

USA : chiffre d'affaires record pour le jeu-vidéo en novembre

Le grand plan de relance économique destiné à soutenir des pans entiers de l'économie américaine ne concerne en aucune manière l'industrie des jeux vidéo, un secteur en parfaite santé.

Selon la dernière étude réalisée par le cabinet NPD, l'industrie du jeux vidéo devrait générer un chiffre d'affaire total de très proche de 3 milliards de dollars pour le mois de novembre 2008, contre 2,91 milliards de dollars en 2007, à période comparable. L'avertissement sur résultats émis par Electronic Arts sur son exercice 2009 n'a en rien entaché l'enthousiasme du secteur.

Selon Anita Frazier, analyste chez NPD, le chiffre d'affaire annuel du secteur devrait atteindre 22 milliards de dollars sur l'année.

Le grand nombre de jeux vidéo à succès édités sur les différentes consoles de dernière génération tout au long de l'année, de GTA 4, à Mario Kart en passant par Assassin's Creed et Metal Gear Solid 4, a permis aux éditeurs de multiplier les revenus.

Les géants du secteur ont profité des ventes énormes enregistrés aux Etats-Unis, notamment au moment du 'Black Friday' et 'Cyber Monday', deux moments clés pour les ventes de fin d'année. Notamment pour les fabricants de consoles.

Nintendo, porté par le succès de la Wii, sa console de dernière génération, a écoulé au mois de novembre 2 millions d'unités. La Xbox 360 de Microsoft s'est écoulée à 836.000 exemplaires sur la même période. La PS3, quant à elle, a totalisé quelques 378.000 ventes.

Les toutes récentes nouveautés telles que 'Prince of persia' ou 'Left 4 Dead' devraient permettre aux différents acteurs du secteur d'embellir un peu plus un exercice 2008 déjà largement auréolé de succès. Bref, la crise semble avoir épargné le secteur. Pour le moment.