



ASIA FOCUS

L'E-SPORT À ÉCHELLE INTERNATIONALE : LA DOMINATION SUD-CORÉENNE

Maëlle Thivat / Analyste

Août 2024



PRÉSENTATION DE L'AUTRICE



Maëlle Thivat / Analyste

PRÉSENTATION DE LA COLLECTION ASIA FOCUS

La collection « Asia Focus » propose des analyses, des entretiens avec des experts ou des acteurs, ou des notes sur des travaux majeurs produits par des spécialistes de la région. Son objectif est d'approfondir la réflexion sur des sujets d'actualité et d'offrir des éléments de compréhension sur les enjeux actuels en Asie. Les dynamiques politiques, sécuritaires, économiques, culturelles ou sociétales sont ainsi privilégiées.

Collection sous la direction de **Barthélémy Courmont**, directeur de recherche à l'IRIS, maître de conférences à l'Université catholique de Lille, et **Emmanuel Lincot**, chercheur associé à l'IRIS, professeur à l'Institut Catholique de Paris et sinologue. Elle s'inscrit dans le cadre du Programme Asie-Pacifique de l'IRIS.



PROGRAMME
ASIE-PACIFIQUE

Par son poids économique, démographique et la persistance d'une multitude de défis politiques, stratégiques et sécuritaires, l'Asie-Pacifique fait l'objet de toutes les attentions. Le programme Asie-Pacifique de l'IRIS et son réseau de chercheurs reconnu à l'échelle nationale et internationale se donnent pour objectif de décrypter les grandes dynamiques régionales, tout en analysant de manière précise les différents pays qui la composent et les enjeux auxquels ils sont confrontés.

Les champs d'intervention de ce programme sont multiples : animation du débat stratégique ; réalisation d'études, rapports et notes de consultance ; organisation de conférences, colloques, séminaires ; formation sur mesure.

Ce programme est dirigé par **Barthélémy Courmont**, directeur de recherche à l'IRIS, maître de conférences à l'Université catholique de Lille

Depuis maintenant plusieurs années, l'industrie de l'eSport s'est fortement développée, au point de devenir un véritable phénomène sportif et sociétal. Pour cause, elle est parvenue à toucher des millions de personnes, et a totalement modifié l'image et la position du jeu vidéo dans notre société, en brisant la barrière du passe-temps pour s'associer au domaine sportif.

L'eSport peut être traduit par sport électronique, ou encore jeu vidéo de compétition, et désigne la pratique en ligne ou en *LAN party* (événement rassemblant des joueurs de jeu vidéo dans le but de jouer à des jeux vidéo multi-joueurs en utilisant un réseau local au lieu d'Internet) d'un jeu vidéo seul ou en équipe, par l'intermédiaire d'un ordinateur ou d'une console. L'essor de ce sport a débuté bien plus tôt qu'il n'y paraît. En effet, les débuts des jeux informatiques à caractère compétitif remontent à 1952. À cette époque, un informaticien du nom d'Alexander Shafto Douglas travaillait sur sa thèse de doctorat à Cambridge sur l'interaction entre les hommes et les ordinateurs et a eu l'idée de placer le fameux jeu du « morpion » en jeu informatique. Le premier véritable jeu multijoueur fut cependant présenté en 1958 par le directeur de l'instrumentation Higinbotham lors de la journée portes ouvertes. Ce jeu portait le nom de *Tennis for Two* (Tennis pour deux) et permettait à deux personnes de s'affronter. Ce jeu est aujourd'hui considéré par de nombreuses personnes comme l'acte de naissance de l'eSport.

Le premier tournoi de type eSport n'apparaîtra cependant qu'en 1972, autour du jeu spatial *Spacewar*. Pour l'occasion, 24 joueurs se sont rencontrés pour s'affronter. *Spacewar* est considéré aujourd'hui comme le premier jeu numérique sur ordinateur au monde, et a été désigné en 2007 comme l'un des dix jeux informatiques les plus importants de tout le temps par le *New York Times*. Au fil des ans, l'eSport s'est donc formé : les tournois se sont multipliés, autant en Europe qu'aux États-Unis, et la discipline a commencé à se populariser.

Enfin, l'eSport a été fortement mis en avant en 2000, notamment en Corée du Sud avec la création de la *Korean eSports Association* (KeSPA), qui s'est concentrée sur les possibilités de commercialisation de l'eSport, y compris dans le domaine de la télévision. Grâce aux divers développements en Corée du Sud, les premiers *World Cyber Games* (WCG) ont été organisés à Séoul cette même année. Lorsque l'on parle d'eSport, on parle forcément de la Corée du Sud. Pour cause, la domination du territoire en la matière est incontestable. De nos jours, la majorité des joueurs connus ont été formés ou sont originaires du pays et, actuellement, elle est à la quatrième place du marché mondial du jeu vidéo. Son industrie rapporte chaque année environ 15 milliards de dollars selon la KCCA (ministère de la Culture et l'Agence coréenne des contenus créatifs).

L'ESPORT SUD-CORÉEN : UNE LONGUE HISTOIRE

La Corée du Sud, pays phare dans le domaine de l'eSport, fait figure d'exemple à suivre pour le reste de la planète eSportive. Néanmoins, si aujourd'hui cette pratique est à son apogée, c'est surtout grâce au travail fourni par le pays pour faire évoluer et reconnaître ce sport à grande échelle. La culture du jeu en Corée du Sud a métamorphosé les sports électroniques en une structure organisée, en partenariat avec certaines des plus grandes entreprises du pays. Aujourd'hui, la Corée du Sud abrite les écosystèmes d'eSports les plus performants au monde, générant une industrie de plusieurs milliards de dollars.

De fait, dans les années 1980, la Corée du Sud – qui sortait d'une ère de guerres et de dictatures – a vu sa société changer drastiquement. Dans un pays en plein essor économique, les Sud-Coréens ont vu leur niveau de vie augmenter pendant de nombreuses années et de manière très rapide, évoluant ainsi avec l'arrivée des nouvelles technologies. Rapidement, le gouvernement trouve un réel potentiel dans Internet et fait de son État le premier pays du monde entièrement connecté à Internet en ADSL¹. Au début des années 2000, 60 % de la population sud-coréenne avait accès à la fibre optique. Cette situation a entraîné une hausse rapide des ventes d'ordinateurs ainsi que l'ouverture de nombreux cybercafés ou *PC Bang*. Apparus à la fin des années 1990, ces derniers sont des lieux de divertissement où les gens pouvaient – et peuvent encore – louer un ordinateur pour jouer à un tarif horaire. Ces espaces sont devenus des points de rencontre pour les jeunes, qui s'y retrouvent pour jouer, partager des repas, et même étudier ensemble. Grâce à l'infrastructure Internet avancée du pays et aux prix abordables pratiqués par les *PC Bang*, plus de 25 000 de ces établissements ont vu le jour à travers la Corée du Sud. En offrant un lieu où les joueurs pouvaient se réunir et s'affronter, ces établissements ont favorisé l'émergence de compétiteurs aguerris et encouragé le partage de stratégies et de connaissances, contribuant ainsi à la création d'une communauté de joueurs experts. Tout semblait alors indiquer que la Corée du Sud deviendrait un véritable paradis pour les amateurs de jeux vidéo. Cependant, à cette époque, les jeux vidéo étaient encore considérés comme un simple passe-temps, principalement pour les enfants et adolescents. De manière paradoxale, c'est à ce moment-là que le gouvernement a pris, sans le savoir, deux décisions majeures pour l'avenir du jeu vidéo dans le pays.

Depuis la Seconde Guerre mondiale, le peuple sud-coréen a nourri une profonde rancœur envers le Japon, boycottant les produits japonais, et le gouvernement allant jusqu'à interdire la vente de consoles de jeux japonaises sur le marché national. Parallèlement, les jeux de tir

¹ « La Corée du Sud, berceau du eSport », *VLMedia*, 24 juin 2013, URL: <https://vl-media.fr/la-coree-du-sud-berceau-de-lesport/>

à la première personne (FPS) sur ordinateur, en pleine émergence, ont été jugés trop réalistes et violents, ce qui a également conduit à leur bannissement en Corée du Sud. Des titres comme *Doom 2*, *Quake*, ou encore le célèbre *Counter-Strike* n'ont donc pas réussi à s'y implanter, malgré leur popularité dans d'autres pays. Toutefois, la Corée du Sud n'a pas été épargnée par tous les jeux vidéo à succès : *Starcraft : Brood War*, mentionné précédemment, a rapidement conquis le public sud-coréen, surtout dans un contexte où les options de jeu étaient limitées. La télévision sud-coréenne a vite capitalisé sur ce phénomène, en diffusant des matchs entre les meilleurs joueurs du pays, tandis que des compétitions commençaient à émerger simultanément.

À cette époque, les joueurs bénéficiaient de peu d'attention médiatique, et les chaînes de télévision employaient des commentateurs avec une connaissance limitée du jeu, ce qui entraînait des diffusions de qualité médiocre avec une valeur de production minimale. Cependant, en 2000, les joueurs ont décidé de prendre les choses en main en créant leur propre syndicat, la KeSPA, avec l'approbation des ministères de la Culture, des Sports et du Tourisme. Cette entité a alors posé les bases d'une structure plus organisée et sérieuse pour le monde du sport électronique en Corée du Sud.

Au début des années 2000, la chaîne de jeux vidéo sud-coréenne *OnGameNet*, en difficulté, prend une décision audacieuse : diffuser des matchs de *Starcraft*, mais avec une approche novatrice. Plutôt que de s'appuyer sur des commentateurs peu passionnés et mal informés, la chaîne choisit d'engager des joueurs experts de *Starcraft*, dotés d'une connaissance approfondie du jeu. Cette présentation, parfois jugée excessive ou « clichée », rencontre néanmoins un succès immédiat, incitant *OnGameNet* à poursuivre ses innovations. Les matchs, initialement filmés en studio, sont désormais joués devant un public, ce qui amplifie l'ampleur du phénomène et entraîne des changements dans l'organisation des compétitions.

L'année 2002 marque un tournant décisif dans l'essor de l'eSport en Corée du Sud. *OnGameNet* décide d'organiser les finales de ses tournois en plein air, sur une plage, et ouvre ces événements gratuitement au public. Cette initiative attire une foule nombreuse, mêlant curieux et passionnés. De nouvelles chaînes de télévision voient le jour, et des ligues compétitives émergent. Surtout, cette année signe le début de la starification des joueurs. Deux figures dominent alors la scène *Starcraft* : *SlayerS_BoxeR* et *YellOw*. Leur rivalité, intensifiée par les médias, crée une véritable émulation autour de leurs affrontements, et leur charisme attire également l'attention des femmes sud-coréennes, contribuant à la féminisation de l'eSport. En 2005, une ligue *Starcraft* féminine est créée, avec comme première championne *TossGirl*, jouant un rôle clé dans cette féminisation.

Au fil du temps, le spectacle de l'eSport en Corée du Sud dépasse même celui des sports traditionnels. Les joueurs deviennent des stars, les concerts accompagnant les matchs se multiplient, et les publicités envahissent les chaînes avant les grandes compétitions. Pendant ce temps, la KeSPA poursuit son travail de promotion auprès du grand public et des autorités. En 2003, Lee Myung Bak, alors maire de Séoul et futur président de la Corée du Sud, participe à un match d'exhibition de *Starcraft* lors de l'ouverture des championnats du monde du jeu vidéo, organisés en Corée du Sud depuis 2000. Cet événement, attirant des joueurs du monde entier, marque l'internationalisation de l'eSport sud-coréen.

En 2005, la Corée du Sud inaugure le premier stade dédié à l'eSport à Yongsan, propulsant la discipline dans une nouvelle dimension. À partir de ce moment, les eSports sont gérés comme une ligue sportive professionnelle avec un format très compétitif, où les joueurs professionnels reçoivent des salaires chaque saison. Le sport électronique devient rapidement un phénomène national, reconnu par les autorités comme le deuxième sport favori des Sud-Coréens, derrière le baseball. Les équipes d'eSport fonctionnent désormais comme de véritables clubs sportifs, avec des joueurs sous contrat, des managers, et même des centres de formation.

LA CORÉE DU SUD ET SON SUCCÈS INCONTESTABLE

Désormais, en Corée du Sud, le statut de joueur eSport de haut niveau est comparable à celui d'une star de la K-Pop. L'objectif ultime pour de nombreux jeunes est de devenir le meilleur joueur professionnel du pays. Actuellement, cette distinction est détenue par Faker, un joueur professionnel de *League of Legends* (LoL), qui détient également le titre du joueur de sports électroniques le mieux rémunéré selon la liste Forbes 2019 *Asia 30 Under 30*. Au fil des ans, les joueurs professionnels en Corée du Sud voient leurs revenus augmenter, avec des contrats annuels et des avantages tels que le logement gratuit.

De plus, des académies spécialisées ont été fondées, comme l'académie *Game Coach* à Séoul, une institution officielle soutenue par le gouvernement pour former les futurs joueurs professionnels². Elle propose des salles de classe où les élèves reçoivent un enseignement axé sur des jeux populaires tels que LoL et *Overwatch*. Le programme comprend des sessions d'entraînement, d'étude et même des devoirs, comme regarder des *replays* et jouer à

²« Los esports ligan al sistema educativo de Corea », *ESPM gaming news*, 16 septembre 2021, URL : <https://www.esportmaniacos.com/esports/los-esports-ligan-al-sistema-educativo-corea/>

davantage de jeux à domicile. Ces académies de sports électroniques sont désormais présentes dans le monde entier.

De nos jours, la plupart des sports électroniques tournent autour de LoL. Cependant, *Overwatch* est devenu très populaire en Corée du Sud et pourrait – dans les années à venir - devenir un véritable concurrent pour LoL. *Riot Games* a donc franchi les frontières américaines pour s’implanter en Corée du Sud, mais l’impact a été bien plus conséquent. De fait, comme pour *Starcraft*, les Sud-Coréens ont dominé la scène de LoL de 2012 à 2017. La domination des joueurs sud-coréens dans les championnats de ce jeu vidéo a été incontestée pendant un certain temps, avec la plupart des meilleurs joueurs professionnels provenant du pays. Bien que le reste du monde ait depuis rattrapé son retard, la Corée du Sud demeure toujours une force majeure dans l'échelle mondiale du jeu. Cette constance s'explique en partie par sa capacité continue à produire de jeunes talents, avec un âge moyen des joueurs de la *League of Legends Champions Korea* (LKC) légèrement inférieur à 21 ans.

Bien que la Corée du Sud ne soit plus considérée comme l'indiscutable championne de LoL, elle reste toujours une rivale redoutable pour ses nouveaux concurrents. Actuellement, c'est l'équipe européenne *G2 Esports* qui détient le titre de champion. Cependant, en 2020, *DAMWON Gaming* a remporté le championnat du monde de LoL, redorant ainsi le blason de la LCK. Cette victoire a propulsé la Corée du Sud au sommet de la scène mondiale de LoL, faisant de *DAMWON Gaming* l'équipe la mieux classée au monde. Leur succès les a conduits à remporter la prestigieuse Coupe des Invocateurs lors du championnat du monde à Shanghai, ramenant ainsi le trophée au LoL Park en Corée du Sud. *DAMWON Gaming* était largement favorisé lors de leur affrontement contre l'équipe chinoise *Suning*.

Une autre équipe de premier plan en Corée du Sud est *T1*, une équipe très populaire qui compétitionne dans plusieurs jeux, dont LoL, *StarCraft*, *PUBG* et *Fortnite*. *T1* est une filiale de sports électroniques de *SK Telecom* et compte plus de 80 joueurs professionnels, avec Faker en tête. Ils ont récemment conclu un partenariat de *sponsoring* avec *Hana Bank*, une filiale de *Hana Financial Group*. Ce partenariat vise à promouvoir l'application bancaire sur smartphone de Hana auprès de la jeune génération sud-coréenne grâce à la visibilité offerte par *T1*, qui compte plus de 22 millions de *followers* sur ses réseaux sociaux.

Ainsi l'avenir de la LCK réside dans sa stratégie de promotion à l'international. Cela implique d'élargir son audience en diffusant dans de nouvelles langues et en développant des bases de fans dans des régions en dehors de la Corée du Sud. Il est intéressant de noter que la LCK attire désormais plus de spectateurs internationaux que locaux, ce qui pourrait entraîner l'expansion du nombre d'équipes dans la ligue si celles-ci parviennent à générer des bénéfices.

Par ailleurs, en 2019, la *Korea Creative Content Agency* sortait un premier rapport sur les salaires et l'âge dans le secteur de l'eSport en Corée du Sud. Le site *Inven Global* a récemment publié un premier rapport sur les salaires moyens des joueurs professionnels en Corée du Sud et plus particulièrement sur ceux évoluant au sein de la ligue LCK. D'après l'Agence coréenne pour le contenu créatif (KOCCA), agence du gouvernement sud-coréen affiliée au ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme et chargée de gérer le contenu culturel, le secteur de l'eSport sud-coréen a augmenté de plus de 50 % entre 2014 et 2017, le budget des équipes de LoL s'élevait à 68,2 % du budget total des structures en 2018, il y a eu environ 140 joueurs professionnels recensés (82 en LCK et 58 en ligue *Challenger*), le salaire moyen annuel se situait autour de 155 000 dollars. Le salaire des meilleurs joueurs de la ligue a considérablement augmenté la moyenne et de nombreux joueurs ont gagné entre 18 000 et 180 000 dollars supplémentaires (prix en espèces, *streaming*, des émissions et des événements)³.

Partout dans le monde, de nouvelles arènes d'eSports multimillionnaires sont en construction, notamment en Asie, où la demande ne cesse de croître. En Corée du Sud, le gouvernement a d'ailleurs annoncé la construction de cinq nouvelles arènes de sports électroniques d'ici la fin de 2023 pour répondre à cet engouement. Plus de 50 % des plus fervents amateurs d'eSports se trouvent dans la région Asie-Pacifique, tandis que l'Europe se classe en deuxième position avec 16 %. En Chine, par exemple, les eSports sont si populaires que le ministère de l'Éducation a intégré les eSports et les jeux vidéo dans son programme de troisième cycle et de formation professionnelle.

En Corée du Sud, le marché des jeux mobiles est également en plein essor, touchant même la génération plus âgée. Le jeu vidéo est désormais ancré dans la culture sud-coréenne, et les eSports sont de plus en plus perçus comme l'avenir du divertissement et du sport, reflétant les changements dans les préférences et les habitudes de consommation de la société moderne. La culture du sport électronique s'est épanouie en Corée du Sud grâce à une démocratisation de l'accès à Internet et aux ordinateurs, en particulier grâce à l'essor des cybercafés, ou PC Bang, qui offraient des ordinateurs performants et une connexion Internet rapide à un prix abordable.

Le succès de l'eSport en Corée du Sud réside en grande partie dans sa capacité à transformer de jeunes marginaux en champions admirés, intégrant ainsi l'eSport à la culture nationale. Cette dynamique a non seulement fonctionné en Corée du Sud, mais laisse également

³ « Esports in Korea – Guide to a Korean gaming culture », *SeoulSpace*, 16 juillet 2024 URL: <https://www.seoulz.com/esports-in-korea-guide-to-korean-gaming-culture/>

entrevoir la possibilité que l'eSport puisse trouver une place similaire à travers le monde, à condition que des personnalités charismatiques parviennent à captiver l'attention d'un public plus large. Le développement de plateformes de streaming spécialisées comme *Twitch* et *YouTube* a également permis à l'eSport de toucher une audience mondiale, attirant des centaines de millions de spectateurs.

Bien que d'autres pays aient investi dans des infrastructures pour promouvoir l'eSport, peu semblent capables de rivaliser avec la Corée du Sud, à l'exception de la Chine, qui suit les traces de son voisin.

LA CORÉE DU SUD EST-ELLE RÉELLEMENT AU SOMMET DE L'INDUSTRIE E-SPORTIVE ?

La Corée du Sud et les États-Unis sont tous deux à la tête du phénomène eSport. Les États-Unis en tant que lieu de naissance du eSport, et la Corée du Sud en tant que productrice des meilleurs joueurs. La Corée du Sud est un pays pionnier qui compte parmi les grandes forces mondiales en matière d'eSport. Aux États-Unis, l'industrie du eSport atteint une valeur de 493 milliards de dollars en 2017, et les événements sur son territoire ont attiré plus de 162 millions de visiteurs venant des quatre coins du globe. Cependant, il est important de relativiser le rayonnement des États-Unis sur la scène compétitive de l'eSport. Certes, le pays domine dans les investissements et les revenus, et se démarque par sa rapidité à avoir institutionnalisé le sport électronique, mais cette suprématie ne se reflète pas dans les classements.

Tout d'abord, si les États-Uniens dominent les compétitions de sports électroniques dans la catégorie des FPS (*First Person Shooter*), ce sont les Sud-coréens qui possèdent la première place sur les RTS (*Real-Time Strategy*) et MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). D'ailleurs, si l'on perçoit souvent le Japon comme le pays de l'avancée technologique, la Corée du Sud dépasse largement son voisin dans ce domaine. En raison des désaccords et blessures du passé, les Sud-Coréens ont tenu à se désolidariser de la culture gaming nipponne, et à développer leurs propres jeux vidéo, et leurs propres machines.

Nous l'avons déjà mentionné, la Corée du Sud a très vite développé son industrie du jeu vidéo⁴ : dès 2000 est créée la fédération KeSPA, supportée par plusieurs ministères, dont celui de la culture et le ministère des Sports. Grâce à cette fédération, l'eSport devenait légitime et ses pratiquants étaient désormais encadrés comme des professionnels. En Corée du Sud,

⁴ Marcos Antón «¿Por qué Corea es la “cuna de los eSports”?», *Marca*, 25 novembre 2020, URL: <https://www.marca.com/videojuegos/esports/2020/11/25/5fbe85b8e2704ef44e8b4614.html>

l'image de l'eSport est extrêmement différente que dans d'autres pays : les gamers *gosu* sont de véritables célébrités, au même titre que certains joueurs de football européens. Les équipes fonctionnent d'ailleurs sur le même modèle : ce sont des *Gaming House*, où les professionnels vivent en communauté et suivent des entraînements quotidiens. Les joueurs sont donc, tout comme les sportifs lambda, de véritables athlètes suivant les mêmes conditions de vie que leurs partenaires.

Ainsi, en Corée du Sud, les stades se remplissent de millions de fans, tous venus pour soutenir ces joueurs professionnels. Là-bas, le marché de l'eSport et des jeux vidéo en général est évalué à plusieurs milliards de dollars, et s'est fait une réelle place dans le quotidien sud-coréen. Si les jeux vidéo en Corée du Sud se sont développés plus tardivement que dans d'autres pays comme le Japon ou la France, de grosses sociétés telles que *Nexon* ou *NCsoft* ont été fondées dans les années 1990. Ces sociétés ne sont pas des moindres, puisqu'elles sont à l'origine de certains des jeux les plus joués au monde à l'heure actuelle, à savoir, *Counter Strike*, *Aion* ou encore *Guild Wars*. Ainsi, les années 1990 marquent le début d'un véritable essor du jeu vidéo en Corée du Sud, et cette discipline prendra rapidement une place importante dans la société sud-coréenne, jusqu'à devenir un réel enjeu national.

Pour cause, les jeux vidéo sont le loisir le plus populaire dans le pays. Par ailleurs, quatre chaînes de télévision sud-coréennes y sont spécialement dédiées, et l'eSport a un impact si grand que, lors des compétitions mondiales ou nationales, les résultats sont annoncés dans les journaux télévisés et dans la presse. Au même titre que les joueurs sud-coréens sont égaux aux joueurs de football européens, l'image de l'eSport en Corée du Sud est comparable à celle que nous avons du football en Europe. D'ailleurs, un personnage est parvenu à acquérir le surnom de véritable « légende » dans son pays : c'est le joueur Lim Yo-Hwan. Avec un million d'admirateurs dans son *fan-club*, une renommée incontestée à l'échelle nationale et une reconnaissance internationale, Lim Yo-Hwan est considéré comme la plus grande *star* du sport électronique. Spécialiste du jeu *Starcraft*, il gagne près d'un demi-million de dollars par an. Sa notoriété a explosé en 1998 lorsqu'il a remporté une victoire largement médiatisée en Corée du Sud, à une époque où le pays traversait une crise économique. La diffusion des compétitions de jeux vidéo, et notamment de *Starcraft*, offrait alors un divertissement peu coûteux qui a captivé un public passionné.

Lim Yo-Hwan, surnommé *gosu* pour son talent exceptionnel, est réputé pour son style de jeu innovant et divertissant, avec des tactiques devenues des classiques. Lorsqu'il fut appelé pour son service militaire en 2006, il a fondé l'équipe de l'armée de l'air, qui est aujourd'hui l'une

des plus importantes dans le milieu de l'eSport. Il détient plusieurs records, dont celui d'avoir occupé la première place du classement de la KeSPA pendant la plus longue durée⁵.

En somme, cette petite république asiatique est devenue l'épicentre de l'eSport pour diverses raisons : une grande acceptation sociale couplée à l'intérêt des marques pour un phénomène devenu massif avec le jeu vidéo *StarCraft*. Un mélange de motivations et une philosophie très différente de celle de l'Occident ont fait de la Corée du Sud une référence absolue pour tout ce qui a suivi.

Aujourd'hui, la plupart des joueurs d'eSport célèbres ou champions sont originaires ou ont été formés en Corée du Sud. Au niveau des tournois et des infrastructures, ceux qui se déroulent dans le pays sont systématiquement qualifiés de prestigieux et grandioses. De nos jours, la Corée du Sud est à la quatrième place du marché mondial du jeu vidéo et son industrie rapporte chaque année près de 20 000 milliards de wons, soit environ 15 milliards de dollars selon la KCCA et le ministère de la Culture.

En 2018, les grandes marques ont investi 694 millions de dollars dans le marché mondial de l'eSport, la majorité de ces fonds étant concentrée sur le marché nord-américain, principalement aux États-Unis. Bien que les États-Unis aient rapidement adopté la culture du *gaming* et de l'eSport, ils ne sont pas aussi performants qu'ils le souhaiteraient sur la scène compétitive internationale. En effet, dans la plupart des jeux, l'Amérique du Nord n'est pas perçue comme un adversaire redoutable. Contrairement aux sports physiques, les États-Unis n'ont par exemple longtemps détenu qu'un seul titre mondial à *Counter-strike: Global Offensive*. Pour des jeux comme *LoL*, *Dota 2*, *Overwatch* ou *Heroes of the Storm*, peu de joueurs nord-américains ont remporté des titres de renommée mondiale.

En réalité, si les États-Unis et le Canada ont un poids important dans l'eSport, c'est principalement en raison de leurs investissements et de leurs revenus. Les plus grandes compétitions se déroulent souvent en Amérique du Nord, générant des profits considérables pour les investisseurs, organisateurs, et autres parties prenantes. L'industrie de l'eSport américaine est extrêmement lucrative et continue de croître. Les événements majeurs génèrent d'importants revenus, et les équipes et joueurs professionnels les mieux classés apportent des gains substantiels aux marques qui les soutiennent. Par exemple, lors du tournoi *Madden 19* en 2018 à Jacksonville, le jeu *Madden NFL 19* s'est vendu à près de 130 millions d'unités, générant environ 4 milliards de dollars. Selon le cabinet d'audit *SuperData*

⁵ Chloé Paberz, « Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? », *Hermès* n°62 (2012) : 48-51 URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-48.htm>

Research, environ 33 millions de personnes en Amérique du Nord regardaient régulièrement des matchs d'eSport en 2018.

Ainsi, bien que la Corée du Sud ait rapidement développé une scène eSports professionnelle, le phénomène a également émergé dans d'autres régions, notamment aux États-Unis et en Europe. L'une des premières organisations d'eSports, la *Cyberathlete Professional League* (CPL), est née en 1997 à Dallas, Texas, marquant le début d'une nouvelle ère dans l'industrie du jeu vidéo, particulièrement avec les jeux de tir à la première personne (FPS).

Pendant ce temps, en Corée du Sud, l'eSport se professionnalisait rapidement grâce au succès massif de *StarCraft* et à l'expansion des cybercafés (PC Bangs). En 2000, la KeSPA a été créée pour réguler cette industrie en plein essor, suivie de près par les *World Cyber Games* (WCG), sponsorisés par le gouvernement sud-coréen et Samsung. Ces événements ont propulsé la Corée du Sud sur la scène mondiale.

L'année 2000 a également vu la naissance de l'*OGN StarLeague* (OSL), une compétition télévisée qui a atteint des sommets de popularité, tandis que la *MBC Game StarLeague* (MSL) est devenue son principal rival. Ces compétitions ont transformé les joueurs d'eSports en véritables stars nationales, un phénomène encore impensable en Occident à cette époque. De plus, l'arrivée de *LoL* a marqué une nouvelle ère pour l'eSport en Corée du Sud, faisant de figures comme Lee "Faker" Sang-Hyeok des icônes internationales. Malgré la montée d'autres régions, comme la Chine et l'Europe, la Corée du Sud reste un leader incontournable sur la scène eSports, continuant à façonner l'industrie mondiale, car l'industrie de l'eSport sud-coréen est l'une des plus puissantes et influentes au monde. L'eSport représente une part importante de l'économie numérique sud-coréenne, et sur le long terme, devrait continuer de croître. Pour cause, les entreprises sud-coréennes cherchent à s'étendre à l'international et à capitaliser sur la popularité croissante des jeux vidéo compétitifs.

L'eSport en Corée du Sud n'est donc pas seulement un phénomène culturel, mais une véritable industrie de pointe qui façonne l'économie numérique du pays et influence les tendances mondiales dans le domaine des jeux vidéo de compétition. Reste à savoir jusqu'à quand la Corée du Sud gardera son statut de numéro 1 international.

L'expertise stratégique en toute indépendance



PROGRAMME
ASIE-PACIFIQUE



2 bis, rue Mercœur - 75011 PARIS / France

+ 33 (0) 1 53 27 60 60

contact@iris-france.org

iris-france.org



L'IRIS, association reconnue d'utilité publique, est l'un des principaux think tanks français spécialisés sur les questions géopolitiques et stratégiques. Il est le seul à présenter la singularité de regrouper un centre de recherche et un lieu d'enseignement délivrant des diplômes, via son école IRIS Sup', ce modèle contribuant à son attractivité nationale et internationale.

L'IRIS est organisé autour de quatre pôles d'activité : la recherche, la publication, la formation et l'organisation d'évènements.