROSOFT	8 145 944 €
14	NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE	SWITCH	NINTENDO	7 741 493 €
15	RATCHET & CLANK: RIFT APART	PS5	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	7 330 572 €
16	FIFA 22 ÉDITION ESSENTIELLE	SWITCH	ELECTRONIC ARTS	7 237 815 €
17	SUPER MARIO PARTY	SWITCH	NINTENDO	7 101 519 €
18	JUST DANCE 2022	SWITCH	UBISOFT	6 933 129 €
19	CALL OF DUTY: VANGUARD	PS5	ACTIVISION BLIZZARD	6 142 291 €
20	SUPER SMASH BROS. ULTIMATE	SWITCH	NINTENDO	5 933 803 €

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

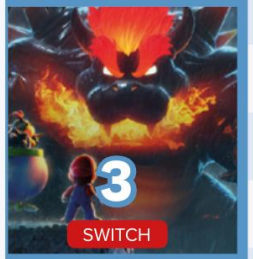
2021 콘솔게임 TOP 20
플랫폼별

실물 게임 판매량 기준



FIFA 22
ELECTRONIC ARTS
574 735

MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO
503 150



SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY
NINTENDO
437 432

4	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	SWITCH	NINTENDO	433 286
5	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	SWITCH	NINTENDO	375 371
6	MINECRAFT: ÉDITION NINTENDO SWITCH	SWITCH	MICROSOFT	301 907
7	MARIO PARTY SUPERSTARS	SWITCH	NINTENDO	276 632
8	RING FIT ADVENTURE	SWITCH	NINTENDO	259 379
9	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	SWITCH	NINTENDO	221 879
10	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	SWITCH	NINTENDO	209 444
11	FIFA 22 ÉDITION ESSENTIELLE	SWITCH	ELECTRONIC ARTS	206 614
12	FIFA 22	PS5	ELECTRONIC ARTS	164 462
13	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	SWITCH	NINTENDO	160 975
14	NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE	SWITCH	NINTENDO	157 774
15	CALL OF DUTY: VANGUARD	PS4	ACTIVISION BLIZZARD	149 519
16	GRAND THEFT AUTO V PREMIUM EDITION	PS4	TAKE-TWO INTERACTIVE	147 397
17	SUPER MARIO PARTY	SWITCH	NINTENDO	145 846
18	JUST DANCE 2022	SWITCH	UBISOFT	145 276
19	51 WORLDWIDE GAMES	SWITCH	NINTENDO	140 496
20	FIFA 21	PS4	ELECTRONIC ARTS	134 488

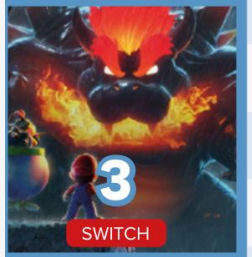
Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.

2021 콘솔게임 TOP 20
플랫폼별

실물게임 + 디지털 다운로드 게임 매출 기준

FIFA 22
ELECTRONIC ARTS
44 425 561 €

MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO
24 437 798 €



SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY
NINTENDO
21 142 500 €

4	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	SWITCH	NINTENDO	20 574 408 €
5	FIFA 22 - ÉDITION ULTIMATE	PS4	ELECTRONIC ARTS	18 442 913 €
6	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	SWITCH	NINTENDO	17 659 543 €
7	RING FIT ADVENTURE	SWITCH	NINTENDO	17 617 654 €
8	FIFA 22	PS5	ELECTRONIC ARTS	13 936 199 €
9	CALL OF DUTY: VANGUARD	PS4	ACTIVISION BLIZZARD	13 927 630 €
10	MARIO PARTY SUPERSTARS	SWITCH	NINTENDO	13 275 776 €
11	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	SWITCH	NINTENDO	10 471 216 €
12	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	SWITCH	NINTENDO	10 384 037 €
13	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	SWITCH	NINTENDO	9 121 225 €
14	FIFA 21	PS4	ELECTRONIC ARTS	9 000 785 €
15	CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR	PS4	ACTIVISION BLIZZARD	8 954 546 €
16	RATCHET & CLANK: RIFT APART	PS5	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	8 365 540 €
17	MINECRAFT: ÉDITION NINTENDO SWITCH	SWITCH	MICROSOFT	8 145 944 €
18	FIFA 22 ÉDITION ESSENTIELLE	SWITCH	ELECTRONIC ARTS	8 009 317 €
19	NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE	SWITCH	NINTENDO	7 741 493 €
20	JUST DANCE 2022	SWITCH	UBISOFT	7 206 436 €

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.
Ce classement n'inclut pas les données de ventes dématérialisées Nintendo.

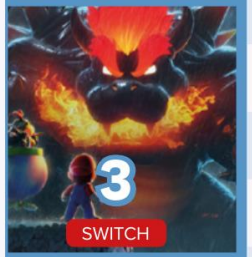
LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

2021 콘솔게임 TOP 20
플랫폼별

실물 게임 + 디지털 다운로드 게임 판매량 기준

FIFA 22
ELECTRONIC ARTS
765 526

MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO
503 150



SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY
NINTENDO
437 432

4	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	SWITCH	NINTENDO	433 286
5	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	SWITCH	NINTENDO	375 371
6	MINECRAFT: ÉDITION NINTENDO SWITCH	SWITCH	MICROSOFT	301 907
7	MARIO PARTY SUPERSTARS	SWITCH	NINTENDO	276 632
8	FIFA 21	PS4	ELECTRONIC ARTS	271 777
9	RING FIT ADVENTURE	SWITCH	NINTENDO	259 379
10	FIFA 22 ÉDITION ESSENTIELLE	SWITCH	ELECTRONIC ARTS	229 470
11	CALL OF DUTY: VANGUARD	PS4	ACTIVISION BLIZZARD	226 604
12	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	SWITCH	NINTENDO	221 879
13	FIFA 22 - ÉDITION ULTIMATE	PS4	ELECTRONIC ARTS	209 687
14	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	SWITCH	NINTENDO	209 444
15	GRAND THEFT AUTO V + PACK D'ENTRÉE DANS LE MONDE CRIMINEL	PS4	TAKE-TWO INTERACTIVE	207 481
16	FIFA 22	PS5	ELECTRONIC ARTS	206 384
17	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	SWITCH	NINTENDO	160 975
18	CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR	PS4	ACTIVISION BLIZZARD	158 744
19	NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE	SWITCH	NINTENDO	157 774
20	JUST DANCE 2022	SWITCH	UBISOFT	151 128

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.
Ce classement n'inclut pas les données de ventes dématérialisées Nintendo.

TOP 10
2021 선호 게임 장르 – 콘솔 부문

실물게임 + 디지털 다운로드 게임 판매량 기준

SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS

TOP DES VENTES HEBDOMADAIRE

Chaque lundi, retrouvez le top des ventes de jeux vidéo en France sur

SELL.FR

SUR NOS RÉSEAUX SOCIAUX

@SELL_JeuxVideo
@SELL.JeuxVideo
@SELL_JeuxVideo
SELL TV

OU EN VOUS ABONNANT À LA NEWSLETTER DÉDIÉE

2021년 매출 비율

PC 게임

단위: 유로

14.92억 유로
+5 % VS 2020

65 %
9.71억 유로
PC게임 하드웨어
+ 26 % VS 2020

23 %
3.38억 유로
PC게임 소프트웨어
- 31 % VS 2020

12 %
1.83억 유로
PC게임 주변기기
+12 % VS 2020

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

PC 게임

2021년 PC 총 매출 추이 및 비율

소프트웨어

3.38억 유로
- 31 % VS 2020

46 %
1.57억 유로
멀티플레이어 게임/MMO
(멤버십 구독형+프리투플레이 소액과금형)
- 31 % VS 2020

25 %
8400만 유로
DLC 및 소액결제
- 43 % VS 2020

0.3 %
100만 유로
개인맞춤형 서비스
- 88 % VS 2020

2 %
500만 유로
실물게임
- 35 % VS 2020

6 %
2100만 유로
브라우저 및 SNS 기반게임
- 25 % VS 2020

21 %
7000만 유로
디지털 다운로드 풀게임
- 2 % VS 2020

실물게임

2 %
500만 유로
- 35 % VS 2020

디지털 다운로드

98 %
3.33억 유로
- 31 % VS 2020

PC 게임

2021년 매출 변동 추이 (단위: 유로)

하드웨어

9.71억 유로

+ 26 %
VS 2020

데스크탑 PC 게임
3.06억 유로

+ 29 %
VS 2020

노트북 PC게임
6.64억 유로

+ 25 %
VS 2020

PC게임 주변기기

1.83억 유로

+ 12 %
VS 2020

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/IDC à fin 2021. Données hors bundles.
Hardware : ventes de PC équipés d'une carte graphique haute performance.
Accessoires : souris, claviers, écrans dédiés au PC gaming.

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

TOP 10
2021년 선호 게임 장르 – PC게임 부문

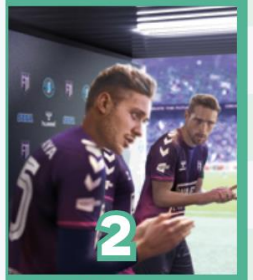
실물 게임 + 디지털 다운로드 게임 판매량 기준

액션	502 902
전략 / RTS	458 349
RPG	278 853
슈팅/FPS	277 943
어드벤처	265 814
스포츠	98 873
격투	80 301
레이싱	55 250
캐주얼 게임(플랫포밍 액션/카드게임/퍼즐)	42 443
비행 시뮬레이션	17 952

2021 콘솔게임 TOP 20
PC게임

실물 게임 + 디지털 다운로드 게임 매출 기준

HUMANKIND
SEGA
1 534 013 €



FOOTBALL MANAGER 2022
SEGA
1 414 704 €

FARMING SIMULATOR 22
KOCH MEDIA
1 357 806 €

4	RED DEAD REDEMPTION 2	TAKE-TWO INTERACTIVE	1 302 910 €
5	BACK 4 BLOOD	WARNER BROS. INTERACTIVE	1 040 676 €
6	FOOTBALL MANAGER 2021	SEGA	1 034 313 €
7	OUTRIDERS	SQUARE ENIX	947 282 €
8	GRAND THEFT AUTO V	TAKE-TWO INTERACTIVE	879 485 €
9	RESIDENT EVIL VILLAGE	CAPCOM	689 063 €
10	TALES OF ARISE	BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT	645 831 €
11	CRUSADER KINGS III	PARADOX INTERACTIVE	574 942 €
12	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR	MICROSOFT	526 446 €
13	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE	UBISOFT	487 185 €
14	SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE	ACTIVISION BLIZZARD	483 999 €
15	NIER REPLICANT VER.1.22474487139...	SQUARE ENIX	467 176 €
16	TOTAL WAR: WARHAMMER II	SEGA	447 953 €
17	DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA: THE HINOKAMI CHRONICLES	SEGA	445 438 €
18	FARMING SIMULATOR 19	FOCUS ENTERTAINMENT	393 307 €
19	BORDERLANDS 3	TAKE-TWO INTERACTIVE	357 701 €
20	CALL OF DUTY: BLACK OPS III	ACTIVISION BLIZZARD	336 330 €

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

2021 콘솔게임 TOP 20
PC게임

실물 게임 + 디지털 다운로드 게임 판매량 기준

GRAND THEFT AUTO V
TAKE-TWO INTERACTIVE
55 392

RED DEAD REDEMPTION 2
TAKE-TWO INTERACTIVE
42 918

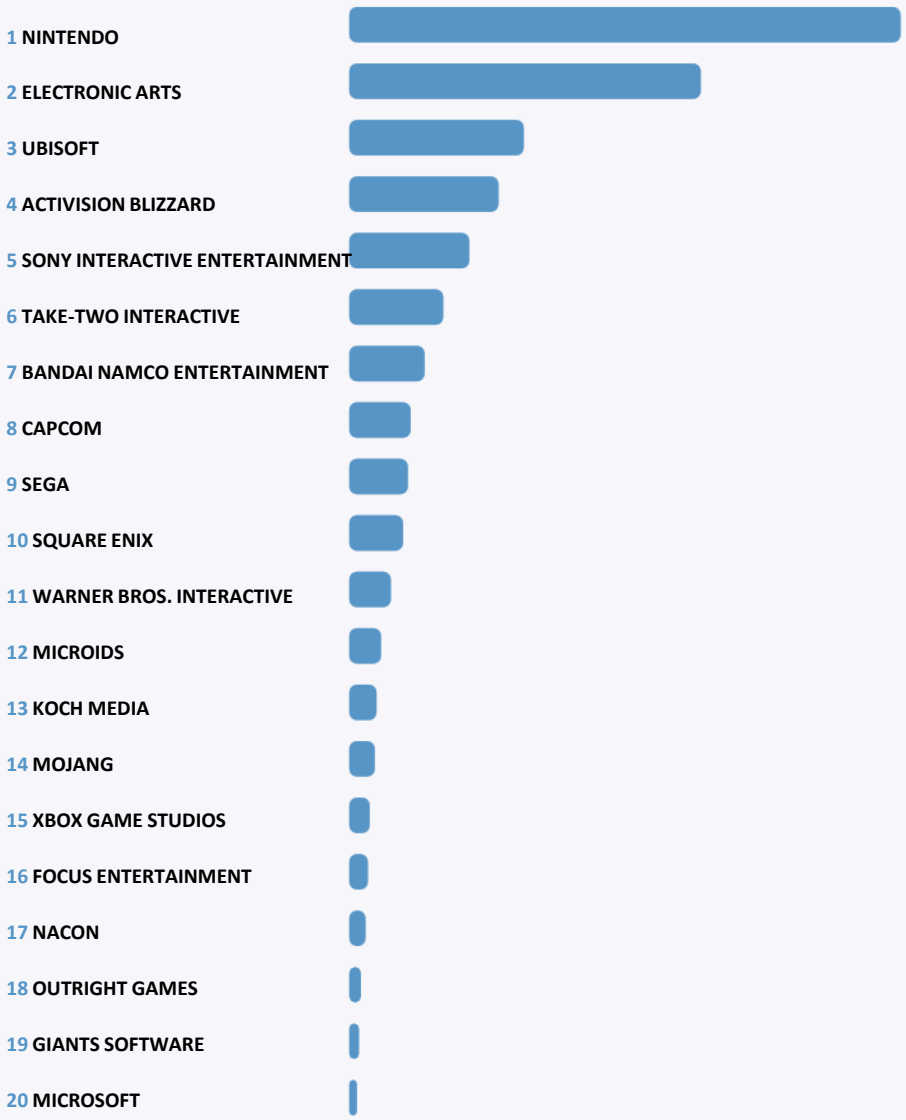
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE
UBISOFT
35 093

4	FARMING SIMULATOR 22	KOCH MEDIA	33 428
5	HUMANKIND	SEGA	29 965
6	FOOTBALL MANAGER 2022	SEGA	27 800
7	SID MEIER'S CIVILIZATION VI	TAKE-TWO INTERACTIVE	25 908
8	FOOTBALL MANAGER 2021	SEGA	23 665
9	FARMING SIMULATOR 19	FOCUS ENTERTAINMENT	22 000
10	METRO EXODUS	DEEP SILVER	17 897
11	OUTRIDERS	SQUARE ENIX	17 598
12	LA TERRE DU MILIEU : L'OMBRE DE LA GUERRE	WARNER BROS. INTERACTIVE	17 044
13	FAR CRY 5	UBISOFT	15 859
14	BORDERLANDS 3	TAKE-TWO INTERACTIVE	14 874
15	BACK 4 BLOOD	WARNER BROS. INTERACTIVE	14 654
16	UNO	UBISOFT	14 016
17	SHADOW OF THE TOMB RAIDER	SQUARE ENIX	13 948
18	LITTLE NIGHTMARES	BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT	13 565
19	ASSASSIN'S CREED ODYSSEY	UBISOFT	12 827
20	TOTAL WAR: WARHAMMER II	SEGA	12 573

Sources : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles.

TOP 20 게임 퍼블리셔
소프트웨어 콘솔 + PC게임 부문

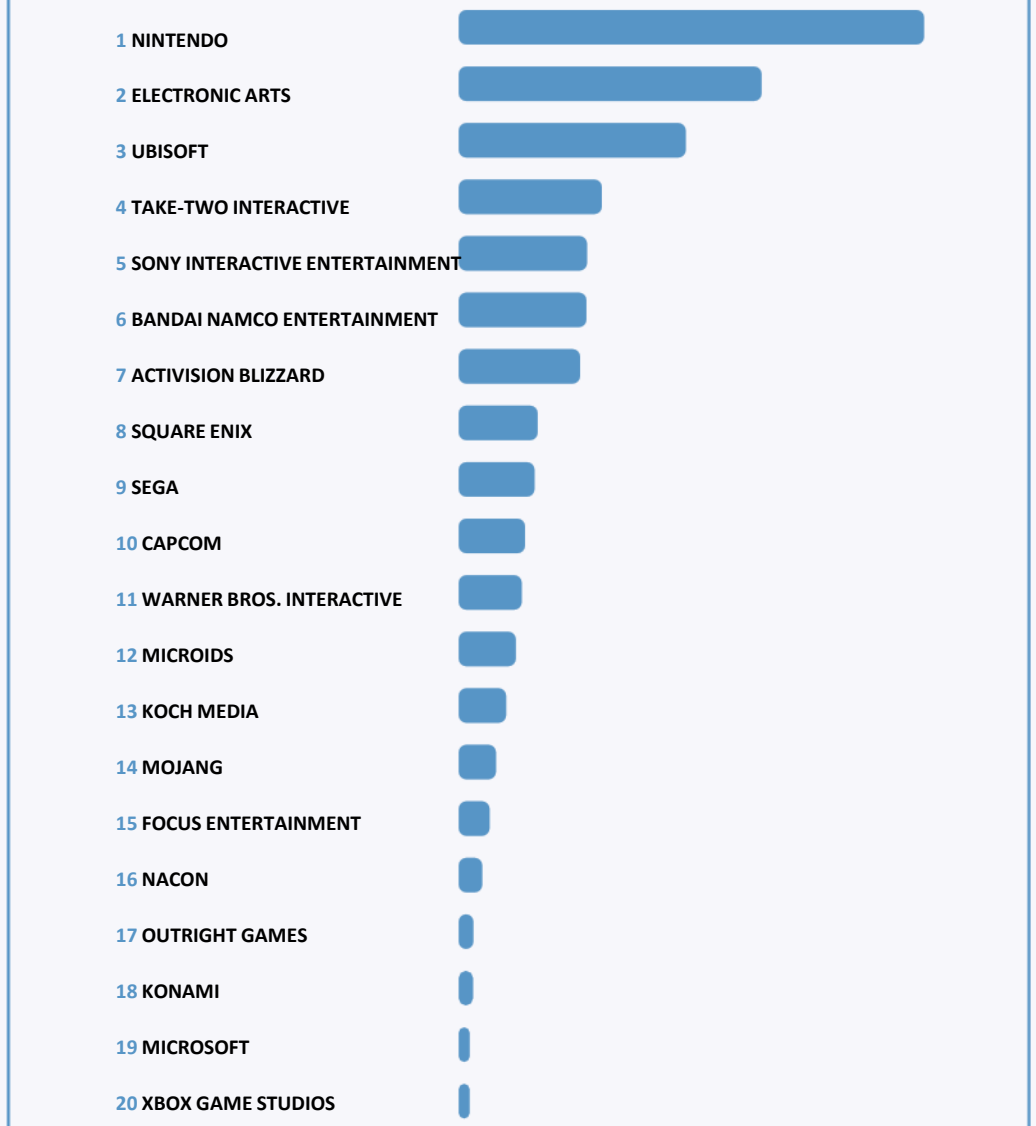
실물게임+디지털 다운로드 게임 매출 기준



LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

TOP 20 게임 퍼블리셔
소프트웨어 콘솔 + PC게임 부문

실물게임+디지털 다운로드 게임 판매량 기준



모바일 게임

2021년 매출 변동 추이

소프트웨어

14.11억

유로 - 1 %

VS 2020

2021년 매출액 변동 추이 및 부문별 비율

98,4 % - 0.5 %

13.89억 유로

무료 어플리케이션 VS 2020

1,2 % - 15 %

1700만 유로

유료 어플리케이션 VS 2020

0,4 % - 51 %

500만 유로

브라우저 및 SNS 기반 게임

VS 2020

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

2021 TOP10
모바일 게임

소액결제 전체 부문

1	MINECRAFT POCKET EDITION	MICROSOFT
2	MONOPOLY BY MARMALADE	MARMALADE
3	PLAGUE INC	NDEMIC CREATIONS
4	FOOTBALL MANAGER 2021	SEGA SAMMY
5	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKE TWO INTERACTIVE
6	GEOMETRY DASH	ROBTOP
7	TRUE SKATE	TRUE AXIS
8	INCREDIBOX	SO FAR SO GOOD
9	FOOTBALL MANAGER 2022	SEGA SAMMY
10	FARMING SIMULATOR 20	GIANTS SOFTWARE

유료 다운로드 앱 부문

1	COIN MASTER	MOON ACTIVE
2	CLASH OF CLANS	TENCENT
3	BRAWL STARS	TENCENT
4	CANDY CRUSH SAGA	ACTIVISION BLIZZARD
5	POKÉMON GO	NIANTIC
6	CLASH ROYALE	TENCENT
7	HOMESCAPES	PLAYRIX
8	DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE	BANDAI NAMCO
9	RISE OF KINGDOMS	LILITH
10	PUBG MOBILE	TENCENT

무료 다운로드 앱 부문

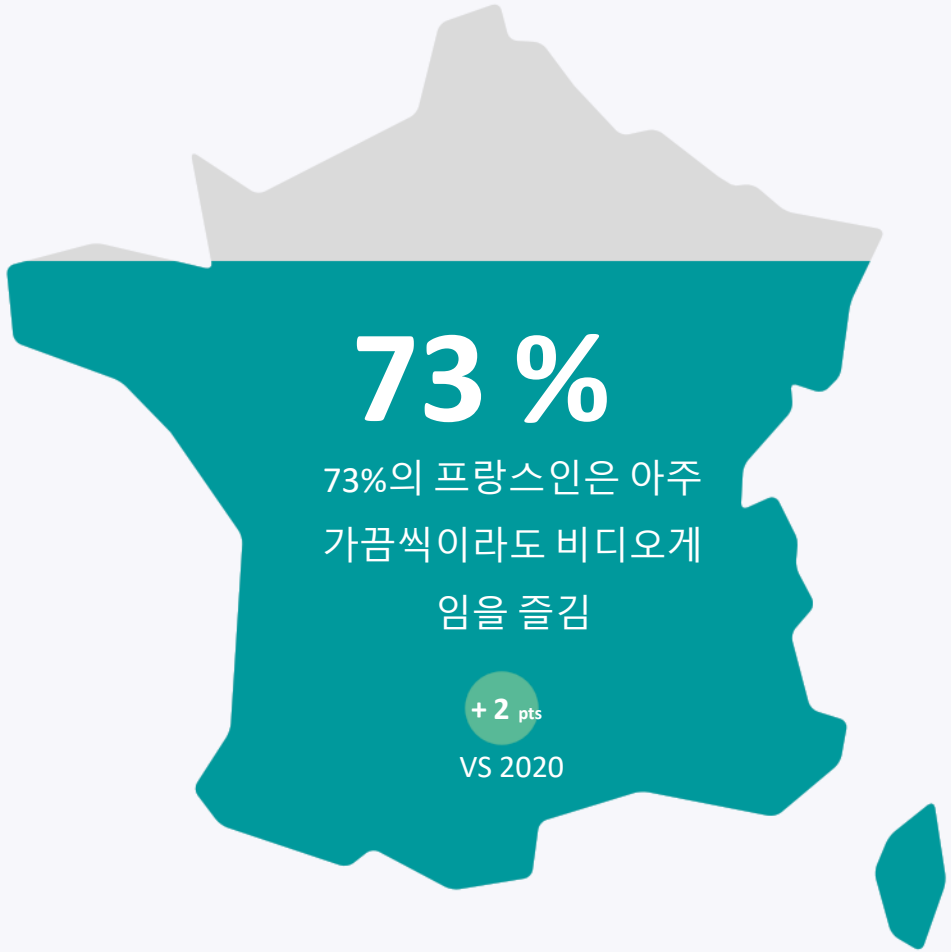
1	SUBWAY SURFERS	SYBO
2	PROJECT MAKEOVER	APPLOVIN
3	COUNT MASTERS	ASCELLA MOBILE
4	WATER SORT PUZZLE	IEC
5	MAGIC TILES 3	AMANOTES
6	CLASH ROYALE	TENCENT
7	AMONG US!	INNERSLOTH
8	ROBLOX	ROBLOX
9	BRAWL STARS	TENCENT
10	POKÉMON GO	NIANTIC

제 2 장

프랑스 게이머 프로필

비디오게임과 프랑스

총 게이머 인구 : 3829만명

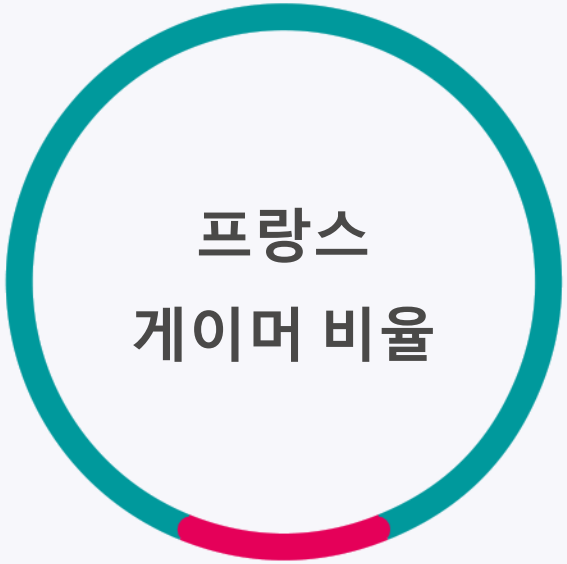


LE PROFIL DES JOUEURS FRANÇAIS

비디오게임과 프랑스

88 %

성인(18세 이상)
3351만명



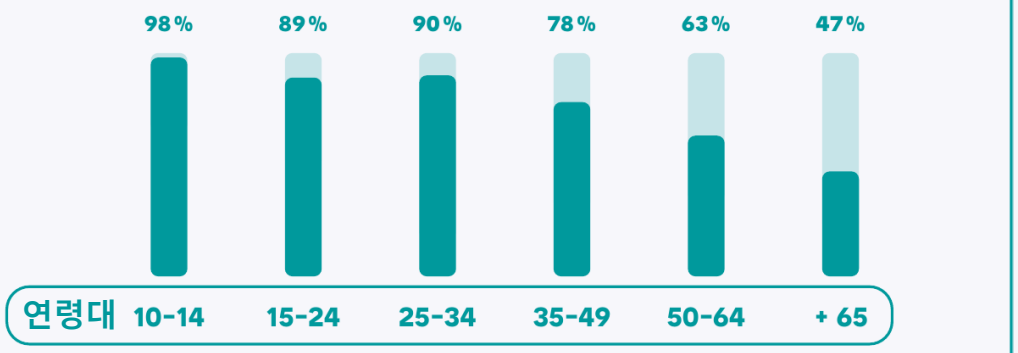
12 %

아동청소년(10-17세)
478만명

LE PROFIL DES JOUEURS FRANÇAIS

프랑스인 게이머들은...

연령대별 게이머 비율



직업군별 게이머 비율

CSP+(고소득 직업군)	CSP-(저소득 직업군)	은퇴자	대학생
30 %	28 %	14 %	12%

학력별 게이머 비율

학력증명 최소 1개 보유	고졸 혹은 그 이상	대졸 혹은 그 이상	대학원졸 혹은 그 이상
85 %	68%	24%	14 %

게임 플레이 빈도

22 % 매일 여러 차례 — + 2 pts VS 2020

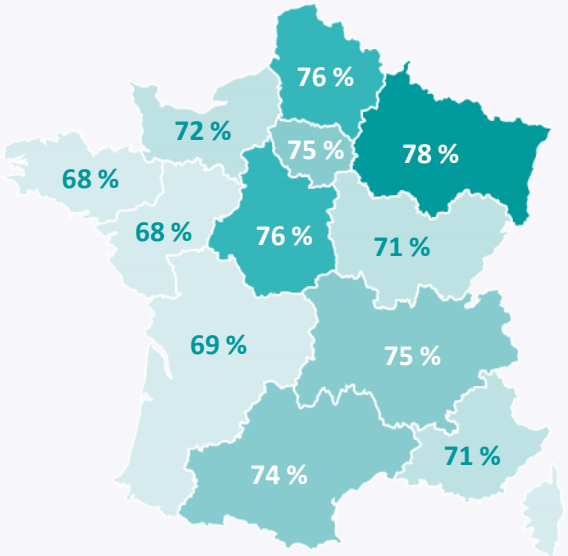
33% 매일 혹은 거의 매일 — + 1 pt VS 2020

13 % 예전에 비해 덜 함

9 % 간혹(매월 1-3회)

24 % 주기적으로(매주1-2회) — + 3 pts VS 2020

지방별 전체인구 대비 게이머 비율

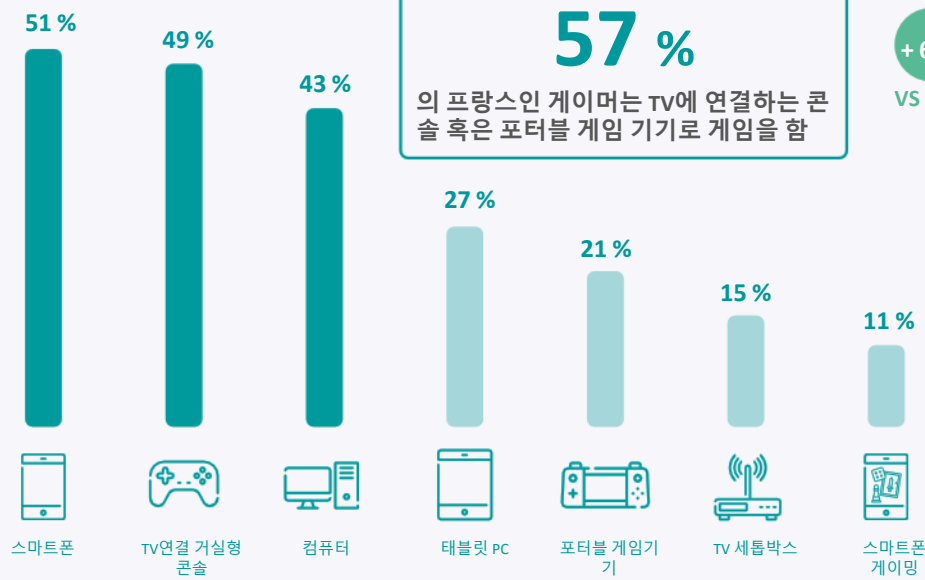


LE PROFIL DES JOUEURS FRANÇAIS

게임을 할 때 사용하는 하드웨어

57 %
의 프랑스인 게이머는 TV에 연결하는 콘솔 혹은 포터블 게임 기기로 게임을 함

+ 6 pts
VS 2020

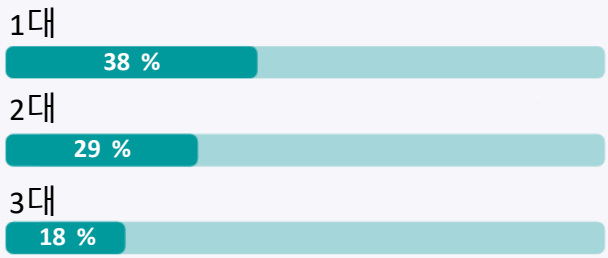


스마트폰	TV연결 거실형 콘솔	컴퓨터	태블릿 PC	포터블 게임기기	TV 세톱박스	스마트폰 게이밍
38 ans	33 ans	42 ans	41 ans	32 ans	38 ans	34 ans

각 하드웨어 이용자 평균 연령

사용하는 게임 하드웨어 평균 수량

평균 2.2대



제 4 장

LE SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS

(여가용 소프트웨어 퍼블리셔 협회)

SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS

SELL 소개

SELL(Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 여가용 소프트웨어 퍼블리셔 협회)은 1995년에 설립된 비디오 게임 퍼블리셔 기업 협회

SELL은 24개 퍼블리셔 가맹업체와 3개 준회원 업체로 구성된 협회로, 각종 기관, 미디어, 가족 및 게이머에 대하여 비디오게임 산업 대변자의 역할을 함. 퍼블리셔란 비디오게임 홍보 전문업체를 가리킴. 퍼블리셔는 유망한 개발사를 발굴하고 지원하며, 게임의 유통, 마케팅, 고객 커뮤니케이션 등의 역할을 수행함.

SELL은 다양한 게임 퍼블리셔를 SELL 내에 결집시켜 게임산업의 가치, 창의성, 책임의식을 표현하고 모두가 필요성을 절감하는 행동들을 취할 수 있도록 도움. SELL의 주요 목적은 비디오 게임이라는 매체의 홍보, 그리고 게이머 및 게이머 가족의 건전한 게임 습관 의식화임.

LE S.E.L.L.

SELL 의 역할

퍼블리셔들의 대변자

SELL은 게임산업의 대변자로서 SELL 가맹업체, 더 넓게는 게임산업 전체의 권익을 수호하고 업계의 의견을 대변하는 역할을 함. SELL은 정부기관, 정치인, 문화업계, 과학기술업계와 게임업계가 소통할 때 기준 자문자의 역할을 함.

SELL은 그 역할을 다 하기 위해 다음 기관과 협력 중에 있음.

- **각부처 실무진** – 구성원 : DGE, CNC, SNJV, SELL, 유비소프트(Ubisoft)
- **CNC** : 문화산업 성평등 위원회의 구성원
- **CSA** : 아동청소년 보호 위원회의 구성원
- **디지털국가위원회 전략실**(Orientation stratégique)
- **ISFE** (유럽 인터렉티브 소프트웨어 협회, Interactive Software Federation of Europe) : 행정위원회의 구성원
- **프랑스 e스포츠**(France Esports): 행정위원회의 구성원

CSR 이니셔티브에 대한 정보 제공, 보호, 지원

SELL은 설립 초창기부터 기업의 사회적 책임을 중요시하며 소비자의 보호 및 충분한 정보 제공을 위해 노력하고 있음. PEGI(범유럽 게임정보): 2003년에 설립된 유럽의 게임 심의 단체임. 각 게임에 담긴 콘텐츠에 대한 정보를 소비자에게 제공하며, 게임별 최소 대상 연령을 설정하여 표기함.
페다고쥬(PédaGoJeux) : 페다고쥬는 2008년 정부기관, 게임산업, 비영리단체의 행위자들이 모여 만들어진 단체임. 임의 의식화 및 게임의 올바른 사용의 대한 이해를 대중이 함양할 수 있도록 돕는 역할을 함. 페다고쥬는 부모들에게 자녀의 안전한 게임 생활에 도움이 될 만한 다양한 도구를 추천하고 그에 대한 정보를 제공함. SELL은 매해 게임의 올바른 사용에 대한 의식화 및 정보제공 캠페인을 개최하고 있음. 더욱 활발한 활동을 위해, 페다고쥬는 프랑스 전역에 페다고쥬 홍보대사 네트워크를 구축했음. 페다고쥬 홍보대사는 공공 혹은 비영리 단체로서 담당 지역에 거주하는 가족들에게 게임에 대한 의식화 및 정보 제공 활동을 수행함.

SELL은 기업의 사회적 책임(CSR), 을 모든 전략의 핵심에 놓고 생각합니다. 특히 포용, 다양성, 디지털 발자국을 줄이기 위한 디지털 기기 남용 자제, 접근성 등의 가치를 모든 것에 앞서 생각합니다. 지난 몇 년은 SELL의 이러한 의지가 어느 때보다도 강력하게 표출된 시간이었습니다. 보건위기로 인해 비디오 게임이라는 여가활동에 대한 대중의 시각이 달라졌습니다. 이제 비디오 게임은 가장 대중화된 21세기 미디어 중 하나이며, 메이저 문화산업 중에서도 최첨단을 달리는 산업이 되었지만, 여전히 수많은 과제가 당면해 있습니다. 지난 몇년간 새로이 생겨난 과제들을 해결하기 위해 우리는 다시금 한 데 모여 해결책을 강구해야 합니다. SELL은 해당 과제에 관련하여 전문성을 두루 갖춘 리더 가맹기업의 지원을 바탕으로 더욱 다양하고 포용적이고 접근성 높은 게임산업을 일궈 나갈 것을 약속합니다.
SELL은 행동 역동성을 제고하여 가맹기업들에게 더욱 구체적인 행동목표를 요구할 것입니다. 지난 2020년 12월 다양한 게임업계와 정부당국 관계자가 공동성명한 다양성 장려헌장(Charte de promotion de la diversité)과 같은 행동들을 앞으로도 지속할 계획입니다.

날이 갈수록 많은 이들이 관심을 가지는 주제 중 하나가 바로 디지털 발자국을 줄이기 위한 디지털 기기 남용 자제입니다. 게임산업이 환경에 미치는 영향을 정확히 파악하고 적확한 해결책을 찾기 위해 SELL은, 환경에 대한 게임산업의 주요쟁점, 해결방안, 친환경적 행동요령을 정리한 가이드를 제작하고 있습니다.
비디오 게임은 이제 모든 세대가 함께 향유하는 보편적인 취미이자 디지털 격차를 좁히는 데 일조하는 여가활동이 되었습니다. 그렇기에 접근성 높은 게임이 업계의 표준이 되어야 합니다.

지난 2년은 비디오 게임의 이미지, 그리고 환경문제에 대한 게임산업 전체의 행동이 큰 전환점을 맞은 시간이었습니다. 게임산업 전체는 지금 이 순간에도 목표한 바를 이루기 위해 노력하고 있습니다 !

LE S.E.L.L.

SELL 의 역할

게임시장에 대한 정보제공

SELL은 게임시장, 게이머 프로필, 게이머의 소비 및 구매 습관에 대한 신뢰성 높은 자료를 게임산업 전반에 제공하기 위해 여러 파트너와 협업을 진행함. 위와 같은 조사를 실시하기 위해 SELL은 다음과 같은 패널들을 구성하고 있음.

- GSD 패널 (유통업자 및 디지털) – ISFE/Sparkers
- 게임트랙 패널 (소비자)– ISFE/IPSOS
- 앱 애니 패널 (모바일) – ISFE
- 특별 여론조사 “프랑스인과 비디오게임” – SELL/미디어메트리(Médiamétrie)
- IDC 패널 – SELL/IDC

비디오게임산업 진흥

SELL은 비디오 게임이라는 매체가 지닌 혁신과 창의성의 가치를 일반 대중, 프랑스 및 유럽의 경제 주체, 그리고 언론에 알리고 진흥하는 역할을 함. SELL은 비디오 게임의 진흥을 위해 정기적인 발의, 그리고 다음 2개의 주요 연간 행사를 주최함.

IDEF (인터랙티브 & 디지털 엔터테인먼트 페스티벌)

2006년부터 SELL에 의해 매해 여름 초에 개최되는 연간 게임 전문 행사. 프랑스 비디오 게임 및 각종 언터랙티브 엔터테인먼트 관련자들이 모이는 비즈니스 미팅. 게임 하드웨어 제조업자, 퍼블리셔, 주변기기 제조업자, 유통업자 등이 3일간 비즈니스 미팅을 가지며 연말까지의 사업을 도모함. IDEF 2022는 6월 22-29일 간 Palais des Congrès Antibes Juan-les-Pins에서 개최될 예정.

파리 게임즈 위크(Paris Games Week)

2010년부터 프랑스 전국의 게이머 및 그 가족 친구들이 모여 비디오 게임 산업의 창의성과 혁신을 기념하고 즐기는 행사. 파리 게임즈 위크 2019는 porte de Versailles의 Parc des Expositions(80 000m²)에서 개최됐으며, 당시 317,000명의 관객이 모여 194개 업체의 전시를 관람함.

파리 게임즈 위크는 프랑스 게임산업에 있어 핵심적인 행사로 급부상했으며, 콘솔업자, 퍼블리셔, 개발사, 주변기기 제조업자 등의 주요 업체들에 의해 끊임없이 확장되는 게임이라는 산업의 성장세를 보다 잘 반영하기 위해 매해 새로운 모습을 찾아옴. 파리 게임즈 위크는 그만의 특별한 분위기 연출과 이벤트 행사의 퀄리티로 유명하며, 활달하고 몰입도 높은 축제를 즐기려는 게이머들의 발길이 매해 끊이지 않고 있음.

협회 실무진

Christophe Havart
Bandai Namco Entertainment

Julie Chalmette
Bethesda

Dominique Cor
Electronic Arts

John Bert
Focus Entertainment

James Rebours
Koch Media

Ina Gelbert
Microsoft

Philippe Lavoué
Nintendo

Guillaume de Fondaumière
Quantic Dream

Emmanuel Grange
Sony Interactive Entertainment

Patrick Bellaiche et Michel Magne
Take-Two Interactive

Bénédicte Germain
Ubisoft

Yves Elalouf
Warner Bros. Interactive Entertainment

LE S.E.L.L.

SELL 가입 회원사

Julie Chalmette
Présidente

Nicolas Vignolles
Délégué général
n.vignolles@sell.fr

Anne Sophie Montadier
Directrice Communication,
Marketing & RSE
as.montadier@sell.fr

Meryl Pioche
Responsable Marketing,
Data & Esport
m.pioche@sell.fr

Retrouvez toute l'actualité du SELL sur les réseaux sociaux

@SELL_JeuxVideo

@SELL.JeuxVideo

@SELL_JeuxVideo

SELL TV

www.sell.fr