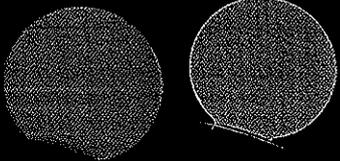


# JEUX VIDÉO: LA RÉVOLUTION VIRTUELLE EST EN MARCHÉ

Depuis la naissance de Pac-Man en 1980, le secteur du jeu vidéo a connu huit générations de consoles et l'arrivée du smartphone et de ses applications. Les technologies d'aujourd'hui intègrent les jeux dans le monde réel, modifiant la façon de les concevoir et repoussant les limites du possible, jusqu'à placer le joueur au cœur du futur.



---

## VIDEO GAMES: VIVA THE VIRTUAL REVOLUTION

Since the introduction of Pac-Man in 1980, the video game industry has seen eight generations of consoles and the advent of smartphones and apps. Today's technologies integrate games into the real world, changing the way they are designed, pushing the limits of what's possible and putting players at the heart of the future.

PAR/PA EMMA MAHOUEAU-DELEVA

**L**e jeu vidéo, déjà quadragénaire, est en pleine force de l'âge. La place qu'il prend dans la culture populaire laisse derrière lui les stéréotypes les plus tenaces. Le *gamer*, longtemps assimilé à un jeune homme, joueur frénétique et noctambule, isolé du monde voire mal dans sa peau, a maintenant des profils variés, et une moyenne d'âge de 35 ans. Selon le Syndicat des éditions de logiciels de loisirs (SELL), 53 % des Français, dont 44 % de femmes, s'adonneraient à cette activité, à raison de 6,7 heures par semaine. Une démocratisation extrêmement rapide puisqu'à l'aube des années 2000, seuls 20 % de la population française y jouaient.

#### TOUJOURS PLUS DE JOEUSES

« Dans les années 1970-80, le jeu vidéo se pratiquait surtout dans les salles équipées de bornes d'arcade. L'arrivée des consoles de salon, surtout de la Wii (de Nintendo, NDLR) en 2007, plus faciles d'utilisation que les PC, puis la dématérialisation et le boom des jeux sur mobile ont vraiment permis à ce loisir de devenir grand public ces dix dernières années », explique Pa Ming Chiu, journaliste spécialisé et cocréateur du jeu *A.M.E.S.* « La féminisation de la communauté de joueurs est une évolution naturelle, qui va de pair avec l'évolution des mœurs et du marché du travail. Cette

#### Un loisir devenu grand public

industrie n'est plus aussi masculine et propose des jeux plus adaptés aux femmes, mais aussi aux familles », ajoute-t-il. D'autant que les enfants des années 1980, nés avec ce loisir, ne l'ont pas abandonné, bien au contraire : selon le SELL, 57 % des parents jouent avec leurs enfants et 63 % des foyers français étaient équipés d'une console dans leur salon en 2015. De fait, le jeu vidéo représente un marché colossal et lucratif, comme le révèle le baromètre publié chaque année par le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). Avec 2,87 milliards d'euros en

industrie n'est plus aussi masculine et propose des jeux plus adaptés aux femmes, mais aussi aux familles », ajoute-t-il. D'autant que les enfants des années 1980, nés avec ce loisir, ne l'ont pas abandonné, bien au



Ci-dessus, *Les Lapins Crétins*, stars du studio français Ubisoft. Above, *Raving Rabbits*, the stars of the French Ubisoft studios.

Ci-contre, à la Paris Games Week, jeux, découvertes et compétitions. Opposite, Gaming, competitions and novelties at Paris Games Week.

2015, son chiffre d'affaires en France dépasse les ventes de livres (2,6 milliards d'euros) et les entrées dans les salles de cinéma (1,3 milliard d'euros). Symbole de l'évolution du marché, la Paris Games Week (PGW), créée en 2010 par le SELL, fait l'événement du 27 au 31 octobre prochain et transforme la Porte de Versailles en un immense temple consacré à l'univers du jeu vidéo. Joueurs, éditeurs ou développeurs, tous participent à cette grand-messe française, qui a accueilli quelque 300 000 visiteurs en 2015 et n'en finit plus de prendre de l'ampleur. « Notre salon a maintenant pris ses marques. Nous essayons de montrer toutes les facettes du jeu vidéo avec un catalogue enrichi à chaque édition, tout en mettant l'accent sur les innovations et les tendances », se réjouit Jean-Claude Ghinozzi, président du SELL. Le phénomène n'a pas échappé à la sphère politique. En mai dernier, le Sénat adoptait le projet de loi pour une République numérique, texte qui vise notamment à réglementer la pratique de l'e-sport (discipline pratiquée par les joueurs professionnels, lire encadré) en France. Objectif ? « Offrir un cadre favorable au développement des compétitions professionnelles



The video games created some 40 years ago are now in their prime, holding a place in popular culture that goes well beyond the most entrenched stereotypes. The gamer, long imagined as a frenetic sleep-deprived young male, isolated from the world now enjoys a variety of profiles and an average age of 35. According to the Syndicat des Éditions de Logiciels de Loisirs (SELL), 53 percent of French people, including 44 percent of French women, play video games for an average of 6.7 hours per week. An extremely rapid development compared with the early 2000s, when only 20 percent of the French population played.

#### MORE AND MORE WOMEN PLAYERS

*"In the 1970s and 80s, video games were played mostly in gaming arcades. The advent of home consoles, especially the easy-to-use Wii (Nintendo, Ed), in 2007, followed by the dematerialization of video games and the mobile gaming boom, greatly increased their popularity in the last ten years,"* according to Pa Ming Chiu, a journalist and a co-creator of the video game *A.M.E.S.* *"The feminization of the gaming community is a natural evolution, which follows changing attitudes and the job market. This industry is not as masculine as*

*it used to be and offers more games adapted to women and families,"* he adds. Especially since people born in the 1980s who grew up with this hobby never gave it up, on the contrary. According to SELL, 57 percent of parents play with their children and 63 percent of French households in 2015 were equipped with a console. An annual survey published by the Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) indicates that video games represent a huge and lucrative market.

With 2.87 billion euros in revenues in France in 2015, the gaming industry exceeds both books (2.6 billion euros) and movies (1.3 billion euros). From October 27–31, Paris Games Week (PGW), launched by SELL in 2010 as a showcase for market trends, will transform the Porte de Versailles into a gigantic video game temple. Gamers, publishers and developers flock to this French gaming Mecca, which hosted some 300,000 visitors in 2015. *"Our trade fair has made its mark. We try to both showcase all the facets of video games and highlight innovations and*

---

A pastime  
accessible  
to everyone

---

●●● *ou e-sports et donner à notre pays tous les atouts pour devenir un véritable champion de ce secteur à l'échelle mondiale », répond Axelle Lemaire, secrétaire d'État chargée du Numérique. En attendant, la France, 7<sup>e</sup> marché mondial, peut déjà se prévaloir d'une solide réputation en matière de création de jeux vidéo.*

#### DES FORMATIONS RECONNUES

L'Hexagone tire ainsi son épingle du jeu grâce à la qualité des formations de ses écoles d'art et d'ingénieurs mondialement reconnues. Depuis 2015, 12 formations se sont d'ailleurs regroupées sous un label parrainé par le SNJV. Supinfogame Rubika (à Valenciennes) et sa filiale en Inde, le Cnam (à Paris et Angoulême) ou encore l'Isart Digital (Paris) comptent parmi les plus réputées. « *La France est à la pointe dans la création vidéoludique depuis la fin des années 1970 et le début des années 1980. Elle s'est ensuite enrichie d'une nouvelle génération de créateurs doués et reconnus. Actuellement, 200 sociétés françaises travaillent dans le développement et la création de jeux vidéo* », confirme Julien Villedieu, délégué général du SNJV. En témoigne aussi le succès du développeur et studio de création Ubisoft, devenu un poids lourd du secteur avec 1,4 milliard d'euros de chiffre d'affaires en 2015, une trentaine de filiales dans

trends," says Jean-Claude Ghinozzi, the president of SELL. Last May, the French Senate even passed a bill for a République Numérique (Digital Republic) to regulate France's e-sports industry (games played by professional gamers, see box) and "create a regulatory framework favorable to the development of e-sports and professional competitions, and provide France with the tools it needs to become a global industry leader," specifies Axelle Lemaire, Minister for Digital Affairs.

Meanwhile, France, which is the seventh largest market in the world, already boasts a solid reputation for video game design.

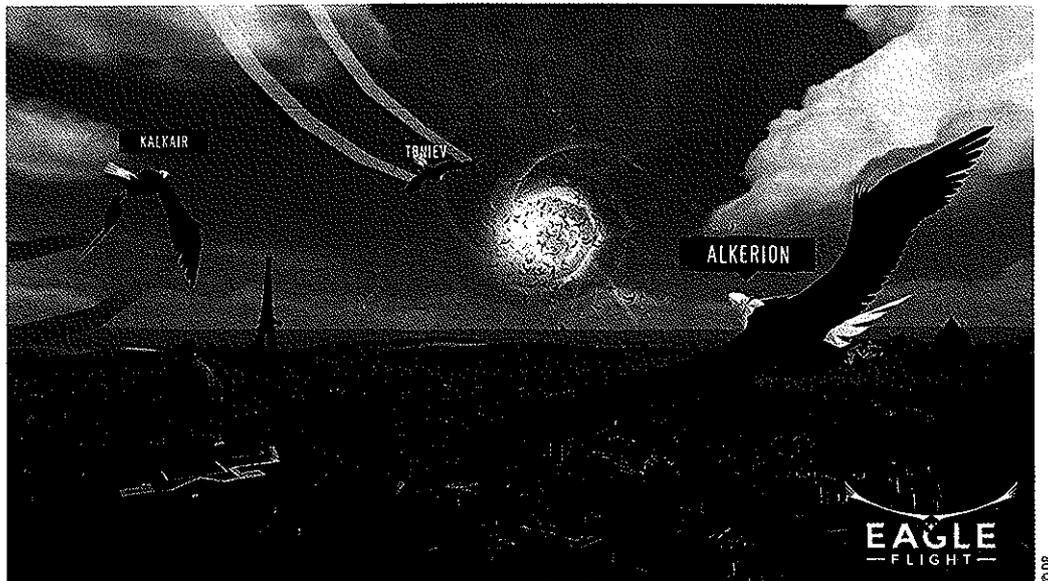
### La France, acteur majeur du secteur France, a major player in the industry

#### RENOWNED TRAINING PROGRAMS

France's primacy in the gaming industry is largely due to the high quality of training and its world-renowned engineers. Since 2015, 12 training programs were grouped under a designation sponsored by SNJV. Supinfogame Rubika (in Valenciennes), and its subsidiary in India, the CNAM (in Paris and Angoulême), and Isart Digital (in Paris) are among the most famous. "France has been at the forefront of gaming production since the late 1970s and early 1980s and has benefited from a new generation of talented designers. There are currently some 200 French companies developing and designing video games," explains Julien Villedieu, Delegate General for SNJV. This is perhaps best exemplified by the success of the French company Ubisoft, an industry heavyweight, with 1.4 billion euros in sales in 2015 and



Asphalt 8: Airborne, jeu de course à télécharger, édité par le Français Gameloft.  
Asphalt 8: Airborne, a downloadable racing game developed by the French company Gameloft.



*Eagle Flight* de Ubisoft, pour voler au-dessus de Paris dans la peau d'un aigle. Ubisoft's *Eagle Flight* lets you fly over Paris as an eagle. © DR

- le monde et des jeux au succès planétaire comme *Just Dance*, *Assassin's Creed*, *Tom Clancy* ou *Les Lapins Crétins*. Autre pépite hexagonale, Gameloft, spécialisée dans le jeu sur mobile. Citons encore Focus Home Interactive, talentueux éditeur de jeux sur consoles, PC et portables. Reste que si la France brille dans la création et le développement, l'Américain Microsoft (Xbox) et les Japonais Sony (PlayStation) et Nintendo (Wii U, DS) dominent le marché des consoles et des PC aujourd'hui arrivé à maturité.

#### LE TÉLÉPHONE, NOUVELLE CONSOLE

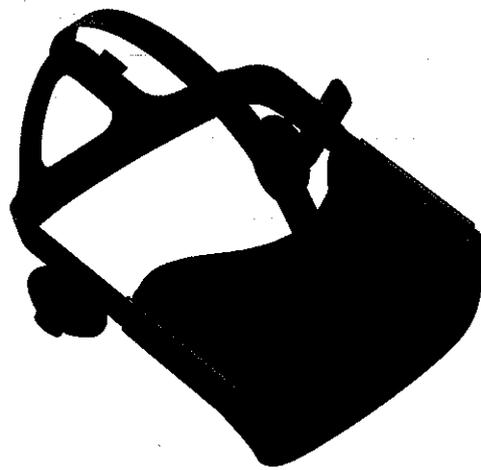
Quand les appareils de salon ronronnent, le jeu sur mobile, lui, n'en finit plus de prendre de l'importance comme le montrent les succès planétaires de *Candy Crush* ou, plus récemment, de *Pokémon Go*. Ainsi, 28 % des Français jouent aujourd'hui sur leur téléphone et le secteur revendique 30 % de croissance entre 2014 et 2015, indique le SELL. « Rapidement, les jeux vidéo sont devenus les applications les plus téléchargées sur les boutiques en ligne. Des studios de toute taille se sont lancés sur ce marché et les éditeurs traditionnels s'y sont mis aussi. Car développer un titre de ce type se révèle bien moins cher et plus simple que pour les autres plateformes », détaille Jean-Claude Ghinozzi. Nintendo et Sony ne s'y sont pas trompés : les deux entreprises viennent d'annoncer l'ouverture de départements dédiés au jeu sur mobile. Constructeurs et développeurs

28 % des Français  
jouent sur mobile  
28% of French play  
on their smartphones

30 subsidiaries across the world, and creator of such global bestsellers as *Just Dance*, *Assassin's Creed*, and *Raving Rabbids*. Other French successes include Gameloft, specializing in mobile gaming, and Focus Home Interactive, a developer for consoles, PCs and phones. Despite France's successes in design and development, Microsoft (Xbox) in the US and Sony (PlayStation) and Nintendo (Wii U, DS) in Japan, dominate the market for consoles and PCs.

#### YOUR TELEPHONE, THE LATEST CONSOLE

Mobile gaming has never been so popular, exemplified by such global hits as *Candy Crush* and, more recently, *Pokémon Go*. According to SELL, 28 percent of French people now game on their mobile phones, reflecting an increase of 30 percent between 2014 and 2015. "Video games have quickly become the most downloaded apps at online stores. Since developing games for smartphones ultimately costs far less and is far easier than for other platforms, studios of all sizes as well as more traditional developers have turned their attention to the app market," emphasizes Jean-Claude Ghinozzi. Nintendo and Sony are no exception. The two companies just announced new departments dedicated to mobile gaming. Virtual reality is also on everyone's mind (with or without headsets). Computer giants like IBM and Microsoft, and studios such as Atari and Nintendo, were already investigating that realm 20 years ago. Though limited by the technology at the time, the revolution is no longer a utopia. "Virtual reality is now within



L'Oculus Rift, sorti cette année, promet un vrai voyage dans la réalité virtuelle. Oculus Rift, released this year, promises a trip into virtual reality.

du monde entier se penchent également sur de nouvelles expériences. La réalité virtuelle est ainsi dans toutes les têtes (casquées ou non). Les géants de l'informatique tels IBM et Microsoft mais aussi des studios comme Atari et Nintendo s'étaient déjà intéressés au sujet il y a vingt ans. Un échec, manqué de puissance des machines oblige. Cette révolution technologique n'a désormais plus rien d'une utopie. « C'est une lame de fond. La réalité virtuelle est maintenant à portée de tous et s'accompagne d'une autre expérience : la réalité augmentée qui incruste dans l'environnement des éléments virtuels et permet une interactivité avec les joueurs. Ceux-ci sont immergés comme des acteurs dans un contexte créé de toute pièce avec une vue à 360°. Ces voies parallèles constituent autant de nouvelles manières d'envisager le jeu. Soit en enrichissant le quotidien, soit en plongeant dans un univers fictif. Dans les deux cas, on poursuit le même objectif : procurer aux joueurs de nouvelles sensations », indique Julien Villedieu.

#### DES CASQUES BIEN RÉELS

Un téléphone et un casque suffisent désormais pour se retrouver dans un décor virtuel. Du Google Cardboard au Samsung Gear, en passant par l'HTC Vive, chaque modèle promet des sensations plus ou moins bluffantes. Commercialisé à partir du 20 septembre en France, l'Oculus Rift, aujourd'hui propriété de Facebook, a déjà fait couler beaucoup

*everyone's reach and features augmented reality that embeds virtual elements into our environment and affords gamers greater interactivity. Like actors, gamers can be immersed in a virtual playing environment with a 360° view. This new approach to gaming enriches our daily lives and immerses us in a fictional world, with the ultimate objective of giving players new sensations,"* emphasizes Julien Villedieu.

#### VR HEADSETS ARE A REALITY

To enter a virtual environment all you need is a phone and a headset. From Google Cardboard to Samsung Gear and HTC Vive, amazing sensations are guaranteed. Released in France on September 20, Facebook's Oculus Rift has drawn a storm of media attention. Paris-Charles de Gaulle became the first airport to use this technology for the shooting of Rone's music video during a performance in the terminal. The release of PlayStation VR, on October 13, is eagerly awaited, with 30 games, including *The Deep*, where scuba diver players face off

Sensations inédites  
garanties  
New sensations  
guaranteed

shark attacks from a deep-water cage. Though prices are decreasing, headsets are not recommended for children under 12. Beyond the issues of comfort, health and safety, the number of games offered is paramount. *"Virtual reality has a very bright future. But beware, an insufficient number of games in a catalog can quickly mean the end of a technology: without content, there is no salvation,"* cautions Jean-Claude Ghinozzi. While some point to the experience's "antisocial" aspects, studios are in the process of developing multiplayer ●●●

© DR

●●● d'encre. Paris-Charles de Gaulle a d'ailleurs été le premier aéroport à accueillir un tournage à l'aide de cette technologie avec le clip de l'artiste Rone. Très attendu également, le PlayStation VR, annoncé le 13 octobre avec une trentaine de jeux pour son lancement. Tel *The Deep*, dans lequel le joueur se transforme en plongeur sous-marin placé dans une cage face à des attaques de requins. Avec *Master Head*, les plus sportifs prennent, eux, un malin plaisir à se retrouver transportés sur un terrain de football. Mais ces casques ne sont pas à mettre sur toutes les têtes, même si les prix se démocratisent, et restent déconseillés aux enfants de moins de 12 ans. Aux enjeux de confort, de santé et de sécurité, s'ajoute l'importance des titres proposés. « *La réalité virtuelle a de très beaux jours devant elle. Mais attention, la pauvreté des catalogues de jeux peut rapidement mettre fin à une technologie : sans contenu, point de salut* », affirme Jean-Claude Ghinozzi. Alors que certains pointent du doigt l'aspect « asocial » de l'expérience, les studios développent déjà des titres multijoueurs pour mieux s'affronter en ligne et en équipe, à l'image d'*Eagle Flight*, du Français Ubisoft. Ce premier jeu coopératif en réalité virtuelle permet de survoler Paris en incarnant... un aigle. « *Nous avons étudié la réalité virtuelle pendant six mois car nous voulions être certains de la rendre confortable et intuitive* », précise Olivier Palmieri, Game director chez Ubisoft Montréal. Avec elle, va également évoluer l'écriture même des jeux. « *Elle demande de tout repenser : il faut imaginer le jeu en étant en son cœur* », confirment Aurélien Kerbeci et Jean-Édouard Fages du studio lyonnais Agharta, spécialisé à l'origine dans les titres mobiles, mais qui développe actuellement un jeu d'action coopérative en multijoueur.

## PIKACHU, STAR DU TOURISME

### PIKACHU, STAR OF TOURISM

Rempoter un combat de Blastoise aux côtés des tortues géantes des Galápagos ou dénicher un pidgeot à Angkor Pat : voilà l'offre étonnante proposée par l'agence de voyages en ligne australienne, Geckos Adventure, avec son séjour de 45 jours facturé 9800 AU\$ ! Lancé dans le monde entier depuis la mi-juillet, *Pokémon Go*, jeu en réalité augmentée développé par Niantic pour The Pokémon Company, n'en finit plus de faire tourner les têtes. Face à ce raz-de-marée, le marché du tourisme se frotte les mains et multiplie les initiatives liées à cette application. En Thaïlande, un Phuket Tour Holiday offre, par exemple, aux touristes de découvrir les principaux monuments tout en s'adonnant à la chasse numérique quand l'office de tourisme de Montréal édite un guide pour aider à la capture de Pikachu et ses amis. Battle a Blastoise alongside a giant tortoise in the Galapagos or spot a Pidgeot at Angkor Wat. This is the amazing experience offered by the Australian online travel agency, Geckos Adventure, a 45-day trip for only \$7,500! Launched worldwide in mid-July, *Pokémon Go*, Niantic's augmented reality game developed for the Pokémon Company, is getting enormous attention. The tourism industry is taking full advantage of this tidal wave with many new initiatives related to the app. In Thailand, Phuket Holiday Tours, for example, offers visitors the option of visiting the major monuments while engaging in a digital hunting expedition. The Montreal tourist office has published a guide to help capture Pikachu and his friends.



Le terrain de jeu de *Pokémon Go* ?  
Le monde réel.  
What's the *Pokémon Go* playing field? The real world.

©RCA-BEURRIER/REA-DR



*Shufflepuck Cantina* est développé par le studio lyonnais Agharta. *Shufflepuck Cantina* developed by Agharta Studio in Lyon.

### ●●● RÉALITÉ AUGMENTÉE : UN CHAMP INFINI

Si, avec ses casques fermés, la réalité virtuelle immerge le joueur « dans » le jeu, celle dite « augmentée » va enrichir son quotidien, à l'image de *Pokémon Go*. En proposant aux dresseurs de Pokémon de traquer Pikachu et ses congénères sur son écran de smartphone, cette application laisse entrevoir les potentialités incroyables de cette technologie. Son succès mondial ne tient pas seulement à la popularité des bestioles, mais au fait que l'expérience ne se limite plus à l'écran du téléphone. Le projet HoloLens, des lunettes de réalité augmentée signées Microsoft, promet un vrai saut dans le futur. Seul studio français à avoir travaillé sur l'appareil, Asobo, société d'une centaine d'employés basée à Bordeaux, a en effet été choisie par la firme de Redmond pour créer trois jeux complets en réalité augmentée, testés depuis avril dernier par les professionnels du jeu vidéo nord-américain. « Notre mission était de développer de vrais titres pour voir comment un joueur bougeait dans ce type d'application en réalité augmentée et de montrer les forces du casque avec ces applications », explique Aurélie Belzanne, directrice de la communication d'Asobo. Voilà le joueur véritablement plongé dans un univers futuriste sans la moindre entrave. En témoigne *Fragments*, le plus captivant des jeux imaginés par Asobo. La mission : retrouver un enfant disparu. Flanqué d'un adjoint – un hologramme en taille réelle –, l'utilisateur se trans-

games to compete online and in teams. Ubisoft's *Eagle Flight*, the first cooperative virtual reality game, lets you fly over Paris as an eagle. "We studied virtual reality for six months to be certain it was user-friendly and intuitive," explains Olivier Palmieri, game director at Ubisoft Montreal. The way games are encoded will also change, "We need to rethink everything: you have to dream up the game by being in its heart," confirms Jean Aurélien Kerbeci and Jean-Édouard Pages from

Agharta Studios in Lyon, a company initially specialized in mobile games but currently developing a multiplayer cooperative action game.

---

Un vrai saut  
dans le futur

---

A leap into  
the future

---

### AUGMENTED REALITY: AN INFINITE FIELD

While virtual reality, with closed headphones, immerses players "in" a game, augmented reality will enrich their experience, as in *Pokémon Go*. By offering Pokémon trainers the option of tracking down Pikachu and his cohorts on their smartphone screen, this app reveals the technology's enormous potential. Its global success is not only due to the popularity of their characters, but because the experience is no longer limited to the phone screen. Microsoft's HoloLens project to develop augmented reality glasses, promises a leap into the future. ASOBO, a Bordeaux-based company – the only French studio to have worked on the device – was chosen by the Redmond company to create three complete games in augmented reality. "Our mission was to develop games to see how a player evolved in this type of

●●● forme en enquêteur. « *La réalité augmentée est une technique qui s'inscrit dans le quotidien. Elle a un fort potentiel, qui va dépasser le "gaming". HoloLens n'a pas été conçu pour le jeu vidéo, ce n'est qu'une de ses fonctionnalités. Il s'adresse à toute la société* », avance Hugues Ouvrard, directeur de Xbox France. Microsoft a en effet mené des projets tests de son casque avec la Nasa, Volvo ou des centres hospitaliers. Et le champ des possibles s'annonce infini. Le modèle Smart Helmet (littéralement « casque intelligent ») de la start-up californienne Daqri est, quant à lui, destiné aux ouvriers qui travaillent sur des chantiers. Grâce à la réalité augmentée, il permet par exemple de détecter les malfaçons d'un logement. Difficile en revanche d'en savoir plus sur les attributs du mystérieux casque de Magic Leap, start-up financée par Google notamment, dont la technologie permettrait de superposer des hologrammes au monde réel. Dans cette course à la performance, l'Américain Intel a fait sensation à la mi-août. Son dernier bébé, dont la date de sortie n'a pas été révélée, s'appelle Project Alloy. Avec ce casque autonome sans fil, l'utilisateur pourrait se déplacer physiquement dans un univers virtuel et interagir avec les objets situés près de lui. Où comment déambuler dans une soirée ou assister à un concert sans y mettre les pieds. Chez Intel, on appelle cela la « réalité fusionnée » ! ♦

*augmented-reality app, and how the helmet's powerful features functioned with these apps,*» explains Aurélie Belzanne, ASOBO's communications director. In this app the gamer is truly immersed in a futuristic world without any obstructions. Take *Fragments*, ASOBO's most captivating game, which sets you on a mission to find a missing child. Aided by a life-sized hologram deputy, the user becomes the investigator. *"Augmented reality is a technology that's part of everyday life. It has great potential and will surpass gaming. HoloLens was not specifically designed for video games, which is only one way of using it, but touches upon many domains,"* affirms Hugues Ouvrard, director of Xbox France. Microsoft has also conducted test projects of its headset with NASA, Volvo, and in hospitals. The range of possibilities seems infinite. The Smart Helmet by the California start-up Daqri, for example, is designed for workers on construction sites, who can use augmented reality to identify defects in a house. However, the features of the enigmatic Magic Leap

headset remain a mystery. The start-up, largely funded by Google, will allow users to superimpose holograms in the real world. American company Intel also made a splash last August when it announced its Alloy Project, whose release date is undisclosed. This autonomous wireless headset will allow users to move physically in a virtual world and interact with objects nearby, mingle at a party, or attend a concert without actually being there. Intel calls it "merged reality!" ♦

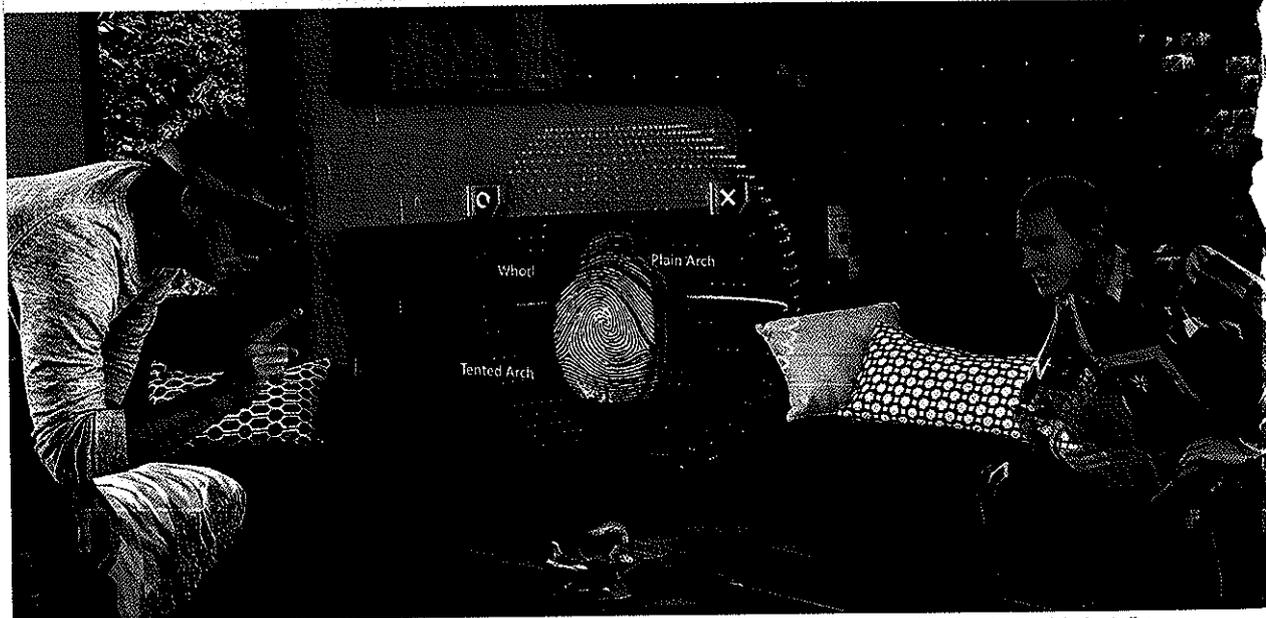
---

Un avenir sans fil  
et sans limites

---

A wireless future  
without limits

---



*Fragments*, jeu d'enquête en réalité augmentée du studio français Asobo. *Fragments*, a detective game in augmented reality by the French Asobo studios.

## LE E-SPORT, DISCIPLINE EN PLEIN ESSOR

### E-SPORTS, A BOOMING ACTIVITY

Les pouvoirs publics ont bien saisi l'importance prise par le e-sport. Fin avril, la secrétaire d'État au Numérique, Axelle Lemaire, parrainait la création de l'association France e-Sports dans le but de « *construire les conditions de la reconnaissance du jeu vidéo en tant que sport* » et, à terme, créer une véritable fédération. Quelques jours plus tard, le Sénat adoptait un projet de loi reconnaissant notamment le statut des joueurs de jeux vidéo professionnels. Ces derniers se verront désormais proposer des engagements écrits allant de douze mois à cinq ans. Les médias s'intéressent eux aussi au phénomène. La chaîne sportive L'Équipe 21 a lancé en début d'année un championnat de football sur console de jeux, tandis que TF1 a annoncé qu'elle organisera également un événement l'année prochaine. « *J'espère que nous verrons dès 2017 de grandes compétitions internationales en France* », déclare Axelle Lemaire, qui se plaît à rêver de compétitions d'e-sport aux JO de Tokyo en 2020, la capitale historique du jeu vidéo. La boucle serait bouclée.

Public authorities are well aware of the growing significance of e-sports. In late April, Axelle Lemaire, the Minister for Digital Affairs, sponsored the establishment of the France e-Sports association to "*build the conditions for recognition of the video game as a sport*" and, ultimately, to create an e-sports federation. A few days later, the French Senate passed a bill recognizing the status of professional video game players, who will now be able to sign 12-month to five-year contracts. The media has also taken an interest in the phenomenon. L'Équipe 21, a French sports channel launched an E-Football League game console championship earlier this year, and TF1 announced a similar event to be held next year. "*I hope we will host major international competitions in France by 2017,*" says Lemaire, who even dreams of e-sports competitions at the 2020 Olympics in Tokyo, the historic capital of gaming. The circle would be complete.

Ci-contre, 700 000 tournois de e-sport se sont tenus dans le monde en 2015.  
Opposite, in 2015, 700,000 e-sports tournaments were held worldwide.

Ci-dessous, en France, le e-sport dispose désormais d'un cadre juridique.  
Below, e-sports now have a regulatory framework in France.

