

NUMÉRO SPÉCIAL GAMING - JUILLET 2025

# FMAG

By LODJ

WWW.LODJ.MA/MAGAZINE

VERSION  
POST-EVENT  
+  
VIDÉOS

MAROC GAMING  
UNE SCÈNE  
ÉMERGENTE  
ENTRE PASSION  
ET PRÉCARITÉ

SPÉCIAL GAMING

UNE RÉVOLUTION  
SILENCIEUSE  
DANS LES  
FOYERS  
MAROCAINS

QUAND  
LE JOYSTICK  
VAUT DE L'OR  
L'ÉCONOMIE  
MONDIALE  
DU GAMING  
DÉCRYPTÉE

## LE MAROC À L'HEURE DU JOYSTICK



MAGAZINE 100% WEB CONNECTÉ & AUGMENTÉ EN FORMAT FLIPBOOK !  
VERSION NON-COMMERCIALE

SCAN ME!

NEW!

THE MOROCCAN  
**GAMERS' HUB**  
BY LODJ

ARK'S 10TH ANNIVERSARY  
BRINGS AQUATICA DLC:  
WHAT'S INSIDE?



**ASMONGO LD BREAKS TWITCH**

**ROCKSTAR'S PARENT COMPANY TEASES FANS:**

WHAT'S COMING ON AUGUST 7

**HISTORIC RECORD WITH WORLDSOUL SAGA LAUNCH ON WOW!**

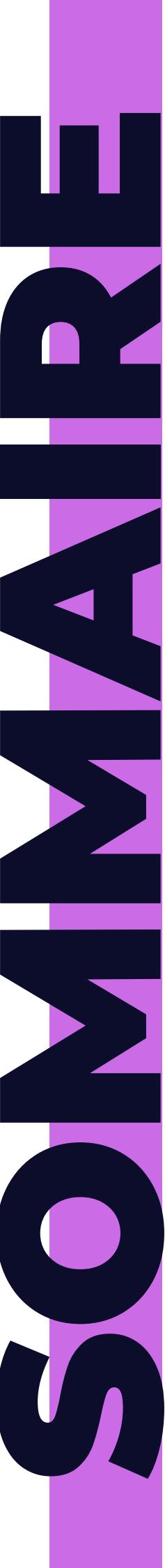
**NEED FOR SPEED HITS THE BRAKES: !**

**EA PAUSES THE ICONIC FRANCHISE**

July 2025

Zero Edition - Non-commercial version

100% web connected & enhanced magazine in flipbook format



# ÉDITO : LE MAROC À L'HEURE DU JOYSTICK

1. GÉNÉRATION GAMER : UNE RÉVOLUTION SILENCIEUSE DANS LES FOYERS MAROCAINS  
ENQUÊTE SUR LA BANALISATION DU JEU VIDÉO DANS TOUTES LES COUCHES SOCIALES, ET LA MANIÈRE DONT IL REDÉFINIT LES RELATIONS FAMILIALES.
2. LE JEU VIDÉO REND-IL INTELLIGENT ? CE QUE DIT LA SCIENCE  
EFFETS COGNITIFS, ÉMOTIONNELS ET PSYCHOLOGIQUES DU GAMING. ENTRE AMÉLIORATION DES RÉFLEXES ET RISQUES D'ADDICTION.
3. JEUX DE GUERRE, JEUX DE PAIX : CE QUE LE GAMING DIT DE NOTRE ÉPOQUE  
VIOLENCE, COOPÉRATION, CHOIX MORAUX... UNE ANALYSE CRITIQUE DES RÉCITS VIDÉOLUDIQUES DOMINANTS.
4. ENTRE ART ET PIXEL : LE JEU VIDÉO EST-IL UNE ŒUVRE D'ART ?  
DÉCRYPTAGE ESTHÉTIQUE ET PHILOSOPHIQUE DES JEUX VIDÉO COMME MEDIUM CULTUREL À PART ENTIÈRE.
5. QUAND LE JOYSTICK VAUT DE L'OR : L'ÉCONOMIE MONDIALE DU GAMING DÉCRYPTÉE  
CHIFFRES-CLÉS, MODÈLES ÉCONOMIQUES, GÉANTS DU SECTEUR : LE JEU VIDÉO COMME MOTEUR D'UNE INDUSTRIE FLORISSANTE.
6. MAROC GAMING : UNE SCÈNE ÉMERGENTE, ENTRE PASSION ET PRÉCARITÉ
7. CRÉER UN JEU VIDÉO 100 % MAROCAIN : MISSION IMPOSSIBLE ?  
IMMERSION DANS LES STUDIOS MAROCAINS ET LES DÉFIS DE DÉVELOPPER UN JEU CULTURELLEMENT ENRACINÉ.
8. MOBILE GAMING : LA RÉVOLUTION SILENCIEUSE DANS VOTRE POCHE.
9. APPRENDRE EN JOUANT : COMMENT LES ÉCOLES S'OUVRENT AUX SERIOUS GAMES  
EXPLORATION DU JEU VIDÉO DANS LES DISPOSITIFS ÉDUCATIFS AU MAROC ET DANS LE MONDE.
10. JEUX VIDÉO ET IA : QUAND L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE S'INVITE DANS VOS PARTIES DOSSIER SUR L'IA DANS LA CRÉATION ET L'EXPÉRIENCE LUDIQUE : ENNEMIS INTELLIGENTS, MONDES PROCÉDURAUX, NARRATION ADAPTATIVE.
11. STREAMER, UN VRAI MÉTIER ? PLONGÉE DANS LA VIE D'UN CRÉATEUR DE CONTENU
12. UNE VIE DANS LE JEU : CES JOUEURS QUI VIVENT DANS DES MONDES VIRTUELS
13. RETRO-GAMING : QUAND LES ANCIENS JEUX REVIENNENT À LA MODE  
ESTHÉTIQUE VINTAGE, NOSTALGIE GÉNÉRATIONNELLE, CULTURE DE LA RESTAURATION VIDÉOLUDIQUE.
14. LE GAMING À L'ÉPREUVE DE LA LOI : QUE DIT LE DROIT MAROCAIN ?  
LOOTBOXES, CYBERHARCÈLEMENT, PROTECTION DES MINEURS, FISCALITÉ... VERS UNE RÉGULATION À LA MAROCAINE ?
15. L'ESPORT PEUT-IL DEVENIR UN LEVIER POUR LA JEUNESSE MAROCAINE ?

**i-MAG** **LODj**



Imprimerie Arrissala

## I-MAG SPÉCIAL GAMING 2025 – NUMÉRO HORS SÉRIE

DIRECTEUR DE PUBLICATION : ADNANE BENCHAKROUN

COUVERTURE MÉDIATIQUE ÉSPACIALE DU MOROCCO GAMING EXPO 2025 :

MAMOUNE ACHARKI - HAJAR DAHANE - LOTFI FETOUH

ALIMENTATION & MISE EN PAGE / WEBDESIGNER / COUVERTURE : IMAD BEN BOURHIM

DIRECTION DIGITALE & MÉDIA : MOHAMED AIT BELLAHCEN

L'ODJ Média – Groupe de presse Arrissala SA

Retrouver tous nos anciens numéros sur : [www.pressplus.ma](http://www.pressplus.ma)



# LE MAROC À L'HEURE DU JOYSTICK

**Il fut un temps où le jeu vidéo était perçu comme un passe-temps d'ados, une distraction futile, un écran de trop dans la chambre. Ce temps est révolu.**

En moins d'une génération, le gaming s'est imposé comme l'un des phénomènes culturels, économiques et sociaux les plus puissants de notre époque. Des milliards de joueurs, des compétitions mondiales, des revenus qui dépassent ceux du cinéma et de la musique réunis. Des récits, des images, des mondes — qui nourrissent l'imaginaire collectif, redessinent les frontières du réel, et façonnent des identités nouvelles.

## Et le Maroc dans tout cela ?

Le Maroc joue. Le Maroc regarde. Le Maroc crée, timidement.

Du petit écran de smartphone au PC de compétition, des streamers en darija aux gamers de cafés internet, notre pays vit sa propre révolution vidéoludique, souvent invisible, parfois chaotique, mais terriblement vivante.

Ce numéro spécial de L'ODJ Média est une tentative — forcément incomplète — de dresser un état des lieux lucide, sensible, et critique de cette révolution silencieuse.

Nous avons exploré quinze angles : de la place du gaming dans les familles marocaines à la précarité des développeurs locaux, de l'éducation par le jeu aux défis juridiques, du mobile gaming à la nostalgie du rétro.

Nous avons écouté des jeunes, interrogé des passionnés, déchiffré des chiffres, tenté de comprendre ce que signifie jouer aujourd'hui au Maroc.

Et surtout, nous avons voulu dire ceci :

**Le gaming n'est pas une menace. C'est une opportunité.**

Pour créer, apprendre, se discipliner, s'émanciper.

À condition de le regarder en face, sans mépris.

De le soutenir, sans naïveté.

De le réguler, sans le brider.



Ce que le jeu vidéo nous apprend, c'est que même dans les mondes les plus fictifs, il faut des règles, des quêtes, des alliances, des choix.

**À nous maintenant de jouer sérieusement.**

**PAR ADNANE BENCHAKROUN**

## 4MATES GAMES AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



### REPORTAGE



SCAN ME

## GÉNÉRATION GAMER : UNE RÉVOLUTION SILENCIEUSE DANS LES FOYERS MAROCAINS

Il n'y a pas si longtemps, le jeu vidéo au Maroc était considéré comme une activité frivole, réservée à quelques adolescents désœuvrés. Aujourd'hui, il s'invite dans les salons, les smartphones, les écoles, et parfois même les discussions familiales tendues. Difficile de trouver un foyer, même modeste, où aucun membre de la famille ne joue à Free Fire, PUBG, FIFA, ou ne regarde un stream sur Twitch ou YouTube. Le gaming s'est banalisé, au point de devenir une pratique générationnelle, transversale, mais aussi source d'incompréhensions et de réajustements culturels.

Cette mutation, silencieuse mais profonde, redéfinit la relation des Marocains à la technologie, à l'éducation, au temps libre, mais aussi à l'autorité parentale. Que s'est-il passé ? Pourquoi cette explosion ? Et surtout, comment les familles marocaines vivent-elles cette immersion croissante dans les mondes virtuels ?

### **Une démocratisation fulgurante**

L'un des moteurs de cette révolution tient dans la portabilité du jeu vidéo. Il n'est plus nécessaire d'acheter une console coûteuse ou un ordinateur performant : un smartphone d'entrée de gamme suffit pour accéder à des dizaines de jeux gratuits, performants et sociaux. Ce sont les enfants et adolescents qui en profitent le plus, mais les adultes suivent de près, parfois sans l'assumer.

Selon les chiffres partagés par le Conseil de la Concurrence et les études sectorielles, 77 % des joueurs marocains ont entre 18 et 24 ans, mais la tranche des 25-35 ans représente déjà plus de 15 %. Cela signifie que le gaming ne s'arrête pas à l'adolescence : il s'installe dans la durée, devenant un loisir récurrent, voire identitaire.

### Entre conflit et adaptation dans les foyers

Ce basculement n'est pas sans tension. Dans de nombreuses familles marocaines, le jeu vidéo est encore perçu par les parents comme une perte de temps, un obstacle à la réussite scolaire, ou pire : un facteur de déconnexion sociale et de dégradation des valeurs familiales.

« Mon fils ne parle plus qu'avec ses amis de PUBG, il mange devant l'écran, il dort tard... On dirait qu'il vit dans un autre monde », témoigne Hanaa, mère de deux adolescents à Salé.

Mais dans d'autres foyers, plus ouverts ou simplement plus exposés au numérique, les parents commencent à accepter, voire accompagner cette pratique. Certains installent eux-mêmes des consoles, surveillent les achats intégrés, ou jouent avec leurs enfants.

**« J'ai commencé à jouer à FIFA avec mes deux fils. C'est devenu un moment à nous », confie Yassine, père de famille à Agadir.**

Ces deux réalités coexistent. Le gaming peut isoler ou rapprocher. Il peut provoquer des disputes ou renforcer les liens familiaux. Tout dépend de la posture adoptée par les adultes, et de leur niveau de compréhension du phénomène.

### **Une activité aux multiples effets sur le développement**

Les débats autour des effets du jeu vidéo sur les enfants marocains sont encore très polarisés : d'un côté les alarmistes, de l'autre les enthousiastes. En réalité, la science nuance.



## MOROCCAN GAME DEVELOPERS COMMUNITY AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



**MGD BY DAGA AU MOROCCO  
GAMING EXPO 2025**

### REPORTAGE



SCAN ME

Plusieurs études internationales ont montré que le jeu vidéo pouvait améliorer la coordination œil-main, la mémoire de travail, la stratégie, la créativité et même certaines compétences sociales, à condition qu'il soit pratiqué de manière encadrée et équilibrée.

Mais d'autres travaux alertent sur les risques d'addiction, de dérégulation du sommeil, de dépendance aux récompenses numériques, et de retrait social, notamment chez les adolescents déjà vulnérables ou isolés.

Au Maroc, les institutions éducatives commencent à peine à se pencher sur ces questions. Il n'existe aucune campagne publique de sensibilisation, ni guide parental officiel, ni suivi psychopédagogique généralisé. Ce vide laisse les familles livrées à elles-mêmes. Les plateformes sociales du gaming : Twitch, Discord, YouTube

Ce que beaucoup de parents ignorent, c'est que le jeu vidéo n'est plus uniquement un loisir de joueur : c'est un univers social global. Les jeunes ne jouent pas seuls, ils jouent en réseau, échangent sur Discord, suivent des streamers, produisent eux-mêmes du contenu sur TikTok ou Instagram.

Le gaming est devenu un langage social, un marqueur générationnel. Comprendre un adolescent gamer aujourd'hui, c'est aussi comprendre ses références culturelles, ses héros numériques, ses communautés virtuelles.

Au Maroc, des dizaines de streamers locaux émergent, certains atteignant plusieurs centaines de milliers d'abonnés. Leurs audiences, majoritairement jeunes, les considèrent comme des modèles, souvent bien plus que les enseignants ou figures traditionnelles.

### Quelles réponses éducatives et sociales ?

Face à cette montée en puissance, le système éducatif marocain reste pour l'instant en retard. Très peu d'établissements publics ou privés intègrent les outils ludiques numériques dans leurs méthodes pédagogiques. Le jeu reste vu comme une distraction, rarement comme un levier d'apprentissage.

Pourtant, des expériences pilotes ailleurs dans le monde montrent que le serious gaming peut améliorer la mémorisation, la motivation, l'esprit d'équipe. Des jeux comme Minecraft Education, Civilization, ou SimCity ont prouvé leur efficacité en mathématiques, histoire, urbanisme ou logique.

Introduire ces approches dans les écoles marocaines demanderait :  
une formation des enseignants,  
une volonté ministérielle,  
et une collaboration avec les acteurs du secteur du jeu.

Et maintenant ? Vers une culture partagée  
Le gaming au Maroc n'est plus un phénomène marginal : il est devenu structurant, au même titre que la télévision dans les années 90 ou les réseaux sociaux après 2010. La question n'est plus : faut-il interdire ou autoriser ?, mais comment encadrer, comprendre et partager cette culture ?

### Le défi est double :

Pour les familles : passer de la suspicion à la pédagogie ;

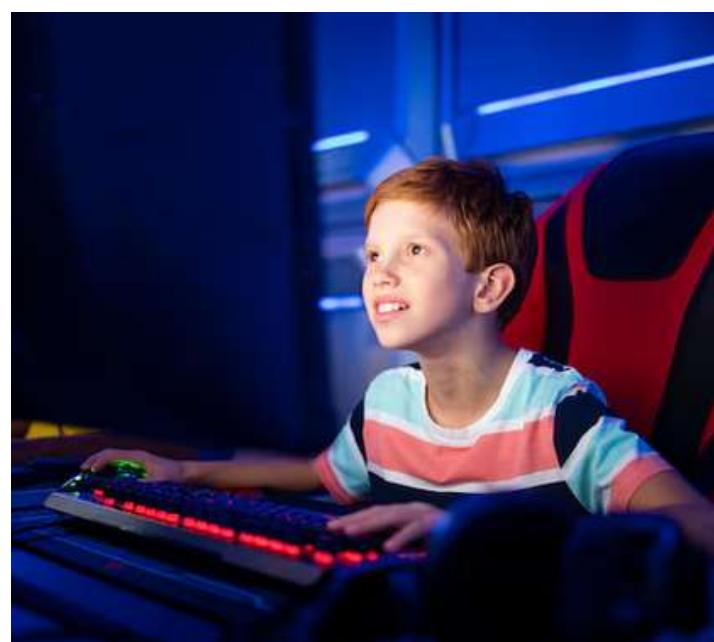
Pour l'État : passer de l'ignorance à la régulation éclairée.

Cela suppose de réinvestir le lien intergénérationnel autour du numérique, et de donner aux parents les outils pour dialoguer plutôt que pour interdire.

### Conclusion

La génération gamer est déjà là. Elle vit, apprend, aime, souffre et rêve à travers des écrans. L'ignorer, c'est manquer un tournant culturel majeur. L'accompagner, c'est comprendre que derrière chaque manette, chaque écran, chaque pseudo se cache un citoyen marocain en devenir.

Il est temps que les institutions, les éducateurs, et surtout les familles, se mettent à jouer le jeu. Littéralement.



## SEELYDOT STUDIO AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



### REPORTAGE



SCAN ME

# LE JEU VIDÉO REND-IL INTELLIGENT ? CE QUE DIT LA SCIENCE

Pendant des années, les jeux vidéo ont été accusés de tous les maux : isolement social, déclin scolaire, violences, dépendance numérique... Mais depuis une décennie, la science rebat les cartes. Loin de confirmer les peurs collectives, de nombreuses études montrent que les jeux vidéo, lorsqu'ils sont bien encadrés, peuvent avoir des effets bénéfiques sur les capacités cognitives, émotionnelles et sociales.

La question n'est plus de savoir si le jeu vidéo est bon ou mauvais, mais dans quelles conditions il peut devenir un outil d'épanouissement intellectuel et personnel, notamment pour les jeunes Marocains. Décryptage scientifique, nuances éducatives et éclairage local.

● Des bénéfices cognitifs reconnus par la recherche  
Contrairement aux clichés, jouer à des jeux vidéo n'endommage pas le cerveau. Au contraire, certaines formes de jeux stimulent des zones précises du cortex, améliorant des fonctions clés de la cognition.

## 1. Mémoire de travail et concentration

Des jeux comme Starcraft, Portal ou Civilization exigent de jongler avec plusieurs informations, d'anticiper des actions, de prendre des décisions rapidement. Cela développe :

### **la flexibilité cognitive (capacité à passer d'une tâche à l'autre),**

la mémoire de travail,  
la concentration sélective.

## 2. Réflexes et coordination œil-main

Les jeux d'action ou de tir à la première personne (FPS) renforcent la réactivité et la perception visuelle : reconnaissance rapide de formes, suivi d'objets en mouvement, précision dans le mouvement.

## 3. Résolution de problèmes et pensée stratégique

Les jeux de logique, dénigmes ou de stratégie obligent à développer des compétences proches de celles utilisées en mathématiques ou en programmation : raisonnement logique, planification à long terme, esprit critique.

## Un impact aussi sur les compétences émotionnelles et sociales

Au-delà de l'intellect, le jeu vidéo peut jouer un rôle dans le développement socio-affectif, notamment chez les adolescents.

### **1. Empathie et intelligence émotionnelle**

Certains jeux narratifs comme Life is Strange, The Last of Us ou Detroit: Become Human plongent le joueur dans des dilemmes moraux. Ils permettent d'explorer : des émotions complexes (deuil, trahison, espoir), la compréhension des autres, les conséquences de ses choix.

Des chercheurs ont observé que ces jeux améliorent la capacité à se mettre à la place d'autrui, notamment chez les plus jeunes.



## 2. Coopération et communication

Dans les jeux en ligne (Fortnite, Valorant, League of Legends), la réussite repose souvent sur le travail d'équipe.

Le joueur apprend à :

coordonner ses actions,

communiquer efficacement,

gérer des conflits dans un cadre compétitif.

## Attention : tous les jeux ne se valent pas

Les bénéfices cités ne concernent pas tous les jeux, ni toutes les pratiques.

Il existe des différences majeures selon :

le type de jeu (stratégie, puzzle, action, narration, simulation),

le temps de jeu (au-delà de 3 heures par jour, les effets peuvent s'inverser),

l'âge du joueur,

le contexte familial.

Par exemple, les jeux hyper-addictifs basés sur des systèmes de récompense aléatoire (lootboxes, battle pass) peuvent :

provoquer une dépendance comportementale,

réduire la patience,

entraîner une dévalorisation des activités hors-écran.

L'encadrement est donc essentiel.

## Et au Maroc, où en est-on ?

Malgré le potentiel éducatif et cognitif du jeu vidéo, le système scolaire marocain reste en retrait :

aucune intégration officielle de jeux sérieux (serious games) dans les programmes,

peu de formation des enseignants à l'usage ludique des outils numériques,

une perception souvent négative du jeu par les parents et les institutions.

Pourtant, certains établissements privés à Casablanca, Rabat ou Marrakech expérimentent des outils comme :

## ASHIRA STUDIO AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



REPORTAGE



SCAN ME

**Minecraft Education pour les sciences,**  
des simulateurs de gestion (Tycoon, SimCity) pour l'économie ou la géographie,  
**des quiz interactifs pour les langues.**

« Quand on utilise un jeu comme support, les élèves sont plus motivés, plus concentrés, et participent davantage », affirme une enseignante de mathématiques à Fès.

### Ce que disent les neurosciences (2020–2024)

Voici quelques résultats marquants issus de revues scientifiques récentes :

Une métanalyse de 77 études parue dans *Nature Reviews Psychology* (2023) conclut que les joueurs réguliers obtiennent de meilleurs scores en prise de décision rapide, raisonnement spatial, et résolution de problèmes.

Une étude du MIT (2022) montre que les jeux vidéo de stratégie peuvent améliorer les résultats scolaires en mathématiques chez les collégiens.

Des chercheurs marocains, en partenariat avec des universités françaises, ont publié en 2024 une étude pilote sur l'effet des jeux narratifs sur la tolérance à la frustration et l'intelligence émotionnelle chez des lycéens de Salé.

### Pour une approche marocaine intégrée du "gaming intelligent"

Pour faire du jeu vidéo un levier cognitif, il faudrait :

Former les enseignants à une pédagogie numérique active ;

Encourager les parents à encadrer sans interdire aveuglément ;

Créer un label marocain de jeux éducatifs ;

Soutenir la création locale de jeux à visée pédagogique (histoire du Maroc, éducation civique, environnement...).

Un partenariat entre ministère de l'Éducation, studios marocains, et chercheurs en sciences cognitives pourrait poser les bases d'un gaming intelligent, culturellement ancré, et adapté aux réalités locales.

Conclusion : jouer intelligemment, c'est possible

Le jeu vidéo, bien loin de rendre idiot, peut éduquer, développer, éveiller. Mais il ne suffit pas de jouer pour apprendre. Il faut choisir les bons jeux, accompagner les pratiques, et les inscrire dans un projet éducatif ou familial.

Au Maroc, le potentiel est immense. Encore faut-il cesser de diaboliser et commencer à organiser. Entre écran et cahier, le jeu peut devenir un outil d'intelligence collective, à condition de ne pas laisser le joystick dans les seules mains du hasard.



### Conclusion

jouer intelligemment, c'est possible

Le jeu vidéo, bien loin de rendre idiot, peut éduquer, développer, éveiller. Mais il ne suffit pas de jouer pour apprendre. Il faut choisir les bons jeux, accompagner les pratiques, et les inscrire dans un projet éducatif ou familial.

Au Maroc, le potentiel est immense. Encore faut-il cesser de diaboliser et commencer à organiser. Entre écran et cahier, le jeu peut devenir un outil d'intelligence collective, à condition de ne pas laisser le joystick dans les seules mains du hasard.

## SPOTNAV AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



### REPORTAGE



SCAN ME

# JEUX DE GUERRE, JEUX DE PAIX : CE QUE LE GAMING DIT DE NOTRE ÉPOQUE

Dans les rayons virtuels des plateformes de jeu comme Steam, PlayStation Store ou App Store, les titres les plus populaires s'appellent Call of Duty, Counter-Strike, Battlefield, PUBG ou encore Warzone. Le point commun de ces mastodontes vidéoludiques ? Ils mettent tous en scène la guerre.

Soldats d'élite, tireurs embusqués, mercenaires ou survivants de l'apocalypse... les joueurs, depuis deux décennies, vivent dans des univers marqués par le conflit, la violence armée, la compétition permanente.

Mais que signifie cette prédominance du jeu de guerre dans notre imaginaire numérique ? Que dit-elle de nos sociétés ? De nos peurs ? De nos désirs ? Et surtout, existe-t-il une alternative : des jeux de paix, de coopération, de réconciliation ?

## **Une domination sans partage : la guerre comme spectacle ludique**

Depuis les années 1990, la guerre s'est imposée comme l'un des genres majeurs du jeu vidéo. Et pas seulement pour les adolescents. Tous publics confondus, les franchises les plus vendues au monde sont des jeux de combat militaire ou de survie post-apocalyptique.

## **Ce succès s'explique par plusieurs facteurs :**

Une gamification naturelle des situations de conflit (objectifs, armes, progression, score) ;

Un héritage cinématographique et culturel : Rambo, Saving Private Ryan, Black Hawk Down ont préparé le terrain ;

## **Un gameplay intense et immersif, qui stimule l'adrénaline et le sentiment de puissance.**

Mais derrière le divertissement, un imaginaire bien particulier se diffuse : la guerre est fun, héroïque, épique, et rarement questionnée dans ses fondements géopolitiques ou moraux.

## **De la fiction au soft power : les jeux de guerre, armes culturelles ?**

Certains chercheurs et critiques parlent de militarisation douce de la culture numérique.

Aux États-Unis, le Pentagone a lui-même financé des jeux comme America's Army, pour recruter des jeunes.

Dans plusieurs pays, les jeux militaires servent aussi à légitimer certaines lectures du monde :

Occident = défense de la liberté,

Orient = menace,

Soldat = héros solitaire,

Ennemi = sans visage.

**Même inconsciemment, ces représentations influencent la perception des conflits réels.**

**Au Maroc, les joueurs consomment massivement ces jeux. Pourtant, peu de contenus reflètent des conflits africains, maghrébins ou arabes avec nuance. Le joueur incarne presque toujours un soldat occidental, dans un environnement hostile, souvent orientaliste.**

**Et l'impact sur les joueurs ?**

**Faut-il s'inquiéter ? Les recherches sont nuancées :**

**Les jeux violents ne rendent pas violents en soi, mais ils peuvent désensibiliser à la souffrance, ou renforcer des schémas de domination.**

**Ils peuvent aussi développer des compétences utiles : stratégie, coopération, coordination.**

**En revanche, chez certains publics fragiles (jeunes en difficulté, joueurs isolés), l'exposition répétée à la violence peut renforcer des attitudes agressives ou cyniques.**

**L'effet dépend du contexte éducatif, familial, social, et surtout du regard critique posé sur le jeu.**



## ATLAS STUDIO AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



### REPORTAGE



SCAN ME

## Existe-t-il des jeux de paix ?

Oui. Mais ils restent marginaux dans le marché, car moins "spectaculaires", moins compétitifs, et plus contemplatifs. Pourtant, ils existent, et certains rencontrent même un franc succès.

### Quelques exemples :

This War of Mine : jeu de survie vu du côté des civils pendant une guerre. On y gère les pénuries, la peur, les dilemmes moraux. Inspiré du siège de Sarajevo.

Undertale : jeu RPG où il est possible de ne tuer aucun ennemi et de résoudre tous les conflits par le dialogue.

Journey : une aventure poétique sans violence, axée sur l'exploration et la collaboration anonyme entre joueurs.

PeaceMaker : simulation politique où l'on incarne soit le Premier ministre israélien, soit le président palestinien.

Objectif : parvenir à la paix.

Ces jeux proposent une autre vision du monde, fondée sur l'empathie, la coopération, la construction. Ils démontrent que le jeu vidéo n'est pas condamné à glorifier la guerre, et qu'il peut aussi questionner, soigner, réparer.

## Et le Maroc dans tout ça ?

Le Maroc, comme d'autres pays du Sud, n'est pas encore producteur de récits vidéoludiques sur les conflits locaux.

Pourtant, le Royaume a :

une histoire militaire riche, de la résistance anticoloniale à la guerre du Sahara ;

une géopolitique complexe, entre sécurité, diplomatie, et mémoire ;

des récits de paix, de résistance non-violente, d'héroïsme civil.

Pourquoi ne pas imaginer des jeux :

sur les accords d'Ifrane, la transition pacifique des années 2000, ou les luttes sociales locales ?

qui explorent les conflits sociaux ou environnementaux, sans armes ni munitions, mais avec des choix politiques, citoyens, économiques ?

Le Maroc a une carte à jouer dans le développement d'un imaginaire vidéoludique méditerranéen, où la guerre ne serait pas la seule trame narrative.

## Pour un droit à la paix dans les jeux

Il ne s'agit pas d'interdire les jeux de guerre. Ni de nier leur intérêt ludique ou stratégique.

Mais de favoriser une plus grande diversité de récits, de proposer des alternatives.

Cela peut passer par :

le soutien public à la création de jeux de paix,

des festivals spécialisés (comme "Games for Change"),

la recherche universitaire sur les impacts sociaux des jeux,

et l'éducation aux médias numériques dès le collège.

Le joueur de demain doit pouvoir choisir entre tirer et négocier, entre gagner seul ou construire ensemble.

## Conclusion

**Le jeu vidéo est un miroir. Il reflète les tensions, les désirs, les conflits de notre époque.**

**La guerre y est omniprésente, mais la paix peut aussi y devenir une quête, une victoire, une aventure.**

**Il revient aux créateurs, aux institutions, aux éducateurs – et aux joueurs eux-mêmes – d'élargir le champ des possibles. Jouer à la paix, ce n'est pas être naïf. C'est refuser que l'imaginaire soit colonisé par la seule logique de la violence.**





SCAN ME!

**REJOIGNEZ NOTRE CHAÎNE WHATSAPP  
POUR NE RIEN RATER DE L'ACTUALITÉ !**

## ENTRE ART ET PIXEL : LE JEU VIDÉO EST-IL UNE ŒUVRE D'ART ?

Pendant longtemps, le jeu vidéo a été considéré comme un simple divertissement, une activité ludique réservée aux enfants ou aux passionnés de technologie. Mais au fil des années, les univers numériques se sont enrichis, les scénarios se sont complexifiés, les musiques se sont raffinées, les graphismes ont flirté avec le cinéma... Jusqu'à poser une question fondamentale : le jeu vidéo est-il un art à part entière ?

Dans les musées, les écoles de design, les festivals, et même dans les salons littéraires, le débat a dépassé le cercle des gamers. Et pour cause : des jeux comme Journey, Gris, The Last of Us ou Hollow Knight bouleversent les émotions, questionnent la condition humaine et proposent une narration immersive inédite.

### Mais qu'en est-il au Maroc ?

Ce regard artistique sur le jeu vidéo a-t-il sa place dans notre paysage culturel ? La réponse mérite qu'on s'y attarde.

### Une œuvre collective, entre codes, sons et émotions

Contrairement à une peinture ou un roman, un jeu vidéo est le fruit d'une création collective.

Il mobilise :

- des graphistes, qui créent les décors, personnages, interfaces ;
- des compositeurs, qui écrivent des bandes-son aussi marquantes que des musiques de film ;
- des scénaristes, qui inventent des mondes, des intrigues, des dialogues ;
- des programmeurs, qui donnent vie à l'univers à travers le code ;
- et même parfois des chorégraphes, des doubleurs, des réalisateurs artistiques.

Le résultat ? Une œuvre interactive, multisensorielle, qui combine esthétique visuelle, narration, musique, rythme, émotion et participation du joueur.

### Une narration unique : le joueur devient auteur

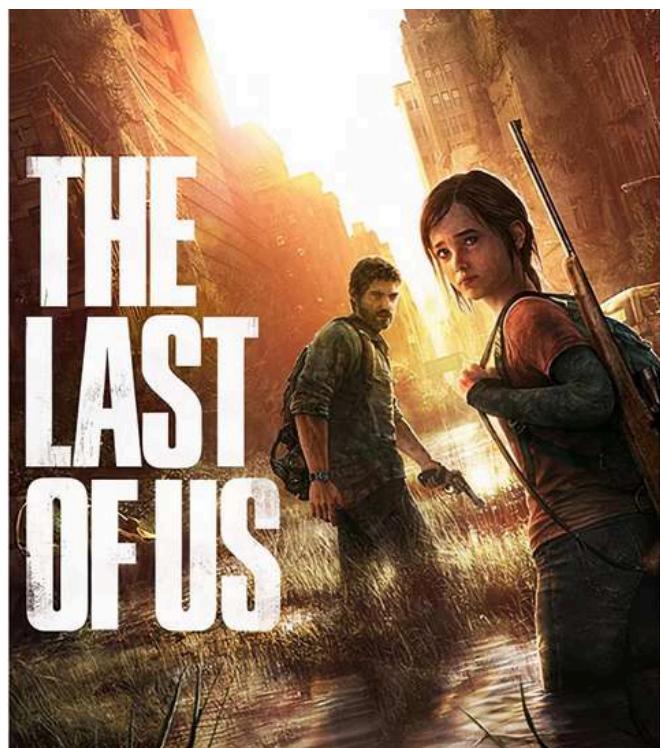
Le jeu vidéo ne se contente pas de raconter une histoire. Il la fait vivre au joueur.

Chaque décision, chaque interaction, chaque exploration devient une manière de co-écrire l'expérience.

Dans Undertale, on choisit de tuer ou d'épargner ses ennemis, avec des conséquences morales.

Dans Firewatch, les dialogues évoluent selon l'état d'esprit du joueur.

Dans Disco Elysium, le style d'écriture est digne d'un roman de Dostoeïvski ou Camus, mêlant politique, philosophie et introspection.



Le joueur n'est pas spectateur, mais acteur de l'œuvre, parfois même co-créateur de son sens. Une révolution artistique majeure.

### Le jeu vidéo entre au musée

Le monde institutionnel commence à reconnaître cette dimension artistique.

En 2012, le MoMA de New York a intégré 14 jeux vidéo dans sa collection permanente.

En 2020, le Centre Pompidou à Paris a organisé une exposition sur les esthétiques vidéoludiques.

Des festivals comme IndieCade, Games for Change, ou Art Game Weekend célèbrent les jeux d'auteur et les expériences artistiques.

Le jeu n'est plus cantonné aux écrans : il est exposé, critiqué, analysé comme une œuvre d'art.

## Le Maroc, entre amateurisme créatif et vide culturel

Et chez nous ? Le Maroc est encore à la marge de cette reconnaissance culturelle.

Les studios de création restent rares, peu soutenus, souvent cantonnés au divertissement pur.

Pourtant :

des jeunes développeurs marocains créent des jeux inspirés de la culture locale, avec des choix artistiques affirmés ;

des festivals comme la Morocco Gaming Expo pourraient intégrer des sections artistiques ou indépendantes ;

les écoles de design et d'art numérique pourraient valoriser les esthétiques vidéoludiques dans leurs cursus.

Mais pour cela, il faudrait que :

les institutions culturelles reconnaissent le jeu vidéo comme forme artistique ;

les artistes plasticiens, écrivains, compositeurs collaborent avec les studios ;

le ministère de la Culture intègre le gaming dans ses politiques de soutien à la création.

## Des jeux qui méritent d'être étudiés comme des œuvres d'art

Voici quelques exemples de jeux considérés aujourd'hui comme des œuvres à part entière :

Journey (Thatgamecompany) : une traversée désertique poétique, sans dialogues, mais avec une émotion universelle.

Inside (Playdead) : une fable noire et silencieuse, entre design minimaliste et dénonciation sociale.

Gris (Nomada Studio) : un hommage visuel à l'aquarelle, accompagné d'une bande-son onirique.

Okami (Capcom) : inspiré de la peinture japonaise traditionnelle.

Child of Light (Ubisoft) : un jeu en vers poétiques, entre RPG et conte de fée.

Bury Me, My Love : un jeu narratif sur WhatsApp, où l'on suit le parcours d'une migrante syrienne.

Ces jeux, parfois créés par de petites équipes, ont autant marqué que des romans ou des films.

## Pourquoi cette reconnaissance est essentielle

Reconnaitre le jeu vidéo comme un art, ce n'est pas un caprice de geek. C'est :

valoriser des métiers artistiques nouveaux ;

ouvrir des carrières à la jeunesse marocaine dans la création numérique ;

inscrire notre culture dans le monde contemporain ; développer un secteur économique et culturel à fort potentiel.

C'est aussi une manière de lutter contre la stigmatisation du gaming, en montrant qu'il peut être une forme d'expression noble, profonde, émouvante.

## Conclusion

### à quand un Artgame marocain ?

Le Maroc regorge de récits, de symboles, de styles graphiques, de musiques et d'univers qui pourraient nourrir des jeux d'auteur de grande qualité.

Imaginez un jeu basé sur les légendes de l'Atlas, la calligraphie arabe, la musique gnaoua, ou la poésie soufie... Le potentiel est immense.

Encore faut-il que le pays cesse de considérer le jeu comme un gadget, et commence à l'envisager comme un levier culturel majeur du XXI<sup>e</sup> siècle.

Et si le prochain chef-d'œuvre marocain ne se trouvait pas dans un livre, mais dans un jeu vidéo ?



# QUAND LE JOYSTICK VAUT DE L'OR : L'ÉCONOMIE MONDIALE DU GAMING DÉCRYPTÉE

En 2025, le jeu vidéo ne fait plus seulement jouer. Il fait vivre, investir, spéculer, embaucher. Longtemps perçu comme un divertissement d'ado geek, le gaming est devenu une industrie mondiale pesant plus de 200 milliards de dollars, soit davantage que le cinéma et la musique réunis. De Tokyo à Los Angeles, de Casablanca à Séoul, le jeu vidéo s'impose comme un moteur économique à part entière, avec ses géants, ses nouveaux modèles économiques et ses marchés émergents, dont le Maroc commence à faire partie.

## Décryptage d'une économie numérique devenue centrale, entre opportunités de croissance, zones d'ombre et mutations rapides.

### Une industrie tentaculaire

Le jeu vidéo a conquis la planète grâce à sa capacité à s'adapter aux mutations technologiques. D'un produit physique vendu en magasin, il est devenu un service numérique dématérialisé, souvent gratuit à l'entrée, mais extrêmement rentable à l'usage.

### Les chiffres mondiaux clés :

Plus de 3,4 milliards de joueurs dans le monde (près de la moitié de la population humaine).

Un marché estimé à plus de 200 milliards de dollars en 2024, avec une croissance annuelle de près de 8 %.

En comparaison : Hollywood pèse autour de 90 milliards, et l'industrie musicale environ 35 milliards.

Les géants du secteur (Tencent, Sony, Microsoft, Nintendo, Activision Blizzard) réalisent des bénéfices colossaux, à la hauteur des GAFAM. À titre d'exemple, Call of Duty ou League of Legends génèrent à eux seuls plusieurs milliards par an grâce aux achats en ligne, aux compétitions, aux droits de diffusion et aux objets numériques.

### De nouveaux modèles économiques : le jeu est (souvent) gratuit, mais pas innocent

L'un des secrets de cette réussite tient dans le basculement vers des modèles freemium : des jeux gratuits à télécharger, mais qui incitent les joueurs à acheter du contenu additionnel (skins, armes, extensions, devises virtuelles...).

Ces microtransactions, souvent à moins de 1 ou 2 dollars, représentent aujourd'hui près de 60 % des revenus du secteur.

S'y ajoutent :

les abonnements mensuels (Xbox Game Pass, PlayStation Plus, Apple Arcade),

la publicité intégrée dans les jeux mobiles,

les lootboxes (contenus aléatoires payants, très controversés), et les passes de combat saisonniers qui entretiennent l'engagement des joueurs.

Ce système transforme le joueur en consommateur actif, parfois sans en avoir pleinement conscience. Il soulève aussi des débats éthiques, notamment sur l'addiction, la dépense incontrôlée chez les mineurs, ou l'opacité des prix.

### Le Maroc dans l'économie du gaming : retard ou opportunité ?

Si le Maroc ne fait pas encore partie des grands exportateurs de jeux, il commence à se positionner comme un marché à fort potentiel. D'après les données les plus récentes :

Le marché marocain pèse près de 227 millions de dollars en 2025, avec une projection à 300 millions en 2027.

Le jeu mobile représente plus de 60 % des revenus, en raison de l'accessibilité des smartphones et des jeux gratuits.

Le freemium domine, mais la faible bancarisation freine encore les achats intégrés (30 % des joueurs préfèrent encore le paiement en cash, contre 21 % en paiement digital).

De plus, le Maroc importe massivement ses contenus vidéoludiques. Des initiatives nationales émergent, mais peinent à monétiser localement :

Le jeu marocain Uncursed développé par STounsi Studio n'a réalisé que 2 % de ses ventes au Maroc, malgré sa qualité, en raison du manque de culture d'achat local et de soutien aux studios.

### Qui gagne de l'argent grâce au gaming ?

L'économie du jeu vidéo ne concerne pas que les studios. Elle irrigue de nombreuses autres filières :

Les streamers et créateurs de contenu, qui vivent des vues, abonnements et sponsors sur Twitch ou YouTube.



Les joueurs professionnels d'esport, dont certains gagnent plusieurs milliers d'euros par tournoi.

Les coachs, monteurs, scénaristes, testeurs, traducteurs, voix off...

Les plateformes de streaming, qui engrangent des revenus publicitaires massifs.

Les annonceurs qui placent leurs produits dans les jeux ou en sponsorisent les événements.

Cette économie de l'attention est devenue si centrale qu'elle pousse même les marques classiques à y investir (Red Bull, Nike, Samsung, Inwi...).

## Une bulle spéculative ?

Mais cette croissance a ses revers :

Les salaires sont très inégaux : les stars gagnent beaucoup, les indépendants galèrent.

Le crunch (surcharge de travail extrême en fin de production) reste courant.

De nombreux jeux sortent inachevés ou monétisés de manière abusive.

Le marché du NFT gaming, en plein essor il y a deux ans, s'est effondré dans de nombreux cas.

Certaines voix parlent de bulle, d'autres d'une consolidation naturelle d'un secteur jeune, encore en mutation.

## Quel avenir pour une industrie locale au Maroc ?

Le Maroc, en structurant son écosystème, peut capter une partie de cette manne. Plusieurs pistes sont ouvertes :

La Morocco Gaming Expo, les incubateurs publics (VGI), et les formations (VGC) montrent une volonté politique claire.

Les studios marocains peuvent se positionner sur des niches culturelles, avec des jeux inspirés de l'histoire, des légendes ou de la géographie du Royaume.

Le développement du paiement digital, du cloud gaming, et du e-sport encadré ouvre la voie à une professionnalisation.

## Mais il faut aussi :

Aider à la monétisation locale (par la fiscalité, la communication, le crédit digital),

Créer des fonds de soutien à la création vidéoludique,

Et encourager la demande intérieure par l'éducation numérique et la valorisation des jeux marocains.

## Conclusion

**un joystick peut piloter l'économie**

**Le jeu vidéo n'est plus un jouet. Il est une industrie lourde, une culture mondiale, et un levier économique stratégique. Le Maroc peut encore rattraper son retard, à condition d'en faire un vrai axe de politique industrielle et culturelle.**

**Comme autrefois le cinéma ou la télévision, le jeu façonne les imaginaires... mais aussi les carrières, les marchés, les investissements.**

**Le joystick vaut de l'or. Encore faut-il savoir l'utiliser.**



# MAROC GAMING : UNE SCÈNE ÉMERGENTE, ENTRE PASSION ET PRÉCARITÉ

**Derrière l'écran, une passion. Devant l'écran, un désert.** C'est un peu le paradoxe du gaming au Maroc. Le pays regorge de joueurs passionnés, de créateurs talentueux, de streamers en devenir, et d'une jeunesse connectée qui rêve de compétitions internationales, de studios locaux et d'un avenir numérique. Mais cette énergie se heurte à des obstacles structurels tenaces : infrastructures bancales, financement quasi absent, formation insuffisante, et reconnaissance institutionnelle encore timide.

Le Maroc Gaming est bien une scène émergente, vivante et inventive. Mais elle évolue dans une forme de précarité silencieuse, qui freine son envol. Enquête sur un écosystème entre lumière et pénombre.

### Une passion nationale qui ne se dément pas

Au Maroc, le gaming est devenu le loisir numérique numéro un chez les jeunes.

D'après les estimations 2025 :

77 % des joueurs ont entre 18 et 24 ans, dont une grande majorité d'hommes.

Le pays compte plus de 15 millions de gamers, qu'ils soient sur console, PC ou mobile.

Le jeu vidéo est présent dans toutes les classes sociales, grâce à l'explosion du mobile gaming.

Des titres comme Free Fire, PUBG Mobile, FIFA, ou Valorant sont omniprésents dans les discussions de cour d'école, sur les serveurs Discord ou dans les cybercafés réinventés. Le jeu vidéo est devenu un marqueur culturel générationnel, au même titre que les séries Netflix ou la musique urbaine.

Mais cette pratique de masse ne se traduit pas encore en industrie solide, ni en reconnaissance professionnelle.

### Une structuration en chantier

Depuis 2023, plusieurs signaux positifs sont à noter :

La Morocco Gaming Expo, dont la deuxième édition s'est tenue à Rabat en juillet 2025, attire plus de 45 000 visiteurs, et plus de 150 exposants internationaux.

La Fédération Royale Marocaine des Jeux Électroniques (FRMJE) organise des tournois nationaux, et prépare la participation du Royaume à des compétitions africaines et arabes.

Le gouvernement, à travers le Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication, soutient des programmes de formation comme :

VGC – Video Game Creator : une formation de 10 mois à la création de jeux, avec 40 jeunes sélectionnés, dont 35 % de femmes.

### VGI – Video Game Incubator : un incubateur national accueillant 9 studios marocains émergents.

Des projets pilotes naissent aussi à Marrakech, Casablanca ou Tanger.



Des studios indépendants (comme ArtSniff, Infinite Studio, STounsi Games) produisent des jeux originaux, parfois inspirés de la culture marocaine.

Mais ces initiatives restent fragmentées, sous-financées, peu pérennes.

### Les freins : entre manque de moyens et vide juridique

#### 1. Le financement

Les studios marocains sont souvent auto-financés. Le recours au crowdfunding est marginal, les investisseurs privés absents, et les subventions publiques rares.

Les banques hésitent encore à financer une activité qu'elles perçoivent comme incertaine, et le capital-risque est quasi inexistant dans le secteur créatif.

« Même un bon jeu, bien designé, avec une bande-son propre, ne trouve pas preneur si on n'a pas de budget marketing », confie Youssef, développeur à Mohammedia.

#### 2. Le paiement digital

Le faible taux de bancarisation empêche la monétisation locale des jeux. Le studio STounsi a révélé que seulement 2 % des ventes de son jeu "Uncursed" proviennent du Maroc, malgré une base de fans fidèle.

#### 3. Le vide réglementaire

Il n'existe pas de statut juridique clair pour les studios de jeu vidéo, ni de cadre fiscal incitatif. Le secteur est éclaté entre plusieurs ministères, sans coordination centrale.

### Streamers et créateurs de contenu : entre succès et précarité

## LES ÉTUDIANTS DES BEAUX ARTS AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



REPORTAGE



SCAN ME

Côté streaming, une nouvelle génération de créateurs marocains émerge, cumulant parfois des dizaines de milliers d'abonnés sur Twitch, YouTube ou TikTok. Leurs contenus vont du gameplay pur au vlog, en passant par les tutoriels ou les vidéos humoristiques autour du gaming.

Mais là aussi, les revenus sont instables :

peu de contrats de sponsoring,  
dépendance aux algorithmes,

### **absence de structure professionnelle (agents, managers, contrats).**

Seuls quelques profils réussissent à percer dans l'espace MENA (Maroc – Algérie – Tunisie – Golfe), souvent en créant du contenu en darija, ou bilingue (français/anglais).

### **Une culture encore peu valorisée**

Le jeu vidéo au Maroc reste souvent mal compris :

dans les familles, il est assimilé à une perte de temps ;

dans l'enseignement, il n'est quasiment pas utilisé comme outil pédagogique ;

dans les médias, il est rarement traité comme culture à part entière.

Résultat : peu de vocations, peu de reconnaissance, peu de débouchés.

Pourtant, ailleurs dans le monde, le gaming est un vecteur d'éducation, de créativité, d'entrepreneuriat. Il est même intégré aux politiques culturelles nationales (Canada, Corée du Sud, France).

### **Quelles perspectives pour 2030 ?**

Malgré les obstacles, le potentiel est immense. Le Maroc possède plusieurs atouts :

une jeunesse massive, créative, multilingue ;

une culture riche, adaptable en univers ludiques (mythes, villes, artisanat) ;

une proximité géographique et culturelle avec l'Europe, l'Afrique et le monde arabe.

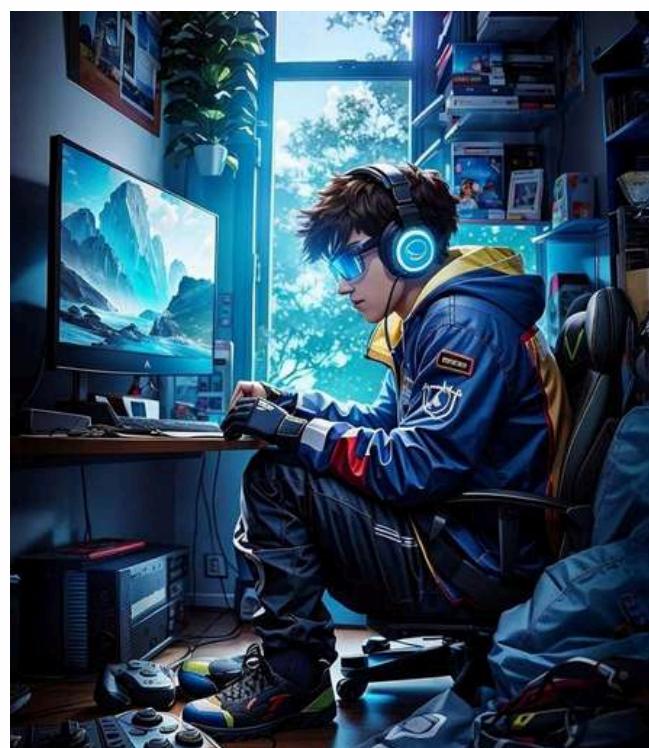
Si l'État choisit d'investir :

en créant un fonds national du jeu vidéo ;

en lançant une politique publique dédiée ;

en facilitant la monétisation locale et l'accès à la formation,

le Maroc peut devenir un acteur régional incontournable du gaming à horizon 2030.



### **Conclusion**

**La scène gaming marocaine est bien là. Elle palpite, elle invente, elle résiste. Mais elle a besoin d'un cadre, d'un souffle, d'un signal fort.**

**Le temps est venu de passer de l'informel à l'institutionnel, de la débrouille à la stratégie.**

**Car derrière chaque joueur marocain se cache peut-être un développeur en puissance, un créateur de monde, un ambassadeur culturel. Il serait dommage de ne pas leur offrir les moyens de briller.**

## MATHPUNK CHRONICLES AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



### REPORTAGE



SCAN ME

# CRÉER UN JEU VIDÉO 100 % MAROCAIN : MISSION IMPOSSIBLE ?

**Un héros amazigh combattant dans les montagnes de l'Atlas. Une intrigue inspirée du soufisme et de la poésie andalouse. Un monde ouvert dans un Maroc imaginaire, peuplé de créatures tirées des contes oraux. Ce rêve, de nombreux gamers et créateurs marocains l'ont déjà esquissé. Mais à quand un jeu vidéo 100 % marocain, ambitieux, exportable, et culturellement ancré ?**

Aujourd'hui, malgré les talents, les idées et une jeunesse passionnée, le Maroc reste en retrait sur la scène internationale du développement vidéoludique. La faute à des obstacles multiples : financiers, techniques, structurels, mais aussi symboliques.

Décryptage d'un potentiel énorme... encore sous-exploité.

### Une créativité marocaine en jachère

Le Maroc ne manque ni d'artistes, ni de codeurs, ni de scénaristes.

Des dizaines de jeunes passionnés créent des prototypes, des mini-jeux, des mods ou des concepts originaux. Sur TikTok, Instagram ou YouTube, certains partagent leurs idées de gameplay ou leurs maquettes visuelles, souvent inspirées de notre patrimoine.

Parmi les projets remarqués ces dernières années :

**Akhir Ayam, jeu d'horreur psychologique inspiré du folklore rural marocain ;**

Casablanca Noir, prototype d'enquête policière dans les années 1950 ;

Souk Tycoon, jeu de gestion humoristique dans un marché traditionnel.

Mais ces projets peinent à passer le cap du développement professionnel, faute de structure, de financement et de reconnaissance.

### Financer un jeu, un parcours du combattant

Créer un jeu vidéo complet (de type PC, console ou mobile) coûte entre 50 000 et 1 million d'euros selon l'ambition.

Au Maroc, aucun fonds public ne soutient spécifiquement le gaming. Les aides à la création sont concentrées sur le cinéma, la musique ou les startups tech.

Résultat :

Les développeurs indépendants autofinancent leurs projets,

Peu de studios structurés disposent d'un business model stable,

L'absence d'investisseurs spécialisés dans le divertissement numérique freine l'émergence d'un écosystème.

« Quand on parle de jeu vidéo à un banquier marocain, il croit qu'on veut acheter une PlayStation, pas monter une entreprise culturelle », témoigne Karim, jeune développeur à Fès.



### Infrastructure : le manque cruel d'accompagnement

Contrairement à des pays comme l'Egypte ou le Liban, le Maroc n'a pas encore de cluster dédié au jeu vidéo, ni d'incubateur spécialisé, ni de cursus universitaire complet.

Quelques initiatives locales existent :

Le studio Rym Games à Casablanca ;

Le programme Art & Games Lab de l'ESAV Marrakech ;

Le Moroccan Game Awards, qui récompense des créations locales.

Mais elles restent isolées, souvent portées par des passionnés bénévoles, sans véritable coordination nationale.

### Formation : des compétences éparpillées

#### La création vidéoludique mobilise des compétences multiples :

Design graphique,

Développement informatique,

Musique et sound design,

Narration interactive,

Gestion de projet agile...

Au Maroc, ces compétences existent, mais sont éparpillées entre écoles d'ingénieurs, universités, autodidactes et artistes.

Il manque des formations transversales qui rassemblent ces talents autour d'un projet créatif commun.

Certaines écoles privées proposent des modules "game design", mais à des prix inaccessibles pour la majorité. Et aucun diplôme d'État spécifique au jeu vidéo n'est encore reconnu.

### Quelle place pour notre culture dans le jeu vidéo ?

L'un des grands paradoxes, c'est que le Maroc est riche en matières premières culturelles pour créer des jeux originaux :

Légendes amazighes, arabes ou hassanies ;  
Paysages variés (mer, désert, montagne) ;  
Histoires mythiques et épiques ;  
Habillement sonore (musique gnawa, aïta, percussions) ;  
Esthétique géométrique et artisanale.

Pourtant, la majorité des jeux produits au Maroc sont encore :

Des clones de jeux occidentaux,  
Des jeux éducatifs simplistes,  
Ou des projets de formation sans ambition commerciale.

Le problème n'est pas le talent. C'est l'absence de vision, de stratégie et de confiance institutionnelle dans la valeur culturelle du gaming.

### À l'international, d'autres pays ont osé

Plusieurs pays du Sud ont réussi à créer des jeux identitaires, populaires et exportables :

Tunisie : Defenders of Ekron et Tunis 2050, produits par des studios locaux, ont tourné dans les festivals.

Colombie : Papo & Yo, qui aborde l'alcoolisme paternel à travers une allégorie magique.

Iran : Garshasp, jeu d'action inspiré du Shahnameh persan.

Sénégal : Kirikou Game, projet éducatif fondé sur les contes africains.

Ces exemples montrent qu'un jeu enraciné dans sa culture peut séduire le monde, à condition d'être bien produit, bien raconté et bien soutenu.

### Que faudrait-il pour débloquer la situation ?

Voici cinq pistes concrètes :

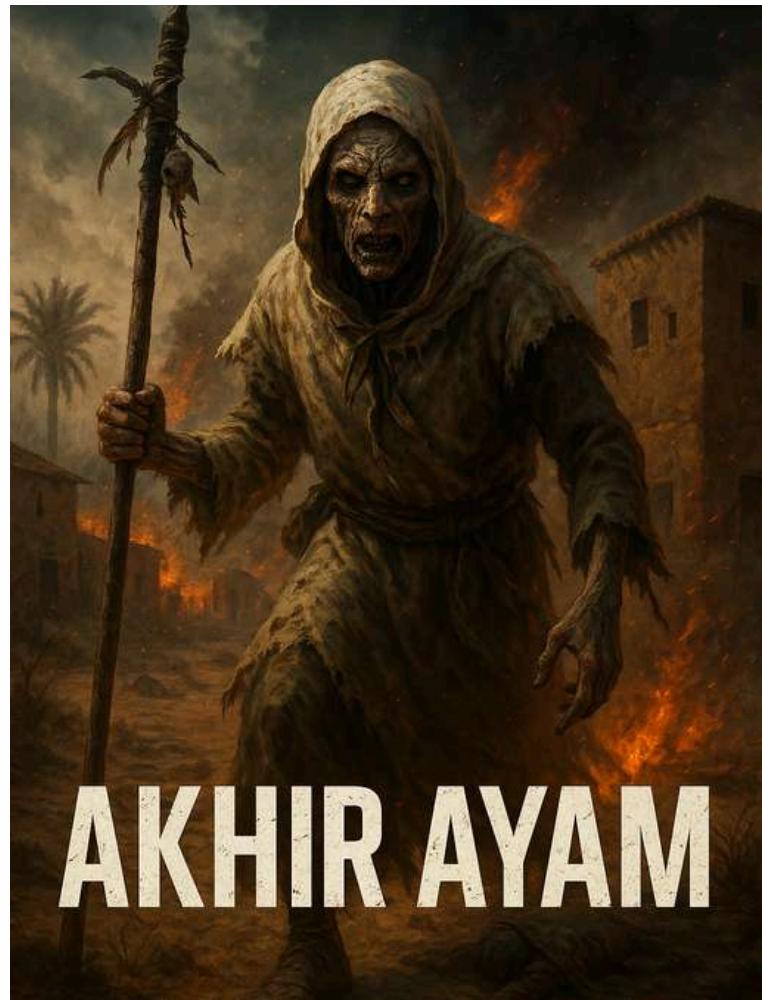
Créer un fonds national de soutien à la création de jeux vidéo marocains, sur le modèle du CCM pour le cinéma ;

Intégrer le gaming dans les politiques culturelles et numériques nationales ;

Former des équipes transdisciplinaires, mêlant art, tech et narration ;

Encourager les studios à puiser dans les imaginaires marocains pour créer des jeux identitaires et exportables ;

Lancer des concours nationaux et des festivals dédiés aux créateurs marocains de jeux.



### Conclusion

**ce n'est pas une mission impossible, c'est une mission négligée**

**Un jeu vidéo 100 % marocain, ambitieux, porteur de sens, capable de séduire ici et ailleurs, est parfaitement réalisable.**

**Les talents sont là. Les idées sont là. Le public est prêt. Ce qui manque, c'est une volonté collective d'y croire et d'y investir.**

**Le jour où le Maroc comprendra que le jeu vidéo est aussi un outil d'influence, de narration, de souveraineté culturelle, alors il cessera d'être un simple consommateur... pour devenir créateur de mondes.**

# MOBILE GAMING : LA RÉVOLUTION SILENCIEUSE DANS VOTRE POCHE

**Oubliez les consoles hors de prix ou les ordinateurs aux configurations de gamer. Aujourd'hui, le terrain principal du jeu vidéo, c'est votre smartphone.**

Dans le bus, à la pause-café, entre deux cours ou même en plein souk, des millions de Marocains s'adonnent à des jeux mobiles. Et ce, souvent sans se considérer comme "gamers".

Le mobile gaming a bouleversé les codes du jeu vidéo, en le rendant instantané, accessible et massivement répandu. Une révolution douce, mais d'ampleur historique.

Mais que cache ce phénomène ? Quelles sont ses conséquences économiques, sociales, culturelles – et même psychologiques ? Et quelle place le Maroc peut-il y occuper ?

## Un marché mondial devenu roi

Selon les derniers chiffres de Statista (2024), le marché mondial du jeu vidéo mobile pèse plus de 120 milliards de dollars. Soit plus que les jeux PC et console réunis.

En Afrique, la progression est spectaculaire, avec une croissance annuelle de 15 à 20 % dans plusieurs pays du Maghreb et d'Afrique subsaharienne. Et pour cause :

Le smartphone est devenu l'équipement numérique principal, surtout chez les jeunes ;

Les jeux mobiles sont souvent gratuits (modèle freemium) ;

Ils consomment peu de ressources techniques ;

Et peuvent se jouer à tout moment, sans engagement de temps.

Des titres comme Subway Surfers, PUBG Mobile, Candy Crush, Clash Royale, ou Free Fire sont devenus des marques planétaires, au même titre que Coca-Cola ou TikTok.

## Au Maroc, un public immense... mais invisible

Le Maroc compte plus de 25 millions de smartphones actifs. Parmi eux, plus de 60 % sont utilisés régulièrement pour jouer, selon l'ANRT.

Mais paradoxalement :

Il n'existe aucune étude publique nationale spécifique sur le jeu mobile ;

Les joueurs marocains sont absents des stratégies marketing des studios internationaux ;

Et le mobile gaming reste sous-estimé dans les politiques numériques.

Or, c'est dans les quartiers populaires, les lycées publics, les petits cafés, les gares routières qu'on trouve les joueurs les plus assidus. Pas besoin de PC gamer à 20 000 dirhams : un simple Android et un peu de data suffisent pour jouer et... rêver.



Microtransactions, lootboxes, pubs : un modèle à double tranchant

La gratuité des jeux mobiles est une illusion. Car derrière les "Free to Play" se cache le modèle freemium, qui repose sur :

les publicités (parfois intrusives) ;

les achats intégrés (skins, bonus, vies, armes...) ;

et les lootboxes, boîtes aléatoires à contenu payant.

Ces mécanismes, très lucratifs, posent plusieurs questions :

Incitation à la dépense compulsive, surtout chez les jeunes ;

## Absence de régulation au Maroc :

Flou juridique sur la protection des mineurs, la fiscalité et la transparence.

Certaines familles marocaines découvrent trop tard des factures de plusieurs centaines de dirhams liées à des achats "in-game". Une régulation spécifique devient urgente.

## L'esport mobile, nouveau terrain de compétition

**Le jeu mobile n'est plus seulement un passe-temps : il est devenu un sport électronique à part entière.**

PUBG Mobile, Free Fire et Call of Duty Mobile organisent des tournois internationaux avec des prix dépassant le million de dollars.

Au Maroc, plusieurs compétitions locales ont vu le jour, portées par des clubs privés ou des sponsors :

La Moroccan Mobile League (Casablanca) ;

Le Championnat PUBG Maghreb ;

Des ligues étudiantes ou régionales.

Mais l'absence de cadre fédéral, d'infrastructures stables et de reconnaissance officielle freine l'émergence d'une scène esport mobile structurée.

# L'ISADAC AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



REPORTAGE



SCAN ME

## Un levier pour l'éducation et l'inclusion numérique ?

Le mobile gaming n'est pas que distraction. Il peut aussi devenir : un outil de sensibilisation (sécurité routière, santé, éducation civique) ; un canal d'apprentissage ludique (maths, logique, langues) ; un espace de créativité (jeux de construction, d'exploration, de narration).

Certaines ONG marocaines explorent déjà cette voie, avec des jeux éducatifs en darija pour les zones rurales.

Mais ces initiatives restent isolées, faute de stratégie publique cohérente.

Pourtant, intégrer le mobile gaming à l'école ou à la formation professionnelle offrirait une passerelle entre loisirs populaires et apprentissage moderne.

## Où sont les créateurs marocains de jeux mobiles ?

Si la consommation est massive, la production reste quasi-inexistante.

Quelques studios marocains tentent leur chance, comme Altplay, Wall Games ou The Game Bakers MENA ;

Mais ils peinent à rivaliser avec les géants asiatiques ou européens ;

Et manquent d'un écosystème de soutien, d'un accès au financement, ou même d'un marché publicitaire local actif.

Pour qu'un jour un jeu marocain devienne viral sur les stores internationaux, il faudrait :

former des développeurs spécialisés en mobile gaming ;

créer des incubateurs ou accélérateurs ciblés ;

et promouvoir les jeux marocains via des stores régionaux, comme un "App Store Maghrébin".

## Addiction, hyperconnexion : le revers de la médaille

Comme toute pratique massive, le jeu mobile a aussi ses excès :

Hyperconnexion, perte de concentration, troubles du sommeil ;

Addiction chez les plus jeunes, parfois à l'insu des parents ;

Isolation numérique, quand le smartphone remplace toute forme d'interaction.

Au Maroc, le manque d'outils de prévention et d'accompagnement psychologique laisse les familles démunies.

Il devient crucial d'informer, de former les enseignants, et d'inscrire la question du bien-être numérique dans les politiques de santé publique.



## Conclusion:

démocratique, mais encore délaissé

Le mobile gaming est la porte d'entrée la plus démocratique dans l'univers vidéoludique. Accessible, globalisé, créatif, il permet à des millions de Marocains de se divertir, de socialiser, parfois même de se professionnaliser.

Mais pour que cette révolution devienne un levier culturel, économique et éducatif, il faut cesser de la regarder de haut.

Le smartphone n'est pas un jouet. C'est un terrain culturel, une industrie stratégique, et un espace d'imaginaire collectif.

## L'esport peut-il devenir un levier pour la jeunesse marocaine ?

## LA FACULTÉ DES SCIENCES DE RABAT AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



REPORTAGE



SCAN ME

# APPRENDRE EN JOUANT : COMMENT LES ÉCOLES S'OUVRENT AUX SERIOUS GAMES

**Et si, demain, l'apprentissage de l'histoire se faisait à travers un jeu de stratégie, les cours de mathématiques via des mondes virtuels, et l'éducation civique en incarnant un maire de ville numérique ? Cette idée, qui relevait encore de la science-fiction il y a 10 ans, est aujourd'hui un champ pédagogique en pleine ébullition dans de nombreux pays. C'est le monde des serious games : ces jeux conçus non pas pour distraire, mais pour enseigner, sensibiliser ou entraîner.**

Au Maroc, cette révolution reste encore balbutiante. Mais des signaux faibles émergent dans certaines écoles, start-ups ou académies privées. Et face aux limites du modèle éducatif traditionnel, intégrer le jeu comme outil d'apprentissage pourrait devenir une nécessité, plus qu'une option.

### Le jeu vidéo, un levier d'attention et de mémorisation

La première qualité des jeux vidéo appliqués à l'éducation, c'est leur capacité à capter l'attention. Dans une époque où les jeunes ont grandi avec les écrans, le jeu s'impose comme un langage naturel.

Les neurosciences confirment que le jeu :

stimule la dopamine, hormone de la motivation ;  
renforce l'ancre mémoriel par l'émotion et la répétition active ;  
favorise l'autonomie, l'expérimentation, l'apprentissage par l'erreur.

Des jeux comme :

Minecraft Education (sciences, géométrie, architecture),  
Civilization (histoire, géopolitique),  
Kerbal Space Program (physique, ingénierie),  
ou Classcraft (gestion de classe gamifiée),  
sont déjà utilisés dans des milliers d'établissements à travers le monde pour enseigner autrement.

### Des expériences pilotes à l'étranger

Dans les pays nordiques, aux États-Unis ou en Asie, l'intégration du jeu dans l'école n'est plus marginale. Des classes hybrides, des plateformes éducatives gamifiées et des modules interactifs sont devenus monnaie courante.

Exemple en Finlande : des élèves de CM2 conçoivent eux-mêmes des mini-jeux pour expliquer les fractions. En Corée du Sud, les lycéens explorent la démocratie en simulant des votes et débats dans un jeu de rôle.

Même en France, le ministère de l'Éducation nationale a validé plusieurs programmes pilotes utilisant les jeux vidéo comme support pédagogique reconnu.

### Et au Maroc, qu'en est-il ?

Le constat est plus contrasté. Le jeu vidéo reste encore marginal dans les pratiques scolaires marocaines, en particulier dans le public. Pourtant, quelques initiatives méritent d'être soulignées.

#### 1. Écoles privées pionnières

À Casablanca, Rabat ou Marrakech, certaines écoles privées ont intégré :  
des tablettes avec applications ludo-éducatives,  
des jeux interactifs en classe (maths, français, coding),  
et parfois des ateliers de création de jeux vidéo (Scratch, Unity, Roblox Studio).

« Nous avons créé un niveau de jeu sur les écosystèmes marocains. Les élèves s'en souviennent bien mieux qu'avec un manuel », témoigne une professeure de sciences à Tanger.



# ÉDUCATION & SAVOIR

## 2. Start-ups éducatives marocaines

Des jeunes entrepreneurs développent des solutions locales :

FunAcademy (application éducative en arabe darija et français),

EduPlay Maroc (plateforme d'éveil gamifiée pour 6-10 ans), ou des hackathons pour créer des jeux éducatifs sur le patrimoine marocain.

Mais faute de subventions, de visibilité et de débouchés institutionnels, ces projets peinent à passer à l'échelle.

## 3. Inertie du secteur public

Le ministère de l'Éducation nationale reste encore timide sur le sujet. Il n'existe :

aucun programme officiel intégrant le jeu dans la pédagogie,

aucune formation généralisée des enseignants à l'usage du numérique ludique,

aucun budget dédié aux contenus interactifs nationaux.

## Ce qu'il faudrait pour généraliser l'usage des serious games au Maroc

### 1. Former les enseignants

Intégrer le jeu suppose une révolution des pratiques :

savoir sélectionner des jeux adaptés,

les insérer dans une séquence pédagogique,

évaluer les compétences acquises autrement.

Cela nécessite des modules de formation continue, des guides pratiques, des plateformes d'échange entre enseignants.

### 2. Produire des contenus locaux

Jouer à Assassin's Creed peut éveiller une passion pour l'histoire, mais qu'en est-il de l'histoire du Maroc ? Il est urgent de :

soutenir la création de jeux éducatifs marocains, adaptés aux programmes,

faire travailler ensemble développeurs, enseignants, historiens, artistes.

### 3. Donner un cadre officiel

Il faut que l'État reconnaîsse le serious gaming comme une ressource éducative légitime, en :

intégrant des jeux dans les manuels numériques,

lançant des appels à projets,

finançant des studios de création pédagogique.

## Pourquoi le jeu peut aussi réduire les inégalités

Dans des zones rurales ou défavorisées, le jeu vidéo peut pallier certaines lacunes :

Il capte l'attention là où le manuel échoue.

Il peut s'adapter au rythme de chaque élève.

Il offre une alternative aux cours magistraux, souvent peu engageants.

Avec le bon matériel (tablettes, ordinateurs en réseau), un serious game peut transformer une classe sous-équipée en laboratoire d'apprentissage actif.

Mais cela demande une volonté politique claire, et une logistique numérique robuste (connexion, maintenance, support).

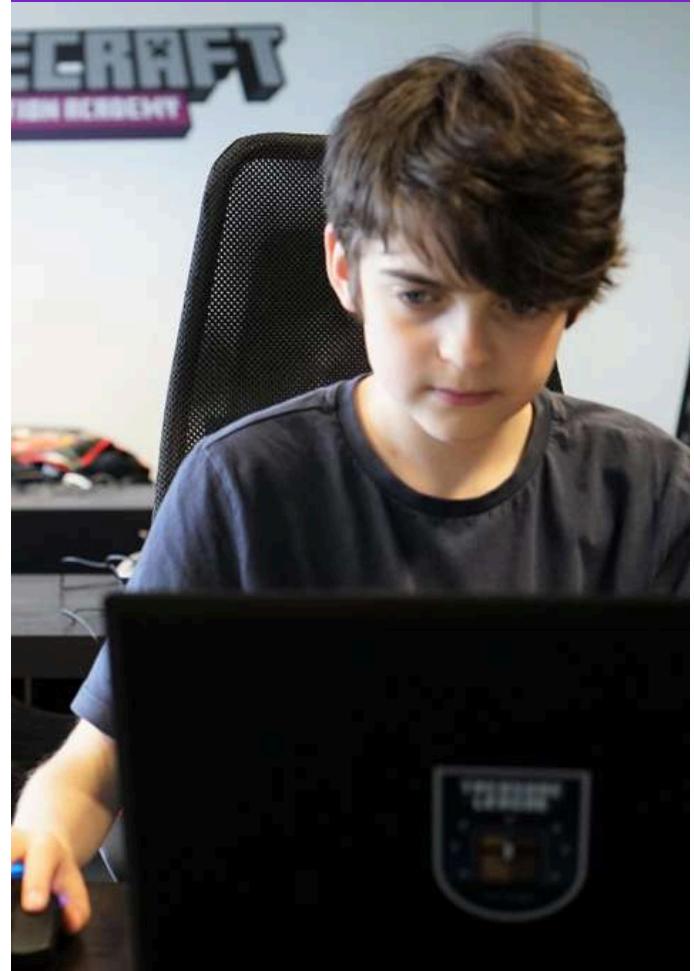
## Conclusion :

ne pas rater le virage

Le monde évolue. Les enfants marocains jouent déjà. Ils sont prêts. Ce sont les programmes, les méthodes, les mentalités qui doivent s'adapter. Intégrer le jeu vidéo dans l'éducation n'est pas une lubie d'élite, c'est une réponse au défi de l'engagement des élèves, au besoin de renouveler les savoirs, et de réduire la fracture pédagogique.

Apprendre en jouant, ce n'est pas renoncer à l'exigence. C'est changer d'outil pour atteindre les mêmes objectifs, avec plus de plaisir, plus de sens, et plus d'ancrage.

Le Maroc peut devenir pionnier dans le monde arabe s'il ose faire du gaming non pas un ennemi de l'école, mais son allié du futur.



# JEUX VIDÉO ET IA : QUAND L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE S'INVITE DANS VOS PARTIES

Autrefois, les ennemis dans les jeux vidéo avaient des comportements prévisibles : tourner en rond, attaquer mécaniquement, fuir sur une trajectoire fixe. Mais cette époque est révolue. Aujourd’hui, l'intelligence artificielle (IA) transforme radicalement l'expérience de jeu, bien au-delà de simples scripts. Elle apprend, s'adapte, crée, improvise, rendant les univers vidéoludiques plus réalistes, plus immersifs, plus imprévisibles.

De l'adversaire rusé qui s'ajuste à votre style de combat, au monde entier généré dynamiquement selon vos actions, en passant par les dialogues personnalisés... l'IA est devenue une actrice invisible mais omniprésente de vos sessions de jeu.

Alors, comment l'intelligence artificielle façonne-t-elle l'industrie du gaming ? Quelles innovations sont en cours ? Et quelle place cette révolution technologique peut-elle prendre au Maroc ?

### L'IA : moteur silencieux de l'immersion

L'intelligence artificielle dans les jeux vidéo ne date pas d'hier. Dès les années 1980, certains jeux proposaient déjà des ennemis "réactifs". Mais la vraie révolution est venue avec :

les IA procédurales, capables de créer des environnements infinis (comme dans Minecraft ou No Man's Sky) ;  
les systèmes d'apprentissage adaptatif, où les ennemis analysent vos habitudes et s'ajustent (comme dans Alien: Isolation ou Middle-earth: Shadow of Mordor) ;  
les IA conversationnelles, qui génèrent des dialogues variés, crédibles, voire personnalisés (comme dans The Elder Scrolls ou les mods alimentés par ChatGPT).

### Ces avancées permettent :

une plus grande variété de gameplay ;  
une meilleure rejouabilité ;  
une sensation de monde vivant, où rien n'est figé à l'avance.

### Des ennemis plus malins, des alliés plus humains

Un des apports majeurs de l'IA réside dans la comportementalisation des personnages non-joueurs (PNJ).

Aujourd'hui, un garde dans un jeu d'infiltration peut :

entendre un bruit suspect,  
alerter ses collègues,  
chercher en équipe,



tendre des embuscades,  
retenir votre position d'apparition pour vos prochaines tentatives.

Dans The Last of Us Part II, les ennemis appellent leurs compagnons par leur prénom. Leur mort déclenche des réactions émotionnelles chez leurs proches. L'IA n'imite plus seulement des réactions : elle simule une forme d'humanité.

Quant aux compagnons IA, comme Elizabeth dans Bioshock Infinite ou Atreus dans God of War, ils ne se contentent plus de suivre le joueur : ils aident, préviennent, proposent... jusqu'à devenir des partenaires émotionnels du récit.

des dialogues dynamiques et infinis.

## L'UNIVERSITÉ MOULAY ISMAIL DE MEKNÈS AU MOROCCOGAMING EXPO 2025



### REPORTAGE



SCAN ME

# ÉDUCATION & SAVOIR

## Création de contenu automatisée : le jeu infini

**L'IA ne se contente pas d'animer les personnages. Elle crée aussi des mondes.**

Des titres comme Minecraft, No Man's Sky, ou Hades utilisent des algorithmes de génération procédurale pour produire : des cartes uniques à chaque partie ; des scénarios qui changent à chaque session ;

Demain, avec les IA génératives comme GPT-4 ou DALL-E, on pourrait voir émerger des jeux où chaque joueur vivra une aventure totalement différente, avec des quêtes inventées à la volée, des dialogues spontanés et des environnements qui se redessinent selon les émotions ou décisions prises.

Imaginez un jeu marocain dans lequel l'IA génère des villages berbères, des contes populaires et des intrigues inspirées de notre culture orale, à la demande du joueur.

## L'IA au service des créateurs de jeux

L'IA aide aussi les développeurs, artistes et scénaristes : génération de textures, voix ou décors par IA ; animation automatique de personnages ; simulation d'équilibrage de gameplay (difficulté, progression, scoring) ;

test automatisé de bugs.

Grâce à cela, les petits studios indépendants peuvent créer des expériences de jeu plus ambitieuses, plus cohérentes, plus riches... avec des moyens limités.

Au Maroc, cette révolution représente une opportunité unique pour les jeunes talents de concevoir des jeux plus compétitifs sur le marché international.

## Attention aux dérives : les risques d'une IA omniprésente

**Mais l'intégration de l'IA pose aussi plusieurs questions éthiques :**

Que se passe-t-il quand une IA simule un joueur pour vous pousser à acheter plus ?

L'IA peut-elle générer des contenus inappropriés ou biaisés ?

Peut-on devenir dépendant à une IA qui nous "comprend mieux que nos amis" ?

Qui est responsable si un bot IA tient des propos haineux ou sexistes en ligne ?

Certaines plateformes ont déjà expérimenté des PNJ alimentés par des IA comme ChatGPT... qui, mal calibrées, ont tenu des propos racistes ou insultants.

Une régulation éthique devient urgente, surtout pour protéger les jeunes publics.

## Le Maroc et l'IA dans le gaming : entre curiosité et potentiel

**Si l'écosystème marocain du jeu vidéo est encore balbutiant, plusieurs signaux sont encourageants :**

Des étudiants en ingénierie travaillent déjà sur des moteurs d'IA pour jeux 2D et 3D ;

Des initiatives privées comme TechVerse ou Maroc AI Hub s'intéressent à l'IA ludique ;

Des moddeurs marocains créent des extensions IA pour des jeux internationaux ;

L'État investit progressivement dans des clusters numériques, où le gaming pourrait trouver sa place.

Mais pour transformer l'essai, il faudrait : former les jeunes développeurs marocains aux outils d'IA dans le jeu ; créer des concours de jeux IA-natifs, à l'image des hackathons ; soutenir les studios marocains qui intègrent l'IA à leurs projets.

## Conclusion : L'IA, un partenaire de jeu... et de création

**L'intelligence artificielle ne remplace pas l'imaginaire humain. Elle l'augmente. Elle le décuple.**

**Dans le jeu vidéo, elle ouvre des horizons inédits : des univers plus riches, des récits plus humains, des émotions plus intenses.**

**Mais elle oblige aussi à repenser le rôle du joueur, la responsabilité du créateur, et les valeurs que nous voulons transmettre dans nos jeux.**

**Pour le Maroc, intégrer l'IA dans le gaming n'est pas un luxe technologique. C'est une chance historique de devenir acteur de la nouvelle culture numérique mondiale. Encore faut-il que les créateurs, les institutions et les citoyens osent jouer... avec l'IA.**



## L'UNIVERSITÉ INTERNATIONALE DE RABAT AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



**L'UNIVERSITÉ INTERNATIONALE DE RABAT  
AU MOROCCO GAMING EXPO 2025**

**REPORTAGE**



SCAN ME

# STREAMER, UN VRAI MÉTIER ? PLONGÉE DANS LA VIE D'UN CRÉATEUR DE CONTENU

Jadis considéré comme un simple passe-temps, le streaming de jeux vidéo est devenu aujourd’hui une véritable industrie culturelle à part entière. Sur Twitch, YouTube Gaming, TikTok ou Facebook Live, des millions de créateurs diffusent quotidiennement leurs parties, leur vie, leurs réactions — et parfois, leurs émotions les plus intimes.

Ce phénomène mondial n'a pas épargné le Maroc. Dans les grandes villes comme dans les zones rurales connectées, une nouvelle génération de streamers marocains tente de se frayer un chemin, entre passion, créativité et... précarité.

Mais derrière les paillettes des vues et des likes, se cache un quotidien exigeant, instable, souvent méconnu.

Alors, être streamer au Maroc, est-ce vraiment un métier viable ? Quels sont les défis, les opportunités, les limites de ce nouveau mode d'expression et de revenu ? Plongée dans un univers en pleine mutation.

### Une montée en puissance planétaire

En 2025, le streaming de jeux vidéo représente plus de 7 milliards de dollars de revenus dans le monde. Les plateformes comme Twitch (Amazon), YouTube Gaming (Google) et Kick rivalisent pour attirer créateurs et audiences. Environ 10 millions de créateurs actifs chaque mois sur Twitch.

Des audiences qui dépassent parfois les chaînes de télévision traditionnelles.

Des "superstars" du streaming, comme Ibai (Espagne), Ninja (États-Unis) ou Pokimane (Canada-Maroc), devenus de véritables influenceurs globaux.

Le modèle économique repose sur : les abonnements mensuels (environ 5 dollars),

les dons directs des spectateurs,

les publicités intégrées,

les partenariats de marque (jeux, accessoires, boissons, etc.).



### Le Maroc se branche... timidement

Depuis 3-4 ans, le Maroc voit émerger sa propre scène de streamers, en darija, en français ou en arabe standard. Certains cumulent déjà plusieurs dizaines de milliers d'abonnés, et leurs vidéos comptent parmi les contenus les plus regardés sur YouTube au Maroc, toutes catégories confondues.

Mais leur réalité reste très éloignée de celle des stars internationales.

« Ici, on stream avec une connexion instable, un micro d'occasion, et zéro sponsor local. Tu gagnes à peine de quoi te payer le forfait fibre... », témoigne Youssef, streamer de Rabat.

### Un métier chronophage et exigeant

Contrairement à ce que pensent certains parents ou décideurs, streamer ne consiste pas à "jouer devant une caméra". C'est un travail à temps plein, voire plus.

Un streamer doit :

gérer sa programmation (3 à 5 heures de live par jour, minimum),

entretenir sa communauté (Discord, Insta, commentaires),

monter ses rediffusions en vidéos courtes (replay, shorts, best-of),

suivre les tendances du moment,

et surtout être constamment "intéressant", drôle, réactif, naturel, tout en restant professionnel.

Le tout, sans contrat de travail, sans sécurité sociale, sans encadrement. Le streamer est à la fois animateur, technicien, monteur, marketeur et modérateur.

### Des revenus aléatoires, une précarité réelle

La majorité des streamers marocains gagnent entre 0 et 1000 dirhams par mois. Très peu dépassent les 3000-5000 MAD, et encore moins peuvent en vivre. Pourquoi ?

## A314 GAME STUDIO AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



**A314 GAME STUDIO AU MOROCCO  
GAMING EXPO 2025**

### REPORTAGE



SCAN ME

## ÉDUCATION & SAVOIR

Les sponsors locaux (Inwi, Orange, Huawei, Asus) privilégident les campagnes courtes ou les créateurs étrangers.

« J'ai plus d'abonnés que certains influenceurs lifestyle, mais je n'ai jamais touché un centime de contrat de pub », confie Amina, streameuse marocaine francophone.

**Une double peine : contenu "trop marocain" pour l'international, "trop niche" pour le local**

**Les créateurs marocains sont souvent coincés entre deux mondes :**

S'ils créent en darija, ils touchent un public fidèle mais limité (et peu monétisable).

S'ils créent en français ou en anglais, ils entrent en concurrence avec des mastodontes internationaux.

La plupart essaient donc de jouer sur plusieurs tableaux : TikTok pour la viralité locale, YouTube pour les revenus à long terme, Twitch pour la fidélisation... Mais cela demande des ressources et des compétences multiples.

### Santé mentale : un enjeu sous-estimé

Le streaming peut aussi avoir des effets délétères sur la santé psychologique :

Fatigue chronique, liée au rythme de production.

Solitude sociale, car l'interaction numérique ne remplace pas les relations humaines.

Pression algorithmique, où l'absence de vues est vécue comme un échec personnel.

Harcèlement en ligne, en particulier pour les femmes créatrices de contenu.

Sans soutien psychologique, sans statut professionnel reconnu, de nombreux streamers s'épuisent, abandonnent, ou tombent dans l'isolement numérique.

### Vers une reconnaissance du métier ?

Pour que le streaming devienne un vrai métier au Maroc, il faut :

Structurer la filière : syndicats, associations de créateurs, plateformes marocaines.

Favoriser la monétisation locale : microdons via mobile money, mécénat, crowdfunding.

Créer un statut fiscal adapté : freelance numérique, micro-entreprise culturelle.

Lancer des programmes publics de soutien à la création numérique, sur le modèle des "fonds cinéma" ou "fonds presse".

La FRMJE (Fédération Royale des Jeux Electroniques) pourrait aussi intégrer les streamers à sa stratégie de développement de l'esport et du gaming.

## Conclusion

**une génération à écouter, pas à juger**  
**Le streaming, c'est plus qu'un loisir : c'est une forme de média, de narration, d'entrepreneuriat culturel.**  
**Au Maroc, une génération cherche à s'exprimer, à se faire entendre, à vivre de sa passion. Il ne tient qu'aux décideurs, aux plateformes et aux sponsors de ne pas la laisser dans l'ombre.**

**Car au fond, un streamer, c'est un animateur du XXI<sup>e</sup> siècle. Il lui faut des moyens, du cadre, du respect. Pas du mépris.**



## FEEDBACK DES VISITEURS DU MOROCCO GAMING EXPO 2025



REPORTAGE



SCAN ME

# UNE VIE DANS LE JEU : CES JOUEURS QUI VIVENT DANS DES MONDES VIRTUELS

Ils se lèvent, se connectent, interagissent, travaillent, socialisent... mais sans sortir de chez eux. Leur monde n'est pas ici, mais là-bas, dans des univers persistants, peuplés d'avatars, de quêtes et d'alliances. Eux, ce sont les habitants des mondes virtuels : ces joueurs qui ne se contentent pas de jouer, mais qui vivent littéralement dans le jeu.

Du MMORPG (World of Warcraft, Final Fantasy XIV) aux plateformes communautaires comme Roblox ou VRChat, en passant par les jeux bac-à-sable comme Minecraft ou GTA RP, une partie croissante de la population, notamment jeune, passe une partie significative de son existence connectée à un univers parallèle.

Un phénomène planétaire qui ne laisse pas le Maroc à l'écart. Entre passion immersive, échappatoire sociale et quête d'identité, enquête sur celles et ceux qui vivent leur vraie vie... en ligne.

### Des mondes où tout devient possible

Les mondes virtuels — à distinguer des simples jeux — sont des univers persistants, ouverts, évolutifs, où chaque joueur incarne un personnage, interagit avec d'autres, et peut construire, détruire, échanger, gouverner, aimer ou combattre.

Dans World of Warcraft, on devient chevalier, mage ou marchand dans un monde médiéval-fantastique.

Dans Roblox, on peut créer son propre jeu, sa ville, ou sa boutique virtuelle.

Dans GTA RP, on joue un rôle dans une ville simulée : policier, trafiquant, infirmier ou journaliste.

Dans VRChat, on se connecte en réalité virtuelle pour parler, danser, voyager avec d'autres avatars du monde entier.

Ces univers permettent non seulement de jouer, mais d'expérimenter une vie parallèle, souvent plus libre, plus expressive, plus valorisante que la réalité.



### Une immersion qui devient un mode de vie

Ce qui frappe, c'est la durée d'engagement : certains joueurs y passent 5 à 10 heures par jour, voire davantage pendant les vacances ou les périodes de chômage.

« Je me couche à 4h du matin, j'ai des responsabilités de guild leader, on organise des raids avec des Brésiliens, des Français, des Saoudiens. C'est ma vraie famille. » témoigne Walid, 22 ans, joueur de MMORPG à Tétouan.

Dans ces mondes :

On crée des relations durables (amitiés, amours, rivalités).

On se sent utile, en assumant un rôle reconnu par les autres.

On développe des compétences (gestion de groupe, communication, négociation).

On échappe à des réalités frustrantes : chômage, isolement, déscolarisation, rejet social.

### Une communauté marocaine de plus en plus visible

Au Maroc, les mondes virtuels attirent une jeunesse à la fois curieuse, connectée et en quête d'expression. Les communautés marocaines sur Final Fantasy XIV, GTA RP, Valorant, Roblox ou League of Legends sont très actives.

Sur Discord, des serveurs comme "Moroccan WoW", "Casablanca RP", ou "Maroc Gaming Zone" réunissent des milliers de membres. Des alliances virtuelles se forment entre villes : Rabat contre Tanger, Casa avec Agadir, Fès et Meknès ensemble.

Certains joueurs marocains deviennent des figures d'autorité dans ces univers :

Gérant d'un serveur,

Animateur de communauté,

Développeur de mods,

Streamer d'univers RP.

Mais cette immersion soulève aussi des questions sociales, psychologiques et éducatives, encore peu abordées dans les familles ou les écoles.

### Vivre dans le jeu : thérapie ou fuite ?

Les mondes virtuels peuvent être thérapeutiques : pour des jeunes souffrant de timidité sociale,

## ÉDUCATION & SAVOIR

pour des personnes en situation de handicap,  
pour ceux qui cherchent à expérimenter une identité  
différente (genre, apparence, statut).

Ils permettent de :

reprendre confiance en soi,  
tester des formes de communication nouvelles,  
sentir qu'on a de l'importance, du pouvoir, une place.

Mais il y a aussi des risques :

addiction : perte de repères temporels, isolement,  
retrait social : désinvestissement du réel, perte de  
motivation scolaire ou professionnelle,  
confusion identitaire : difficulté à distinguer l'avatar du  
soi réel.

**« Je me sens mieux dans le jeu que dans ma propre vie. Là-bas, on m'écoute. Ici, je suis invisible »,** confie Samira, joueuse de VRChat depuis Marrakech.

Éducation et mondes virtuels : une opportunité ignorée  
Très peu d'enseignants ou de parents marocains  
comprènnent les ressorts de ces univers. Beaucoup  
diabolisent ou ignorent, alors qu'ils pourraient servir de  
leviers éducatifs et sociaux puissants.

Dans d'autres pays, des écoles ont :

Utilisé Minecraft Education pour enseigner l'urbanisme  
ou l'éologie.

Créé des classes virtuelles dans Roblox.

Organisé des simulations politiques ou économiques  
dans SimCity ou Civilization.

### Pourquoi pas au Maroc ?

Créer des quêtes éducatives sur l'histoire marocaine.

Simuler une municipalité citoyenne dans GTA RP.

Utiliser Roblox Studio pour apprendre à coder et créer  
des récits interactifs.

**Repenser la relation au jeu** : accompagner, pas  
interdire

Face à cette immersion, deux choix s'offrent aux  
familles et institutions :

Fermer les yeux ou interdire, au risque de créer de la  
rupture.

Comprendre, encadrer, orienter, pour transformer le  
jeu en espace d'apprentissage, d'expression et de lien.

Les parents peuvent :

dialoguer avec leurs enfants sur leur vie virtuelle ;  
poser des limites de temps sans juger ;  
s'intéresser à ce qu'ils créent ou ressentent dans le jeu.

Les institutions peuvent :

intégrer les mondes virtuels dans des dispositifs  
éducatifs ou thérapeutiques ;

**créer des espaces publics de médiation  
numérique ;**

soutenir les initiatives marocaines dans le  
metaverse, le roleplay, ou le serious gaming.

### Conclusion : une autre vie est possible... mais encadrée

Les mondes virtuels ne sont ni bons ni mauvais  
en soi. Ils sont des miroirs amplifiés de notre  
réalité, où l'on peut expérimenter le meilleur –  
et parfois le pire – de nous-mêmes.

Vivre dans le jeu n'est pas forcément fuir la  
réalité. Cela peut être la construire autrement, à  
condition d'en comprendre les codes, les limites  
et les potentialités.

Pour la jeunesse marocaine, ces univers sont  
des espaces de liberté, de création, de  
réinvention. À nous de leur donner un cadre, une  
reconnaissance, et pourquoi pas... une mission  
éducative ou citoyenne.



# RETRO-GAMING : QUAND LES ANCIENS JEUX REVIENNENT À LA MODE

**Alors que l'industrie vidéoludique repousse sans cesse les limites de la réalité virtuelle, de l'intelligence artificielle et du cloud gaming, un phénomène contraire prend de l'ampleur : le retour des anciens jeux, des vieilles consoles, des pixels 8-bit, et même des cartouches jaunies par le temps.**

Ce mouvement, connu sous le nom de retro-gaming, ne se limite pas à une simple nostalgie. Il s'agit d'un véritable courant culturel, esthétique et affectif, qui attire aussi bien les trentenaires en quête d'enfance que les adolescents curieux de comprendre « ce qu'étaient les jeux avant Fortnite ».

Et au Maroc, ce phénomène commence lui aussi à faire parler de lui, dans les chambres des passionnés, les boutiques d'occasion, les cafés gaming de Casablanca ou les forums Facebook de collectionneurs. Que signifie ce retour aux origines dans un monde numérique qui court vers le futur ? Que cherchent vraiment les amateurs de jeux rétro ? Et pourquoi ce phénomène trouve-t-il un écho inattendu dans le Royaume ?

### Une esthétique devenue culte

Le retro-gaming renvoie à tous les jeux et consoles sortis avant les années 2000 :

Les premières Nintendo (NES, SNES, Game Boy),

Les Sega Megadrive ou Saturn,

Les premiers PC MS-DOS ou Windows 95,

Les jeux d'arcade emblématiques (Pac-Man, Street Fighter, Metal Slug),

Et bien sûr, les débuts de la PlayStation 1 et 2.

À l'opposé du réalisme ultra-détaillé des jeux modernes, le retro-gaming revendique une esthétique simple, pixelisée, sonore, presque artisanale. Mais c'est justement ce qui séduit : une forme d'authenticité brute, une lisibilité immédiate, une expérience de jeu pure et sans fioriture.



### Le rétro, comme refuge affectif et remède à la surcharge

Ce retour en arrière n'est pas qu'un effet de mode. Il répond à plusieurs besoins contemporains :

La nostalgie : rejouer à Super Mario, Sonic, Zelda ou Tekken 3, c'est retrouver une part d'enfance.

La simplicité : face à la complexité des jeux modernes (quêtes secondaires infinies, menus, loot, IA), les jeux rétro offrent des objectifs clairs et un gameplay direct.

Le réconfort : dans un monde numérique hyperconnecté, bruyant, anxiogène, les vieux jeux sont des bulles de calme et de plaisir pur.

Des psychologues parlent même d'effet rétro-thérapeutique, capable de réduire le stress ou l'anxiété chez certains joueurs adultes.

### Une économie parallèle en pleine croissance

Le retro-gaming n'est pas seulement une passion. C'est devenu un secteur économique florissant :

Les prix des consoles et cartouches d'époque flambent : une Super Nintendo complète peut dépasser 3000 dirhams, une cartouche de Castlevania rare peut se vendre à plus de 500 dollars.

Des entreprises spécialisées restaurent et revendent des machines rétro.

Les mini-consoles rééditées par les marques (NES Mini, SNES Mini, Mega Drive Mini) rencontrent un énorme succès commercial.

Les plateformes de jeu modernes intègrent des catalogues rétro (Nintendo Switch Online, PlayStation Classics...).

Même les jeux modernes adoptent le look rétro pour séduire une clientèle : c'est le succès des jeux "néo-rétro" (Shovel Knight, Celeste, Undertale, Hollow Knight), qui mêlent esthétique vintage et technologie actuelle.



## ALGORITHMICS AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



REPORTAGE



SCAN ME

# ÉDUCATION & SAVOIR

## Retro-gaming au Maroc : la scène underground

Au Maroc, le retro-gaming reste un univers de passionnés discrets mais fervents.

Sur Facebook, des groupes de collectionneurs rassemblent plusieurs milliers de membres. Des passionnés échangent, restaurent, vendent ou achètent des jeux, souvent importés d'Europe.

« J'ai plus de 200 jeux PS1 et SNES chez moi. Je les restaure, je les expose, parfois je les prête à des enfants du quartier pour leur faire découvrir ce qu'était un vrai gameplay », confie Anouar, 39 ans, à Marrakech.

Dans certains cafés gaming ou espaces culturels (à Casablanca, Rabat, Tétouan), des tournois rétro sont organisés : Street Fighter 2, Crash Team Racing, Mortal Kombat 3...

Mais le mouvement souffre de manque de reconnaissance culturelle, de faible accès à du matériel original, et de l'absence de politique patrimoniale dédiée au jeu vidéo.

## Retro-gaming et transmission intergénérationnelle

Fait intéressant : les jeunes Marocains nés après 2010 s'intéressent eux aussi aux jeux rétro. Pas par nostalgie, mais par curiosité, voire par rejet du consumérisme vidéoludique moderne. Certains préfèrent les sprites en 2D aux graphismes photoréalistes, et les défis à l'ancienne aux systèmes d'aides automatiques.

Le retro-gaming devient alors un pont entre les générations :

Les parents rejouent à ce qui les a faits rêver.

Les enfants découvrent des mécaniques pures et exigeantes.

Les deux échangent, commentent, s'affrontent autour de consoles que 20 ans séparent.

## Et si le rétro devenait patrimoine culturel ?

Le Maroc ne conserve pour l'instant aucune archive nationale du jeu vidéo, aucun musée, ni fonds public dédié à la mémoire numérique. Pourtant, les consoles des années 80-90 font désormais partie de l'histoire culturelle mondiale.

Pourquoi ne pas :

Lancer un musée du jeu vidéo marocain, avec exposition rétro ?

Créer une chaîne YouTube éducative sur l'histoire des jeux en darja ?

Organiser un festival Retro Gaming Maroc, soutenu par le Ministère de la Culture ?

La valorisation de ce patrimoine vidéoludique pourrait aussi stimuler la créativité de jeunes développeurs marocains qui souhaiteraient s'inspirer des classiques pour inventer de nouveaux récits.

## Conclusion

**Le retro-gaming n'est pas un caprice de nostalgiques. C'est une revendication culturelle dans un monde numérique qui va trop vite. C'est une école du gameplay, un espace de transmission, un poumon de simplicité dans une industrie parfois étouffante.**

**Et pour le Maroc, c'est peut-être une chance de faire dialoguer les générations, de reconnecter les jeunes à l'histoire du numérique, et de poser les bases d'une mémoire collective du jeu vidéo.**



## IZI EXPLORER AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



### REPORTAGE



SCAN ME

# LE GAMING À L'ÉPREUVE DE LA LOI : QUE DIT LE DROIT MAROCAIN ?

**Le jeu vidéo, aujourd'hui, est partout. Dans les salons, les écoles, les cafés, les téléphones... Mais dans les textes de loi marocains, il est presque nulle part. Entre statuts flous, absence de régulation spécifique, vide juridique sur les contenus, et invisibilité dans les politiques publiques, le gaming évolue en terrain incertain.**

Or, cette activité n'est plus anodine : elle brasse des millions de dirhams, influence la culture des jeunes, crée des tensions sociales (addiction, harcèlement), et soulève des enjeux économiques, fiscaux, psychologiques et éducatifs majeurs.

Alors que de nombreux pays encadrent juridiquement les pratiques vidéoludiques, qu'en est-il au Maroc ? Que dit – ou ne dit pas – le droit marocain sur le gaming ? Que faut-il mettre en place pour sécuriser cette industrie et protéger ses utilisateurs ? Enquête dans les coulisses d'un secteur en quête de cadre.

### Le vide juridique : un constat unanime

Premier constat : aucun texte de loi spécifique ne régule aujourd'hui le secteur du jeu vidéo au Maroc. Le code de la presse, le code pénal, le droit de la consommation ou la fiscalité numérique s'appliquent... par défaut, souvent de manière inadaptée.

Il n'existe :

ni statut juridique dédié aux studios de création de jeux vidéo,  
ni disposition claire sur les droits des streamers ou joueurs professionnels,  
ni encadrement légal des microtransactions, lootboxes, ou contenus en ligne.

Le Conseil de la Concurrence, dans ses derniers avis, comme l'Avis A/1/25, a souligné l'urgence de moderniser le cadre réglementaire du numérique et de



la distribution digitale, sans que cela n'intègre encore le volet vidéoludique de manière cohérente.

### Les principales zones grises du droit marocain face au gaming

#### 1. La fiscalité des revenus liés au jeu vidéo

De plus en plus de jeunes Marocains gagnent de l'argent via les jeux (streaming, tournois, développement, vente de skins, sponsoring).

Ces revenus sont difficilement déclarés, mal compris par les services fiscaux, et souvent perçus comme informels.

Résultat : un manque de reconnaissance professionnelle, une précarité administrative, et un manque à gagner pour l'État.

« Je touche plus de 6000 dirhams par mois en streaming, mais je ne sais même pas dans quelle case fiscale je rentre », confie Naoufal, streamer de Casablanca.

#### 2. Les microtransactions et pratiques commerciales trompeuses

Les jeux gratuits (freemium) incitent à acheter des objets virtuels : skins, armes, niveaux, avantages.

Certains intègrent des lootboxes : récompenses aléatoires contre paiement, assimilées dans certains pays à des jeux de hasard.

Au Maroc, aucun cadre ne protège les consommateurs contre : les abus tarifaires,

le caractère addictif des récompenses, ou l'opacité des probabilités de gain.

Dans l'UE, la Belgique et les Pays-Bas ont interdit les lootboxes.

En France, la loi oblige à afficher les probabilités de gain. Au Maroc : rien n'est prévu à ce jour.

#### 3. La protection des mineurs et la signalétique PEGI

Les jeux vidéo ont des âges recommandés (PEGI 3 à 18), mais cette signalétique n'a pas de force légale au Maroc.

Dans les cybercafés ou sur mobile, des enfants de 7 ans jouent à des jeux classés 18+.

Aucune sanction ne s'applique à un distributeur, une application ou un commerçant qui vend un contenu inadapté à un mineur.

Des experts plaident pour :

la reconnaissance légale du système PEGI,  
l'obligation d'affichage dans les points de vente et plateformes en ligne,  
des campagnes d'information pour les parents.

### 4. Le cyberharcèlement et la responsabilité des plateformes

Le jeu en ligne expose à :

des insultes racistes ou sexistes,  
des pratiques de harcèlement de groupe (stream sniping, doxxing, chantage),  
du contenu haineux sur les chats vocaux ou écrits.

Le droit marocain sanctionne théoriquement le cyberharcèlement, mais les mécanismes de plainte sont flous, et les plateformes n'ont aucune obligation de modération active.

« J'ai quitté un serveur GTA RP après avoir été insultée quotidiennement parce que je suis femme et marocaine. Aucune modération », témoigne Khadija, gameuse de Rabat.

### 5. Le statut des compétitions esportives

L'esport se développe au Maroc, porté par la FRMJE et des événements comme la Morocco Gaming Expo. Mais :

les joueurs professionnels n'ont pas de statut reconnu (ni salarié, ni auto-entrepreneur),  
les contrats avec les équipes sont souvent oraux ou précaires,  
les gains ne sont pas toujours déclarés, ni sécurisés.  
À terme, cela freine la professionnalisation du secteur et empêche la mise en place de droits (santé, retraite, assurance).

#### Des signaux faibles de réforme

Malgré ce retard, quelques évolutions positives sont à noter :

La FRMJE commence à structurer les pratiques esportives, en lien avec le ministère de la Jeunesse et de la Culture.

Des propositions de loi sur l'économie numérique évoquent timidement la question des contenus digitaux interactifs.

Le rapport sur la réforme des circuits de distribution numériques (Conseil de la Concurrence) souligne l'intérêt de réguler les plateformes de contenus immatériels, dont le gaming.

Mais pour l'instant, aucune initiative législative structurante n'est engagée.

#### Que faudrait-il faire ?

Voici quelques pistes proposées par des juristes spécialisés :

Créer un statut légal du jeu vidéo comme secteur culturel à part entière.

Réguler les microtransactions, avec transparence et contrôle parental.

Reconnaitre les métiers du gaming (streamer, joueur, développeur) dans le droit du travail.

Inclure les jeux vidéo dans les politiques publiques d'éducation, de culture, et de santé numérique.

Former les juges, les policiers et les avocats aux réalités numériques du gaming.

#### Conclusion : un cadre à inventer

Le jeu vidéo ne peut plus rester dans une zone grise juridique. Il façonne la culture, l'économie, la jeunesse. Il peut créer de la richesse, mais aussi des tensions, des abus, des inégalités.

Il est temps que le Maroc réponde à la hauteur de ce nouveau monde numérique, en dotant le gaming d'un cadre légal, équitable, évolutif.

Car encadrer, ce n'est pas censurer. C'est protéger les plus vulnérables, valoriser les talents, et préparer une économie du jeu responsable et inclusive.



# L'ESPORT PEUT-IL DEVENIR UN LEVIER POUR LA JEUNESSE MAROCAINE ?

**Ils ont entre 15 et 25 ans. Ils passent des heures à perfectionner leurs réflexes, à apprendre des stratégies complexes, à jouer en équipe dans des arènes virtuelles. Certains gagnent des compétitions locales. D'autres rêvent d'arènes internationales. Ils sont les footballeurs d'un nouveau monde : celui de l'esport.**

Longtemps considéré comme un simple loisir, voire une perte de temps, le sport électronique s'impose aujourd'hui comme un phénomène mondial. Tournois, sponsors, audiences en ligne, salaires à cinq chiffres, entraînements encadrés... Le gaming compétitif est devenu un vrai métier, une industrie à part entière.

Mais le Maroc est-il prêt à faire de l'esport un levier d'émancipation pour sa jeunesse ? Un outil d'éducation, d'insertion, de rayonnement ? Ou restera-t-il un terrain de passion sans structure ni avenir ?

### L'esport, une industrie globale

Le mot "esport" désigne les compétitions professionnelles de jeux vidéo, organisées en tournois ou ligues.

En 2024, selon Newzoo, l'esport représentait :  
plus de 1,8 milliard de dollars de revenus mondiaux ;  
plus de 530 millions de spectateurs cumulés ;  
des salaires allant jusqu'à 20 000 dollars par mois pour les meilleurs joueurs.

Les titres les plus populaires en compétition sont :

League of Legends,  
Dota 2,  
Counter-Strike,  
Valorant,  
PUBG Mobile ou Free Fire dans les pays du Sud.



Des pays comme la Corée du Sud, la Chine, la Turquie ou même l'Arabie saoudite ont érigé l'esport en secteur stratégique, avec académies, fédérations, stades numériques et aides publiques.

➡ Une passion marocaine, mais sans terrain de jeu  
Au Maroc, les joueurs compétitifs sont nombreux, les tournois foisonnent sur les réseaux sociaux, et plusieurs communautés sont actives (Valorant, FIFA, PUBG, LoL...).

Mais l'écosystème reste informel, éclaté, sans reconnaissance ni soutien :

Pas de fédération esport reconnue officiellement ;

Peu d'infrastructures (salles, serveurs, ligues) ;

Pas de statut légal pour les joueurs ;

Aucun cadre public clair, ni politique dédiée.

Résultat : les talents marocains s'exportent ou s'épuisent, faute de débouchés.

« J'ai gagné trois compétitions régionales, mais je n'ai jamais reçu les prix promis », raconte Mehdi, joueur semi-pro à Oujda.

« Il faut qu'on parte en Europe pour être pris au sérieux. »

### Des réussites malgré tout

Malgré les obstacles, plusieurs joueurs ou équipes marocaines se sont distingués :

The Black Lotus, team marocaine de Valorant, a brillé sur la scène maghrébine ;

Mister Crimson, joueur d'origine marocaine basé en France, est une star du jeu de combat ;

Raifox, streamer marocain, a été invité à des événements internationaux.

Mais ces parcours sont isolés, souvent individuels, et ne reflètent pas une stratégie nationale.

### Et si l'esport devenait un outil éducatif ?

Loin de l'image du joueur enfermé dans sa chambre, l'esport développe de nombreuses compétences :

# ENJEUX LÉGAUX & STRATÉGIQUES

Gestion du stress,  
Stratégie,  
Communication en ligne,  
Discipline et rigueur.

Dans plusieurs pays, l'esport est intégré :  
dans les écoles comme activité périscolaire ;  
dans les universités via des clubs esportifs ;  
dans des formations professionnelles, liées au graphisme, au streaming ou à la gestion d'événements numériques.

Au Maroc, quelques écoles privées commencent à proposer des "ateliers gaming", mais l'éducation nationale ignore encore totalement le potentiel de l'esport comme vecteur de motivation et d'apprentissage.

## Ce qui manque au Maroc

Pour que l'esport devienne un levier structurant pour la jeunesse marocaine, plusieurs conditions doivent être réunies :

Une fédération nationale d'esport reconnue par le ministère de la Jeunesse et des Sports, capable d'organiser des compétitions officielles, de certifier les clubs, de représenter le Maroc à l'étranger.

Un statut juridique clair pour les joueurs professionnels, incluant couverture sociale, contrats, fiscalité.

Des infrastructures de jeu compétitif, notamment dans les régions : salles d'esport, centres de formation, cybercafés modernisés.

Des partenariats avec des sponsors, des marques tech, ou des opérateurs télécoms pour financer ligues et événements.

Un soutien médiatique et culturel, pour valoriser les parcours et déconstruire les préjugés sur les "gamers fainéants".

## Une opportunité pour les territoires oubliés

L'esport n'est pas réservé aux métropoles. Avec une simple connexion Internet et un smartphone ou un PC de milieu de gamme, des jeunes de Taza, Zagora, El Jadida ou Tiznit peuvent :

participer à des tournois internationaux,  
créer leur chaîne Twitch ou YouTube,  
apprendre le montage vidéo ou le streaming,  
intégrer des communautés mondiales.

C'est un levier de démocratisation culturelle et d'inclusion numérique, à condition que les collectivités locales s'y intéressent. Pourquoi ne pas créer des Maisons du Gaming dans les provinces, à l'image des Maisons de Jeunes ?

Une réponse à la crise du modèle éducatif et professionnel

Face au chômage, à la déscolarisation ou à la désorientation des jeunes, l'esport ne peut être la seule réponse.

Mais il peut devenir une passerelle vers des métiers numériques :

Développeur de jeu,  
Animateur de communauté,  
Monteur vidéo,  
Ingénieur réseau,

Manager d'équipe ou organisateur d'événements. En valorisant ces parcours hybrides, entre passion et compétence, le Maroc pourrait créer une nouvelle génération de jeunes "connectés, créatifs et compétitifs".

## Conclusion : jouer pour grandir, jouer pour construire

L'esport ne doit pas être réduit à un simple jeu. C'est un laboratoire du futur, un terrain d'innovation sociale, un outil d'émancipation pour toute une jeunesse trop souvent sous-estimée.

Plutôt que de combattre le phénomène, le Maroc gagnerait à l'encadrer, le structurer et l'utiliser comme levier de transformation.

Cela exige vision, courage et coopération entre acteurs publics, privés et associatifs.

Après tout, dans un monde où les frontières entre réel et virtuel s'effacent, le terrain de jeu d'un jeune Marocain peut aussi devenir son terrain de réussite.



# LODJ

## BEST OF REPORTAGES WEB TV



ATLASTUDIO AU  
MOROCCO GAMING EXPO 2025



COSPLAYER & STREAMER  
AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



ISART DIGITAL AU  
MOROCCO GAMING EXPO 2025



L'UNIVERSITY IBN TOFAIL  
AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



SOCIÉTÉ MAROCAINE D'INGÉNIERIE  
TOURISTIQUE - SMIT AU MOROCCO  
GAMING EXPO 2025



L'UNIVERSITÉ MOULAY ISMAÏL DE MEKNÈS  
AU MOROCCO  
GAMING EXPO 2025



L'ODJ WEB TV - EN DIRECT

INFO & ACTUALITÉS NATIONALES ET INTERNATIONALES  
**EN CONTINU 24H/7J**

REPORTAGES, ÉMISSIONS, PODCASTS, CONFÉRENCES, CHRONIQUES VIDÉOS..

+150.000 TÉLÉSPECTATEURS PAR MOIS | +20 ÉMISSIONS | +1000 ÉPISODES

**LIVE STREAMING**



**REGARDEZ NOTRE CHAÎNE LIVE  
ET RECEVEZ DES NOTIFICATIONS D'ALERTE INFOS**



SCAN ME!

# LODj

## BEST OF REPORTAGES WEB TV



L'ÉCOLE ENSAD AU  
MOROCCO GAMING EXPO 2025



L'INCUBATEUR DIGITAL SOLIDAIRE (IDS) -  
SALÉ AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



INCLUSIVE MEDINA AU  
MOROCCO GAMING EXPO 2025



L'UNIVERSITÉ SIDI MOHAMED  
BEN ABDELLAH DE FÈS  
AU MOROCCO GAMING EXPO 2025



L'ENSAD AU MOROCCO  
GAMING EXPO 2025



L'UNIVERSITÉ INTERNATIONALE  
DE RABAT - UIR AU MOROCCO  
GAMING EXPO 2025

**LODj**  
R212

DISPONIBLE SUR  
Google Play



SCAN ME!

فضيحة - اذاعة مغربية العالمية

# WEB RADIO DES MAROCAINS DU MONDE

+750.000 AUDITEURS PAR MOIS | ÉMISSIONS, PODCASTS & MUSIC



## LE KIOSQUE 2.0 DE L'ODJ MÉDIA



PRESSPLUS EST LE KIOSQUE 100% DIGITAL & AUGMENTÉ  
DE L'ODJ MÉDIA GROUPE DE PRESSE ARRISALA SA  
MAGAZINES, HEBDOMADAIRE & QUOTIDIENS..

[www.pressplus.ma](http://www.pressplus.ma)



SCAN ME!

QUE VOUS UTILISIEZ VOTRE SMARTPHONE, VOTRE TABLETTE OU MÊME VOTRE PC,  
PRESSPLUS VOUS APporte LE KIOSQUE DIRECTEMENT CHEZ VOUS