

Le Jeu en quelques Chiffres

900 nouveaux jeux de société chaque année. Le chiffre dépasse les 1000 jeux si on prend en compte les extensions et rééditions. *Source* : www.trictrac.net, premier site francophone d'actualité consacré aux jeux de société. Nombre de nouveaux jeux datés 2013 entrés dans la base de données du site.

Asmodee premier intervenant du marché français du jeu de société avec 30% des parts du marché en 2012. En 2013, 800 000 ex du jeu « Dooble » seront vendus- le jeu le plus vendu en France - et 380 000 exemplaires de « Time's Up ! ». *Source* : Asmodee.

« Les Aventuriers du Rail » édité par Days of Wonder a été vendu depuis sa sortie en 2004 à 3 millions d'exemplaires selon son éditeur Days of Wonder et a reçu l'As d'Or-Jeu de l'Année 2004.

« Dixit » édité par Libellud a reçu l'As d'Or-Jeu de l'Année 2009.

« Hanabi » édité par CocktailGames / les XII Singes – *Source* CocktailGames

« Quarto » a reçu l'As d'Or-Jeu de l'Année 1992 et a été vendu à 1 million d'exemplaires selon son éditeur Gigamic

Le marché des Jeux & Jouets traditionnels (hors jeux vidéo) : 2012 = 3,2 Milliards Euros, à -2% en 2012 vs 2011. Les Jeux de société représentent 12% de ce total en 2012 et ont été en croissance de +2% en 2012 vs 2011.

A fin septembre 2013, le marché des Jeux en France est à +7% tiré par les cartes stratégiques (Pokémon, Yu-Gi-Oh !, ..). Hors cartes stratégiques, le marché des jeux de société reste bien orienté à +1% à fin Septembre. Parmi les sous classes de jeux les plus dynamiques (>5% en tendance), les jeux famille de dés/mots, les jeux de cartes, les jeux familles de plateaux et d'action, les jeux famille stratégiques.

Du côté des jouets, à un mois de Noël, parmi les nouveautés 2013 on compte les gros succès de cette année comme Furby chez Hasbro (actuellement numéro deux des ventes toutes catégories confondues), les poupées Monster High chez Mattel (collection qui a le plus contribué à la croissance des ventes en 2013) ou encore la nouvelle version du journal électronique de VTech (Kidi Secrets Photo) - actuellement 4^{ème} nouveauté la plus prisée. On peut noter également le Grand Hotel Playmobil dans le top dix des nouveautés. *Sources* : *Panel NPD GROUP*

Les grands classiques : Bridge, Echecs, Scrabble...

Selon la Fédération Française de Bridge, le Bridge est le jeu de cartes, parmi les plus joués au monde. Avec plus de 99000 licenciés, la France arrive en 2^{ème} position après les Etats-Unis et il est estimé que 2.5 millions de français jouent régulièrement.

900 clubs d'Echecs en France réunissent plus de 63000 adhérents, dont plus de 70% sont des moins de 20 ans (*Source* : Fédération Française des Echecs)

Avec 1000 clubs qui accueillent 15000 licenciés le Scrabble® est une discipline plus que populaire (*Source* : Fédération Française de Scrabble). Le Scrabble c'est 150 millions d'exemplaires vendus depuis sa création en 1948, dans 121 pays et en une trentaine de langues. Chaque année en France, il se vend 350000 jeux de Scrabble.

L'Association des Ludothèques Françaises (ALF) est née le 27 juin 1979 et réunit aujourd'hui quelques 1200 ludothèques. *Source* : ALF

Bars à jeux. Depuis la fin des années 90, des bars à jeux se sont ouverts un peu partout en France, véritables espaces de rencontres et d'échanges tenus par des passionnés désireux de faire partager la culture ludique. Le premier, Baraka Jeux, à Montpellier en 1993, suivi à Paris de Oya en 1998 ou récemment du Dernier Bar Avant la Fin du Monde ou encore du Réseau des cafés ludiques né en 2012 et qui présentera son concept au FIJ 2014.

Le Jeu vidéo première industrie culturelle en France et dans le monde par son chiffre d'affaires.

En 2 ans le chiffre d'affaires du secteur du Jeu Vidéo au niveau mondial est passé de 41,9 milliards euros en 2011 à presque 60 Milliards en 2012. Et le chiffre d'affaires du secteur devrait s'établir à plus de 75 Milliards en 2015. Un phénomène explique cette performance : la progression du jeu sur téléphone mobile (6M€ dans le monde en 2013) et en ligne (17M€ dans le monde en 2013). Le jeu vidéo traditionnel sur consoles représente encore plus de 50% du chiffre d'affaires mondial et devrait renouer avec la croissance dès 2014 grâce à l'arrivée des consoles de nouvelle génération : la PS4 de Sony et Xbox One de Microsoft qu'on retrouvera au festival. Le chiffre d'affaires direct du secteur en France en 2013 est estimé à 2,6 M€ contre 2,5 M€ en 2012

Source : Syndicat National du Jeu Vidéo - www.snjv.org

