

# Loisirs interactifs : 2007, une année record en France

Si l'inflation pousse les ménages français à arbitrer leurs dépenses, les loisirs interactifs demeurent toujours en tête de liste, selon le dernier bilan de Gfk. L'institut d'études évoque même une année 2007 record.

En effet, le marché (consoles de jeu, jeux pour PC, mobile, console, accessoires) a bondi de 52% à 2,96 milliards d'euros. Le succès des dernières consoles de jeu n'y est pas étranger. 40% des Européens jouent entre 6 et 14 heures par semaine aux jeux vidéo. La France fait partie du peloton de tête en Europe, juste derrière le Royaume-Uni mais devant l'Allemagne sur les logiciels consoles. Désormais, ce marché se classe devant celui des téléphones mobiles et de la photo numérique, affirme Gfk.

Et la tendance se confirme pour le début 2008. Toujours selon Gfk, le marché a déjà généré à fin mai 1,18 milliard d'euros (+36%). Le record de 2007 devrait donc être battu. Des jeux très attendus ont dopé le marché. Fin mai 2008, le quatrième opus de la série de Grand Theft Auto s'est écoulé à 525.000 exemplaires, Mario Kart à 453.000 unités et Wii Fit à 282.000 unités. Ces trois jeux réunis ont généré 85 millions d'euros de chiffre d'affaires dans l'Hexagone.

Concrètement, sur les cinq premiers mois de l'année, le marché des consoles a progressé de 37% à 391 millions d'euros, celui des accessoires a bondi de 63% à 94 millions. Les jeux pour consoles flambent de 56% à 495 millions d'euros et ceux pour téléphones mobiles de 48% à 28 millions d'euros.

Victime de cette croissance : le PC dont les ventes grand public ne progressent que de 1% à fin mai (1 milliard d'euros). Les jeux pour PC dévissent de 19% à 173 millions d'euros.