

**Difficile de comprendre les choix de jeux du Comité qui sélectionne des titres à la qualité toute relative et snobe les plus gros cartons de l'e-sport, comme ici « League of Legends ».** © AFP.

## croissance Après avoir promis monts et merveilles, le secteur déchanté

TH.CA

Ça ne saute pas forcément aux yeux quand Karmine Corp, une des plus grandes équipes françaises d'e-sport, rassemble près de 30.000 fans à la Defense Arena à Paris, ou quand on voit un stade rempli pour venir assister à une finale de *Counter Strike GO*, mais le secteur de l'e-sport n'est pas en grande forme même s'il a généré 455 millions de dollars en 2022, selon PwC. De nombreux investisseurs à qui on avait promis monts et merveilles il y a quelques années ont investi des millions de dollars, ici pour se payer une équipe, là pour en sponsoriser ou pour monter des événements.

Sauf que la croissance à deux chiffres que l'on avait imaginée a été plus lente que prévu. Pire, depuis la fin de la crise sanitaire, les résultats sont même en net recul. Les propriétaires revendent leurs équipes, les ferment ou licencient sec. Cette année, à la fin de leur saison, Misfits et CLG, deux grosses équipes mondialement connues, ont mis la clé sous la porte. L'exemple de Faze Clan est lui aussi significatif : alors que l'équipe était valorisée à 725 millions de dollars lors de son arrivée en Bourse l'an dernier, elle vient d'être rachetée pour 18,5 millions. Le ciel n'est pas rose. Naz Aletaha, la responsable de *League of Legends* chez Riot, parle même « d'hiver de l'e-sport ».

« C'est indéniable, il y a eu des déconvenues », observe Nicolas Besombes, professeur associé en sociologie du sport à l'Institut des sciences du sport de Paris. « De nombreux investisseurs se demandent aujourd'hui de quel retour ils ont pu bénéficier, or le modèle économique de l'e-sport est particulièrement précaire et dépend énormément du sponsoring qui reste sa source de revenu principale. »

Et en cas de coup dur économique, cette source est une des premières à se tarir. « On avait déjà observé un ralentissement peu avant les années 2010, juste après la crise des subprimes », remarque Jean Gréban, coordinateur de Walga, en charge du développement et de la dynamisation de l'écosystème jeu vidéo wallon. « On revit un peu la même chose aujourd'hui. Après un gros engouement et de massives levées de fonds qui ont fait gonfler une bulle, le marché de la publicité a de nouveau beaucoup baissé à la suite des crises successives du covid, de la guerre en Ukraine et de l'inflation. On est donc entré dans une phase hivernale pour l'e-sport. »

Cette perte de vitesse témoigne de la fragilité du secteur qui peine à trouver un modèle économique pérenne. Chaque structure explore et tente de trouver des moyens d'atteindre la rentabilité, avant la croissance. « Certaines équipes vont proposer des stages destinés à la jeunesse, d'autres vont créer des cybercafés ou développer un business de consultance », note Nicolas Besombes. « Tous vont essayer de vendre des produits dérivés à leur effigie. » Autant de pistes pour réduire la dépendance au sponsoring et à la publicité.

### Une analogie avec le sport traditionnel inopérante

Pour Jean Gréban, le secteur, pour gagner en attractivité, devrait s'inspirer de ce qui se fait dans le sport. « Il faut parvenir à développer une base large, qui partirait du club local pour aller jusqu'au Comité olympique qui organiserait un événement international. Ce genre d'événement existait déjà avec l'ESWC ou le World Cyber Games coréen. Mais ces compétitions étaient rendues possibles par le fait que les éditeurs n'avaient pas pris conscience du potentiel commercial de l'e-sport. Désormais, ces derniers ont serré la vis et sont beaucoup plus regardants quant à



**Alors que l'équipe Faze Clan était valorisée à 725 millions de dollars lors de son arrivée en Bourse l'an dernier, elle vient d'être rachetée pour 18,5 millions.**

© BELGA

leurs droits et ne laissent plus le secteur se débrouiller sans eux. » Résultat : ces deux grands-messes sont désormais moribondes.

Si tentante soit-elle, l'analogie avec le sport traditionnel n'est pourtant pas parfaitement opérante. « Les éditeurs de jeux vidéo sont des sociétés dont l'objectif premier reste de maximiser leurs profits », fait remarquer le professeur. « Dans le sport en revanche, les fédérations sont des associations à but non lucratif. Comme le secteur n'a pas pour ambition de faire du profit, il jouit de nombreuses aides publiques. C'est normal puisque le sport est une pratique valorisée. A juste titre, car ses bienfaits sur la santé physique et mentale ou sur l'intégration sociale sont prouvés et qu'il diffuse des valeurs telles que le dépassement de soi, le bien-être et l'apprentissage. On estime donc que l'argent du contribuable peut être utilisé pour favoriser l'exercice du sport. Mais ce n'est pas du tout aussi clair pour le jeu vidéo dont la pratique a été largement stigmatisée pendant une trentaine d'années et qui soulève encore aujourd'hui beaucoup de craintes et d'inquiétudes. »

Dans ce contexte, difficile d'envisager d'allouer des ressources publiques à la création de structures dédiées à l'e-sport.

« C'est un cercle vicieux : il n'y a pas de rentabilité dans le circuit amateur e-sportif parce qu'il n'y a pas de diffusion. Il n'y a donc pas de spectateurs, et dès lors pas de public pour de potentiels annonceurs. De fait, si ce ne sont pas les pouvoirs publics qui financent l'écosystème parce qu'ils l'estiment bénéfique, ce dernier est condamné à périr. »

Une autre différence majeure avec le sport traditionnel est que l'ancrage local est quasi impossible avec l'e-sport puisque la pratique est essentiellement dématérialisée et se fait le plus souvent à distance. Dans ces conditions, difficile de voir émerger des clubs locaux avec un fort ancrage territorial à même de fidéliser un large public.

### Les jeux les plus populaires

Certains jeux représentent les épreuves reines de l'e-sport et leur popularité ne se dément pas. La plupart du temps, il s'agit de jeux gratuits qui génèrent des revenus grâce à la vente d'éléments cosmétiques à l'intérieur du jeu (parfois estampillés des logos des équipes e-sportives). Parmi les plus en vogue, on peut citer *League of Legends*, souvent abrégé en *LoL*, qui fait s'affronter deux équipes de cinq joueurs incarnant un des 140 personnages disponibles. Leur but est de faire évoluer leurs avatars suffisamment rapidement afin de détruire le camp adverse. On peut également citer *Counter Strike Global Offensive*, bien moins cartoon dans son esthétique. Le jeu date de 2012 et une nouvelle version vient juste de

paraître. Dans *CS GO*, les modes de jeux varient, mais le plus pratiqué demande à une équipe de désamorcer une bombe tandis que la seconde équipe doit l'en empêcher. Derrière son allure de jeu d'action, le jeu demande une solide connaissance de la géographie du niveau et l'organisation stratégique de l'équipe est cruciale pour remporter la victoire. Un peu moins violent, mais tout aussi nerveux, si ce n'est plus, *Rocket League* est un jeu de football. Mais au lieu d'incarner un sportif, on contrôle une voiture miniature capable d'utiliser des boosts de vitesse et de virevolter dans les airs pour envoyer le ballon au fond de la cage. Un jeu technique dont le succès ne se dément pas depuis 2015.

TH.CA

CONSOMMATION

## Appel à la grève dans le commerce alimentaire ouvrier les 15 et 22 novembre

Le front commun syndical appelle les travailleurs du commerce alimentaire ouvrier, soit de la commission paritaire 119, à faire grève les 15 et 22 novembre afin « d'obtenir une prime pouvoir d'achat », annonce-t-il lundi.

A défaut d'une hausse des salaires, le gouvernement a autorisé, pour la période 2023-2024, les employeurs à verser une prime à leurs travailleurs si l'entreprise était en bénéfices. Selon le front commun syndical, les employeurs de la CP 119 ne proposent que « des cacahuètes », c'est-à-dire, selon leurs calculs, une prime de 75 euros pour deux ans, revenant à 6 euros par mois.

« C'est insuffisant mais aussi insultant pour les travailleurs, surtout lorsque nous savons que les actionnaires ont pu bénéficier de dividendes allant jusqu'à 4 % », fustige Tanguy Cornu, coprésident de l'ABVV-FGTB Horval. « Nous demandons 250 euros net pour tous les travailleurs, dès le moment où leur entreprise fait des bénéfices », appuie Steve Rosseel, de l'ACV-CSC.

« Puisque les employeurs du commerce n'écourent que lorsque l'on touche à leur portefeuille, nous appelons donc à faire grève les 15 et 22 novembre », conclut Dominique Roland pour la CGSLB. Les travailleurs seront couverts par un préavis et par une indemnité de grève. Ils sont également invités à tenir un piquet devant leur entreprise quand cela est possible. Selon les syndicats, les négociations patinent depuis septembre et « les employeurs restent sourds aux demandes des travailleurs ». BELGA

ère

### Nintendo clarifie ses positions

Le géant japonais a souvent été pointé du doigt comme l'éditeur le moins libéral concernant la présence de ses jeux dans les compétitions d'e-sport, et pour cause : il refusait quasi systématiquement la diffusion d'images de ses jeux. Nintendo a clarifié sa position à la fin du mois d'octobre. Ainsi, pour pouvoir utiliser un jeu dans un événement amateur, de moins de 200 personnes, l'organisateur s'engage à ce que l'événement n'ait pas pour ambition de faire du profit. D'ailleurs, comment réaliser une plus-value puisque boissons et nourriture ne peuvent pas être vendues tandis que le prix de l'entrée ne peut pas dépasser les 20 euros ? Afin de contourner ces règles strictes, il est nécessaire de prendre contact avec l'éditeur pour entamer des négociations. Un coup dur pour le secteur et la scène amateur quand on connaît le succès de *Mario Kart 8* et de *Smash Bros* dans le monde de la compétition. TH.CA