

Le casino devient « the place to be-sport »

Samedi, le casino de Namur a accueilli la seconde étape du Circus E-Sport Tour. Le premier grand tournoi national de jeux vidéo.

● **Benjamin DE SMET**

L'ambiance est feutrée. Les longs néons violets éclairent quelques spectateurs venus supporter la trentaine de joueurs qui ont fait le déplacement. Ce samedi, le casino de Namur a accueilli la deuxième étape du Circus E-Sport Tour. Le sport électronique. Voilà la nouvelle vague sur laquelle a décidé de surfer le propriétaire du casino mosan.

Après un lancement en fanfare lors du salon Made In Asia, de Bruxelles, cette fois-ci, le gratin de l'e-sport belge se réunissait autour du jeu de carte interactif Hearthstone. « *Le tournoi a regroupé trente-deux joueurs, entame Jean Gréban, consultant et organisateur du tournoi. Tout au long de l'année, nous allons organiser plusieurs phases qualificatives dans six villes de Belgique et sur quatre jeux diffé-*

rents. » League of Legends, Counter Strike, Hearthstone ou encore Overwatch.

Si ces jeux ne vous disent rien, ils rassembleront pourtant des dizaines, voire des centaines, de joueurs et équipes à travers le pays, dans l'objectif de décrocher leur place pour la phase finale qui aura lieu en fin d'année ou en tout début 2019. « *La date exacte doit encore être fixée en fonction de l'évolution du tour.* » Toujours est-il, qu'entre Bruxelles, Gand, Anvers, Liège et Charleroi, c'est la ville de Namur qui a été choisie pour organiser la grande finale. Soit un total de six dates, qui offrent au casino une nouvelle option orientée et ouverte à la jeunesse.

Un public clairsemé

Si la passion des adeptes de jeux vidéo est généralement sans faille, celle-ci n'a semble-t-il pas pris le dessus sur la météo généreuse de ce samedi. Alors que la première étape avait attiré la foule des grands soirs une semaine plus tôt, le public était cette fois-ci un peu plus clairsemé. « *C'est vrai qu'il n'y a pas énormément de spectateurs, confie-t-il. Le soleil en a probablement freiné quelques-uns. Cette nouvelle étape va nous servir de leçon. Nous allons travailler conjointement*

avec les équipes qui ramèneront leur entourage et supporters. » Mais au-delà de la météo, Hearthstone ne jouit également pas du dynamisme des trois autres disciplines pratiquées, qui, par nature, génèrent une ambiance nettement plus « déjantée ».

Comme sur des roulettes

Si le tour du Circus ne réalise ses premiers pas que depuis quelques jours encore, il jouit cependant d'une très bonne organisation. Un point capital aux yeux d'une communauté généralement très exigeante. « *Nous travaillons avec la Louvard Game pour la Wallonie et Outpost pour la Flandre. Deux partenaires qui possèdent une grosse expérience dans l'organisation de tournois et de Lans.* » Pas de place donc pour l'amateurisme dans cette toute première compétition nationale. « *Avec le Circus Tour, notre objectif est de dynamiser l'e-sport et de l'aider à se structurer en Belgique.* » Un pari sur lequel la société a décidé de miser 36 000 euros de cash prize, qui seront répartis entre les différents lauréats de cette année.

Pour la petite anecdote, Arneej, le vainqueur de cette étape namuroise, a remporté les 500 € du titre et le premier ticket pour la finale Hearthstone. ■

www.circus.be/fr/e-sporttour

Les nouveaux métiers de l'e-sport

Plus que la compétition, les organisateurs insistent sur la mise en valeur de tout un secteur. « *L'e-sport ne se résume pas qu'aux joueurs, précise Jean Gréban. Il y a des coaches, des managers, mais aussi des organisateurs d'événements, des journalistes ou encore des animateurs.* » C'est dans

cette optique que le Circus E-Sport Tour s'est mis à la recherche de présentateurs. Car, à l'instar des sports traditionnels, les grands matches sont suivis et commentés en direct pour le plus grand plaisir des téléspectateurs, ou le plus souvent des internautes. « *Nous avons recruté plusieurs présentateurs*

officiels qui seront actifs sur les plateformes de streaming. L'objectif est de leur offrir de l'expérience et par la suite de les soutenir dans cette voie, qui est également vouée à se professionnaliser. »

Après quelques petits pépins techniques lors du live de Bruxelles, IceUp TV, la start-up belge en charge du

streaming, a rectifié le tir. Mais la grosse nouveauté était l'utilisation de l'anglais comme présentation. « *Plusieurs néerlandophones ont fait le déplacement à Namur. Il faut que les commentaires soient ouverts à tous.* » À défaut d'une retransmission dans les deux langues nationales, les organisateurs ont opté pour l'anglais, généralement pratiqué sur la scène e-sportive. ■ **B.D.S.**

Le business derrière le jeu

Que l'on ne s'y trompe pas ! Si l'e-sport intéresse désormais les investisseurs, ce n'est certainement pas par une soudaine passion pour les jeux vidéo. Mais bien parce qu'il s'agit d'un nouveau terrain fertile en termes d'image, de public cible et de rentabilité. Si les clubs de football professionnels possèdent désormais leurs joueurs, c'est dans l'objectif de saisir la balle au vol et de toucher un nouveau public cible. C'est d'ailleurs dans cette logique d'idée que la plupart des sites de paris en ligne se sont lancés dans l'aventure. Il n'est désormais plus étrange de pouvoir parier sur les matches de tennis et autres sports traditionnels, avant de miser sur G2 Esports, Vitality ou Fnatic... Soit quelques exemples des grandes équipes e-sportives d'Europe.

« *Le Circus a relancé sa section e-sport il y a quelques semaines. L'idée est d'apporter une dimension ludique et un peu de piment aux compétitions. Et non pas d'y dépenser des sommes folles. Les paris ne sont pour l'instant possibles qu'au niveau international. Et donc pas sur notre tournoi, pour une question de contrôle et de connaissance des acteurs.* » Voici donc un peu de piment pour les amateurs, mais surtout beaucoup de nouveaux clients pour les agences...