



# Le Marché Mondial des Jeux Vidéo

## Marchés & Prévisions 2009-2013

**Market &  
Data  
Reports**

Le secteur des jeux vidéo continue d'enregistrer des résultats prometteurs dans un contexte économique morose. En fin d'année 2008, les ventes de jeux et de consoles, en totalisant un chiffre d'affaire de plus de 50 milliards d'Euros au niveau mondial, ont battu des records. Cette étude permet de suivre l'évolution des indicateurs clés du secteur à l'horizon 2013.

### Questions clés

- Comment les jeux vidéo négocient-ils le virage de la dématérialisation ?
- Quel est l'impact du nouveau modèle imposé par Apple sur le marché des jeux sur plateformes portables ?
- Pourquoi le jeu en ligne sera-t-il le segment le plus dynamique d'ici à 2013 ?
- Quels sont les revenus, les volumes et les prix/ARPU moyens des différents segments de marché ?
- Prévisions à l'horizon 2013 par zones géographiques et pays :
  - Consoles portables
  - Consoles de salon
  - Jeux pour consoles portables
  - Jeux pour consoles de salon
  - Jeux pour ordinateurs individuels
  - Jeux sur téléphones mobiles
  - Jeux en ligne



# Le Marché Mondial des Jeux Vidéo

Marchés & Prévisions 2009 -2013

## 1. Analyses & Prévisions

### 1.1. Executive Summary

### 1.2 Le segment des consoles de salon

- 1.2.1. Tendances du marché
- 1.2.2. Equipements
- 1.2.3. Logiciels

### 1.3. Le segment des consoles portables

- 1.3.1. Tendances de marché
- 1.3.2. Equipements
- 1.3.3. Logiciels

### 1.4. Le segment des téléphones mobiles

- 1.4.1. Tendances de marché
- 1.4.2. Joueurs et marché

### 1.5. Le segment des jeux sur ordinateur individuel

- 1.5.1. Tendances de marché
- 1.5.2. Joueurs et marché

### 1.6. Méthodologie

## 2. Base de données

- Indicateurs pour chaque région et pays étudié
- Données et prévisions 2009 - 2013

### 2.1. Consoles portables

- volume annuel de vente de consoles
- base installée (dont consoles de la précédente génération)
- prix moyen des consoles

### 2.2. Consoles de salon

- volume annuel de vente de consoles
- base installée (dont consoles de la précédente génération)
- prix moyen des consoles

### 2.3. Jeux pour consoles portables

- volume de vente de jeux vidéo
- prix moyen d'un jeu vidéo

### 2.4. Jeux pour consoles de salon

- volume de vente de jeux vidéo
- prix moyen d'un jeu vidéo

### 2.5. Jeux pour ordinateurs individuels

- volume de vente de jeux vidéo
- prix moyen d'un jeu vidéo

### 2.6. Jeux sur téléphones mobiles

Ce segment intègre les revenus issus de la vente de jeux sur les téléphones mobiles et autres Mobile Internet Devices

- volume de vente de jeux vidéo
- prix moyen d'un jeu vidéo

### 2.7. Jeux en ligne sur Internet

Ce segment comprend les revenus générés par les abonnements et le commerce de biens virtuels

- abonnés haut-débits
- part des abonnés haut débit pratiquant le jeu online
- ARPU (Average Revenue Per User)

## Régions et Pays analysés

### • Zones étudiées :

- Monde
- Amérique du Nord
- Amérique du Sud
- Asie-Pacifique
- EMEA (Europe de l'Ouest, Europe centrale et de l'Est, Moyen Orient, Afrique)

### • Pays étudiés :

- Allemagne
- Espagne
- Etats-Unis
- France
- Italie
- Japon
- Royaume-Uni

Rapport (PDF) +  
Base de données  
(Excel) - 3500 Eur  
Juin 2009

Pour commander,  
merci de contacter :

Isabel JIMENEZ  
i.jimenez@idate.org  
tel: +33 (0)467 144 404

### Chef de projet

Laurent MICHAUD  
l.michaud@IDATE.org  
tel: +33 467 144 439

### Autres rapports de l'IDATE:

- Serious Games
- Casual Gaming
- EGP+ - Les enjeux de l'Electronique Grand Public
- InGame Advertising

[www.IDATE.org](http://www.IDATE.org)



# → Le Marché Mondial des Jeux Vidéo

## Marchés & Prévisions 2009 -2013

Exemples de tableaux de données extraits de la base de l'étude

### World Video Game Market - Home Console Software Units Sold - World

(million units)	2009	2010	2011	2012	2013
Asia/Pacific	34.1	34.4	34.5	35.7	37.3
EMEA	162.3	170.6	173.1	168.6	172.9
North America	216.6	216.9	210.5	215.8	218.9
Latin America	23.7	26.2	27.9	28.8	30.3
<b>Total Worldwide</b>	<b>436.7</b>	<b>448.1</b>	<b>446.0</b>	<b>448.8</b>	<b>459.4</b>

### World Video Game Market – Online Video Game Market by zone

<b>Broadband Subscribers (Millions)</b>	2009	2010	2011	2012	2013
EMEA	142,5	161,5	176,0	186,0	206,5
Asia Pacific	194,9	219,7	239,0	254,0	282,4
North America	93,6	100,5	105,0	108,0	118,5
Latin America	41,7	52,9	64,0	75,0	85,7
<b>Total</b>	<b>472,6</b>	<b>534,6</b>	<b>584,0</b>	<b>623,0</b>	<b>693,1</b>

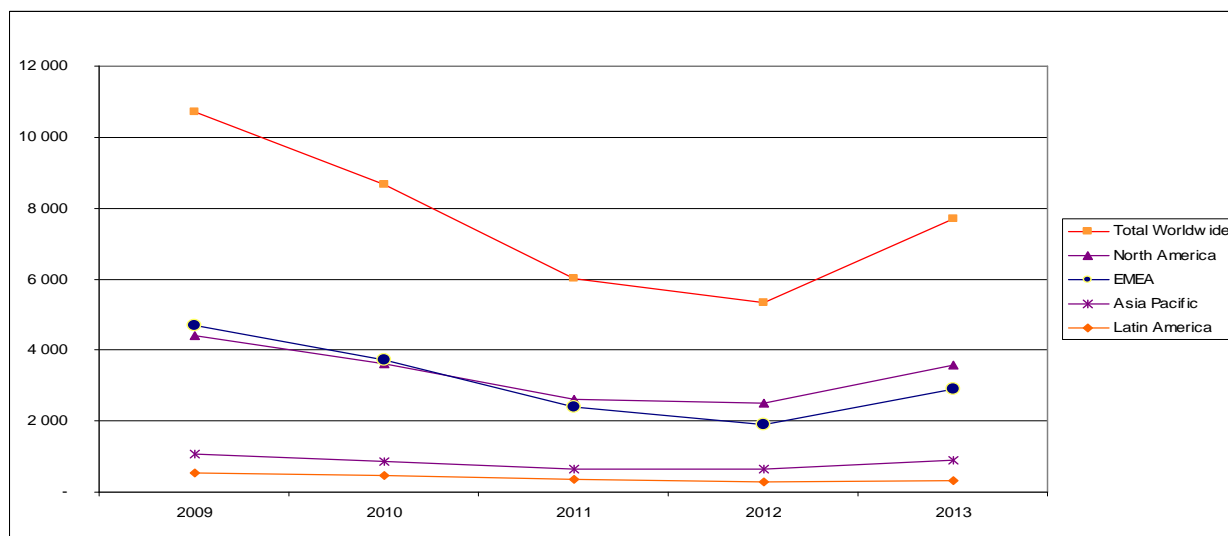
  

<b>% Online Subscribers/Broadband Subscribers</b>	2009	2010	2011	2012	2013
EMEA	13,0%	14,0%	15,0%	16,0%	16,3%
Asia Pacific	29,9%	30,8%	31,4%	31,6%	31,6%
North America	21,2%	22,5%	23,5%	24,5%	24,7%
Latin America	5,5%	6,7%	8,0%	9,0%	9,3%
<b>Total</b>	<b>20,9%</b>	<b>21,8%</b>	<b>22,5%</b>	<b>23,0%</b>	<b>23,1%</b>

<b>Online Video Games Subscribers (millions)</b>	2009	2010	2011	2012	2013
EMEA	18,5	22,6	26,4	29,8	33,6
Asia Pacific	58,3	67,7	75,0	80,3	89,2
North America	19,8	22,6	24,7	26,5	29,3
Latin America	2,3	3,5	5,1	6,8	8,0
<b>Total</b>	<b>98,9</b>	<b>116,4</b>	<b>131,2</b>	<b>143,2</b>	<b>160,1</b>

### Home Console Hardware Market – World (Million EUR)



Source: IDATE





**Entertainment Series - Offre spéciale**

**Bon de commande**

	Prix EUR HT	Qté.	EUR HT
<b>Le marché mondial des Jeux vidéo</b> (juin 2009) <input type="checkbox"/> Français <input type="checkbox"/> Anglais			eM93509
<input type="checkbox"/> Accès en ligne - licence 1 à 5 utilisateurs (rapport + base de données)	3 500		
<b>InGame Advertising</b> (juillet 2009) <input type="checkbox"/> Français <input type="checkbox"/> Anglais			eM92309
<input type="checkbox"/> Version Papier (rapport seul)	2 900		
<input type="checkbox"/> Accès en ligne - licence 1 à 5 utilisateurs (rapport + base de données)	3 500		
<b>Serious Games</b> (juillet 2008) <input type="checkbox"/> Français <input type="checkbox"/> Anglais			eM83708
<input type="checkbox"/> Version Papier	2 900		
<input type="checkbox"/> Accès en ligne - licence 1 à 5 utilisateurs	3 500		
<b>Casual Gaming</b> (octobre 2008) <input type="checkbox"/> Français <input type="checkbox"/> Anglais			eM83608
<input type="checkbox"/> Version Papier	2 900		
<input type="checkbox"/> Accès en ligne - licence 1 à 5 utilisateurs	3 500		
<b>Copie papier supplémentaire 300 EUR HT</b>			
<b>Licences multiples : nous contacter</b>	<b>VAT = 19.6% - N°TVA : FR 80 314 398 686</b>		

**10% pour l'achat d'une étude (jusqu'au 15 juin 2009)**  
**15% pour l'achat de 2 études**  
**20% pour l'achat de 3 études ou plus**

Remise

Total HT

Total TTC

**Vos Coordonnées**

Prénom \_\_\_\_\_  
 Nom \_\_\_\_\_  
 Fonction \_\_\_\_\_  
 Société \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_  
 Pays \_\_\_\_\_  
 Code Postal \_\_\_\_\_  
 Tel \_\_\_\_\_  
 Fax \_\_\_\_\_  
 email \_\_\_\_\_

**Paiement**

Paiement sur facture  
 Chèque à l'ordre de l'IDATE  
 Virement bancaire à l'IDATE: CREDIT COOPERATIF - Montpellier  
 IBAN: FR76 4255 9000 3421 0206 2060 307 - BIC: CCOPFRPP XXX  
 RIB (France uniquement) : 42559 / 00034 / 21020620603 / 07  
 VISA     MasterCard     AmEx

Nom \_\_\_\_\_  
 N° Carte \_\_\_\_\_  
 Expire le \_\_\_\_\_  
**N° TVA    Obligatoire pour membres de l'UE**

**Conditions de Vente**

- 1 - Je m'engage à ne pas dupliquer la (ou les) étude(s) commandée(s).
- 2 - Les versions électroniques ne sont utilisables que pour le nombre d'utilisateurs indiqué.
- 3 - Toutes nos études sont livrées sans supplément de prix. Elles bénéficient de notre garantie "retour sous 14 jours" dans le cas où le rapport ne correspondrait pas à vos attentes.

**Date:**

**Signature & Cachet (obligatoire)**

**Contact**

**Isabel Jiménez**  
 ✉ email : i.jimenez@idate.org  
 ☎ Tel : +33 (0) 467 14 44 04  
 📠 Fax : +33 (0) 467 14 44 00

**IDATE**  
 BP 4167  
 FR-34092 MONTPELLIER CEDEX 5  
 num TVA: FR 80 314 398 686 - SIRET 314 398 686 000 27-code APE 7320Z