



# « Pokémon Go » prépare son lancement en France

LE MONDE | 21.07.2016 à 06h37 • Mis à jour le 24.07.2016 à 10h34 | Par William Audureau

La sortie est imminente. Sauf énième rebondissement, le jeu vidéo pour smartphone *Pokémon Go* devait être officiellement lancé en France, jeudi 21 juillet, selon



l'agence chargée de la communication de l'application. C'est peu dire que l'Hexagone l'attend de pied ferme : la production de Niantic, ancienne start-up de Google spécialisée dans la géolocalisation, s'est d'ores et déjà imposée comme un phénomène de société, que ce soit aux Etats-Unis, en Australie et en Nouvelle Zélande, où il a été lancé dès le 6 juillet, ou au Canada et dans le reste de l'Europe, où il a été déployé entre-temps, avec un même succès.

*Pokémon Go* est un tsunami inédit dans l'histoire du jeu vidéo sur smartphone : en moins de deux semaines, il a pris la tête des classements des applications les plus téléchargées et les plus rentables, quel que soit le territoire. Il a réussi en une poignée de jours ce que même Candy Crush Saga, considéré jusqu'alors comme le plus grand phénomène populaire du genre, avait mis des mois à bâtir.

Selon le cabinet Slice Intelligence, *Pokémon Go* générerait, le 12 juillet, plus de revenus que tous les autres jeux mobiles réunis. L'application est désormais plus utilisée que Twitter, a aussi calculé SimilarWeb. Et CNET estime à 15 millions le nombre d'utilisateurs quotidiens du jeu rien qu'aux Etats-Unis ; SurveyMonkey, à 21 millions.

Si aucun chiffre officiel ne circule, le phénomène médiatique est déjà en soi un indice. Selon une étude de ICO Partners, *Pokémon Go* est le jeu le plus médiatisé sur Internet depuis trois ans – et probablement bien avant, son historique ne remontant pas au-delà. Le site spécialisé Kotaku évoque un minimum d'un demi-million de lecteurs pour chaque article consacré au jeu. Twitter évoque 4,7 millions de mentions pour la seule semaine du 4 au 11 juillet.

## Une prouesse boursière ironique

Symbole de ce succès surréaliste, l'action Nintendo a connu la progression la plus fulgurante de l'histoire de la Bourse japonaise, passant de 14 380 yens (122 euros) la veille de la sortie du jeu à 27 780 yens (236 euros) le 19 juillet. Sa capitalisation a doublé en une semaine et dépasse désormais celle de Sony (38,3 milliards d'euros contre 34,8). Une prouesse boursière d'autant plus ironique que le géant japonais du jeu vidéo n'est pas pour grand chose dans ce succès : *Pokémon Go* est né d'une initiative de Niantic, qui s'était déjà essayé au jeu social géolocalisé avec Ingress, et d'une collaboration avec The Pokémon Company, dont Nintendo n'est actionnaire qu'à 33 %.

*Pokémon Go* ne rentrait même pas dans les plans de la firme de Kyoto, qui avait annoncé en avril 2015 le lancement de cinq jeux pour smartphone déclinés de ses univers, autour d'un écosystème qui lui serait propre. Or, si *Pokémon Go* bat des records, Miitomo, la première application de Nintendo, sombre peu à peu dans l'oubli après son lancement au printemps 2016. La firme a au moins eu le nez de co-investir 30 millions de dollars (27,2 millions d'euros) dans Niantic (partagés entre Google, The Pokémon Company et elle-même), et de développer un jouet bracelet pour le jeu : de manière indirecte, elle profitera donc bien de ce succès.

LIRE AUSSI : [Derrière le succès de « Pokémon Go », les relations complexes de Nintendo et The Pokémon Company](#)

D'autant que *Pokémon Go* est loin d'avoir atteint son sommet : deux territoires majeurs sont à conquérir, le Japon et la France, soit le pays d'origine des monstres de poche et le marché le plus

nippophile d'Occident. Sur l'Archipel, le déploiement de l'application aurait dû [avoir](#) lieu le 20 juillet mais a été repoussé suite à la fuite d'un e-mail interne, rapporte la presse spécialisée.

En France, la sortie du jeu, qui devait initialement [intervenir](#) vendredi 15 juillet, a été suspendue au dernier moment par la Pokémon Company suite à [l'attentat de Nice, le 14 juillet au soir](#), qui a coûté la vie à 84 personnes.

*« En signe de respect envers le peuple français en cette période de deuil national, la sortie de "Pokémon Go" est reportée. Nos pensées et prières accompagnent la France et les victimes touchées par cette terrible attaque »,* s'est justifiée l'entreprise japonaise dans un communiqué.

#### Risques d'attroupements massifs spontanés

Le site spécialisé IGN France, premier à avoir fait le lien entre la tragédie de [Nice](#) et le report de la sortie du jeu, [évoquait quant à lui](#) une explication plus prosaïque : *« L'explication serait que Pokémon Go pourrait [provoquer](#) des attroupements durant une période inappropriée. »*

Contrairement à un jeu vidéo classique, *Pokémon Go* consiste en effet à [selancer](#), de préférence à l'extérieur, à la recherche de créatures fantastiques cachées dans [le monde](#) réel : elles apparaissent en surimpression sur l'écran du smartphone. Le jeu comporte par ailleurs une dimension communautaire importante : il est possible d'organiser des chasses collectives.

La sortie officielle de *Pokémon Go* en France pourrait [susciter](#) des [scènes](#) semblables à celle filmée début juillet à Central Park, à New York, quand un rassemblement spontané massif s'était constitué au moment où une créature très recherchée avait élu domicile dans le parc.

*« Si un attroupement sauvage naît de l'apparition d'un Pokémon rare, il faudra que les agents de [police](#) à proximité évaluent les risques en termes de sécurité, et communiquent les éventuels besoins en renforts. Il faudra de la souplesse »,* prévient d'ores et déjà une source policière.

Même si elle n'est pas encore officiellement disponible en France, l'application avait déjà été massivement téléchargée par des voies détournées ces derniers jours. Plus de 6 000 internautes s'étaient inscrits sur la page [Facebook](#) d'un rassemblement prévu le 14 juillet dans l'après-midi, au [jardin](#) du [Luxembourg](#), à l'appel de deux importantes communautés francophones, Pokémon Trash et Pokémon France, et d'un organisateur de tournoi, Neokan, tous prêts à [repartir](#) à la chasse au Pikachu.

• **William Audureau**

Journaliste au Monde