Etude de marché Jeux/Jouets

**Les chiffres clés à connaître sur le secteur des jeux et jouets**

-La taille du marché du secteur des jeux et jouets est de plus de 3 milliards d'euros (3,3 milliards d'euros en 2011)

-la croissance moyenne du secteur est comprise entre +2% et +5% par an

-le secteur est dominé par Hasbro et Mattel qui sont des acteurs américains

-le 3ème acteur du secteur est le japonais Bandaï

-les achats de jeux et jouets représentent 9% des dépenses de loisirs des ménages français, soit plus de 200 euros par enfant et par an.

-plus de 40% des achats de jeux et jouets sont effectués par les parents.

-les achats des grands-parents représentent envrion 20% du chiffre d'affaires du secteur

-60% du chiffre d'affaires du secteur est réalisé sur les 3 derniers mois de l'année

-le mois de décembre représente à lui seul plus de 30% du chiffre d'affaires annuel

-la France est le 2ème pays consommateur de jeux et jouets en Europe, derrière le Royaume Uni et représente environ 20% du marché Européen, qui est donc estimé par voie de conséquence à plus de 15 milliards d'euros

-les exportations de jeux et jouets en provenance de chine représentent 80% des jeux et jouets vendus en Europe, soit 12 milliards d'euros d'importations.

-le Chiffre d'affaires annuel de Mattel dépasse les 4 milliards d'euros au niveau Monde. Sa part de marché sur le territoire français est estimée à un peu plus de 13%

-le chiffre d'affaires annuel de Hasbro est d'environ 3 milliards d'euros au niveau Monde.

-le chiffre d'affaires annuel de Bandaï est d'environ 2 milliards d'euros au niveau Monde (c'est lui qui gère les licences Powerrangers, HelloKitty et Pokemon)

-Pour comparaison, l'un des plus gros industriels européens, ravensburger, réalise un chiffre d'affaire d'un peu plus de 200 millions d'euros (le leader étant le danois Lego)

-En France, on note les sociétés Smoby (400 millions d'euros de chiffre d'affaires et 2ème place au niveau européen), Asmodee (100 millions d'euros de chiffre d'affaires au niveau européen, Lansay (40 millions d'euros de chiffre d'affaires), Meccano (environ 30 million d'euros de chiffre d'affaires) ou encore Groupe Jemini (environ 30 millions d'euros de chiffre d'affaires).

-Sur le sol français, le chiffre d'affaires du danois lego est d'environ 40 millions d'euros

Goliath, Megabrands ou encore le japonais Tomy

-Au niveau distribution, les réseaux spécialisés réunis Joue Club, La Grande Récré, Toy's R Us, maxitoys, Picwic, King Jouet représentent environ 40% de part de marché, devant les grandes surfaces (qui représentent aussi 40%).

-Le groupe Carrefour représente à lui seul plus de 1700 points de ventes

-les achats en ligne de jeux et jouets représentaient en 2004 environ 10% en parts de marché, soit plus de 300 millions d'euros. En 2012, ils représentent plus de 20% soit plus de 600 millions d'euros. Il s'agit d'une véritable explosion et d'un revirement important pour l'ensemble du secteur ludique. Et Amazon tire très largement son épingle du jeu de cette explosion des ventes en ligne !

La Presse en est peut-être en partie responsable car il se trouve qu'elle a privilégié les tablettes tactiles pour enfants plutôt que les jeux et jouets traditionnels.

A leur décharge, il faut bien reconnaître l'évidence et le fait que les enfants de 4 à 6 ans se sont soudainement pris de passion pour cet objet interactif qu'ils voient dans les mains de leurs parents et dans lequel ils voient un objet de divertissement infini ! Ils peuvent réclamer de nouvelles applications de jeux à leurs parents et interagir directement avec l'écran, ce qui est beaucoup plus simple pour eux que de manipuler des manettes de consoles de salon, surtout en bas âge. L'enfant aime manipuler, s'approprier. Avec une tablette tactile, il retrouve ces sensations là.

VTech s'attend à écouler cette année plus de 200 000 exemplaires de sa tablette pour juniors et le français Archos a également fait un très beau coup en se positionnant sur le créneau avec sa childpad dont il a fait une version pour le célèbre distributeur Toy's R Us ! Une très belle initiative pour cette entreprise tricolore qui s'est recentrée récemment sur le secteur des jeux avec également la sortie de la très attendue Gamepad, qui permet de jouer intuitivement à tous les jeux téléchargeables sous Android et avec une belle innovation au niveau de la gestion des boutons de controle.

Ces trois dernières années avaient marqué une progression constante du secteur avec des chiffres de croissance annuelle qui caracolaient entre +2% et +6% et ont permis au secteur de dépasser les 3,3 Milliards d'euros de chiffre d'affaires annuel.

Mais cette année 2012 a été mauvaise. Il y a même un risque que le chiffre final d'activité du secteur soit en dessous des 3 milliards d'euros (les chiffres à fin novembre 2012 indiquaient une chute de l'ordre de -10% et les premières semaines de décembre s'avéraient être sur le même rythme, les français se serrant la ceinture pour leurs achats, même pour les enfants). La moyenne des estimations s'attend en tous les cas à une baisse générale supérieure à -2% pour l'ensemble du secteur et si les chiffres finaux du mois de décembre ne viennent pas rattraper le coup, cela sera évidemment bien plus grave. Pour vous donner un ordre de grandeur, les toupies beyblade se sont vendues deux fois moins cette année qu'en 2011. C'est une baisse considérable. Et en face de cela, aucun produit star n'a pris la relève pour compenser.

**20% des acheteurs de jeux et jouets font désormais leurs achats en ligne !**

Et la tranche d'âge des 25-44 ans est très largement majoritaire dans ces nouvelles modes de consommation. Il est vrai qu'internet a fait une percée fulgurante et que désormais c'est un véritable canal concurrent des réseaux de magasins physiques, physiques ou généralistes. Pour comparaison et pour mieux comprendre pourquoi Internet révolutionne tout particulièrement certains secteurs d'activité plutôt que d'autres, seulement 14% de ces mêmes personnes déclarent faire des achats en ligne pour de l'Alimentaire.

Il faut dire que les jeux et jouets bénéficient de packaging solides et parfaitement adaptés aux envois logistiques. De plus, les produits sont parfaitement standardisés. Aucun problème de taille, de fraîcheur...etc. Un jouet, c'est exactement le même en ligne ou dans un grand magasin. A la différence que les grands magasins seront de plus en plus soumis aux ruptures de stocks, notamment suite à ce Noël catastrophique pour le secteur des Jeux et Jouets et que l'année prochaine les politiques de gestion de stocks devraient véritablement alléger les budgets d'achats pour la constitution de stocks importants en linéaires.

**La prochaine révolution du secteur des Jeux et Jouets ?**

Il s'agira du Crowdfunding. Auchan s'est déjà positionné sur ce créneau en se rapprochant de l'Américain Quirky et il n'y a aucun doute, à voir les projets aux Etats-Unis qui récoltent désormais plusieurs millions de dollars dans l'univers des jeux et jouets, que la prochaine vague d'innovation se fera via le Crowdfunding.

Les industriels ont tout intérêt à s'y pencher sérieusement dessus car ce sera la déferlante en 2013.

Je parle en connaissance de cause puisque j'ai fondé la plateforme [Mywittygames.com](http://www.mywittygames.com/), la plateforme de financement participatif de jeux de société qui a déjà permis à 8 projets d'être financé en 18 mois, et je connais parfaitement bien les acteurs de Crowdfunding.

Le public a des idées, le public veut des produits, le public exprime ses besoins et l'intérêt est de les capter à la source. Cela s'appelle le Crowdsourcing complété de la facette e-commerce personnalisé qui est le Crowdfunding.