Jeux VidÃ©o : un marchÃ© de 52 milliards dâ□□Euro d'aprÃ¨s l'Idate
Jeux VidÃ©o
PostÃ© par : JPilo
PubliÃ©e le : 26/6/2009 0:00:00

La croissance Ã long terme aprÃ¨s une annÃ©e record en 2008. Comme le montre la nouvelle Ã©tude de lâ□□IDATE consacrÃ© au marchÃ© mondial des jeux vidÃ©o, **ce secteur continue d'enregistrer des rÃ©sultats prometteurs dans un contexte Ã©conomique morose.**
En fin d'annÃ©e 2008, les ventes de jeux et de consoles dans les bacs ont battu des records. Le chiffre d'affaires des ventes d'Ã©quipements (consoles de salon, consoles portables) s'Ã©lÃ¨ve Ã 15.9 milliards EUR. Le chiffre d'affaires des ventes de logiciels (sur ordinateurs, consoles de salons, consoles portables, tÃ©lÃ©phones mobiles et Internet) s'Ã©lÃ¨ve Ã 33.3 milliards EUR.

Au niveau gÃ©ographique, EMEA reste la zone du monde la plus consommatrice de jeux vidÃ©o sur terminaux dÃ©diÃ©s. Le chiffre d'affaires gÃ©nÃ©rÃ© sur consoles de salon et consoles portables y est plus important que dans les autres zones gÃ©ographiques.

Prévisions de croissance du marché mondial des jeux vidéo par zone géographique

(million EUR)	2009	2010	2011	2012	2013
Asia/Pacific	12 283.2	13 387.1	14 454.2	15 824.1	17 652.1
EMEA	20 056.5	19 853.8	19 045.3	19 014.3	22 365.7
Latin America	2 091.8	2 208.3	2 262.0	2 353.2	2 748.4
North America	17 335.6	16 174.1	15 007.4	15 783.9	18 588.2
Total	51 767.2	51 623.3	50 768.8	52 975.5	61 354.5

Source : IDATE

Â

Â

Mais plus encore, les jeux sur terminaux portables (tÃ©lÃ©phones ou consoles) pourraient devenir le 1er segment du jeu vidÃ©o avec plus de 15 milliards EUR de chiffre d'affaires en 2013, Ã l'aube de l'arrivÃ©e d'une nouvelle gÃ©nÃ©ration de consoles de salon.

Les annÃ©es 2008 et 2009 dans le secteur des jeux vidÃ©o sont marquÃ©es par une recrudescence de la concurrence. Elle y est plus vive que jamais. Elle s'exerce sur tous les supports de jeux, tous les rÃ©seaux, tous les genres de jeux.

Mais n'est-ce pas le signe que cette industrie se porte bien ?