

Console : La Guerre des Consoles, État des lieux.

Console

Posté par : JerryG

Publié le : 7/12/2012 15:00:00

Il y a bien longtemps que le PC a ouvert la voix du multimédia et du ludique par excellence, le jeu vidéo (notamment) d'ailleurs en son temps, **Steve Ballmer** (actuel PDG de Microsoft) jouait le VRP pour Windows 1.0 en montrant aussi le côté joueur de cette plate-forme, avec un petit jeu en natif et les développeurs ne s'y sont pas trompés, mais voici que sortie d'outre-tombe, une nouvelle race de plates-formes entend titiller la suprématie hiérarchique du PC dans le jeu vidéo, **les consoles Next-Gen, C'est la guerre !**

De tout temps et quelque soit le motif, il y a toujours eu des partisans de ceci ou de cela et à l'intérieur même de ces chapelles (PC, Console) règnent des clans d'intéressés comme on peut en voir sur les forums d'ici qui se livrent des guerres futiles en jouant les Rocco Siffredi du PC ou de la console.



Guerres réelles ou simples constations de fans échaudés et intransigeants qui pensent que le muscle (ou la violence verbale, crite) prévaut sur le cerveau ou la réflexion, alors à défaut de déclencher une Fatwa sur la tête des uns comme sur la tête des autres, pour savoir qui a la plus grosse (on parle ici de configuration, hein!) voici une petite réflexion que je me fais à chaque fois que je lis les commentaires sur les forums d'ici aux jeux vidéo, qu'ils soient sur PC et sur Console. ([Pour plus d'info c'est ici.](#))

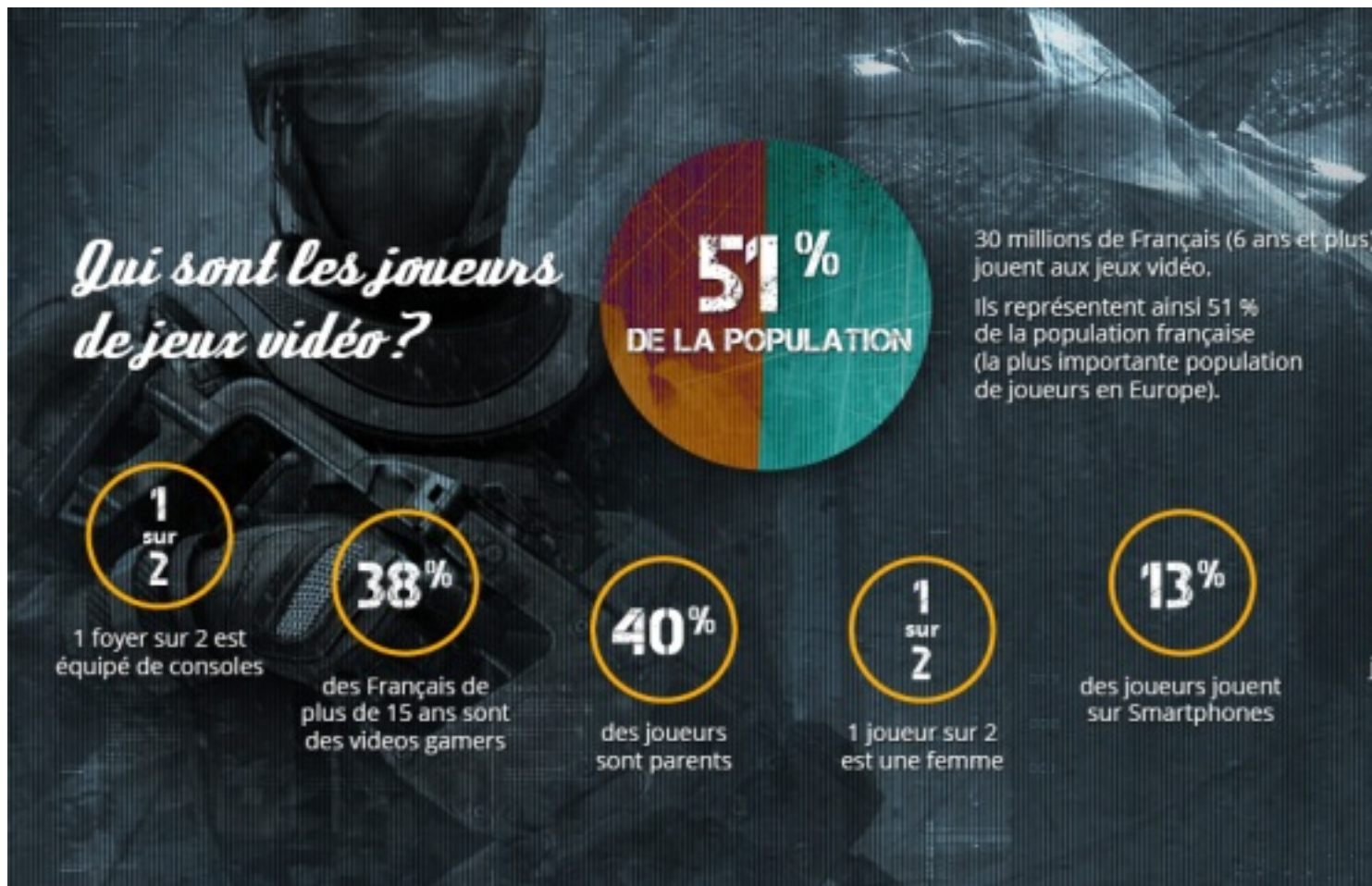
Mais à bien y regarder, le PC prend ses distances pour laisser la place à une guerre interne entre les différentes consoles, qui s'entreprennent joyeusement, sans compter que la meute des téléphones mobiles, Smartphones et autres Tablet PC, entendent aussi jouer un rôle important.

Voici un petit État du terrain des hostilités :

Quelle console est un best-seller ? Quel avenir pour le secteur au lancement de la Wii U et des jeux d'émulation réalisés sur téléphones portables et tablettes ?

Mon maître me disait : "*Un court croquis vaut mieux qu'un long discours*", alors fort de son enseignement.

Les données essentielles :



Le jeu vidéo est la deuxième industrie la plus importante dans le domaine du divertissement avec 22% de part de marché, arrivant derrière l'industrie du livre (52 %). Fin 2012, le chiffre d'affaires du marché du logiciel du jeu vidéo atteindra 47,35 milliards d'euros. Après le Royaume Uni, la France représente le deuxième marché européen du secteur mais est également le septième producteur de jeux vidéo dans le monde comptabilisant un chiffre d'affaires de 2,7 milliards d'euros depuis début 2012. Cependant tout n'est pas rose.

L'arrivée des jeux sur téléphones mobiles et en ligne bouleverse la croissance constante des dernières années.



Les raisons d'un déclin du marché traditionnel :

En France, le chiffre d'affaires du secteur a diminué de 16 % à l'instar du chiffre d'affaires mondial qui a diminué de 21 %.

Les raisons : Le coût des jeux sur plateformes traditionnelles trop élevé, une déception des consommateurs sur les dernières consoles portables commercialisées et enfin une tendance des consommateurs qui évolue vers l'achat d'équipement.

Quelle sortie de secours pour le marché traditionnel ?

L'arrivée attendue des nouvelles consoles de Nintendo Wii U en fin 2012, OUYA en 2013, Sony et Microsoft en 2014, donnera un coup de pouce majeur au marché traditionnel.