

*Bruxelles, le 13 février 2009*

**Un jeu vidéo, un film ou un album de musique, le cadeau rêvé !**

## **Le divertissement a la cote en Belgique.**

Selon les chiffres de la BEA, qui représente l'industrie belge des jeux vidéo, de la musique et de la vidéo, les belges ont consommé en 2008 quelques 650 millions d'euros en divertissement, soit 6% de plus par rapport à 2007. C'est surtout pendant les périodes « cadeaux », telles la Saint-Nicolas, les fêtes de fin d'année ou la Saint-Valentin, qu'il y a eu une hausse remarquable des ventes. C'est ce qui ressort des chiffres de GFK publiés aujourd'hui par BEA.

**Les consoles poussent les ventes de jeux vidéo, les amateurs de musique achètent davantage de musique en ligne et les artistes belges restent très populaires. Dans le secteur de la vidéo, le Blu-ray a pris un envol prometteur.**

**Pour 2009 le plus grand défi du secteur du divertissement sera de continuer les efforts pour développer le marché en ligne légal afin d'assurer une offre sans risque pour le consommateur.**

### **Les jeux vidéo, divertissement populaire et tout public.**

Le marché des jeux vidéo croît de 25% pour réaliser un chiffre d'affaires de 247 millions d'euros. Cette hausse est largement due au succès des jeux pour consoles, qui connaît une croissance de 33% pour atteindre un chiffre d'affaires de 215 millions d'euros.

Les meilleures ventes des jeux pour consoles ont été Fifa 2009, Wii Fit, Mario and Sonic at the Olympic Games et Grand Theft Auto 4. Jouer à des jeux vidéo fait partie de la culture populaire, tout comme écouter de la musique et visionner un film.

### **Marché du Blu-ray quadruplé**

Le Blu-ray n'a pas raté son départ en 2008 et a connu une croissance de 368% pour arriver à un chiffre d'affaires de 5,3 millions d'euros. Il n'y a pas que les nouveaux films qui sortent en Blu-ray, il y a également de plus en plus de classiques qui connaissent une deuxième vie dans ce format, le tout dans le but d'offrir aux consommateurs une expérience « haute définition ». Le mois de décembre a été responsable, à lui seul, de plus que 20% des ventes en DVD et 25% des ventes Blu-ray.

Grâce au succès du Blu-ray le marché total de la vidéo connaît une légère croissance de 0,3% (CA de 236 millions d'euros pour 19 millions d'unités vendues). La meilleure vente en DVD a été Ratatouille, suivie par, entre autres Harry Potter 5, The Simpsons et évidemment Bienvenue chez les ch'tis.

Les séries télévisées ont à nouveau remporté beaucoup de succès : 33% des parts de marché des ventes totales. Prison Break et Lost ont été parmi les meilleures ventes en séries télévisées.

### **Musique belge très présente dans l'Ultratop**

D'année en année, nos artistes locaux continuent à bien vendre. Plus de 20% des albums les mieux vendus, sont des productions belges. Parmi le top 10 des meilleures ventes d'artistes belges : Deus avec « Vantage Point », Helmut Lotti avec « Time to swing », Milow avec « Coming of age » et Girls in Hawaiï avec « plan your escape ». L'album le mieux vendu en 2008 fut « Viva la Vida » par le groupe britannique Coldplay.

La musique en ligne gagne du terrain. Milow vient de gagner un prix pour avoir été l'artiste belge avec le plus de téléchargements légaux, pour, entre autre, sa reprise de la chanson « Ayo technology ». Les ventes digitales ont connu une croissance de 26% et représentent en 2008 un CA de 11,5 millions d'euros. La part de marché des téléchargements de musique en ligne a atteint 8,5%, ce qui représente à nouveau un gain de terrain par rapport à 2007 (7,3%). Les CD et DVD constituent toujours plus de 90% des ventes de musique.

Les ventes totales de musique en 2008 ont diminué de 8,7%, pour réaliser un chiffre d'affaires de 167 millions d'euros. Afin de générer des nouveaux revenus, l'industrie musicale met à l'essai de nouveaux modèles d'exploitation, basés notamment sur des revenus publicitaires (p.ex. dailymotion et youtube) et sur un partage des revenus (p.ex. "come with music" et "Play Now Arena").

### **Un marché en ligne sans risque en 2009 ?**

« Le secteur de la musique, des films et des jeux vidéo continuera en 2009 à développer, par le biais de nouveaux modèles d'exploitation, un marché en ligne légal sans risque. » explique Olivier Maeterlinck, directeur général de la BEA. « Toutefois, afin de mettre un terme à l'offre illégale, il nous faudra de l'aide. »

Pour ceux qui sont à la recherche de musique, de films ou de jeux vidéo sur Internet, il n'est pas toujours facile de faire la distinction entre l'offre légale et l'offre illégale. Il est donc primordial de protéger le consommateur et de le sensibiliser quant aux risques que posent les sites qui offrent de la musique, des films et des jeux vidéo de manière illégale, indépendamment du fait que ces sites soient payants ou gratuits. Le consommateur qui accepte les offres de ces sites, court des risques notamment d'attraper des virus, de fraude de carte bancaire et d'abus de ses données personnelles.

« Les autorités ont aussi un rôle à jouer. Nous devons, de façon urgente, mettre un terme à l'offre illégale de jeux vidéo, de films et de musique. Tout comme c'est le cas pour les consommateurs, les producteurs, les artistes et les auteurs sont également dupés, de par le fait qu'ils ne sont pas rémunérés pour leur travail. A côté de cela, les cinémas, les magasins, les vidéothèques, le secteur de l'internet et de la technologie et les autorités se voient privés d'une partie de leurs revenus. Nous sommes tous victimes du marché illégal qui éclipse les initiatives de producteurs ou d'artistes à développer le marché légal » explique Olivier Maeterlinck.

Erik Vink, Président de la BEA: « Les autorités, les fournisseurs d'accès internet et le secteur de la technologie, tous profitent de l'offre légale en ligne de musique, films ou jeux. A cet effet, il suffit de penser à des magasins de musique en ligne comme Itunes ou aux téléchargements de films via des services de télévision numérique (BelgacomTV, Be TV). Mais le plus important est que le consommateur trouve en ligne, légalement et sans risque le film, le jeux vidéo ou la musique qu'il recherche, que ce soit via des canaux existants ou nouveaux, tels les magasins de musique en ligne, la télévision interactive ou les plateformes de gaming en ligne »

## Belgian Entertainment Market 2008

	x millions euro			x million unités		
	2008	2007	%	2008	2007	%
Albums	141,93	153,15	-7,3	11,04	11,78	-6,3
Singles	2,18	3,92	-44,4	0,52	0,87	-40,2
Vidéo musique	8,46	11,86	-28,7	0,53	0,69	-23,2
<b>Total Audio</b>	<b>152,57</b>	<b>168,93</b>	<b>-9,7</b>	<b>12,09</b>	<b>13,34</b>	<b>-9,4</b>
Téléchargements	11,48	9,11	26,0	11,3	9,2	22,8
Ventes Mobiles (e.a. sonneries gsm)	2,71	4,7	-42,3	0,79	1,35	-41,5
<b>Total Digital</b>	<b>14,19</b>	<b>13,81</b>	<b>2,8</b>	<b>12,09</b>	<b>10,55</b>	<b>14,6</b>
<b>Total Audio</b>	<b>166,76</b>	<b>182,74</b>	<b>-8,7</b>	<b>23,39</b>	<b>22,54</b>	<b>3,8</b>
DVD	230,54	233,39	-1,2	19,16	19,07	0,5
VHS	0,04	0,08	-50,0	0,01	0,03	-66,7
UMD	0,13	0,56	-76,8	0,02	0,07	-71,4
BLU-RAY	5,34	1,14	368,4	0,2	0,04	400,0
HD-DVD	0,103	0,16	-35,6	0,005	0,01	-50,0
<b>Total Vidéo</b>	<b>236,15</b>	<b>235,33</b>	<b>0,3</b>	<b>19,40</b>	<b>19,22</b>	<b>0,9</b>
Jeux videos PC	32,29	35,55	-9,2	1,61	1,82	-11,5
Jeux videos Console	214,71	161,46	33,0	5,78	4,62	25,1
<b>Total Jeux vidéos</b>	<b>247</b>	<b>197,01</b>	<b>25,4</b>	<b>7,39</b>	<b>6,44</b>	<b>14,8</b>
<b>Total Marché de divertissement</b>	<b>649,91</b>	<b>615,08</b>	<b>5,7</b>	<b>50,18</b>	<b>48,2</b>	<b>4,1</b>

Chiffres de GfK Retail and Technology Benelux Division Belgium et BEA. La location des vidéos et VOD ne sont pas inclus dans les chiffres.