

CHIFFRE D'AFFAIRES DES 9 PREMIERS MOIS DE L'EXERCICE 2025-26 À 219,8 M€

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce ce jour son chiffre d'affaires consolidé des 9 premiers mois de l'exercice 2025-26 (période du 1^{er} avril 2025 au 31 décembre 2025).

IFRS – M€	2025/26	2024/25	Variation en %
Chiffre d'affaires			
1^{er} trimestre (avril – juin)	56,5	57,9	-2,4%
2^{ème} Trimestre (juillet. – sept)	79,0	78,0	+1,3%
3^{ème} Trimestre (oct. - décembre) ⁽¹⁾	84,4	87,7	-3,8%
<i>Nacon Gaming</i>	46,1	52,9	-12,8%
<i>Bigben Audio-vidéo / Telco</i>	38,2	34,8	+9,9%
Cumul 9 mois (avril - décembre) ⁽¹⁾	219,8	223,6	-1,7%
<i>Nacon Gaming</i>	124,2	129,9	-4,4%
<i>Bigben Audio-vidéo / Telco</i>	95,6	93,7	+2,1%

⁽¹⁾ Données non auditées

Chiffre d'affaires du 3^{ème} trimestre 2025-26 à 84,4 M€

NACON Gaming

Au troisième trimestre 2025-2026 (1^{er} octobre – 31 décembre), la progression soutenue de l'activité « Catalogue » n'a pas suffi à compenser la baisse enregistrée sur le segment « Accessoires » aux États-Unis.

JEUX

Le chiffre d'affaires total « Jeux » croît de 1,9% par rapport à la même période de l'an dernier et s'établit à 25,9 M€.

L'activité « Catalogue » (nouveaux jeux) a enregistré une forte croissance de 39,9 %, atteignant 13,7 M€. Cette performance s'explique par la poursuite des ventes de *Hell is Us™*, et par les lancements sur le trimestre de *Cricket26* et *Rennsport™*.

Après deux trimestres ayant affiché une progression, le « Back Catalogue », qui regroupe les jeux sortis au cours des exercices précédents, génère 12,2 M€ de chiffre d'affaires contre 15,6 M€ l'an passé. Cette variation est principalement attribuable à une base de comparaison élevée et à une baisse du marché sur le trimestre.

ACCESSOIRES

En raison d'un marché américain encore affecté par l'augmentation des droits de douane, l'activité « Accessoires » s'élève à 17,9 M€, en baisse de 29,1 % sur le trimestre. À noter que la baisse aux États-Unis s'atténue, passant de 66 % au deuxième trimestre à 38 % au troisième trimestre.

BIGBEN – Audio-Vidéo/Telco

BIGBEN – Audio-vidéo/Telco affiche sur le trimestre une bonne performance avec un chiffre d'affaires qui s'inscrit en croissance de 9,9% à 38,2 M€.

Accessoires mobiles :

Au troisième trimestre, l'activité Telco a surperformé le marché en particulier sur le mois de décembre avec de très solides performances des marques **Force**[®], tant sur les écouteurs sans fil **Force Play**[®] que sur la charge avec la gamme **Force Power**[®].

La *premiumisation* du marché anticipé depuis plusieurs années porte ses fruits et permet d'afficher une croissance à deux chiffres. L'activité « Accessoires Mobiles » ressort ainsi à 28,3 M€, en hausse de 11,9% par rapport à l'an dernier.

Audio-vidéo : Cette activité réalise sur le trimestre un chiffre d'affaires de 9,8 M€ contre 9,4 M€ sur la même période de l'exercice dernier. L'activité « Audio » enregistre une belle progression, liée notamment aux bonnes performances du nouveau *baladeur K7*. Son chiffre d'affaires croît ainsi de 11,1% à 7,8 M€.

Objectifs pour l'exercice 2025-2026

NACON

L'activité du dernier trimestre de l'exercice sera de nouveau tirée par l'actualité éditoriale « Catalogue » avec la sortie de plusieurs jeux majeurs : **Styx : Blades of Greed**[™], **GreedFall The dying world**[™], **Gear-Club Unlimited 3**[™], **Dragonkin : The Banished**[™], et la saison 6 de **Test Drive Unlimited: Solar Crown**[™].

L'activité « Back Catalogue » devrait enregistrer un chiffre d'affaires du même ordre que celui réalisé sur l'exercice 2024-2025.

L'activité « Accessoires » reste marquée par un manque de visibilité sur le marché américain. L'Europe quant à elle devrait bénéficier des ventes d'accessoires pour la **Switch**^{™2} et de la sortie en février prochain du 1^{er} casque nouvelle génération **RIG R5 PRO HS**.

BIGBEN – Audio-Vidéo/Telco

Les gammes **Force**[®] continueront d'être élargies avec notamment une nouvelle offre dédiée aux ordinateurs portables.

Par ailleurs, de nouveaux canaux de distribution seront mis en place afin d'accompagner l'allongement du cycle de vie des mobiles.

L'activité Audio/Vidéo maintiendra sa stratégie de diversification de ses points de vente et s'appuiera sur le lancement de nouveaux produits **Thomson**[®].

Perspectives 2025-2026

Bien que BIGBEN – Audio-Vidéo/Telco enregistre de bonnes performances et prévoit dorénavant une croissance sur l'exercice, le ralentissement du marché des jeux vidéo au troisième trimestre conduit BIGBEN à une révision de ses prévisions pour l'exercice en cours et anticipe désormais une activité 2025-2026 comparable à celle de l'exercice précédent.

Prochain communiqué :

Chiffre d'affaires annuel 2025-26, le 27 avril 2026 (après Bourse)

**CHIFFRE D'AFFAIRES IFRS
2024-25 : 288 M€**

Bigben est un acteur européen de l'édition de jeux vidéo, de la conception et de la distribution d'accessoires mobiles et gaming, ainsi que de produits audiovisuels. Reconnu pour ses capacités d'innovation et sa créativité, le groupe ambitionne de devenir l'un des leaders européens dans chacun de ses marchés.

EFFECTIF

Plus de 1 300 collaborateurs

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indice : CAC Mid & Small – Éligible SRD long

ISN : FR0000074072 ; Reuters : BIGPA ; Bloomberg : BIGFP

INTERNATIONAL

36 filiales et un réseau de distribution dans plus de 100 pays

www.bigben-group.com

CONTACT PRESSE

Cap Value – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01
