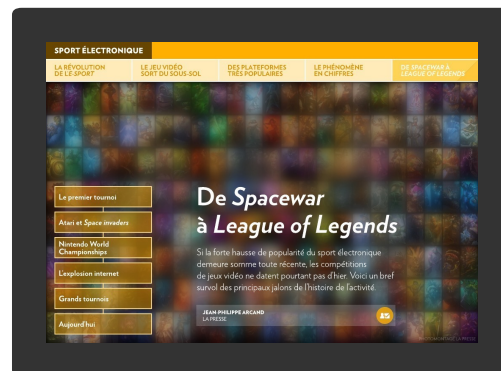




## CET ÉCRAN A ÉTÉ PARTAGÉ À PARTIR DE LA PRESSE+

Édition du 16 juillet 2016,  
section SPORTS, écran 5



### LE SPORT ÉLECTRONIQUE DANS LE TEMPS L'EXPLOSION INTERNET

JEAN-PHILIPPE ARCAND  
LA PRESSE

L'arrivée de l'internet, combinée à l'émergence du jeu sur ordinateur durant les années 90, a complètement révolutionné l'univers du sport électronique. L'activité a alors vu toutes les frontières pouvant séparer ses adeptes s'effondrer. Les premières compétitions en ligne étaient surtout axées sur les jeux de tir à la première personne (*first-person shooter*) les plus populaires de l'époque, notamment *Quake*. Puis, des jeux de stratégie comme *Warcraft* et *StarCraft* ont fait leur apparition dans différents tournois.

### LE SPORT ÉLECTRONIQUE DANS LE TEMPS GRANDS TOURNOIS

JEAN-PHILIPPE ARCAND  
LA PRESSE

Ce grand chambardement que fut la naissance du jeu en ligne a ouvert la voie à la création des plus grands tournois de sport électronique au tournant des années 2000. Différentes entreprises ont été créées dans le but d'organiser des tournois mondiaux réunissant des milliers de participants. C'est entre autres le cas de la Major League Gaming (MLG), fondée en 2002. Le circuit a été acheté par le développeur de jeux Activision Blizzard – qui a notamment créé *StarCraft* et *Call of Duty* – le 31 décembre 2015 pour 46 millions. Son PDG, Robert Kotick, a par la suite expliqué au *New York Times* qu'il souhaitait « construire l'ESPN du jeu vidéo ».

### LE SPORT ÉLECTRONIQUE DANS LE TEMPS LE PREMIER TOURNOI

JEAN-PHILIPPE ARCAND  
LA PRESSE

La toute première compétition connue de sport électronique, les Intergalactic Spacewar Olympics, s'est tenue le 19 octobre 1972 à l'Université Stanford, en Californie. Elle regroupait une vingtaine de participants qui se faisaient la

lutte sur un ordinateur PDP-10 en jouant à *Spacewar*, jeu conçu par Steve Russell 10 ans plus tôt. Bruce Baumgart a remporté le volet « free-for-all », tandis que Slim Tovar et Robert E. Maas ont triomphé en équipe. Les gagnants ne remportaient rien de moins qu'un abonnement d'un an au magazine *Rolling Stone*. On rapporte aussi que la bière était gratuite.

## LE SPORT ÉLECTRONIQUE DANS LE TEMPS **AUJOURD'HUI**

**JEAN-PHILIPPE ARCAND**  
LA PRESSE

De ses humbles débuts réunissant une poignée de mordus dans des locaux universitaires, le sport électronique est aujourd'hui devenu une industrie à part entière générant des millions de dollars en revenus à travers le monde, que ce soit grâce aux tournois ou aux amateurs qui visionnent ces compétitions en ligne. L'organisme SuperData Research estime qu'en 2015, le sport électronique a engrangé des revenus mondiaux de 748,8 millions US. Seulement en Asie, où l'activité est immensément populaire, le marché est évalué à 321 millions. On prévoit que les revenus internationaux atteindront 1,9 milliard en 2018.

## SPORT ÉLECTRONIQUE **DE SPACEWAR À LEAGUE OF LEGENDS**

Si la forte hausse de popularité du sport électronique demeure somme toute récente, les compétitions de jeux vidéo ne datent pourtant pas d'hier. Voici un bref survol des principaux jalons de l'histoire de l'activité.

**JEAN-PHILIPPE ARCAND**  
LA PRESSE

## LE SPORT ÉLECTRONIQUE DANS LE TEMPS **NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS**

**JEAN-PHILIPPE ARCAND**  
LA PRESSE

En 1990, Nintendo lance les Nintendo World Championships, compétition qui s'arrête dans 29 villes américaines et dont la finale se déroule aux Universal Studios d'Hollywood. Divisés en trois catégories d'âge (11 ans et moins, 12 à 17 ans, 18 ans et plus), les participants avaient 6 minutes et 21 secondes pour obtenir le meilleur pointage possible en jouant à trois mini-jeux, soit *Super Mario Bros.*, *Rad Racer* et *Tetris*. Les cartouches de jeu conçues spécialement pour ce tournoi sont hautement prisées par les collectionneurs, qui doivent s'attendre à déboursier plusieurs milliers de dollars sur des sites comme eBay pour s'en procurer une.

## LE SPORT ÉLECTRONIQUE DANS LE TEMPS **ATARI ET SPACE INVADERS**

**JEAN-PHILIPPE ARCAND**  
LA PRESSE

Si l'expérience de Stanford s'avère somme toute confidentielle, c'est tout le contraire pour le National *Space Invaders* Championship organisé par Atari en novembre 1980. L'entreprise, qui régnait alors sur l'industrie du jeu

vidéo, convie plus de 10 000 participants de partout aux États-Unis pour jouer à la version Atari 2600 du célèbre jeu de tir extra-terrestre. L'objectif des compétiteurs est simple : obtenir le pointage le plus élevé. La popularité de l'événement fait dire à certains qu'il s'agit de la véritable première compétition de sport électronique.