Japon
Les ventes continuent

D'après les données communiquées par Media Crate, les ventes de consoles next-gen auraient notoirement progressé au cours de la première semaine de février. Qu'il s'agisse de la Wii, de la PlayStation 3 ou de la Xbox 360, ces hausses des ventes sont dues à la parution de titres fortement attendus. Avec 94 500 consoles vendues sur cette semaine contre 74 500 sur la précédente, la Wii affiche une belle progression, poussée par le succès du jeu Super Smash Bros Brawl, signé Nintendo. Très attendu, ce jeu de combat mettant en scène les principales figures de la marque s'est écoulé au Japon à 820 000 exemplaires sur sa première semaine. Nintendo n'a pas encore communiqué la date de sortie du jeu en Europe. Du côté de la PlayStation 3, les ventes auraient progressé sur la période de 22% grâce notamment à la sortie de Devil May Cry 4 de Capcom. Un titre qui aurait également permis à la Xbox 360 de voir ses ventes progresser au pays du Soleil Levant !

Neuf est deuxième

Neuf Cegetel vient de dévoiler ses résultats 2007 et ceux-ci sont excellents. L'opérateur a enregistré un chiffre d'affaires annuel global de 3,38 milliards d'euros, en hausse de 15,6% par rapport à 2006. Il faut dire que les récentes acquisitions par Neuf Cegetel de Club Internet et d'AOL France ont largement contribué à la croissance du groupe. Ces absorptions permettent d'ailleurs à Neuf Cegetel d'atteindre un total de plus de 3,2 millions de clients haut débit au 31 décembre 2007, le plaçant de fait au deuxième rang des opérateurs haut débit juste derrière Orange et devant Free.

édito

La bataille menée entre Yahoo, Microsoft et Google a ceci de remarquable qu'elle ne semble ne concerner que ces trois sociétés. Non pas que l'avenir d'Internet ennuie le monde, mais qui a les moyens de mettre plus 45 milliards de dollars sur la table pour acheter… de l'immatériel ? A peu près personne. La valeur de Yahoo !, c'est une marque et de la matière grise. Que l'OPA soit hostile et le risque de voir s'enfuir les cerveaux qui font la valeur de la société est important. 45 milliards la coquille vide, ca ferait cher ! Microsoft va devoir poursuivre son approche avec beaucoup de doigté.

Sébastien Anxolabéhère

Yahoo!, Microsoft, Google

44,6 milliards de dollars… qu'est-ce que c'est de nos jours ? En tout cas ça n'est pas l'air suffisant pour s'acheter Yahoo! On sait que c'est la somme que Microsoft a proposé pour le portail mondial. Une somme que Yahoo ! considère comme notoirement insuffisante. Résultat, la société Internet a invité le groupe de Redmond à revoir sa copie. Dans la mesure où aucun des géants mondiaux des télécommunications qui pourrait être intéressé par Yahoo! ne semble disposé à jouer la surenchère, la situation apparaissait temporairement bloquée.

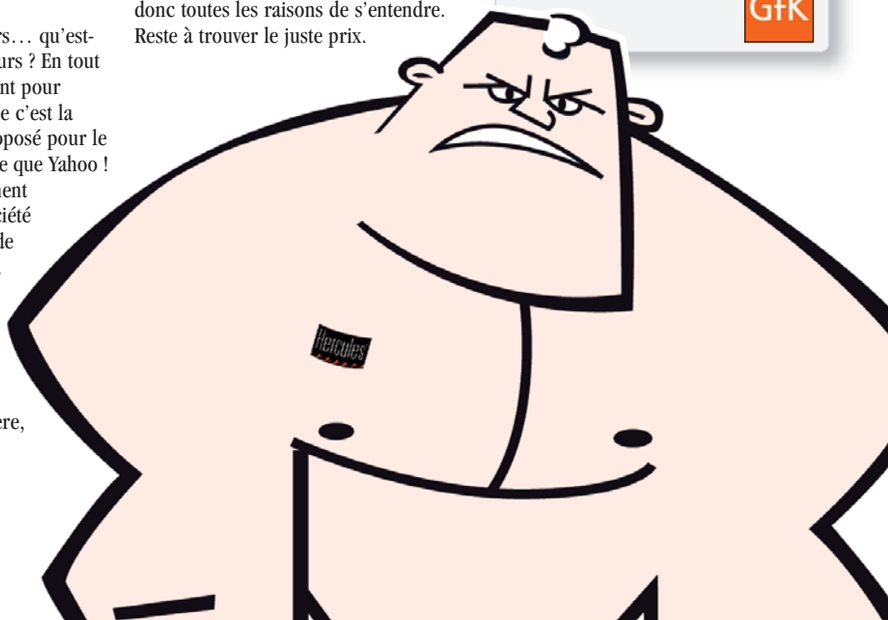
D'un coté Yahoo! qui voit ses revenus publicitaires baisser en raison de la suprématie de Google sur les moteurs de recherche, de l'autre Microsoft qui a besoin d'une opération de croissance externe pour rattraper son retard dans l'e-économie... Retard pris notamment sur Google. Microsoft et Yahoo! ont donc toutes les raisons de s'entendre. Reste à trouver le juste prix.

L'Internet mobile en mouvement

La France compte près de trois millions de « mobinautes », c'est-à-dire d'utilisateurs de l'Internet qui se connectent depuis leur téléphone à des sites de l'Internet mobile tels que les portails des opérateurs, ou évidemment le kiosque Gallery, selon GfK m². Le marché de la téléphonie mobile continue de croitre en France grâce essentiellement aux fonctionnalités nouvelles des téléphones qui poussent au renouvellement. Avec 22,1 millions de pièces vendues, il est en hausse de 11 % en volume. GfK note également la très bonne santé du marché du smartphone, qui augmente de 131 % pour s'établir à 600 000 pièces en 2007. L'utilisation de son téléphone pour écouter de la musique est donc devenue courante : en 2007 ce sont 15,9 millions de titres qui ont été téléchargés par les mobinautes. Mais le jeu vidéo mobile est loin d'être ridicule puisque GfK m² estime la croissance à 18% en valeur. « *GfK m2 révèle ainsi qu'il s'est téléchargé 13,3 millions de jeux pour téléphones mobiles en 2007, pour un chiffre d'affaires de 56,7 millions d'euros TTC, soit un prix moyen consommateur de 4,26 euros TTC.* », précise l'institut d'études. Il constitue ainsi le deuxième segment de marché derrière les sonneries pour mobiles.

Top 10 des meilleures ventes

En volume de jeux mobiles - France - 2007

	Titre	Editeur
1	Tetris	Electronic Arts
2	Block Breaker Deluxe	Gameloft
3	The Sims 2	Electronic Arts
4	Brain Challenge	Gameloft
5	Worms Forts	Thq Wireless
6	Deal Or No Deal	Gameloft
7	New York Nights : Success In The City	Gameloft
8	Desperate Housewives	Gameloft
9	Pac-Man	Namco
10	The Simpsons : Minutes To Meltdown	Electronic Arts

GfK