

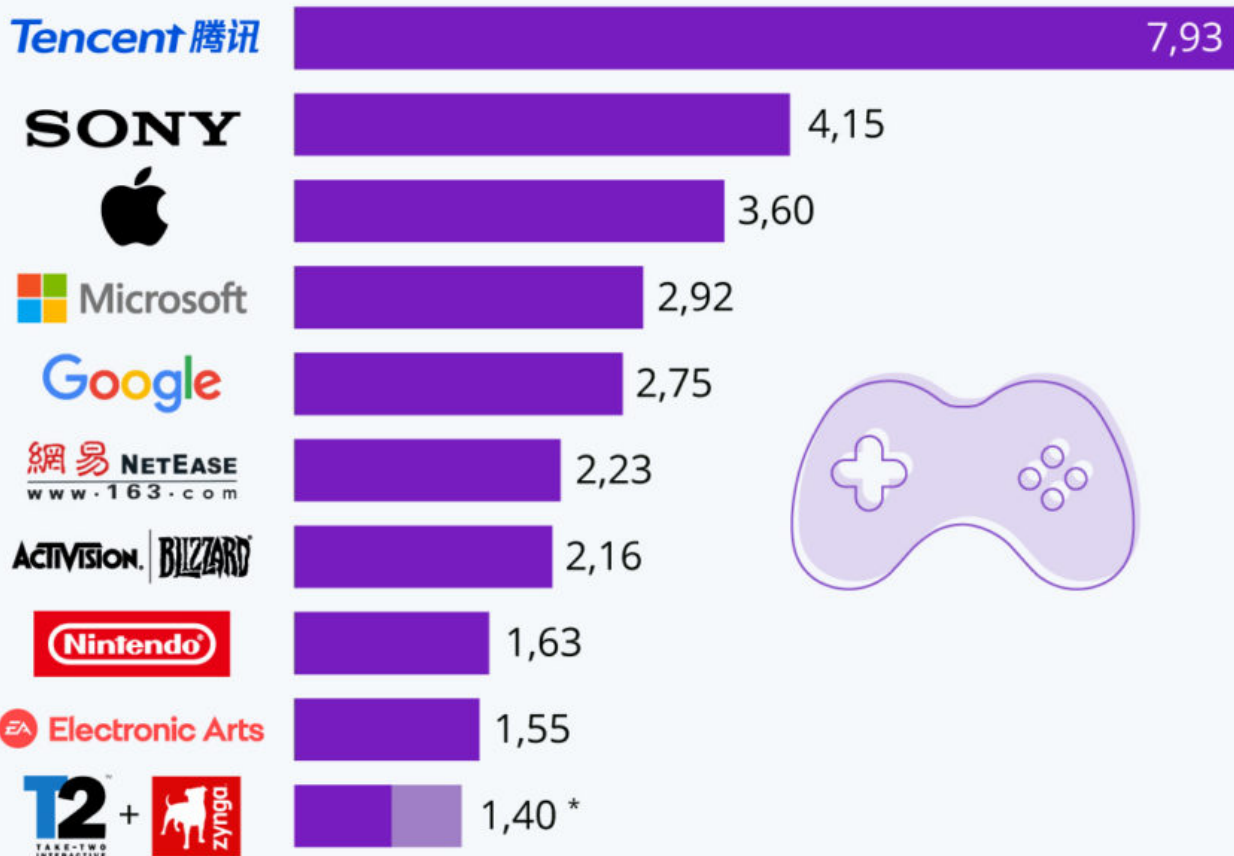


Ecrit par Echo du Mardi le 18 janvier 2022

# Take-Two et Zynga : l'un des plus grands mariages du jeu vidéo

# Les géants du jeu vidéo

Entreprises avec les plus gros revenus issus de la vente de jeux vidéo au T2 2021, en milliards de dollars



Ventes de consoles non incluses.

\* Take-Two a annoncé le rachat de Zynga le 10 janvier 2022 : la valeur correspond aux ventes cumulées des deux éditeurs.

Source : Newzoo



**statista**

Il s'agit de l'un des plus gros [rachats de studio](#) de l'histoire du jeu vidéo. Le 10 janvier 2021, Take-Two



Ecrit par Echo du Mardi le 18 janvier 2022

Interactive [a annoncé](#) l'acquisition de Zynga pour la somme de 12,7 milliards de dollars. Ce mariage entre l'éditeur du jeu à succès « Grand Theft Auto V » et le créateur de jeux sur smartphone, dont le très populaire « FarmVille », se veut d'être une alliance stratégique pour les deux entreprises. « Combiner l'expertise de Zynga dans les plateformes mobiles (...) avec la force de frappe et la propriété intellectuelle de Take-Two va nous permettre d'aller encore plus loin (...) », a expliqué Frank Gibeau, le directeur général de Zynga. Du côté de Take-Two, ce rachat permettra à la société de trouver de nouveaux leviers de croissance sur le [segment le plus lucratif](#) de l'industrie vidéoludique.

Comme le révèlent les dernières données du cabinet spécialisé [Newzoo](#), l'entité nouvellement créée devrait ainsi pouvoir rivaliser avec des géants comme Electronic Arts et Nintendo en matière de chiffre d'affaires lié à la vente de [jeux vidéo](#). Au deuxième trimestre 2021, Take-Two et Zynga ont généré ensemble environ 1,4 milliards de dollars de recettes sur ce segment d'activité. À titre de comparaison, sur cette même période, les revenus trimestriels d'EA et de Nintendo (hors consoles) tournaient autour de 1,6 milliards de dollars. Acteur majeur du jeu vidéo sur mobile et PC en [Asie](#), c'est toujours le groupe chinois [Tencent](#) qui reste de loin l'entreprise qui gagne le plus d'argent grâce à la vente de jeux, soit près de 8 milliards de dollars au T2 2021.

L'[éditeur français](#) Ubisoft arrive quant à lui au vingtième rang mondial, avec environ 400 millions de dollars de recettes d'avril à juin l'année dernière.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)