



Principales tendances du marché des Jeux Vidéo

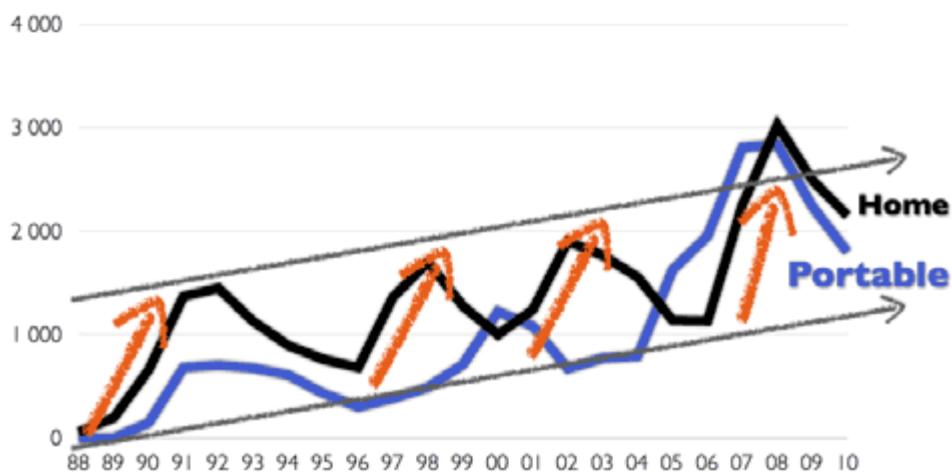
Edition du 28.06.10
1,032 lectures

Un marché cyclique qui progresse sur le long terme

Avec 4 français sur 5 en 2010 qui déclarent jouer aux jeux vidéo en France, ce loisir a progressé de façon continue depuis 20 ans grâce à de nombreuses innovations technologiques. Le jeu vidéo concentre aujourd'hui toutes les dernières technologies, la reconnaissance de mouvement, la haute définition et le tactile. Il y aura bientôt la reconnaissance vocale et la 3D. Pour Georges Fornay, président du SELL « *C'est la capacité de l'industrie à innover et à proposer sans cesse de nouvelles expériences de jeu qui est la raison du succès populaire du jeu vidéo* »

Cette progression du marché constante s'accompagne néanmoins de phases cycliques qui sont liées au changement des générations de machines. L'exemple ci-dessous montre l'évolution des ventes de consoles entre 1988 et 2010.

TUNNEL DE CROISSANCE 1988 - 2010



* source GfK

Ventes (en milliers d'unités) de consoles en France de 1988 à 2010

Là où 2007 et 2008 ont été des années de croissance importante, 2010 est une année de maturité pour certaines consoles. L'analyse long terme du marché montre toutefois un véritable tunnel de croissance continue depuis 20 ans. Le Jeu vidéo attire de plus en plus de joueur année après année.

Un marché dominé par les supports physiques mais qui se dématérialise de plus en plus

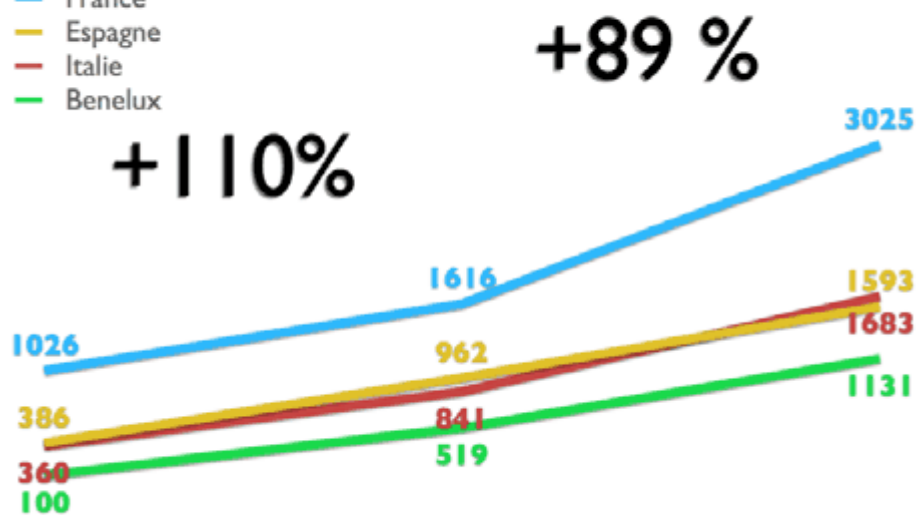
2010 est une année de transformation vers le digital. Les supports physiques représentent 80% du chiffre d'affaires, mais les possibilités offertes par le online rendent de plus en plus facile la consommation de contenus dématérialisés. « Dans ce contexte de forte croissance de la consommation digitale, nous estimons que le marché français des loisirs interactifs générera près de 3 milliards d'€ en 2010, un chiffre d'affaires stable par rapport à 2009 mais dont la taille a quintuplé en dix ans » déclare Tristan Bruchet, Chef de groupe chez GfK

Selon le cabinet d'étude GfK les perspectives de chiffre d'affaires de l'industrie en France devraient se situer autour de 3,8 milliards d'€ en 2014.

CROISSANCE CONTINUE

CA - M€

- France
- Espagne
- Italie
- Benelux



* source GfK Croissance ensemble des marchés.

Chiffres d'affaires (en millions d'€) du marché des loisirs interactifs pour les pays représentés à L'IDEF de 2000 à 2010