

30^E ENQUÊTE DU JEU VIDÉO : VERS UN NOUVEAU MODÈLE ?

A l'occasion de la 20^e édition de l'IDEF, MultiMédia à la Une publie sa 30^e enquête exclusive du jeu vidéo. Un double anniversaire qui démontre que le jeu vidéo est plus que jamais un secteur incontournable sur les marchés des produits culturels. Comme chaque année, nous publions un compte-rendu complet des notes attribuées par les enseignes aux éditeurs / distributeurs du marché du jeu vidéo. Depuis 30 ans, notre publication fournit cet outil unique aux acteurs du marché.

L'objectif de cette 30^e Enquête Exclusive est d'attribuer aux principaux éditeurs-distributeurs de jeu vidéo une note d'appréciation générale sur leurs prestations commerciales, éditoriales et opérationnelles. **Il est important de rappeler que ces notes sont le reflet de l'état de satisfaction des acheteurs (1 - très insatisfaisant, 2 - insatisfaisant, 3 - passable, 4 - satisfaisant, 5 - très satisfaisant)** et en aucun cas de l'activité réelle des éditeurs et distributeurs. Ce sondage est opéré auprès des principaux acheteurs des centrales et grossistes du secteur. Pour cette 30^e édition, nous avons interrogé 13 centrales et grossistes de la distribution, entre fin-mai et début juin, sur un total de 14, soit un taux de réponses de 93%. Les notes par secteur sont obtenues à partir de la moyenne arithmétique de l'ensemble des notes recueillies sur chaque catégorie ; la pondération s'appuyant sur le poids respectifs de chaque canal de distribution (GSA et GSS+e-commerce) et non sur celui de chacune des enseignes. **MultiMédia à la Une tient à remercier l'ensemble des acheteurs du jeu vidéo, sans qui cette enquête ne pourrait se faire depuis 30 ans.**

Jeu vidéo, une distribution en réinvention

Cette édition montre le tournant du jeu physique avec moins d'enseignes mais aussi d'éditeurs distribuant leurs jeux directement. Cette année, 2 éditeurs ne figurent plus dans notre liste : Warner Bros Discovery ayant quitté le segment de la distribution physique directe en France et Focus Ent. qui n'obtient plus assez de notes pour être significatif dans notre enquête. U&I Ent. fait a contrario une entrée fracassante dans notre enquête en se classant 2^e. Et ce juste derrière Maximum Ent. qui retrouve sa place en tête. Ubisoft, 1^{er} l'année dernière, termine 3^e affichant une légère baisse des notes. Plaion et Bandai Namco Ent., à égalité complètent le Top 5 avec une note élevée de 15,5, preuve du haut niveau de satisfactions des acheteurs pour cette édition. A noter que 7 acteurs obtiennent une note supérieur à 15 contre 2 pour la précédente édition.

Cette 30^e édition fera l'objet d'une newsletter dédiée le 1^{er} juillet. Vous y retrouvez tout le détail des évolutions, critère par critère et éditeur par éditeur, dans les résultats.

3 Meilleures Notes

GÉNÉRAL	
MAXIMUM ENT.	15,9
U&I	15,7
UBISOFT	15,6
COMMERCIAL	
MAXIMUM ENT.	16,7
UBISOFT	15,6
U&I	15,5
ÉDITION	
ELECTRONIC ARTS	17,5
U&I	16,3
PLAION	16,0

3 Meilleures Progressions

GÉNÉRAL	
ELECTRONIC ARTS	12%
PLAION	10%
MAXIMUM / MICROSOFT	9%
COMMERCIAL	
MAXIMUM / PLAION	14%
TAKE 2	5%
BANDAI / MDF / NINTENDO	4%
ÉDITION	
MICROSOFT	21%
EA / NINTENDO	9%
PLAION	3%

Meilleures Notes par Canal

GÉNÉRAL	NOTES	ÉDITEURS
GSA	14,4	UBISOFT
GSS + e-commerce	16,4	MAXIMUM / U&I
Grossistes	15,1	UBISOFT
COMMERCIAL	NOTES	ÉDITEURS
GSA	15	MAXIMUM ENT.
GSS + e-commerce	17,2	MAXIMUM ENT.
Grossistes	15,1	UBISOFT
ÉDITION	NOTES	ÉDITEURS
GSA	15,1	SONY I.E.
GSS + e-commerce	18,2	ELECTRONIC ARTS
Grossistes	15,6	BANDAI NAMCO ENT.



CLASSEMENT GÉNÉRAL

Notes prestations commerciales et éditoriales (cumulées)			2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	14,0	15,9	15,5	15,5	=
ELECTRONIC ARTS	13,5	16,0	15,4	13,8	12%
MAXIMUM ENT.	14,3	16,4	15,9	14,6	9%
MDF (MICROIDS DISTRIBUTION)	12,3	13,9	13,5	13,5	=
MICROSOFT	7,9	12,8	11,7	10,8	9%
NACON	11,9	12,7	12,5	14,3	-12%
NINTENDO	12,9	15,2	14,7	13,9	6%
PLAION	14,3	15,9	15,5	14,1	10%
SONY I.E.	13,3	15,0	14,7	14,8	-1%
TAKE 2	14,3	15,8	15,4	14,9	4%
UBISOFT	14,4	15,9	15,6	16,3	-4%
U&I	13,4	16,4	15,7	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,0	15,1	14,7	14,1	4%

NOTE MOYENNE PAR CANAL DE DISTRIBUTION

Notes prestations commerciales	Régularité des contacts et/ou visites en magasin (Coef. 3)		Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)		Réactivité en cas de problème (Coef. 6)		Gestion des retours (Coef. 5)		Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)		Rentabilité / conditions commerciale (Coef. 4)	
	2026	2025	2026	2025	2026	2025	2026	2025	2026	2025	2026	2025
GSA	13,8	13,9	15,1	14,6	14,3	13,1	9,4	10,1	13,8	15,1	13,3	12,4
GSS+ ecommerce	17,1	17,7	16,1	16,4	15,5	16,2	12,0	9,3	16,4	15,0	15,8	13,8
Grossistes	14,5	13,5	17,1	16,2	15,7	14,7	9,5	9,3	12,3	11,0	13,5	13,2
Moyenne générale*	16,4	16,6	15,9	15,8	15,2	15,3	11,4	9,5	15,8	15,1	15,2	13,4
Variation	-1,5%		0,6%		-0,7%		19,6%		5,0%		13,9%	

Notes éditoriales & opérationnelles	Qualité des nouveautés (Coef. 5)		Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)		Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	
	2026	2025	2026	2025	2026	2025
GSA	13,8	13,7	13,2	13,6	11,8	12,8
GSS+ ecommerce	15,4	14,9	14,4	15,7	15,5	14,5
Grossistes	13,3	12,9	13,0	12,4	11,9	11,3
Moyenne générale	15,1	14,5	14,1	15,1	14,7	13,9
Variation	3,7%		-6,3%		5,6%	

* moyenne établie sur la somme GSA+GSS pondérée par coefficient enseigne



30^e ENQUÊTE EXCLUSIVE DU JEU VIDÉO 2026

CLASSEMENT GÉNÉRAL (COMMERCIAL & ÉDITORIAL)

Notes prestations commerciales			2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	13,8	15,7	15,3	14,8	4%
ELECTRONIC ARTS	12,9	14,9	14,5	12,8	13%
MAXIMUM ENT.	15,0	17,2	16,7	14,6	14%
MDF (MICROIDS DISTRIBUTION)	13,0	14,9	14,5	13,9	4%
MICROSOFT	6,4	12,5	11,1	10,8	3%
NACON	12,8	13,7	13,5	14,9	-9%
NINTENDO	12,9	14,6	14,2	13,6	4%
PLAION	14,1	15,7	15,3	13,5	14%
SONY I.E.	12,5	14,7	14,2	14,3	-1%
TAKE 2	14,1	15,5	15,2	14,4	5%
UBISOFT	14,5	15,9	15,6	16,2	-4%
U&I	14,1	15,9	15,5	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,0	15,1	14,6	13,9	5%

Notes éditoriales & opérationnelles			2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	14,5	16,2	15,9	17,1	-7%
ELECTRONIC ARTS	14,8	18,2	17,5	16,0	9%
MAXIMUM ENT.	12,7	14,6	14,2	14,6	-3%
MDF (MICROIDS DISTRIBUTION)	10,7	11,6	11,4	12,5	-8%
MICROSOFT	11,2	13,4	12,9	10,7	21%
NACON	9,9	10,5	10,4	13,0	-20%
NINTENDO	13,1	16,5	15,7	14,5	9%
PLAION	14,7	16,3	16,0	15,6	3%
SONY I.E.	15,1	15,7	15,6	16,0	-3%
TAKE 2	14,5	16,3	15,9	16,0	-1%
UBISOFT	14,2	15,8	15,4	16,5	-6%
U&I	11,8	17,6	16,3	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,1	15,2	14,8	14,5	2%



SYNTHÈSE DES NOTES PAR ÉDITEUR

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	16,0	17,0	17,0	8,0	14,0	12,0	15,0	14,0	14,0	14,0
GSS + e-commerce	17,6	18,4	16,8	12,8	16,8	14,0	16,0	16,0	16,8	15,9
Grossiste	14,0	20,0	18,0	8,0	12,0	10,0	16,0	14,0	16,0	14,3

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	14,0	18,0	16,0	6,0	14,0	12,0	14,7	13,3	16,0	13,5
GSS + e-commerce	16,0	16,0	16,0	12,0	18,0	14,7	18,0	19,0	18,0	16,0
Grossiste	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	16,0	15,0	16,0	14,0	11,0	15,0	12,0	14,0	13,0	14,3
GSS + e-commerce	18,4	17,6	17,6	14,4	16,8	19,0	13,0	15,0	17,0	16,4
Grossiste	10,7	16,0	17,3	10,7	8,0	14,7	12,0	13,3	8,0	13,0

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	11,0	13,0	13,0	13,0	11,0	15,0	10,0	12,0	11,0	12,3
GSS + e-commerce	16,0	15,2	15,2	12,0	14,4	17,0	10,4	10,4	14,4	13,9
Grossiste	8,0	14,7	14,7	10,7	8,0	14,7	10,7	12,0	10,7	12,0

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	6,0	10,0	6,0	4,0	12,0	6,0	13,3	10,7	8,0	7,9
GSS + e-commerce	16,0	14,0	11,0	9,0	15,0	14,7	15,0	10,0	13,0	12,8
Grossiste	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	12,0	15,0	14,0	10,0	11,0	14,0	10,0	11,0	9,0	11,9
GSS + e-commerce	15,0	14,0	13,0	9,0	16,0	18,7	11,0	10,0	10,0	12,7
Grossiste	14,0	16,0	14,0	10,0	10,0	14,0	10,0	10,0	8,0	12,0

SYNTHÈSE DES NOTES PAR ÉDITEUR

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	16,0	14,0	13,0	9,0	18,0	13,0	17,0	14,0	6,0	12,9
GSS + e-commerce	18,4	16,8	16,8	8,8	18,4	13,0	19,2	15,2	12,8	15,2
Grossiste	18,0	18,0	14,0	8,0	18,0	12,0	16,0	16,0	8,0	13,6

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	15,0	16,0	16,0	11,0	14,0	13,0	16,0	14,0	13,0	14,3
GSS + e-commerce	17,3	16,7	15,3	13,3	17,3	16,8	17,3	13,3	16,7	15,9
Grossiste	17,3	18,7	17,3	9,3	12,0	12,0	14,7	12,0	13,3	14,3

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	15,0	15,0	14,0	6,0	19,0	13,0	16,0	13,0	15,0	13,3
GSS + e-commerce	17,3	14,7	16,0	12,7	17,3	12,8	16,7	14,0	15,3	15,0
Grossiste	16,0	18,0	14,0	8,0	18,0	12,0	14,0	14,0	16,0	13,7

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	14,0	17,0	15,0	10,0	14,0	16,0	16,0	13,0	13,0	14,3
GSS + e-commerce	17,6	16,8	15,2	12,8	14,4	17,0	16,0	15,2	17,6	15,8
Grossiste	14,7	17,3	16,0	8,0	9,3	16,0	12,0	10,7	9,3	13,0

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	15,0	15,0	15,0	12,0	16,0	16,0	14,0	15,0	14,0	14,4
GSS + e-commerce	17,0	16,0	17,0	15,0	16,0	14,7	15,0	16,0	17,0	15,9
Grossiste	16,0	16,0	16,0	12,0	16,0	16,0	14,0	16,0	16,0	15,1

	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	16,0	16,0	16,0	10,0	12,0	14,0	12,0	14,0	10,0	13,4
GSS + e-commerce	18,7	17,3	16,0	12,0	16,0	17,3	17,3	18,7	17,3	16,4
Grossiste	16,0	16,0	16,0	10,0	12,0	14,0	14,0	12,0	14,0	13,9



GSA / GRANDE DISTRIBUTION

Notes prestations commerciales	NOTE MOYENNE SUR 20						2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (Coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	Réactivité en cas de problème (Coef. 6)	Gestion des retours (Coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
BANDAI NAMCO ENT.	16,0	17,0	17,0	8,0	14,0	12,0	13,8	13,8	=
ELECTRONIC ARTS	14,0	18,0	16,0	6,0	14,0	12,0	12,9	10,5	23%
MAXIMUM ENT.	16,0	15,0	16,0	14,0	11,0	15,0	15,0	13,9	8%
MDF	11,0	13,0	13,0	13,0	11,0	15,0	13,0	13,6	-4%
MICROSOFT	6,0	10,0	6,0	4,0	12,0	6,0	6,4	8,0	-21%
NACON	12,0	15,0	14,0	10,0	11,0	14,0	12,8	13,3	-3%
NINTENDO	16,0	14,0	13,0	9,0	18,0	13,0	12,9	14,5	-11%
PLAION	15,0	16,0	16,0	11,0	14,0	13,0	14,1	13,0	8%
SONY I.E.	15,0	15,0	14,0	6,0	19,0	13,0	12,5	13,3	-6%
TAKE 2	14,0	17,0	15,0	10,0	14,0	16,0	14,1	11,6	22%
UBISOFT	15,0	15,0	15,0	12,0	16,0	16,0	14,5	13,9	5%
U&I	16,0	16,0	16,0	10,0	12,0	14,0	14,1	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,8	15,1	14,3	9,4	13,8	13,3	13,0	12,7	2%

Notes éditoriales & opérationnelles	NOTE MOYENNE SUR 20			2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	Qualité des nouveautés (Coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
BANDAI NAMCO ENT.	15,0	14,0	14,0	14,5	17,0	-15%
ELECTRONIC ARTS	14,7	13,3	16,0	14,8	16,0	-8%
MAXIMUM ENT.	12,0	14,0	13,0	12,7	13,4	-5%
MDF	10,0	12,0	11,0	10,7	12,0	-11%
MICROSOFT	13,3	10,7	8,0	11,2	8,0	40%
NACON	10,0	11,0	9,0	9,9	10,7	-8%
NINTENDO	17,0	14,0	6,0	13,1	13,8	-5%
PLAION	16,0	14,0	13,0	14,7	14,1	4%
SONY I.E.	16,0	13,0	15,0	15,1	15,6	-3%
TAKE 2	16,0	13,0	13,0	14,5	13,9	4%
UBISOFT	14,0	15,0	14,0	14,2	15,5	-8%
U&I	12,0	14,0	10,0	11,8	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,8	13,2	11,8	13,1	13,3	-2%

Notes cumulées	Commercial	Editorial	Moyenne cumulée par coefficient critère
BANDAI NAMCO ENT.	13,8	14,5	14,0
ELECTRONIC ARTS	12,9	14,8	13,5
MAXIMUM ENT.	15,0	12,7	14,3
MDF	13,0	10,7	12,3
MICROSOFT	6,4	11,2	7,9
NACON	12,8	9,9	11,9
NINTENDO	12,9	13,1	12,9
PLAION	14,1	14,7	14,3
SONY I.E.	12,5	15,1	13,3
TAKE 2	14,1	14,5	14,3
UBISOFT	14,5	14,2	14,4
U&I	14,1	11,8	13,4
MOYENNE GÉNÉRALE	13,0	13,1	12,9



GSS (MULTI-SPECIALISTE) + E-COMMERCE

Notes prestations commerciales	NOTE MOYENNE SUR 20						2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (Coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	Réactivité en cas de problème (Coef. 6)	Gestion des retours (Coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
BANDAI NAMCO ENT.	17,6	18,4	16,8	12,8	16,8	14,0	15,7	15,1	4%
ELECTRONIC ARTS	16,0	16,0	16,0	12,0	18,0	14,7	14,9	13,8	8%
MAXIMUM ENT.	18,4	17,6	17,6	14,4	16,8	19,0	17,2	14,9	15%
MDF	16,0	15,2	15,2	12,0	14,4	17,0	14,9	14,1	6%
MICROSOFT	16,0	14,0	11,0	9,0	15,0	14,7	12,5	12,0	4%
NACON	15,0	14,0	13,0	9,0	16,0	18,7	13,7	15,5	-12%
NINTENDO	18,4	16,8	16,8	8,8	18,4	13,0	14,6	13,3	10%
PLAION	17,3	16,7	15,3	13,3	17,3	16,8	15,7	13,7	15%
SONY I.E.	17,3	14,7	16,0	12,7	17,3	12,8	14,7	14,7	=
TAKE 2	17,6	16,8	15,2	12,8	14,4	17,0	15,5	15,6	-1%
UBISOFT	17,0	16,0	17,0	15,0	16,0	14,7	15,9	17,2	-7%
U&I	18,7	17,3	16,0	12,0	16,0	17,3	15,9	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	17,1	16,1	15,5	12,0	16,4	15,8	15,1	14,4	5%

Notes éditoriales & opérationnelles	NOTE MOYENNE SUR 20			2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	Qualité des nouveautés (Coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
BANDAI NAMCO ENT.	16,0	16,0	16,8	16,2	17,1	-5%
ELECTRONIC ARTS	18,0	19,0	18,0	18,2	16,0	14%
MAXIMUM ENT.	13,0	15,0	17,0	14,6	15,1	-3%
MDF	10,4	10,4	14,4	11,6	12,6	-8%
MICROSOFT	15,0	10,0	13,0	13,4	11,7	14%
NACON	11,0	10,0	10,0	10,5	13,9	-24%
NINTENDO	19,2	15,2	12,8	16,5	14,7	12%
PLAION	17,3	13,3	16,7	16,3	16,2	1%
SONY I.E.	16,7	14,0	15,3	15,7	16,2	-3%
TAKE 2	16,0	15,2	17,6	16,3	16,8	-3%
UBISOFT	15,0	16,0	17,0	15,8	16,9	-7%
U&I	17,3	18,7	17,3	17,6	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	15,4	14,4	15,5	15,2	14,9	2%

Notes cumulées	Commercial	Editorial	Moyenne cumulée par coefficient critère
BANDAI NAMCO ENT.	15,7	16,2	15,9
ELECTRONIC ARTS	14,9	18,2	16,0
MAXIMUM ENT.	17,2	14,6	16,4
MDF	14,9	11,6	13,9
MICROSOFT	12,5	13,4	12,8
NACON	13,7	10,5	12,7
NINTENDO	14,6	16,5	15,2
PLAION	15,7	16,3	15,9
SONY I.E.	14,7	15,7	15,0
TAKE 2	15,5	16,3	15,8
UBISOFT	15,9	15,8	15,9
U&I	15,9	17,6	16,4
MOYENNE GÉNÉRALE	15,1	15,2	13,7



GROSSISTE

Notes prestations commerciales	NOTE MOYENNE SUR 20						2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (Coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	Réactivité en cas de problème (Coef. 6)	Gestion des retours (Coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
BANDAI NAMCO ENT.	14,0	20,0	18,0	8,0	12,0	10,0	13,7	13,9	-2%
ELECTRONIC ARTS	-	-	-	-	-	-	-	-	-
MAXIMUM ENT.	10,7	16,0	17,3	10,7	8,0	14,7	13,8	13,2	5%
MDF	8,0	14,7	14,7	10,7	8,0	14,7	12,5	12,6	-1%
MICROSOFT	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NACON	14,0	16,0	14,0	10,0	10,0	14,0	13,2	12,8	3%
NINTENDO	18,0	18,0	14,0	8,0	18,0	12,0	13,5	12,5	9%
PLAION	17,3	18,7	17,3	9,3	12,0	12,0	14,5	14,3	1%
SONY I.E.	16,0	18,0	14,0	8,0	18,0	12,0	13,3	12,4	7%
TAKE 2	14,7	17,3	16,0	8,0	9,3	16,0	13,9	13,8	1%
UBISOFT	16,0	16,0	16,0	12,0	16,0	16,0	15,1	14,8	2%
U&I	16,0	16,0	16,0	10,0	12,0	14,0	14,1	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	14,5	17,1	15,7	9,5	12,3	13,5	13,8	13,1	5%

Notes éditoriales & opérationnelles	NOTE MOYENNE SUR 20			2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	Qualité des nouveautés (Coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
BANDAI NAMCO ENT.	16,0	14,0	16,0	15,6	14,9	4%
ELECTRONIC ARTS	-	-	-	-	-	-
MAXIMUM ENT.	12,0	13,3	8,0	11,1	11,1	=
MDF	10,7	12,0	10,7	10,9	10,9	=
MICROSOFT	-	-	-	-	-	-
NACON	10,0	10,0	8,0	9,4	10,0	-6%
NINTENDO	16,0	16,0	8,0	13,6	13,6	=
PLAION	14,7	12,0	13,3	13,7	13,7	=
SONY I.E.	14,0	14,0	16,0	14,6	14,8	-1%
TAKE 2	12,0	10,7	9,3	10,9	9,9	11%
UBISOFT	14,0	16,0	16,0	15,0	15,0	=
U&I	14,0	12,0	14,0	13,6	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,3	13,0	11,9	12,8	12,3	4%

Notes cumulées	Commercial	Editorial	Moyenne cumulée par coefficient critère
BANDAI NAMCO ENT.	13,7	15,6	14,3
ELECTRONIC ARTS	-	-	-
MAXIMUM ENT.	13,8	11,1	13,0
MDF	12,5	10,9	12,0
MICROSOFT	-	-	-
NACON	13,2	9,4	12,0
NINTENDO	13,5	13,6	13,6
PLAION	14,5	13,7	14,3
SONY I.E.	13,3	14,6	13,7
TAKE 2	13,9	10,9	13,0
UBISOFT	15,1	15,0	15,1
U&I	14,1	13,6	13,9
MOYENNE GÉNÉRALE	13,8	12,8	13,5



RÉCAPITULATIF PAR CRITÈRE

Notes prestations commerciales	NOTE MOYENNE SUR 20						2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (Coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	Réactivité en cas de problème (Coef. 6)	Gestion des retours (Coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
BANDAI NAMCO ENT.	17,2	18,1	16,8	11,7	16,2	13,6	15,3	14,8	4%
ELECTRONIC ARTS	15,6	16,4	16,0	10,7	17,1	14,1	14,5	12,8	13%
MAXIMUM ENT.	17,9	17,0	17,2	14,3	15,5	18,1	16,7	14,6	14%
MDF	14,9	14,7	14,7	12,2	13,7	16,6	14,5	13,9	4%
MICROSOFT	13,8	13,1	9,9	7,9	14,3	12,8	11,1	10,8	3%
NACON	14,3	14,2	13,2	9,2	14,9	17,6	13,5	14,9	-9%
NINTENDO	17,9	16,2	16,0	8,8	18,3	13,0	14,2	13,6	4%
PLAION	16,8	16,5	15,5	12,8	16,6	16,0	15,3	13,5	14%
SONY I.E.	16,8	14,7	15,6	11,2	17,7	12,8	14,2	14,3	-1%
TAKE 2	16,8	16,8	15,2	12,2	14,3	16,8	15,2	14,4	5%
UBISOFT	16,6	15,8	16,6	14,3	16,0	15,0	15,6	16,2	-4%
U&I	18,1	17,0	16,0	11,6	15,1	16,6	15,5	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	16,4	15,9	15,2	11,4	15,8	15,2	14,6	13,9	5%

Notes éditoriales & opérationnelles	NOTE MOYENNE SUR 20			2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	Qualité des nouveautés (Coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
BANDAI NAMCO ENT.	15,8	15,6	16,2	15,9	17,1	-7%
ELECTRONIC ARTS	17,3	17,8	17,6	17,5	16,0	9%
MAXIMUM ENT.	12,8	14,8	16,1	14,2	14,6	-3%
MDF	10,3	10,8	13,7	11,4	12,5	-8%
MICROSOFT	14,6	10,1	11,9	12,9	10,7	21%
NACON	10,8	10,2	9,8	10,4	13,0	-20%
NINTENDO	18,7	14,9	11,3	15,7	14,5	9%
PLAION	17,0	13,5	15,9	16,0	15,6	3%
SONY I.E.	16,5	13,8	15,3	15,6	16,0	-3%
TAKE 2	16,0	14,7	16,6	15,9	16,0	-1%
UBISOFT	14,8	15,8	16,3	15,4	16,5	-6%
U&I	16,2	17,6	15,7	16,3	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	15,1	14,1	14,6	14,7	13,8	7%



RÉCAPITULATIF PAR CRITÈRE COMMERCIAL TOUTES TYPOLOGIES D'ENSEIGNES

Régularité contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	16,0	17,6	17,2	17,8	-3%
ELECTRONIC ARTS	14,0	16,0	15,6	16,9	-8%
MAXIMUM ENT.	16,0	18,4	17,9	17,8	1%
MDF	11,0	16,0	14,9	15,3	-2%
MICROSOFT	6,0	16,0	13,8	14,7	-6%
NACON	12,0	15,0	14,3	17,0	-15%
NINTENDO	16,0	18,4	17,9	18,4	-3%
PLAION	15,0	17,3	16,8	16,5	2%
SONY I.E.	15,0	17,3	16,8	17,9	-6%
TAKE 2	14,0	17,6	16,8	17,1	-2%
UBISOFT	15,0	17,0	16,6	17,9	-7%
U&I	16,0	18,7	18,1	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,8	17,1	16,4	16,6	-1%

Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	17,0	18,4	18,1	16,9	7%
ELECTRONIC ARTS	18,0	16,0	16,4	16,0	3%
MAXIMUM ENT.	15,0	17,6	17,0	15,1	12%
MDF	13,0	15,2	14,7	14,6	1%
MICROSOFT	10,0	14,0	13,1	12,8	3%
NACON	15,0	14,0	14,2	16,9	-16%
NINTENDO	14,0	16,8	16,2	17,2	-6%
PLAION	16,0	16,7	16,5	17,5	-6%
SONY I.E.	15,0	14,7	14,7	15,4	-4%
TAKE 2	17,0	16,8	16,8	17,9	-6%
UBISOFT	15,0	16,0	15,8	16,8	-6%
U&I	16,0	17,3	17,0	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	15,1	16,1	15,9	15,9	=

RÉCAPITULATIF PAR CRITÈRE

COMMERCIAL

TOUTES TYPOLOGIES

D'ENSEIGNES

Réactivité en cas de problème (coef. 6)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	17,0	16,8	16,8	16,8	=
ELECTRONIC ARTS	16,0	16,0	16,0	14,4	11%
MAXIMUM ENT.	16,0	17,6	17,2	15,1	14%
MDF	13,0	15,2	14,7	14,9	-1%
MICROSOFT	6,0	11,0	9,9	11,4	-13%
NACON	14,0	13,0	13,2	16,5	-20%
NINTENDO	13,0	16,8	16,0	15,3	4%
PLAION	16,0	15,3	15,5	16,4	-6%
SONY I.E.	14,0	16,0	15,6	15,1	3%
TAKE 2	15,0	15,2	15,2	17,6	-14%
UBISOFT	15,0	17,0	16,6	17,1	-3%
U&I	16,0	16,0	16,0	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	14,3	15,5	15,2	15,3	-1%

Gestion des retours (Coef. 5)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	8,0	12,8	11,7	10,3	14%
ELECTRONIC ARTS	6,0	12,0	10,7	6,8	56%
MAXIMUM ENT.	14,0	14,4	14,3	10,3	39%
MDF	13,0	12,0	12,2	10,9	12%
MICROSOFT	4,0	9,0	7,9	5,3	48%
NACON	10,0	9,0	9,2	12,0	-23%
NINTENDO	9,0	8,8	8,8	7,7	16%
PLAION	11,0	13,3	12,8	6,7	93%
SONY I.E.	6,0	12,7	11,2	10,6	6%
TAKE 2	10,0	12,8	12,2	6,8	78%
UBISOFT	12,0	15,0	14,3	15,9	-10%
U&I	10,0	12,0	11,6	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	9,4	12,0	11,4	9,5	20%

RÉCAPITULATIF PAR CRITÈRE
COMMERCIAL
TOUTES TYPOLOGIES
D'ENSEIGNES

Information clients, Publicité et PLV (coef. 1)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	14,0	16,8	16,2	16,2	=
ELECTRONIC ARTS	14,0	18,0	17,1	16,7	2%
MAXIMUM ENT.	11,0	16,8	15,5	14,4	8%
MDF	11,0	14,4	13,7	14,1	-3%
MICROSOFT	12,0	15,0	14,3	14,4	-1%
NACON	11,0	16,0	14,9	15,4	-3%
NINTENDO	18,0	18,4	18,3	16,7	9%
PLAION	14,0	17,3	16,6	14,1	18%
SONY I.E.	19,0	17,3	17,7	16,1	10%
TAKE 2	14,0	14,4	14,3	15,9	-10%
UBISOFT	16,0	16,0	16,0	16,2	-1%
U&I	12,0	16,0	15,1	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,8	16,4	15,8	15,1	5%

Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	12,0	14,0	13,6	12,9	5%
ELECTRONIC ARTS	12,0	14,7	14,1	11,6	22%
MAXIMUM ENT.	15,0	19,0	18,1	16,6	9%
MDF	15,0	17,0	16,6	14,9	11%
MICROSOFT	6,0	14,7	12,8	11,5	11%
NACON	14,0	18,7	17,6	12,8	37%
NINTENDO	13,0	13,0	13,0	11,7	11%
PLAION	13,0	16,8	16,0	12,3	30%
SONY I.E.	13,0	12,8	12,8	13,6	-6%
TAKE 2	16,0	17,0	16,8	14,1	19%
UBISOFT	16,0	14,7	15,0	13,4	11%
U&I	14,0	17,3	16,6	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,3	15,8	15,2	13,4	14%



RÉCAPITULATIF PAR CRITÈRE ÉDITORIAL ET OPÉRATIONNEL TOUTES TYPOLOGIES D'ENSEIGNES

Qualité des nouveautés (coef. 5)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	15,0	16,0	15,8	17,7	-11%
ELECTRONIC ARTS	14,7	18,0	17,3	16,0	8%
MAXIMUM ENT.	12,0	13,0	12,8	14,0	-9%
MDF	10,0	10,4	10,3	10,6	-2%
MICROSOFT	13,3	15,0	14,6	12,2	20%
NACON	10,0	11,0	10,8	12,5	-14%
NINTENDO	17,0	19,2	18,7	17,7	6%
PLAION	16,0	17,3	17,0	15,8	8%
SONY I.E.	16,0	16,7	16,5	16,7	-1%
TAKE 2	16,0	16,0	16,0	15,4	4%
UBISOFT	14,0	15,0	14,8	15,7	-6%
U&I	12,0	17,3	16,2	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,7	15,4	15,1	14,5	4%

Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	14,0	16,0	15,6	17,1	-9%
ELECTRONIC ARTS	13,3	19,0	17,8	16,0	11%
MAXIMUM ENT.	14,0	15,0	14,8	14,6	1%
MDF	12,0	10,4	10,8	14,0	-23%
MICROSOFT	10,7	10,0	10,1	8,6	19%
NACON	11,0	10,0	10,2	14,8	-31%
NINTENDO	14,0	15,2	14,9	16,5	-9%
PLAION	14,0	13,3	13,5	15,9	-15%
SONY I.E.	13,0	14,0	13,8	15,4	-11%
TAKE 2	13,0	15,2	14,7	17,1	-14%
UBISOFT	15,0	16,0	15,8	18,1	-13%
U&I	14,0	18,7	17,6	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	13,1	14,4	14,1	15,1	-6%



RÉCAPITULATIF PAR CRITÈRE ÉDITORIAL ET OPÉRATIONNEL TOUTES TYPOLOGIES D'ENSEIGNES

Opérations commerciales promotion (coef. 3)	NOTE MOYENNE SUR 20		2026	Rappel 2025	Variation 26/25
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
BANDAI NAMCO ENT.	14,0	16,8	16,2	16,0	1%
ELECTRONIC ARTS	16,0	18,0	17,6	16,0	10%
MAXIMUM ENT.	13,0	17,0	16,1	15,7	3%
MDF	11,0	14,4	13,7	14,6	-6%
MICROSOFT	8,0	13,0	11,9	9,5	25%
NACON	9,0	10,0	9,8	12,5	-22%
NINTENDO	6,0	12,8	11,3	7,8	46%
PLAION	13,0	16,7	15,9	14,9	6%
SONY I.E.	15,0	15,3	15,3	15,3	=
TAKE 2	13,0	17,6	16,6	16,1	3%
UBISOFT	14,0	17,0	16,3	16,7	-2%
U&I	10,0	17,3	15,7	-	-
MOYENNE GÉNÉRALE	11,8	15,5	14,6	13,9	5%