

### Le jeu vidéo o victime de la crise ?

#### Jeux Vidéo o

Posté par : JerryG

Publié le : 10/10/2008 0:00:00

**Le secteur du jeu vidéo aimerait tirer profit de la crise grâce aux consommateurs prudents, déprimés ou ruinés qui, renonçant à sortir d'acheter leur argent, s'enferment chez eux avec leur console. Mais en sera-t-il ainsi dans le monde réel ?**

A en juger par l'ambiance au Tokyo Game Show, le plus grand salon asiatique du jeu vidéo qui se tient jusqu'à dimanche dans la banlieue tokyoïte, les firmes n'ont guère l'esprit torturé par la débâcle financière mondiale. Leurs stands sont, comme chaque année, extravagants.



À

Le jeu vidéo "n'est pas le genre d'industrie qui subit des chutes soudaines et violentes de la demande", se rassure **Yoichi Wada**, président de la fédération professionnelle du secteur au Japon et de l'entreprise Square Enix, dicit [AFP](#).

Mais, avertit Hiroshi Kamide, analyste chez KBC Securities, "**la récession, car il me semble qu'on est dedans, n'est pas une bonne chose pour ce secteur, quoi qu'on en dise**".

#### En gros :

- Les ventes de consoles ont baissé de 33,5%
- Les ventes de jeux ont baissé de 10,3%

En 2007, le marché mondial du jeu s'est élevé à près de 3.000 milliards de yens (**22 milliards d'euros**), en progression de **80%** par rapport à 2006, selon l'association des industriels

du divertissement numérique japonais.

À

Sega, qui gère quelque **400** salles au Japon, avoue aussi que, du coup, les gens jouent plus chez eux.

Si le jeu à domicile au Japon existe, les salles spécialisées, elles, souffrent le martyre depuis plusieurs mois. Toutefois, leur malheur vient surtout de la flambée des prix de l'essence, un facteur qui dissuade les sorties dans des sites de loisirs excentrés.

Quant aux "hard-gamers", les accros de la manette et des consoles en tous genres, aucune conjoncture ne paraît en mesure de tuer leur passion pour les jeux à grand spectacle pour lesquels ils déboursent des fortunes.

À Ça rassure !

À

À