

N°320 - Février 2025 - 12 euros

# Multimédia

À LA UNE

ISSN 1267-7663

 **McAfee™**

## Voyez le monde tel qu'il est vraiment

McAfee, pionniers de la technologie de détection des deepfakes et des escroqueries en ligne basée sur l'IA



# PRÊTS POUR LA SWITCH 2 ?

Précommandez dès maintenant, produits disponibles dès le Day One

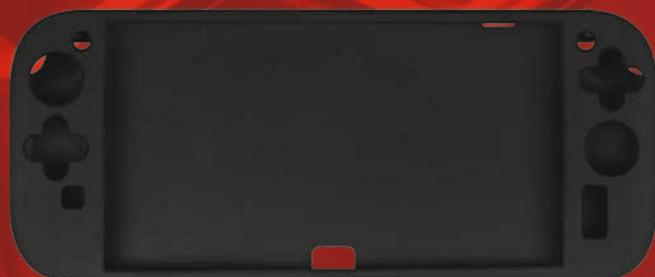
## ACCESSOIRES DE TRANSPORT



## ACCESSOIRES DE JEUX



## PROTECTIONS EN SILICONE



# SOMMAIRE

MM1 N°320 / FÉVRIER

08

## CES 2025 : DANS L'ÈRE DE L'IA

Le CES 2025 confirmé sa position de plus grand salon au monde de la tech. Sans surprise, cette année c'est l'IA qui a tenu le haut de l'affiche. Chaque marque s'est emparée de cet outil pour créer de nouvelles fonctionnalités dans son domaine. Bilan .



26

## UN P'TIT TRUC EN PLUS POUR LE CINÉMA FRANÇAIS EN 2024

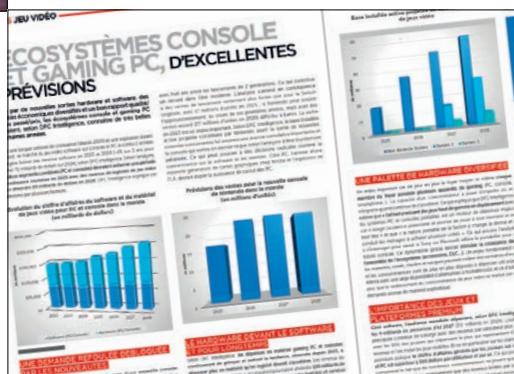
Les cinémas français ont confirmé leur bonne reprise en 2024. Une exception mondiale qui s'explique par le succès des films tricolores avec une part de marché qui a atteint le plus haut niveau enregistré depuis 15 ans. Bilan.



20

## CONSOLE ET GAMING PC, D'EXCELLENTES PRÉVISIONS

Porté par de nouvelles sorties, des modèles économiques diversifiés et un bon rapport qualité/temps passé/prix, les écosystèmes console et gaming PC devraient connaître de très belles prochaines années.



## NEWS DOSSIER CES 2025 / 8

CES 2025 : Dans l'ère de l'IA  
Nicolas Saint Aubin - Acer  
Asus redéfinit le gaming au CES 2025  
Laurent Lavoix - Lenovo  
Olivier Semenoux - TCL  
Samsung agrandit son horizon au CES 2025

## INTERVIEW / FOCUS

### JEU VIDÉO / 20

Ecosystèmes console et gaming PC, d'excellentes prévisions  
Jeu vidéo en Europe : une hausse en volume malgré l'essoufflement du physique  
Turtle Beach dynamiseur de rayon

### CINÉMA / 26

Cinéma : Un p'tit truc en plus pour les salles de cinéma françaises en 2024  
Cinéma : 2025, une année prometteuse pour les salles

### POP CULTURE / 31

Jouet, un secteur en mutation en 2024

## NOUVEAUTÉS

### JEU VIDÉO / 32

Monster Hunter repart en chasse

### HARDWARE / 33

Nouveautés

### MUSIQUE / 34

Actualités

## RETROUVEZ LE MOIS PROCHAIN

DOSSIERS :  
GROSSISTES

&  
CHIFFRES MARCHÉS 2024

MultiMedia  
INDISPENSABLE  
VIDEO - SVOD/VOD - MUSIQUE  
POP CULTURE  
EDITION 2025

media industry

La solution

**INDISPENSABLE**  
VIDEO - SVOD/VOD - MUSIQUE  
POP CULTURE 2025

UN OUTIL AU SERVICE DE LA PROFESSION  
REGROUPANT LES PRINCIPAUX ACTEURS  
DU MARCHÉ.

# LE HOME ENTERTAINMENT CROÎT AU ROYAUME-UNI

Selon les chiffres annuels publiés aujourd'hui par l'association du divertissement numérique et de la vente au détail britannique ERA, l'année a été contrastée pour les ventes de « Home Entertainment » au Royaume-Uni. Les ventes globales dépassent les 12 milliards de livres sterling pour la première fois. C'est en grande partie dû aux meilleurs résultats pour la musique depuis l'ère du CD grâce au streaming et au renouveau du vinyle. La consommation a atteint l'équivalent de 201,4 millions d'albums par an. Le streaming à lui seul a généré l'équivalent de 178 millions d'albums (plus que le record de 172 millions d'albums vendus en 2004) pour un chiffre d'affaires (abonnements + achats) de 2 389,8 millions de livres sterling (plus que le record de 2 221,7 millions de livres en 2001). Le physique génère 14% des ventes. Pour la deuxième année consécutive, la vidéo a été le plus important des trois secteurs étudiés par ERA, avec des revenus en hausse de 6,9% à 5 002,0 millions de livres sterling. Et ce, en grande partie grâce au streaming (+8,3% à 4 460,4 millions de livres sterling, soit près de 90% des revenus du secteur) quand les revenus physiques ont continué d'être mis



à rude épreuve, en baisse de 7,9% à 156,3 millions de livres sterling (malgré les +5% du Blu-ray). L'année a cependant été mauvaise pour le jeu vidéo software. Le chiffre d'affaire des jeux vidéo a chuté de 4,4%, pour atteindre 4,6 milliards de livres sterling. Et ce en grande partie à cause du jeu vidéo physique qui accuse une baisse de 35% à 324,4 millions de livres sterling. Le digital baisse lui de 1% à 4,29 milliards de livres sterling générés mais avec une forte hétérogénéité des situations entre les plateformes : PC (- 5%), consoles (-15%), mobile (+2,6%) quand les abonnements progressent de 12%. EA Sports FC 25 a dominé les classements de ventes avec 2,9 millions d'unités (à 80% digitales).

# MÉDIAMÉTRIE : ARRIVÉE DES MESURES D'AUDIENCES DES PLATEFORMES SVOD



Mediamétrie a annoncé le lancement, à partir du second semestre (normalement en juillet), d'une mesure inédite des audiences

détaillées par contenus des plateformes SVoD, à commencer par Netflix, Disney+ et Prime Video mais également celles des acteurs historiques comme TF1+, M6, Canal+ ou France.tv. A noter qu'une autre mesure par marque, devrait être lancée dès fin mars-début avril, permettant d'avoir les données d'audiences complètes d'un groupe média, par exemple pour l'ensemble des contenus du groupe TF1 à travers ses plateformes et tiers. Pour piloter ce projet et définir les modalités de communication des résultats, Mediamétrie a mis en place un comité « Cross média vidéo » réunissant des groupes télévisés (TF1, Canal+, France Télévisions, Arte...), des agences (comme Havas Media, Publicis Media, etc.) et des plateformes parmi lesquelles Netflix, Disney+, Prime Video et YouTube. Des discussions seraient en cours avec Max et TikTok et plusieurs acteurs de la presse, alors que de son

côté Meta a refusé d'y participer. Ces mesures d'audiences seront calculées indépendamment par Mediamétrie grâce à des technologies avancées, mais l'entreprise compte également s'appuyer sur les données fournies par les membres du comité pour consolider ses mesures.

**norton**  
Présente les chiffres clés du Gen Threat Report

**BLOCKED FILES**  
**194M**

Gen Threat Report

Norton is part of **Gen**

## EN BREF

### BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

déjà distributeur de Square Enix en France, en Australie et en Nouvelle-Zélande distribue désormais Square Enix au Royaume-Uni, en Allemagne, en Espagne, en Italie et dans les pays nordiques.

### GRÉGORY SCHUBER

Senior Vice-Président Marketing, Data & Innovation de Warner Bros. Discovery pour la France, le Benelux et l'Afrique a annoncé quitter ses fonctions pour se consacrer à une startup spécialisée dans l'IA.

### PATHÉ :

Anne-Laure Julienne-Camus, directrice générale du groupe depuis mars 2023, a quitté ses fonctions le 10 janvier dernier, « d'un commun accord avec Jérôme Seydoux ». Elle était arrivée au sein de Pathé en 2018 en tant que directrice financière.

### AUDIOVISUEL PUBLIC :

La ministre de la Culture Rachida Dati a assuré lors de ses vœux que la réforme de l'audiovisuel public sera menée à son terme « d'ici l'été ».

### SONY PICTURES

a annoncé lors du CES 2025 les adaptations cinématographiques en live-action des jeux vidéo PlayStation Horizon : Zero Dawn et Helldivers 2. Aucune date de sortie n'a été communiquée.

### PRINTEMPS DU CINÉMA :

la 23<sup>e</sup> édition de l'opération printanière, organisée par la FNCF avec le soutien de La Construction (CCCA-BTP) et Canal+, se déroulera du 23 au 25 mars prochain.

### LE BLOC,

bureau des liaisons des organisations du cinéma qui regroupe 14 organisations de la filière cinématographique indépendante (Acid, AnimFrance, Dire, SRP, UPC...) a nommé ses 2 nouveaux coprésidents pour 2025 : Stéphane Demoustier, réalisateur de Borgo au titre des cinéastes et Xavier Rigault, cofondateur de 247 Films et vice-président de l'Union des producteurs de cinéma (UPC) au titre des producteurs.

### FESTIVAL FFA :

la 18<sup>e</sup> édition du Festival du Film Francophone à Angoulême se tiendra du 25 au 30 août 2025.

### NEWEN STUDIOS,

filiale du groupe TF1, va changer de nom à partir de mars pour devenir Studio TF1, a annoncé son directeur général Pierre Branco dans un entretien à Variety. La société de production, implantée dans 12 pays, ambitionne de doubler le nombre de films produits, avec un objectif de 12 à 15 films à horizon 2027, et souhaite également se lancer à partir de 2026 dans la distribution salles, y compris pour des films produits par d'autres.

## NOMINATIONS



► **Phil Rogers,** remplace Klemens Kundratitz au poste de **PDG de Plaion.** Klemens Kundratitz, co-fondateur du groupe, se met en retrait pour des raisons personnelles mais restera **conseiller stratégique pour Embracer.** Dans sa longue carrière, Phil Rogers a été notamment VP d'Electronic Arts, CEO d'Eidos et CEO Europe and America de Square Enix.



► **Hiroki Totoki,** sera le nouveau **PDG de Sony,** à compter du 1<sup>er</sup> avril 2025. Il était Président, Directeur de l'Exploitation et Directeur Financier et a passé l'ensemble de sa carrière chez Sony.



► **Hideaki Nishino** sera nommé **PDG unique de Sony Interactive Entertainment,** à compter du 1<sup>er</sup> avril 2025. En mai dernier, Hideaki Nishino et Hermen Hulst ont été nommés PDG conjoints de SIE après le départ de Jim Ryan. Hideaki Nishino a débuté chez Sony en 2 000.



► **Laure Ragnès,** est nommée **Directrice Générale Déléguée en charge des fonctions opérationnelles (supply, qualité et logistique) et des fonctions supports (informatique, finance, RH et juridique) de JouéClub.** Elle était précédemment Directrice Générale de La Grande Récré et Secrétaire Générale de JouéClub après avoir notamment travaillé chez Proditex.



► **Francis Ceron,** est nommé **Directeur Général Délégué en charge du développement et de l'animation des réseaux pour les deux enseignes JouéClub et La Grande Récré.** Il était auparavant Directeur Général de La Grande Récré et Directeur du Réseau JouéClub.



► **Jovana Ljubisavljevic,** est nommée **Acheteuse Accessoires Téléphonie-PEM food/non food chez Fnac Darty.** Elle a fait toute sa carrière dans le groupe Innelec dont elle était dernièrement Acheteuse/Cheffe de produits - Produits sous licences.

## CHIFFRES DU MOIS

### ◆ 300 millions.

Netflix a une nouvelle fois dépassé toutes les attentes, enregistrant **18,9 millions de nouveaux abonnements au cours du 4<sup>e</sup> trimestre 2024.** Un record qui lui permet de franchir la barre des 300 millions d'abonnés dans le monde (301,6 millions très exactement). Sur le trimestre, le chiffre d'affaires de la plateforme ressort à 10,2 milliards de dollars (+16% sur un an) et son bénéfice net à 1,9 milliard. Pour 2025, Netflix espère recruter 41 millions de nouveaux abonnés et s'attend à un chiffre d'affaires compris entre 43,5 et 44,5 milliards de dollars. A noter que la firme a indiqué qu'elle allait augmenter le prix de ses abonnements aux Etats-Unis (de 1 à 2 dollars) ainsi qu'au Canada, au Portugal et en Argentine.

### ◆ 38,1 millions.

Selon les premières estimations d'Unifrance, les films français ont attiré **38,1 millions de spectateurs (-10,8% par rapport à 2023)** et généré **250,2 millions d'euros de recettes en salles à l'international en 2024.** Une baisse en phase avec la tendance mondiale. Le film français le plus vu sur grand écran en 2024 hors de nos frontières n'est autre que Le Comte de Monte-Cristo avec 3,3 millions d'entrées. Sans surprise l'Europe reste la 1<sup>ère</sup> zone géographique en nombre d'entrées pour le cinéma français (67,5% à 22,5 millions d'entrées), mais le reste du monde progresse est capte désormais un tiers du total (32,5% à 10,9 millions d'entrées).

### ◆ 157 millions.

Rita Ferro, Présidente de la publicité mondiale de The Walt Disney Company, a annoncé lors du CES 2025, que les offres financées par la publicité des plateformes de streaming du groupe (Disney+, Hulu et ESPN+) avaient atteint environ **157 millions d'utilisateurs actifs mensuels dans le monde,** dont 112 millions aux Etats-Unis, en moyenne par mois au cours des 6 derniers mois.

### ◆ 5,46 milliards.

Après avoir cédé la couronne à Universal Pictures en 2023, les studios Walt Disney, portés par les immenses succès de Vice-Versa 2 (1,7 milliard de dollars), Deadpool & Wolverine (1,34 milliard) et Vaiana 2 (906 millions), ont terminé en tête du box-office mondial en 2024 avec **5,46 milliards de dollars engrangés,** dont 2,22 milliards en Amérique du Nord. Disney est ainsi le premier studio à dépasser les 5 milliards de dollars au box-office mondial depuis 2019. Universal monte sur la 2<sup>e</sup> marche du podium avec 3,75 milliards de dollars dans le monde et Warner Bros. sur la 3<sup>e</sup> avec 3,28 milliards.

### ◆ 289 millions.

La SACD (Société des auteurs compositeurs dramatiques) a collecté un montant record de **289 millions d'euros de droits d'auteur,** pour le compte de ses 60 000 membres, en 2024, en hausse de 7,5% sur un an. Une hausse que l'on doit principalement à l'audiovisuel et la montée en puissance des plateformes SVoD, avec des versements en droits d'auteurs en augmentation de 8,4% par rapport à 2023.

### ◆ 213 millions.

Selon les données du cabinet Futuresource Consulting, le marché mondial des wearables (smartwatch et bracelets connectés) a enregistré une croissance de 8,7% en 2024 par rapport à l'année précédente, pour un total de 213 millions d'unités distribuées.

## NOMINATIONS



► **Tony Chambers,** jusqu'ici Responsable mondial de la Distribution Salles du groupe, est nommé au poste de **Président de The Walt Disney Company pour la région EMEA.** Une nomination qui s'inscrit dans le cadre d'une restructuration des activités de divertissement du groupe dans la région, afin d'assurer une plus grande unification de la stratégie mondiale de l'entreprise.



► **Jean-Baptiste Gourdin,** conseiller maître à la cinquième chambre de la Cour des comptes depuis octobre 2022, a été nommé **Président du Centre national de la musique (CNM)** et succède ainsi à Jean-Philippe Thiellay. Ce haut-fonctionnaire est également rapporteur général de la Commission de contrôle des organismes de gestion collective, et membre non permanent du collège de l'Autorité de concurrence.



► **William Biotteau,** est nommé **Vice-Président ventes indirectes, marketing et communication & Services Professionnels de Toshiba Tec France.** Il occupait auparavant la direction du Channel et du SMB chez Lenovo France. Il avait précédemment passé 22 ans chez Toshiba Business (branche PC), qu'il a quitté en 2019 au poste de Brand General Manager.



► **Richard Patry,** président du réseau Noé Cinémas, a été reconduit à la **présidence de la Fédération Nationale des Cinémas Français (FNCF)** pour un 7<sup>e</sup> mandat de 2 ans. Dans le même temps, il a été élu **Président du Bureau de liaison des industries cinématographique (Blic)** pour 2025. Il succède ainsi à Victor Hadida, co-fondateur de Metropolitan FilmExport et président de la FNEF.

## DEEZER ET LA SACEM S'ASSOCIENT POUR UNE RÉMUNÉRATION PLUS ÉQUITABLE DES ARTISTES



Deezer et la Sacem ont annoncé l'adoption du modèle de redistribution dit « Artist-Centric » pour les droits d'auteurs sur Deezer. Ce changement marque la première mise à jour mondiale du modèle de rémunération des droits d'auteurs depuis l'avènement

du streaming musical, il y a plus de 15 ans. L'introduction de **ce modèle alternatif vise à assurer une rémunération plus équitable aux artistes et créateurs, davantage liée à ce que les abonnés écoutent vraiment,** tout en intégrant des mécanismes renforcés pour lutter contre la fraude et les contenus parasites (bruits blancs). Il diffère ainsi du modèle initial des plateformes, dit Market-Centric, basé au prorata des écoutes totales. Un système décrié qui favorise les artistes les plus streamés. « *Notre modèle garantit qu'une part plus importante de ce que les abonnés paient revient aux artistes qu'ils écoutent, tout en permettant de lutter contre la fraude* », souligne Alexis Lanternier, CEO de Deezer. Le modèle « Artist-Centric », développé en France avec Deezer, permet de « *valoriser la vraie musique, en excluant les contenus parasites et en tenant mieux compte de la diversité des esthétiques et des genres appréciés sur la plateforme* », a de son côté déclaré Cécile Rap-Verber, Directrice Générale de la Sacem. A noter que le système de paiement centré sur l'artiste (ACPS) de Deezer instaure une double rémunération pour les artistes engagés. Les artistes atteignant au moins 1 000 streams mensuels provenant de 500 abonnés uniques chaque mois seront en effet rémunérés deux fois plus par stream que les autres. Un double boost s'applique également aux chansons qui sont activement recherchées ou retrouvées dans des playlists non-algorithmiques. **Suite au lancement de l'ACPS pour la musique enregistrée en 2023 en collaboration avec Universal Music Group, le modèle sera ainsi désormais appliqué aux droits d'auteurs, et bénéficiera aux auteurs, compositeurs et éditeurs de musique, représentés par la Sacem.**

## GAUMONT : 130 ANS D'ÉMOTION



La société cinématographique au monde se dote d'un logo anniversaire avec pour signature « 130 ans d'émotions » et va organiser plusieurs événements, mettant en lumière la diversité des 1 600 œuvres de son catalogue. **Diverses rétrospectives et projections spéciales seront notamment**

**G a u m o n t** fête cette année ses **130 ans.** Un anniversaire pour laquelle la première

**organisées en France et à l'étranger** pour faire redécouvrir les « pépites de la Gaumont ». La maison à la marguerite proposera par ailleurs un programme d'éducation à l'image pour les élèves de la maternelle au lycée, intitulé « Léon et Alice font leur cinéma », en hommage à son fondateur Léon Gaumont et à Alice Guy, première femme réalisatrice. Cette année marque également le lancement d'un partenariat inédit avec le Nikon Film Festival et la création d'un Prix Gaumont, qui offrira aux lauréats un accompagnement personnalisé auprès des producteurs de la firme.

**norton**  
Présente les chiffres clés du Gen Threat Report

**BLOCKED ATTACKS**  
**2.58B**

Gen Threat Report

Norton is part of **Gen**

## MPO PLACÉ EN REDRESSEMENT JUDICIAIRE



MPO International, qui a engagé fin 2023 une redéfinition stratégique de son activité avec le cabinet de conseil en management

de transition Taroko Strategy, lui confiant la direction opérationnelle de la société, a été placé en redressement judiciaire par le tribunal de commerce de Nantes le 19 décembre dernier. Une mesure qui vise à garantir la pérennité de l'entreprise. Le groupe mayennais, spécialisé dans la fabrication de disques optiques et de vinyles mais également dans le packaging, fait de faite face à une baisse d'activité en raison du ralentissement de la croissance du marché du vinyle depuis un an et à l'émergence de nouveaux acteurs, notamment en France, sur le pressage de petites séries. Selon le Snep, les ventes de vinyle ont en effet enregistré une croissance de seulement 0,2% au premier semestre 2024 (à 41,76

millions d'euros), contre 7,9% au premier semestre 2023. Un ralentissement qui impacte lourdement le groupe pour qui « les disques noirs représentent entre un tiers et la moitié du chiffre d'affaires de la société », selon France Bleue. MPO qui emploie 620 salariés, dont plus de 400 en France, prévoit de supprimer entre 40 et 50 postes de management et d'encadrement en France, entre janvier et mars 2025. Pour se relancer, la société entend s'appuyer sur ses capacités d'innovation avec des vinyles recyclés ou biosourcés, mais également sur ses autres activités, notamment sur le packaging et la distribution qui touchent d'autres secteurs comme la beauté ou l'épicerie fine.

## LE JEU VIDÉO EN LÉGÈRE BAISSSE AUX ETATS-UNIS

Selon Circana, le chiffre d'affaires de l'écosystème du jeu vidéo (hardware + contenus + accessoires) pour 2024 a diminué de 1,1% à 58,7 milliards de dollars (59,2 milliards de dollars en 2023). Les dépenses liées au contenu des jeux vidéo ont augmenté de 2% à 50,6 milliards de dollars (-21% sur console, -1% sur mobile et +13% pour le reste : PC, cloud et VR). Call of Duty Black Ops 6 domine les charts de ventes en 2024 devant EA Sports College Football 25. Les ventes de console ont chuté de 29% quand les accessoires gaming sont restés



stables. La PS5 est la console la plus vendue aux Etats-Unis en 2024, suivie par la Switch de Nintendo.

**norton**  
Présente les chiffres clés du Gen Threat Report

**BLOCKED URLS**  
**455M**

Gen Threat Report  
QR code

Norton is part of **Gen**

# JOUEZ, TRANSPORTEZ, AMUSEZ-VOUS

Manette, pochette, casque tout le nécessaire pour maximiser votre experience



**GXTrust.**

# CES 2025 : DANS L'ÈRE DE L'IA

Le CES de Las Vegas, qui s'est tenu du 7 au 10 janvier dernier, a confirmé sa position de plus grand salon au monde de la tech. Cet événement phare dévoile en avant-première une grande partie des nouveautés de 2025, ainsi que de nombreux concepts du futurs, chargés de faire rêver le grand public, et d'esquisser le marché de demain. Sans surprise, cette année c'est l'IA qui a tenu le haut de l'affiche. Chaque marque s'est emparée de cet outil pour créer de nouvelles fonctionnalités dans son domaine. À cet occasion, MultiMédia à la Une a interrogé les grandes marques du marché pour décrypter leurs différentes innovations en termes d'IA.



Le CES de Las Vegas a fait un retour en force en 2025 après plusieurs éditions délicates post-covid. Avec plus de 141 000 visiteurs et 4 300 exposants, les allées du salon ont retrouvé la vie et l'effervescence liées à la découverte des nouvelles technologies, portées cette année par l'intégration de l'IA. Ce nouveau passage obligé de l'innovation se retrouve désormais partout : dans les robots et automobiles autonomes, dans l'univers de la maison connectée, la santé connectée, etc. Le thème de l'intelligence artificielle traverse désormais tous les univers de la tech. Loin des effets d'annonces de l'année passée, l'IA devient concrète en 2025. Chaque marque détaillant les nouvelles fonctionnalités rendues possible grâce à l'IA.

## RETOUR EN FORCE POUR LE MONDE DU PC

La principale surprise de ce CES est venue du fait que l'univers du PC a retrouvé de sa superbe, porté par l'arrivée des nouvelles générations de composants taillés pour l'IA. Ces derniers ouvrent une nouvelle ère pour l'informatique. L'IA renouvelle en profondeur tous les usages autour du PC, désormais capables de faire plus, et plus longtemps. Chaque constructeur apporte son lot d'innovations autour de l'IA (cf. articles Acer, Asus et Lenovo pages suivantes). Il y aura un avant et un après. **Résultat, la grande star de ce CES 2025 a été le PDG de Nvidia, Jensen Huang.** Plusieurs milliers de journalistes se sont bousculés pour assister à sa conférence dans une ambiance électrisée jamais vue

précédemment. Jamais le lancement d'une nouvelle génération de carte graphique (Geforce RTX séries 50), n'aura fait autant de bruit.

## LA TV INNOVE GRÂCE À L'IA

Cette édition du CES 2025 a été une année très riche en innovations sur la TV. TCL, en plus de sa 7<sup>e</sup> génération de TV Mini-Led, a annoncé l'arrivée de ses nouvelles dalles HVA, fruit de 10 ans de R&D de sa filiale industrielle TCL CSOT. Celle-ci fusionne les avantages des dalles IPS (angle de vision) et VA (qualité de colorimétrie et contraste). Une nouveauté qui pourrait impacter l'ensemble de l'industrie de la TV. TCL a aussi officiellement lancé sa technologie Print Oled (lancement en 2026 sur les TV). Samsung a annoncé une nouvelle génération améliorée de TV QD-Oled. LG a également annoncé l'abandon de sa technologie MLA pour une nouvelle solution de dalle Oled plus performante avec des pics de luminosité jamais atteints. **Enfin, Hisense a introduit une nouvelle dalle Mini-Led RGB qui équipera le plus grand téléviseur au monde de 116 pouces, (commercialisé), devançant d'un pouce son concurrent TCL.** La bataille sur le marché de la TV s'annonce féroce pour 2025. ■



acer

 Copilot+PC

Une nouvelle ère  
autour de l'IA commence

Le futur est plus proche  
que vous ne le pensez



## Swift GO 16 AI

- Écran 16" OLED
- Jusqu'à 32 Go RAM LPDDR5X
- Jusqu'à 1 To de stockage



# ACER INNOVE AU CES AVEC SES NOUVEAUX PC SWIFT GO IA

A l'occasion du CES 2025, Acer a dévoilé sa toute nouvelle génération de PC IA ainsi que ses nouveaux PC Predator et Nitro, taillés pour le gaming et toujours à la pointe de la performance. **Nicolas Saint Aubin, directeur de la division produits grand public d'Acer France**, présent sur le salon du CES de Las Vegas, revient en détail sur les principales annonces du constructeur.

## **Quelles étaient les grandes annonces d'Acer pendant le CES 2025 ?**

Le CES de Las Vegas était l'occasion pour Acer de réaffirmer ses fortes ambitions sur le PC IA qui vise à se positionner comme une marque de référence sur ce nouveau segment de marché. Nous avons annoncé les nouveaux Swift Go 16 AI et Swift Go 14 AI, des PC Copilot+ équipés des nouveaux processeurs Séries AMD Ryzen 300 AI qui seront les porte-drapeaux de la marque. Ces deux ultraportables particulièrement performants, sont capables d'exécuter des charges de travail exigeantes en termes d'IA, avec de belles dalles Oled premium (résolution allant jusqu'à 3K, taux de rafraîchissement de 120 Hz). Et grâce à l'intégration des capacités NPU des processeurs IA Ryzen 300 d'AMD, ces nouveaux PC proposent une autonomie record (jusqu'à 24 heures), jamais vue dans l'univers du PC. C'est une véritable révolution de fond du monde de l'informatique. De plus, les Swift Go 16 et 14 AI, très élégants avec leurs châssis ultrafins en aluminium, proposent néanmoins toute la connectivité nécessaire. Ils ont aussi un positionnement très intéressant (à partir de 1 000 euros). En résumé, ce sont les prototypes du PC de demain. A noter que ces nouveaux PC viennent s'ajouter à nos autres solutions IA Chromebook Plus (univers Google). Un domaine dans lequel nous sommes leader avec des gammes très étoffées et que nous continuerons d'enrichir en 2025.

## **Avez-vous dévoilé d'autres PC IA lors de ce CES 2025 ?**

Nous avons également présenté le nouveau PC portable Aspire 14 AI, équipé des processeurs Intel Core Ultra (série 2) taillés pour l'IA, offrant une longue autonomie de la batterie (jusqu'à 22h), et qui rendra l'IA encore plus accessible (sous les 1 000 euros). Ce nouvel ordinateur de seulement 1,4 kg propose aussi une dalle Oled en option. Cela repositionne la gamme Aspire au sein de notre offre de PC IA et la complète. Nous avons également présenté un tout nouveau PC tout-en-un Aspire S AI (en 24 et 27 pouces), également équipé d'Intel Core Ultra (série 2), offrant un design différenciant et minimaliste, et bénéficiant des fonctions IA qui améliorent l'usage du PC au quotidien avec Copilot+. Pour améliorer encore le confort de l'utilisateur, il faut noter qu'Acer



propose de nouvelles fonctionnalités IA, comme les détecteurs de présence qui verrouillent automatiquement le PC dès qu'on s'éloigne de son écran. Cela facilite l'usage et renforce la sécurité de nos PC au quotidien. L'IA apporte de nouvelles fonctions très concrètes qui parleront aux consommateurs à l'avenir.

## **Quelles sont les nouveautés sur la gamme écoresponsable Vero ?**

Enfin parmi nos annonces du CES, il y a le nouvel Aspire Vero 16, synonyme de durabilité et de performance grâce à l'IA. Ce nouveau châssis intègre plus de 70% de matériaux recyclés avec l'intégration de matériaux biosourcés comme des coquilles d'huitre. Cela nous permet de proposer un châssis affiné, plus robuste et lisse. Son logo en nacre gravé forme d'ailleurs un rappel élégant de ce matériaux. Ce PC écoresponsable, conçu pour être facilement réparable est aussi synonyme de performance grâce à son processeur Intel Core Ultra Serie 200H, une belle dalle 16 pouces, 32 Go de mémoire et le Wifi 7. Pour preuve, l'Aspire Vero 16 a reçu le prix du « CES 2025 Innovation Award », récompensant son approche écologique et durable dans sa conception. Enfin, au-delà de cette gamme iconique de notre démarche environnemental, nous intégrons dans l'ensemble de nos produits toujours plus de plastiques recyclés post-consommation et des packagings en carton 100% recyclables. La démarche écoresponsable est menée globalement au sein du groupe avec des objectifs élevés de neutralité carbone à atteindre dans les prochaines années.



### **L'autre axe de développement du groupe Acer concerne l'univers du gaming. Quelles étaient vos annonces lors de ce CES ?**

Nous arrivons avec une gamme gaming 2025 très riche sous nos deux marques emblématiques Predator et Nitro. Nos nouveaux Predator Helios 16 et 18 AI proposent aux gamers exigeants, le meilleur de la performance. Ils sont capables d'intégrer les nouvelles cartes graphiques de Nvidia RTX 5090, les plus puissantes à ce jour, ainsi que les meilleurs composants (jusqu'à 6 To de stockage, 192 Go de mémoire, processeur Intel Core Ultra 9 275H, etc.). Ces performances ultimes sont obtenues grâce à nos technologies de pointe dans le domaine du refroidissement. L'intégration de nos nouveaux ventilateurs Aeroblade 3D, toujours plus fins et performants, avec des pales de 0,05 mm, apportent un gain de 20% à l'extraction d'air. Le design premium de nos solutions gaming offrent toujours plus de personnalisations à nos utilisateurs. On retrouve à l'avant et à l'arrière des barres de Led RGB qui peuvent s'activer, ou non. Tout cela permet désormais d'utiliser son PC dans le cadre d'un usage gamer, ou professionnel, selon les besoins du moment. Autre nouveauté très importante avec un PC gaming ultrafin, le Predator Helios Neo 16S, qui a une épaisseur de seulement 20 mm. Malgré la finesse de son châssis, il est équipé d'une carte graphique Nvidia RTX 5070 Ti, ne faisant ainsi aucun compromis sur les performances. En outre, proposé avec une dalle Oled 240 Hz, l'Helios Neo 16S constitue le combo parfait pour une expérience gaming vraiment qualitative. C'est un modèle prometteur pour 2025 (disponible en mai à partir de 2 399 euros). Parallèlement, nous étoffons également notre gamme Nitro V disponible en 14, 15, 16 et 17 pouces répondant à tous les besoins des gamers sans exception. Grâce à cette offre enrichie, nous demeurons l'un des leaders du marché du gaming.

### **L'écosystème Acer du PC Gaming s'étoffe avec de nouvelles consoles PC. Quelle sont vos dernières annonces dans ce nouveau secteur ?**

Après l'annonce de notre première console Nitro Blaze 7, en septembre dernier, nous avons dévoilé lors du CES 2025 nos nouvelles consoles Nitro

Blaze 8 et 11. Équipées du très performant processeur AMD Ryzen 8840 series, avec un bel écran de 144 Hz, nos consoles proposent une expérience gaming haut de gamme pour jouer partout (16 Go de Ram et jusqu'à 2 To de stockage). La Nitro Blaze 11 (10,8 pouces) avec son grand écran a retenu l'attention de nombreux visiteurs (8,8 pouces pour la Nitro Blaze 8). C'est un nouveau concept qui offre une expérience unique sur le marché, grâce à ses manettes pliables, et son support intégré. Ces nouvelles consoles arriveront au cours du deuxième trimestre 2025 et élargiront notre offre sur ce segment.

Plus généralement sur ce CES, nous avons montré un écosystème gaming complet en jouant sur nos marques Predator et Nitro. Nous avons dévoilé un nouveau moniteur haut de gamme, capable de passer d'une résolution 4K (180 Hz) en Full HD (360 Hz), en appuyant sur un simple bouton, ou un autre écran de 32 pouces en résolution 5K, « quasi » unique sur le marché. Enfin, notre univers gaming s'enrichit aussi de nouvelles tours fixes et d'accessoires tels que des routeurs en Wifi 7, des sacs à dos (Predator et Nitro) et de nouvelles cartes graphiques. Une nouvelle catégorie des composants que nous souhaitons développer grâce au savoir-faire de nos ingénieurs.

### **Depuis plusieurs années, Acer développe des trottinettes électriques dans l'univers de la mobilité. Comment Acer se différencie sur ce secteur ?**

Nous en sommes désormais à la troisième génération de trottinettes électriques. Notre offre s'installe durablement sur le marché et nos produits ne cessent de s'améliorer. Cette nouvelle génération apporte encore plus de confort et de performance. Nos gammes 2025 proposent par exemple des roues de 10 pouces, équipées pour certaines de pneus tubeless qui marient résistance et confort. De plus, nous intégrons une suspension avant (fourche) sur la plupart de nos modèles de 2025 (Gammes Acer Séries Select 4 et 5, Predator et Nitro). La sécurité est améliorée grâce à des clignotants relevés, au niveau des poignées, afin d'être encore plus visible des véhicules. Certains de nos modèles haut de gamme intègrent un système de récupération d'énergie lors du freinage (KERS), permettant de gagner en autonomie (jusqu'à 60 km). La puissance de nos modèles progresse également. La série 5 d'Acer dispose ainsi d'une puissance de 500 Watts, capable de gravir des pentes de 23 degrés. Toutes ces nouveautés améliorent notre offre sur la mobilité et la rend très concurrentielle pour 2025. ■

“  
**Acer se positionne comme une  
 marque de référence sur ce  
 nouveau segment de marché des  
 PC IA**  
 ”



# ASUS REDÉFINIT LE GAMING AU CES 2025



Lors de ce CES 2025, ASUS a dévoilé son nouveau Zenbook A14, un ultrabook de seulement 980 grammes. Côté gaming, ASUS a annoncé les poids lourds de la gamme 2025 : le ROG Flow Z13, les ROG Zephyrus G14 et G16 et les ROG Strix Scar 16 et 18.

Chaque année, le CES est le rendez-vous incontournable du monde du PC. Nvidia y dévoilant sa nouvelle génération de carte graphique, les GeForce RTX 50 Series pour 2025, qui équiperont les meilleurs PC Gaming du marché. Pour ASUS, le leader du marché, il s'agit d'un moment privilégié pour dévoiler toutes ces nouvelles configurations destinées aux gamers le plus exigeants et de redéfinir l'avenir du gaming. Grâce à sa marque ROG, ASUS s'adresse à tous les profils de gamers : des plus exigeants, aux joueurs en mobilité jusqu'aux nouveaux venus dans l'arène.

**Les nouveaux ROG Strix Scar 16 et 18, synonyme d'excellence, ont été développés pour offrir un maximum de puissance,** associé à la portabilité avec un style unique. Au cœur de ce PC, on retrouve le processeur Intel Core Ultra 9 275HX, comprenant jusqu'à 24 cœurs et 32 threads, capable d'atteindre des performances de jeu exceptionnelles, associé

avec une GeForce RTX 5090. Toute cette puissance étant optimisée par les technologies de refroidissement ROG : une chambre à vapeur personnalisée, un dissipateur thermique, technologie Tri-Fan et un refroidissement par métal liquide. L'écran ROG Nebula HDR des Strix SCAR 16/18 élève encore le niveau de jeu avec une dalle mini-Led de 2,5K en 240 Hz.

## LE MEILLEUR DU GAMING ULTRAPORTABLE

Autre gamme importante dévoilée, **les nouveaux ROG Zephyrus G14 et G16 constituent le meilleur du gaming ultraportable (respectivement 1,5 et 1,84 kg).** Ces derniers repoussent les limites de la portabilité grâce à un design ultrafin, offrant pourtant des capacités de jeu et de création exceptionnelles. Ils sont équipés des derniers processeurs Intel Core Ultra 9 285H ou AMD Ryzen AI 7 350/Ryzen AI 9 HX 370, et des cartes graphiques GeForce RTX 50 (pour PC portable). Le ROG Zephyrus G14 bénéficie d'un bel écran ROG Nebula OLED (3K 120Hz) quand le G16 possède un écran Oled dans une résolution 2,5K (240 Hz). Pour le gamer en mobilité, ASUS a inventé un format unique le ROG Flow Z13, une tablette gaming 2-en-1 polyvalente. Alimentée par le

dernier processeur AMD Ryzen AI Max+ 395 et une carte graphique Radeon 8060S, ce modèle bénéficie d'un écran ROG Nebula tactile 2,5K de 180Hz de grande qualité. C'est également un PC IA Copilot+. En outre, une fois rentré chez lui, le joueur peut y associer le ROG XG Mobile, une carte graphique externe haute performance équipée de la nouvelle génération NVIDIA GeForce RTX 5090 et d'une connectivité Thunderbolt 5, qui apporte toute la puissance nécessaire pour une expérience gaming ultime sur grand écran. Tous ces modèles ROG arriveront en France en mars 2025.

## UN ZENBOOK UNIQUE DE 980 GRAMMES

Sur ce CES, la marque a retenu l'attention des journalistes spécialisées venues du monde entier en présentant le nouveau Zenbook A14, de moins de 1 kg. Ce modèle ultraléger de la gamme phare Zenbook a été conçu dans un nouvel alliage unique : le Ceraluminum, qui lui assure une grande robustesse (anti-usure, résistant aux rayures et anti-salissures), malgré un poids plume. Il offre une autonomie record (jusqu'à 32 heures) grâce à ces processeurs Snapdragon X Elite et Snapdragon X (disponible en février).

Enfin, ASUS élargit considérablement sa gamme de Copilot+ PC en 2025 avec le Zenbook 14, les Vivobook S14/S16, équipés de processeurs AMD Ryzen AI 300 Series ou Intel Core Ultra (Series 2), ainsi que les nouveaux Vivobook 14/16 équipés de processeurs Snapdragon de la série X, des PC plus accessibles en prix. ASUS met l'IA à la portée de tous grâce à cette large gamme de PC IA Copilot+. ■





# ROG STRIX SCAR 16/18

## FOUDROIE TES ADVERSAIRES

Avec les Strix Scar 16 et Scar 18 2025, profitez du meilleur que le gaming a à offrir grâce à un processeur allant jusqu'au Intel® Core™ Ultra 9 et une carte graphique jusqu'à la NVIDIA® GeForce RTX™ 5090. Ajoutez à ça jusqu'à 64 Go de RAM DDR5 et 4TB de stockage et vous êtes sûrs d'écraser vos adversaires.



Au-delà des performances avec le processeur Intel® Core™ Ultra 9



# LENOVO DÉROULE AU CES 2025

Lenovo a retenu l'attention au CES avec son PC à écran déroulable : le ThinkBook Plus Gen 6 Rollable. Le constructeur a dévoilé plus de 60 produits dont les nouveaux PC IA et la première console Legion GO S sous SteamOS. Laurent Lavoix, Directeur Marketing Produits de Lenovo France revient sur ses annonces.

## **Élément incontournable de ce CES 2025, quelle est la place de l'IA chez Lenovo ?**

L'intelligence artificielle est au cœur de notre stratégie de recherche qui a pour but d'améliorer l'expérience utilisateur. Notre stratégie consiste à transformer le PC en un compagnon intelligent, le plus pertinent possible. L'IA est à la fois présente sur la partie matérielle et logicielle. Sur ce CES, notre objectif était de démontrer que notre démarche IA est la plus pertinente du marché. Cette année, notre roadmap au CES s'est étoffée avec l'annonce de 60 nouveaux produits. Parmi ces derniers, le ThinkBook Plus Gen 6 Rollable, doté d'un écran enroulable unique, a tout particulièrement retenu l'attention. Présenté il y a deux ans sous forme de Proof of concept, ce ThinkBook a démontré notre capacité à transformer des idées visionnaires en solutions pratiques et performantes. Destiné au monde professionnel, il permet d'envisager des usages plus personnels. Ce premier PC du marché, doté d'un écran déroulant, sera commercialisé en août prochain.

## **Concrètement, quelles sont les solutions IA présentées par Lenovo ?**

Chez Lenovo, on aime à dire qu'on sort de l'ère du PC (Personal Computer) pour aller vers le Personalized Computing. Cette personnalisation du PC par l'IA est l'une de nos lignes directrices. En plus des



évolutions hardware (autonomie de 24h), Lenovo propose des solutions logicielles de personnalisation, avec ce nouveau compagnon numérique, AI Now, chargé de conseiller l'utilisateur. Cette solution exploite au mieux toutes les données personnelles de l'utilisateur, dans un univers sécurisé et local. Tout se passe sur le PC (pas de cloud externe). Sur les nouveaux Lenovo Yoga Aura Edition, nous intégrons des logiciels de transfert de fichier, par simple contact du smartphone sur l'écran du PC, ou de sécurisation, par détection de l'environnement (ex : le PC floute automatiquement l'écran dans un train). Ce nouvel écosystème de machines IA constitue une vraie rupture. Il y aura un avant et un après pour tous les utilisateurs.

## **Quelles sont les annonces de Lenovo sur le gaming ?**

La première console Legion Go, bien accueillie par le marché en 2024, nous a conforté dans notre démarche à investir le segment. Sur ce CES, nous avons dévoilé nos consoles Legion Go S (8 pouces) en deux

versions, l'une sous Windows, l'autre sous SteamOS. Cette dernière, plus accessible en prix, a fait beaucoup de bruit chez les gamers. Un prototype de 8,8 pouces avec écran Oled a aussi présenté. Sur la partie IA du PC gaming, le logiciel Legion Space devient un véritable compagnon du gamer. Il optimise les paramètres du PC et devient un véritable coach pour améliorer la pratique du joueur, tout en sélectionnant les meilleurs moments du jeu en vidéo (Game Clip Master). Ce logiciel sera disponible sur tous nos PC Legion de 2025. Autre nouveauté importante, nos lunettes Legion Glasses 2, bénéficient d'un design affiné (65g) pour être plus faciles et confortables. Elles offrent un grand écran encore plus lumineux de 800 Nits en 120 Hz pour vivre une expérience gaming renouvelée. Enfin, sur nos gammes PC grand public, nous avons dévoilé le Lenovo Yoga Book à double écran (14 pouces), avec plus de puissance en NPU. Et côté design, le Lenovo Yoga Slim 9i est notre premier PC équipé d'une caméra masquée, derrière l'écran Oled, avec un ratio écran de 98% unique sur le marché. ■

# TCL NXTFRAME



Quand l'art sublime  
votre espace



QLED PRO



Écran mat



"Ai" Art

Audio by BANG & OLUFSEN



# TCL AU CŒUR DE L'INNOVATION SUR LA TV AU CES 2025



Lors du CES, TCL a multiplié les annonces autour de ces technologies d'affichage et notamment dans le domaine de la TV, où le constructeur innove fortement. Au menu : la 7<sup>e</sup> génération de Mini-Led, le lancement des premiers écrans « Print Oled » et des démonstrations sur le Micro-led. **Olivier Semenou, chef produit Europe de TCL**, revient en détail sur les principales annonces du constructeur sur la TV.

### **Quelles étaient les annonces fortes de TCL sur la TV lors de ce grand rendez-vous ?**

TCL était très présent sur ce CES 2025 : notre marque s'affichait en très grand sur la Sphère et sur le salon. Les annonces ont été très nombreuses sur la TV sur cette édition 2025 chez TCL. A cette occasion, nous avons présenté notre 7<sup>e</sup> génération de Mini-Led qui arrivera à partir d'avril prochain sur le marché français. Cette technologie dont TCL est précurseur, nous permet de conserver un temps d'avance sur la concurrence et constituera notre meilleur argument sur le marché de la TV en 2025.

### **Quels sont les atouts de cette 7<sup>e</sup> génération de Mini-Led TCL ?**

Cette nouvelle génération permet à nos téléviseurs Mini-Led de proposer de meilleures images grâce à 6 points d'améliorations majeures. Plus puissante et plus précise grâce à notre lentille MicroLens, la 7<sup>e</sup> génération propose 33% de luminosité en plus et une baisse de 40% de la consommation (vs génération 6). C'est bluffant de voir autant d'avancées sur la qualité d'image. On progresse également sur les 65 000 niveaux de rétro-éclairage (déjà présents sur la génération 6) qui sont désormais beaucoup plus dynamiques. La démonstration faite sur notre stand du CES était très parlante pour les visiteurs. La précision de l'image est incomparable. On a également progressé en réduisant les effets de halo, en travaillant sur la distance optique. Mais l'amélioration la plus importante réside aussi cette année dans l'intégration de nos nouvelles dalles HVA qui seront présentes sur l'ensemble de nos gammes 2025 de téléviseurs Mini-Led et Qled. Les séries Mini-Led Premium seront les seules à bénéficier de dalles HVA haut de gamme (CrystGlow), ce qui nous permettra un avantage sur le marché de la TV en 2025 (NDLR d'autres marques commercialiseront des TV avec dalle HVA). Nous introduirons également les dalles HVA sur de petites tailles de TV (32 et 43 pouces) afin de redynamiser le segment.



### Qu'apportent ces nouvelles dalles HVA ?

Ces nouvelles dalles HVA sont le fruit de 10 ans de R&D au sein de notre filiale industrielle, TCL CSOT. Historiquement, il existe deux grands types de dalles, IPS et VA, avec des qualités différentes : l'angle de vision pour l'une et la qualité de la colorimétrie et du contraste pour l'autre. La nouvelle dalle HVA fusionne les avantages de ces deux technologies. Cela constitue une réelle rupture technologique au sein de l'industrie de la TV. Désormais TCL CSOT est le seul acteur industriel à proposer ce type de dalle. Nous l'utiliserons pour notre 7<sup>e</sup> génération de Mini-Led, mais cela aura un impact plus important sur l'ensemble de l'industrie. En effet, notre filiale industrielle CSOT est en passe de devenir le leader mondial dans la production de dalles LCD, grâce à des accords et des rapprochements avec d'autres acteurs du marché (Samsung Display et LGD Display). Tout cela contribue à renforcer nos capacités de production qui atteignent désormais les 50 millions par an pour TCL CSOT. C'est important car la puissance de cet outil industriel est à la base de notre réussite mondiale (TCL marque n°2 dans le monde - en volume). Et cela renforce notre capacité à innover à l'avenir. Notre industrie demande beaucoup d'effort en R&D pour rester dans la course. De plus, TCL CSOT développe parallèlement en laboratoire des Leds pour l'éclairage public, où les contraintes techniques sont plus fortes. Nos téléviseurs progressent de ces avancées. Cette place unique de TCL CSOT nous permet d'innover et d'assurer ainsi le développement de TCL dans le futur.

### Depuis plusieurs années, vous développez également la technologie « Print Oled ». Quelles sont les dernières avancées ?

Nos ingénieurs ont su développer une technologie unique, baptisée « Inkjet Print Oled (IJP Oled) », qui permet de fabriquer des écrans « Oled » en utilisant une technologie unique et brevetée d'injection de phosphore qui permet de limiter le taux de perte, comparé à l'Oled classique (organique). Et grâce à un coût inférieur de l'ordre de 30%, nous proposerons cette technologie premium au meilleur prix au consommateur. Après avoir présenté plusieurs prototypes, une marque commercialisera dès 2025 notre premier moniteur Print Oled (nom commercial à préciser) de 21,6 pouces en 4K. Et dès 2026, TCL prévoit de lancer des TV de « petites » tailles (43, 50 et 55 pouces), puis des plus grandes tailles en 2027 (65 et 85 pouces), avant de passer sur des tailles XXL en 2028. Car cette technologie n'a pas de limite, on peut fabriquer sans difficulté des TV de 150 pouces. Rappelons que cette technologie offre une densité de pixel jamais vue. Cela donne une image particulièrement détaillée qui correspond aux attentes de professionnels de l'image avec une colorimétrie quasi parfaite (DCI-P3 > 99%) avec un très haut taux de contraste et un taux de réponse très rapide.

### TCL a exposé un modèle de 163 pouces Micro-Led ? Quelle est la stratégie du groupe sur cette technologie ?

TCL maîtrise l'ensemble des technologies d'affichage. Le Micro-Led est pour TCL une technologie d'avenir, mais elle demeure encore trop coûteuse pour être commercialisée ailleurs que sur le B2B (700 à 800 euros du pouce). C'est notre choix. Nous équipons des stades aux États-Unis, et ailleurs, car cette technologie présente des avantages réels pour cela : visibilité en plein jour grâce à des contrastes et une luminosité record (10 000 Nits). Chaque pixel est auto-émissif et il n'y a pas de rétro-éclairage. Cette technologie cumule les avantages de l'Oled et du Mini-Led. Le rendu est bien meilleur. Il ne nous reste plus qu'à diminuer les coûts de fabrication pour arriver, à 100 euros du pouce, afin de commercialiser un premier 55 pouces à destination du grand public.

### TCL a également annoncé un important partenariat avec Google sur l'intégration de son IA Gemini dans les téléviseurs TCL. Quels sont les détails ?

Effectivement, TCL sera la première marque de téléviseur à intégrer les nouvelles fonctionnalités Gemini en 2025, avec un temps d'avance sur la concurrence pendant plusieurs mois. Ce sera un super assistant au quotidien, capable de faire des propositions selon les usages. Cet accord est le fruit d'un partenariat initié avec Google dès 2015. TCL est la marque n°1 sur Google TV dans le monde. Nous sommes également parmi les tous premiers à intégrer la technologie Dolby Atmos Flex Connect. Cela permet de bénéficier d'un son Atmos sans fil spatialisé. Preuve que TCL est devenu une marque précurseuse sur le marché de la TV. Enfin, nous avons dévoilé deux vidéoprojecteurs qui arriveront en 2025. Chacun a une approche différente sur un segment de marché déjà très dense où TCL doit se différencier. Pour le premier, il s'agit du Playcube, un modèle mobile avec un design unique, où l'enceinte rotative du vidéoprojecteur permet de régler l'angle de vision à 360°. Ce cube rotatif intègre Google TV et se suffit à lui-même pour fonctionner en mobilité. Le deuxième est un modèle 4K plus performant avec des poignées uniques qui le différencie de l'existant. Tous les détails seront donnés pour le Playcube lors du prochain Mobile World Congress, le second sera annoncé plus tard. ■

### TCL, N°2 EN VOLUME SUR LE MARCHÉ DE LA TV EN FRANCE

« La marque TCL s'est classée n°2 en volume, et n°3 en valeur, sur le marché de la TV en France en 2024 (source GfK) », explique Virginie Guimaraes, responsable marketing TCL France. « Sur les grandes tailles, TCL est leader avec des parts de marché très conséquentes, et notamment sur les TV de 97 pouces, et plus, où TCL atteint des pics de 60% en volume, et plus de 50% en valeur, toujours sur l'année 2024. Notre objectif est désormais de devenir le n°2 en valeur. Pour cela, nous répondrons à la demande de création de valeur de nos partenaires retailers en nous appuyant sur notre montée en gamme avec notamment la technologie premium Mini-Led de 7<sup>e</sup> génération. Nous organiserons également de grandes campagnes de communication à 360° autour du slogan « Au plus près des exploits » en élargissant le thème en 2025 au-delà du sport et de l'esport (partenariat Gentle Mates). »

# SAMSUNG AGRANDIT SON HORIZON AU CES 2025

Parmi les nombreuses annonces faites par Samsung au CES 2025, la TV et l'audio-vidéo ont dévoilé plusieurs nouveautés très intéressantes cette année. En 2025, Samsung proposera une nouvelle gamme premium de téléviseurs, baptisé The Frame Pro, un nouvel Oled encore amélioré, et de nouveaux vidéoprojecteurs The Premiere (5 et 8K) qui renouvellent le segment.

Sur cette édition 2025 du CES, l'intelligence artificielle était sans surprise omniprésente sur les stands des constructeurs. Chez Samsung qui a pour slogan commun « IA Everywhere », le concept a été décliné sur chaque univers pour expliquer les innovations apportées par l'IA : Sur la TV, Samsung a adopté une nouvelle dénomination : « Samsung Vision AI ». « L'IA introduit une nouvelle façon de sublimer l'image de nos téléviseurs Qled, NeoQled, Oled et The Frame », explique Florent Greffe, directeur marketing TV et audio de Samsung France. « Désormais, l'interface de nos téléviseurs, sous OS Tizen, se rapprochent de celle du mobile avec des vignettes plus grandes et des menus plus cohérents, faisant la part belle aux contenus. **Notre Smart TV évolue grâce aux nouvelles fonctionnalités créées via l'IA : recherche en direct sur les programmes (click to search sur l'écran), sous titrage en direct dans la langue de son choix, adoption automatique du bon mode en fonction du programme (IA Mode) »,** précise Florent Greffe. Toutes ces nouveautés se retrouveront sur l'ensemble de la gamme TV de 2025.

## THE FRAME PRO VOIT PLUS GRAND

Côté nouveautés produits, le constructeur a dévoilé les gammes 2025 The Frame, avec la nouvelle série The Frame Pro. Samsung conserve une série The Frame classique (du 32 au 65 pouces) avec **une montée en gamme sur la série The Frame Pro avec l'arrivée de grandes tailles en 65, 75 et 85 pouces.** La principale nouveauté technique réside dans l'intégration d'un boîtier sans fil (One Connect), désormais totalement déporté (avec 10 mètres de portée). Seul un câble d'alimentation est relié au téléviseur. The Frame Pro intègre aussi une



**nouvelle dalle NeoQled en 144 Hz (vs 120 Hz) qui bénéficie d'un traitement antireflet unique, et encore amélioré.** Il s'agit là de la marque de fabrique du constructeur coréen. Cette nouvelle dalle améliore de 221% le contraste, les détails sont mis en valeur et les noirs plus profonds. En outre, ce téléviseur bénéficie de la certification Pantone, preuve du respect totale des couleurs et donc des œuvres d'arts exposées. Et cette année, l'application Art Store qui regroupe les plus grands chefs d'œuvre issus des plus grands musées dans le monde sera rendue disponible sur les nouvelles TV premium de 2025 du constructeur coréen.

## UN NOUVEL OLED PARFAIT ?

**Considéré comme le meilleur téléviseur du marché en 2024, l'évolution du nouveau téléviseur QD-Oled de Samsung vise encore plus haut (réf. S95F).** Il sera 30% plus lumineux avec un traitement anti-reflet de 2<sup>e</sup> génération perfectionné, un processeur puissant upgradé et l'intégration d'un port HDMI 2.1 boosté à 165 Hz. Il bénéficiera d'une nouvelle grande taille en 83 pouces avec une dalle différente en White Oled (LG Display). Samsung étend cette

année sa solution anti-reflet de 2<sup>e</sup> génération aux séries premium NeoQled 8K (série QN990F et QN900F) et NeoQled QN90F. « En 2025, Samsung se développera sur les grandes tailles en introduisant notamment un 100 pouces sur la série QN80 et un 115 pouces sur la série QN90 qui sera notre modèle haut de gamme en NeoQled 4K. **Samsung proposera au total plus de 13 références en plus de 80 pouces** », précise Florent Greffe.

Autre nouveauté, Samsung a dévoilé sur ce CES le nouveau **The Premiere 5, un vidéoprojecteur nomade et multifonction. Il propose une nouvelle expérience de projection au sol avec une interaction tactile très intéressante** (démonstration sur le stand au CES). Multifonction (Cinéma et gaming), il propose une image jusqu'à 100 pouces avec une technologie triple laser (560 Lumens) et un réglage automatique autofocus, devenu un passage obligé sur cette catégorie de produit nomade. **Enfin, Samsung vise l'excellence avec son nouveau vidéoprojecteur The Premiere 8K** qui, avec son boîtier déporté sans fil, apporte une expérience premium : écran 150 pouces, laser courte focale triple laser (30 cm), 4 000 Lumens, son Dolby Atmos et puissance audio de 100 W. ■

# AGON PRO

AGON

LIBÉREZ VOTRE

# POTENTIEL

## AG276QZD2

**26,7"** | QHD | **QD-OLED** | 240 HZ | **0.03MS GTG**  
HDR TB400 | **USB 3.2 GEN 1** | USB HUB | **USB DOWNSTREAM**  
AD-SYNC



USB HUB



LIGHT FX



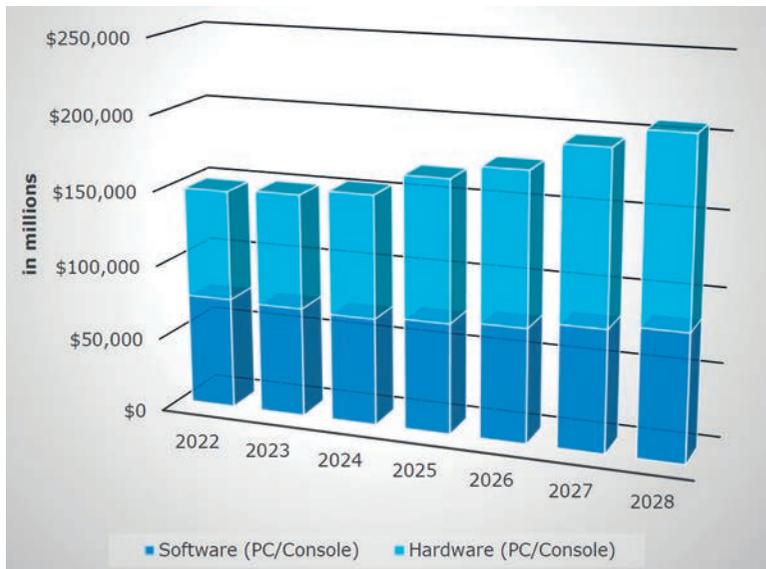
**AOC**

# ECOSYSTÈMES CONSOLE ET GAMING PC, D'EXCELLENTE PRÉVISIONS

Porté par de nouvelles sorties hardware et software, des modèles économiques diversifiés et un bon rapport qualité/temps passé/prix, les écosystèmes console et gaming PC devraient, selon DFC Intelligence, connaître de très belles prochaines années.

Après une longue période de croissance (depuis 2009) et une explosion durant le Covid, le marché du jeu vidéo software sur console et PC a connu 2 années de légère baisse des revenus software en 2023 et 2024 (-4% sur 2 ans pour donner 72 milliards de dollars sur 2024), selon DFC intelligence. Selon l'analyste, ces deux segments combinés (PC et consoles) devraient entamer une période de croissance soutenue en 2025 avec des revenus de logiciels de jeu vidéo pour atteindre 83 milliards de dollars en 2028. DFC Intelligence explique cet optimisme par plusieurs facteurs.

Evolution du chiffre d'affaires du software et du matériel de jeux vidéo pour PC et console dans le monde (en milliards de dollars)



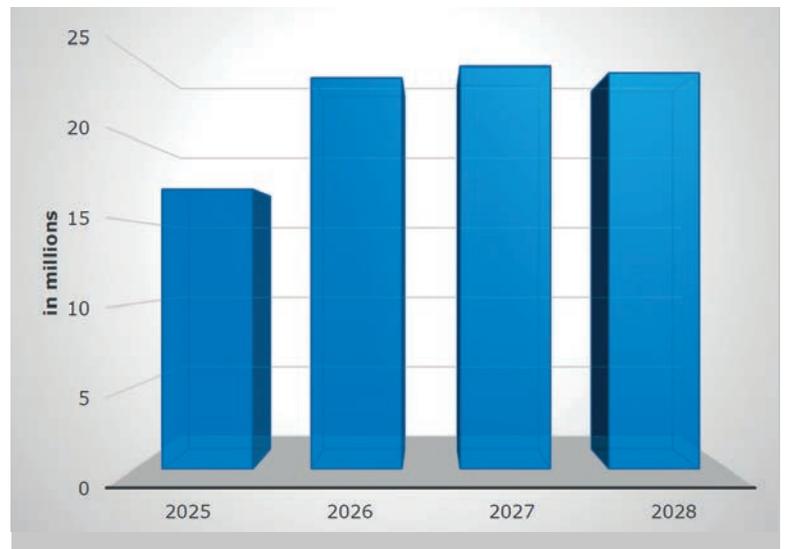
Source : DFC Intelligence

## UNE DEMANDE REFOULÉE DÉBLOQUÉE PAR LES NOUVEAUTÉS.

Les premiers sont hardware comme l'arrivée d'une nouvelle console chez Nintendo. Un coup de fouet énorme pour le secteur puisqu'il n'y a pas eu de lancement de nouvelle console depuis 2020, et qui ne devrait pas être un atout isolé puisque la période 2026-2028 verra arriver, selon DFC intelligence, de nouvelles consoles de Sony et Microsoft. Selon DFC Intelligence, la nouvelle console de Nintendo devrait bien se comporter car « Nintendo dispose d'une entreprise solide avec une large base de consommateurs pour stimuler les ventes au lancement », surtout

avec huit ans entre les lancements de 2 générations. Ce qui constitue un record dans l'ère moderne. L'analyste s'attend en conséquence à des ventes de lancement nettement plus fortes que pour la Switch originale, avec 17 millions d'unités en 2025... si Nintendo peut assurer l'approvisionnement, au cours de ses premières années, mais avec des ventes record (27 millions d'unités en 2020) difficiles à battre. La sortie en 2025 est un enjeu important. Selon DFC Intelligence, la base installée active projetée constituée par Nintendo avant la sortie de nouvelles consoles concurrentes lui assurera une avance cumulative importante et la console qui sortira en dernier risque selon l'analyste d'être lourdement pénalisée. Ce qui peut pousser à des décisions radicales comme la concentration sur le software et les services. Côté PC, l'arrivée d'une nouvelle génération de cartes graphiques chez Nvidia et l'explosion de l'I.A. devrait doper la puissance de calcul des PC.

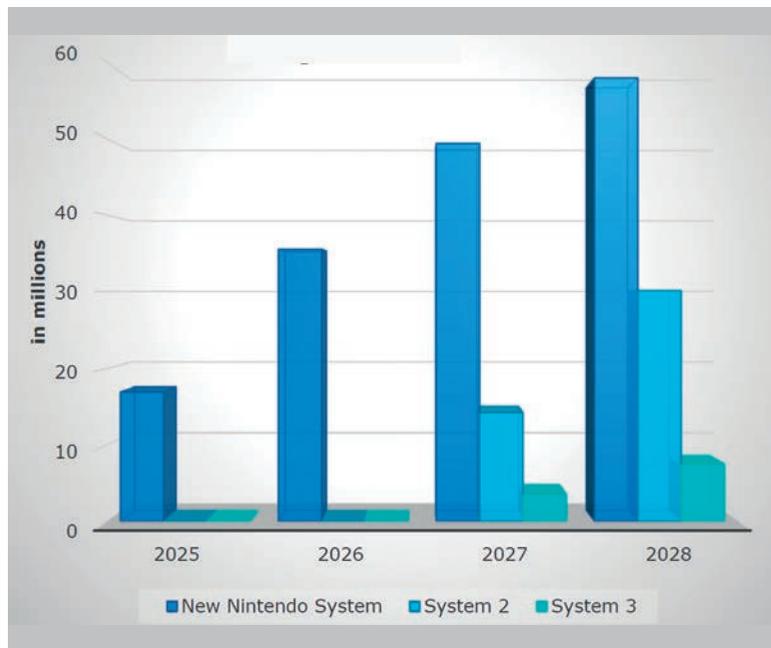
Prévisions des ventes pour la nouvelle console de Nintendo dans le monde (en millions d'unités)



## LE HARDWARE DEVANT LE SOFTWARE ET POUR LONGTEMPS

Selon DFC Intelligence, les dépenses en matériel gaming PC et consoles continueront de grimper et surtout la tendance, observée depuis 2023, à dépenser plus en matériel qu'en logiciel devrait s'accroître. Les revenus du matériel gaming (hardware + accessoires) pourraient atteindre 120 milliards de dollars en 2028 contre 83 milliards de dollars pour les logiciels et services de jeux pour PC et console. La demande sera en effet stimulée par une offre hardware renouvelée et haut de gamme. Selon DFC Intelligence. « Les produits bon marché seront toujours là, mais un plus grand nombre de consommateurs recherchent et sont prêts à payer plus pour des produits haut de gamme ».

**Base installée active projetée de futures consoles de jeu vidéo**



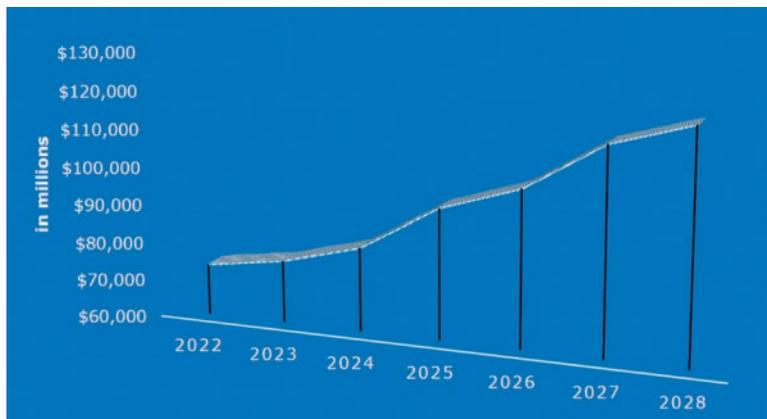
**UNE PALETTE DE HARDWARE DIVERSIFIÉE**

Un enjeu important car de plus en plus le foyer moyen et même **chaque membre du foyer possède plusieurs appareils de gaming** (PC, console, smartphone...). La capacité d'un consommateur à jouer n'importe où et n'importe quand continue de s'accélérer. Ce qui explique que DFC Intelligence estime que « **l'attrait croissant des jeux haut de gamme en déplacement avec les systèmes PC et consoles portables est un moteur de dépenses majeur car il élargit l'audience potentielle et permet de jouer à tout moment et en tout lieu** » et que « **la nature portable de la Switch a changé la donne et a conduit les ménages à acheter plusieurs unités** ». Ce qui pousse l'analyste à s'interroger pour savoir si Sony ou Microsoft offrira la portabilité pour sa future console. Ce dynamisme global devrait **stimuler la croissance dans l'ensemble de l'écosystème (accessoires, DLC...)**. Un enjeu fondamental car les manettes, souris, claviers et casques peuvent coûter des centaines d'euros et les consommateurs sont de plus en plus disposés à dépenser cet argent, même avec une large disponibilité d'alternatives à moindre coût, et ce d'autant plus que le vieillissement du consommateur de jeux vidéo se traduit par une demande accrue de matériel sophistiqué.

**L'IMPORTANCE DES JEUX ET PLATEFORMES PREMIUM**

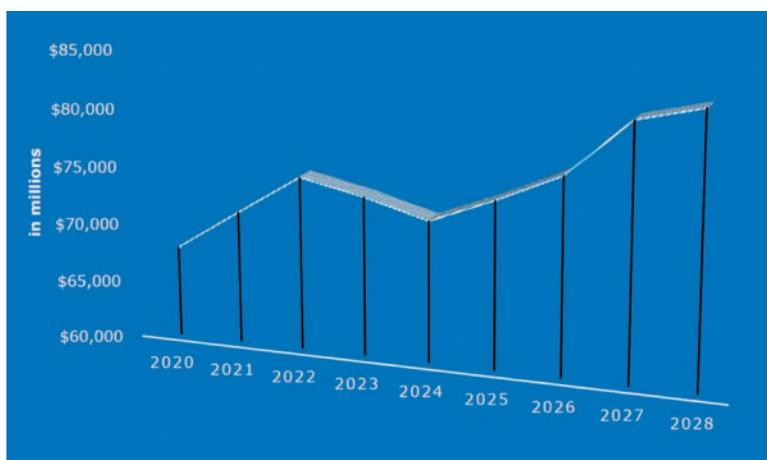
**Côté software, l'audience mondiale dépassera, selon DFC Intelligence, les 4 milliards de personnes d'ici 2027** (3,8 milliards en 2024). L'audience principale continue de s'élargir avec des revenus par utilisateur plus élevés avec les 10% des joueurs qui dépensent le plus qui représentent 65% des revenus si l'on inclut les jeux mobiles. Et ce en particulier sur les plateformes premium puisque **le chiffre d'affaires générés par les joueurs sur console et PC est supérieur à 300 dollars par utilisateur et par an**. Ce qui permet de compenser le fait que de nombreux consommateurs ne jouent que sur des appareils mobiles et ne représentent que des revenus limités par utilisateur (les 90% des joueurs les moins importants ne représentent en moyenne que 20 dollars par utilisateur, selon DFC Intelligence).

**Evolution du chiffre d'affaires du matériel de jeux vidéo pour PC et console dans le monde (en milliards de dollars)**



Source : DFC Intelligence

**Evolution du chiffre d'affaires des logiciels de jeux vidéo pour PC et console dans le monde (en milliards de dollars)**



Source : DFC Intelligence

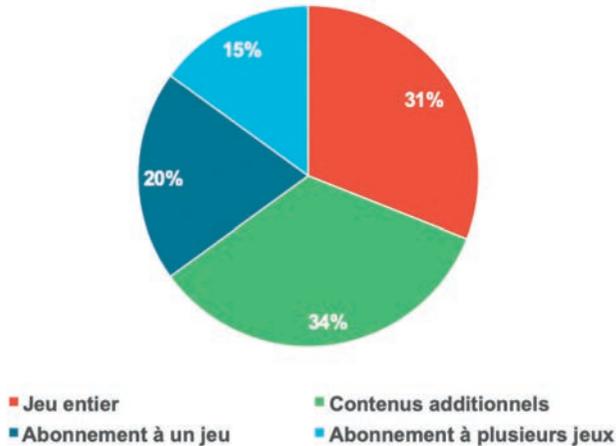
**LA SORTIE DE BLOCKBUSTERS VA TIRER UN ÉCOSYSTÈME DERRIÈRE EUX**

**La sortie (enfin !) de mastodontes puissants pour 2025 tirera le marché vers le haut.** « Dans l'ensemble, 2025 s'annonce également comme l'une des meilleures années de tous les temps avec le lancement de deux des plus grands produits jamais vus : une nouvelle console de Nintendo et GTA 6 », estime DFC Intelligence. Un enjeu d'autant plus intéressant que **les jeux à succès génèrent des opportunités de ventes supplémentaires**. Et ce alors que les revenus des contenus complémentaires dépassent ceux des jeux complets, sur mobile évidemment, mais aussi désormais selon DFC Intelligence sur PC et consoles puisque le C.A. des contenus complémentaires (34%) dépasse désormais ceux des jeux complets (31%). Les abonnements génèrent 35% du chiffre d'affaires, même si les abonnements multi-jeux peinent à progresser.

**UN LOISIR ATTRACTIF À UN PRIX ATTRACTIF**

DFC Intelligence soutient également que le secteur profite de la baisse attendue des dépenses consacrées à d'autres formes de loisirs souvent plus onéreux (voyages, restaurants, événements sportifs et musicaux ...) quand **le jeu vidéo**

## Chiffre d'affaires des logiciels de jeux vidéo pour PC et console par type en 2024 dans le monde (en%)



Source : DFC Intelligence

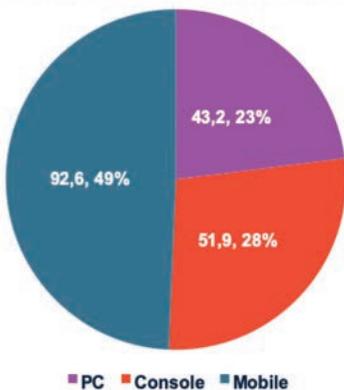
(PC, smartphone...). L'analyste note également qu'un PC haut de gamme est désormais un symbole de statut, qui reste moins onéreux qu'une voiture, une montre ou des sports comme le tennis. Une tendance poussée « par l'essor de l'esport et des influenceurs gaming qui a accru la prise de conscience de l'importance du matériel et du marketing de marque » comme le souligne DFC Intelligence.

## 200 MILLIARDS POUR LES CONSOLES ET LE GAMING PC EN 2028

Globalement, DFC Intelligence estime que d'ici 2028, les ventes de logiciels et de matériel de jeux pour PC et console dépasseront 200 milliards de dollars par an. Si l'on ajoute ceux des jeux mobiles, les revenus combinés du secteur devraient dépasser 300 milliards de dollars en 2028. De plus, « l'industrie du jeu vidéo est encore jeune et compte un public croissant, notamment des consommateurs à revenus plus élevés. Elle est sur une forte courbe ascendante depuis les années 1980 avec des ralentissements cycliques généralement de faible ampleur et de courte durée », conclut l'analyste. ■

## Marché du jeu vidéo software dans le Monde en 2024 (en milliards de dollars)

Marché total : 187,7 milliards de dollars



Source : DFC Intelligence

bénéficie d'un excellent rapport qualité/temps passé/prix avec par exemple des jeu en free to play peu onéreux sur la durée ou une console de jeux qui coûte moins cher qu'un nouveau téléphone ou une sortie familiale dans un parc d'attraction. Les consommateurs sont donc prêts à acheter plusieurs appareils par foyer et ce d'autant plus que la plupart ont une utilisation hybride

**Présente les chiffres clés du Gen Threat Report**

**Gen Threat Report**

**MOBILE DEVICES**

MALWARE TYPES	Risk ratio	Q/Q change
Scam	6.9%	↑ -18.8%
Malvertising	3.3%	↑ 39.3%
Adware	0.8%	↑ 24.2%
Infostealer	0.2%	↑ 58.3%
Misleading	0.2%	No Applicable

Norton is part of **Gen**

**MultiMédia**  
À LA UNE

## ABONNEMENT

Je m'abonne à MultiMédia à la Une, 1 an, 11 numéros

France : ~~156€~~ 144€ - Europe : 164€ - Hors Europe : 189€

Pour le règlement : BSC Publications

20, rue Pierre Lescot 75001 Paris ou s'adresser à [bsc@multimediaaune.com](mailto:bsc@multimediaaune.com)



### MULTIMÉDIA À LA UNE

est édité par BSC Publications.  
SARL au capital de 71 300 euros.  
20, rue Pierre Lescot / 75001 Paris - RC Paris B 331 814 442.  
Commission paritaire N°76 696. ISSN 1267-7663  
© BSC Publications 2024. Dépôt légal à la parution.

**STANDARD**  
01 71 20 30 97

**DIRECTEUR DE LA PUBLICATION**  
Eric Choukroun

**REDACTION**  
Jeu vidéo - Pop Culture : Vladimir Lelouvier - 06 46 91 83 37  
vlelouvier@multimediaaune.com  
Vidéo - Cinéma - Musique : Erik Fontet - 06 46 91 81 88  
efontet@multimediaaune.com  
Distribution - EGP - Hardware : Yoan Langlais  
06 46 91 81 80 - ylanglais@multimediaaune.com

**NUMÉRO MM1 320**  
Inclu Indispensable VIDÉO - SVOD/VOD - MUSIQUE - POP CULTURE 2025

**MAQUETTE**  
Réalisation : David Garino

**PUBLICITÉ**  
Directeur de la publicité : Eric Choukroun - 06 09 14 83 75  
echoukroun@multimediaaune.com

**IMPRESSION : CCI**  
Crédits photos et illustrations : les services de presse des diverses sociétés d'édition, de distribution et de fabricants citées. NDLR : Les marques sont citées dans un but rédactionnel et uniquement lorsque l'information le requiert de façon impérative. © Tous droits de reproduction même partielle par quelque procédé que ce soit, réservés pour tous pays.

Nom : ..... Prénom : .....

Société : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

N° tel : ..... N° d'identification TVA CEE : .....

# JEU VIDÉO EN EUROPE : UNE HAUSSE EN VOLUME MALGRÉ L'ESSOUFFLEMENT DU PHYSIQUE



Switch ont chuté de 15%, tandis que les ventes de Xbox Series X/S ont chuté de 48%. Le secteur des consoles a connu une année difficile avec un manque de sorties majeures, et le fait que la Switch en était à sa huitième année de vente. » ■

## Top 20 en volume des ventes de jeux complets vidéo software sur PC et Console (Digital + Physique) en Europe

Jeu	Éditeur
EA Sports FC 25	EA
Call of Duty: Black Ops 6	Activision Blizzard
EA Sports FC 24	EA
Grand Theft Auto 5	Take Two
Hogwarts Legacy	Warner Bros
Helldivers 2	Sony I.E.
Red Dead Redemption 2	Take Two
The Crew 2	Ubisoft
It Takes Two	EA
Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision Blizzard
Elden Ring	Bandai Namco
Mario Kart 8: Deluxe*	Nintendo
Dragon Ball: Sparking! Zero	Bandai Namco
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	Ubisoft
Warhammer 40,000: Space Marine 2	Focus
Need for Speed: Heat	EA
Super Mario Bros Wonder*	Nintendo
Super Mario Party Jamboree*	Nintendo
Fallout 4	Bethesda
Metro Exodus	Plaion

Source : GSD via Videogameschronicle

\*Ventes digitales de Nintendo non incluses

Plombé par les jeux physiques, la faiblesse des nouveautés et les ventes de console, le jeu vidéo sur PC et console a connu une année contrastée en volume en Europe. Présentation des premiers chiffres.

Selon les chiffres de GSD, cités par Videogameschronicle, le jeu vidéo software sur PC et console (pour les jeux complets) a connu une année contrastée en Europe. Au global, ses ventes en volume ont augmenté de 1% en 2024 à 188,1 millions d'unités. Côté positif, en téléchargement de jeu complet en digital et en volume, la progression est de 15% à 131,6 millions de jeux vendus. Côté négatif, l'année a été vraiment mauvaise en physique avec une baisse de 22% à 56,5 millions de jeux. Les chiffres ont été plombés par les ventes sur console (PS5 + Xbox Series X/S + Switch) qui ont chuté de 21% en Europe l'année dernière.

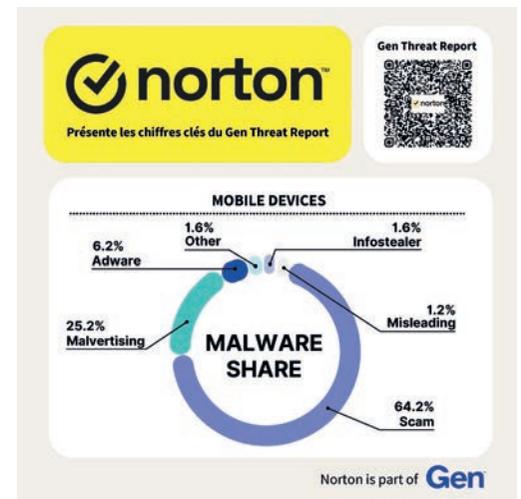
### LA FAIBLESSE DES NOUVEAUTÉS

La faute en particulier à la faiblesse quantitative et qualitative des nouveautés. Ce qui fait que seules 6 nouveautés ont trouvé place dans le Top 20 en volume des ventes de jeux complets en Europe en 2024 selon GSD (contre 10 en 2023). Et les

plus fortes sont les suites de jeux annuels. Ainsi, EA Sports FC 25 domine largement le classement malgré des ventes en baisse de 5% par rapport à celles de FC 24 (sur la même période de calcul). Il devance son éternel concurrent Call Of Duty, dont le nouvel opus Black Ops 6, faisant 9% de plus que Modern Warfare 3 en 2023, reprend la 2<sup>e</sup> place des classements (4<sup>e</sup> en 2023). Point intéressant, 2024 a vu émerger quelques bonnes surprises. La principale a été Helldivers 2 (6<sup>e</sup>), mais on aurait pu citer Dragon Ball : Sparking ! Zero (13<sup>e</sup>) ou Warhammer 40,000 : Space Marine 2 (15<sup>e</sup>). Certaines positions de ce classement sont néanmoins à prendre avec des pincettes puisque les ventes digitales de Nintendo ne sont pas comptabilisés et que, comme le classement est en volume, l'effet de certaines promotions fait grimper « artificiellement » certains titres comme The Crew 2 (8<sup>e</sup>) qui a bénéficié une offre à durée limitée à 1 euro.

### DES VENTES DE CONSOLE EN BAISSÉ

Côté hardware console, Videogameschronicle citant GSD, souligne « des ventes de consoles de jeux en baisse de 21% par rapport à l'année précédente. La PS5 a été la plateforme la plus vendue sur les marchés suivis, mais les ventes ont chuté de 20%. Les ventes de Nintendo





Mikael Bertheau

## TURTLE BEACH DYNAMISEUR DE RAYON



Antoine David

Turtle Beach multiplie les efforts dans les points de vente afin de promouvoir la qualité de ses produits et la notoriété de sa marque. Et ce avec des concepts spectaculaires. **Antoine David et Mikael Bertheau, respectivement Senior European Business Manager et Senior Marketing Manager Europe de Turtle Beach, nous détaillent les concepts les plus intéressants déployés en magasin.**

### **Où en êtes-vous concernant votre offre de Simracing ?**

Mikael Bertheau : Nous avons en 2024 déployé notre offre de Simracing. Nous investissons en conséquence fortement dans le domaine tant en 2024 qu'en 2025. Nous lançons d'ailleurs actuellement notre VelocityOne Multi-Shift, un levier de vitesse aux excellentes caractéristiques (levier à sept vitesses H-Gate et marche arrière, mode frein à main pour un freinage précis et analogique, technologie magnétique à effet Hall...).

### **Pourquoi est-il important d'avoir des dispositifs en magasin ?**

Antoine David : Mettre en avant et démontrer la qualité de nos produits dans les magasins s'avère fondamental. Bien que notre présence en ligne soit stratégique, nous avons également voulu capitaliser sur l'expérience physique en magasin pour nos produits premium comme le VelocityOne Race à plus de 600 euros. En effet, comme pour tous les produits premium, les consommateurs cherchent à tester in situ dans de très bonnes conditions un concept dans lequel ils mettront une somme conséquente. D'où l'importance de la mise en situation et du contact physique avec le produit grâce à un « set up » complet.

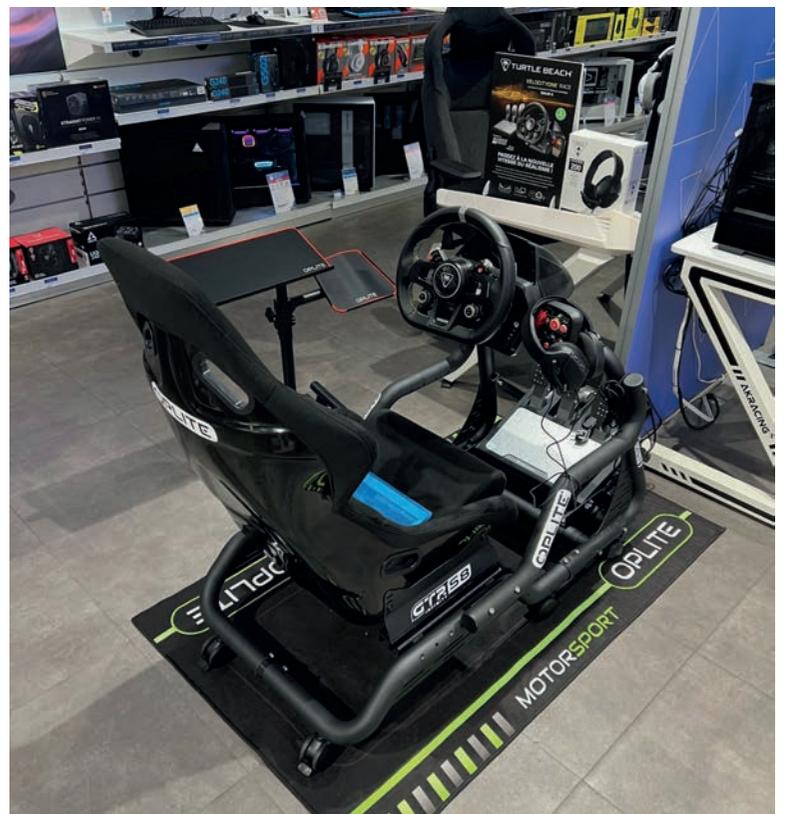
### **Comment cela s'est concrétisé ?**

M. B. : Cela a été rendu possible par notre partenariat avec Oplite qui a été super efficace et proactif en gérant l'intégration dans un dispositif très complet (siège baquet, écran, console, jeu vidéo...) et la mise en place concrète dans les points de vente.

A. D. : Nous avons déployé une quinzaine de ces dispositifs en France dans un premier temps en exclusivité retail dans des magasins Boulanger volontaires. Une enseigne très proactive dans le gaming et en particulier dans le Simracing. Ce qui permet une réassurance sur la pertinence de nos produits pour les consommateurs. Cela s'est ensuite élargi aux magasins LDLC.

### **Quels sont les résultats ?**

M. B. : Nous avons d'excellents retours sur ces dispositifs qui nous permettent d'installer notre marque sur ce nouveau marché tout en apportant une expérience en magasin. Le succès de notre gamme d'accessoires de Simracing s'est confirmé surtout à partir du mois de septembre, qui correspond par ailleurs à la date à laquelle nous avons mis





en place ces dispositifs. Nous travaillons actuellement sur des concepts équivalents pour le Flight-sim et explorons des options innovantes afin de répondre aux attentes des passionnés.

**Où en êtes-vous du déploiement de vos kiosques de démonstration de casques, 2 ans après notre article sur le sujet (CF. MM302) ?**

A. D. : Depuis plusieurs années, nous déployons des kiosques de démonstration de nos casques gaming dans la distribution française, en particulier dans les magasins indépendants souvent plus à même de prendre des décisions locales, chez Leclerc, mais aussi Intermarché et Système U. Le soutien des équipes de DS Distribution a été essentiel au succès de cette mise en place. Ce type de concept est très rarement en GSA et nous permet de nous démarquer sur ce canal. Un bel investissement pour nous qui nous apporte une jolie visibilité en magasin et contribue à l'augmentation de la notoriété de la marque Turtle Beach.

M. B. : Nous avons récemment mis à jour notre soixantaine de dispositifs, notamment en y plaçant de nouveaux casques au positionnement cohérent avec la clientèle des points de vente, ainsi qu'en ajustant notre charte graphique pour assurer la visibilité de notre nouvelle charte graphique.

**Quels retours vous font les points de vente concernés ?**

A. D. : Nous avons eu beaucoup de demandes de la part de magasins désirant valoriser leur rayon gaming et sortir de ce qui se fait habituellement. Nous sommes particulièrement satisfaits des résultats et les magasins aussi car cela permet non seulement de dynamiser le rayon, mais aussi d'attirer un public plus large et d'améliorer la satisfaction client grâce à des tests produits en conditions réelles. Pour les consommateurs, cela permet vraiment de tester la qualité du son, de la mousse, du confort... Un atout indispensable pour Turtle Beach afin de continuer à progresser dans le contexte actuel et faire la différence avec nos concurrents.

**Avez-vous déployé du merchandising plus « classique » ?**

A. D. : Nous avons aussi déployé plus de 200 box carton chez de nombreux partenaires comme Auchan, Carrefour ou Leclerc sur la fin 2024 avec notamment des implantations dans des magasins au moment des sorties blockbusters vidéoludiques de la fin d'année. Comme on le voit sur la photo ci-dessous, la distribution a mis en place des dispositifs de merchandising accolés à ceux de titres phare comme le dernier Call of Duty. Ces dispositifs, intégrés à des lancements majeurs, ont créé un impact visuel fort et une hausse notable de l'engagement des consommateurs.

M. B. : Globalement, tous ces efforts dans les points de vente s'intègrent dans notre stratégie globale d'augmentation de la notoriété de la marque Turtle Beach. Elle se concrétise également par des actions marketing, auprès des influenceurs ou lors d'événements mais aussi par la rationalisation de notre portefeuille de marques au profit de Turtle Beach. ■



# CINÉMA : UN P'TIT TRUC EN PLUS POUR LES SALLES DE CINÉMA FRANÇAISES EN 2024

Cocorico ! Si la fréquentation des salles n'a pas encore retrouvé les niveaux d'avant Covid-19, les cinémas français ont confirmé leur bonne reprise en 2024, réussissant la prouesse de dépasser, au finish, les résultats de 2023. Une exception mondiale, selon le CNC, qui s'explique par le succès des films tricolores avec une part de marché qui a atteint le plus haut niveau enregistré depuis 15 ans. Bilan.

Dans la continuité des années post-covid (+18,9% en 2023), l'embellie s'est poursuivie pour les salles de cinémas françaises en 2024. Selon les premières estimations du CNC, la fréquentation des salles obscures a en effet atteint 181,27 millions d'entrées l'an dernier, en hausse de 0,5% par rapport à 2023 (près de 900 000 entrées en plus) et de 19,24% par rapport à 2022 année de reprise. Elle rattrape ainsi lentement mais sûrement son retard avec les niveaux pré-pandémiques, affichant un recul d'à peine 12,8% par rapport à la moyenne historiquement élevée des exercices 2017 à 2019 (207,95 millions d'entrées). Interrogé par France Inter, Olivier Henrard, président du CNC par intérim, s'est réjoui de ce « très bon cru ».

## UNE ANNÉE CONTRASTÉE

Pour autant, 2024 a été une année très contrastée, démontrant l'importance de l'offre de films. Jusqu'au printemps, la raréfaction de blockbusters américains, consécutive aux grèves des scénaristes et des acteurs à Hollywood en 2023, a en effet fortement impacté la fréquentation des salles. Sur les 4 premiers mois de l'année, les cinémas français ont ainsi engrangé 55,9 millions d'entrées (contre 67,2 millions en 2023), soit le plus bas niveau depuis 1999, hors période covid, avec une chute spectaculaire des entrées en avril (-36,1% vs avril 2023). La tendance s'est ensuite inversée à partir de mai retrouvant une fréquentation proche des niveaux post-covid avec notamment un mois de juin en hausse de 38,4% par rapport à juin 2023 et de



13,4% par rapport juin 2019, grâce aux succès populaires d'Un P'tit Truc en Plus, du Comte de Monte Cristo et de Vice-Versa 2. Pour finir, l'année s'est achevée sur une très bonne note avec une hausse de la fréquentation de 9,2% en octobre, de 16,6% en novembre et de 18% en décembre par rapport à 2023, signant ainsi le meilleur 4<sup>e</sup> trimestre depuis la reprise. A noter également que la Fête du cinéma 2024 a enregistré un record historique avec 4,65 millions d'entrées du 30 juin au 3 juillet, soit 50% de plus par rapport à l'édition 2023. **Résultat, 125,4 millions d'entrées ont été enregistrés sur les 8 derniers mois de l'année, en hausse de près de 11% par rapport au 8 derniers mois de 2023, et en recul de seulement 2,7% par rapport à la moyenne 2017-2019.**

## 44,4% DE PARTS DE MARCHÉ POUR LES FILMS FRANÇAIS

Une performance qui a notamment été tirée par les films tricolores. **Le cinéma français a en effet démontré en 2024 sa vitalité et son éclectisme en cumulant plus de 80 millions**

**d'entrées, avec 3 productions nationales dans le Top 5.** D'habitude dominé par les blockbusters américains, la première place du box-office Hexagonal revient ainsi à un film français : la comédie Un P'tit Truc en Plus d'Artus avec 10,8 millions d'entrées (soit le 9<sup>e</sup> plus gros succès de l'histoire du cinéma français). Une première depuis dix ans et les 12,36 millions d'entrées de Qu'est-ce qu'on a Fait au Bon Dieu en 2014. La seconde marche du podium est quant à elle occupée par Le Comte de Monte Cristo (9,35 millions d'entrées) et la 5<sup>e</sup> par L'Amour Ouf (4,8 millions). A eux trois, ils cumulent près de 25 millions de spectateurs, ce qui n'avait plus été atteint depuis 2011, année où Intouchable et Rien à Déclarer totalisaient 24,9 millions d'entrées. C'est également deux fois plus que le cumul des 3 premiers films français de 2023. **En élargissant, 10 autres productions françaises ont franchi le seuil du million de spectateurs :** Monsieur Aznavour (2 millions), Cocorico et Chasse Gardée (1,9 million chacune), En Fanfare et Maison de Retraite 2 (1,5 million), Les Segga au Ski (1,3 million), Chien et Chat (1,1 million) et Emilia Pérez, Ducobu Passe au Vert et Le Dernier Jaguar (1 million). « Aujourd'hui, le cinéma français sait tout faire : tous les

**Top 10 box-office - France 2024 arrêté au 30 décembre**

	Titres	Distributeur	Entrées salles (millions)	Sortie salles
1	Un P'tit Truc en Plus	Pan Distribution	10,8	01/05/24
2	Le Comte de Monte-Cristo	Pathé Films	9,35	28/06/24
3	Vice-Versa 2	The Walt Disney Company	8,43	19/06/24
4	Vaiana 2	The Walt Disney Company	6,7	27/11/24
5	L'Amour Ouf	Studiocanal	4,81	16/10/24
6	Moi, Moche et Méchant 4	Universal Pictures	4,47	10/07/24
7	Dune : Deuxième Partie	Warner Bros.	4,2	28/02/24
8	Deadpool & Wolverine	The Walt Disney Company	3,72	24/07/24
9	Gladiator II	Paramount Pictures	2,92	13/11/24
10	La Planète des Singes : Le Nouveau Royaume	The Walt Disney Company	2,49	08/05/24

Source : JP Box-Office

**Top 10 box-office Mondial 2024**

	Titres	Distributeur	Chiffre d'affaires (en milliards)	Sortie salles*
1	Vice-Versa 2	The Walt Disney Company	1,7	19/06/24
2	Deadpool & Wolverine	The Walt Disney Company	1,34	24/07/24
3	Moi, Moche et Méchant 4	Universal Pictures	0,97	10/07/24
4	Vaiana 2	The Walt Disney Company	0,9	27/11/24
5	Dune : Deuxième Partie	Warner Bros.	0,71	28/02/24
6	Wicked	Universal Pictures	0,65	04/12/24
7	Godzilla x Kong : Le Nouvel Empire	Warner Bros.	0,57	03/04/24
8	Kung Fu Panda 4	Universal Pictures	0,547	27/03/24
9	Venom : The Last Dance	Sony Pictures	0,476	30/10/24
10	Beetlejuice Beetlejuice	Warner Bros.	0,451	11/09/24

Source : Box-Office Mojo / \* date de sortie France

genres et tous les récits, pour tous les publics, s'est félicité Olivier Henrard. C'est la diversité et la singularité de nos œuvres qui expliquent un rebond de la fréquentation globale et une part de marché de nos films nationaux sans équivalents dans le monde ». Cette dernière s'établit en 2024 à 44,4%, contre 40,1% en

2023 et 37,2% en moyenne sur 2017-2019, soit le meilleur niveau recensé depuis 15 ans (45,5% en 2008, année de Bienvenue chez Le Ch'tis et Astérix aux Jeux Olympiques) et à égalité avec 2014. De son côté, la part de marché des productions américaines, qui occupent le reste du Top 10 avec notamment deux films d'animation – Vice-Versa 2 (8,4 millions d'entrées) et Vaiana 2 (6,7 millions) – en 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> places, s'élève à 36,7% pour un cumule de 66,5 millions d'entrées, contre 74,3 millions en 2023 (41,2% de part de marché). Enfin, les œuvres d'autres nationalités ont réalisé 18,9% de part de marché (18,7% en 2023) et près de 34,3 millions d'entrées en salles. Au total, 3 films ont dépassé les 8 millions de spectateurs en France en 2024 (un résultat exceptionnel plus atteint depuis 1998) et 38 plus d'1 million.

**L'EXCEPTION FRANÇAISE**

Au plan mondial, la France, avec une fréquentation en baisse de seulement 12,8%

comparé à l'ère pré-pandémique est, selon le CNC, le pays qui « connaît la meilleure reprise post-Covid de tous les pays comparables, Etats-Unis compris », parlant même d'une « exception mondiale ». **La France est en effet le seul pays des grands pays d'Europe à voir sa fréquentation progresser en 2024.** La fréquentation des salles est ainsi en baisse de 7,3% en Allemagne (à 80,9 millions d'entrées), de 5% en Espagne (71 millions) et de 1,3% en Italie (69,71 millions), quand les recettes des cinémas au Royaume-Uni et en Irlande ont baissé de 0,1% à 1,06 milliard de Livres Sterling, selon Comscore. **Surtout, l'écart de ces mêmes pays avec leur fréquentation d'avant crise s'établit dans des proportions très supérieures à celle de la situation française.** Ainsi, l'Allemagne enregistre en 2024 une fréquentation en retrait de 23% par rapport à 2019, l'Espagne de 32% et l'Italie de 22%. Quand au Royaume-Uni, il accuse un retard de recettes de 22% par rapport à 2019 et la Chine de près de 36% (-22,6% vs 2023). La reprise dans les salles françaises est également bien meilleure que celle observée aux Etats-Unis. En effet, **selon les données provisoires de Comscore, les recettes des salles nord-américaines (Etats-Unis et Canada) se sont élevées à 8,72 milliards de dollars en 2024, en recul de 3,3% par rapport à 2023 (9,04 milliards de dollars) et de 23,5% par rapport à 2019 (11,3 milliards).** Au global, le box-office mondial a atteint 30,5 milliards de dollars de recettes en 2024, en baisse d'environ 10% par rapport à 2023 et d'environ 23% par rapport à la moyenne 2017-2019, selon les estimations du cabinet Gower Street Analytics.

Qu'attendre de 2025 ? **Selon les prévisions de Gower Street Analytics, le box-office mondial devrait atteindre 33 milliards de dollars cette année, en hausse de 8% par rapport à 2024, mais encore en retrait de 3% par rapport à 2023 et de 14% par rapport à la moyenne 2017-2019.** Cependant, Rob Mitchell, le directeur de Theatrical Insights chez Gower Street Analytics, a annoncé qu'« il y a fort parier que les résultats dépassent nos attentes » au vu du calendrier de sorties des studios (cf. pages suivantes). Le box-office nord-américain devrait terminer, selon l'institut, à 9,7 milliards de dollars (+9% vs 2024 ; -16% par rapport à la moyenne 2017-2019), et le box-office international (hors Chine) à 16,8 milliards de dollars (+7% vs 2024 ; -12% vs 2017-2019) dont 9,1 milliards pour la région EMEA (+6% vs 2024 ; -9% vs 2017-2019). Le box-office chinois, encore difficile à prévoir, est de son côté estimé à 6,6 milliards de dollars (+9% vs 2024 ; -24% vs 2017-2019). ■



# CINÉMA : 2025, UNE ANNÉE PROMETTEUSE POUR LES SALLES

Nouvelle année, nouveau programme de réjouissances pour les cinémas ! Alors que 2024 s'est achevée sur une bonne note pour les salles de cinéma françaises avec 181,3 millions d'entrées enregistrées, 2025 promet de faire encore mieux. Entre suites de blockbusters (Mission Impossible : The Final Reckoning, Karate Kid : Legends, Jurassic World Rebirth, Downton Abbey 3, Tron : Ares, Insaisissables 3, Wicked : For Good, Kaamelott - Deuxième volet (partie 1), Avatar : Fire and Ash...), films de super-héros (Captain America : Brave New World, Thunderbolts\*, Superman et Les Quatre Fantastiques), films d'action et de science-fiction (Mickey 17, Back to Business, Ballerina, F1, Nobody 2, The Running Man d'Edgar Wright, Chien 51...), thrillers (Novocaïne, The Insider de Steven Soderbergh, The Alto Knights de Barry Levinson, The Amateur, Drop Game...), sans oublier une juste dose de comédie (Bridget Jones : Folle de Lui, God Save the

Tuche, Les Bodin's Partent en Vrille, Délocalisés, 100 Millions !, Vacances Forcées...) et de cinéma d'épouvante (Presence, The Monkey, Until Dawn, Destination Final Bloodlines, 28 Ans Plus Tard, M3gan 2.0, Souviens-toi l'Été Dernier, The Conjuring : Last Rites, The Bride!, Saw XI, Predator : Badlands...), Il y en aura pour tous les goûts. L'année réserve également son lot de surprises côté films d'animation (Elio, Buffalo Kids, Les Schtroumpfs - Le Film, Les Bad Guys 2, Zootopie 2, Bob l'Eponge - Le film...) et films familiaux (Paddington au Pérou, Blanche Neige et Lilo & Stich en prises de vues réelles, Minecraft - le Film, Moon le Panda, Dragons...), mais aussi du côté des biopics musicaux avec Maria de Pablo Llorain, Un Parfait Inconnu de James Mangold et Michael d'Anoine Fuqua. Tour d'horizon des principales sorties cinéma (déjà annoncées) des 6 prochains mois, qui marqueront également l'année en vidéo.

## Planning prévisionnel des sorties salles 2025 sur les 6 prochains mois

(Attention les dates de sorties peuvent être amenées à changer)

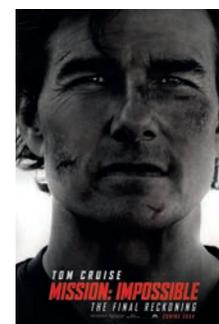
### Mars

Date de sorties	Titres	Distributeurs	Genres	Réalisateurs.rices	Acteurs.rices / Voix
01-mars	L'Attaque des Titans : La Dernière Attaque	Sony Pictures	Animation	Yuichiro Hayashi	
05-mars	Mickey 17	Warner Bros.	Action / Science-fiction	Bong Joon Ho	Robert Pattinson, Naomi Ackie, Steven Yeun...
05-mars	Dans la Cuisine des Nguyen	Jour2Fête	Comédie Musicale	Stéphane Ly-Cuong	Clothide Chevalier, Camille Japy, Leanna Chea...
05-mars	Magma	Pyramide Distrib.	Drame	Cyprien Vial	Marina Fois, Théo Christine, Mathieu Demy...
05-mars	Le Secret de Khéops	SND	Aventure	Barbara Schulz	Fabrice Luchini, Julia Piaton, Camille Japy...
05-mars	Black Dog	Memento Distrib.	Drame	Hu Guan	Liva Tong, Eddie Peng, Jia Zhangke...
12-mars	On Ira	Zinc. Films	Comédie Dram.	Enya Baroux	Hélène Vincent, Pierre Lottin, David Ayala...
12-mars	The Insider	Universal Pictures	Thriller	Steven Soderbergh	Cate Blanchett, Michael Fassbender...
12-mars	Délocalisés	Studiocanal	Comédie	Ali et Redouane Bougheraba	Redouane Bougheraba, Vanessa Guide...
12-mars	Reine Mère	Diaphana Distrib.	Drame	Manele Labidi	Camélia Jordana, Sofiane, Zermani...
12-mars	The Last Showgirl	Sony Pictures	Drame	Gia Coppola	Pamela Anderson, Dave Bautista, Kiernan Shipka...
12-mars	Parthenope	Pathé Films	Drame	Paolo Sorrentino	Celeste Dalla Porta, Stefania Sandrelli...
19-mars	Blanche Neige	The Walt Disney	Aventure	Marc Webb	Rachel Zegler, Gal Gadot, Andrew Burnap...
19-mars	Les Bodin's Partent en Vrille	SND	Comédie	Frédéric Forestier	Vincent Dubois, Jean-Christian Fraiscinet...
19-mars	Ma Mère, Dieu et Sylvie Vartan	Gaumont Distrib.	Comédie Dram.	Ken Scott	Leïla Bekhti, Jonathan Cohen, Sylvie Vartan...
19-mars	The Alto Knights	Warner Bros.	Thriller	Barry Levinson	Robert De Niro, Debra Messing, Cosmo Jarvis...
26-mars	Je le Jure	Ad Vitam	Drame	Samuel Theis	Louise Bourgoïn, Marina Fois, Micha Lescot...
26-mars	100 Millions !	Paradis Films	Comédie	Nath Dumont	Kad Merad, Michèle Laroque...
26-mars	Fils de	Bac Films	Comédie	Carlos Abascal Peiro	Jean Chevalier, François Cluzet, Karin Viard...
26-mars	Les Condés	Apollo Films	Comédie	N. Salhi/R.. L. Montel	Nordine Salhi, Arriles Amrani...
12-mars	Novocaïne	Paramount Pictures	Action / Thriller	Dan Berk/Robert Olsen	Jack Quaid, Amber Midthunder, Ray Nicholson...



## Avril

Date de sorties	Titres	Distributeurs	Genres	Réalisateurs.rices	Acteurs.rices / Voix
02-avr	Minecraft - le Film	Warner Bros.	Aventure	Jared Hess	Jasson Momoa, Danielle Brooks...
02-avr	Le Routard	Studiocanal	Comédie	Philippe Mechelen	Hakim Jemili, Christian Clavier, Nicolas Buchoux...
02-avr	Natacha	Pathé Films	Aventure / Comédie	Noémie Saglio	Camille Lou, Vincent Dedienne, Fabrice Luchini...
09-avr	The Amateur	The Walt Disney	Thriller	James Hawes	Rami Malek, Laurence Fishburne, Rachel Brosnahan...
09-avr	Moon le Panda	Gaumont Distrib.	Aventure	Gilles de Maistre	Alexandra Lamy, Noé Liu Martane, Yé Liu, Sylvia Chang...
09-avr	Dog Man	Universal Pictures	Animation	Peter Hastings	
09-avr	Vacances Forcées	Sony Pictures	Comédie	F. Prévôt-Leygonie/S. Archinard	Clovis Cornillac, Aure Atika, Bertrand Usclat...
09-avr	Doux Jésus	UGC Distrib.	Comédie	Frédéric Quiring	Marilou Berry, Isabelle Nanty, Anne Benoit...
09-avr	Sinners	Warner Bros.	Drame	Ryan Coogler	Michael B. Jordan, Hailee Steinfeld, Jack O'Connell...
09-avr	Locked	Metropolitan Films	Action/Thriller	David Yarovesky	Bill Skarsgard, Anthony Hopkins, Ashley Cartwright...
16-avr	Rapide	Universal Pictures	Action / Thriller	Morgan S. Dalibert	Paola Locatelli, Alban Lenoir, Anne Marivin...
16-avr	Aimons-Nous Vivants	ARP Sélection	Comédie Rom.	Jean-Pierre Améris	Gérard Darmon, Valérie Lemercier, Patrick Timsit...
16-avr	Until Dawn - La Mort sans Fin	Sony Pictures	Epouvante	David F. Sandberg	Ella Rubin, Michael Cimino (II), Ji-Young Yoo...
23-avr	L'Amour c'est Surcôté	Studiocanal	Comédie Rom.	Mourad Winter	Hakim Jemili, Laura Felpi, Benjamin Tranié...
23-avr	Des Jours Meilleurs	Wild Bunch	Comédie Dram.	E. Bennett/H. Dard	Valérie Bonneton, Michèle Laroque, Sabrina Ouazani...
23-avr	Drop Game	Universal Pictures	Thriller	Christopher Landon	Meghann Fahy, Brandon Sklenar, Violet Beane...
23-avr	La Légende d'Ochi	KMBO	Aventure / Fantastique	Isaiah Saxon	Finn Wolfhard, Willem Dafoe, Helena Zengel...
23-avr	La Chambre de Mariana	Ad Vitam	Drame	Emmanuel Finkiel	Mélanie Thierry...
23-avr	Thunderbolts*	The Walt Disney	Action / Fantastique	Jake Schreier	Florence Pugh, Sebastian Stan, David Harbour...
30-avr	Les Linceuls	Pyramide Distrib.	Thriller	David Cronenberg	Vincent Cassel, Diane Kruger, Guy Pearce...
30-avr	Gérald le Conquérant	UGC Distrib.	Comédie	Fabrice Eboué	Fabrice Eboué, Logan Lefébvre, Alexandra Roth...
30-avr	Small Things Like These	Condor Distrib.	Drame	Tim Mielants	Cillian Murphy, Clare Dunne, Emily Watson...
30-avr	Les Règles de l'Art	Le Pacte	Comédie Policière	Dominique Baumard	Melvid Poupaud, Sofiane Zermani, Julia Piaton...

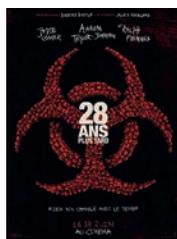


## Mai

Date de sorties	Titres	Distributeurs	Genres	Réalisateurs.rices	Acteurs.rices / Voix
07-Mai	Un Monde Merveilleux	KMBO	Comédie Dram.	Giulio Callegari	Blanche Gardin, Angélique Flaugère, Laly Mercier...
07-Mai	L'Effacement	Ad Vitam	Drame	Karim Moussaoui	Sammy Lechea, Zar Amir Ebrahimi...
07-Mai	Les Musiciens	Pyramide Distrib.	Comédie Dram.	Grégory Magne	Valérie Donzelli, Frédéric Pierrot, Marie Vialle...
07-Mai	Les Femmes et les Enfants d'Abord	Malavida Films	Comédie	Pierre Dugowson	Nicole Ferroni, Ophélie Kolb, Théo Cholbi...
07-Mai	Les Maudits	Paname Distribution	Thriller / Epouvante	Pedro Martin-Calero	Ester Exposito, Mathilde Olivier, Malena Villa...
07-Mai	Marco, l'Enigme d'une Vie	Epicentre Films	Biopic / Drame	A. Arregi/J. Garano	Eduard Fernandez, Nathalie Poza, Chani Martin...
07-Mai	Les Enfants Rouges	Nour Films	Drame	Lofti Achour	Ali Hali, Wided Dadebi, Yassine Samouni...
14-Mai	Destination Final Bloodlines	Warner Bros.	Thriller / Epouvante	Z. Lipovsky/A. B. Stein	Tony Todd, Brec Bassinger, Quintessa Swindell...
14-Mai	Back to Business	Universal Pictures	Action	Jonathan Eusebio	Ke Huy Quan, Ariana DeBose, Daniel Wu...
14-Mai	Eternal	KMBO	Science-fiction	Ulaa Salim	Simon Sears, Nanna Øland Fabricius,...
14-Mai	Accident Domestique	ESC Films	Thriller / Comédie	Caye Casas	Estefania de Los Santos, David Pareja (II)...
21-Mai	Mission Impossible : The Final Reckoning	Paramount Pictures	Action	Christopher McQuarrie	Tom Cruise, Simon Pegg, Rebecca Ferguson...
21-Mai	Lilo & Stich	The Walt Disney	Aventure	Dean Fleischer-Camp	Zack Galifianakis, Maia Kealoha, Billy Magnussen...
21-Mai	Ollie	Wayna Pitch	Comédie Dram.	Antoine Besse	Kristen Billon, Théo Christine, Emmanuelle Bercot...
28-Mai	Karaté Kid : Legends	Sony Pictures	Action / Comédie	Jonathan Entwistle	Ben Wang, Jackie Chan, Ralph Macchio...
28-Mai	Another End	Damned Distrib.	Science-Fiction / Drame	Piero Messina	Gael Garcia Bernal, Renate Reinsve, Bérénice Bejo...
28-Mai	Diplodocus	Pan Distrib.	Animation / Aventure	Wojtek Wawszczyk	Julian Wanderer, Tadeusz Baranowski...

## Juin

Date de sorties	Titres	Distributeurs	Genres	Réalisateurs.rices	Acteurs.rices / Voix
04-Juin	Ballerina	Metropolitan	Action	Len Wiseman	Ana de Armas, Keanu Reeves, Ian McShane...
04-Juin	Professeur Freud	Condor Distrib.	Drame	Matt Brown	Anthony Hopkins, Matthew Goode, Liv Lisa Fries...
04-Juin	Le Répondeur	Tandem	Comédie	Fabienne Godet	Salif Cissé, Denis Podalydès, Aure Atika...
04-Juin	Fragments d'un Parcours Amoureux	Destiny Films	Documentaire	Chloé Barreau	Rebeccas Zlotowski, Anna Mouglalis, Anne Berest...
11-Juin	Dragons	Universal Pictures	Action / Aventure	Dean DeBlois	Mason Thames, Nico Marker, Gerard Butler...
11-Juin	Rembrandt	Zinc. Films	Drame / Thriller	Pierre Schoeller	Camille Cottin, Romain Duris, Céleste Brunnquell...
18-Juin	28 Ans Plus Tard	Sony Pictures	Epouvante	Danny Boyle	Aaron Taylor-Johnson, Jodie Comer, Ralph Fiennes...
18-Juin	Avignon	Warner Bros.	Comédie	Johann Dionnet	Baptiste Lecaplain, Alison Wheeler, Lyes Salem...
18-Juin	Kneecap	Wayna Pitch	Biopic	Rich Peppiatt	Moglai Bap, Mo Chara (II), DJ Provai...
18-Juin	Elio	The Walt Disney	Animation	A. Molina/D. Shi/M. Sharafian	Yonas Kibreab, Zoe Saldana, Jameela Jamil...
18-Juin	Peacock	Pyramide Distrib.	Comédie Dram.	Bernhard Wenger	Albrecht Schuch, Julia Franz Richer, Anton Noori...
18-Juin	Sur la Route de Papa	UGC Distrib.	Comédie	N. Aitakkaouli/O. Dacourt	Redouane Bougheraba, Caroline Anglade...
25-Juin	F1	Warner Bros.	Action	Joseph Kosinski	Brad Pitt, Damson Idris, Javier Bardem...
25-Juin	Partir un Jour	Pathé Films	Comédie Dram.	Amélie Bonnin	Juliette Armanet, Bastien Bouillon, François Rollin...
25-Juin	M3gan 2.0	Universal Pictures	Epouvante	Gerard Johnstone	Allison Williams, Violet McGraw, Ivana Sakhno...
25-Juin	La Mission de l'Espace	Gaumont Distrib.	Comédie	Jean-Pascal Zadi	Jean-Pascal Zadi, Reda Kateb, Fadily Camara, Fary...



## Juillet

Date de sorties	Titres	Distributeurs	Genres	Réalisateurs.rices	Acteurs.rices / Voix
02-Juil	Jurassic World Rebirth	Universal Pictures	Action / Aventure	Gareth Edwards (V)	Scarlett Johansson, Jonathan bailey, Mahershala Ali...
02-Juil	La Trilogie d'Oslo : Sex, Love et Dreams	Pyramide Distrib.	Drame	Dag Johan Haugerud	
02-Juil	Buffalo Kids	ARP Sélection	Animation	J. J. Garcia Galocha/P. Solís Garcia	
02-Juil	Four Mothers	MK2 Films	Comédie Dram.	Darren Thornton	James McArdle, Fionnula Flanagan, Paddy Glynn...
02-Juil	Rapaces	Zinc. Films	Thriller	Peter Dourountzis	Sami Bouajila, Mallory Wanecque...
09-Juil	Superman	Warner Bros.	Action	James Gunn	David Corenswet, Rachel Brosnahan...
09-Juil	Sauver les Morts	Pan Distribution	Drame	Tamara Stepanyan	Camille Cottin, Zar Amir Ebrahim, Denis Lavant...
09-Juil	Falcon Express	Apollo Films	Animation	B. Daffis/J-C. Tassy	
16-juil	Les Schtroumpfs - Le Film	Paramount Pictures	Animation	C. Miller (LX)/M. Landon	Rihanna, Nick Offerman, Natasha Lyonne...
16-Juil	Comme un Œuf	UGC Distrib.	Comédie	Camille Delamarre	Kev Adams, Michaël Youn, Rayane Bensetti...
16-Juil	La Nuit des Clowns	SND	Epouvante	Eli Craig	Katie Douglas, Carson MacCormac, Aaron Abrams...
23-Juil	Les Quatre Fantastiques	The Walt Disney	Action / Fantastique	Matt Shakman	Pedro Pascal, Vanessa Kirby, Joseph Quinn...
23-Juil	Souviens-toi l'Été Dernier	Sony Pictures	Epouvante	Jennifer Kaytin Robinson	Madelyn Cline, Sarah Pidgeon, Tyriq Withers...
30-Juil	Les Bad Guys 2	Universal Pictures	Animation	P. Perifel/ JP Sans	Sam Rockwell, Craig Robinson, Anthony Ramos...

## Août

Date de sorties	Titres	Distributeurs	Genres	Réalisateurs.rices	Acteurs.rices / Voix
06-Août	Untitled Paul Thomas Anderson Event Film	Warner Bros.	Action / Thriller	Paul Thomas Anderson	Leonardo DiCaprio, Sean Penn, Teyana Taylor...
06-Août	Y a pas de Réseau	Pathé Films	Comédie	Dag Johan Haugerud	Maxime Gasteuil, Gérard Jugnot, Manon Azem...
06-Août	Freakier Friday	The Walt Disney	Comédie	Nisha Ganatra	Jamie Lee Curtis, Lindsay Lohan, Julia Butters...
06-Août	Naked Gun	Paramount Pictures	Comédie / Action	Akiva Schaffer	Liam Neeson, Paul Walter Hauser...
06-Août	Beneath The Storm	Sony Pictures	Thriller/Epouvante	Tommy Wirkola	Phoebe Dynevor, Whitney Peak...
13-Août	Nobody 2	Universal Pictures	Action / Comédie	Timo Tjahjanto	Bob Odenkirk, Connie Nielsen, Sharon Stone...
13-Août	Bagarre	Studiocanal	Comédie	Julien Royal	Nassim Lyes, Zoé Marchal, Idir Azougli...
13-Août	Untitled Trey Parker/Matt Stone	Paramount Pictures	Action / Comédie	Trey Parker	
13-Août	Brief History of a Family	Tandem	Drame / Thriller	Jianjie Lin	Zu Feng, Xilun Sun, Ke-Yu Guo, Muran Lin...
27-Août	Caught Stealing	Sony Pictures	Thriller	Darren Aronofsky	Austin Butler, Zoë Kravitz, Bad Bunny, Regina King...

# MARCHÉ DU JOUET, UN SECTEUR EN MUTATION EN 2024

Malgré un contexte compliqué, le marché du jouet se porte correctement en 2024, porté par les kidultes, les licences et les enseignes spécialisées.

Selon les chiffres de Circana, présentés par la Fédération Française des Industries Jouet-Puériculture (FJP) et la Fédération des Commerces Spécialistes des Jouets et des Produits de l'Enfant (FCJPE), **le marché français du jouet a plutôt bien résisté en 2024 avec une baisse de 0,7% en valeur à 4,3 milliards d'euros (-5,2% en 2023)** et 1,2% en volume (-8% en 2023). Une performance tout à fait correcte compte tenu de l'environnement : baisse chronique de la natalité, crise politique et économique, marchés européens du jouet en berne comme au Royaume-Uni (-3,7%) ou en Allemagne (-2,3%)...

## DES ÉVOLUTIONS HÉTÉROGÈNES

Ces tendances cachent cependant de grandes disparités. Ainsi, selon Circana, le marché progresse de 1% sur les 3 premiers trimestres mais baisse de 2% sur le 4<sup>e</sup>. Les 5 dernières semaines de l'année s'avèrent plus que jamais fondamentales avec en 2024, selon Circana, 31,5% des ventes (+4,5% de C.A. en décembre). D'un point de vue sectoriel, **5 catégories sur 11 montent en puissance** : les jeux de construction (+20%), de cartes (+27%), les cartes stratégiques ou à collectionner (+14%), les conteuses (+27%) et les peluches traditionnelles (+9%).

## LES KIDULTES ET LES LICENCES EN PROGRESSION

Parmi les signaux intéressants, il faut en particulier noter que **les kidultes montent toujours plus en puissance et représentent désormais 29% du total (soit 1,3 milliard d'euros de chiffre d'affaires)**, quand 34% des produits sont achetés pour des adultes (+1,5 point), selon la FJP. C'est le cas en particulier dans des catégories comme les jeux de construction et les jeux de société. Et ce dans un contexte de baisse chronique de la natalité (encore -2,2% en 2024 selon l'INSEE) qui aurait selon Circana amputé 63 millions d'euros

### Top 10 des ventes de jouets pour le 4<sup>e</sup> trimestre 2024 en France

	Jeu/Jouet	Société
1	Skyjo	Blackrock Games
2	Architecture Notre Dame De Paris	The LEGO Group
3	Furby	Hasbro
4	Pokemon Charizard Ex Super Premium Collection	Asmodee Editions
5	Speed Bac Jaune	Pixie Games
6	BitzeeMagicals	Spin Master
7	Botanicals Orchidée	The LEGO Group
8	Beyblade X Xtreme Set de Combat	Hasbro
9	Bitzee Disney	Spin Master
10	Pokemon Scarlet And Violet 151 Ultra Premium	Asmodee Editions

de chiffre d'affaires (soit 1,5% du total) au marché français en 2024. **Les licences sont de leur côté de plus en plus porteuses avec désormais 27,1% du chiffre d'affaires annuel (+6%)**. Pokémon restant la première licence (cf. tableau ci-contre) pour la 4<sup>e</sup> année consécutive, tandis que Lego Botanicals, Lilo & Stitch, Pokémon et Lego Icons progressent le plus vite. Pour 2025, Circana note d'ailleurs comme facteur encourageant la sortie des nouveaux Lilo & Stich ou Jurassic World au cinéma ou la nouvelle saison de séries comme Stranger Things. Enfin, le prix moyen du secteur progresse très légèrement (+ 0,5%) à 18 euros quand les nouveautés ont été en forme (+4%). Un phénomène intéressant quand en même temps, selon Circana « 55% des consommateurs recherchent des solutions plus économiques et 19% repoussent les achats ».

## LES ENSEIGNES SPÉCIALISÉES TIRENT LE MARCHÉ

Côté distribution, en 2024, les enseignes spécialisées ont continué leur progression (+6,3% en valeur et même +12% en décembre), tandis que la grande distribution s'affaisse (-7,6%) et que l'e-commerce (toutes enseignes confondues) baisse de 6% (hors marketplace). Les enseignes spécialisées dans le jouet annoncent donc une bonne année 2024. Le groupe JouéClub progresse de 5% grâce aux bons résultats de JouéClub (+2,3% de chiffre d'affaires, vs 500 millions d'euros en 2023) et La Grande Récréée (+13%, vs plus de 150 millions d'euros en 2023).

### Top 5 en valeur des licences pour les jouets en 2024 en France

1 <sup>er</sup>	Pokémon
2 <sup>e</sup>	Pat' Patrouille
3 <sup>e</sup>	Vtech Baby
4 <sup>e</sup>	Univers Marvel
5 <sup>e</sup>	LEGO Technic

Source : Circana

Le Groupe King Jouet réalise un chiffre d'affaires de 416 millions d'euros (+4% en magasin et +9% en ligne).

## LÉGÈRE BAISSÉ AU NIVEAU MONDIAL

**Au niveau mondial**, en 2024, Circana annonce que sur 12 très importants marchés mondiaux (Allemagne, Australie, Belgique, Brésil, Canada, Espagne, États-Unis, France, Italie, Mexique, Pays-Bas et Royaume-Uni), **les ventes auraient chuté de 0,6%. 5 des 11 catégories ont crûes** comme les jeux de construction (+14%), les véhicules (+3%) et les segments des jeux de société/puzzles et des peluches (+1%). Les jouets sous licence progressent de 8%, soit 34% du marché total. Dans le top des licences, on retrouve Pokémon, Barbie, Marvel, Hot Wheels et Star Wars. Lego Botanicals est celle qui progresse le plus. Les ventes de jouets « de collection » ont progressé de près de 5% pour atteindre 18% des ventes en volume et 15% en valeur. Enfin, en 2024, le prix de vente moyen baisse de 0,2% (après 4 années consécutives de croissance). ■

# MONSTER HUNTER REPART EN CHASSE

Monster Hunter Wilds devrait être le digne successeur de Monster Hunter World qui avait fait exploser les ventes de la franchise. Un enjeu important pour Capcom et le marché. Présentation.

**Le destin de la franchise Monster Hunter est le symbole de la mondialisation du jeu vidéo.**

Tel un Dragon Quest de la grande époque, Monster Hunter (sorti pour la première fois en 2004 sur PS2) a été longtemps un succès d'estime, puis commercial, mais seulement au Japon. Un de ses opus devenant même par exemple la meilleure vente de la PSP au Japon (plus de 3,5 millions d'exemplaires). Si la franchise était devenue une référence dans l'archipel nippon et a inspiré toute une génération de jeu d'action/aventure et de RPG du Pays du Soleil Levant, elle ne sortait pas ou se vendait peu en Occident.

Capcom dans le cadre de sa nouvelle stratégie éditoriale (qui lui a par ailleurs parfaitement réussi) a ensuite décidé de prendre le monstre par les cornes et **de faire de Monster Hunter un des piliers de son renouveau.** Pour cela, tout en gardant la qualité de développement et les particularités de la franchise (monstres géants, armes tout aussi géantes, crafting, chasses de monstres très dense...), Capcom a fait évoluer certains fondamentaux de la franchise en améliorant les graphismes et surtout en introduisant de nouvelles mécaniques de jeu, rendant le jeu plus dynamique et plus fluide, afin de séduire les joueurs du monde entier.



## MONSTER HUNTER WORLD, UN PHÉNOMÈNE

Le résultat de cette stratégie a été l'excellent Monster Hunter World (sur PC, PS4 et Xbox One) qui a permis à la franchise de devenir un succès mondial. Les chiffres (au 29 octobre 2024) parlent d'eux même : plus de 27 millions d'unités distribuées dans le monde, plus de 11 millions pour l'extension Monster Hunter World : Iceborne sortie en 2019 (janvier 2020 sur PC), plus de 14 millions pour Monster Hunter Rise sorti sur Switch en 2021... Ce qui fait de Monster Hunter World la plus importante vente de tous les temps pour un

titre de Capcom. La franchise s'est désormais vendue à plus de 100 millions d'exemplaires (à mai 2024) et n'est devancé chez Capcom que par l'éternel Resident Evil.

## MONSTER HUNTER WILDS, UNE DES VEDETTES DE 2025

**Bien décidé à transformer l'essai, Capcom sort cet hiver Monster Hunter Wilds** (sur PC, PS5 et Xbox Series). Cet opus pourrait faire encore mieux que son illustre prédécesseur. Dans une période de contexte concurrentiel

particulièrement dégagé (le 28 février), surtout avec l'énième report d'Assassin's Creed Shadows, **il sera la vedette incontestée du moment.** Et ce d'autant plus que Capcom a poussé encore plus à fond sur cet opus ce qui avait fait le succès de Monster Hunter World (dynamisme, level design poussé et riche, maniabilité, fluidité de l'évolution dans le jeu, richesse des chasses, qualité des graphismes...) et que les possesseurs de PlayStation et de Xbox, sevrés de Monster Hunter millésimés depuis 2018, pourraient se jeter sur ce volet. Ce qui pourrait permettre à Monster Hunter Wilds d'être une des meilleures ventes de l'année. ■

## HONOR MAGIC7 PRO, LE NOUVEAU FLAGSHIP PREMIUM DE LA MARQUE



L'arrivée en France du Honor Magic7 Pro, juste avant que Samsung dévoile ses nouvelles Séries Galaxy S25, a lancé la saison du renouvellement des smartphones premium. **Pour se différencier Honor met l'accent sur l'IA, comme un super Zoom x100, la traduction en temps réel, la détection des deepfake en vidéo, etc. Les nouveautés ne manquent pas.** Le Honor

Magic7 Pro se positionne officiellement en France à 1 299 euros (hors promotions dans une version 12 Go de mémoire et 512 Go de stockage), au même prix que son prédécesseur. Un bon point dans un contexte d'inflation des smartphones haut de gamme. Il est disponible en deux couleurs gris (Lunar shadow grey) et noir. A noter que Honor a mis en place une offre de précommande conséquente avec une remise de 300 euros et des écouteurs Earbuds Open offerts, preuve des efforts de la marque Honor. 5 000 unités ont déjà été vendues depuis le 15 janvier. Techniquement, l'écran Oled (120 Hz) de 6,8 pouces du Magic7 Pro offre une très belle qualité d'image (pics de 1 600 Nits). **Il fonctionne sous Snapdragon 8 Elite pour répondre à tous les usages, mêmes le plus exigeants. C'est ce qui se fait de mieux en ce moment. Sa batterie de 5 270 mAh en silicium-carbone est là pour assurer une grande autonomie (jusqu'à deux jours pour un usage normal). Et sa charge rapide en 100 W monte à 100% en seulement 33 minutes.** L'excellence de la marque en termes d'autonomie n'est plus à prouver. Le Honor Magic7 Lite est le nouveau n°1 du classement Dxomark des meilleures batteries (au 14 janvier 2025). Côté photo, le Honor Magic 7 Pro est excellent. En plus d'un capteur principal 50 MP, il dispose d'un ultra grand angle de 50 MP et d'un Super Zoom IA de 200 MP, capable d'effectuer un zoom x100 convaincant. Le mode portrait, en collaboration avec le studio Harcourt, est un plus non négligeable. Enfin, le Magic7 Pro bénéficie d'un bon indice de réparabilité de 8,1. Avec ce modèle, Honor entend se faire une place dans la cour des grands.

## LOEWE : UN PREMIER VIDÉOPROJECTEUR EN 2025



En dévoilant son premier vidéoprojecteur, la marque allemande Loewe démontre une nouvelle fois sa différence d'approche du marché de l'EGP avec un réseau de distribution exclusif (100 points de vente en France). Son premier projecteur portable We. Beam propose le cinéma à portée de main, et ce quel que soit l'endroit. **Combinant la projection laser Full HD (phosphore laser) à une luminosité exceptionnelle, ce vidéoprojecteur offre une expérience cinématographique qui rivalise avec celle du grand écran des téléviseurs premium de la marque (TV Bild).** Le We. Beam est en effet capable d'afficher une image HDR jusqu'en 120 pouces. Tous les grands services de streaming sont accessibles via la télécommande. Ce tout-en-un intègre des haut-parleurs de 5 W et il se connecte aux enceintes sans fil de la pièce choisie via le Bluetooth. Il intègre toute la connectique nécessaire (HDMI, USB) pour compléter l'expérience. Et comme toujours chez Loewe, We. Beam bénéficie d'un

design épuré et minimaliste (avec un tissu acoustique gris). Le support de table et le trépied intégrés assurent également une flexibilité optimale. Disponible en septembre, il sera commercialisé à 799 euros.

**En 2025 Loewe peut s'appuyer sur son partenariat stratégique avec Kilian Mbappé, ambassadeur des enceintes Loewe. La dernière de la collection est l'enceinte Bluetooth extérieure We. Hear Pro. Conçue et fabriquée en Allemagne, celle-ci annonce une puissance de 100 Watts, une résistance à l'eau et à la poussière (IPX6) avec 24 h d'autonomie (disponible en juillet à 299 euros).**



## LES MEILLEURES VENTES D'ALBUMS EN 2024



Le SNEP a levé le voile sur les meilleurs ventes d'albums en France en 2024. Un top établi par Official Charts Company, combinant ventes physiques, téléchargements et écoutes en streaming, une nouvelle fois quasi-intégralement occupé par des artistes produits en France et chantant en français. **On retrouve en effet 18 productions françaises dans les 20 meilleures ventes d'albums de l'année et 145 dans le**

**Top 200 qui comptent pour 77% des écoutes du classement, dont 18 premiers albums, avec une mention spéciale pour le Rap qui continue d'occuper le haut de l'affiche (12 projets dans le Top 20).** Seules 2 artistes internationales réussissent ainsi à se classer dans le Top 20 des meilleures ventes d'albums : Billie Eilish avec Hit Me Hard and Soft, en 4<sup>e</sup> position avec près de 173 000 ventes (dont un peu plus de 42 000 exemplaires en vinyle, ce qui lui permet de prendre la 1<sup>ère</sup> place du Top vinyle) et Taylor Swift qui occupe la 9<sup>e</sup> place grâce à son album The Tortured Poets Department écoulé à près de 153 000 unités (dont 41 400 en vinyle ; 2<sup>e</sup> du Top vinyle). A noter que 32 artistes place 2 albums ou plus dans le Top 200 annuel : comme en 2023, Jul y inscrit à lui seul 8 projets (dont Mise à Jour 10<sup>e</sup>, La Route est Longue 11<sup>e</sup> et Décennie 13<sup>e</sup>). **Pour la 2<sup>e</sup> année consécutive, la première place du classement revient à Werenoï avec son 2<sup>e</sup> opus Pyramide** qui totalise près de 277 000 équivalents ventes. Il s'était déjà classé premier du Top album en 2023 avec son disque Carré, toujours présent dans le Top 20 en 2024 mais à la 16<sup>e</sup> place. Le rappeur francilien devance PLK dont la mixtape en 3 parties Chambre 13 affiche plus de 260 000 ventes, et Indochine qui occupe la 3<sup>e</sup> marche du podium avec son double album Babel Babel vendu à près de 178 000 exemplaires en à peine 4 mois (1<sup>er</sup> du Top physique). Le reste du Top 10 réunit Pierre Garnier (5<sup>e</sup> avec son 1<sup>er</sup> album Chaque Seconde), Zaho de Sagazan (6<sup>e</sup> avec La Symphonie des Eclairs), SDM (7<sup>e</sup> avec A la Vie à la Mort), Les Enfoirés (8<sup>e</sup> avec On a 35 ans) et donc Jul (10<sup>e</sup> avec Mise à Jour). **A saluer les performances des artistes féminines qui enregistrent une progression notable en 2024 par rapport à 2023, avec notamment 4 artistes dans le Top 20** (Billie Eilish, Saho de Sagazan, Taylor Swift et Santa 20<sup>e</sup> avec Recommençame-moi), contre une seule en 2023 (Aya Nakamura 14<sup>e</sup> avec DNK). Sur l'ensemble du Top 200, 41 projets sont féminins, soit un peu plus d'un album sur cinq. Les artistes féminines brillent également en radio où elles occupent la moitié du Top 10 2024, Sabrina Carpenter et Dua Lipa se disputant la première place à quelques auditeurs près avec Espresso et Training Season. Pour ce qui est du Top streaming, il est dominé par Gims, n°1 avec le tube Spider, suivi sur les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> marche du podium par Jungeli de Petit Génie et Imagine de Carbone. **Au total, il s'est vendu plus de 14 millions d'albums physique en 2024 (contre plus de 15 millions en 2023), pour 138 milliards d'écoutes en streaming, en progression de 17 milliards (+14%) par rapport à 2023,** selon le Snep. A noter que 2 albums dépassent le seuil des 200 000 exemplaires vendus en 2024, contre aucun en 2023.

## CHIFFRES CLÉS

### 775 millions.

Virgin Music, filiale d'Universal Music Group, a conclu un accord définitif pour acquérir la société de gestion de droits et de services musicaux Downtown Music Holdings pour **775 millions dollars en numéraire**. L'opération, soumise aux approbations réglementaires, devrait être finalisée au cours du second semestre 2025. Les deux sociétés continueront d'opérer de manière indépendante durant la période d'approbation, avant de fusionner une fois l'opération validée. Avec plus de 10 sous-entreprises et 20 bureaux sur 6 continents, Downtown sert collectivement 5 000 clients et plus de 4 millions de créateurs dans 145 pays.

### 8 millions.

Alors que la tournée événement de **Taylor Swift** The Eras Tour est devenue la tournée la plus lucrative de tous les temps, son double album **The Tortured Poets Department**, dévoilé le 19 avril, a également battu des records en 2024. Meilleur démarrage de tous les temps sur Spotify avec plus de 313 millions d'écoutes en 24 heures et plus d'1 milliard en 5 jours, le disque de 31 chansons se classe en effet en tête des ventes d'album en 2024, avec plus de 8 millions d'équivalents ventes dans le monde. En France, l'album s'est écoulé à plus de 150 000 exemplaires.

### 200 000.

2024 aura été une année complètement folle pour **Zaho de Sagazan**. Des Victoires de la Musique où elle a remporté 4 prix, dont ceux de la chanson originale et de l'album de l'année, à la cérémonie de clôture des Jeux Olympiques de Paris 2024, en passant par le Festival de Cannes où elle a interprété Modern Love de David Bowie et sa tournée marathon dans les plus grandes salles de France mais également aux États-Unis, avec 5 dates à New-York, San Francisco et Los Angeles en décembre dernier, la chanteuse de Saint-Nazaire a crevé l'écran. Dans la foulée, son premier album La Symphonie des Eclairs, sorti en mars 2023, a décollé dans les charts, décrochant un double disque de platine pour 200 000 équivalents ventes. Et ce n'est pas fini. 2025 s'annonce en effet tout aussi fulgurante pour l'artiste qui poursuivra sa tournée au Canada, dans toute l'Europe et en France, avec pour finir 10 dates à l'Olympia du 3 au 16 décembre 2025.

### 1 million.

Alors que son album Freedom, sorti le 21 juin 2024, n'a pas rencontré le succès escompté avec pour l'instant un peu moins de 50 000 ventes au compteur, et qu'il a sorti un second disque, Emancipation, porté par des duos avec PLK ou Vincenzo le 13 décembre, **Soprano vient de voir, pour la première fois, l'un de ses albums franchir la barre du million d'exemplaires vendus**. L'Everest, 5<sup>e</sup> album studio du rappeur marseillais sorti en novembre 2016, vient en effet d'être certifié double disque de diamant par le Snep pour plus d'un million d'équivalents ventes. **Une distinction qu'ont également obtenu pour la première fois Ninho et Dadju** en fin d'année pour leur album respectif Destin (sorti le 22/03/2019) et Gentleman 2.0 (08/10/2018). En tout, 5 albums, ont dépassé le cap du million de ventes en 2024 avec également Versus de Slimane et Vitaa (23/08/2019) et Ipséité de Damso (27/4/2017).



**CO** BRANDZ 

PARIS - LA GRANDE CRYPTÉ

LE SALON  
**DES MARQUES**  
**QUI MARQUENT**

**3 & 4**  
**AVRIL**

**+ DE 40 EXPOSANTS**

PITCHS EXCLUSIFS

CONFÉRENCES INSPIRANTES

[www.cobrandz.fr](http://www.cobrandz.fr)

**MULTIMEDIA-FREE-25**

Badge gratuit grâce ce code

**CO**LLAB **CO**NTENT **CO**BRANDING **CO**PYRIGHT

# Bitdefender®

Leader Mondial  
en Cybersécurité

## Travaillez de n'importe où. En toute sécurité.

**Trusted.  
Always.\***

[bitdefender.com/trusted](https://bitdefender.com/trusted)

\*De confiance. Toujours.



Le partenaire Européen de confiance  
pour protéger votre vie numérique

