

Swisscom lance sa propre ligue eSports

Une scène nationale et internationale pour l'eSport: avec la «Swisscom Hero League powered by ESL», Swisscom met en place une ligue eSports suisse en collaboration avec ESL, qui s'adresse tant aux professionnels qu'au grand public. En outre, plusieurs chaînes de jeux vidéo sont depuis peu disponibles sur Swisscom TV et, à l'avenir, tout un univers thématique sur les jeux vidéo.

Le gaming est un sport populaire en Suisse: on compte plus de 3 millions de personnes qui jouent régulièrement sur PC, console ou sur des terminaux mobiles. Dans le secteur du gaming professionnel – l'eSport – il existe déjà quelques équipes qui participent à des championnats et tournois internationaux qui n'ont rien à envier aux sports populaires. Par exemple, la cagnotte du tournoi «The International 2018» aux Etats-Unis atteignait 25 millions de dollars. «eSports est une tendance mondiale, il est donc temps que ce sport soit représenté par une grande ligue suisse. Avec la Swisscom Hero League, nous souhaitons offrir une plateforme professionnelle pour l'eSport et la rendre accessible au grand public», nous a confié Michel Siegenthaler, responsable des offres et du marketing chez Swisscom, lors du lancement du festival du gaming HeroFest à Berne. Pour ce faire, Swisscom s'appuie volontairement sur ESL en tant que partenaire professionnel, la plus grande entreprise eSports au monde avec près de 20 ans d'expérience. «Il va de soi que nous sommes de la partie pour soutenir le développement du milieu du gaming en Suisse», a déclaré Torsten Haux, VP Global Media Rights & ESportsTV. «Notre concept *From Zero to Hero* offre au joueur occasionnel l'opportunité de transformer son loisir en carrière. Le meilleur athlète suisse est probablement en ce moment assis sur son canapé et nous souhaitons lui donner la possibilité de rivaliser avec les meilleurs joueurs sur la scène internationale. Avec la Swisscom Hero League powered by ESL, nous posons la première pierre du gaming professionnel en Suisse.» Pour que l'eSport se développe en Suisse, il faut une base large: donc, en plus d'une ligue professionnelle nous voulons aussi lancer des Go4Cups pour les joueurs occasionnels. Swisscom Hero League powered by ESL propose actuellement des plateformes pour les jeux «League of Legends», «Hearthstone» et «Clash Royale».

Swisscom TV lance l'eSport à la télévision

Les gamers remplissent désormais des stades entiers aux Etats-Unis et en Asie, mais la demande ne cesse d'augmenter en Europe, également pour le streaming en direct et les retransmissions à la

télévision. Swisscom TV sera ainsi la première en Suisse à lancer les chaînes thématiques ESL.tv, ES1 et ginx en Suisse à partir du mardi 16 octobre 2018, créant ainsi un nouveau monde thématique pour les passionnés de gaming d'ici la fin de l'année. L'univers thématique regroupe les meilleurs programmes, vidéos et applications sur le sujet issus de toutes les sources disponibles sur Swisscom TV. En outre, Swisscom optimise en permanence tous les composants de réseau pour répondre aux besoins des joueurs. Outre la garantie d'une couverture haut débit élevée, nos efforts s'axent également sur l'amélioration des temps de réponse (ping) et des taux de téléchargement, idéalement sur l'affectation de bandes passantes symétriques (même bande passante pour les téléchargements ascendant et descendant), un paramètre essentiel pour les streamer. «Nous considérons les jeux vidéo non seulement comme une tendance sociale, mais aussi comme un vecteur de diffusion de nouvelles technologies telles que la 5G et, ce faisant, comme un facteur économique pour la Suisse», explique Michel Siegenthaler. «La scène des développeurs locaux s'est effectivement fortement développée et génère, selon des enquêtes de la Swiss Game Developers Association et de Pro Helvetia, un chiffre d'affaires total estimé à 50 millions de francs. C'est remarquable, compte tenu du fait qu'il s'agit majoritairement de start-up.»

Offre d'initiation aux médias pour les parents et les enseignants

Dans le cadre de son programme d'initiation aux médias, Swisscom lance toute une gamme d'offres sur la thématique du gaming. Ainsi, la nouvelle édition du guide numérique «enter» est consacrée aux jeux vidéo. A partir du printemps 2019, un nouveau module de cours sera disponible pour les parents et les enseignants. Il présente à cette audience le sujet de manière générale, donne un aperçu des tendances actuelles de la culture gaming et montre comment promouvoir une utilisation responsable dans son propre environnement. «Parmi les experts, il est indiscutable aujourd'hui qu'à doses appropriées, le gaming peut se révéler très bénéfique pour le développement. Mais comme avec tout support numérique, il est important d'apprendre à le gérer correctement», explique Michael In Albon, délégué à la protection de la jeunesse face aux médias chez Swisscom.

La Swisscom Hero League en partenariat avec l'ESL lancera sa phase de qualification en novembre. Les personnes intéressées peuvent s'inscrire dès maintenant sur: www.swisscom.ch/hero



swisscom

Communiqué de presse

En savoir plus sur ESL

ESL fait partie du groupe international de divertissement numérique MTG, constitue la plus grande société de sports électroniques au monde, et est leader du secteur dans les jeux les plus populaires avec de nombreux tournois en ligne et hors ligne. ESL gère des ligues et tournois internationaux et nationaux de grande qualité, tels que les Intel® Extreme Masters, l'ESL One, l'ESL Championship et d'autres événements majeurs dans des stades du monde entier, ainsi que des coupes, des ligues et des systèmes de matchmaking au niveau amateur. Au-delà de son offre de concours, ESL propose tout une gamme de services dans les domaines de la technologie gaming, de l'événementiel, de la publicité et de la production télévisée afin de représenter l'ensemble de l'écosystème eSport à tous les niveaux. Avec des bureaux en Allemagne, en Amérique du Nord, en Russie, en France, en Pologne, en Espagne et en Chine, ESL est implantée dans le monde entier. Plus d'informations sur www.eslgaming.com

Berne, le 12 octobre 2018