

eSport : Pro League et Union Belge ont enfin embrayé

GAMING L'ePro League a été créée

L'eSport (de l'anglais *Electronic Sport*) est une pratique sportive qui consiste à affronter seul, ou en équipe, d'autres joueurs sur des jeux vidéo. Ces joueurs peuvent s'affronter sur n'importe quel jeu de type compétitif via des ordinateurs ou des consoles. Expliqué comme ça, on peut facilement imaginer que l'eSport n'est pas un phénomène si récent mais quand on y regarde de plus près, c'est la médiatisation grandissante de ces dernières années qui a projeté cette pratique sur le devant de la scène.

En effet, à la fin des années 90, grâce à internet, plusieurs jeux vidéo, comme Counter Strike, permettaient déjà à des joueurs de s'affronter en ligne. C'est alors que naissent les premiers tournois IRL (In Real Life, « dans la vie réelle ») et le concept d'eSport, devenant un sport à part entière.

Mais le gaming à un niveau professionnel en Belgique a mis du temps à être médiatisé. Il a fallu attendre septembre 2018 pour que notre pays emboîte réellement le pas au niveau télévisuel et crée sa première chaîne de diffusion de tournois eSport (ESL Proximus Championships). Objectivement, l'initiative peut être applaudie mais le grand problème derrière tout ça est que cette chaîne ne diffuse, pour l'instant, que des tournois de jeux vidéo tels que League of Legends ou Counter Strike : Global Offensive (CS : GO). Difficile peut-être d'éveiller la curiosité d'un individu lambda avec des jeux peu « populaires » aux yeux du grand public (hors fans de jeux vidéo, bien sûr).

Dès lors, comment intéresser un plus grand public à l'eSport, une pratique qui explose dans des pays comme la Chine, les Etats-Unis, le Canada mais aussi en France et au Royaume-Uni ? Utiliser un jeu populaire.

La Pro League et Proximus ont trouvé le créneau avec le jeu vidéo Fifa. Annoncée en mai, l'ePro League voit enfin le jour en Belgique. Seule compétition officielle Fifa 19 sur notre territoire, ce tournoi (seulement organisé sur la plateforme PlayStation) aura un calendrier presque similaire à celui du football « IRL » puisque des qualifications auront lieu en octobre et les Playoffs se joueront en mars.

« Le côté positif, c'est que ce tournoi est accessible à tous et donc la personne qui joue des

heures chez elle, mais qui n'est pas professionnelle, pourra affronter d'autres joueurs et potentiellement représenter le club de son rêve », explique Zakaria Bentato, représentant d'Anderlecht dans le milieu de l'eSport.

Même si la compétition officielle EA Sports Fifa de la Pro League voit seulement le jour, le jeu vidéo de football s'était déjà fait une place au niveau professionnel en Belgique puisque plusieurs clubs ont un joueur pro comme égérie. Zakaria Bentato représente Anderlecht, Jason De Villers, Charleroi et Julian Albiar Fernandez, le Standard (première équipe belge à recruter un e-player).

En mai 2018, afin de représenter la Belgique sur la scène internationale, l'Union Belge de football mettait en place un tournoi Fifa afin de recruter quatre joueurs et d'ainsi former

l'équipe des Belgian eDevils (Jason De Villers, Geoffrey Meghoo, Stefano Pinna et Quentin Vande Wattyne sont les représentants belges).

Lorsque l'équipe nationale d'eSport a été officialisée, l'Union Belge s'était félicitée d'être « le deuxième pays européen à lancer une équipe nationale de eGaming après la France ».

Un marché belge en pleine croissance

Bien qu'en retard sur d'autres continents (Asie et Amérique du Nord), l'Europe voit son marché eSport croître à une vitesse hallucinante. Selon une étude réalisée par SuperData et PayPal dans 20 pays européens, l'eSport sur le Vieux Continent, c'est près de 27 millions de spectateurs et plus de 250 millions de dollars au niveau de la valeur marchande.

Au niveau belge, le marché de l'eSport représente un revenu de 3 millions d'euros en 2017 et l'étude prévoit une hausse de 20 % en 2018. Une autre bonne nouvelle : le public belge (près de 4 % du public européen) s'intéressant à l'eSport devrait croître de 28 % en 2018 et de 19 % en 2019. Bien qu'approximatives, ces estimations démontrent réellement un intérêt grandissant des Belges pour l'eSport.

Toujours selon cette étude, 82 % des fans d'eSport en Belgique sont des hommes. Au niveau de la tranche d'âge, on estime que la majorité des fans d'eSport sont âgés de 25 à 34 ans. ■

EDOUARD MARÉCHAL