



Communiqué de presse
Paris, le 24 juin 2008

Marché des loisirs interactifs **Les loisirs interactifs seront encore à l'honneur en 2008**

A l'occasion de la troisième édition de l'IDEF, organisée par le SELL à Cannes fin juin, GfK fait le point sur le bon début d'année 2008 de l'industrie des loisirs interactifs (consoles, accessoires pour consoles, logiciels pour consoles et cd-roms). L'année 2007 est une année record pour ce marché enregistrant un chiffre d'affaires de 2,96 milliards d'euros, en croissance de +52%. Désormais, les loisirs interactifs comptent parmi les grands marchés d'équipement et des loisirs. Ce marché se classe devant celui des téléphones mobiles et de la photo numérique.

La France, 2^{ème} pays européen en nombre d'heures passées devant des jeux vidéo

Les loisirs interactifs ont le vent en poupe pour deux raisons principales. D'une part, le jeu est devenu une activité à part entière dans la vie quotidienne des individus. Selon une étude commandée en 2008 par l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe) et menée dans 15 pays, 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.

D'autre part, cette industrie s'adresse à l'ensemble de la population, contrairement à ce que l'on pourrait croire. 48% des ventes sont réalisées par des jeux ayant la norme « 3 ans et plus », les jeux destinés à des publics de plus de 18 ans ne représentent que 6,4% des jeux vendus en France.

Un bon début d'année 2008 : trois nouveaux best-sellers et une cible élargie

Le début d'année 2008 est lui aussi convaincant, avec 1,18 milliard d'euros générés, en croissance de +36% sur la période de janvier à mai 2008. Ce phénomène s'explique d'une part par l'arrivée dans les rayons de trois jeux très attendus par la communauté des joueurs.

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.

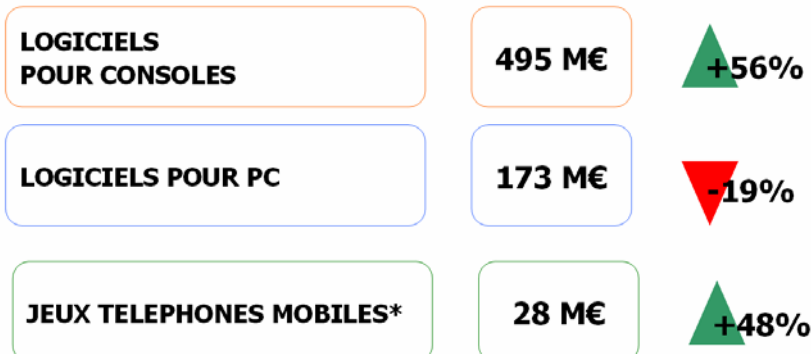
D'autre part, la cible des joueurs s'est élargie : 37% des Français de 15 ans et plus se déclarent joueurs, un chiffre en progression de plus de 10 points par rapport à 2004. Cette forte progression est à mettre au crédit des consoles de nouvelle génération qui offrent de nouvelles possibilités, mais aussi de la créativité des éditeurs.

Enfin, la nouvelle génération de consoles rencontre un vif succès notamment car elles véhiculent de nouvelles valeurs. Elles sont perçues comme une nouvelle façon de jouer en société et de faire du sport.

Pour conclure, le marché des loisirs interactifs réalise un bon début d'année et a toutes les cartes en main pour battre en 2008 un nouveau record historique de ventes avec un chiffre d'affaires attendu de 3,4 milliards d'euros.

VALEUR
(Millions d'€) Janvier-Mai 2008

* Estimation à fin Mai 2008
 > 2007 ** Données pour le PC Hardware sur Janvier-Avril 08

VALEUR
(Millions €) Janvier-Mai 2008

* Estimations à fin Mai 2008
 > 2007



Estimations 100% marché

A propos du Groupe GfK

Le Groupe GfK se classe au 4^{ème} rang mondial des instituts d'études marketing. Ses activités couvrent trois divisions : Custom Research, Retail and Technology et Media. Le Groupe a réalisé un chiffre d'affaires de 1,162 milliard d'euros en 2007. GfK compte plus de 115 filiales réparties sur 100 pays. L'effectif total est de 9 070 employés fin 2007. Pour en savoir plus, visitez le site Internet : www.gfk.com ou www.gfkms.com. En France, le Groupe GfK a réalisé un chiffre d'affaires consolidé en 2007 de 90 millions d'euros et compte 610 personnes.

Contacts presse :

Fleishman-Hillard - Rosa Tomé, Tél. : 01 47 42 92 79 / @ : tomar@fleishmaneuropa.com

Fleishman-Hillard - Kerstin Stallmann / Tél. : 01 47 42 48 16 / @ : kerstin.stallmann@fleishmaneuropa.com