

## **IDate : Le marché mondial des jeux vidéo passe 50.4 milliards d'euros**

### **Info**

Posté par : JulieM

Publié le : 8/11/2010 14:10:00

L'IDATE vient de publier son rapport semestriel « **Le marché mondial des jeux vidéo** » dans lequel il analyse les récentes tendances et l'évolution des différents segments de marché.

**L'industrie du jeu vidéo** (équipements + logiciels), après une croissance symbolique entre 2008 et 2009 (+0.1%) devrait enregistrer une baisse tout aussi symbolique entre 2010 et 2011 (-0.1%). « Cette stagnation est principalement imputable aux segments des équipements qui entrent dans une phase de transition vers une nouvelle génération de machines. », commente **Laurent Michaud**, responsable de la practice Digital Home Entertainment au sein de l'IDATE, « A partir de 2012, la croissance du chiffre d'affaires global du secteur devrait à nouveau enregistrer une croissance significative. »

### **Une croissance soutenue des logiciels de jeu vidéo**

Worldwide hardware market by segment (Million EUR)

|                             | 2010            | 2011            | 2012           | 2013            | 2014            |
|-----------------------------|-----------------|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|
| Home Console - Hardware     | 9 034.0         | 6 502.0         | 6 119.4        | 9 355.3         | 11 555.7        |
| Handheld Console - Hardware | 3 411.9         | 3 572.6         | 3 744.6        | 4 485.8         | 5 649.1         |
| <b>Total</b>                | <b>12 445.9</b> | <b>10 074.6</b> | <b>9 864.0</b> | <b>13 841.0</b> | <b>17 204.8</b> |
| Growth rate                 | -18.9%          | -19.1%          | -2.1%          | 40.3%           | 24.3%           |

Source : IDATE, June 2010

**Même si le bilan 2009** des segments traditionnels du jeu vidéo est mitigé[1], de nombreux signes montrent que l'industrie continue de se développer au travers d'Internet et qu'elle se réveille grâce aux innovations technologiques et à leur intégration sur les nouveaux terminaux d'électronique grand public.

Au final, l'industrie du jeu vidéo (équipements + logiciels), après une croissance symbolique entre 2008 et 2009 (+0.1%) devrait enregistrer une baisse tout aussi symbolique entre 2010 et 2011 (-0.1%).

Worldwide video game software market by segment (Million EUR)

|                        | 2010            | 2011            | 2012            | 2013            | 2014            |
|------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Mobile Games           | 5 930.1         | 7 449.1         | 8 801.1         | 9 992.5         | 11 040.1        |
| Offline Computer Games | 2 766.7         | 2 643.7         | 2 446.4         | 2 177.3         | 1 835.8         |
| Online Computer Games  | 7 329.0         | 8 801.4         | 10 715.2        | 12 269.1        | 13 638.2        |
| Home Console Games     | 16 506.7        | 15 385.3        | 15 172.6        | 17 263.8        | 18 848.1        |
| Handheld Console Games | 5 431.9         | 5 994.4         | 6 447.9         | 6 777.1         | 6 953.9         |
| <b>Total</b>           | <b>37 964.5</b> | <b>40 274.9</b> | <b>43 583.2</b> | <b>48 479.8</b> | <b>52 316.0</b> |
| Growth Rate            | 8.4%            | 6.1%            | 8.2%            | 11.2%           | 7.9%            |

Source : IDATE, June 2010

**Cette dernière est principalement imputable** aux segments des équipements qui entrent dans une phase de transition vers une nouvelle génération de machines. Au-delà, la croissance du chiffre d'affaires global du secteur devrait à nouveau enregistrer une croissance significative.

Lorsqu'on ne considère que le chiffre d'affaires issu de la vente de logiciels, le marché du jeu continue de progresser à un rythme soutenu grâce au jeu en ligne et au jeu sur téléphone mobile. Globalement, il devrait passer de 38 milliards EUR en 2010 à 52.3 milliards EUR en 2014.