L’Afrique et l’e-sport

Primera modificación: 23/07/2026 - 13:51

Transcripción :

Et on parle aussi de sport ce matin dans Aujourd'hui l'économie. Bonjour Stéphane Geneste.

Bonjour Andréane.

Du sport et d'une autre Coupe du monde qui démarre officiellement aujourd'hui à Paris. L'Esports World Cup 2026 n'est ni plus ni moins que la Coupe du monde officielle de jeux vidéo, qui va récompenser le meilleur club de la planète et les meilleurs joueurs de Valorant ou de League of Legends, pour ne citer que ça. Un évènement titanesque pour un secteur porteur et mondialisé. Mais là-dedans, Stéphane, il y a un grand oublié, c'est le continent africain.

C'est vrai. Et aujourd'hui, le jeu vidéo, c'est une industrie très lourde, un marché colossal qui pèse plus de 200 milliards de dollars de chiffre d'affaires par an. Pour qu'on se rende compte, c'est dix fois plus que le cinéma. Et au sein de ce mastodonte qui est le jeu vidéo, il y a l'e-sport professionnel. On peut aussi dire que c'est la branche compétition du secteur et elle est loin d'être anecdotique, puisqu'elle représente à elle seule 25 milliards de dollars par an.

Mais l'Afrique ne capte rien ou presque rien de cette valeur ?

Exactement. Quand on analyse les phases finales des jeux majeurs comme League of Legends, Valorant ou Counter-Strike, les équipes africaines sont totalement absentes des radars. Pourtant, les jeunes Africains jouent massivement sur les smartphones ou dans les gaming zones, mais voilà, ça ne suffit pas. Car selon l'analyse de SAGES Africa, agence spécialiste de l'e-

sport en Afrique, pour faire émerger une élite économique et sportive, il faut deux choses. D'abord, une base très large. Et ça, l'Afrique, elle l'a, avec des millions de jeunes. Et une structure avec des ligues professionnelles locales, des championnats réguliers, dotés financièrement, des structures juridiques. Et ça, ça n'existe pas pour le moment sur le continent africain.

Et pourquoi ça ne se met pas en place ?

Eh bien tout simplement parce que les grands acteurs du secteur ont une vision de marché. Pour eux, il est plus rentable d'investir dans d'autres régions du monde. Pas d'investissement, pas de compétition régulière, donc pas de progression des joueurs et donc une invisibilisation encore plus forte sur la scène internationale. C'est un cercle vicieux en fait. Pourtant, l'Afrique a les infrastructures. Mais voilà, le véritable chaînon manquant, c'est que les politiques locales ne suivent pas. L'e-sport n'est tout simplement pas une

priorité d'investissement pour du soft power, comme peut l'être le football ou la musique.

Et peut-on imaginer que les investisseurs s'intéresseront au marché africain une fois qu'ils auront fait le tour des marchés matures, comme c'est le cas en Europe ou dans le Golfe ?

Eh bien, vous avez parfaitement raison. C'est ça qui est intéressant en économie. D'ailleurs, une fois qu'un marché est conquis, on cherche toujours des relais de croissance. Et oui, l'Afrique peut l'être comme le Golfe l'a été, ces dernières années. Quelques serveurs commencent d'ailleurs à être installés, mais ils sont rares, surtout en Afrique du Nord, moins en Afrique subsaharienne. Car aujourd'hui, l'e-sport est devenu un sujet macroéconomique incontournable. C'est une vitrine politique mondiale. Et pendant que Paris célèbre les champions du jeu vidéo, l'Afrique, elle, joue encore les qualifications. Et il n'est plus de savoir si elle a les

talents, mais de savoir qui sera le premier à investir dans leur réussite.

Stéphane Geneste. Vous retrouvez en ligne sur rfi.fr à la rubrique Aujourd'hui l'économie, le décryptage de Désiré Koussawo, président de SAGES Africa, agence spécialisée dans l'e-sport.