

# Salon Sony plante un deuxième clou dans le cercueil de l'E3

[lematin.ch/high-tech/sony-plante-deuxieme-clou-cercueil-e3/story/29787545](https://www.lematin.ch/high-tech/sony-plante-deuxieme-clou-cercueil-e3/story/29787545)



Entrée principale de l'E3 à Los Angeles. Pour l'édition 2016, le logo de la PlayStation s'affichait au format géant sur le fronton du salon dédié au jeu vidéo. Image: DR

Coup de tonnerre en début de semaine dans l'industrie du jeu vidéo. Lundi, le site GamesIndustry.biz révélait que la PlayStation, la console de jeu de Sony qui domine outrageusement le marché du *gaming*, ne participerait pas pour la deuxième année consécutive au salon Electronic Entertainment Expo (E3 pour les intimes) de Los Angeles.

Ce n'est pas une rumeur, c'est officiel. Le porte-parole de Sony Interactive Entertainment (SIE) y déclare dans une envolée qui sent bon la langue de bois d'entreprise: «Après une profonde réflexion, SIE a décidé de ne pas participer à l'édition 2020 de l'E3. Malgré tout le respect que nous portons à l'ESA (les organisateurs du salon, ndlr) en tant qu'organisation, nous ne croyons pas que les orientations 2020 de l'E3 en fassent l'endroit adapté à nos objectifs cette année.»

## L'ampleur du séisme

Pour comprendre l'ampleur du séisme il faut savoir que la PlayStation pèse très lourd – et même de plus en plus (autant que la Switch et la Xbox réunis) – alors que ce salon, qui fut longtemps le seul à avoir un impact d'ampleur mondiale, est depuis quelques années

fragilisé.

Que l'on soit créateur, entrepreneur, commerçant ou journaliste, l'E3 était l'incontournable lieu de pèlerinage annuel pour montrer, se montrer, se faire remarquer et prospérer. Mais les temps ont changé et le salon se débat depuis des années à vouloir satisfaire des partenaires qui ont des vues divergentes sur son devenir, constate GamesIndustry.biz: il y aurait ceux qui veulent le voir se transformer en une célébration du jeu vidéo alors que d'autres souhaitent que l'E3 reste un lieu professionnel pour exposer, communiquer et faire des affaires. Et de constater que les tentatives récentes de l'ESA de marier la carpe au lapin n'ont connu qu'un succès très relatif.

### **Coquille vide**

Sans Sony donc, l'E3 est un peu plus la coquille vide qu'elle était déjà en passe de devenir auparavant. De longue date, chaque éditeur/constructeur organise dans son coin les shows médiatiques qui ouvrent les festivités de juin. De plus, de gros poissons, tels que Electronic Arts ou Activision, préfèrent depuis plusieurs années exposer leurs bijoux de famille en dehors du salon plutôt que d'engager les plusieurs dizaines de millions de dollars nécessaires pour jouer dans la cour des grands. Même Microsoft qui, officiellement reste un fidèle de l'E3, néglige l'épaisse moquette posée par l'ESA dans le Convention Center au profit du Microsoft Theater voisin.

Et en 2019, l'E3 n'est plus parvenu à faire illusion. Pas de PlayStation, moins d'exposants, moins de médias, des travées du Convention Center un tantinet désertées lors des journées pros.

Comment dans ce cas espérer retrouver le succès, en s'ouvrant un peu plus au grand public et aux «influenceurs», comme le souhaite l'ESA pour 2020, si les principaux acteurs de l'industrie préfèrent désormais prendre chacun les choses en mains?

### **Rupture et mise à mort**

En 2019, on pouvait comprendre que Sony ait souhaité s'économiser une présence à Los Angeles: la PS4 entrait dans son troisième âge, l'éditeur n'avait pas de grosses cartouches ludiques à promouvoir (elle gardait des munitions pour le baiser final en 2020), son avis d'absence était compréhensible et explicable simplement. Mais pour l'édition 2020, année de la sortie de la PlayStation 5, le scénario est tout autre. Ce n'est plus un rendez-vous repoussé, c'est une rupture qui prend une allure de mise à mort.

### **Jean-Charles Canet**

Créé: 15.01.2020, 18h59