

PAYÉS POUR JOUER

Des stades bondés, un public hystérique et des stars planétaires... Les compétitions de gamers tournent au véritable phénomène de société. Certains prétendent même que c'est un véritable sport...

Aux yeux du bon père de famille, cet ado renfermé, irrémédiablement rivé à son écran, est "cause perdue". Pourtant, au sein de sa communauté, un terrain de foot ne suffirait pas à accueillir la totalité de ses fans. Ce gamin, c'est Rekkless, ou xPeke ou encore Gorilla, un des héros de la planète E-sport. L'e-sport? Il s'agit de compétitions électroniques, pratiquées seul ou en équipe. Dans les années 90, Nintendo US en avait jeté les bases avec le Nintendo World Championship: un tournoi, de la pub, du public, une finale à Hollywood et bien évidemment une forte récompense pour le gagnant.

S'ensuivront l'avènement des "jeux de baston" comme le célèbre *Street Fighter* et l'explosion de tournois mondiaux pour donner naissance petit à petit à la scène e-sport telle qu'on la connaît aujourd'hui. Aujourd'hui, c'est dans de nombreuses disciplines que la compétition fait rage (conduite, tir, stratégie, simulations sportives) sur des jeux comme *League Of Legends*, *Call Of Duty* ou encore *FIFA*.

Peut-on considérer cela comme un vrai sport? Il existe de toute évidence des points communs entre sport à "motricité performante" et sport électronique: entraînement, effort mental, voire physique, encadrement par des règles, esprit d'équipe ou encore fair-play. Mais souvent, derrière l'image du joueur professionnel, le grand public ne réalise pas les exploits hors norme du placide athlète: concentration, prise de décision rapide, gestion du stress et temps de réaction sont autant d'éléments qui affectent le corps et l'esprit du gamer.

Aussi, l'e-sportif n'est jamais à l'abri d'une blessure et sa bête noire porte le nom de "syndrome du canal carpien" causé par des dizaines d'heures de clic par jour d'entraînement. Un mal connu et répandu qui aura poussé bien des joueurs à prendre leur retraite à 20 ans (plutôt qu'à 25). Pour mieux comprendre encore le parallélisme entre sport virtuel et réel, il suffit de jeter un regard sur leurs dérives communes. Rentré dans les mœurs du football, le marché des transferts entre différentes écuries d'e-sport s'applique aussi, depuis 2004. Bien plus grave, le sport numérique doit aussi faire face au phénomène du dopage, technique comme médical. Une des substances à surveiller ici se nomme l'Adderall, un psychostimulant permettant d'affiner sa concentration.

Ce qui n'empêche pas l'effervescence autour de cette pratique qui attire notamment les médias et sponsors de tous horizons. À tel point que, pour sortir de ses rouages poussiéreux, le sport, le "vrai", appelle parfois son cousin numérique à l'aide. L'intérêt de Manchester City, Schalke 04 ou encore récemment le PSG d'intégrer des gamers en leur sein, illustre bien cette quête d'un nouveau souffle commercial et médiatique, porté par une communauté de fans fidèles. Et les chiffres sont ahurissants! Si en 2011 la première finale des *World de League Of Legends* se tenait dans un amphithéâtre suédois défraîchi, la finale de 2014 s'est offerte les 40 mille places du Sangam Stadium de Séoul. Pour la finale de 2015, l'audimat s'élevait à près de 30 millions de spectateurs, presque tous sur le Net.

Dans ces cas précis, le gain pour les joueurs est à l'avenant et l'élite peut se targuer d'approcher une dote annuelle à six zéros lorsqu'elle aura additionné salaire, vues en streaming et prix remportés dans divers tournois. En outre, dans un marché de l'équipement en pleine croissance, ce sont aussi les diffuseurs qui remportent la timbale. En haut de cette pyramide, TwitchTV qui vous permet, au-delà des grandes compétitions, d'admirer l'aisance de joueurs influents plutôt que les programmes d'une télévision classique.

UNE CHAÎNE DÉDIÉE SUR CANAL

Si vous doutiez encore de la pertinence d'un tel produit, sachez que sa fréquentation mensuelle dépasse les 100 millions de visiteurs. Et cela donne des idées aux autres: TF1 prend le pouls du public en intégrant un e-sportif dans son casting de *Secret Story* et Canal + vient d'annoncer une émission dédiée au sport numérique dès la fin octobre.

Alors qu'Epsilon, une des plus influentes écuries mondiales, y a pourtant ses racines, notre pays est à la traîne à tous les niveaux. À ce jour, en Fédération Wallonie-Bruxelles, on ne recense qu'une seule structure officielle basée à Bruxelles, l'European Gaming Organisation. D'un point de vue politique, du côté du ministre des Sports et selon un décret du 8 août 2006, l'e-sport est considéré comme "hors compétence", pour l'instant. Au cabinet Marcourt (Innovation numérique et Médias), l'accent est mis sur la croissance de l'industrie des médias, davantage sur le développeur que sur l'utilisateur. Mr De Croo (Agenda numérique et Télécom), quant à lui, encourage le jeune à l'e-sport et promet que son plan Digital Belgium lui apportera des facilités techniques.

Pendant ce temps, la France planche sur un statut du joueur pro et les universités américaines offrent des bourses à de potentiels champions. D'ailleurs, un champion, la Belgique en avait un en la personne de Squeeze qui avait même été engagé par une grosse écurie française. *"À un moment, j'ai dû trancher entre mes proches, mes études et cette carrière pro que je n'aurais pas pu prolonger en Belgique"* raconte Nicolas (son prénom) qui a ainsi fait le choix de la raison mais reste professionnellement impliqué dans le secteur du jeu vidéo. Et il ajoute: *"Rien ne bouge en Belgique. Un événement aurait pu tout faire basculer, c'était la création du League Tour, une grande convention autour de League Of Legends prévue à Tour et Taxis, mais qui a dû être annulée"*. En effet, Riot Games, pourtant éditeur de *League Of Legends* décidait d'organiser la demi-finale de son championnat du monde à Bruxelles aux mêmes dates. Ballot! Quatorze mille personnes avaient alors assisté à cet événement au Palais 12, sur les cendres encore chaudes d'un projet qui aurait pu être le premier événement belge majeur dans le domaine de l'e-sport.

✱ Grégory Carette

Ils font l'e-sport en Belgique

Aujourd'hui, Epsilon trône à la troisième place mondiale des marques les plus influentes de l'e-sport. Pourtant, en 2007, lorsque Greg Champagne et Samy Bessi l'ont créée, la Belgique était au point zéro dans le domaine. Bien que ce dernier admette que, depuis deux ans, *"on sent une certaine émulation et que des événements s'organisent peu à peu"*, il n'est pas spécialement optimiste pour l'avenir de l'e-sport en Belgique. *"La génération Y va contribuer à son essor quand elle trouvera sa place dans les entreprises et les pouvoirs publics. Le problème, c'est qu'on aura 15 ans de retard."*

➡ <http://www.epsilon-esports.com/>

Ils feront l'e-sport en Belgique

A 18 ans, Jérémy Goossens est un passionné. Pour pouvoir vivre de sa passion, il a créé avec son père l'EGO, une gaming house à Bruxelles. Son projet? Des études à Solvay et devenir manager en e-sport. *"À l'image de l'e-sport, l'EGO évolue de jour en jour par le biais d'événements nationaux et internationaux. Nous organisons par exemple un grand tournoi européen sur FIFA ces 15 et 16 octobre. Mais il manque encore en Belgique une structure et un réel soutien de la part des entreprises, des administrations et de certains médias qui ne nous prennent pas encore au sérieux."*

➡ <http://egorganisation.com/>