

Marché vidéo britannique : le numérique dépasse le physique

L'ERA[1] vient de publier le bilan 2016 du marché du divertissement outre-Manche. Une année record qui a vu le marché progresser de 3% en un an à 6,318 milliards de livres (7,266 Mrds €). Les trois secteurs suivis par l'Association, à savoir, la vidéo, la musique et le jeu vidéo, sont en hausse par rapport à 2015. Dans chacun des cas, le digital joue un rôle déterminant dans la croissance du marché.

Le dynamisme de services tels que Sky, Netflix, Amazon, Spotify ou encore Apple Music porte ses fruits sur l'ensemble des composantes du marché de l'Entertainment. Porté par les bonnes performances du digital, le marché britannique du divertissement a atteint un niveau record en 2016 à 6,318 milliards de livres. Un total supérieur d'un milliard de livres par rapport à ce qu'il était quatre ans auparavant. Les secteurs de la musique et du jeu vidéo affichent respectivement une croissance de 4.6% et 2.9% en un an, à 1,109 milliard de livres pour la musique et 2,957 milliards de livres pour le jeu vidéo. Celui de la vidéo est en progression de 2.2% sur l'année 2016 pour un chiffre d'affaires de 2,252 milliards de livres.

Pour chacun des trois secteurs le constat est identique : les ventes de produits physiques sont en net repli par rapport à 2015. La vidéo (DVD, Blu-ray) est le marché qui affiche la baisse la plus marquée avec un recul de ses revenus physiques de 16.9%. Un nouveau recul sévère qui conduit les ventes de DVD et de Blu-ray à passer pour la première fois sous la barre symbolique du milliard de livres de chiffre d'affaires. Avec 894 M€ de recettes, la vidéo demeure toutefois la première source de revenus du total Entertainment sur la partie physique qui totalise encore 2,194 milliards de livres en 2016 (-14,9%).

Dans le même temps, les marchés dématérialisés poursuivent leur courbe de croissance et parviennent à compenser les pertes subies sur l'univers physique. Sur le marché vidéo, VoD, EST et SVoD ont généré 1,309 milliard de livres de chiffre d'affaires sur l'année, soit un total en hausse de 22.8% en un an. Les revenus issus de l'univers digital représentent pour la première fois plus de la moitié (58%) du chiffre d'affaires vidéo global au Royaume-Uni. Une activité numérique également prépondérante sur les marchés de la musique et du jeu vidéo où le digital compte désormais 57% et 74% du chiffre d'affaires total.

Bilan 2016 du marché du divertissement au Royaume-Uni (M€)



Source : Entertainment Retailers Association

[1] ERA (Entertainment Retailers Association) : syndicat des distributeurs de loisirs culturels, représente les intérêts des détaillants spécialisés dans la distribution de produits culturels