EGP : Une demi-année en demi-teinte

Les TV LCD devraient représenter plus de la moitié du chiffre d'affaires de l'Electronique Grand Public en France en 2008.

L'Electronique Grand Public a connu un premier semestre en stagnation et les prévisions annuelles de GfK ne sont pas meilleures. Certes le marché des téléviseurs continue de croitre (+7 %), avec une montée en gamme vers des diagonales plus importantes (30 % des ventes sont supérieures à 37 pouces, le prix moyen se situe à 800 euros), mais le marché du DVD continue sa chute tandis que celui du Blu-ray est loin de décoller comme espéré. Parmi les secteurs en croissance, on trouve le home cinema et les accessoires alors que l'électronique embarquée et le MP3 reculent. Au niveau européen, GfK note une grande diversité entre les pays : si l'Allemagne a connu un excellent premier semestre avec + 20 %, suivi d'un groupe rassemblant la Hollande, la Suisse et l'Autriche (+13), les autres pays sont stables ou légèrement déclinant (France, Grande-Bretagne, Suède) et même en fort recul (Espagne, Belgique).

EGP France (hors consoles)
Ventilation du chiffre d'affaires - Prévisions 2008

TV LCD	51 %
TV Plasma :	8 %
TV CRT	1 %
Lecteurs DVD	3 %
Enregistreurs DVD	4%
Caméscopes	3%
Hi-Fi	7 %
MP3 et MP4	5 %
GPS	8 %
Antres	10 %

Atari ouvre un studio !

David Gardner et Phil Harrison poursuivent la mise en place de la stratégie définie lors de leur arrivée aux postes de direction d'Atari. Et cela se traduit par l'ouverture d'un nouveau studio, dont la direction a été confiée à une personnalité du secteur puisqu'il s'agit de Paulina Bozek, qui fut notamment productrice et directrice de la franchise SingStar chez Sony Computer Entertainment. Ce studio, qui répondra au nom commercial d'Atari, sera basé dans la banlieue londonienne et se consacrera au développement de jeux en ligne. *« Ce nouveau studio privilégiera l'innovation et le développement de jeux et de services grand public sur toutes les plates-formes exploitant les capacités on line, y compris les PC et les consoles de jeux »*, annonce Atari.

Paulina Bozek

C'est à Londres qu'Atari ouvre un nouveau studio dédié aux jeux en ligne

Infogrames et Bandai créent une société-mixte

Namco Bandai représente une part plus que significative (notamment avec la série des Dragon Ball Z) du business de distribution d'Infogrames en Europe. Débuté en 2001, cet accord qui ne portait pas sur l'intégralité du catalogue Namco Bandai, était conclue « au cas par cas ». Un grand pas vient d'être franchi puisque Infogrames entertainment et Namco Bandai Games Europe annoncent s'apprêter à créer une « société-mixte » (ou joint-venture en anglais) pour la distribution en Europe. *« Aux termes de cet accord, Namco Bandai prendrait une participation de 34 % dans les activités de distribution d'Infogrames en Europe et en Asie, la participation restante étant conservée par Infogrames »*, précise le communiqué. L'accord court jusqu'en juin 2012. Au 30 juin et pendant un an, *« Namco Bandai disposera d'une option d'achat portant sur les 66 % de la nouvelle société détenus par Infogrames. »* Autrement dit, Infogrames sera alors obligé de vendre sur la base d'une société dont l'évaluation sera comprise entre 60 et 190 millions d'euros.

Un catalogue exclusif

Logiquement, cette nouvelle société aura en exclusivité la distribution de l'intégralité du catalogue Infogrames et du catalogue Namco Bandai pour les zones Europe et Asie, telles que définies par Infogrames, c'est-à-dire essentiellement sans le Japon. Les Etats-Unis, où Namco Bandai se distribue par lui-même est évidemment exclu de l'accord. Par ailleurs, l'entité nouvelle n'aura peut-être pas en charge la distribution de quelques jeux pour lesquels les accords sont scellés depuis longtemps. David Gardner, Directeur Général Exécutif d'Infogrames qualifie cet accord de développement important du renouveau d'Infogrames et estime qu'il *« donnera à Infogrames un portefeuille de produits garantis et renforcés »*. Outre Dragon Ball Z, Infogrames distribue d'ores déjà Naruto, Ace Combat,Tamagoshi, Familly Trainer… Rapidement, des licences comme Soul Calibur, Tekken, pourraient les rejoindre. Par ailleurs, Infogrames compte bien que la structure soit suffisamment attrayante pour que d'autres éditeurs lui confient la distribution de jeux. Après l'annonce de l'ouverture d'un studio de développement à Londres hier, Infogrames-Atari continue donc de mettre en place sa nouvelle organisation. On ne connait pas encore les noms des personnes qui dirigeront cette nouvelle structure.

Le jeu, c'est du sérieux

Le serious gaming a le vent en poupe. Cette nouvelle activité, qui consiste à utiliser les technologies (animation 3D, Flash…) et les principes du jeu vidéo (l'immersion, l'interactivité) dans un but professionnel « sérieux » pour l'apprentissage, la formation, la communication, mais également la simulation médicale ou militaire fera l'objet de rencontres européennes le 3 décembre à Lyon. Mais en amont de cette quatrième édition du Serious Games Sessions Europe 2008, se tiendra le 25 septembre à Paris une matinée dédiée à la présentation de l'utilisation des serious games en entreprise. Daesing, Interaction Multimédia et Net Division, dévoileront leurs solutions. L'accès à cette demi-journée est gratuit. L'organisateur est Lyon Infocité.

Le prix de la Xbox 360 baisse… ailleurs

Microsoft a officialisé hier la diminution du prix de la Xbox 360 aux Etats-Unis. Le modèle Arcade sera dorénavant facturé 199 dollars, un tarif confirmant la rumeur qui circulait début août et qui fait d'elle la console next-gen la moins chère du marché outre-Atlantique. Les versions Core et Elite passent quant à elles à 299 dollars et 399 dollars respectivement. Microsoft semble en tout cas beaucoup miser sur cette nouvelle grille tarifaire, comme en atteste les propos de Don Mattrick, Vice-Président de la division des loisirs interactifs : *« La majorité des consommateurs décident d'acheter des consoles une fois que les prix atteignent ces niveaux »*.

Micromania premier... employeur

Tandis que les rumeurs autour d'un rachat de Micromania continuent à aller bon train, l'enseigne poursuit son expansion. Avec 327 magasins en France, le leader français de la distribution de jeux vidéo est presque logiquement le premier employeur français du jeu vidéo. Ils étaient 980 collaborateurs fin 2007, leur nombre est passé à 1300 fin juillet 2008. Un chiffre qui devrait encore évoluer, une quarantaine de postes étant encore à pourvoir… Pierre Cuilleret, Président du groupe a commenté *« La très forte croissance de Micromania nous amène à recruter chaque année plus de 220 nouveaux collaborateurs. Offrant de nombreuses opportunités de promotion interne (128 en 2007), elle fait ainsi de Micromania une véritable méritocratie : 100 % de l'encadrement du réseau est issu des magasins »*. De plus, face à l'évolution du marché et notamment de la clientèle, le nombre de femmes conseillères de vente a été multiplié par trois entre 2007 et 2008.

Toys'R Us affiche ses ambitions

Gilles Mollard

Gilles Mollard, directeur de Toys'R Us en France, a tenu un point de presse jeudi 4 septembre 2008 au cours duquel il a exposé les ambitions de l'enseigne pour les années qui viennent. De 38 points de vente actuellement, Toys'R Us France compte passer à 50 dans trois ans et 60 dans cinq ans, soit un rythme annuel d'environ trois ouvertures. Une croissance qualifiée de « mesurée et durable ». Le chiffre d'affaires, actuellement de 401 millions d'euros, devrait progresser parallèlement pour atteindre 500 et 600 millions (hors-taxes). Ces nouveaux points de vente seront créés sur le modèle actuel, soit 2 600 m². Multispécialistes du jouet et leader de ce marché en France, Toys'R Us voit évidemment dans le jeu vidéo, hardware et software, un levier de croissance important. *« Le marché du jouet est un marché par nature très saisonnier. Le jeu vidéo fait partie des loisirs qui nous assurent un bon niveau d'activité tout au long de l'année »*, nous a déclaré un porte-parole de l'enseigne. Toys'R Us compte aujourd'hui 1 560 magasins dans 35 pays dont 845 aux Etats-Unis et réalise un chiffre d'affaires de 13,4 milliards de dollars.

Game Connection 2008

Lyon sera cette année encore la capitale du jeu vidéo début novembre. En effet, Connection Event organise la septième édition de son salon Game Connection. Lyon Game, Fog Studios, Epic Games, Intel, Universally Speaking et Flying Fish Works sont les principaux soutiens officiels à apporter leur appui à la Game Connection Europe 2008. Pierre Carde, Directeur de la Game Connection, a depuis le début conçu l'événement comme une convention d'affaires qui met en contact des entreprises prestataires, des fournisseurs de technologies, des développeurs et des éditeurs. Connection Events est aussi co-organisateur des éditions françaises de la Game Developers Conference. Les dernières éditions ont eu lieu à Paris le 23 et 24 juin 2008 et à Lyon le 3 et 4 décembre 2007.