



JEUX VIDÉO

En 2009 aux Etats-Unis, les ventes de jeux à télécharger sur PC sont désormais pratiquement équivalentes à celles de cartouches physiques. Le mouvement s'accélère, même s'il reste encore minoritaire sur consoles.

La dématérialisation des jeux vidéo s'accélère des deux côtés de l'Atlantique

C'est un cap symbolique. Selon le cabinet d'études NPD, les ventes de jeux vidéo en téléchargement sont au coude-à-coude avec celles des jeux physiques sur PC. En 2009, aux Etats-Unis, 21,3 millions de jeux pour ordinateurs ont été téléchargés, à comparer aux 23,5 millions de jeux physiques écoulés sur cette période. « Cette tendance va dans le sens de l'évolution des ventes en distribution physique, qui décline fortement actuellement », juge NPD.

De fait, en 2009, les ventes de jeux physiques pour PC aux Etats-Unis ont baissé de 23 %, à 538 millions de dollars. Seule consolation pour les distributeurs traditionnels, le prix moyen des jeux « online » est moins élevé que ce-

lui des jeux traditionnels, puisque la valeur des jeux dématérialisés ne représente encore que 36 % du chiffre d'affaires pour PC.

Evolution identique en France

Cette évolution semble encore plus avancée en France. Si GfK ne communique pas de chiffres en volume, ses estimations en valeur sont sans appel. Les ventes de jeux à télécharger devraient représenter en 2009 quelque 250 millions d'euros, dépassant pour la première fois le chiffre d'affaires des jeux physiques (167 millions). Le succès des jeux massivement multijoueurs comme « World of Warcraft », « Habbo » ou « Dofus », ont largement contribué au phénomène.

« C'est le sens de l'histoire. Le PC est naturellement connecté à Internet, il est normal qu'il soit le premier touché par la dématérialisation », juge Tristan Bruchet, analyste chez GfK. En quelques années, l'offre de jeux dématérialisée s'est structurée, avec des éditeurs qui ont étoffé leur offre et des distributeurs Internet, comme Steam, Direct2drive, ou Nexway en Europe, qui proposent des formules novatrices (abonnement, location...).

La dématérialisation des jeux sur PC devrait se généraliser dans les prochaines années. Elle règne déjà en maître sur les terminaux mobiles, dans le sillage du succès des « smartphones » et de l'iPad. Restent désormais les consoles. Les jeux physiques y sont aujourd'hui

très majoritaires : ils devraient peser cette année 1,26 milliard d'euros en France, selon GfK, contre 50 millions pour les jeux en ligne. Mais le cabinet d'études s'attend à ce qu'entre 2010 et 2014, les revenus des jeux sur consoles online soient multipliés par 7. La plupart des constructeurs - Microsoft avec son service Xbox live, Sony avec son service Playstation Network... - comptent renforcer leurs plates-formes de jeux en ligne, tandis que les éditeurs étoffent leur offre. Avec un objectif clair : réaliser des économies substantielles en minimisant le recours aux distributeurs physiques, tout en réduisant le risque de contrefaçon, en fort développement ces dernières années.

MAXIME AMIOT