

CHAPITRE 1^{er}. – LES CARACTÉRISTIQUES DU SECTEUR DU JOUET EN FRANCE

La profession, outre le caractère saisonnier de la consommation de jeux et jouets (62,1 % des ventes sont réalisées à l'occasion de Noël), est soumise à de multiples évolutions et mutations : la mondialisation accrue des échanges, la concentration de la distribution et le comportement des consommateurs à la recherche constante de nouveautés.

1.1. *Données démographiques en 1999 (sources Eurostat et INSEE)*

L'Union européenne compte 64,235 millions d'enfants de 0 à 14 ans.

La population enfantine en France s'élève à 11,091 millions et représente 17,26 % de la population enfantine européenne. Elle se répartit de la manière suivante :

- enfants de 0 à 4 ans : 3,526 millions ;
- enfants de 5 à 9 ans : 3,707 millions ;
- enfants de 10 à 14 ans : 3,858 millions.

Il y a lieu de remarquer que les naissances en France sont en augmentation depuis 1997 (725 460 en 1997, 740 300 en 1998, 746 800 en 1999).

Bien qu'en France l'émancipation soit fixée à 15 ans 3 mois, il est communément admis que l'enfance s'achève à 14 ans.

1.2. *Les principales données économiques en 1999 (source FJP)*

1.2.1. *La production française*

La production française de jeux et jouets s'élève à 5,196 milliards de francs (prix à la production HT), soit 792 millions d'euros (valeur usine hors taxe), ce qui place la France avec l'Allemagne et l'Italie dans les trois principaux pays producteurs européens.

La production française se caractérise par les principaux chiffres suivants :

- 130 entreprises industrielles dont 10 % ont un chiffre d'affaires supérieur à 100 millions de francs ;
- 17 entreprises de plus de 100 personnes ;
- 20 000 emplois directs et induits, y compris la sous-traitance ;
- plus de 55 % de la production nationale dans les régions Franche-Comté et Rhône-Alpes.

La décomposition par catégorie de produits est donnée en annexe 1.

1.2.2. *Le commerce extérieur*

1.2.2.1. *Les exportations*

Les exportations françaises s'élèvent à 2,146 milliards de francs (prix HT), soit 327 millions d'euros, vidéo incluse, dont 78,7 % sont à destination de l'Europe. Il est à noter que le taux d'exportation de 41,18 % est supérieur à la moyenne des biens de consommation.

1.2.2.2. Les importations

Les importations s'élèvent à 9,644 milliards de francs, soit 1,463 milliard d'euros, vidéo incluse.

63 % des importations (dont 44 % de Chine) proviennent pour une grande part du Sud-Est asiatique.

Le second fournisseur est l'Union européenne avec 30,7 %.

La décomposition par catégorie de produits est donnée en annexe 1.

Note : Certains éléments de jouets sont importés, assemblés et conditionnés en France avant d'être réexportés.

1.2.3. La consommation

Avec un montant estimé de 18,570 milliards de francs (prix à la vente TTC) – soit 2,8 milliards d'euros – de jeux et jouets, dont 20,5 % pour les seuls jeux vidéo, vendus sur le territoire national, la France représente 18,5 % du marché européen et se situe au 2^e rang juste après l'Allemagne.

La répartition par catégorie de produits est donnée en annexe 1.

1.2.4. La distribution

La moitié des jeux et jouets est vendue en hyper et supermarché. Seul un quart des ventes est réalisé par les spécialistes en jouets et en modélisme.

Voir part des circuits de distribution en annexe 1.

1.2.5. La publicité (source société SECODIP)

L'investissement publicitaire a atteint, jeux vidéo inclus, 831,7 millions de francs (126 millions d'euros), soit – 5,5 % par rapport à 1998.

71,8 % ont été dépensés pendant le quatrième trimestre :

- télévision : 83,6 %
- presse : 10,2 %
- cinéma : 3,1 %
- radio : 2 %
- affichage : 1,1 %
- Internet : non connu

CHAPITRE 2. – LES PRINCIPALES STRUCTURES PUBLIQUES D'ACCUEIL

2.1. La crèche

Les parents et tous les professionnels qui gravitent autour du tout-petit savent bien l'importance du jeu dans son développement. C'est par le jeu que bébé va se découvrir lui-même, explorer, comprendre ce qui l'entoure.

Bébé ne peut pas encore choisir et il est essentiel de proposer des jouets qui répondent à ses propres stades de développement.

A sa naissance, bébé voit les contrastes et les couleurs vives. Très vite, il suit un hochet des yeux ou les personnages de son mobile. La peluche est très douce et s'imprègne d'une odeur rassurante.