



L'état du mobile 2026 est en ligne !

[Télécharger maintenant](#)

[Blog](#)

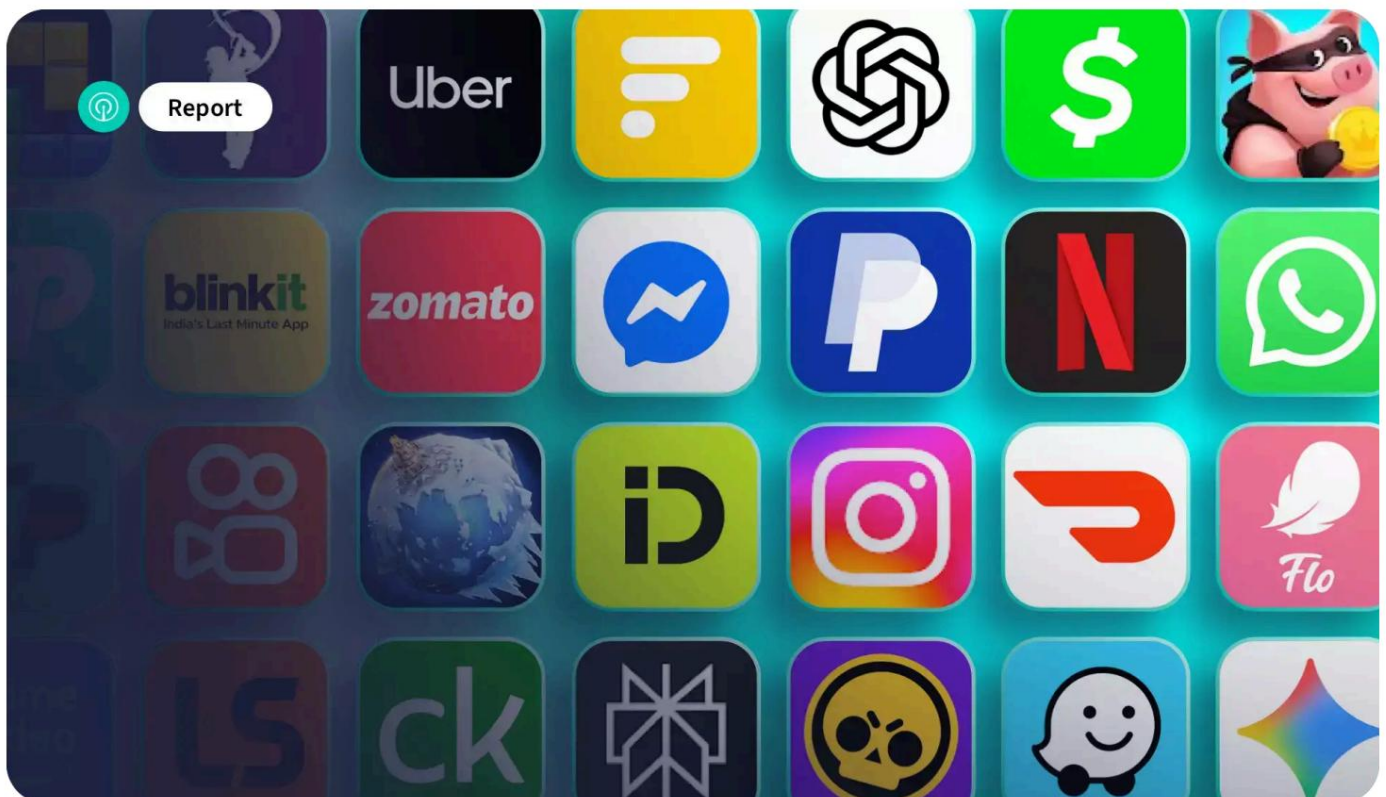
[Recherche](#)

Analyse des applications mobiles · Jonathan Briskman · Janvier 2026

# État des lieux du mobile en 2026 : L'IA en action

## Le mobile entre dans sa prochaine phase

Le rapport « État du mobile 2026 » de Sensor Tower examine comment l'IA fait progresser le mobile, remodelant l'engagement, la monétisation et la concurrence à mesure que l'économie de l'attention s'intensifie dans tous les secteurs.



Le secteur mobile a atteint des niveaux records pour tous les indicateurs clés en 2025, porté par l'IA générative et l'expansion des opportunités de monétisation. Rapport « State of Mobile 2026 » de Sensor Tower montre que les téléchargements, les revenus des achats intégrés (IAP) et le temps passé sur chaque application

Des sommets historiques. Les revenus mondiaux des IAP en particulier ont bondi de 10,6 % d'une année sur l'autre pour atteindre 167 milliards de dollars, soulignant à quel point le marché s'est résolument tourné vers la monétisation.

Dans ce rapport, nous mettons en lumière la manière dont les développeurs d'applications tirent parti des dernières opportunités et gèrent les obstacles, qu'il s'agisse d'intégrer de nouvelles fonctionnalités d'IA générative ou de s'adapter aux conditions économiques ou aux réglementations du marché.

### L'économie de l'attention au centre de la scène

Dix-huit ans après le lancement des boutiques d'applications mobiles, le marché mobile, bien que mature, est loin d'être stagnant. La croissance se déplace de l'adoption et de l'engagement vers la monétisation, les applications phares déployant des stratégies de revenus de plus en plus diversifiées. Malgré cela, des opportunités d'accroître la portée et l'engagement demeurent. Le nombre total de téléchargements sur iOS et Google Play a progressé de 0,8 % sur un an pour atteindre près de 150 milliards, dépassant ainsi le précédent record de 2023. Parallèlement, les utilisateurs passent plus de temps que jamais sur leurs téléphones. Ils ont cumulé 5 300 milliards d'heures d'utilisation des applications iOS et Google Play (+3,8 % sur un an), soit environ 3,6 heures par jour et par utilisateur mobile.

# Somme exécutive

Nouvelle application  
Téléchargements

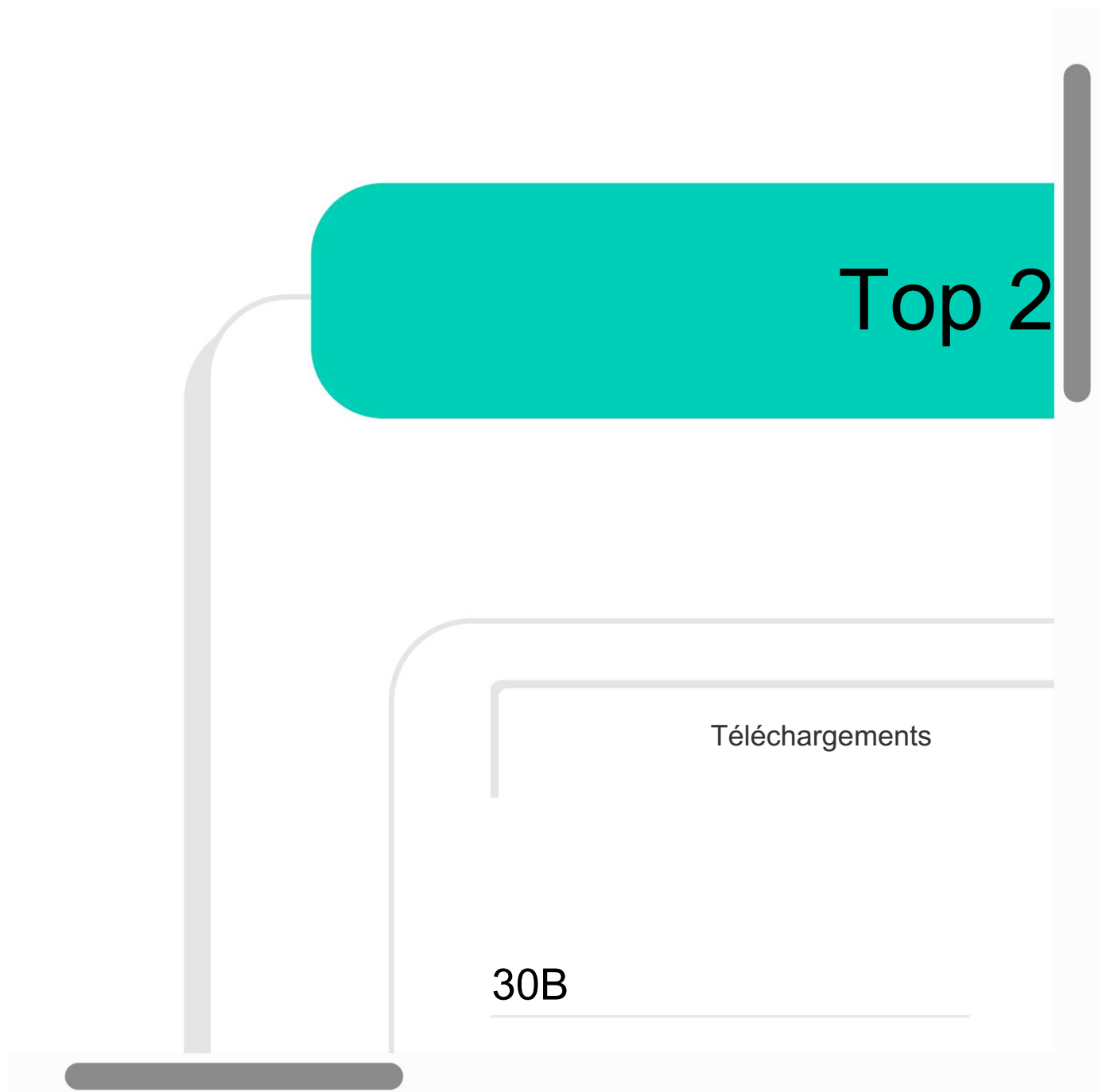
Achats intégrés  
(IAP) Rêve

149 16 \$

Alors que la croissance des téléchargements et du temps passé sur les plateformes a ralenti sur de nombreux marchés établis, les revenus ont continué de progresser, intensifiant la concurrence pour capter l'attention des utilisateurs, toutes catégories confondues. Les revenus issus des achats intégrés et des applications et jeux payants ont atteint 167 milliards de dollars en 2025 sur iOS et Google Play, soit une hausse spectaculaire de 10,6 % par rapport à l'année précédente. Cette croissance a été principalement tirée par les catégories hors jeux vidéo, dont les revenus ont dépassé ceux des jeux pour la première fois. Ces revenus ont progressé de 21 % sur un an, atteignant près de trois fois le montant dépensé cinq ans auparavant. Les jeux, quant à eux, ont connu une croissance plus modeste de 1,3 % sur un an.

Le mobile est mondial, mais connaître son marché est essentiel.

Le secteur mobile est de plus en plus interconnecté, mais des facteurs propres à chaque pays – comme la concurrence locale, les droits de douane et les réglementations – rendent indispensable une connaissance approfondie du marché. Les États-Unis sont restés le premier marché mobile en termes de chiffre d'affaires, avec des dépenses de près de 60 milliards de dollars en 2025. Les marchés d'Europe occidentale ont également contribué à cette croissance rapide, notamment le Royaume-Uni, l'Allemagne et la France.



Dans le même temps, les tendances d'engagement ont continué de diverger selon les régions. Aux États-Unis, le temps passé a progressé modestement de 4 % en glissement annuel, rebondissant légèrement après l'apparition de signes de lassitude numérique en 2024. Avec l'expansion des opportunités de monétisation et l'amélioration de l'expérience utilisateur grâce à l'IA, la concurrence pour capter l'attention devrait rester intense jusqu'en 2026.

Le secteur du jeu vidéo poursuit sa transition de l'échelle à l'efficacité.

Le secteur du jeu vidéo a enregistré une troisième année consécutive de croissance de son chiffre d'affaires en 2025, les revenus issus des achats intégrés approchant les 82 milliards de dollars (+1,3 % par rapport à l'année précédente). Le marché s'est largement remis de la correction post-pandémique qui a suivi le pic de 2021. Le temps passé sur les jeux a également légèrement augmenté, malgré une baisse du nombre de téléchargements, ce qui indique une évolution du marché, passant de la croissance du nombre de nouveaux utilisateurs à l'augmentation de la valeur vie client.

Annuel



Revenus IAP

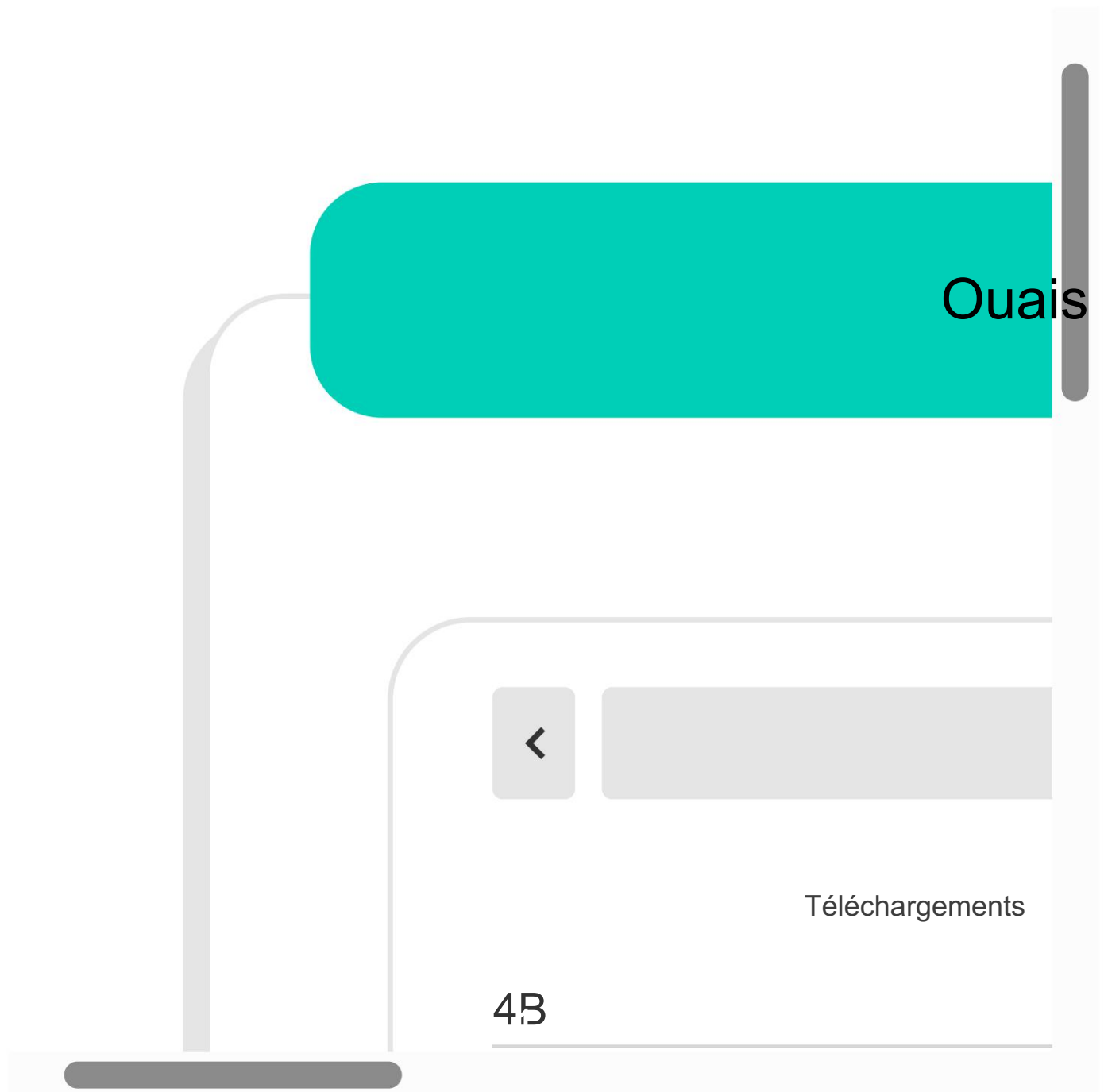
80 milliards de dollars

L'engagement a varié selon les marchés : le temps passé a rebondi aux États-Unis et au Japon après les baisses de 2024, tandis qu'il a diminué en Chine continentale. En Europe, le Royaume-Uni a progressé, la France est restée stable et l'Allemagne a connu un léger fléchissement. Avec une baisse des installations, la croissance dépend moins de l'acquisition de nouveaux utilisateurs que de l'augmentation de la valeur vie client de la base existante. Les équipes devraient

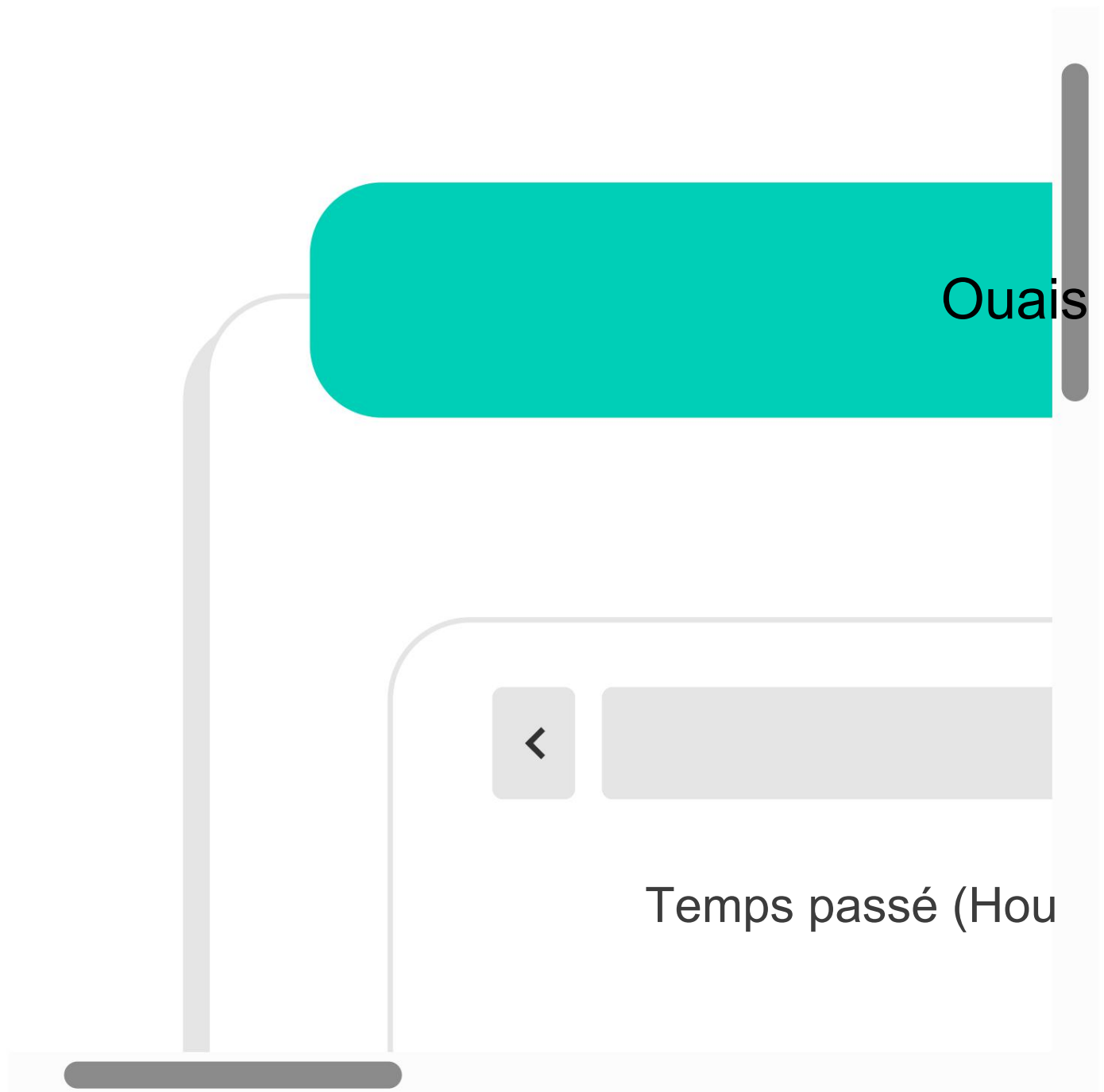
Prioriser la fidélisation et la réactivation, une gestion plus stricte des payeurs et une acquisition d'utilisateurs disciplinée par le retour sur investissement et la conversion, et non par le volume.

Les géants de la tech et la génération d'images accélèrent l'essor de l'IA en 2025

L'essor fulgurant des applications d'IA générative n'a montré aucun signe de ralentissement en 2025. Au contraire, la croissance des téléchargements et des revenus issus des achats intégrés s'est accélérée, dépassant les excellents résultats de 2024. Les téléchargements ont doublé sur un an pour atteindre 3,8 milliards, tandis que les revenus issus des achats intégrés ont presque triplé pour dépasser les 5 milliards de dollars. Cette dynamique marque le début d'une nouvelle ère dans la course à l'IA. Les géants de la tech comme Google, Microsoft et X investissent massivement dans leurs assistants IA, élargissant leurs cas d'utilisation et déployant de nouvelles fonctionnalités afin de concurrencer le leader du marché, ChatGPT.



L'analyse de l'engagement révèle que les utilisateurs mobiles ne se contentent plus de tester les nouvelles offres d'IA : ils les intègrent à leur quotidien. Le temps passé sur les applications d'IA générative a atteint 48 milliards d'heures en 2025, soit environ 3,6 fois le total de 2024 et près de 10 fois le niveau observé en 2023.



Le volume des sessions a suivi une trajectoire similaire, dépassant le billion en 2025. Le fait que la croissance des sessions s'accélère plus rapidement que celle des téléchargements suggère que les applications d'IA générative déplacent leur attention de l'acquisition de nouveaux utilisateurs vers l'approfondissement de l'engagement des utilisateurs existants.

Points saillants supplémentaires :

Lisez le rapport de référence du secteur sur le mobile. Ce guide couvre tout ce que vous devez savoir pour réussir sur mobile en 2026 et au-delà, et aborde 10 secteurs d'activité et plus de 20 marchés dans un format dynamique et interactif :



- Tendances des applications financières : un paysage mobile en pleine mutation – Applications de crédit et de prêt

Les téléchargements ont progressé de 18 % en glissement annuel, compensant ainsi un recul substantiel dans le secteur de l'investissement et de la gestion des actifs.

Applications de cryptomonnaie.

- Les applications de paris sportifs captent l'attention : aux États-Unis, l'acquisition d'utilisateurs pour les paris sportifs est en plein essor.

Les applications de paris sont restées stables en 2025, tandis que le temps passé a augmenté de 7 % en glissement annuel.

À l'échelle mondiale, les téléchargements d'applications de paris sportifs ont augmenté de 24 % en glissement annuel lors de leur lancement en

De nouveaux marchés comme le Brésil ont ouvert leurs portes, tandis que les applications de sports virtuels ont alimenté la croissance en Inde.

- Tarifs et AIReshapeMobileRetail : Téléchargements et temps passé sur l'application Globalretail

Le nombre de ventes a diminué à mesure que l'expansion de Temu et SHEINs s'est ralentie, tandis que les détaillants testaient des assistants d'achat alimentés par l'IA.

- Le secteur du jeu vidéo poursuit sa transition de l'échelle à l'efficacité : avec des coûts d'acquisition d'utilisateurs élevés,

Les entreprises gagnantes ont maintenu leur croissance en améliorant leur rentabilité unitaire grâce à une monétisation plus poussée.

et une discipline opérationnelle en direct, soutenue par des formats publicitaires à forte visibilité.

- Les applications de livraison de repas connaissent une croissance fulgurante depuis le pic de la pandémie : Restaurants et livraison de repas

Les applications ont enregistré une croissance de 14 % en glissement annuel, Uber Eats captant les investissements publicitaires de

15 des 20 principales marques de restauration rapide (QSR) vont accroître leur portée.

Le rapport 2026 de Sensor Tower sur l'état du mobile analyse en profondeur les données régionales et sectorielles.

Les tendances du marché rendues possibles grâce à notre plateforme primée d'analyse de marché numérique.

Réclamez votre exemplaire du rapport « État de Mobile 2026 » dès aujourd'hui !

Consulter le rapport

La plateforme de Sensor Tower est une

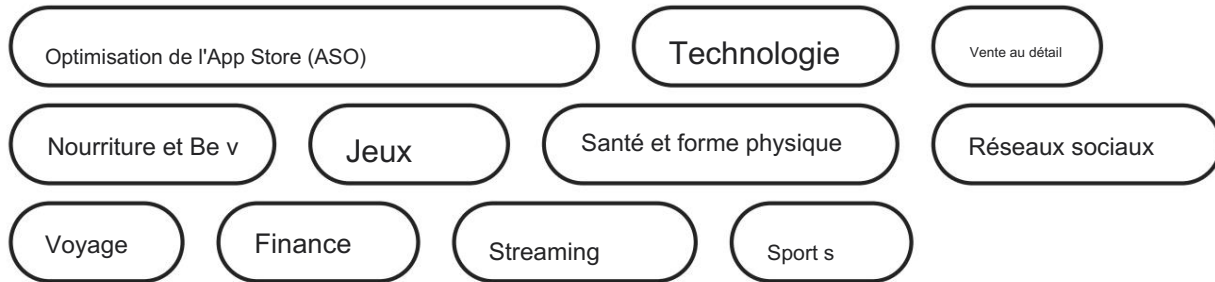
Offre destinée aux entreprises. Vous souhaitez en savoir plus ?

Demander une démo



Rédigé par : Jonathan Briskman, directeur de MarketInsights

Date : janvier 2026



[À propos](#)

[Carrières](#)

[Soutien](#)

[Statut](#)

[Conditions d'utilisation](#)

[Confidentialité](#)

[Presse](#)

[Cookies](#)

[Sécurité](#)

Copyright © 2026 Sensor Tower. Tous droits réservés.