

Bonsoir à tous. Je m'appelle Boris Krywicki, je suis chercheur en presse jeu vidéo – je m'intéresse notamment à comment les médias, de tous types, parlent du jeu vidéo – et mon rôle ce soir ça va être de vous présenter en quelques mots ce qu'est l'E-sport et ce qu'il implique, pour vous cadrer en quelques mots les échanges qui vont suivre.

Alors l'e-sport, ça désigne tout simplement le sport sur support électronique, comme « e-mail » veut dire courrier électronique. On n'entend pas par là uniquement les jeux vidéo qui simulent un sport – comme Fifa où on joue au foot – mais n'importe quel jeu vidéo multijoueur pratiqué de manière compétitive.

Difficile de savoir quand il commence, parce que ça dépend où on met le curseur. Par exemple, le chercheur Sébastien Genvo fait remonter la naissance de l'E-sport à celle des jeux vidéo, donc à Space War, un programme développé par des ingénieurs du MIT, parce qu'en 1972 les créateurs du jeu ont organisé des tournois autour de la pratique de Space War, qu'ils considéraient comme sportive.

Les premiers jeux vidéo, de manière générale, étaient nombreux à intégrer un système de score, donnant au joueur un référent pour mesurer sa performance. Souvent, en fin de partie, le jeu affichait un tableau des meilleurs scores où le joueur victorieux pouvait entrer son nom. Dès lors, dans les salles d'arcade, où les bornes étaient à disposition d'une multitude de joueurs, la logique du meilleur score à battre s'est mise en place. C'est de la compétition chacun à son tour, comme avec Space War, par l'intermédiaire du score, qui représente la performance. Aujourd'hui, quand on parle d'e-sport on pense à un duel frontal, en simultané, mais on voit bien que la logique de compétition était là dès les débuts du jeu vidéo.

L'e-sport, c'est aussi un héritage des lan-party où, avant l'arrivée du jeu en ligne, on connectait des ordinateurs entre eux pour jouer à plusieurs. En 1997 apparaissent les premières compétitions en lan, où tout le monde joue en même temps, principalement au jeu Quake, un des précurseurs du FPS multi. C'est aussi l'arrivée des ligues officielles, des fédérations qui tentent de promouvoir une approche compétitive, y compris à l'international, des jeux qu'elles pratiquent. Bien sûr, la lan ça peut aussi être entre amis, comme l'illustre bien le vidéaste Usul, je vous passe un petit extrait, si vous ne connaissez pas c'est très drôle (3' 12'' – 4' 52'').

Tout ça pour arriver à l'e-sport d'aujourd'hui, qui commence à intéresser suffisamment le grand-public et à avoir assez de moyens de diffusion pour que les éditeurs de jeux intègrent réellement cette composante dans le cahier des

charges des jeux. Les joueurs peuvent apprécier la compétition autant qu'ils veulent, sans un suivi des créateurs du jeu, cela tomberait vite à plat puisque ça demande de l'équilibrage, l'arrivée de nouveaux contenus (personnages, arènes...). Evidemment, si la sauce prend, l'E-sport intéresse les éditeurs pour son effet boule de neige : les événements internationaux vont créer ce qu'on appelle de la hype (engouement) autour du jeu, centrer l'attention dessus et améliorer les ventes ou susciter l'envie de dépenser plus d'argent dans le jeu.

Il y a de nombreux genres dans l'E-sport, mais l'un de ceux les plus populaires et responsable de l'essor du phénomène, c'est le MOBA pour Multiplayer Online Battle Arena : on incarne un personnage avec des compétences propres qu'il faut connaître sur le bout des doigts, on a un objectif et on travaille en équipe. L'E-sport ce n'est donc pas que du un contre un. Et dès qu'on est en équipe, la dimension de coopération apparaît, avec chacun qui a un rôle spécifique à mener à bien, avec le risque de pénaliser ses camarades si on se foire. Voilà l'un des deux grands représentants : League of Legends, sorti en 2009, l'un des premiers jeux à avoir eu une finale spectaculaire. En 2010, à Los Angeles, il y avait un orchestre philharmonique, des présentateurs, une foule en délire... Et, évidemment, beaucoup d'argent à la clé.

C'est souvent un des critères admis pour qu'un joueur d'e-sport puisse se dire « professionnel » : il faut gagner sa vie grâce au jeu. Et, pour ça, il faut gagner des compétitions. Bien sûr, les enjeux financiers sont moins importants que dans le sport classique, mais pour vous donner un ordre d'idée, le « cash-prize » de la finale du Cependium de Dota 2, un autre MOBA, c'est plus de 20 millions de dollars à se partager entre les gagnants (6 millions pour l'équipe qui arrive premier). C'est le record parce qu'une partie est financée par les joueurs qui achètent du contenu en jeu à l'occasion de l'événement. Mais même pour les jeux plus mineurs comme le jeu de carte *Hearthstone*, il y aura cette année 1 million de dollars pour le vainqueur. Pour financer tout ça, il y a notamment le prix des places des spectateurs : en général, entre 40 et 90€.

Avec de telles sommes à la clé, les joueurs prennent ces compétitions au sérieux. De plus en plus d'équipes se mettent en place, avec un manager, des coach, des transferts de joueurs, des entraînements... L'intérêt premier d'avoir une équipe, c'est, pour les plus gros joueurs, de pouvoir négocier un salaire modeste, d'avoir ses déplacements pris en charge (les compétitions n'ont pas toujours lieu à côté de chez soi), et puis d'autres avantages comme avoir sa communication prise en charge, contacter plus facilement des sponsors, qui vont offrir du matériel ou carrément financer l'équipe, etc. Parfois, il se réunissent dans une « gaming house », un endroit où ils vont jouer ensemble toute la journée, pour pouvoir discuter de stratégie en permanence, avoir des co-équipiers fixes et pas des joueurs attribués au hasard. Parfois, c'est plus ponctuel : un « bootcamp » de

quelques jours (un camp où ils s'entraînent). Mais les entraînements sont réguliers : dans une émission d'Arrêt sur Images, Marion Lopez, joueur semi-pro de Counter-Strike (jeu de tir) s'entraîne avec son équipe féminine trois heures par soir, 5 soirs par semaine, tous les soirs quand une compétition approche.

L'avantage des entraînements dans l'E-sport, c'est qu'ils peuvent se faire à distance. Quand on lui demande si c'est un sport, elle dit « oui parce qu'on s'entraîne, ça demande de l'envie, de l'engagement, du mental, de la stratégie... » Sur la question « est-ce un sport ? » on peut parler d'autres critères : certains jeux demandent une réelle dextérité pour y être efficace. Voici une courte vidéo de Dendi, un joueur ukrainien de Dota 2 qui fait du piano et qui manipule très bien le clavier d'ordinateur, donc il peut activer les compétences etc. plus rapidement, plus efficacement que d'autres. (18'20 – 19'20'')

Ça peut parfois provoquer de réelles blessures, comme pour ce Coréen professionnel de Starcraft 2. Et puis être un joueur de haut-niveau ça demande aussi des connaissances. On l'a vu dans l'extrait sur les lan, il y a beaucoup de termes techniques, mais au-delà de ça il faut se tenir au courant de ce qu'on appelle la « méta » pour métagame, c'est-à-dire quelle personnage est le plus prisé, quelle type d'approche fonctionne bien en ce moment, etc. donc c'est évolutif ça demande une veille constante, mais aussi connaître les autres joueurs, leurs stratégies privilégiées, leur style de jeu...

Quelques autres points communs avec le sport classique : il y a de l'arbitrage, des matchs truqués et... du dopage. Je vous conseille cet enquête qui raconte comment certains joueurs prennent des médicaments pour améliorer leurs réflexes.

Et pour parler de tout ça, il y a les médias. Alors, d'abord, les médias généralistes s'y intéressent de plus en plus, souvent pour surprendre en citant les chiffres qui paraissent astronomiques de loin, alors que bon, si on compare aux sports classiques, ça remet les choses en perspective, mais aussi pour couvrir l'e-sport, commenter des matchs. *L'Equipe*, le quotidien sportif français, qui a lancé sur sa chaîne *l'Equipe 21*, une émission dédiée au foot virtuel, BeIn qui a une émission hebdomadaire sur l'E-sport et le *Canal e-sport Club* de Canal plus.

Mais aussi de plus en plus de médias spécialisés : « Le Journal de l'e-sport, qui sort tous les deux mois, en est à son quatrième numéro. Le groupe Webedia, qui possède Jeuxvideo.com et a racheté l'équipe et télévision Millenium, a racheté la société Oxent (qui organise les tournois ESWC et gère le site de tournois Toornament), une prise de participation dans l'agence Bang Bang Management (agence marketing dédiée à l'accompagnement des «talents») et la création pour

le compte du PSG d'une équipe e-sport portant les couleurs du club.

Et puis des chaînes Twitch – Twitch c'est comme Youtube mais en direct, c'est une plate-forme de vidéos où on se filme en train de jouer tout en commentant, les gens regardent, interagissent avec le joueur, lui posent des questions... C'est une propriété d'Amazon. La meilleure source d'information pour se renseigner sur un joueur, c'est d'aller sur sa propre chaîne Twitch, car la plupart en ont une. Les équipes, pour se diversifier, créent souvent des structures où elles proposent aussi des TV en ligne 24 heures sur 24, animées par certains joueurs ou de simples « streamers », qui ont une assez bonne connaissance du jeu pour commenter les tournois retransmis. Si on veut se renseigner sur un jeu en particulier, il n'y a pas meilleur média.

Voilà, j'en arrive au terme de cette présentation, je termine en vous montrant quelques disciplines de l'e-sport dont je n'ai pas eu l'occasion de parler : le RTS (Starcraft 2), le versus fighting (Street Fighter) – auquel les pros jouent avec un matériel spécifique pour la grande majorité : un stick arcade, plus précis pour rentrer des combinaisons de touches que la manette classique...

Et puis quelques derniers exemples du sport virtuel qui s'exporte dans le réel, avec cette autobiographie d'un joueur célèbre ; le sporting d'Anderlecht qui veut recruter des joueurs de Fifa 2017, alors que le Paris Saint Germain s'y est déjà mis l'année dernière, aux côtés de Monaco et d'autres, je vous ai mis un tableau de The Esports Observer. Et le basket s'y met aussi : des joueurs comme Jeremy Lin, Jonas Jerebko, Rick Fox et même Shaquille O'Neal ont acheté des équipes, et fin septembre 2016 le club des Philadelphia 76ers s'en est payé deux, Apex et Dignitas, tandis que la NBA elle-même qui ouvrira sa ligue d'E-sport sur le jeu NBA 2K en 2018, qui accueillera une quinzaine d'équipes la première année, autour de matchs qui pourraient avoir lieu dans de vrais stades. Le sport virtuel n'a jamais été aussi proche du réel, et ça ne fait que s'accroître. Merci de votre attention.

**Boris Krywicki – mars 2017**