De belles pe

À l'occasion de l'Idef, le Sell et GfK ont dévoilé les résultats complets de l'année 2007 du marché des loisirs interactifs, ainsi que ceux de la période janvier-mai 2008. Comme attendu, ils sont excellents.

par Sébastien Anxolabéhère

Quelle industrie peut se prévaloir d'une croissance de 52 % en un an ? Quelle industrie de loisir grand public a flirté avec les trois milliards d'euros en 2007 et le dépassera largement en 2008 ? Les loisirs interactifs, dans le sens que leur donne GfK (Consoles + logiciels consoles + accessoires pour consoles + logiciels pour PC), connaissent une phase d'expansion exceptionnelle. Pour bien se représenter le bond en avant qui s'est opéré en 2008, regardons l'évolution entre 2000 et 2007. On passe péniblement de 1,3 à 1,9 milliard avec un long palier de quatre ans de 2002 à 2005, durant lequel la progression est quasi nulle. L'explosion du marché date de l'an passé et de facto des nouvelles générations de consoles. Car se sont bien elles qui assurent le moteur de la croissance. Si de 2000 à 2008, la croissance (en valeur) de l'ensemble du secteur a été de 127 %, celle des ventes de consoles est de 322 %. Avec un quasi doublement entre 2006 et 2007. Logiquement, les ventes de jeux pour consoles contribuent également considérablement au dynamisme du secteur. Elles croissent, de 2000 à 2008, de 137 %. À titre de comparaison, les ventes de jeux PC n'ont gagné que 20 %.

2008 : la fête continue

La vraie bonne surprise de la communication de GfK et du Sell est venue de l'excellente tenue de la progression du marché entre janvier et mai. Le marché des loisirs interactifs a gagné, sur la même période de l'année précédente, 36 % pour atteindre 1,18 milliard d'euros. À titre de comparaison, sur l'ensemble de l'année 2007, le chiffre d'affaires hors taxes de la musique enregistrée n'a atteint que 713 millions d'euros. Comme attendu, les consoles de salon représentent la part la plus importante de la progression, en valeur, comme en volume. Et en parallèle, les ventes de jeux consoles progressent fortement, avec une hausse encore plus forte en valeur qu'en volume, conséquence logique de la montée en puissance du parc de consoles de salon de nouvelle génération. Le CA des ventes de jeux consoles frôle le demi-milliard d'euros en seulement cinq mois.

Vers de nouveaux records

Naturellement, avec de telles bases, GfK pronostique pour l'ensemble de l'année 2008 de nouveaux records. Hardware, software… tous les secteurs du marché des loisirs interactifs sur console sont attendus à la hausse. + 16 % pour le hardware, + 31 pour les jeux. L'hypothèse la plus basse pour les ventes de consoles fait part d'une simple stabilité par rapport 2007. Mais reconnaissons-le, elle est très improbable malgré les tensions sur la croissance française. À l'Idef, les observateurs semblaient prendre plus aisément en compte l'hypothèse haute.

Les logiciels PC, l'ombre au tableau

Tout n'est pas complètement rose dans l'univers des loisirs interactifs. Le marché des logiciels PC se porte de plus en plus mal. Après un sursaut en 2007 dû essentiellement au passage à Windows Vista et au succès phénoménal de World of Warcraft, le marché est reparti en (forte) baisse, en valeur (-19 %) comme un volume (-27 %) sur les cinq premiers mois de 2008. Et loin d'être épargné par la dégringolade, le jeu PC baisse plus qu'à son tour (-22 % contre -19 % pour l'ensemble). Sur l'ensemble de l'année, les prévisions sont évidemment assez pessimistes. Pour les jeux PC, elles se situent en -28 % et -13 %, selon l'hypothèse retenue. Dans les deux cas, un triste résultat qui explique que les distributeurs réduisent mois après mois la taille du linéaire PC.

Les marchés Software

Valeur
en millions d'euros
Janvier - Mai 2008

	Valeur	Évolution
Logiciels pour consoles	495 millions d'euros	+56%
Logiciels pour PC	173 millions d'euros	-19%
Jeux Téléphones Mobiles	28 millions d'euros	+48%

JDLI133-P12-15-GFK-BAT:JDLI 29/08/2008 12:05 Page 13

Perspectives

S.E.L.L. GfK

Loisirs interactifs de 2000 à 2007
Ventes en valeur et répartition

Le marché des consoles

Le marché des logiciels consoles

Le marché des accessoires pour consoles

Volume
en milliers d'unités

Consoles Portables
Consoles de salon

Valeur
en millions d'euros

Les marchés hardware

Valeur
en millions d'euros
Janvier - Mai 2008

Le marché des logiciels PC

Volume
en milliers d'unités

Cd-roms bureautiques
Cd-roms multimédia
Cd-roms de jeux

Valeur
en millions d'euros

Les prévisions

Prévisions 2008 - CD-roms de jeu

Volume
en milliers d'unités

	Prévision GfK	Hypothèse Basse	Hypothèse Haute
CD-roms de Jeu	8 000 (-23%)	7 500 (+28%)	9 000 (-13%)

Prévisions 2008 Consoles de jeux

Volume
en milliers d'unités

	Prévision GfK	Hypothèse Basse	Hypothèse Haute
Consoles de Salon	2 700 (+20%)	2 250 (=)	3 450 (+53%)
Consoles Portables	3 200 (+14%)	2 800 (=)	3 500 (+25%)
Consoles Total	5 900 (+16%)	5 050 (=)	6 950 (+37%)

Prévisions 2008 Logiciels pour consoles

Volume
en milliers d'unités

	Prévision GfK	Hypothèse Basse	Hypothèse Haute
Salon	18 950 (+26%)	16 690 (+11%)	22 080 (+46%)
Portable	20 300 (+36%)	18 750 (+26%)	22 900 (+54%)
Logiciels Total	39 250 (+31%)	35 440 (+18%)	44 980 (+50%)