

Jeux vidéo: EA casse les prix? dès le lancement

Il n'est pas certain que l'agressivité commerciale du premier distributeur mondial de jeux vidéo Electronic Arts (EA) rassure le marché !

Certes, en prenant l'initiative de sortir ses nouveaux jeux – *The Godfather* (Le Parrain), *Black* ou *Fight Night Round 3* – sur le marché américain à 39,95 dollars, soit 20 % en dessous du prix moyen de lancement d'un jeu, EA pourrait redonner un coup de pouce à un marché qui n'en finit plus d'attendre. Le marché des consoles de jeux, le moteur du jeu vidéo, est en effet en position de transition, et les joueurs se lassent de leurs consoles et attendent la sortie des consoles de nouvelle génération, Xbox 2 de Microsoft, mais surtout PlayStation 3 de Sony et Revolution de Nintendo. Dans ces conditions, même mes grosses machineries marketing, comme King Kong d'Ubi Soft, peinent à remplir leurs objectifs, et les caisses des éditeurs. La situation d'Atari, la filiale américaine d'Infogrames, par exemple, est au bord de la rupture ! Alors pour tenter de relancer le marché, les éditeurs misent sur la baisse des prix. D'abord sur des produits en grande partie amortis, comme les gammes 'éco' où l'on peut trouver des succès récents à 15 euros par exemple. Un mouvement à la baisse qui s'affiche de plus en plus rapidement. *'Need for Speed Most Wanted'*, lancé en novembre par EA au prix de 49,95 dollars, est passé à 39,95 dollars dès le 20 janvier. Et l'éditeur accélère le pas, ses nouveautés que nous venons d'évoquer sont proposées dès leur sortie à 39,95 dollars. Mais tous les éditeurs pourront-ils suivre ? Et affichant son agressivité tarifaire, EA pourrait surtout accélérer le 'nettoyage' de l'industrie des jeux vidéo et pousser à la consolidation de ses acteurs. A ce jeu de la surenchère inversée, l'éditeur pourrait bien être le seul gagnant, ou tout du moins est-il le seul à posséder la capacité de survivre à l'orage ! Mais aussi ne risque-t-il pas de casser le marché des futures consoles ? Entre les surenchères technologiques, l'accumulation des ressources et temps de développement, et les surenchères marketing, le prix de revient d'un jeu est de plus en plus élevé, et son amortissement de plus en plus aléatoire. 59,95 dollars (60 euros en Europe) pour un jeu de nouvelle génération est un prix qui s'impose. En cassant les prix aujourd'hui, passé l'effet de nouveauté à la sortie d'une nouvelle console, le joueur acceptera-t-il de payer si cher ? Le secteur des jeux vidéo est en crise. Elle risque de durer si les nouveaux supports prennent du retard, mais pourrait surtout se prolonger au-delà des PS3 et autres nouveaux gadgets technologiques. Et en Europe ? L'éternelle oubliée du marché va probablement continuer de payer ses jeux plus cher que dans le reste du monde. A 50 euros en moyenne un jeu récent, c'est déjà presque 20 % plus cher qu'en Amérique du Nord ou au Japon, ce sera bientôt 40 % plus cher !