

Le jeu vidéo en France en 2011 : éléments clés (sociologie, pratiques, industries et tendances)



[1]

Tag(s) :

[jeu vidéo](#) [2]Par [Gwénaëlle Le Moal](#) [1], le 05-12-2011

Résumé:

Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) a publié à l'occasion du Paris Games Week, un livre blanc sur le jeu vidéo en France en 2011. Ce bilan souligne le formidable engouement des français pour les jeux dématérialisés : 5,7 millions de joueurs de jeux en ligne payant sur Internet et 12,8 millions de joueurs sur téléphone mobile. On compte en 2011 pour le jeu *Angry Birds* un total de 350 millions de téléchargements (en comparaison *Mario* n'a été écoulé qu'à 120 millions d'exemplaires en 30 ans?)

Type de document: Etude**Date:** 19-10-2011**Créateur:** Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV)**Editeur:** Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV)**Format:** PDF**Accédez au document:** [Lien vers l'étude](#) [3]**Langue:** Français**Pagination:** 9**Poids de recherche:** 0◦ [Accueil](#)

- [Les 5 labs](#)
 - [Wiki](#)
 - [Ressources](#)
 - [Conditions Générales de Participation](#)
-

URL source: <http://labs.hadopi.fr/ressources/le-jeu-video-en-france-en-2011-elements-cles-sociologie-pratiques-industries-et-tendances>

Liens:

[1] <http://labs.hadopi.fr/users/gwenaelle-le-moal>

[2] [http://labs.hadopi.fr/ressources?tags=jeu vidéo](http://labs.hadopi.fr/ressources?tags=jeu+vid%C3%A9o)

[3] <http://www.snjv.org/data/document/jeu-video-france-2011.pdf>