

Les 10 points-clés

d'un marché très fortement internationalisé

- **La France,** 2^e marché d'Europe (20,3 % en valeur globale), derrière le Royaume-Uni (23,7 %) et devant l'Allemagne (18,8 %) **jeux et jouets, vidéo incluse :** 3,625 milliards d'euros (dont 30,3 % pour les seuls jeux vidéo) ; **articles de puériculture** ⁽¹⁾ : plus de 500 millions d'euros.
- **Production totale** (Jouet et Puériculture) : 1,046 milliard d'euros, valeur usine hors taxes. **Allemagne, Italie, France :** podium européen au niveau de la production.
- **Exportations** (Jouet) : 581,6 millions d'euros, vidéo incluse (- 0,6 %) ⁽²⁾ ; 554,8 millions d'euros, hors vidéo (+ 1,0 %) ⁽²⁾.
- **Importations** (Jouet) : 1,797 milliard d'euros, vidéo incluse (- 2,9 %) ⁽²⁾ ; 1,764 milliard d'euros, hors vidéo (- 0,9 %) ⁽²⁾.
- Un taux d'exportation supérieur à 50 % pour l'ensemble du secteur.
- **L'Union Européenne :** premier client (84,0 % des exportations) second fournisseur (33,4 % des importations).
- **Le Sud-Est asiatique :** premier fournisseur (58,5 % des importations), dont 49,5 % en provenance de Chine et 4,1 % du Japon.
- Une centaine d'entreprises industrielles dont 15 % ont un CA supérieur à 7,5 millions d'euros.
- Plus d'une dizaine d'entreprises industrielles ou commerciales emploient plus de 100 personnes et le secteur totalise près de 20.000 emplois directs et induits.
- Les régions Franche-Comté et Rhône-Alpes représentent le cœur de la production nationale.

Le marché du jouet 2004 est encore soutenu par une distribution spécialisée dynamique qui ouvre de nombreux points de vente. Après 6 années de croissance, le marché du jouet traditionnel a en effet atteint son niveau record de 2,6 milliards d'euros en 2003. Le permanent 2004 a subi le contrecoup des phénomènes forts de 2003 (toupies, cartes, jouets sportifs et de plein air) , rattrapé partiellement par une saison mieux orientée qui représente 60% des ventes de l'année. Les jeux vidéo, marché de 1,1 milliard, marquent le pas mais continuent d'influer sur notre commerce extérieur.

⁽¹⁾ estimation provisoire
⁽²⁾ par rapport à 2003