



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

JEU VIDÉO ET ENVIRONNEMENT : L'ADEME PUBLIE LA PREMIÈRE ÉVALUATION COMPLÈTE DE L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DU SECTEUR EN FRANCE

Le 22 octobre 2026

En 25 ans, le secteur du jeu vidéo a connu une progression fulgurante. Réservée au début du millénaire à une portion restreinte de la population (environ 12 millions de joueurs au tournant des années 2000 affichant une moyenne d'âge de 20 ans), la pratique du jeu vidéo s'est largement répandue au point de concerner en 2025 plus de 7 Français sur 10 et près de 40 millions de joueurs. En 25 ans, la moyenne d'âge s'est en toute logique considérablement accrue se stabilisant désormais à 40 ans. Cet indicateur démontre que la pratique est partagée par toutes les classes d'âge. Dernier indicateur de croissance : la pratique est désormais paritaire puisque les joueuses sont en 2025 aussi nombreuses que les joueurs (et même majoritaires dans certaines classes d'âge comme dans celle des 16-30 ans¹). Si le secteur est passé du loisir de niche au loisir de masse, il est aussi en profonde mutation. On joue aujourd'hui sur une multitude de supports (smartphones, ordinateurs, consoles...), avec un matériel toujours plus exigeant et gourmand en ressources, mais aussi via des modes d'accès différents, comme on peut le voir avec le développement récent du cloud gaming. Derrière la croissance exponentielle d'un secteur, ce sont toutefois aussi des impacts environnementaux concrets qu'il convenait de mesurer.

C'est tout l'objet de l'étude publiée ce jour par l'ADEME qui présente une mesure précise de l'empreinte environnementale multicritères du jeu vidéo en France. S'inscrivant dans le cadre de la planification écologique ainsi que de la feuille de route gouvernementale, mise en œuvre par le Haut comité pour le numérique responsable (HCNE), cette étude qui complète plusieurs travaux déjà menés par l'ADEME, l'Arcep et l'ARCOM sur les impacts environnementaux du numérique et de l'audiovisuel, a été conduite sur demande ministérielle dans l'optique de nourrir un futur rapport gouvernemental sur le cloud gaming. **Elle révèle que l'impact environnemental du jeu vidéo est à ce jour maîtrisé mais avertit aussi sur les risques d'une forte augmentation d'ici 2030.**

Des impacts environnementaux majoritairement dus aux équipements

Si les smartphones et les tablettes sont aujourd'hui les équipements majoritairement privilégiés par les joueurs français, d'autres supports complètent l'offre : les consoles de salon et/ou portables, les PC (fixes et portables) ou encore les smart TV. Deux modes d'accès, mis à disposition des joueurs, concentrent aujourd'hui la majeure partie des habitudes de jeu : le support physique (CD, cartouche...) et le téléchargement (sur le disque dur de l'équipement utilisé). Un 3^e mode d'accès, encore marginal aujourd'hui, est toutefois en plein essor : le cloud gaming. Son principal atout pour le joueur : en sollicitant les serveurs, il offre la possibilité de jouer à tout type de jeux (y compris les plus exigeants en matière de configuration matériel ou encore de débit) sans disposer pour autant d'équipements puissants.

¹ Les Français et le jeu vidéo – Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs – 2025

L'étude de l'ADEME couvre l'ensemble des équipements des joueurs, des réseaux et des serveurs mobilisés, à travers 18 scénarios d'usage représentatifs. Elle montre que **l'usage du jeu vidéo représente une empreinte carbone comprise entre 0,96 et 1,16 millions de tonnes équivalent CO₂**, soit environ 3% de l'empreinte carbone totale du numérique. A titre de comparaison c'est 5 fois moins que l'empreinte carbone des usages de l'audiovisuel estimés dans une précédente étude ADEME/Arcom/ARCEP. Elle estime en outre que **les terminaux utilisés constituent le facteur le plus déterminant en matière d'impacts environnementaux, concentrant entre 66 % et 88 % de ceux-ci**, selon les usages, **loin devant les réseaux (jusqu'à 33 %) et les serveurs (moins de 6 %)**. Les impacts sur l'extraction des ressources, métaux et minéraux sont également importants et correspondent à l'impact de la fabrication d'environ 44 millions de smartphones.

Les écarts se révèlent très importants selon les usages. Entre le scénario le plus sobre, consistant à jouer sur smartphone en réseau fixe, et le plus impactant, s'appuyant sur une pratique de jeu sur console de salon et en cloud gaming, l'impact est multiplié par dix.

Cloud gaming : un bilan qui varie fortement en fonction de l'usage

L'usage du cloud gaming augmente significativement les impacts liés à l'utilisation des réseaux et des centres de données. Les impacts environnementaux totaux associés à ce mode d'accès dépendent toutefois très fortement des modalités de son utilisation, en particulier de l'équipement utilisateur concerné. **Une heure de jeu en cloud gaming en wifi peut ainsi générer un impact très variable selon les cas d'usages : entre 128 gCO₂e/h pour un jeu en réseau mobile sur smartphone jusqu'à près de 250 gCO₂e/h pour un jeu sur console de salon.**

Son bilan environnemental global dépend donc des pratiques :

- S'il s'ajoute aux pratiques existantes sans modifier les habitudes d'achat, **l'impact carbone d'une heure de jeu augmente d'environ 50 % par rapport au jeu téléchargé sur PC ou console, et jusqu'à 360 % sur smartphone en réseau mobile.**
- S'il se substitue à l'achat d'une console neuve, il peut au contraire réduire l'impact carbone jusqu'à 40 % à usage équivalent.
- S'il prolonge la durée de vie d'un PC, l'écart d'impact par rapport au jeu téléchargé tombe à +6 %.

Une trajectoire à 2030 qui dépend des choix d'usage

Sans mesure d'écoconception (aussi bien en termes de développement des jeux qu'en termes de terminaux) ni de sobriété, l'empreinte carbone du jeu vidéo pourrait augmenter de 42 % d'ici 2030, portée par la croissance du temps de jeu, la montée en performance des équipements et l'essor du cloud gaming. Un scénario d'allongement de la durée de vie des terminaux et d'optimisation logicielle permettrait à l'inverse une réduction allant jusqu'à 23 %.

L'évolution des performances des smartphones constitue en outre un facteur d'incertitude : s'il est aujourd'hui l'équipement le moins impactant, il pourrait devenir le premier contributeur à l'empreinte du secteur, en gagnant toujours plus en puissance et en performance.

Quels leviers d'action pour réduire l'impact environnemental du secteur ?

Le secteur a aujourd'hui les capacités de repenser son modèle afin d'amoindrir ses impacts. L'étude ouvre plusieurs recommandations en ce sens :

- **Studios de développement** : écoconcevoir des jeux moins exigeants (moins gourmands en ressources / calculs) pour limiter l'obsolescence matérielle, réduire les tailles de jeu à télécharger, intégrer la sensibilisation environnementale dans les mécaniques de jeu.
- **Fabricants** : développer des équipements plus durables, réparables et économes en énergie.

- **Plateformes de cloud gaming** : optimiser l'efficacité énergétique et hydriques des centres de données possédés en propre et ajuster automatiquement la qualité du streaming pour réduire la consommation de données.
- **Distributeurs** : valoriser les jeux et équipements écoconçus, encourager des pratiques de consommation responsables.

A leur niveau, les joueurs peuvent aussi contribuer en veillant à allonger la durée d'usage et de vie de leurs équipements, mais aussi en privilégiant les jeux plus sobres et moins consommateurs de ressources matérielles.

Cette première évaluation fournit désormais à la filière, aux institutions et aux utilisateurs un socle commun d'analyse pour orienter les choix techniques, industriels et comportementaux vers une pratique du jeu vidéo plus durable. Par ailleurs, un Référentiel Catégorie de Produit (RCP) est en cours de réalisation et proposera un référentiel commun d'analyse de cycle de vie des jeux vidéo.

Pour en savoir plus

- L'étude [Evaluation Environnementale de l'impact des Jeux Vidéo en France](#)

ADEME

Tél : 01 47 65 20 29
Mél : presse@ademe.fr
Service de Presse

155 bis, Avenue Pierre Brossolette
92541 Montrouge Cedex



L'ADEME EN BREF

Au cœur des missions qui lui sont confiées par le ministère de la Transition écologique, le ministère en charge de l'Energie et le ministère en charge de la Recherche, l'ADEME - l'Agence de la transition écologique – partage ses expertises, assure le financement et l'accompagnement de projets de transformation dans des domaines variés : énergie, économie circulaire, décarbonation de l'industrie, mobilité, bâtiment, qualité de l'air, consommation et production responsables, alimentation durable, bioéconomie, gestion des sols, adaptation au changement climatique et transition juste.

L'ADEME mobilise les citoyens, les entreprises et les territoires pour les aider à progresser vers une société plus sobre en carbone et économe en ressources. Résolument engagée dans la lutte contre le changement climatique et la dégradation des ressources, elle conseille, facilite et soutient les initiatives, de la recherche à la diffusion des solutions.

Établissement public à caractère industriel et commercial (EPIC), l'ADEME met également ses capacités d'expertise et de prospective au service des politiques publiques.

www.ademe.fr