

Le Monde

pour Directmatin PLUS

Loisirs. Comme aux Etats-Unis, le marché du jeu vidéo s'est tassé, l'an dernier en France. Les éditeurs misent sur le lancement de nouveaux produits pour conforter les ventes. Arrivée de la 3D au programme.

Les jeux vidéo marquent le pas

La France est le principal marché d'Europe

La crise. Quelle crise? Après deux années exceptionnelles, l'industrie française du jeu vidéo continue d'afficher une belle santé. Selon le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), le jeu vidéo a généré 2,7 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2009. Un chiffre certes en retrait par rapport aux 3,2 milliards d'euros de 2008 (2,68 milliards d'euros en 2007) mais qui conforte la position de la France comme «plus gros marché d'Europe continentale», selon le Sell.

La France observe ainsi la même tendance que les Etats-Unis, où le marché du jeu vidéo est en recul de 8 % par rapport à 2008, selon les chiffres du cabinet d'étude NPD. Outre-Atlantique, les ventes de logiciels et de consoles ont rapporté 19,7 milliards de dollars en 2009 contre 21,4 milliards l'année précédente. Comparée à d'autres secteurs industriels durement touchés par la crise, cette baisse apparaît toutefois bien modeste. «Nous sommes en recul, c'est vrai, mais 2009 restera quand même la deuxième meilleure année de toute l'histoire du jeu vidéo», tempère Stephan Bole, PDG de Nintendo France.

Pour expliquer la moindre performance de l'année dernière, tous les acteurs mettent en avant la même explication: le faible nombre de jeux

phares sortis au cours des premiers mois de 2009. Alors que les deux premiers trimestres de l'année 2008 avaient été marqués par de grosses sorties («Mario Kart Wii...»), 2009 a démarré très lentement, les éditeurs ayant misé sur la période de Noël pour tirer leur bouquet final. Résultat, les joueurs ont préféré se reporter sur le marché de l'occasion pour acheter à moindre coût des titres plus anciens et attendre les «gros jeux» de 2009 sortis après l'été («New Super Mario Bros Wii», «Call of Duty», «Guitar Hero 5...»). «Il y a eu huit mois sans véritable actualité, reconnaît Pierre Cuilleret, patron des magasins spécialisés Micromania. Ensuite, le planning s'est étoffé et il y a eu la baisse du prix des consoles. Cela a redonné un coup de fouet au marché.»

Le fait marquant de l'année 2009 a en effet été l'annonce, par les trois fabricants de consoles, de la baisse du prix de leurs machines. C'est Microsoft qui a ouvert le bal en baissant de 100 euros le prix de sa Xbox 360, suivi de près par Sony et Nintendo, qui ont fait de même avec la Playstation 3 et la Wii. Résultat, les ventes de

consoles de salon en 2009 ont gardé un bon niveau avec 2,7 millions de machines écoulées contre 2,85 millions en 2008, selon les chiffres fournis par les constructeurs. La Wii domine toujours le marché (4,1 millions de machines installées en France), devant une PS3 en net regain

«Nous sommes en recul, mais 2009 restera la deuxième meilleure année de toute l'histoire du jeu vidéo»

Stephan Bole, PDG Nintendo France

de forme depuis la cure d'amin-cissement de son prix (2,1 millions) et la Xbox 360 (1,7 million).

Côté jeux, les titres sortis pour la Wii se taillent la part du lion. «Wii Sport Resort», «New Super Mario Bros Wii», «Wii Fit Plus» et «Mario Kart» arrivent en tête devant «Call of Duty Modern Warfare 2» d'Activision. «Au total, Nintendo s'octroie 52 % du marché en valeur», se félicite Stephan Bole, le patron de

la branche française de l'entreprise. La firme japonaise doit toutefois composer avec l'essoufflement des ventes de jeux pour sa console portable DS (8 millions de machines vendues en France). «La DS a souffert, cette année, à cause entre autre du piratage», analyse Pierre Cuilleret (Micromania).

Même si Nintendo a engagé de nombreuses procédures judiciaires, les ventes de cartes pirates (les fameux Linker) permettant de récupérer gratuitement les jeux DS sur Internet continuent. Nintendo met aussi en avant le fait que le marché DS a été saturé par un trop grand nombre de jeux pour jeunes filles. «Il y a eu une correction de marché en 2009, c'était logique, estime Stephan Bole. Mais il y a de la place pour les bons jeux sur DS.»

Pour 2010, l'industrie s'attend à des jours meilleurs. Elle veut croire que décembre 2009, mois record (+4% aux Etats-Unis), va donner la tendance des douze prochains mois. «Il faut quand même aborder l'année avec beaucoup d'humilité, estime Pierre Cuilleret. Avec la crise et le chômage, nous ne savons pas quels seront les comportements des Français face aux loisirs.» Avec beaucoup de jeux reportés sur 2010 pour cause d'embouteillage à Noël, le début de cette année s'annonce quand même beaucoup plus riche qu'un an auparavant. De quoi éloigner le retour du «trou d'air» du début 2009. Constructeurs et éditeurs peuvent aussi se dire qu'avec «seulement» 43% de la population française qui pratique aujourd'hui le jeu vidéo (contre 60% aux Etats-Unis), il reste encore des «gamers» à aller chercher. ■

Guillaume Fraissard



La firme japonaise Nintendo s'octroie au total 52% du marché des jeux en valeur.

© P. HAVRENE/PACHACAMAC-REA



Des joueurs jouent sur des consoles Sony PS3 lors du salon E3 Expo à Los Angeles, en juin 2009.

© M. RALSTON/AFP

Jeux, manettes et 3D

Avec les sorties de «God Of War III», «Gran Turismo 5», «Splinter Cell Conviction», «Heavy Rain» et «Mass Effect 2», le premier semestre de 2010 s'annonce prometteur! Certains titres, attendus depuis de longues années – c'est le cas de «Gran Turismo» pour Playstation 3 – seront à coup sûr d'énormes succès. Comme le seront «Mario Galaxy 2» et peut être «Assassin's Creed 3» en fin d'année. D'ici là, c'est dans le domaine des consoles et des manettes que les innovations sont attendues. Le 5 mars, Nintendo commercialisera une nouvelle version de sa console portable DS, la DSi XL avec des écrans plus larges. Une façon, selon Nintendo, d'élargir encore la cible de la console (auprès des adultes notamment) et de proposer des activités autres que le jeu comme le livre électronique.

Au printemps, Sony devrait lancer une nouvelle manette pour la Playstation 3 incluant

► Au printemps, Sony devrait lancer une nouvelle manette pour la Playstation 3

un détecteur de mouvements. Le succès de la Wiimote – la manette de la Wii – a en effet convaincu la concurrence de se lancer sur ce terrain. Cette nouvelle manette doit permettre à Sony de proposer plus de jeux familiaux et des titres encore plus immersifs. La réalité augmentée – technique qui consiste à superposer le réel et le virtuel par le biais d'une caméra – sera aussi à l'honneur chez Sony.

Mais c'est bien vers les Etats-Unis et Microsoft que les yeux seront tournés en fin d'année. La firme de Redmond doit commercialiser pour les fêtes son «projet Natal», un système de reconnaissance des mouvements et de la parole censé abolir les interfaces entre le jeu et le joueur. Le joueur pourra ainsi faire du surf, jouer au tennis... La plupart des grands éditeurs (Ubi Soft, Electronic Arts...) ont déjà annoncé qu'ils préparaient des jeux compatibles avec ce nouveau système. Natal devrait

être dévoilé dans sa version définitive au mois de juin, lors du grand salon E3 de Los Angeles (Californie).

Et pour rester dans le domaine technologique, le jeu vidéo en trois dimensions (3D) pourrait bien commencer une timide percée. Fin 2009, Ubi Soft avait déjà présenté une version 3D assez spectaculaire du jeu «Avatar» dérivée du film de James Cameron. Si, pour l'instant, très peu de téléviseurs sont compatibles avec cette norme d'image, les fabricants de téléviseurs annoncent vouloir accélérer la commercialisation des écrans 3D dans les prochains mois. De quoi offrir aux éditeurs de jeux de nouveaux horizons. ■

G. F.

CET APRÈS-MIDI DANS **Le Monde**

Ghazi Mellouli, un tunisien qui en savait trop