

L'essentiel sur les tendances et la distribution ultraspécialisée

LE PARC DES MAGASINS

1205 magasins ultra spécialisés dans la Culture Geek à fin 2024 (déduits des fermetures à fin 2024)

+13% de croissance moyenne annuelle sur la période des 3 dernières années (2022-2024)

En bref : la Culture Geek confirme sur 2024 son statut de « **Tendance** » avec un parc d'ultra-spécialistes important et en **croissance à 2 chiffres**.

Plus forte croissance sur 3 ans

#1 VR

Parc de **166** magasins, en progression de **+89%** sur **3 ans : Tendance** (du fait d'un parc à plus de 100 magasins et d'une forte croissance).

L'ANNEE 2024

123 ouvertures

+11% de croissance du Parc

En bref : la croissance à court terme en 2024 reste **soutenue**, malgré des fermetures sur l'année écoulée.

GEOGRAPHIE

En moyenne, la densité de magasins en France métropolitaine est de **5.3** magasins ultra spécialisés pour 100,000 Habitants de 10-40 ans.

#1 Paris (75)

#2 Yonne (89)

#3 Savoie (73)

#4 Alpes de Haute Provence (04)

#5 Ardèche (07)

En bref : la densité de magasins par habitants de Paris est **2.7 fois** plus forte que la densité moyenne française.

Définition

Définissons la **Culture Geek** comme la consommation de produits de divertissement liés à la culture

Univers étudié

Les ultras spécialistes de la Culture Geek : ce sont les distributeurs vivant principalement de la Culture Geek et les plus prédictifs des tendances. Nous les segmentons en **9** catégories principales :

- **E-Sport** : entreprises non associatives d'équipes e-sport, entreprises spécialisées dans la communication ou l'évènementiel ou la formation e-sport ou fournissant des services pour l'e-sport.
- **VR** : salles ou magasins de VR. **N'incluent pas** les salles de VR intégrées aux complexes de loisirs. Incluent les Simulateurs de conduite (avion, automobile, ...).
- **Bars Gaming** : débits de boisson associés à un service de jeu vidéo en salle.
- **Gaming PC** : magasins de PC performants et accessoires dédiés au Jeu ou au Mining. Exclusions : magasins spécialisés dans l'informatique généraliste ou d'entreprise, l'occasion ou la réparation.
- **Rétro Gaming** : magasins vendant majoritairement du rétro-gaming.
- **Arcades & Flippers** : magasins de bornes d'arcade ou de flippers (vente ou location).
- **Construction** : boutique de jeux de construction de type LEGO™. Y compris les vendeurs professionnels sur BrickLink™ (**ceux** pour lesquels nous avons pu identifier le code Siret).
- **Modélisme** : magasins de modélisme ferroviaire, aéromodélisme, automobile, bateau, militaire, ... Sont exclus les clubs et pistes ainsi que les magasins de drones.
- **STEM** (« Science, Technology, Engineering & Mathematics ») : produits (ou services) liés à l'apprentissage ludique de ces matières. Inclut les **robots** à programmer, les produits d'**Astronomie**, les **Kits** de développement type Arduino ou Raspberry Pi, les **Librairies** spécialisées en **SF**, les écoles de **Code** (enseignements des principes de la programmation type Scratch, Python, Arduino, Unity, ...)

Territoire & Exclusions :

Le pays d'affectation du site ou du magasin est celui du siège social de la société. Par conséquent, l'étude France suit uniquement des "entreprises françaises", établies en **France métropolitaine**.

Sont **exclus** du périmètre de l'étude : les Associations, les magasins de Jeux Vidéos sur Console qui sont suivis dans la thématique « Pop Culture » dans la catégorie « Multi-Pop avec Jeu Vidéo ».

Décharge de responsabilité: le téléchargement, la consultation et l'utilisation de cette publication en accès libre impliquent l'acceptation des conditions générales du site d'Empedokles Innovations <https://www.empedokles.ai/conditions-generales/>

Empedokles Innovations décline toute responsabilité quant à l'utilisation des données contenues dans cette publication.
Pour toute question, veuillez contacter : info@empedokles.ai