

Les jeux en ligne grugent le marché des consoles

(Source : La Presse, janvier 2011)

Impact des jeux en ligne sur le marché des consoles lors de l'année précédente :

- Stagnation de la vente de jeu vidéo
 - É. U. (2010) la vente des jeux a stagné à 15.5 milliards US
- Diminution de la vente de jeux pour consoles et ordinateur en magasin
 - Chute de 5 % en une année
- La vente de jeux en ligne a augmenté de 10 % (4,9 à 5,4 milliards US)
- Malgré une diminution de vente, les jeux vidéo pour consoles vendues en magasin représentent encore près du double du chiffre d'affaires des jeux en ligne.
- La vente de consoles a aussi diminué en 2010 (baisse de 10 %)
 - Cependant, ce chiffre pourrait changer suite au succès commercial de la Kinect (huit millions d'unités vendues pour les mois de novembre et de décembre 2010)
- Les PME n'ont ainsi plus nécessairement besoin des grands éditeurs pour distribuer leurs jeux.
 - Tout ceci entraîne une diversification des modèles d'affaires

Des chiffres qui parlent d'eux-mêmes :

- -5 % → déclin des ventes de jeux en magasin pour l'année 2010
- -13 % → déclin des ventes des consoles pour l'année 2010
- +10 % → Hausse des ventes de jeux en ligne depuis une année
- 15,5 milliards US → vente de jeux vidéo aux États-Unis en 2010
- 10,6 milliards US → Vente de billets de cinéma aux États-Unis en 2010