L’ATELIER DE BDSN · ESSAI

Du pixel au jeton

La maison que les gamers ont bâtie, carte après carte

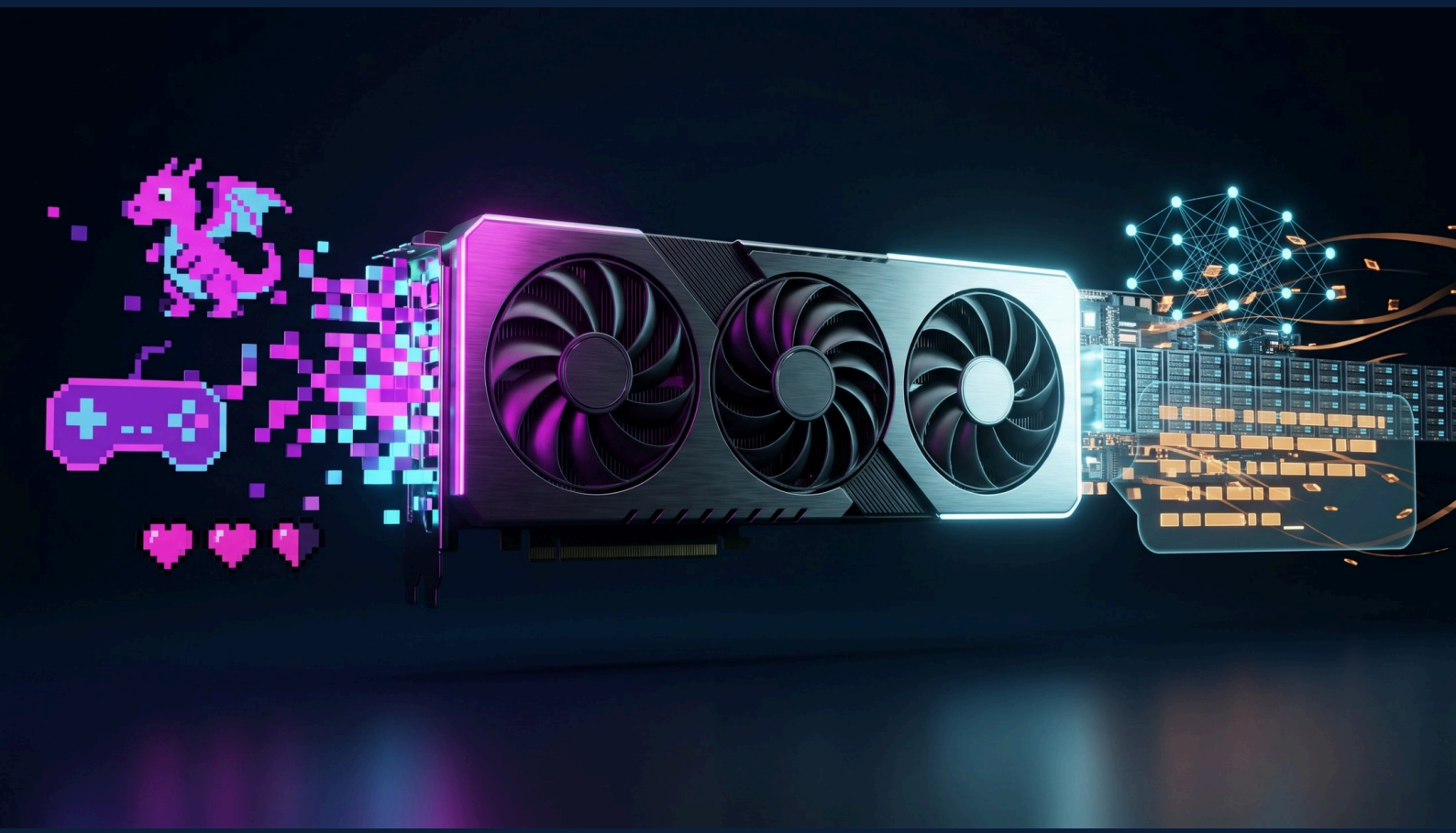


Illustration générée avec Gemini.

Bruno DE SAN NICOLAS

14 novembre 2026
bdsn.eu · L’Atelier de BDSN

Souveraineté
Doctrine
Transformation

Ode aux mécènes involontaires de l'intelligence artificielle, enquête sur leur succession et mode d'emploi pour ne pas finir comme eux.

Le 20 mai 2026, les gamers ont disparu. Pas de la planète : Newzoo recense 977 millions de joueurs sur PC cette année, en hausse. Ils ont disparu des comptes de NVIDIA. Ce jour-là, l'entreprise a supprimé la ligne « Gaming » de ses résultats et l'a fondue dans une catégorie baptisée « Edge Computing », aux côtés des robots, des voitures et des stations de travail. Au trimestre suivant, son communiqué financier ne contenait plus ni le mot « Gaming » ni le mot « GeForce ».

Puis tout s'est accéléré en dix jours de novembre. Le 3, AMD publie un trimestre record : 13,4 milliards de dollars, dont 8,5 pour les centres de données et 773 millions pour le jeu, en recul de 40 %. Le 5, sa dirigeante Lisa Su résume la situation d'une phrase : « We are a data center-first company ». Le 12, Jensen Huang, l'homme qui avait mis une carte graphique dans chaque PC de joueur avant d'en mettre dans chaque centre de données, quitte NVIDIA. La directrice financière assure l'intérim.

Les raisons de ce départ sont étrangères au sujet. Sa portée symbolique ne l'est pas : le métier d'origine de l'entreprise n'a plus ni ligne dans les comptes, ni fondateur pour le défendre en réunion.

Ce texte commence par rendre aux joueurs ce qui leur revient, preuves à l'appui : sans eux, pas de calcul parallèle bon marché, donc pas d'apprentissage profond à cette date ni à ce prix. Il regarde ensuite leur rétrogradation en face, sans procès d'intention. Personne n'a trahi personne : une ressource rare a trouvé un client qui paie davantage. Puis il cherche qui succédera au PC de joueur, en séparant ce qui est mesuré de ce qui est promis. Il se termine par des leçons pour tout décideur, puisque chacun est le gamer de quelqu'un.

LA BASCULE EN SIX CHIFFRES

977 M JOUEURS SUR PC EN 2026, SELON NEWZOO	**16,0 Md$** REVENUS DU JEU DE NVIDIA, EXERCICE 2026	**7 %** PART DU JEU CHEZ NVIDIA, CONTRE 59 % EN 2017
× 233 CENTRES DE DONNÉES DE NVIDIA, 2017 À 2026	**− 40 %** REVENUS DU JEU D'AMD, TROISIÈME TRIMESTRE 2026	**12,5 M** CARTES GRAPHIQUES LIVRÉES, DEUXIÈME TRIMESTRE 2026

Chiffres cités et sourcés dans le texte. Les années 2017 et 2026 sont celles des exercices de NVIDIA.

1 La dette : ce que l'IA doit aux joueurs

Rappel pour qui n'a jamais monté un PC. Un processeur graphique (GPU) est une puce conçue pour exécuter en parallèle des millions de petits calculs identiques : à l'origine, la couleur de chaque pixel d'une image de jeu, soixante fois par seconde. Pendant vingt ans, ce sont les joueurs qui ont payé pour que cette puce progresse à marche forcée. Des clients exigeants, lecteurs compulsifs de bancs d'essai, qui revenaient en magasin à chaque génération.

Les comptes de NVIDIA en gardent la trace : le jeu pesait encore la moitié du chiffre d'affaires sur l'exercice 2020. Cette rente a financé le pari le plus improbable de l'entreprise. En 2006, NVIDIA lance CUDA, une couche logicielle qui permet d'utiliser le GPU pour autre chose que des images. Pendant dix ans, Wall Street demande à quoi sert cet investissement. Et les joueurs continuent d'acheter des cartes, donc de le payer.

La science confirme la filiation, et elle est plus ancienne que la légende. Dès 2009, à Stanford, Raina, Madhavan et Ng montrent qu'un GPU du commerce entraîne certains réseaux de neurones jusqu'à 70 fois plus vite qu'un processeur double cœur, ramenant des semaines de calcul à une journée. En 2012, AlexNet, le réseau qui fait basculer la vision par ordinateur, est entraîné en cinq à six jours sur deux GeForce GTX 580, des cartes de joueur, dans la chambre d'un doctorant de Toronto.

La chercheuse Sara Hooker a donné un nom à ce mécanisme : la « loterie du matériel ». Une idée l'emporte parfois moins parce qu'elle est la meilleure que parce qu'elle convient au matériel disponible. Les réseaux de neurones ont tiré le bon billet : le matériel qu'il leur fallait existait déjà, produit en masse et amorti par des gens qui voulaient simplement faire tourner Crysis, ce jeu de 2007 resté célèbre pour avoir mis les PC à genoux.

L'histoire a même le sens de l'ironie. La mémoire HBM (High Bandwidth Memory), ces puces empilées dont la rareté étrangle aujourd'hui le marché grand public, a été mise au point par AMD et SK Hynix, et sa première sortie commerciale s'est faite en 2015 dans une carte de joueur, la Radeon R9 Fury X. Les joueurs ont essuyé les plâtres de la technologie qui les prive désormais de mémoire.

> *Les joueurs ont essuyé les plâtres de la technologie qui les prive désormais de mémoire.*

Les armées le savent aussi. En 2010, le laboratoire de recherche de l'US Air Force inaugure un supercalculateur bâti sur 1 760 PlayStation 3, pour environ 2 millions de dollars, soit dix à vingt fois moins que l'équivalent classique. La raison est la même : le volume du marché du jeu avait écrasé le prix du calcul.

Les premiers intéressés ne disent pas autre chose. « Without GeForce there would be no CUDA, without CUDA, there would be no AI », a résumé Jensen Huang pour les 25 ans de la GeForce 3. Satya Nadella, patron de Microsoft, aime rappeler, en plaisantant, que sans le jeu vidéo NVIDIA n'existerait pas. Et en mars 2026, en ouverture de sa grande conférence, Huang a présenté GeForce comme le meilleur outil de recrutement de futurs clients que l'entreprise ait jamais eu, avant de conclure : « This is the house that GeForce made ». La maison que GeForce a bâtie. Avec l'argent des joueurs, ou plutôt de leurs parents : Huang l'a précisé lui-même ce jour-là.

Soyons précis, car une ode n'est pas un conte. Les joueurs n'étaient pas des investisseurs : ils ont acheté des produits et reçu ce qu'ils payaient. Le pari CUDA est une décision de dirigeant, la percée de 2012 une œuvre de chercheurs. Le terme juste est celui de mécènes involontaires ou, en langage d'économiste, d'utilisateurs pionniers (les *lead users* d'Eric von Hippel) dont le marché a amorti une technologie d'usage général. Mais retirez-les de l'équation, et il ne reste ni les volumes, ni la rente, ni la carte du commerce sur laquelle tout a commencé.

2 La rétrogradation : les faits, sans procès

Au deuxième trimestre de son exercice 2027, clos le 26 juillet 2026, NVIDIA a réalisé 96,2 milliards de dollars de chiffre d'affaires, dont 89,0 dans les centres de données, soit 92,5 %. Tout le reste, jeu compris, tient dans les 7,2 milliards de l'« Edge Computing ». La part du jeu était de moitié sur l'exercice 2020 et de moins de 9 % sur l'exercice 2025. Elle n'est plus calculable, puisqu'elle n'est plus publiée.

Pourtant, le jeu ne s'est pas effondré. D'après les comptes de NVIDIA, entre l'exercice 2017 et l'exercice 2026, les revenus du jeu ont presque quadruplé, de 4,1 à 16,0 milliards de dollars, pendant que leur part passait de 59 % à 7 % ; ceux des centres de données ont été multipliés par 233. Le site espagnol El Chapuzas Informático a fait le même décompte. Les joueurs n'ont jamais autant rapporté. Ils n'ont jamais aussi peu compté. Retenez la formule, elle resservira.

> *Les joueurs n'ont jamais autant rapporté. Ils n'ont jamais aussi peu compté.*

AMD suit la même pente, de plus loin. Au troisième trimestre 2026, les centres de données pèsent environ 64 % de ses revenus, le jeu moins de 6 %. Lisa Su parlait déjà en 2024 d'une entreprise tournée d'abord vers les centres de données. Depuis, les chiffres ont rattrapé la formule. Honnêteté oblige : d'après la direction d'AMD, le recul de 40 % tient d'abord au cycle des consoles, dont l'entreprise fournit les puces, et les ventes de Radeon en magasin ont progressé d'un trimestre à l'autre. Mais la même conférence annonce la suite : AMD se prépare à un recul à deux chiffres des volumes de PC en 2027, sur fond de mémoire chère.

Côté produits, les signaux convergent. Selon The Information, relayé par Tom's Hardware, NVIDIA a renoncé à lancer de nouvelles cartes de jeu en 2026, ce qui serait une première en près de trente ans, et a réduit la production de la gamme actuelle. L'entreprise répond que la demande reste forte et que c'est l'approvisionnement en mémoire qui est contraint. En octobre, la RTX 5090, vaisseau amiral à 1 999 dollars, a disparu de la boutique en ligne américaine de NVIDIA ; d'après le magazine allemand PC Games Hardware, sa puce n'est plus allouée aux cartes de jeu mais aux cartes professionnelles. NVIDIA dément tout arrêt et reconnaît seulement des capacités limitées.

Ce qui manque aux cartes de jeu, c'est la mémoire. Elles n'ont besoin ni des puces géantes ni de l'assemblage avancé que se réservent les accélérateurs d'IA. Mais les fabricants de mémoire orientent leurs lignes vers la HBM des serveurs, plus rentable, et la mémoire graphique passe après. Le cabinet TrendForce constate que la demande de GDDR7, la mémoire des cartes récentes, est désormais tirée d'abord par les puces d'IA. Il prévoit encore 10 à 15 % de hausse des prix de contrat de la mémoire vive au quatrième trimestre et prévient que l'offre destinée aux PC pourrait reculer en 2027.

Le résultat se lit sur les étiquettes, dans toutes les langues. La RTX 5090 se négocie autour de 4 900 dollars selon le site chinois Kuai Keji (快科技), entre 51 000 et 55 000 yuans sur le marché de Huaqiangbei, à Shenzhen, fin octobre, et 1 288 000 yens au Japon début novembre, soit 3,3 fois le prix de référence. La chaîne Hardware Unboxed, qui relève les prix dans dix pays, estime la hausse moyenne à environ 10 % sur le seul mois d'octobre. En Corée, le quotidien Seoul Economic Daily (서울경제) note que la carte professionnelle RTX Pro 6000 est passée de 8 565 à 16 000 dollars en dix-sept mois. Elle repose sur la même puce que la 5090, avec trois fois plus de mémoire : à silicium identique, le client professionnel paie huit fois le prix catalogue de la carte de joueur.

Faut-il parler de sacrifice ? Avec précision, alors. Les joueurs ne manquent pas de cartes : Jon Peddie Research en a compté 12,5 millions livrées au deuxième trimestre 2026, un sommet depuis quatre ans, les acheteurs se ruant en magasin avant la hausse suivante. Ce qu'ils ont perdu, c'est leur rang : les prix montent, les nouveautés se font attendre et ils passent après les centres de données. Ils restent des clients. Ils ne sont plus le client.

> *Ils restent des clients. Ils ne sont plus le client.*

Rien de tout cela ne relève de la trahison. Selon les chiffres repris par la presse, la marge d'un accélérateur d'IA avoisine 65 %, contre environ 40 % pour une carte de jeu. Quand une ressource est rare, elle va au mieux-disant. N'importe quel conseil d'administration ferait le même choix, et le reprocher à ces entreprises reviendrait à leur reprocher d'être des entreprises. Elles ne disent d'ailleurs pas qu'elles abandonnent le jeu. Elles disent où est l'argent.

Reste un fait d'expérience que les tableurs oublient. Les joueurs ont déjà été évincés une fois, par les mineurs de cryptomonnaies. Quand la vague s'est retirée, à l'été 2022, le chiffre d'affaires jeu de NVIDIA a plongé de 44 % en un trimestre. Les mineurs étaient partis. Les joueurs, eux, sont revenus. Ils sont le seul client de cette industrie qui n'ait jamais disparu.

3 Le mirage : le jeu en nuage rattrapé par le même arbitrage

La réponse toute trouvée à la carte hors de prix tenait en une promesse, le jeu en nuage (*cloud gaming*) : ne plus rien acheter, louer la puissance à distance et recevoir le jeu comme une vidéo. On lit parfois que la physique l'interdit. C'est excessif. Le flux est compressé, et la latence, mesurable, reste acceptable pour une large part des usages : dans un banc d'essai de PC Gamer de 2020, un même jeu répondait en 46 millisecondes en local et en 96 par GeForce NOW. Rédhibitoire pour le tir en compétition, indolore pour un jeu d'aventure.

Le vrai mur est économique, et c'est le même que pour les cartes. Chaque heure de jeu diffusée mobilise un serveur graphique, de l'électricité et de la place dans des centres de données dont les coûts s'envolent. Depuis janvier 2026, GeForce NOW, le service de NVIDIA, plafonne ses abonnés payants à 100 heures par mois, hors comptes fondateurs. Depuis ce mois de novembre, Microsoft limite le jeu à distance de son Game Pass à 15, 10 ou 5 heures mensuelles selon la formule, au motif que le coût du service augmente avec l'usage.

Le joueur est donc évincé deux fois : du rayon, puis du nuage. Ce qui lui arrive peut arriver à tout locataire. Louer de la capacité est une excellente idée tant que cette capacité est garantie.

Quand elle ne l'est pas, le locataire devient la variable d'ajustement du client le plus rentable du bailleur. Le nuage tient ses promesses techniques. C'est la garantie de capacité qui manque.

> *Le nuage tient ses promesses techniques. C'est la garantie de capacité qui manque.*

4 « Edge » : le mot qui enterre et qui ressuscite

Revenons au mot choisi par NVIDIA pour ranger ses joueurs : *Edge*, la périphérie, le calcul au plus près de l'utilisateur. On peut y lire une pierre tombale comptable. On peut aussi y lire une feuille de route, car un PC de joueur est l'ordinateur le plus puissant qu'un particulier possède chez lui.

La preuve est en rayon depuis le 16 octobre. Avec Microsoft, NVIDIA a lancé RTX Spark : une puce unique qui réunit un processeur Arm et un GPU de la génération Blackwell, celle des cartes RTX 50, et leur fait partager jusqu'à 128 Go de mémoire. Arm est l'architecture venue du téléphone ; le PC, lui, utilise d'ordinaire le x86. Les premiers tests situent ses performances en jeu entre celles d'une RTX 5060 et d'une RTX 5070 de portable. Elle est pourtant vendue, à partir de 2 599 dollars, pour faire tourner des agents d'IA en local. Le PC de joueur du futur existe déjà, mais il s'adresse à quelqu'un d'autre.

Dans ce que cette machine annonce, il faut trier. La mémoire unifiée est acquise : en la partageant, processeur et GPU s'épargnent les allers-retours entre mémoire centrale et mémoire graphique, et Apple, AMD puis NVIDIA l'ont adoptée sur leurs puces intégrées. Le rendu neuronal l'est aussi. Le réseau de neurones se bornait à agrandir l'image ; il recalcule maintenant l'éclairage et les matières, comme le fait DLSS 5, la technologie de NVIDIA, depuis septembre, sur les cœurs spécialisés du GPU lui-même. La disparition de la carte graphique, en revanche, attendra : à 12,5 millions d'unités par trimestre, elle se porte bien.

5 Qui succédera au PC de joueur ?

Réponse courte, pour les lecteurs pressés : **le successeur du PC de joueur sera un PC qui ne dit plus son nom.** Une puce unique à mémoire partagée, vendue sous l'étiquette console, machine de poche ou station d'IA. La tour à carte graphique survit, plus haut en gamme et pour une autre clientèle.

La prospective est un sport où l'on se blesse facilement. Pour limiter la casse, chaque affirmation qui suit porte une étiquette. **Donnée** : mesurée, publiée, vérifiable. **Signal** : indice crédible, non confirmé par l'intéressé. **Récit** : promesse de celui qui a intérêt à ce qu'on y croie.

Trois données qui cadrent tout le reste

La mémoire fixe le calendrier. Samsung dit sa mémoire pour serveurs d'IA déjà vendue pour 2027 et voit la tension durer en 2028. SK Hynix s'attend à une pénurie jusqu'à la fin de 2030. Selon TrendForce, l'essentiel des nouvelles capacités des trois grands fabricants n'arrivera qu'à partir de 2028 et montera en charge progressivement. IDC chiffre la conséquence : le marché du PC reculerait de 11,3 % en 2026, puis de 4,1 % en 2027.

Le parc vieillit. En octobre 2026, la carte la plus répandue chez les joueurs de Steam, première boutique de jeux sur PC, est redevenue la RTX 3060, sortie en 2021, de justesse devant une carte de 2025, et la configuration la plus courante plafonne à 8 Go de mémoire graphique. Le joueur type fait durer sa machine.

La demande tient, l'offre se retire. Newzoo voit les revenus du jeu sur PC dépasser ceux des consoles d'ici 2028. Jon Peddie Research décrit une année 2026 étale, puis un rattrapage de 2027 à 2029 nourri par les achats différés. En face, un fournisseur de moins se profile : selon une fuite relayée par la presse spécialisée, Intel aurait renoncé aux cartes graphiques de jeu de sa génération Celestial. À ce stade, c'est un signal.

Huit prétendants, passés au barème

PRÉTENDANT	CE QUE L'ON SAIT	STATUT	HORIZON
Le PC qu'on garde	Carte la plus répandue sortie en 2021, mémoire graphique la plus courante de 8 Go, marché du PC en recul deux années de suite	**Donnée**	2027
La console qui est un PC	Steam Machine de Valve à 1 049 dollars ; Xbox Project Helix, annoncée pour les jeux console comme pour les jeux PC, kits de développement en 2027	**Donnée**	2027-2028
La puce unique à mémoire partagée	RTX Spark (128 Go) ; AMD Ryzen AI Max jusqu'à 192 Go ; générations suivantes attendues vers 2027-2028 d'après des fuites	**Donnée et signal**	2027-2029
Le PC sans Windows ni x86	Linux à 3,95 % des joueurs Steam ; dans son casque Steam Frame, Valve fait déjà tourner des jeux x86 sur une puce Arm, au prix de 10 à 20 % de performances	**Signal**	2028 et après
La machine de poche	23,68 millions de Switch 2, contre environ 6 millions de PC de poche en trois ans, selon un décompte de 2025	**Donnée**	Déjà là, mais ce n'est pas un PC
Le jeu en nuage	Heures plafonnées chez NVIDIA comme chez Microsoft (section 3)	**Donnée, à charge**	Complément, pas successeur
L'outsider chinois	Lisuan vend une carte de jeu au prix d'une RTX 5060 Ti, au moins deux fois moins rapide au banc d'essai, pilotes instables ; Moore Threads annonce pour la fin 2026 sa puce Lushan, dotée du lancer de rayons matériel	**Donnée et signal**	Chine d'abord
Le monde généré par IA	Genie 3 : 720p, 20 à 24 images par seconde, sessions d'une minute ; Genie 4 : deux minutes au plus	**Récit**	Après 2030

Ce que dit le tableau

Le prétendant le plus solide est la console qui est un PC. Jon Peddie Research s'attend à ce que les PC à puce unique x86 attirent des transfuges de la console. Le mouvement va dans les deux sens : pendant que le PC de jeu devient une console, la console devient un PC. Microsoft l'écrit pour sa prochaine Xbox, Valve le vend déjà.

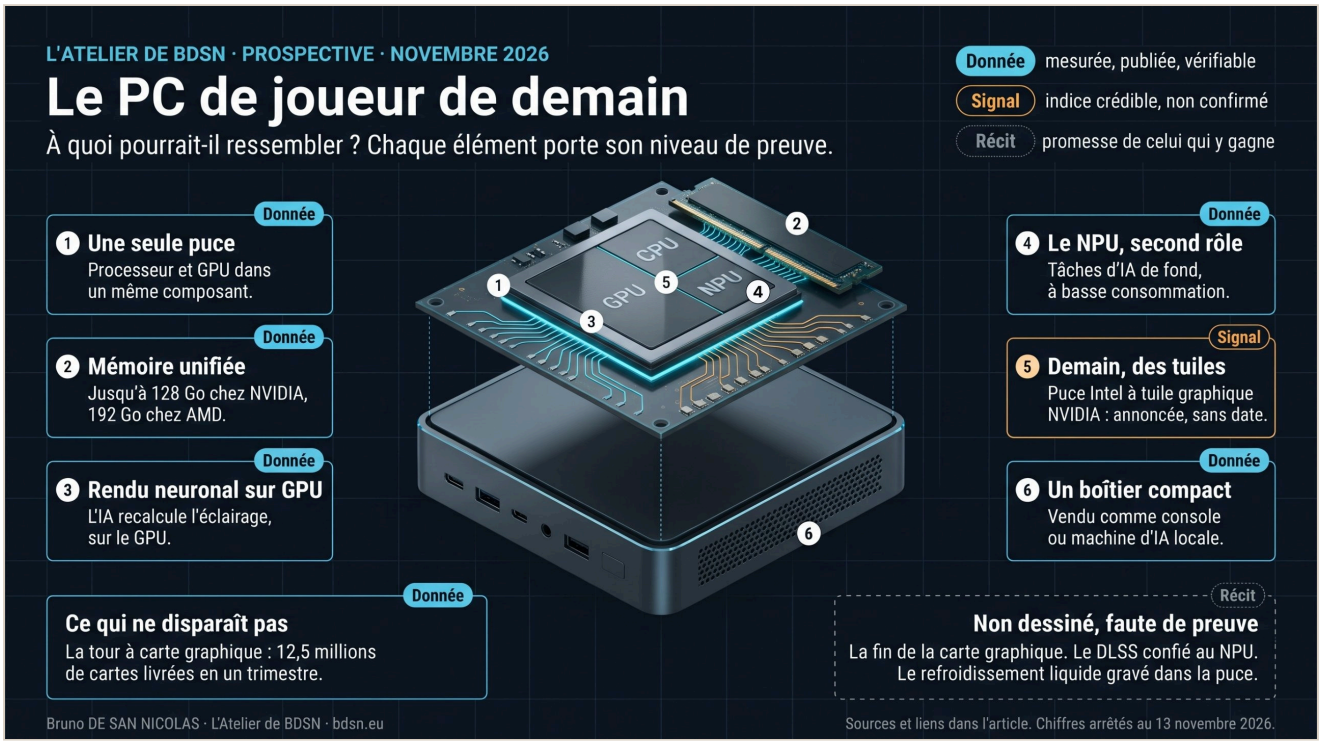
Les nostalgiques de la tour aimeront moins la suite : la Switch 2, console qui se vend le mieux, embarque une puce NVIDIA et n'est pas un PC. NVIDIA est donc toujours dans le jeu, par d'autres portes que la carte vendue à l'unité.

Le plus préoccupant concerne la relève. Jon Peddie Research anticipait dès 2025 un recul de 13 % en cinq ans du nombre de joueurs PC d’entrée de gamme, soit plus de dix millions de départs. Un marché sans débutants vieillit, et il finit par ressembler à celui de la haute-fidélité : splendide, cher, confidentiel.

> *Un marché sans débutants vieillit, et il finit par ressembler à celui de la haute-fidélité : splendide, cher, confidentiel.*

Quant au monde généré par IA, il reste à cet horizon un récit : des sessions de deux minutes au plus, en 720p, ne remplacent pas un moteur de jeu. À surveiller, pas à budgéter.

À quoi il pourrait ressembler



Infographie : le PC de joueur de demain. Chaque trait porte son niveau de preuve. Illustration générée avec Gemini, vérifiée et corrigée.

Le portrait-robot tient en six traits, passés au même barème dans l’infographie ci-dessus. Cinq sont des données : une seule puce, une mémoire unifiée, un rendu devenu neuronal mais toujours calculé par le GPU, un NPU (la puce réservée aux calculs d’IA) cantonné aux seconds rôles, un boîtier compact vendu sous une autre étiquette. Un mot sur le NPU : les techniques qui agrandissent l’image chez les fabricants de cartes travaillent sur le GPU, et seule celle de Microsoft, Auto SR, passe par le NPU. Le sixième trait est un signal : la puce assemblée en tuiles de marques différentes. Intel et NVIDIA en ont annoncé le principe, un processeur x86 intégrant une tuile graphique RTX, sans donner de date ; les fuites évoquent le début de 2028.

Le dessin vaut aussi par ce qu’il refuse de montrer. La fin de la carte graphique n’y figure pas : 12,5 millions d’unités par trimestre disent le contraire. Le refroidissement liquide gravé dans la puce non plus, car c’est un prototype de Microsoft, conçu pour les centres de données. Le CXL, une interface de centre de données, n’a pas sa place dans un PC de salon. Ces promesses circulent pourtant beaucoup : la première version de cette infographie, générée par IA, les conte-

nait toutes. Aucune ne repose aujourd'hui sur un produit ou une annonce destinés au joueur. Elles restent hors cadre.

Le calendrier probable

> **2027, l'année du PC qu'on garde.** Tant que la mémoire reste rare et chère, le marché recule : on répare, on achète d'occasion. Les seules vraies nouveautés sont des consoles qui sont des PC, la Steam Machine puis la prochaine Xbox, dont AMD dit accompagner le lancement en 2027.

> **2028, l'année charnière.** Les nouvelles usines de mémoire entrent en production. La prochaine PlayStation reste sans date : Sony n'a rien arrêté et lie sa décision au coût de la mémoire. Si la mémoire se détend, la demande retenue se libère.

> **2029-2030, la recomposition.** Deux familles cohabitent. En bas et au milieu, la puce unique à mémoire partagée, sous toutes ses étiquettes. En haut, la tour à carte graphique, devenue objet de passionnés et outil de travail pour l'IA locale.

Ce qui peut tout décaler

Ce calendrier dépend du rythme des investissements dans l'IA, que personne ne maîtrise et qui peut fléchir. Le 3 novembre, aux États-Unis, sur 41 consultations locales portant sur des centres de données, 40 ont tourné en leur défaveur, selon le décompte de Ballotpedia. Et Willy Shih, professeur à la Harvard Business School, rappelle que les flambées de la mémoire ont toujours pris fin à l'arrivée des nouvelles usines. Si l'investissement ralentit, la mémoire revient plus tôt vers le grand public et 2028 tient sa promesse. S'il accélère encore, SK Hynix aura eu raison et la charnière glisse vers 2030.

L'héritage qui compte

L'héritage le plus précieux est un rôle, plus qu'une machine. Depuis vingt-cinq ans, le joueur est l'utilisateur pionnier, celui qui paie pour roder la génération suivante. Son prochain terrain est déjà là : l'IA à domicile, sans abonnement ni plafond d'heures, et sans permission à demander à un centre de données.

L'industrie a rebaptisé les joueurs « Edge » pour les ranger. Elle a peut-être nommé, sans le vouloir, l'endroit où se jouera la prochaine manche.

Cinq leçons pour qui décide

Vous ne jouez pas ? Vous êtes concerné quand même. Toute organisation achète une ressource critique à un fournisseur dont le meilleur client peut changer du jour au lendemain. Ce jour-là, on peut rapporter beaucoup et compter peu.

> **1 · Vous êtes le gamer de quelqu'un.**
> Dressez la liste des fournisseurs pour lesquels vous êtes un client fidèle, récurrent et peu rentable. Votre prochaine pénurie est dans cette liste.

2 · Lisez les comptes avant les discours.
Le jour où votre segment disparaît des comptes de votre fournisseur, votre priorité a disparu avec lui. Chez NVIDIA, la ligne a sauté en mai ; la carte phare a quitté la vitrine en octobre. Et triez ce qu'on vous annonce avec le barème de la section 5 : donnée, signal ou récit.

3 · La rareté se gère par contrat, pas par confiance.
Capacités réservées, clauses d'allocation, double source, réversibilité : ce qui vaut pour une carte graphique vaut pour une heure de calcul louée.

4 · Gardez une capacité à vous, et faites-la durer.
Ce que vous possédez ne peut être ni plafonné ni réalloué. Dimensionnez un socle local pour l'essentiel, louez le reste avec des garanties, et prolongez l'existant par l'optimisation logicielle, comme le font les joueurs depuis toujours. Si le calendrier de la section 5 se vérifie, 2027 est une année pour prolonger et 2028 une année pour renégocier.

5 · Chérissez vos gamers.
Chaque organisation a ses utilisateurs passionnés, exigeants, un peu pénibles, qui poussent les outils au-delà du mode d'emploi. C'est chez eux qu'incube la technologie d'après. Financez-les avant qu'un autre ne s'en charge.

Coda : merci pour le silicium

Ils voulaient soixante images par seconde, des ombres plus douces et un dragon mieux éclairé. Pour les obtenir, ils ont acheté pendant un quart de siècle, génération après génération, les puces les plus ambitieuses jamais vendues au grand public. Ils ont payé les volumes, la rente qui a financé CUDA, les premières mémoires empilées et les deux cartes sur lesquelles un doctorant a entraîné le réseau qui a tout déclenché. Aucun n'a signé de pacte d'actionnaires.

Personne ne leur doit de cartes à prix d'ami : une entreprise sert ses marges, c'est sa nature. On leur doit l'exactitude, c'est-à-dire écrire dans les livres d'histoire de l'IA que la maison a été bâtie avec leur argent. Et l'industrie se doit à elle-même un peu de lucidité : négliger le client de toutes les saisons au profit du client de la saison, c'est redécouvrir, au premier retournement, qui était resté.

Leur prochaine machine portera peut-être une autre étiquette : console, station d'IA, puce unique. Eux ne changeront pas. Ils seront encore les premiers à l'acheter, à la pousser trop loin et à payer, sans le savoir, la vague suivante.

Aux fabricants, on ne demande donc pas la charité. On demande de la mémoire. Pas celle qui manque : l'autre.

Chiffres arrêtés au 13 novembre 2026. NVIDIA publie ses résultats trimestriels le 17 novembre, après la parution de ce texte. Les projections de la section 5 sont étiquetées donnée, signal ou récit ; elles engagent leurs sources, pas l'avenir.

Sources

Tous les liens figurent dans le corps du texte. Ils sont repris ici dans l'ordre des sections, chacun avec le passage qu'il appuie. Liens arrêtés au 13 novembre 2026.

Ouverture

- **gamedevreports.substack.com** · *Newzoo recense 977 millions de joueurs sur PC*
- **comptoir-hardware.com** · *a supprimé la ligne « Gaming » de ses résultats*
- **tweaktown.com** · *ne contenait plus ni le mot « Gaming » ni le mot « GeForce »*
- **ir.amd.com** · *AMD publie un trimestre record*
- **pcgamer.com** · *« We are a data center-first company »*
- **investor.nvidia.com** · *quitte NVIDIA*

1. La dette : ce que l'IA doit aux joueurs

- **sherwood.news** · *le jeu pesait encore la moitié du chiffre d'affaires sur l'exercice 2020*
- **cnbc.com** · *Pendant dix ans, Wall Street demande à quoi sert cet investissement*
- **icml.cc** · *Raina, Madhavan et Ng*
- **doi.org** · *AlexNet*
- **computerhistory.org** · *dans la chambre d'un doctorant de Toronto*
- **arxiv.org** · *la « loterie du matériel »*
- **kitguru.net** · *a été mise au point par AMD et SK Hynix*
- **wpafb.af.mil** · *inaugure un supercalculateur bâti sur 1 760 PlayStation 3*
- **tweaktown.com** · *« Without GeForce there would be no CUDA, without CUDA, there would be no AI »*
- **tweaktown.com** · *aime rappeler, en plaisantant, que sans le jeu vidéo NVIDIA n'existerait pas*
- **heise.de** · *« This is the house that GeForce made »*

2. La rétrogradation : les faits, sans procès

- **nvidianews.nvidia.com** · *NVIDIA a réalisé 96,2 milliards de dollars de chiffre d'affaires, dont 89,0 dans les centres de données*
- **sherwood.news** · *de moins de 9 % sur l'exercice 2025*
- **sec.gov** · *l'exercice 2017*
- **nvidianews.nvidia.com** · *l'exercice 2026*
- **elchapuzasinformatico.com** · *Le site espagnol El Chapuzas Informático*
- **techpowerup.com** · *parlait déjà en 2024 d'une entreprise tournée d'abord vers les centres de données*
- **fool.com** · *d'après la direction d'AMD*
- **tomshardware.com** · *Selon The Information, relayé par Tom's Hardware*
- **videocardz.com** · *d'après le magazine allemand PC Games Hardware*
- **thepaper.cn** · *NVIDIA dément tout arrêt*
- **sedaily.com** · *la mémoire graphique passe après*
- **trendforce.com** · *Le cabinet TrendForce*
- **finance.sina.com.cn** · *autour de 4 900 dollars selon le site chinois Kuai Keji (快科技)*
- **gaming-st.com** · *1 288 000 yens au Japon*
- **elchapuzasinformatico.com** · *La chaîne Hardware Unboxed*
- **jonpeddie.com** · *Jon Peddie Research en a compté 12,5 millions*
- **pcworld.com** · *Selon les chiffres repris par la presse*
- **windowscentral.com** · *Elles disent où est l'argent*
- **sec.gov** · *le chiffre d'affaires jeu de NVIDIA a plongé de 44 % en un trimestre*

3. Le mirage : le jeu en nuage rattrapé par le même arbitrage

- **pcgamer.com** · *dans un banc d'essai de PC Gamer*
- **gamesbeat.com** · *dont les coûts s'envolent*
- **nvidia.com** · *plafonne ses abonnés payants à 100 heures par mois*
- **news.xbox.com** · *Microsoft limite le jeu à distance de son Game Pass*

4. « Edge » : le mot qui enterre et qui ressuscite

- **blogs.nvidia.com** · *NVIDIA a lancé RTX Spark*
- **notebookcheck.net** · *Les premiers tests*
- **unite.ai** · *à partir de 2 599 dollars*
- **nvidia.com** · *comme le fait DLSS 5, la technologie de NVIDIA, depuis septembre*

5. Qui succédera au PC de joueur ?

- **ajunews.com** · *dit sa mémoire pour serveurs d'IA déjà vendue pour 2027 et voit la tension durer en 2028*
- **newsis.com** · *s'attend à une pénurie jusqu'à la fin de 2030*
- **trendforce.com** · *TrendForce*
- **my.idc.com** · *IDC*
- **tweaktown.com** · *la carte la plus répandue chez les joueurs de Steam, première boutique de jeux sur PC, est redevenue la RTX 3060*
- **wccftech.com** · *la configuration la plus courante plafonne à 8 Go de mémoire graphique*
- **gamedevreports.substack.com** · *Newzoo*
- **jonpeddie.com** · *Jon Peddie Research*
- **tomshardware.com** · *Intel aurait renoncé aux cartes graphiques de jeu de sa génération Celestial*
- **geekwire.com** · *Steam Machine de Valve à 1 049 dollars*
- **news.xbox.com** · *Xbox Project Helix*
- **amd.com** · *AMD Ryzen AI Max jusqu'à 192 Go*
- **tomshardware.com** · *générations suivantes attendues vers 2027-2028 d'après des fuites*
- **xda-developers.com** · *au prix de 10 à 20 % de performances*
- **videogameschronicle.com** · *23,68 millions de Switch 2*
- **techspot.com** · *environ 6 millions de PC de poche en trois ans, selon un décompte de 2025*
- **finance.sina.com.cn** · *Lisuan vend une carte de jeu au prix d'une RTX 5060 Ti*
- **toutiao.com** · *Moore Threads annonce pour la fin 2026 sa puce Lushan*
- **9to5google.com** · *Genie 3 : 720p, 20 à 24 images par seconde, sessions d'une minute*
- **eu.36kr.com** · *Genie 4 : deux minutes au plus*
- **hwbusters.com** · *la Switch 2, console qui se vend le mieux, embarque une puce NVIDIA*
- **jonpeddie.com** · *anticipait dès 2025 un recul de 13 % en cinq ans du nombre de joueurs PC d'entrée de gamme, soit plus de dix millions de départs*
- **pcgamer.com** · *les techniques qui agrandissent l'image chez les fabricants de cartes travaillent sur le GPU, et seule celle de Microsoft, Auto SR, passe par le NPU*
- **igorslab.de** · *Intel et NVIDIA en ont annoncé le principe*
- **generation-nt.com** · *les fuites évoquent le début de 2028*
- **pcgamer.com** · *un prototype de Microsoft, conçu pour les centres de données*
- **itworld.co.kr** · *une interface de centre de données*
- **notebookcheck.net** · *AMD dit accompagner le lancement en 2027*
- **gamespark.jp** · *Sony n'a rien arrêté*
- **scientificamerican.com** · *sur 41 consultations locales portant sur des centres de données, 40 ont tourné en leur défaveur*
- **conduitstreet.mdcounties.org** · *selon le décompte de Ballotpedia*
- **fortune.com** · *rappelle que les flambées de la mémoire ont toujours pris fin à l'arrivée des nouvelles usines*