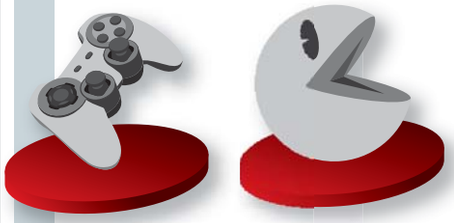
Jeux vidéo

La fête continue

Vous avez aimé 2007 ? Vous allez adorer 2008 ! GfK a profité de l'Idef, le salon qui s'est tenu à Cannes fin juin, pour confirmer l'excellente santé du marché du jeu vidéo en 2007 et pronostiquer une année 2008 encore plus belle. Le compteur s'est donc arrêté à 2,96 milliards d'euros de chiffre d'affaires (consoles, accessoires pour consoles, logiciels consoles et CD-Rom) pour 2007. Ce chiffre impressionnant signifie que la croissance a été de 52 %. Et 2008 a débuté sous de très bons auspices. Sur les cinq premiers mois, le chiffre d'affaires ainsi été de 1,18 milliard d'euros, en croissance de 36 % sur un an. GfK confirme que l'élargissement du public du jeu vidéo se poursuit. Sous l'impulsion des consoles de nouvelle génération, c'est tout la France qui joue. Résultat, GfK projette désormais un CA de 3,4 milliards d'euros cette année. Nous reviendrons plus amplement dans notre prochain numéro (parution le 28 août) sur l'étude de GfK ainsi que sur celle de l'ISFE concernant la situation européenne.



LES MARCHÉS SOFTWARE JANVIER-MAI 2008 EN MILLIONS D'EUROS

Logiciels pour console	495 (+56 %)
Logiciels pour PC	173 (-19 %)
Jeux téléphones mobiles	28 (+48 %)

NCsoft signe avec Ubisoft

L'éditeur coréen, spécialiste du jeu massivement multijoueurs, vient de signer un accord avec Ubisoft pour la distribution de ses titres en France. Le partenariat portera notamment sur Aion : The Tower of Eternity, prochain titre particulièrement attendu de l'éditeur. Sarah Rogers, Directrice commerciale Europe de NCsoft, nous dévoile les détails de ce nouveau partenariat (voir page 11).

Vivendi-Activision : la touche finale

Alors que nous bouclons ce numéro, les choses semblent se préciser concernant l'organisation de la fusion entre Activision et Vivendi Games. En Europe, rien ne devrait prendre effet avant le 1er janvier 2009 au plus tôt. Autrement dit, les deux structures poursuivront leur route séparément. En revanche, le territoire américain devrait ouvrir le bal de la restructuration dès l'été. Une opération d'autant plus délicate que les deux sociétés sont dans des phases de croissance qu'il s'agit de ne pas freiner.

édito

Un très beau semestre

Avant de prendre quelques semaines de repos, jetons un coup d'œil dans le rétroviseur. Que voyons-nous ? Un premier semestre qui fut tant sur les marchés hardware que software d'excellente facture. Une performance d'autant plus remarquable que d'études en enquêtes, on nous ressasse à longueur de journée que le moral des ménages est en berne, que le pouvoir d'achat s'effondre. Ce qui est certainement exact. Alors pourquoi une telle résistance des loisirs interactifs dans leur ensemble ? Au-delà des raisons particulières (passage au téléviseur plat, vulgarisation du GPS, arrivée de nouvelles consoles…), une raison apparait : les loisirs, dans une société qui doute, apparaissent plus que jamais comme une valeur refuge.

Sébastien Anxolabéhère

Salons

E3 et Games Convention

Après un Idef qui aura donné satisfaction tant aux exposants qu'aux visiteurs, l'industrie des jeux vidéo a deux nouveaux rendez- vous en perspectives : E3 à Los Angeles, et la Games Convention à Leipzig, en Allemagne. Le salon américain, qui a profondément changé de visage depuis quelques années semble de moins en moins tourné vers l'Europe. Cependant demeure traditionnellement l'occasion de faire le point sur l'état d'avancement des principaux jeux de fin d'année. De son côté le salon allemand connait une hausse de sa surface d'exposition et du nombre des exposants, au risque peut-être de la démesure. Le JDLI suivra avec attention ces deux événements majeurs qui devraient dresser avec précision un tableau de l'état des forces en présence pour le second semestre et au-delà.

Liepziger Messe

Mondial du Gaming

Du 4 au 6 juillet derniers, la troisième édition du Mondial du Gaming tenait ses quartiers au Palais Omnisports de Paris-Bercy. Ouvert au grand public, l'événement accueillait deux compétitions de jeux vidéo : la finale de la Coupe de France des Jeux Vidéo et les Masters ESWC (Electronic Sports World Cup) dont les vainqueurs sont sélectionnés pour participer à la Coupe du Monde des Jeux vidéo de San José en Californie fin août. Counter-Strike, Warcraft 3, Defense of the Ancients (un mod de Warcraft 3), Quake 3 et Trackmania Nations Forever étaient les jeux officiels de la Coupe de France. Le Mondial du Gaming a également abrité les finales internationales des Ipowergames, un tournoi organisé par Packard Bell. A noter qu'une section de l'événement, le Village, était consacrée aux partenaires : Packard Bell, Intel, PlayStation, Focus Home Interactive, Plantronics…