

## Le marché mondial des jeux vidéo devrait atteindre 189 milliards de dollars en 2025, avec une croissance qui se déplace vers les consoles

L'édition 2025 du rapport Global Games Market de Newzoo se concentre sur la croissance régulière mais concurrentielle du secteur, mettant en avant l'essor des nouveaux cycles matériels, la dynamique des régions privilégiant le mobile et les changements stratégiques qui influencent le calendrier de sortie, la tarification et le contenu post-lancement.

Cet article présente les principales estimations et prévisions du marché pour 2025 et offre un premier aperçu de ce qui nous attend dans les années à venir.

Un marché de 189 milliards de dollars en 2025

Le marché mondial des jeux vidéo générera 188,8 milliards de dollars en 2025, soit une augmentation de 3,4 % par rapport à l'année précédente. Bien que la croissance ait ralenti depuis la pandémie, le secteur fait preuve de résilience et d'adaptabilité.

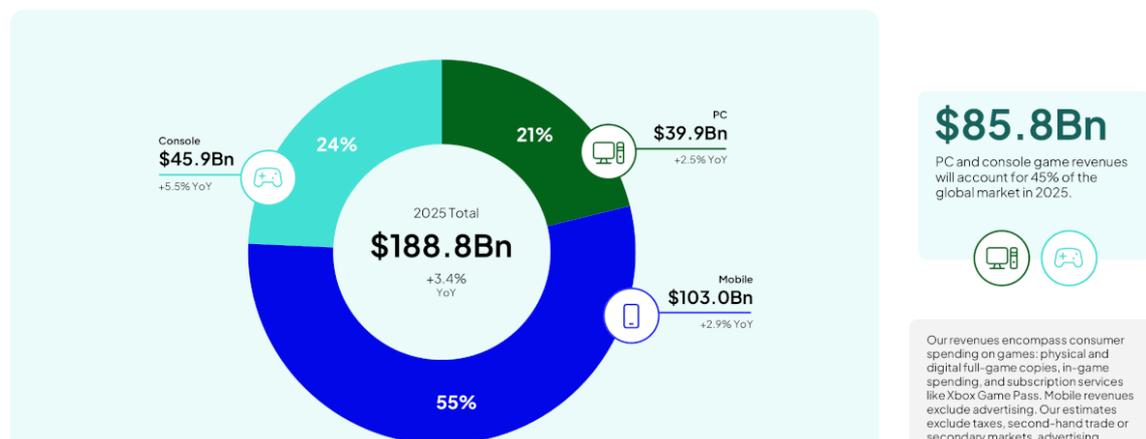
- **Mobile** : 103,0 milliards de dollars (+2,9 %). Il représente toujours la plus grande part du marché (55 %), mais sa croissance est limitée en raison de la saturation du marché est-asiatique. Cependant, la propension à dépenser pour les jeux mobiles augmente dans les régions occidentales.
- **Consoles** : 45,9 milliards de dollars (+5,5 %). Il s'agit de la plateforme qui connaît la plus forte croissance cette année, grâce au lancement de la Nintendo Switch 2, à la hausse des prix des logiciels et à un calendrier de sorties plus chargé.
- **PC** : 39,9 milliards de dollars (+2,5 %). Croissance stable grâce à la dynamique en Chine et au Japon, malgré la baisse des revenus des anciens succès des Live Services en Occident.

Ensemble, le PC et la console représenteront 85,8 milliards de dollars (45 % du marché total), soulignant la vigueur continue des plateformes haut de gamme.

Nous assistons ici à un glissement des stratégies axées sur le volume vers des stratégies axées sur la valeur. Les revenus générés par les consoles et les PC dépendent de plus en plus des sorties de jeux à succès et de la dynamique des prix, tandis que le secteur mobile est également de plus en plus déséquilibré, mais connaît une croissance de la monétisation directe auprès des consommateurs.

### Global games market revenues in 2025

Per platform with year-on-year growth rates

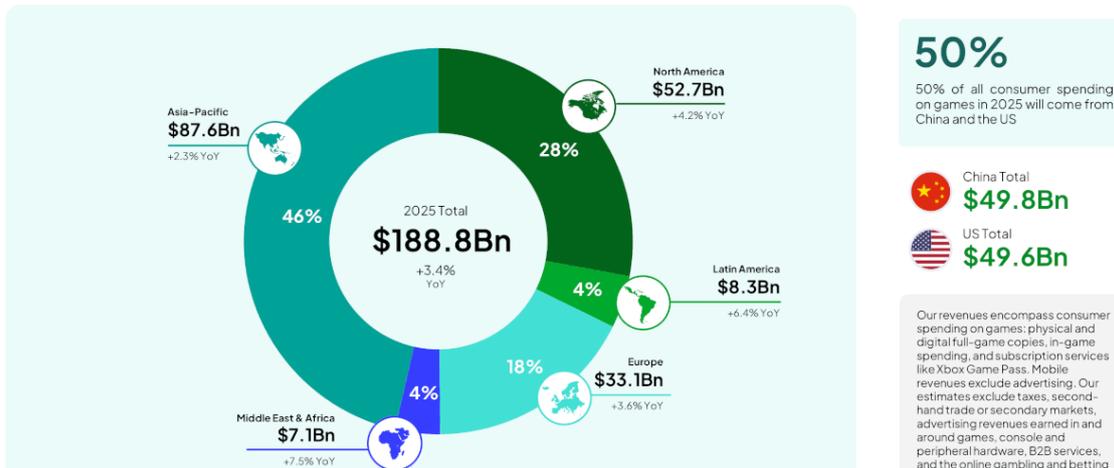


Au niveau régional, l'Asie-Pacifique reste le moteur avec 87,6 milliards de dollars (46 % de part de marché), même si sa croissance ralentit. L'Amérique latine (+6,4 % en glissement annuel) et le Moyen-Orient et l'Afrique (+7,5 % en glissement annuel) connaissent une croissance plus rapide, mais restent plus modestes en termes absolus.

Deux marchés seulement, la Chine (49,8 milliards de dollars) et les Etats-Unis (49,6 milliards de dollars), représenteront la moitié des dépenses totales consacrées aux jeux vidéo grand public en 2025.

## Global games market revenues in 2025

Per region with year-on-year growth rates



3,6 milliards de joueurs, mais une croissance qui s'essouffle

La base mondiale de joueurs atteindra 3,58 milliards en 2025 (+4,4 % en glissement annuel), soit plus de 60 % de la population mondiale connectée à Internet. Cela semble être une croissance explosive, mais la part des internautes qui jouent s'essouffle, ce qui est un signe évident de la maturité du marché.

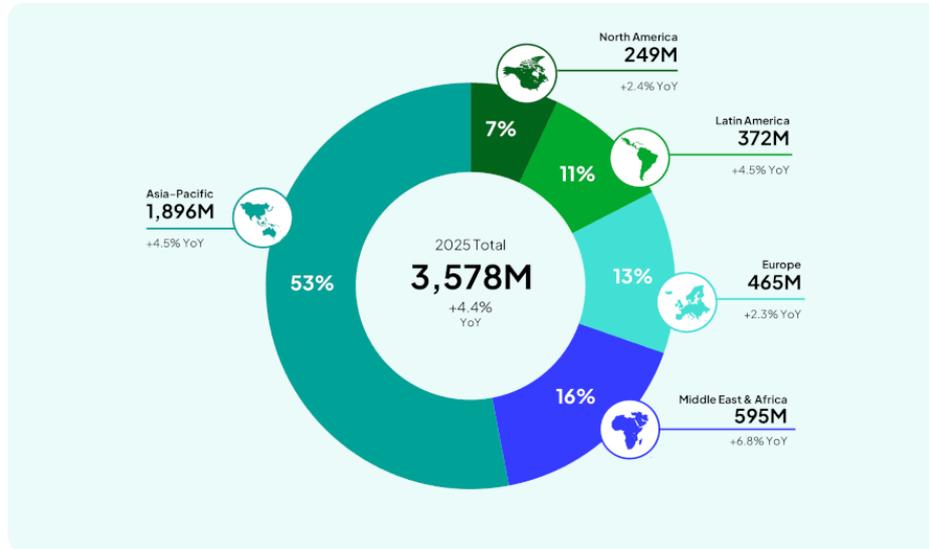
- **Le mobile** domine avec 3 milliards de joueurs (83 %).
- **Le PC** compte 936 millions de joueurs (26 %), grâce à la croissance de Steam en Asie.
- **La console** se maintient à 645 millions (18 %), stable mais mature, soutenue par l'utilisation multi-appareils des jeunes générations de joueurs.

L'Asie-Pacifique continue de dominer en termes de nombre de joueurs, avec 1,9 milliard de joueurs, soit 53 % du total mondial. Parallèlement, le Moyen-Orient et l'Afrique sont la région qui connaît la croissance la plus rapide (+6,8 % en glissement annuel), ce qui montre comment les marchés axés sur le mobile sont en train de remodeler l'audience mondiale.

La croissance passe désormais de "plus de joueurs" à "un engagement plus profond". La génération Alpha fait son entrée en force, jouant sur plusieurs appareils, grandissant avec Roblox et les écosystèmes axés sur le mobile, tandis que les baby-boomers s'effacent. La fidélisation, les stratégies multi-appareils et la monétisation à long terme définiront le prochain chapitre.

# Tracking players globally in 2025

Per region with year-on-year growth rates



Source: Newzoo Games Market Reports and Forecasts, August 2025

**53%**  
Of the global players are in Asia-Pacific. The region still houses some of the fastest-growing markets worldwide.

Definition of players: anyone who has played games on PC, console, or mobile device in the last six months.

Prévisions jusqu'en 2028 : croissance régulière, dynamique changeante

À l'horizon 2028, le marché mondial des jeux vidéo devrait atteindre 206,5 milliards de dollars, soit un TCAC[1] de +3,0 %. Le nombre de joueurs devrait passer à près de quatre milliards dans le monde.

- **Les consoles** sont le moteur de la croissance (TCAC[1] de +4,7 % entre 2025 et 2028), avec la sortie de GTA VI en 2026 et l'arrivée des consoles de 10e génération en 2027.
- **Le PC** connaît une croissance régulière (TCAC[1] de +3,3 % entre 2025 et 2028), soutenue par son adoption en Asie-Pacifique et la sortie de jeux haut de gamme.
- **Le mobile** continue de progresser (+2,2 % TCAC[1] 2025-2028), mais de manière moins explosive qu'auparavant, suivant la croissance économique générale et les dépenses accrues en dehors des boutiques Apple et Google.

La plus forte dynamique jusqu'en 2028 viendra des consoles et des PC, qui réduiront l'écart avec le mobile. Les prochaines années seront moins définies par la taille du marché que par la manière dont les éditeurs captureront la valeur des jeux sur toute leur durée de vie. Le timing de l'accès anticipé, le support post-lancement et l'essor des écosystèmes UGC[2] comme Roblox ne sont plus des choix tactiques, mais des stratégies fondamentales.

## Global games market forecast

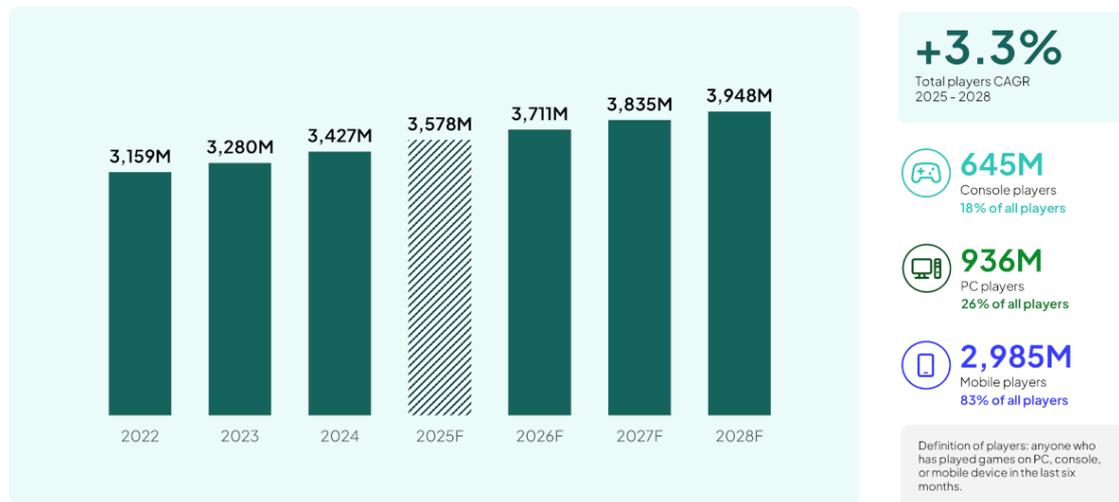
Forecasting revenues from 2022 through 2028



Du côté des joueurs, le secteur est en passe d'atteindre 3,9 milliards de joueurs d'ici 2028 (+3,3 % TCAC 2025-2028). Le mobile restera le segment le plus important et celui qui connaîtra la croissance la plus rapide, mais le PC dépassera pour la première fois le milliard de joueurs, tandis que le nombre de joueurs sur console augmentera régulièrement pour atteindre 688 millions.

## Global player forecast in 2025

Forecasting player numbers from 2022 through 2028



Source: Newzoo Games Market Reports and Forecasts, August 2025

## Conclusion



L'année 2025 nous montre un marché qui arrive à maturité, mais qui ne stagne pas pour autant. La croissance est bien là, mais elle est plus difficile à obtenir. Les gagnants seront ceux qui miseront sur le timing, la fidélisation et la force de l'écosystème, et non pas seulement sur la recherche effrénée de nouveaux acteurs.

[Télécharger le rapport complet \(PDF de 67 pages en anglais\)](#)

#### Notes et références

1. TCAC : taux de croissance annuel composé. Il s'agit d'un ratio à progression géométrique qui donne un taux de croissance constant sur la période étudiée.
2. UGC : "*User Generated Content*", en français "*Contenu créé par les utilisateurs*".