

USA : les ventes de jeux progressent de 18% en 2006

Les ventes de jeux vidéo aux États-Unis ont grimpé de **18%** en 2006 à **13,5 milliards de dollars**, portées par l'arrivée des nouvelles consoles de Sony et Nintendo et par des titres comme « *Madden NFL 07* » ou « *World of Warcraft* », a déclaré le cabinet d'études de marché NPD.

Les ventes de jeux vidéo et accessoires pour consoles ont augmenté de **10,5 à 12,5 milliards de dollars**. Celles des jeux pour PC ont augmenté de **1%** pour dépasser **970 millions de dollars en 2006**.

Sony et Nintendo ont sorti leurs consoles PlayStation 3 et Wii en novembre. Microsoft a lancé sa Xbox 360 fin 2005. La PS3 tarde à débarquer en Europe.

« *Madden NFL 2007* », d'Electronic Arts, a été la meilleure vente des jeux pour consoles et « *World of Warcraft* » la meilleure vente de jeux pour PC.

Quid des intentions d'achats des joueurs ?

Une étude complémentaire de NPD concerne les intentions d'achats en consoles de nouvelle génération des jeunes. Selon le document, il existe un sentiment « *de compétition entre les jeunes* » qui veulent avoir ce qui se fait de mieux.

Parmi les critères de sélection, les sondés évoquent le nombre de titres au catalogue comme étant l'argument le plus décisif dans **87%** des cas. Enfin, la compatibilité avec les jeux d'ancienne console est là aussi un facteur décisif pour **68%** des personnes interrogées.

?Le prix est bien entendu un facteur essentiel, mais il compte moins que les contenus » précise Anita Frazier, analyste de l'industrie du jeu vidéo pour NPD. *?Cela fait longtemps que je suis persuadé du fait que le plus important dans une console n'est pas sa capacité, sa technicité, l'essentiel pour les acheteurs reste le contenu.* »

La dynamique d'achat des consoles de nouvelle génération (XBOX 360, Wii et la très attendue PS3) est un phénomène difficile à analyser. Pour mener à bien cette étude, NPD a donc procédé à l'étude de plusieurs facteurs. Comme la jouabilité, le prix, le catalogue disponible dès la sortie, les fonctionnalités...

Bilan des courses, les hommes de moins de 35 ans sont les plus passionnés par les jeux vidéo et surtout par les fonctionnalités des nouvelles consoles (par exemple la haute définition).

Mais les « *hardcore gamers* », ceux qui dépensent le plus dans les jeux, sont plus exigeants en ce qui concerne les titres en catalogue, la compatibilité des anciens jeux, les manettes sans fil, la capacité Wi-Fi, et le jeu en ligne.

Notons que les joueurs moins « *invétérés* » et ceux qui jouent de façon nomade (sur DS ou PSP) ont exprimé leur souhait de s'offrir une PS3 ou une Wii dans **40%** des cas. Les joueurs réguliers optent pour la Wii dans **79%** des cas et pour la PS3 dans **70%**.

Toutefois, la majorité des sondés déclarent vouloir s'acheter une PS3 avec **62%** de réponses positives. Il y a donc fort à parier que les ventes de la console du nippon vont décoller rapidement dès l'arrivée de la console en Europe.

Sony estime qu'il est bien parti pour livrer **6 millions** de PS3 dans le monde d'ici la fin mars 2007 même si les ventes au Japon sont inférieures aux attentes pour le moment.