



2 septembre 2017, AccorHotels Arena, Paris. Demi-finale des LCS EU, l'un des championnats européens de « League of Legends ».

Jeux vidéo LA FOLIE E-SPORT

A la Paris Games Week, du 1^{er} au 5 novembre, plus de 300 000 visiteurs sont attendus, dont les fans d'e-sport, un marché en pleine croissance. PAR ANNE-SOPHIE LECHEVALLIER

Les joueurs, derrière leur ordinateur, communiquent avec leurs cinq coéquipiers en chuchotant dans leur casque. De la main gauche, ils enfoncez les touches du clavier; de la droite, ils dirigent la souris pour guider leurs personnages dans un monde futuriste. La partie d'« Overwatch », où s'affrontent l'équipe de France de Blizzard (l'éditeur du jeu) et celle des influenceurs, dont Squeezie (21 ans, 9 millions d'abonnés sur YouTube), est retransmise en direct sur lstream.fr. Deux commentateurs expliquent les tactiques, en empruntant des métaphores à leurs aînés du foot... sauf qu'un mot sur deux est en anglais. Un néophyte n'y comprend rien. Mais le public, si. Il retient son souffle, soupire, applaudit. Cette démonstration, organisée par Blizzard et Webedia, au siège de ce dernier à Levallois-Perret, est l'un des multiples événements de la discipline.

L'e-sport – ces compétitions de jeux vidéo prisées par les « millennials », les 15-35 ans – reprend les codes du monde réel. Les terrains sont des jeux à succès, notamment « League of Legends » (LoL), qui rassemblerait 100 millions de joueurs chaque mois en ligne, « Hearthstone », « Dota2 », « Counter-Strike » ou « Fifa ». Les joueurs, très jeunes, sont entraînés jusqu'à huit heures par jour par des préparateurs. Ils ont des agents et des sponsors et gagnent aussi leur vie avec leurs chaînes YouTube sur lesquelles ils diffusent leurs parties. Leurs carrières sont courtes. La vedette française de « LoL »,

YellowStaR, a pris sa retraite l'an dernier... à 24 ans! En France, une cinquantaine d'entre eux touchent plus que le Smic. Certains reçoivent des sommes astronomiques: Faker, 21 ans, champion sud-coréen de « LoL », a ainsi accumulé en quatre ans 1 million de dollars de dotations. Les éditeurs investissent, ils y voient un moyen de vendre davantage de boîtes de jeux et d'objets à acheter en cours de partie. Des chaînes

France
7,5 MILLIONS DE FANS
23 millions de dollars en 2017*

(gratuites) retransmettent en direct les matchs, dont Twitch, acquise par Amazon en 2014 pour 970 millions de dollars. La foule afflue aussi dans les stades. Le 4 novembre, la finale des Mondiaux de « LoL » se déroulera à Pékin, dans le « Nid d'oiseau » aux 80 000 places. La finale de 2016, diffusée en 18 langues, avait rassemblé 43 millions de spectateurs... « Dans les années 1980, des championnats de « Space Invaders » s'organisaient dans les hangars américains, explique Cédric Page, directeur Gaming de Webedia. L'audience a été démultipliée après 2011, quand ces compétitions ont pu être visibles sur Internet partout dans le monde.»

Le marché se structure à toute vitesse. Webedia, propriété de Fimalac, investit pour devenir un leader de l'e-sport, une activité qui pèse aujourd'hui 10 % de son chiffre d'affaires et génère un quart de sa croissance. Marc Ladreit de Lacharrière, le P-DG, explique: « J'ai construit Fimalac en allant dans des secteurs nouveaux auxquels personne ne



Marc Ladreit de Lacharrière entouré de joueurs au siège de Webedia, à Levallois-Perret, le 19 octobre.

pensait. Avec Webedia, nous constituons, acquisition après acquisition, un média digital du divertissement dont les principales composantes ont le plus souvent des positions de leader et dégagent des bénéfices conséquents. Les équipes ont anticipé l'e-sport en France, et nous détenons de fortes positions en Allemagne, en Espagne, au Brésil, et maintenant aux Etats-Unis.» Leur premier rachat date de 2015, avec jeuxvideo.com; le dernier, de juillet, avec 3BlackDot, une agence

Monde
500 MILLIONS DE FANS
1 milliard de dollars en 2018**

américaine qui accompagne des stars du Web. Cédric Siré, le DG de Webedia, se souvient: « En dix ans d'expérience dans Internet, je n'avais vu de telles courbes d'audience que pour les réseaux sociaux et les influenceurs. On ne se demande plus si c'est un phénomène de mode, mais où cela va s'arrêter.» Webedia attend le feu vert du CSA pour lancer ES1, sa chaîne de télé consacrée à l'e-sport.

Les clubs de foot n'ont pas voulu passer à côté de la discipline. En France, le PSG, le FC Nantes, l'OL et l'AS Monaco ont créé leurs équipes pour Fifa et d'autres jeux. Mais le PSG vient de décider de suspendre sa participation à « LoL »: il s'interroge, dans un communiqué, sur l'écosystème du jeu et la forte inflation des salaires des joueurs. Le club se méfie des bulles. ■

@aslechevallier

Estimation de chiffre d'affaires par SuperData pour PayPal et "Baird's Equity Research."

L'e-sport aux JO de 2024 ?

Est-ce un sport ou pas? Le CIO vient de déclarer que la discipline « pourrait être considérée comme une activité sportive », tout en s'empressant de préciser que le « contenu ne doit pas enfreindre les valeurs olympiques ». Ce qui n'a rien d'évident puisque chacune des composantes de l'e-sport appartient à des acteurs privés. Il n'existe pas, pour l'instant, de jeu libre de droits...