



Le Lausanne-Sport compte désormais une équipe de joueurs spécialisés dans les jeux vidéo, une discipline parallèle en plein essor.  
© Laurent Gillieron / Keystone

## JEUX VIDÉO

# Le Lausanne-Sport ouvre une section sport électronique

Les dirigeants lausannois admettent ne pas encore tout comprendre au monde du «gaming» sinon une chose: il faut y être

4 minutes de lecture

📌 Economie du sport 📌 Football 📌 Jeux vidéo

**Laurent Favre**

Publié jeudi 6 avril 2017 à 16:08, modifié jeudi 6 avril 2017 à 16:21.

Chaque jour, 20 000 parties du jeu de football électronique FIFA se jouent avec l'équipe (virtuelle) du Lausanne-Sport. Cette statistique étonnante a convaincu les dirigeants lausannois qu'il était grand temps

pour le LS d'entrer dans le monde du sport électronique. Jeudi, lors d'une conférence de presse au stade de la Pontaise, le club a annoncé l'intégration de Qualitas Helvetica, la meilleure équipe romande, et le lancement d'un projet d'académie de formation dédiée aux jeux vidéo.

L'équipe Qualitas Helvetica évoluera dorénavant sous le nom de Lausanne-Sport eSports, dès la PolyLAN mi-avril à l'EPFL. Cette équipe jouera sur des jeux tels que FIFA, Hearthstone, Overwatch, Rocket League et Counter-Strike: Global Offensive. «On veut un vrai club, avec une structure de formation. Nous allons essayer de créer une vraie équipe, pas débaucher un bon joueur de FIFA et lui donner un maillot de Zurich», affiche Jean-François Collet.

## **Une progression fulgurante**

En l'absence du président Alain Joseph, c'est l'ancien président et actuel président de l'Association Lausanne-Sport qui a présenté le projet. Jean-François Collet ne cache pas sa méconnaissance de cet univers lointain pour les plus de 40 ans. «Nous sommes confrontés à un nouveau monde que peu de gens de notre génération comprennent. Moi je rêvais d'être joueur au LS, mon fils rêve lui de devenir «gamer» professionnel.»

**Lire aussi:** En Suisse, le difficile essor de l'e-sport

C'est en travaillant sur l'International Gaming Show (une convention d'e-sport que sa société, Grand Chelem Management, organise en novembre prochain à Lausanne) que Jean-François Collet a pris la mesure du phénomène. «J'avoue que j'ai encore de la peine à vraiment considérer ça comme un sport mais c'est surtout l'évolution qui m'a frappé.»

En étudiant appliqué, il a pris des notes: «Chaque mois, 100 millions de visiteurs uniques vont sur le service de streaming et de VOD Twitch, 40% d'entre eux sont de simples spectateurs. En 2011, il y avait 500 personnes dans un vieil amphithéâtre en Suède pour assister à la finale de League of Legends. L'an dernier, elle a eu lieu à Séoul dans le stade du match d'ouverture de la Coupe du monde 2002 et devant 40 000 spectateurs. En 2015, son audience visuelle était deux fois supérieure à celle de la finale de basket NBA.»

### **Un marché de 1 milliard de dollars**

«Sur les tournois, poursuit Jean-François Collet, les dotations ont triplé en trois ans. Plus de 50 joueurs ont gagné plus de 50 000 dollars chacun de prize-money l'an dernier. On estime le poids économique de l'e-sport

en 2020 à 1 milliard de dollars. Des marques comme Coca ou Raiffeisen en Suisse s'y intéressent, des médias comme ESPN ou L'Equipe 21 diffusent des finales...»

**Lire aussi:** Les clubs de football se mettent à l'e-sport

Les dirigeants du Lausanne-Sport n'ont pas encore une idée très claire de la suite. Quand cela sera-t-il rentable? Le club va-t-il toucher des droits d'image? Devrait-il recruter davantage de footballeurs asiatiques? Autant de questions sans réponses. «Il y a cinq ans, je n'aurais jamais imaginé que nous serions intégrés à un club professionnel et personne ne peut dire où sera l'e-sport dans dix ans», plaide Frédéric Boy, nouveau président du Lausanne-Sport eSports. Seule certitude: il faut en être. «Attendre davantage, ça aurait été trop tard», estime Jean-François Collet, qui voit dans l'e-sport «une fantastique opportunité pour un club d'entrer en contact avec la nouvelle génération et toucher un public plus jeune».

### **Un budget encore modeste**

Le monde du football connaît surtout les jeux de simulation, type FIFA ou Pro Evolution Soccer. «Nous joueurs, nous baignons dans cet environnement depuis longtemps, témoigne le milieu de terrain du LS Musa Araz. Dans le bus ou à l'hôtel, nous jouons beaucoup entre nous, ça nous permet de nous vanner, de nous rapprocher.» Mais l'approche du club est plus globale et intègre d'autres jeux non sportifs.

«Leur écosystème se calque sur le modèle sportif, note Jean-François Collet, avec des joueurs, des entraîneurs, un public, des commentateurs, des vedettes que l'on admire.»

Le budget de fonctionnement de la section e-sport sera de 20 000 francs, contre 10 000 lorsque la structure Qualitas Helvetica était autonome. Une somme pour l'heure modeste.

---

Laurent Favre  
**@LaurentFavre**

Journaliste, responsable des sports

---

**PUBLICITÉ**