

eSport

Le nouvel eldorado

Les jeux vidéo, c'est du sérieux, on ne s'amuse plus. Le tsunami des compétitions de gaming va changer radicalement le monde du divertissement et la Belgique n'y échappe pas... - Texte: Geoffrey Tordeur -

Souvenez-vous, c'était au temps où la culture vidéoludique n'était qu'un segment de niche, terreau idéal pour cultiver les clichés freaks et geeks. C'est fini. Aujourd'hui, le jeu vidéo représente un marché qui a supplanté aisément ceux du cinéma et de la musique combinés, avec ses 2,6 milliards de joueurs et ses 100 milliards d'euros de chiffre d'affaires. Au point de revendiquer l'appellation de dixième art.

Parmi ses disciplines: l'eSport, cette pratique compétitive du jeu vidéo donnant lieu à des compétitions qui ne connaissent plus de limite en termes de moyens, d'audiences et d'excitation du public. Les grandes compétitions se jouent désormais dans des stades énormes, sont visionnées par des dizaines de millions de passionnés à travers le monde et offrent des perspectives socioéconomiques qui n'ont plus rien de virtuel. Toujours à l'affût de nouveaux adeptes, marques et médias se précipitent d'ailleurs dans cette folle escalade en espérant pouvoir attirer enfin l'attention de la génération Z.

Pour la retrouver, cette génération, rendez-vous sur la plateforme Twitch. Créée en 2007, rachetée par Amazon en 2014, Twitch a vu sa popularité exploser depuis des mois au point d'être copiée par Facebook, Microsoft et bien d'autres, sans jamais être égalée, et très récemment, d'avoir précipité la fin de YouTube Gaming (Google) en s'imposant comme le lien parfait entre les acteurs du jeu vidéo et son public avec plus de 960.000 visiteurs en simultané depuis le début de l'année. Twitch est alors devenue la fenêtre de toutes les

compétitions, des scènes les plus folles, des défis les plus absurdes et la source de revenus de quelques privilégiés.

Des salaires bien réels

Les stars de ce nouveau business sont *Fortnite* et *Ninja*. *Fortnite* est ce jeu développé auquel s'adonnent quotidiennement plusieurs millions d'individus, surtout les enfants. En tête des audiences, il est aussi devenu autant icône de la pop culture que sujet de discussion à la table familiale. *Ninja* est le pseudonyme de Tyler Blevins, jeune Américain de 27 ans qu'un soir de

mars 2018, le rappeur Drake a décidé de défier le temps de partager "une game". Il n'en fallut pas plus pour battre un record d'audiences de 628.000 spectateurs simultanés et de faire de *Ninja* la cible rêvée de tous les sponsors. Le salaire mensuel du jeune Tyler avoisine aujourd'hui le demi-million de dollars. Depuis, quelques parents inspirés encouragent leurs enfants à devenir joueurs pros et les stages et cours particuliers de *Fortnite* pullulent.

Notre pays ne déroge pas à la règle du marché et voit ses courbes s'affoler. Une étude récente (Paypal et SuperData) a démontré une popularité croissante de l'eSport et de ses dérivés sur notre territoire. En 2017, le marché belge aurait généré près de 3 millions d'euros et promet une croissance en 2018 estimée au-delà des 20 %.

S'il a fallu aux pouvoirs publics et aux médias belges énormément de temps pour réagir, ces derniers mois ont révélé de nouvelles vocations. Plusieurs clubs de foot se sont engagés dans le sport électronique par l'entremise de sponsoring et de contrats auprès de joueurs devenus pros. Quelques structures belges se sont professionnalisées, sans pour autant être reconnues, grâce à diverses formes de soutien.

De grands médias généralistes comme la *DH* et la *RTBF* se sont clairement positionnés alors que *Proximus* révélait son envie d'être autant créateur de contenu qu'acteur de la scène eSport.

L'opérateur historique a récemment ouvert un portail et un canal TV réservés à la discipline et étendu sa collaboration avec la *Pro League* pour lancer le championnat belge officiel de simulation de football. Orange, lui, a déjà scellé quelques partenariats stratégiques pour renforcer son influence.

En pleine période électorale, le monde politique (exception faite d'une tentative discrète du MR) reste quasi inactif au-delà de quelques questions parlementaires. Pourtant, il faudra très prochainement reconnaître, fédérer, statuer et structurer ce nouveau secteur d'activité pour le professionnaliser et, ainsi, créer de réelles vocations. Pour briller sur la scène de l'eSport, il est indispensable que la Belgique puisse revendiquer rapidement des champions, des développeurs, des streameurs (joueurs commentant leur propre prestation) et des casteurs (commentateurs de compétitions d'eSport) de qualité. Au risque sinon d'assister à une fuite des cerveaux d'un nouveau genre. ✳

La RTBF sur l'e-balle

Depuis la naissance de Tarmac, son nouveau média dédié aux jeunes, la RTBF a multiplié les initiatives pour créer une réelle communauté eSport: une chaîne Twitch très active (tarmac.be), la création de tournois et une présence marquée sur de nombreux événements. Le service public persiste et signe en lançant dès ce 27/9 les Tarmac Ciné Sessions, série d'événements invitant les gamers à s'affronter sur l'écran d'une salle de cinéma (*Street Fighter V*, *FIFA 19*, *Fortnite*, *Hearthstone*...). Et dès ce 10 octobre, La Deux permettra de suivre en TV la F1 eSports Series, championnat officiel de Formule 1 virtuelle.

Pour s'inscrire aux soirées: www.rtbf.be/tarmac/cinesessions

Pour visionner les streams de Tarmac: www.twitch.tv/tarmacbe