GfK

>>>> LE JEU VIDÉO POUR TOUT LE MONDE

C'est entendu : le jeu vidéo n'est plus réservé à une frange de la population, à une classe d'âges, voire à un style de vie. Jeunes, vieux, hommes, femmes, riches, pauvres, ruraux, urbains... on en passe, et des meilleurs, s'y sont mis, s'y mettent ou s'y mettront.
Mais en fait de quoi parle-t-on ? Combien de « jeux vidéo » » existe-t-il ?
En regardant d'un peu près les ventes enregistrées par GfK en 2007, on voit se dessiner un portrait du jeu vidéo d'aujourd'hui. Et ceux qui s'imaginent que le « casual gaming », cette forme de « petits jeux », vite adoptés, vite joués, a remisé les jeux plus exigeants au grenier de l'histoire, pourraient bien en être pour leur frais. Le grand public est en train d'adopter le jeu vidéo pour ce qu'il est : une culture et une industrie, s'appuyant sur un passé assumé qui lui permet de revendiquer sa place dans l'histoire des loisirs, et par delà, dans l'histoire sociale tout simplement.

2007, une croissance sur-vitaminée

Le marché des jeux vidéo en France en 2007 a plus que tenu toutes ses promesses. Alors que l'économie globale est marquée par une morosité qui touche presque tous les secteurs, que le moral des ménages atteint son plus bas depuis des décennies, il affiche une croissance dépassant, hardware et software confondu… 50 % ! Non pas du fait d'une base de départ si basse que la moindre hausse prendrait des allures de boost phénoménal, mais du fait d'un dynamisme réellement exceptionnel. Et tous les secteurs ou presque peuvent se targuer de participer à cette croissance.

De l'impression à la réalité

Impression : Les consoles de Nintendo ont donné le signal de ce nouvel âge du jeu vidéo et parviennent à attirer ces fameux nouveaux consommateurs avec de nouveaux concepts, parfois à la limite du jeu vidéo tel que nous l'entendions jusqu'à présent.

Constat : dans le top 20 des jeux vendus pour Wii en 2007, plus de la moitié sont des licences de jeu anciennes (Mario – véritable superstar du classement –, Wario, Zelda, Sonic…) qui font appel à la culture jeu vidéo dans ce qu'elle a de plus ancienne.

Sans être totalement identique, la situation sur Nintendo DS n'en est pas moins partiellement comparable. On trouve en effet en deuxième place des ventes de jeux Super Mario Bros et Mario Kart à la cinquième suivi de The Legend of Zelda. Des jeux faisant appel à une connaissance de l'univers vidéoludique se vendent dans des volumes impressionnants également sur DS. Et sur les autres consoles du marché, licences anciennes issues nées du jeu vidéo ou nouveautés très orientées gamer font la quasi-totalité des ventes.

Nintendo

Evidemment, à la lecture des tops de ventes de jeux des deux consoles phares du marché, la Wii et la Nintendo DS, il ressort immédiatement que 2007 aura été marqué par des titres extrêmement grand public. Respectivement, Wii Play et le Programme d'Entrainement Cérébral du Docteur Kawashima poursuivent une carrière exceptionnelle traduisant l'engouement du grand public pour les deux consoles de Nintendo. Un phénomène que l'on retrouve dans les lignes suivantes du classement avec la présence de nombreux autres titres « casual », des Lapins Crétins et leur séquelle « encore plus Crétins » aux insubmersibles Pokémon ou Nintendogs. Mysims, la version console du hit d'Electronic Arts sont du voyage.
Faut-il en déduire que les consoles Nintendo sont celles du (très) grand public, tandis que les autres devraient se contenter d'un public captif, certes dépensier et souvent fidèle, mais finalement relativement restreint ? La situation apparait plus complexe que cela.

LOGICIELS CONSOLES SALON

SOUS CATEGORIE	% VOL	% VAL
ACTION/AVENTURE	26,2	24,4
JEUX DE SPORTS	17,6	19,0
COURSE	12,4	11,0
FPS	8,9	10,6
PLATE-FORME	7,0	7,1
COMBAT	5,4	5,2
RPG/AVENTURE	5,1	5,2
JEUX DE SOCIETE	5,0	4,7
COMPILATION	4,5	4,5
NOUVEAUX GENRES	4,4	5,1
GESTION/WARGAME	3,2	2,8
SIMULATION	0,4	0,5
INDEFINI	0,0	0,0

LIBELLE	PRIX MOYEN	EVOLUTION
SONY PS2	31,6	-8%
MICROSOFT X360	57,1	-10%
NINTENDO WII	50,4	-
SONY PS3	67,1	-

Confrontation

Certes, même l'ancestrale (2000, une autre époque) PlayStation 2 ne peut leur opposer des titres aussi « mainstream ». Mais avec onze jeux consacrés au sport (dont trois versions de Pro Evolution Soccer et trois Fifa !) et si on y inclut les simulations de courses, elle se montre tout à fait en adéquation avec les loisirs préférés de Français. Avec une base installée de six millions de pièces, la PlayStation 2 démontre sa capacité à continuer à animer le marché. Qu'elle ait largement entamé sa phase déclinante et que 2008 voit le poids des ventes qui y sont afférentes reculer très fortement. Certes, mais elle aura assuré un passage de relais essentiel avec la PlayStation 3. Les éditeurs ne s'y sont d'ailleurs pas trompés : le prix moyen constaté par GfK sur quelques-uns des titres les plus vendus sur PS2 comme PES 2008, Final Fantasy 12, Fifa 08, Need for Speed Pro Street, DBZ : Budokai Tenkaichi 3, Spider-man 3 The Movie ou God of War, qui se situe entre 48 et 60 euros, démontre le réel potentiel de la vieille console à encore et toujours générer du chiffre d'affaires. Au global le prix des jeux PS2 n'a chuté que de 8 % pour se fixer à 31,60 euros.

La PlayStation 3… Commercialisée en mars 2007, ses ventes ont connu un véritable décollage à l'occasion de la baisse de prix orchestrée en octobre 2007 de la même année. En toute logique, les jeux qui se sont vendus sur la nouvelle console de salon de Sony ont une connotation gamer relativement prononcée : en année « 1 », alors que la console est encore assez onéreuse, ce sont les joueurs que l'on adresse avec des titres capables de leur faire franchir le pas. Pour cette raison, on retrouve des franchises très

TOP 20 VOLUME NINTENDO DS - 2007

	LIBELLE	DISTRIBUTEUR	% VOL	% VAL	PRIX MOYEN
1	ENTRAINEMENT CEREBRAL	NINTENDO	5,26	4,55	29,88
2	NEW SUPER MARIO BROS	NINTENDO	4,58	5,28	39,86
3	ENTRAINEMENT CEREBRAL AVANCE	NINTENDO	3,72	3,21	29,83
4	POKEMON DIAMANT	NINTENDO	3,44	3,97	39,81
5	MARIO KART	NINTENDO	2,82	3,25	39,84
6	THE LEGEND OF ZELDA : PHANTOM HOURGLASS	NINTENDO	2,47	2,85	39,85
7	ANIMAL CROSSING : WILD WORLD	NINTENDO	2,25	2,6	39,9
8	MYSIMS	ELECTRONIC ARTS	2,2	2,51	39,37
9	POKEMON PERLE	NINTENDO	2,03	2,35	39,85
10	NINTENDOGS LABRADOR	NINTENDO	1,99	2,29	39,7
11	ENGLISH TRAINING DS	NINTENDO	1,71	1,48	29,91
12	LES SIMS 2 : ANIMAUX ET COMPAGNIE	ELECTRONIC ARTS	1,57	1,12	24,75
13	LES SIMS : HISTOIRES DE NAUFRAGES	ELECTRONIC ARTS	1,54	1,76	39,41
14	CEREBRALE ACADEMIE	NINTENDO	1,49	1,29	29,93
15	NINTENDOGS : DALMATIEN ET SES AMIS	NINTENDO	1,38	1,59	39,8
16	SUPER MARIO 64	NINTENDO	1,27	1,46	39,89
17	LES SIMS 2	ELECTRONIC ARTS	1,26	0,73	19,82
18	PONY FRIENDS	EIDOS	1,15	1,33	39,87
19	POKEMON RANGER	NINTENDO	1,08	1,25	40,04
20	LEA PASSION BEBES	UBISOFT	0,96	1,11	39,97

TOP 20 VOLUME NINTENDO WII - 2007

		DISTRIBUTEUR	% VOL	% VAL	PRIX MOYEN
1	WII PLAY + TELECOMMANDE	NINTENDO	13,66	13,42	49,47
2	SUPER MARIO GALAXY	NINTENDO	9,44	9,08	48,4
3	MARIO PARTY 8	NINTENDO	7,62	7,48	49,38
4	THE LEGEND OF ZELDA : TWILIGHT PRINCESS	NINTENDO	5,59	6,55	59,01
5	CEREBRALE ACADEMIE	NINTENDO	4,97	3,02	30,56
6	MARIO ET SONIC AUX JEUX OLYMPIQUES	SEGA	4,17	4,95	59,83
7	MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL	NINTENDO	4,04	3,95	49,25
8	RESIDENT EVIL 4	NINTENDO	2,59	2,1	40,76
9	RAYMAN CONTRE LES LAPINS ENCORE PLUS CRETINS	UBISOFT	2,53	3,01	59,93
10	DRAGON BALL Z : BUDOKAI TENKAICHI 2	ATARI	2,31	2,38	51,95
11	RAYMAN CONTRE LES LAPINS CRETINS	UBISOFT	2,13	2,53	59,89
12	METROID PRIME 3 : CORRUPTION	NINTENDO	2,07	2,01	49,02
13	SUPER PAPER MARIO	NINTENDO	1,87	1,81	48,79
14	WARIO WARE : SMOOTH MOVES	NINTENDO	1,82	1,77	48,88
15	RESIDENT EVIL : THE UMBRELLA CHRONICLES	NINTENDO	1,35	1,33	49,26
16	MYSIMS	ELECTRONIC ARTS	1,23	1,47	59,96
17	SONIC AND THE SECRET RINGS	SEGA	1,19	1,39	58,75
18	RED STEEL	UBISOFT	1,04	1,14	55,18
19	GUITAR HERO 3 : LEGENDS OF ROCK + MANETTE GUITARE	ACTIVISION	1,02	1,8	88,71
20	FIFA 08	ELECTRONIC ARTS	0,96	1,14	59,97

CONSOLES PORTABLES 2007

SOUS CATEGORIE	VOLUME	VALEUR
ACTION/AVENTURE	19,5%	18,8%
JEUX DE SOCIETE	15,8%	14,2%
RPG/AVENTURE	12,4%	14,2%
NOUVEAUX GENRES	11,1%	12,3%
GESTION/WARGAME	10,9%	10,3%
PLATE-FORME	9,4%	10,5%
COURSE	8,4%	7,4%
JEUX DE SPORTS	7,5%	7,3%
COMBAT	3,0%	2,9%
FPS	1,5%	1,6%
COMPILATION	0,3%	0,3%
SIMULATION	0,2%	0,2%
TOTAL SOUS CATEGORIE :	100%	100%

	2006	2007	
LOG CONSOLES	PRIX MOYEN	PRIX MOYEN	EVOLUTION
NINTENDO DS	36,8	34,5	-6%
SONY PSP	42,6	30,4	-29%

TOP 20 VOLUME PS2 - 2007

		DISTRIBUTEUR	% VOL	% VAL	PRIX MOYEN
1	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	KONAMI	4,8	9,1	59,88
2	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM	KONAMI	3,61	2,29	20
3	FINAL FANTASY 12	UBISOFT	2,6	4,91	59,6
4	FIFA 08	ELECTRONIC ARTS	1,65	2,56	48,86
5	NEED FOR SPEED PRO STREET	ELECTRONIC ARTS	1,36	2,1	48,8
6	RUGBY 08	ELECTRONIC ARTS	1,25	1,97	49,67
7	DRAGON BALL Z : BUDOKAI TENKAICHI 3	ATARI	1,15	1,89	52,07
8	GTA VICE CITY STORIES	TAKE2	1,08	0,8	23,52
9	GRAN TURISMO 4	SONY	1,04	0,59	17,96
10	TEKKEN 5 PLATINIUM	SONY	0,97	0,55	18,07
11	SPIDER-MAN 3 THE MOVIE	ACTIVISION	0,95	1,43	47,47
12	TOURIST TROPHY PROMO	SONY	0,94	0,54	18,23
13	GTA SAN ANDREAS PLATINUM	TAKE2	0,94	0,84	28,27
14	FORMULA ONE 2006 PLATINUM	SONY	0,92	0,53	18,31
15	GOD OF WAR 2	SONY	0,91	1,74	60,62
16	MEDAL OF HONOR : FAUCONS.. PLATINUM	ELECTRONIC ARTS	0,89	0,56	19,85
17	FIFA STREET 2 PLATINUM	ELECTRONIC ARTS	0,87	0,64	22,96
18	FIFA 07	ELECTRONIC ARTS	0,87	0,86	31,35
19	PRO EVOLUTION SOCCER 6	KONAMI	0,82	1,55	59,72
20	NEED FOR SPEED : CARBON	ELECTRONIC ARTS	0,82	1,12	43,17

TOP 20 VOLUME XBOX 360 - 2007

		DISTRIBUTEUR	% VOL	% VAL	PRIX MOYEN
1	ASSASSIN'S CREED	UBISOFT	5,66	6,85	69,85
2	HALO 3	MICROSOFT	4,83	5,43	64,92
3	CALL OF DUTY 4 : MODERN WARFARE	ACTIVISION	4,58	5,52	69,58
4	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	KONAMI	3,43	4,16	69,88
5	LOST PLANET	ELECTRONIC ARTS	3,38	3,49	59,55
6	FORZA MOTORSPORT 2	MICROSOFT	2,89	3,25	64,94
7	FIFA 08	ELECTRONIC ARTS	2,67	3,19	69,12
8	NARUTO : RISE OF NINJA	UBISOFT	1,87	1,94	59,9
9	NEED FOR SPEED PRO STREET	ELECTRONIC ARTS	1,83	2,19	69,01
10	BIOSHOCK	TAKE2	1,8	2,01	64,5
11	GEARS OF WAR	MICROSOFT	1,76	1,96	64,55
12	PROJECT GOTHAM RACING 4	MICROSOFT	1,65	1,86	64,91
13	GHOST RECON : ADVANCED WARFIGHTER 2	UBISOFT	1,62	1,94	69,17
14	HALO 3 EDITION COLLECTOR	MICROSOFT	1,57	1,9	69,93
15	COLIN MCRAE RALLY DIRT	CODEMASTERS	1,53	1,83	69,39
16	VIRTUA TENNIS 3	SEGA	1,37	1,62	68,32
17	CRACKDOWN	MICROSOFT	1,31	1,32	58,5
18	DEF JAM ICON	ELECTRONIC ARTS	1,21	1,24	59,21
19	MASS EFFECT	MICROSOFT	1,09	1,22	64,96
20	SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	UBISOFT	1,02	0,72	40,56

TOP 20 VOLUME SONY PS3 - 2007

		DISTRIBUTEUR	% VOL	% VAL	PRIX MOYEN
1	ASSASSIN'S CREED	UBISOFT	9,58	9,98	69,86
2	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	KONAMI	8,37	8,71	69,87
3	CALL OF DUTY 4 : MODERN WARFARE	ACTIVISION	6,93	7,19	69,64
4	FIFA 08	ELECTRONIC ARTS	5,44	5,64	69,62
5	NEED FOR SPEED PRO STREET	ELECTRONIC ARTS	5,15	5,35	69,68
6	UNCHARTED : DRAKE'S FORTUNE	SONY	3,69	3,84	69,92
7	MOTORSTORM	SONY	3,67	3,29	60,17
8	VIRTUA TENNIS 3	SEGA	3,43	3,57	69,91
9	RESISTANCE : FALL OF MAN	SONY	3,22	2,89	60,19
10	F1 CHAMPIONSHIP EDITION	SONY	2,56	2,3	60,13
11	HEAVENLY SWORD	SONY	2,27	2,05	60,43
12	RATCHET ET CLANK : OPERATION DESTRUCTION	SONY	2	2,09	69,88
13	COLIN MCRAE RALLY DIRT	CODEMASTERS	2	2,08	69,95
14	VIRTUA FIGHTER 5	SEGA	1,84	1,78	64,85
15	DEF JAM ICON	ELECTRONIC ARTS	1,84	1,62	59,05
16	CALL OF DUTY 3	ACTIVISION	1,74	1,78	68,73
17	GHOST RECON : ADVANCED WARFIGHTER 2	UBISOFT	1,64	1,71	69,98
18	RAINBOW SIX : VEGAS	UBISOFT	1,53	1,6	69,97
19	THE ELDER SCROLLS IV : OBLIVION	UBISOFT	1,37	1,43	69,95
20	RIDGE RACER 7	SONY	1,32	1,18	60,12

TOP 20 VOLUME SONY PSP - 2007

		DISTRIBUTEUR	% VOL	% VAL	PRIX MOYEN
1	GTA VICE CITY STORIES	TAKE2	4,27	3,97	28,24
2	NEED FOR SPEED : CARBON PLATINUM	ELECTRONIC ARTS	2,66	1,75	19,93
3	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM	KONAMI	2,28	1,5	19,99
4	FIFA 08	ELECTRONIC ARTS	2,21	3,56	48,99
5	TEKKEN : DARK RESURRECTION EDITION PLATINUM	SONY	2,16	1,35	18,99
6	DAXTER PLATINUM	SONY	2,11	1,36	19,5
7	FIFA STREET 2 PROMO	ELECTRONIC ARTS	1,83	1,36	22,52
8	FIFA 07 PLATINUM	ELECTRONIC ARTS	1,71	1,12	19,92
9	PURSUIT FORCE PLATINUM	SONY	1,53	0,98	19,53
10	MEDAL OF HONOR: HEROES PLATINUM	ELECTRONIC ARTS	1,39	0,91	19,89
11	DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI : ANOTHER ROAD	ATARI	1,39	2,29	49,98
12	NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES	UBISOFT	1,38	1,68	36,9
13	LES SIMS 2 : ANIMAUX ET COMPAGNIE	ELECTRONIC ARTS	1,31	1,23	28,39
14	CRASH TAG TEAM RACING PLATINUM	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	1,31	0,86	19,98
15	BURNOUT LEGENDS	ELECTRONIC ARTS	1,22	0,88	21,82
16	VIRTUA TENNIS 3	SEGA	1,2	1,75	44,42
17	LES SIMS : HISTOIRES DE NAUFRAGES	ELECTRONIC ARTS	1,15	1,85	49,06
18	LES SIMPSON LE JEU	ELECTRONIC ARTS	1,09	1,43	39,79
19	METAL GEAR PORTABLE OPS	KONAMI	1,05	1,28	37,06
20	FORMULA ONE 2006 PLATINUM	SONY	1,03	0,65	19,17

classiques du jeu vidéo (PES, Call of Duty, Fifa, Need For Speed, Virtua Tennis…) en haut du classement, excepté Assassin's Creed, le titre d'Ubisoft qui a réussi à mettre tout le monde d'accord sur les deux consoles HD…. avec un titre éminemment gamer.

Car on retrouve le jeu d'Ubisoft en tête des ventes sur Xbox 360 également ! La console de Microsoft partage d'ailleurs avec celle de Sony pas moins de quatre titres dans le top 10, ce qui, compte tenu de la prévalence des jeux issus des studios des constructeurs (Halo pour Microsoft, Motorstorm pour Sony par exemple) montre qu'en 2007 en tout cas les deux machines ont été frontalement en concurrence. Et qu'éditer un jeu sur les deux plates-formes n'est en rien contre-productif. Les grandes marques du jeu vidéo ont décidément de beaux jours devant elles.

Il faut donc se rendre à l'évidence : si le marché progresse, il le doit à toutes ses branches et pas uniquement à une hypertrophie de la branche « casual ». Preuve qu'on ne se trouve pas seulement face à un phénomène de mode mais à la concrétisation de plus de 30 ans de travail qui ont permis au jeu vidéo de s'affirmer comme un loisir majeur.

Editeurs : qui fait quoi ?

Si l'on étudie les classements de ventes du point de vue des éditeurs-distributeurs, on constate que la hiérarchie n'a pas vraiment été chamboulée en 2007. Et que les constructeurs ne parviennent pas tous avec autant de bonheur à se placer sur leur(s) console(s). Le performeur absolu sur ses propres consoles est plus que jamais Nintendo. Le Japonais occupe 14 des 20 premières places (dont les sept premières) sur Nintendo DS et 10 (11 avec le titre Capcom distribué) sur Wii. Il a beau s'en défendre, il est bien difficile pour un éditeur tiers de se faire une place sur les consoles Nintendo. Malgré des coûts de développement raisonnables par comparaison à ce que nécessite les consoles Sony ou la Xbox 360, aucun « petit éditeur » ne parvient à se glisser dans le haut du tableau, sur Wii comme sur DS. Car le coût de développement n'est pas tout… l'investissement marketing, le poids de la marque sont au moins aussi déterminant que la créativité et le talent. De ce point de vue, le jeu vidéo ne déroge pas à la règle.
Sony et Microsoft ne parviennent pas à truster les bonnes places des ventes sur leurs propres consoles. D'ailleurs le veulent-ils vraiment ? En tout état de cause, ils arrivent à égalité pour ce qui est de leurs consoles salon : sept jeux Sony dans le Top 20 PS3, sept jeux Microsoft dans le top 20 Xbox 360. Et surtout dans les deux cas, jamais la place de leader. Plus la console est ancienne, plus le poids du « first party » diminue. Ainsi, sur PS2 Sony ne place que cinq jeux (dont un Namco) dans le top 20 et quatre sur PSP.

Electronic Arts : belle présence multiplates-formes

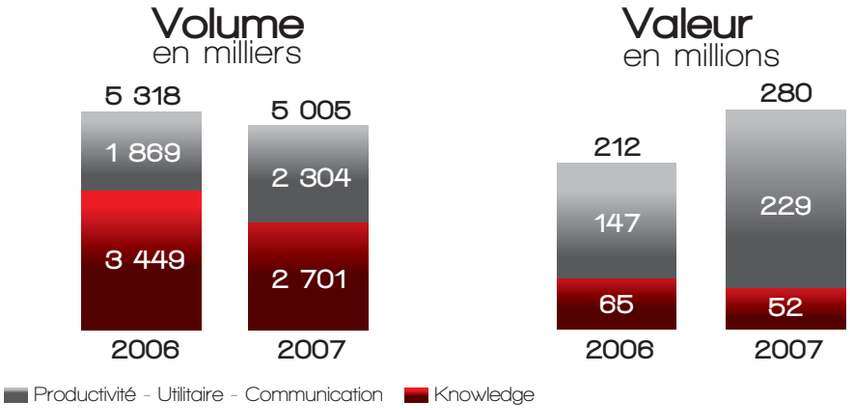
L'éditeur américain aura démontré en 2007 sa capacité à être présent sur toutes les plates-formes du marché, et à occuper les places parmi les meilleurs. C'est avant

tout de cette constance qu'il tire sa puissance. Jugez plutôt : deux jeux sur Wii, quatre sur DS, sept sur PS2 quatre (dont un Capcom) sur Xbox 360, neuf sur PSP, trois sur PS3… EA est omniprésent dans les tops 20. Le retard pris sur les consoles Nintendo lors de leur lancement a été comblé (deuxième third party sur Wii, premier sur DS) et la présence sur les consoles HD est correcte (deuxième third party sur Xbox 360 et PS3). C'est sur PS2 et PSP qu'Electronic Arts peut exploiter tout son savoir-faire pour faire vivre des franchises. Certes la puissance de PES permet à Konami d'écraser la concurrence, mais de Fifa à Need for Speed en passant par Medal of Honor, EA est archi-présent sur les deux consoles Sony.

Ubisoft : une année en or

Assassin's Creed… Le titre sorti fin novembre a réalisé ce qu'on appelle un véritable hold-up sur les tops de vente des consoles HD : leader en valeur et en volume sur les ventes de jeux PS3 et Xbox 360 en 2007. A deux centièmes, Assassin's Creed réalisait 10 % du marché PS3 en valeur ! Remarquable pour une franchise totalement nouvelle et ouvertement gamer.
Les footballeurs de Konami et Electronic Arts, les guerriers d'Activision, les tennismen de Sega et autres sont relayés derrière un assassin à capuche inconnu quelques mois auparavant.
Mais la réussite d'Ubisoft en 2007 va bien au delà. Avec quatre jeux dans le top 20 PS3 autant dans le top Xbox 360, trois dans le top Wii et deux dans le top Nintendo DS, Ubisoft tire les fruits de sa stratégie consistant à être très présent au lancement de nouvelles consoles… quitte à se faire beaucoup plus discret sur des consoles plus anciennes. Le Français ne place qu'un jeu (et encore s'agit-il d'un titre Square Enix) dans le classement PS2 et un (Bandaï) dans le top PSP.
Derrière l'Américain et le Français, aucun éditeur ne se détache vraiment parmi les tops 2007. Konami apparait plus que jamais comme l'éditeur d'une franchise, Pro Evolution Soccer, capable de s'imposer sur tous types de consoles, mais malheureusement pour le Japonais, relativement esseulé dans son catalogue produit l'an passé. Cette année 2008, qui voit le lancement d'un nouvel opus de son autre franchise phare Metal Gear Solid, devrait permettre à Konami de placer au moins deux titres dans les tops cette année.
Activision, qui est parvenu à tutoyer Electronic Arts sur le marché US semble avoir encore une bonne marge de progression en France, même en lui adjoignant les performances, somme toute modestes en 2007 de Vivendi. Mais l'effet Guitar Hero ne s'est pas fait encore totalement sentir l'an passé. Cette année, Vivendi-Activision nourrit de plus fortes ambitions pour l'ensemble de l'Europe.

hors-jeux : la baisse semble inexorable



Un marché sans renouvellement

Le marché du PC ne parvient pas à suivre celui du marché console, et souffre. Dans les apparences il poursuit une chute entamée depuis plusieurs années. Mais la situation est sans doute plus ambiguë qu'il n'y parait. En effet, si le retail est en net recul, le téléchargement (légal !) a le vent en poupe.
Les points de vente, GSA, GSS et réseaux spécialisés confondus, sont placés face à une vérité très pragmatique : alors que la rentabilité du mètre linéaire est très bonne avec les jeux console, elle est nettement plus faible avec les titres PC, jeux ou hors-jeux.
Le classement montre bien qu'il existe deux types de joueuses ou joueurs PC, et que les deux semblent capables de générer du business. Le phénoménal succès des Sim's (Add-on, Editions Deluxe et autres permettent à l'Américain EA d'être de loin l'éditeur le plus présent de ce top) montre à quel point le jeu PC peut intéresser un public « casual ». De l'autre côté, les MMO comme WoW ou Guild Wars, des FPS comme Crysis ou Call of Duty.

Les ventes de jeux PC en 2007 mettent en évidence le poids d'Electronic Arts sur le segment, essentiellement grâce aux Sim's , certes, mais pas exclusivement. Mais la première place lui échappe puisque tout naturellement elle revient à l'add-on de World of Warcraft, The Burning Crusade, qui parvient à représenter seul 4,2 % de la valeur des jeux PC vendus en France en 2007. Autre valeur très sûre : Counter Strike, qui occupe la quatrième place.

Le hors-jeu ne trouve plus sa place

C'est un secret pour personne : les ventes de CD-Rom des catégories « Vie Pratique » ou « ludo-éducatif » baissent année après année. La sortie de Vista (inclus dans la catégorie) a redonné un peu d'air mais la tendance sur la plus plupart des segments est à la baisse de deux chiffres en volume et en valeur. Dans la catégorie Multimédia (à différencier des logiciels purement bureautiques) le prix moyen de 19 euros laisse peu de marge aux éditeurs pour tenter une relance par le prix. Le problème semble venir de la demande plus que de l'offre : la concurrence d'Internet et maintenant de la Nintendo DS font beaucoup de mal. Car c'est un des phénomènes marquants de 2007 qui semble s'accentuer début 2008 : le transfert d'une forte partie du marché des logiciels de vie pratique du PC vers la Nintendo DS. Langues, éducatif, soutien scolaire, culture générale… la plupart des segments sont concernés. En revanche, tout ce qui s'inscrit dans la chaine numérique (retouche d'images, carterie etc) est par nature réservé encore au PC.

TOP 20 JEUX PC - 2007

		% VAL	% VOL	PRIX MOYEN
1	ADD-ON WARCRAFT : THE BURNING CRUSADE	4,2	2,8	33,1
2	ADD-ON LES SIMS 2 : AU FIL DES SAISONS	2,0	1,3	34,5
3	CALL OF DUTY 4 : MODERN WARFARE	1,9	0,7	59,1
4	COUNTER STRIKE	1,5	1,0	34,1
5	C&C III GUERRES DU TIBERIUM COLLECTOR	1,4	0,6	55,5
6	ADD-ON LES SIMS 2 : BON VOYAGE	1,3	0,8	34,6
7	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	1,2	0,6	45,0
8	LES SIMS 2 DELUXE	1,2	0,4	59,7
9	WORLD OF WARCRAFT EDITION STANDARD	1,1	1,3	18,8
10	CRYSIS	1,0	0,4	58,7
11	FOOTBALL MANAGER 2008	1,0	0,4	51,1
12	LES SIMS 2 : ANIMAUX ET COMPAGNIE EXT.	0,9	0,6	34,0
13	GUILD WARS : NIGHTFALL	0,9	0,4	48,7
14	AGE OF EMPIRE 3	0,8	0,4	38,3
15	LES SIMS : HISTOIRES DE VIE	0,7	0,4	43,9
16	LES SIMS TRIPLE DELUXE	0,7	0,8	20,1
17	BATTLEFIELD 2142	0,7	0,4	44,2
18	STALKER : SHADOW OF CHERNOBYL	0,7	0,4	46,1
19	LES SIMS 2	0,7	0,3	59,0
20	COUNTER STRIKE 1 ANTHOLOGY	0,7	0,9	16,3