

L'ESPORT EN BELGIQUE: déjà 1,5 million de fans!

▶ Le jeu vidéo pro a mis du temps à décoller chez nous, mais son impact croît désormais à vitesse grand V...

▶ Nous l'avons détaillé dans un récent long-format numérique à lire sur dh.be: l'eSport, alias le jeu vidéo professionnel, est un phénomène en pleine expansion. Dans le monde, mais également en Belgique. Tous les interlocuteurs rencontrés abondaient dans le même sens: la mayonnaise est clairement en train de monter, dans notre Royaume. On disposait alors, toutefois, d'assez peu de chiffres sur l'importance du mouvement en Belgique.

Une enquête, menée par PayPal et le bureau d'études spécialisé SuperData, menée sur différents jeux dans vingt pays européens, comble ce vide. Et permet d'éclairer d'une lumière plus franche l'impact de l'eSport en Belgique. Aujourd'hui, mais également demain.

UN REGARD D'UN peu plus haut, d'abord: avec près de 27 millions de spectateurs et une valeur marchande de plus de 250 millions de dollars, le marché européen de l'eSport se développe très rapidement. Il est encore en retrait par rapport aux États-

Unis, à la Chine ou la Corée du Sud, mais le Vieux Continent est définitivement monté dans le train. Quid de la Belgique? Réveillé sur le tard, "le marché belge de l'eSport a généré près de 2,5 millions d'euros en 2017, et une hausse de celui-ci de plus de 20% est prévue pour 2018", indiquent PayPal et SuperData.

Une industrie qui est clairement en phase ascendante: "Les prévisions montrent une hausse de la croissance du public européen de l'eSport de 13% cette année, avec, en 2019, une diminution de cette hausse à 7%. En revanche, le public belge devrait croître deux fois plus vite, pour atteindre les 28% de croissance cette année, puis 19% en 2019."

À l'heure actuelle, l'étude indique que la Russie, la Suède et le Danemark sont les pays européens dans lesquels l'eSport rencontre le plus de succès. Nous nous étonnons de ne pas trouver la France, pourtant fortement branchée eSport et bien représentée dans les compétitions, dans ce recensement.

EN BELGIQUE, le marché belge se classe à la 13^e place de l'ensemble des marchés en Europe. Le secteur devrait générer un chiffre d'affaires de 2,97 millions d'euros fin 2018, et de pratiquement 3,5 millions en 2019.

Ce marché, incluant éditeurs, distributeurs, organisateurs, joueurs pros, sponsors, etc., ne serait rien sans l'audience qui se passionne, chaque jour, pour l'eSport. Parfois en public (les grandes compétitions parviennent à remplir des stades) mais essentiellement en ligne, où les livestreams esportifs font fureur. "Avec 1,1 million de spectateurs uniques, le marché belge représente 4% des fans européens de l'eSport. Au cours des deux années à venir, il est attendu que le public belge intéressé par les eSports augmente de plus de 50%."

En Belgique, la grande majorité des fans d'eSport sont des hommes (82%), le plus souvent âgés de 25 à 34 ans. Notons d'ailleurs que les eSportives sont plutôt rares, dans le milieu...

A.Ca.

