

# Jeux vidéo : trois startups françaises qui veulent changer le game

*Le gaming est un secteur colossal dans lequel les levées de fonds pleuvent. Zoom sur 3 pépites françaises à suivre de près dans les prochaines années.*

Temps de lecture : minute

---

11 novembre 2020

*Republication d'un article de juillet 2020*

Le marché vidéoludique a atteint un chiffre d'affaire record l'année passée, avec 120 milliards de recettes estimées, selon l'Association française du jeu vidéo. Il est loin, le temps des écrans pixelisés et des effets sonores brouillons où quelques géants - Atari, Sega, Sony, etc - trustaient un marché à la marge des autres secteurs culturels. L'industrie du jeu vidéo est ainsi plus importante que celles de la musique et du cinéma réunies. On estime à deux milliards le nombre de joueurs et joueuses dans le monde en 2020, toutes plateformes confondues. Impressionnant ? C'est seulement un début. Les analystes s'écharpent pour savoir qui dominera le secteur dans les cinq, dix prochaines années, et à combien de milliards de dollars de revenus on pourra quantifier le monde vidéoludique - 300 milliards en 2025, selon la dernière étude de GlobalData.

Dans ce secteur ultra concurrentiel, tout le monde se pose la même question : qu'est-ce qui fera le jeu vidéo de demain ? Quelle innovation arrivera à apporter un renouveau technologique suffisant, happer le cœur des joueurs et les investissements des grands éditeurs ? Alors que le mot

cloud gaming résonne avec lassitude dans la tête de tous les amateurs depuis que Google a lancé sa plateforme Stadia, découvrez trois startups françaises qui tentent véritablement de casser les codes en sautant à pieds joints dans le futur.

## NextMind, l'interface cerveau-machine au service des joueurs

Gagnante du prix Best Innovation Award au CES 2020, NextMind devrait faire beaucoup parler d'elle dans les années à venir. Et pour cause : son dispositif de commande par ondes cérébrales permet tout simplement de jouer par la pensée. Sans manette, ni clavier, ni souris ni même un joystick.

Le dispositif de NextMind se présente sous la forme d'un bandeau doté de huit petites électrodes qui viennent se plaquer à l'arrière du crâne pour traduire les signaux cérébraux en commandes numériques. Ces commandes arrivent vers un PC grâce au Bluetooth et à une bonne dose d'algorithmes de machine learning, qui trient et classent ces informations pour déterminer et classer quelles sont les actions qui doivent être réalisées durant le jeu. Une interface cerveau-machine non invasive et déjà fonctionnelle, qui a pu être essayée par quelques chanceux lors du dernier CES de Las Vegas.

NextMind, portée par une vingtaine de chercheurs issus de Normale-Sup et du CNRS et installée à Paris, a ouvert le 2 juillet les pré-commandes pour l'achat de son kit de développement, disponible pour 400 dollars. On peut espérer l'arrivée des premières applications destinées au grand public dès l'année prochaine.



À lire aussi

Le footballeur Gerard Piqué investit dans le jeu de fantasy football Sorare

## Ironova : un bracelet pour capter les émotions en jeu

Depuis 2012, Ironova tente de répondre à la même question : comment réussir à faire entrer nos émotions dans les jeux vidéo ? Elle développe un bracelet électronique connecté, Ankkoro, capable de récolter les différentes émotions des joueurs durant leurs parties. Grâce à une technologie breveté de détection et d'analyse des émotions des utilisateurs, nommée Emotion Sense, Ankkoro veut proposer aux joueurs et joueuses d'obtenir une analyse précise de leurs réactions durant les parties, pour mieux les gérer ensuite. Comment ? En traquant les données cardiaques et la conductance cutanée, qui est une activité biologique enregistrée à la surface de la peau et reflétant les perception et comportements des individus.

Mais il s'agit seulement de la première phase du projet, puisque l'objectif

à terme est de collaborer avec les grands noms du secteur pour qu'Ankkoro puisse littéralement influencer les scénarios des jeux. " *Des monstres pourront sentir votre peur pour vous traquer, le contrôle de votre stress sur un champ de bataille pourra agir sur vos aptitudes guerrières, et une rencontre qui fait battre votre coeur pourra tout changer à l'histoire* " , expliquait Yann Franchi, créateur de l'entreprise, dans un entretien aux *Echos*.

Fondée à Marseille, Ironova est désormais incubée à la Station F à Paris. Un kickstarter, en 2018, avait été lancé puis finalement avorté pour la sortie d'Ankkoro.

## De l'e-sport en stade, en réalité virtuelle et avec du public pour smartVR

Jeune studio montreuillois plein d'ambitions, smartVR veut marier la sueur et les squats avec la réalité virtuelle dans une arène de 1000 mètres carrés en bordure de Paris. Un chemin vidéoludique qui ne manque pas de panache.

SmartVR a développé un jeu de tir à la première personne en réalité virtuelle, nommé After-H. Des équipes d'amateurs et semi-professionnels s'affrontent depuis 2018 sur ce shooter compétitif sympathique et nerveux. Mais la véritable ambition de smartVR est de lancer EVA, pour E-sport Virtuel Arena. Le premier espace au monde entièrement consacré à l'e-sport en réalité virtuelle, où l'on observera les joueurs et joueuses se déplacer physiquement sur un terrain tout en suivant l'évolution du jeu sur des écrans.

En juin 2019, l'entreprise a bouclé une levée de fonds de 2 millions d'euros pour construire son arène, avant de faire une première démonstration de son concept lors de la Paris Games Week, en novembre dernier. Un stade plus modeste (200 mètres carrés) avait alors été

construit au cœur du parc des expositions de la Porte de Versailles, à Paris, attirant sans peine les foules curieuses.

Le futur de l'e-sport passera-t-il par la réalité virtuelle ? Tandis que les derniers mondiaux de League of Legends réunissaient plus de 100 millions de spectateurs, smartVR espère propulser son concept dans le monde entier. Le lancement d'EVA devait avoir lieu au printemps, mais a été repoussé à une date inconnue en raison de la situation sanitaire mondiale.

---

Article écrit par Benjamin Briel