

Pour l'année 2004, la profession du Jouet a repris les chiffres publiés par le Panel Consommateurs NPD. Selon ce panel consommateurs Jeux et Jouets comptant 12.000 foyers, **le marché** a atteint, vidéo incluse, **3 625 millions d'euros** (soit - 2,5% par rapport à 2003) : Jeux et jouets traditionnels : - 2,7 %, vidéo : - 1,8 %.

En 2004, les spécialistes prennent le leadership sur le Jouet Traditionnel (43,3 % de la valeur), suivi des circuits alimentaires (42,7 %), après un permanent moins dynamique face aux phénomènes forts de 2003 (toupies, cartes, plein air et jouets sportifs).

Noël reste la 1^{re} occasion d'achat, notamment pour les jouets : **55,5 %**.

Les parents restent les 1^{ers} acheteurs de Jeux et Jouets traditionnels (**47 %**), suivis par les grands-parents (**18,6 %**).

Sont exclus de ces statistiques : les costumes et articles de fête et les décorations de Noël.

Pour la puériculture, il n'existe pas actuellement de panel consommateurs. On constate un accroissement du marché d'occasion qui pénalise très fortement la profession.

Évolution du marché total

En millions d'euros	2003	2004	% Évol 04/03
Jouet traditionnel	2597,9	2526,8	- 2,7
Jeux vidéo	1119,0	1098,3	- 1,8
TOTAL	3716,9	3625,1	- 2,5

Poids de la saison (oct-nov-déc)

En millions d'euros	2003	2004
Jouet traditionnel	59,7	60,5
Jeux vidéo	64,2	65,1
TOTAL	61,1	61,9

Parts des circuits de distribution

% euros	Total Jouet + Jeux vidéo	Jouet
Hypermarchés et supermarchés	45,4	42,7
Spécialistes jouets et modélisme	34,6	43,3
Vente par correspondance	3,1	4,0
Grands magasins et magasins populaires	1,9	2,5
Bazars, discounts, solderies	1,7	2,4
Librairies, papeteries, magasins de cadeaux	0,6	0,9
Autres	12,7	4,2
TOTAL	100,0	100,0