

Idate : Etude sur le ph nom ne Casual Gaming

Info

Post  par : JerryG

Publi e le : 16/10/2008 0:00:00

Un march  de 9.2 milliards d'euros en 2008, soit un tiers des revenus de l'industrie du jeu vid o au niveau mondial ***Le ph nom ne du casual gaming est   l'origine d'une effervescence g n ralis e dans le secteur du jeu vid o traditionnel, mais  galement dans celui des applications ludo ducatives, de la communication et des m dias.***

Il promet de nouvelles sources de revenus issues d'une base de joueurs bien plus importante que celle qui constitue la cat gorie des hardcore gamers ou joueurs chevronn s.



 

Pour **Laurent Michaud**, en charge des  tudes sur le loisir num rique   l'Institut d' tudes et de conseils, "***le segment du jeu occasionnel, compos  de contenus cr  s par des casual game companies et d'une partie du catalogue des  diteurs traditionnels de jeux vid o, pourrait s' lever   9.2 milliards d'euros fin 2008, soit environ tiers des revenus de l'industrie***".

- Le jeu occasionnel est un concept marketing f d rateur. Il rallie les publics   des n ophytes aux experts autour de caract ristiques qui fondent son succ s : apprentissage limit , gameplay simple, confort de jeu, partie courte.
- Le catalogue de jeux occasionnels est consid rable. Fin 2007, on estime qu'au niveau mondial il compte plus de **1 000** titres commercialis s sur les principaux portails du genre. Le catalogue devrait atteindre 1 500 titres fin 2008.
- Le jeu Tetris s'est  coul    plus de **60** millions d'unit s depuis 1985. Le jeu Bejeweled (PopCap) a  t  t l charg  plus de **300** millions de fois entre 2001 et 2007. Il est embarqu  sur 50 millions de t l phones mobiles et a g n r  100 millions USD de chiffre d'affaires.
- Le portail chinois de jeux occasionnels QQ Games de la soci t  Tencent compte, en 2007, 273 millions d'utilisateurs actifs et enregistre des pics de fr quentation de son service de jeux d'environ 3.2 millions de connexions simultan es.
- En 2012, selon l'IDATE, le jeu occasionnel, toutes plateformes confondues, repr sentera plus

de **46%** du chiffre d'affaires total de l'industrie.

Ce nouveau rapport de l  IDATE **pr sente le ph nom ne du Casual gaming** (usages, marketing et contenus), analyse l  organisation industrielle du secteur (acteurs cl s, cha ne de valeur, mod les  conomiques) et propose une estimation d taille du march  du jeu vid o au niveau mondial (enjeux et perspectives)   l  horizon 2012 et de jeu occasionnel : sur support physique d'ordinateur, en ligne sur ordinateur, sur t l phone mobile, sur console portable, sur console de salon.

R partition du march  du Casual Gaming par segment en 2012

A propos de l'IDATE

Depuis 1977, l  IDATE s est impos e comme l  un des premiers centres d tudes et de conseil en Europe dont la mission est d accompagner les d cisions strat giques de ses clients sur les secteurs T l coms, Internet, M dias :

Consulting & Research
DigiWorld Programme

[Visitez le site d'Idate](#) :