

Dossier Spécial : L'Économie des Cartes à Collectionner

Comment un jeu de niche est devenu un pilier stratégique de la Pop Culture et du retail.



MultiMédia
À LA UNE

La nouvelle martingale du retail.

+118%

L'envolée spectaculaire des ventes de cartes physiques en France entre janvier et juillet 2025. Un marché marché qui, depuis la pandémie, enflamme la distribution et redéfinit les leviers de croissance.

Source : Circana.

MultiMédia
À LA UNE

Un marché mondial qui pèse déjà plus de 10 milliards de dollars.

**10,8
Milliards \$**

La valeur du marché mondial en 2023.

+5% / an

La croissance annuelle projetée d'ici 2030.

Source : Univdatos.

En France, une passion qui rassemble 4 millions de collectionneurs.



4 Millions

Le nombre de collectionneurs de cartes en France, un chiffre en pleine trajectoire de rattrapage sur les marchés américains et asiatiques. (Source: Ludosphère)

7 sur 10

Sept cartes TCG occupent le classement des 10 meilleures ventes de jeux en France.
(Source: Circana)

Plus qu'un jeu : La triple valeur d'une carte.

La carte TCG transcende son rôle initial. Elle combine trois dimensions qui expliquent son succès fulgurant.



Compétition

Un support de jeu stratégique, avec des decks d'initiation et des extensions récurrentes pour entretenir l'intérêt.



Collection

Une quête de rareté alimentée par les éditions limitées, pour l'enfant comme pour l'adulte collectionneur.



Investissement

Un actif spéculatif, compact et abordable, dont la valeur peut s'envoler.

Quand la carte emprunte les codes du luxe et de la finance.

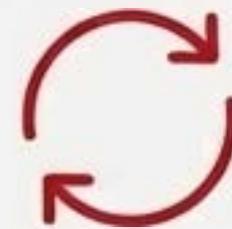
Le marché a développé son propre jargon, signe de sa maturité et de sa complexité. Des collectionneurs traquent les cartes comme une sneaker ou un grand cru.

- **Scalping** : Achat de stocks entiers à la sortie pour revente à prix majoré.
- **FOMO (Fear Of Missing Out)** : La 'peur de manquer' qui crée un sentiment d'urgence à l'achat.
- **Cartes Gradées** : Cartes dont l'authenticité et l'état sont certifiés pour en maximiser la valeur.



L'impact sur la distribution (1/2) : L'Aubaine.

Pour les enseignes, les TCG représentent une manne financière et un levier de fidélisation hors norme.



Rotation fulgurante : Des produits qui ne restent jamais en rayon.



Fidélisation extrême : Des clients qui reviennent régulièrement pour compléter leurs collections.



Vente d'écosystème : Achat d'accessoires périphériques (classeurs, protège-cartes, etc.).



Marketing-événement : Chaque sortie crée files d'attente et buzz, transformant le lancement en spectacle marchand.

L'impact sur la distribution (2/2) : Les Tensions.

Ce succès spectaculaire engendre de nouveaux défis opérationnels et stratégiques.



Ruptures de stock : Une demande qui dépasse très souvent l'offre.



Spéculation effrénée : Nécessite des limitations d'achat et une gestion rigoureuse.



Arbitrage délicat : Trouver l'équilibre entre la fluidité commerciale et la rareté organisée.



Risque de bulle : Certains analystes s'interrogent sur la durabilité de la spéculation à moyen terme.

Les champions de l'arène.

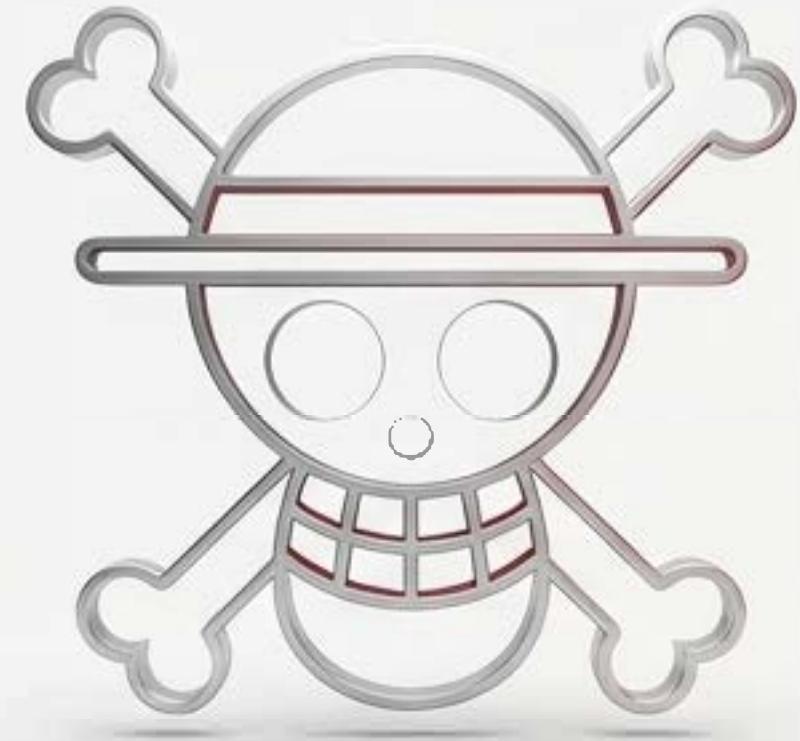
Trois licences majeures captent l'essentiel de la croissance du marché français, avec des hausses à deux chiffres de leurs ventes sur les 7 premiers mois de l'année.



Pokémon



Magic: The Gathering



One Piece

Source : Circana

Étude de cas : L'empire Pokémon

La licence domine largement le secteur et bat des records historiques

X2

Le chiffre d'affaires de la licence a doublé en France au premier semestre 2025.



**10,2
Milliards**

Le nombre de cartes Pokémon écoulées dans le monde entre mars 2024 et mars 2025.

**75
Milliards**

Le nombre total de cartes produites depuis la création du jeu.

La frontière digitale : le nouveau relais de croissance.

Le TCG digital n'est plus un segment annexe, il accélère la monétisation et l'engagement. La preuve par les chiffres.

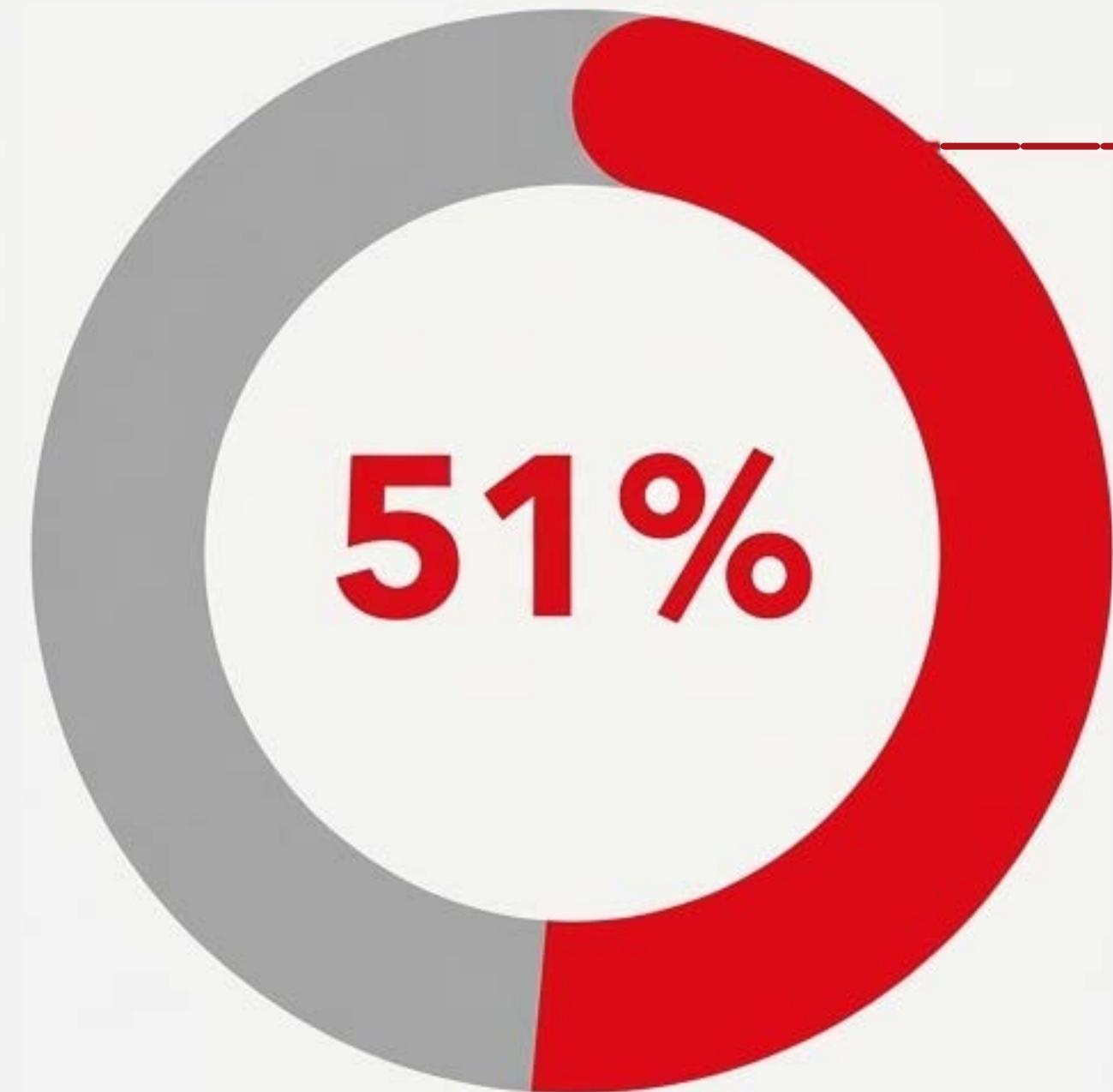


JCC Pokémon Pocket
500 Millions \$

...en seulement **97 jours** de commercialisation.

Asmodée : le distributeur qui transforme la passion en or.

Acteur clé de l'écosystème, le groupe français (créateur de *Star Wars: Unlimited* et distributeur de *Pokémon*, *Magic*) illustre le poids économique des TCG.



La part des TCG dans le chiffre d'affaires 2024/25 d'Asmodée, qui s'élève à 1,369 milliard d'euros.



Conclusion : Un pilier stratégique de l'économie de la Pop Culture.

Loin d'être une mode éphémère, le marché des cartes à collectionner s'est imposé comme un segment durable et structurant. Il redéfinit les leviers de croissance pour les industries du jouet, du divertissement et de la distribution à l'échelle mondiale.