

Le jeu vidéo passe à la télévision

COMPÉTITION L'eSport, un secteur en expansion, qui séduit l'audiovisuel

- La Deux va diffuser la finale de la Coupe du monde interactive de Fifa.
- L'eSport (sport électronique) est déjà reconnu comme un sport à part entière dans plusieurs pays.

EA Sports, *It's in the game!* Ce slogan ne vous dit rien? C'est que vous n'avez jamais joué une partie du célèbre jeu vidéo « Fifa ». Lancé en 1993, le jeu de football est très vite devenu une franchise très rentable. Véritable phénomène de société, les fans n'hésitent pas à acheter, chaque année, la nouvelle version du jeu. Organiser des tournois, jouer en ligne, avec des amis, créer son équipe, acheter des joueurs, participer au mercato, etc. L'immersion dans le monde du football est totale. Mais le succès dépasse rapidement la chambre du joueur lambda. En 2004, la première compétition internationale du jeu « Fifa » a eu lieu en Suisse. Les matchs ont lieu dans de grandes salles, des halls d'exposition où plusieurs équipes s'affrontent sur une scène surélevée. Le public, présent en masse, regarde la partie via des écrans géants. Cette année, la finale de la 12^e édition de la Fifa Interactive World Cup se tient à New York. A la clé : 20.000 dollars et une

place pour le prochain gala du Ballon d'Or. La rencontre sera retransmise en direct sur La Deux. Benjamin Deceuninck et Manu Debiève commenteront le tournoi qui verra s'affronter les 32 meilleurs joueurs du monde sur les consoles PlayStation 4 et Xbox One. Ils seront accompagnés par Julian Albiar Fernandez, triple champion de Belgique Fifa.

Un pari risqué? Une chaîne sportive américaine avait déjà tenté de diffuser une compétition de ce genre, mais elle avait été très mal accueillie. Selon Jeanne Nutte, chargée de communication pour RTBF Interactive, « la diffusion de ce tournoi se fait dans une optique de test. Nous savons que la communauté de gamers est de plus en plus importante et c'est un public que nous aimerions toucher. C'est un événement de renommée importante et la chaîne a décidé de tenter le coup. La diffusion se fait aussi bien en web (en streaming) qu'en télévision. Pour la suite, rien n'est encore prévu, nous verrons bien s'il y a un intérêt de la part du public. »

Une chaîne sportive US tenta de diffuser une compétition, mais elle fut très mal accueillie

L'eSport désigne la pratique de jeux vidéo en ligne, c'est une tendance qui vient d'abord d'Asie, surtout de Corée du Sud (où c'est quasiment un sport national). L'engouement s'est peu à peu répandu aux États-Unis et

en Europe durant ces quatre dernières années. Mais selon Doc et Laure, gérants du premier bar d'eSport de Belgique (Hyperion Bar), « Fifa n'est pas du tout représentatif de l'eSport. Ce n'est même pas le jeu le plus populaire dans le sport électronique. Mais le fait que ce soit du football, c'est peut-être plus accessible, surtout pour la télévision. Du coup, c'est quand même une bonne initiative. » La communauté belge s'agrandit et les fans sont de plus en plus nombreux. En octobre, la demi-finale du Championnat du monde de League of Legends avait eu

lieu au Palais 12, à Bruxelles, devant 15.000 spectateurs. Même s'il y a une demande de la part du public belge, il n'y a rien d'officiel. La Belgique, contrairement aux États-Unis ou à la Corée, ne reconnaît pas encore l'eSport comme un sport en tant que tel. Pourtant, les similitudes sont flagrantes affirment Doc et Laure : « Mêmes structures sportives, des agents, beaucoup de sponsors, des nutritionnistes, des blessures (tendinites), etc. Le stress est difficile à gérer et avec plus de 12 heures d'entraînement par jour pour les pros, les carrières sont courtes. En Corée, la retraite se prend vers 23-24 ans. A partir de cet âge-là, on perd de la dextérité dans les doigts et du coup on est plus lent. C'est un sport de haut niveau dans lequel on retrouve même les côtés sombres du sport "traditionnel": le dopage et la corruption. » Et pour ceux qui

en douteraient, regarder quelqu'un jouer à un jeu vidéo n'est pas très différent que d'assister à une rencontre de football. Au final, on est juste spectateur. ■

AMBRE WESEL (ST.)

La Fifa Interactive World Cup, ce soir à 23h sur La Deux.

CW: «CHASING THE CUP»

La télé-réalité du eSport

La chaîne câblée des États-Unis, CW, connue pour ses nombreuses séries pour ados (« Vampire Diaries », « Arrow », « Flash », etc.) tente d'alpaguer un nouveau public : les gamers. Les joueurs de jeux vidéo appartiennent à une communauté grandissante et CW en a compris l'importance. La chaîne vient de diffuser un docu-série axé sur l'eSport : « Chasing the Cup ». Divisé en cinq parties, le docu suit l'évolution de joueurs professionnels d'eSport en lice pour le titre de meilleur joueur du monde du jeu « Mortal Combat X ». Les trois premiers épisodes ont été diffusés en ligne et la finale était retransmise en direct. C'est la troisième saison du programme, mais la première fois qu'il passe à la télévision. Cette saison de « Chasing the Cup » est axée sur le côté coulisses et le quotidien des joueurs dans un tel événement. Une télé-réalité dont le gagnant remporte 100.000 dollars.

A.W (ST.)