

Jeux vidéo : un marché de 35 milliards en 2005

Informa Telecoms & Media vient de publier sa dernière étude sur le marché mondial du jeu vidéo. En 2005, ce dernier a progressé de 5,3 % et représentera à la fin de l'année 35,248 milliards de dollars. Les **consoles de jeux** occupent la plus grosse part de marché. Les consoles de salon – Xbox de Microsoft, PlayStation de Sony ou GameCube de Nintendo – vont enregistrer en 2005 3,894 milliards de dollars. Le software, sous forme de cartouches ou de CD/DVD, va représenter 13 milliards de dollars. Les **consoles portables**, principalement la Gameboy de Nintendo, vont générer presque autant de revenus que leurs consœurs de salon, 3,9 milliards de dollars. La partie logicielle, en revanche, est beaucoup plus réduite, avec 4,8 milliards. Les **jeux sur PC** sont aussi un axe important de revenus: 4,3 milliards de dollars, même si ce chiffre ne cesse de se réduire depuis 2000, où il était d'environ 5 milliards. Le reste du marché se répartit entre les **jeux sur mobiles**, 2,6 milliards de dollars ; les **jeux en ligne** sur Internet, 1,9 milliards ; et la **télévision interactive**, 786 millions. Jusqu'à la fin de la décennie, le marché devrait rebondir. D'abord avec la nouvelle génération de consoles. Microsoft a lancé la commercialisation de la Xbox 360. La PlayStation 3 de Sony devrait, selon les analystes d'*Informa Telecoms & Media*, remporter le marché. Si les difficultés de programmation sont cependant résolues ! Et enfin la Nintendo Revolution, qui pourrait peut-être tirer profit de quelques idées intéressantes pour se faire une petite place à l'ombre des géants. En 2010, sur un marché global estimé à 51,292 milliards de dollars, les revenus des consoles devraient se répartir en 5,8 milliards pour les consoles de salon ; 17,2 milliards pour les jeux sur consoles ; 1,7 milliards sur les consoles portables et 3,1 milliards pour leurs jeux. Le marché n'attend pas de révolution sur les consoles portables. En revanche, les jeux sur mobiles, avec l'arrivée de téléphones de nouvelle génération qui présentent des fonctionnalités beaucoup plus favorables au jeu vidéo, devraient exploser jusqu'à représenter en 2010 11,2 milliards de dollars. Les revenus des jeux ligne devraient être multipliés par trois, à 6,3 milliards de dollars. Et ceux de la télévision interactive multipliés par quatre, à 3 milliards de dollars. A l'inverse, le marché des jeux sur PC devrait continuer de dégringoler, et ne plus représenter que 3 milliards de dollars.