

Dans les coulisses de l'esport

Le dossier qui part à la découverte d'un monde en pleine évolution, entre problèmes de développement et inspirations sportives



Riot Games

Par Erwan Adam



La sportification d'un milieu en plein développement

"On a le sentiment que certains vivent dans la rue les jeux vidéos qui les ont intoxiqués", ce sont les mots du président français, Emmanuel Macron, pour justifier les violentes émeutes qui ont secoué l'hexagone en juillet dernier. Fox News faisait le lien entre les jeux vidéos devenant si « réalistes et si violents » et l'attentat de Buffalo en mai 2022 alors que Donald Trump rendait la pratique vidéoludique responsable des tueries d'El Paso et de Dayton. Ils s'ajoutent à une très longue tradition qui consiste à associer jeux vidéos et événements violents. Les clichés qui leur collent

à la peau ne s'arrêtent pas là. « Les jeux vidéos rendent asociaux, paresseux, bêtes, abiment les yeux, sont responsables de l'obésité ... » la pratique du jeu vidéo est historiquement mal vue dans nos sociétés occidentales. Et si les stéréotypes ont encore la peau dure aujourd'hui, la situation n'était pas mieux au tournant des années 2000. Les prémices d'une décennie qui a vu naître la génération Z mais aussi et surtout l'esport arriver en Occident. Entendez, par là, la pratique du jeu vidéo de manière compétitive. Des joueurs s'affrontent, individuellement ou en équipe, dans des tournois officiels en ligne ou en physique. Pour se construire et se développer face aux nombreuses critiques que connaissent les jeux vidéos, l'esport s'est inspiré d'une pratique déjà très populaire et reconnue par tous, le sport. La compétition vidéoludique a repris les codes du sport traditionnel qui a déjà une place de choix dans nos sociétés. Tout simplement, dans le but d'elle-même se faire une place. Les similarités entre sport et esport ne manquent pas. On peut citer : l'organisation des compétitions sous forme de ligues, le statut de

joueurs professionnels, d'entraîneurs ou encore la structuration en équipes. Les comparaisons et les analogies entre ces deux disciplines sont indéniables.

L'esport est une industrie en plein développement. Comme toute discipline qui n'est pas formée, elle fait face à un florilège de défis pour se structurer. Des problèmes liés au droit à ceux de la mixité, les problématiques sont nombreuses à plusieurs niveaux. C'est là que le sport joue son rôle d'exemple. Un modèle dans le développement de l'esport.

À quel point les liens entre ces deux entités sont-ils importants ? Quels codes du sport ont été mimés par l'esport ? Mais aussi, qu'est-ce qui les différencie ? Dans quelle mesure les modèles du sport classique sont-ils applicables ou non à l'esport ?

Par l'exploration de l'esport et de ses grands enjeux de développement, ce dossier va tenter de répondre à ces questions.

L'esport, une branche à part entière du jeu vidéo



Martin « Rekkles » Larsson lors des championnats du monde de League of Legends 2017 – L'Équipe

L'esport, c'est du jeu vidéo, mais pas n'importe lequel. On ne peut pas faire de la compétition sur tous les jeux. Les jeux compétitifs ont leurs caractéristiques propres.

Le « sport électronique » comme on le surnomme a vu le jour loin des contrées européennes, en Asie et plus particulièrement en Corée du Sud, à la fin des années 90. La pratique s'est exportée au début du millénaire en Europe, mais a surtout commencé à résonner auprès du grand public à partir de 2010. Une discipline, aujourd'hui, en plein essor depuis quelques années. D'une bande de copains qui amenaient leurs PC dans des gymnases pour s'affronter sur Quake ou Starcraft à un stade de 18 000 personnes venues assister à la finale des championnats du monde de League of Legends, l'esport a fait du chemin. Pourtant, ses limites ne sont pas toujours bien comprises et les amalgames entre jeux vidéo et esport sont courants. L'esport, c'est du jeu vidéo, mais du jeu vidéo compétitif. Si on s'en réfère à la définition du Grand Dictionnaire terminologique, il s'agit d'un « *Jeu vidéo multijoueur dans lequel les joueurs, individuellement ou en équipe, jouent les uns contre les autres, et dont l'objectif est de gagner face à l'adversaire* ». Exit donc les jeux individuels classiques dans lesquels le joueur incarne un ou plusieurs personnages qu'il fait évoluer au fil d'une intrigue qui dure une dizaine d'heures, comme le sont The Legend of Zelda, Mario ou encore Final Fantasy. Quand on parle

de jeux esportifs, ce n'est pas ça. Ce sont des jeux dans lesquels les joueurs doivent prendre l'avantage sur leurs opposants, stratégiquement et techniquement, dans une partie qui a une durée très limitée (entre 15 minutes et 1 heure en moyenne) et qui se termine toujours avec un gagnant et un perdant. Il en existe plusieurs dizaines que l'on peut classer dans différentes catégories. Des simulations sportives comme FIFA ou Nba2K aux jeux de tir comme Fortnite, Call of Duty ou Counter Strike en passant par les jeux de combats que sont Street Fighter ou Super Smash Bros ou aux MOBA, League of Legends et Dota 2, il y en a pour tous les goûts. On peut retrouver le même genre de classification dans le sport avec les sports de raquettes, les sports de ballons, les sports automobiles ... Comme le sport, l'esport est une pratique qui regroupe un nombre incalculable de disciplines différentes. Des disciplines qui se pratiquent toutes de manières différentes, qui nécessitent des compétences différentes et qui ont leurs propres règles et structures de compétitions.

Une classification en Tier

Forcément, il y a des jeux compétitifs plus populaires et plus développés que d'autres. Dans le sport, le foot est beaucoup plus suivi que le BMX par exemple. Dans l'esport c'est la même chose. Les jeux sont en fait classés sous forme de « tiers » différents que l'on peut traduire par « paliers ». Le tier 1 rassemble les jeux les plus populaires, sur lesquels il y a le plus de joueurs et d'argent. Si ce classement existait dans le sport traditionnel, on y mettrait le football, le tennis ou encore le basket. Le tier 3, c'est l'inverse et on y retrouverait donc des sports mineurs ou en plein développement comme l'escrime, l'aviron ou le curling. Alors que le tier 2 serait réservé à des sports intermédiaires comme le handball ou le hockey sur gazon. C'est exactement le même principe que dans le sport, les jeux les plus populaires (Tier 1) sont ceux autour desquels il y a le plus d'audience. Par répercussion, on y trouve beaucoup d'argent et les salaires sont les plus élevés.

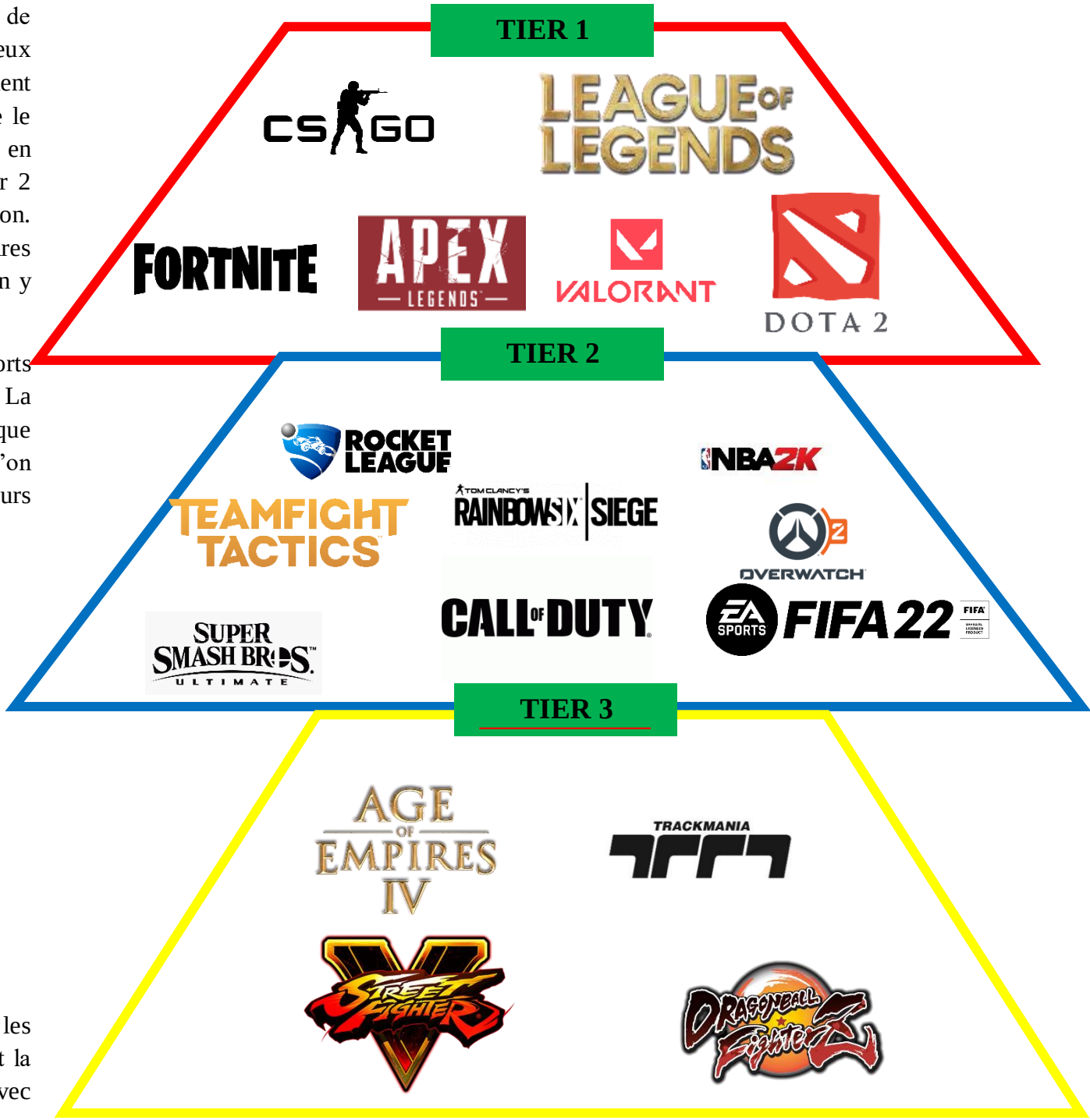
Il n'y a pas de méthode de classification officielle. Mais celle de The Esports Observer (TEO), inventée par Jens Hilgers en 2017 semble être la plus objective. La classification de TEO se base sur trois critères : le nombre de joueurs actifs chaque mois sur le jeu, les heures visionnées mensuellement par les spectateurs et ce qu'on appelle le Prize Pool annuel, c'est-à-dire l'ensemble des gains accordés aux joueurs par an.

	Nombre de joueurs mensuels	Prize Pool annuel	Heures visionnées mensuelles
Tier 1	>8 millions	>5 Millions de Dollars	> 20 millions
Tier 2	>1,5 million	> 1 Million de Dollars	> 2 millions
Tier 3	>500K	> 100 K	> 200 K

On pourrait penser que ce classement n'a aucune importance, mais pour les potentiels investisseurs et les équipes, il en a. Il permet d'évaluer la popularité et la possible rentabilité d'un jeu. C'est ce que recherchent les sponsors en priorité. Avec l'esport, les marques cherchent à être les plus visibles possibles et à trouver un nouveau public qu'elles ne peuvent pas toucher autrement. Le nombre de joueurs et

surtout l'audience sont donc les atouts numéro 1 pour conquérir les sponsors. Comme ils représentent une source de financement importante pour les équipes, elles ont plutôt intérêt à être bien positionnées et à performer sur ces fameux jeux tier 1.

Dans le palier 1 on retrouvera les mastodontes de l'esport qui sont là depuis de nombreuses années comme Counter Strike qui culmine à plus de 16 millions de Prize Pool sur l'année 2022 ou encore League of Legends et ses 124 millions de joueurs actifs. L'éditeur de ce dernier, Riot Games, place d'ailleurs un autre jeu dans le premier tier (Valorant) et un dans le deuxième (Teamfight Tactics). Riot est clairement l'éditeur phare quand on parle d'esport. On peut également citer la présence de Fortnite tout en haut de la hiérarchie, mais au vu de l'instabilité de la scène, il ne devrait plus y rester longtemps. Rocket League devrait venir prendre sa place tant le jeu est en train de se développer compétitivement. C'est le même constat pour Apex Legends qui devrait devenir un jeu phare de l'esport dans les prochaines années.



À quoi ressemble la vie d'un joueur professionnel ?

Être joueur professionnel, ce n'est pas s'amuser 15h par jour devant un jeu vidéo. L'esport est devenu un véritable métier qui nécessite beaucoup d'implication, de sérieux et de préparation.

Pour beaucoup, le jeu vidéo est une source d'amusement et de détente après une longue journée de travail ou d'étude. Pour les joueurs professionnels, les choses sont différentes. Ce n'est pas que jouer ne les amuse plus, mais ils en ont fait leur métier. Ce qui implique un quotidien consacré au jeu. Entraînement, compétition, analyse, coaching et préparation, la vie d'un gamer professionnel se rapproche beaucoup de celle d'un sportif.

Une journée rythmée par les entraînements

Comme tous sportifs de haut niveau, les e-sportifs passent la plupart des jours de la semaine à s'entraîner. Dans l'esport, il y a deux types d'entraînements. Le premier est celui en équipe. Ce sont des entraînements planifiés et qui ont lieu tous les jours. On pourrait les comparer à n'importe quels entraînements collectifs que l'on retrouve dans le foot, le basket ou le rugby. Mais dans l'esport, ils vont prendre une forme bien spécifique particulière à la discipline. Ce que l'on appelle des « scrim ».

Un scrim c'est un petit peu comme un match amical entre deux équipes. Les deux formations se mettent d'accord à l'avance afin de déterminer une heure de début et une heure de fin. Pendant ce laps de temps, les équipes s'affrontent en enchaînant plusieurs parties. « *Les scrim ce n'est pas une histoire de Best of 5 ou 7. On se contacte entre les équipes, on fixe une date, une heure et pendant 1h ou plus, on joue en boucle* », explique Geoffrey "Finish" Perrot, coach Rocket League notamment passé par Solary, Vitality ou encore SMPR. Les équipes y consacrent la plupart du temps entre 2h et 6h par jour. Ce timing dépend beaucoup du jeu d'une part et des équipes de l'autre. L'an dernier, Finish et son équipe, Solary, jouaient ces « matchs non-officiels » pendant 2h tous les jours. Pour Alan "Orion" Roger, joueur de League of Legends pour le KRC Genk, ils sont plus longs « *En général, j'ai un scrim à 15h, de 15h à 19h. Parfois, c'est 19h-22h, ça dépend un petit peu* ». G2 Esport, grande référence dans l'esport League of Legends, réalise 6h de scrim par jour, réparties en deux blocs (13-16h et 17h-20h). Les scrim sont surtout utilisés pour travailler l'aspect stratégique, essayer de nouvelles tactiques, de nouvelles synergies ou compositions de héros. Mais aussi pour l'aspect collectif, améliorer la communication et la cohésion du groupe. Ils permettent aussi, parfois, à des équipes d'affronter des formations qui évoluent dans des ligues supérieures, qu'elles ne pourraient pas rencontrer en compétition. Et donc d'apprendre d'équipes meilleures que sois.

En plus des entraînements en équipe, il y a les entraînements individuels. Ils sont beaucoup plus libres. Les joueurs vont tout simplement lancer des parties de jeux en ligne et jouer. Cela va essentiellement les aider à améliorer leur « niveau mécanique ». Ce que l'on appelle le niveau technique dans le sport traditionnel. De ce côté-là, les joueurs sont assez libres et s'organisent comme ils le sentent au niveau de la durée et des horaires. « *Je commence à jouer des parties en solo à partir de 10h. Je fais une session de 10h-12h ou 10h-13h. Le soir, j'ai un peu de temps libre*



Brandon "aceu" Winn, ancien joueur d'Apex Legends - Sean M. Haffey/Getty Images

donc soit je rejoue encore, soit je fais d'autres choses », explique Orion. C'est un impératif de jouer en dehors des entraînements d'équipe, même si le planning n'est pas fixé par le staff. Les entraînements individuels en dehors des séances collectives existent aussi dans le monde du sport. Que ça soit le travail en salle de sport ou les joueurs de foot qui restent sur le terrain pour s'exercer à tirer des coups francs par exemple.

Non planifiés, certes, mais les joueurs ne restent tout de même pas sans encadrement lorsqu'ils s'exercent individuellement. Comme l'explique le manager de G2 Gozen, Thibault Pulcini, le staff est aussi là pour inculquer aux joueurs « *les bonnes façons de travailler, de s'entraîner et de se préparer en dehors de l'entraînement quand le joueur joue lui-même sur le jeu* » et également pour éviter le surentraînement. Le reste du temps, les joueurs jouent des matchs compétitifs dont le format et les horaires dépendent énormément du jeu. Sinon, ils sont libres.

L'entraînement, plus que du jeu

« *Il n'y a pas que du jeu, il y a beaucoup de conversations, de feedback et tout ça* », explique Orion. Le jeu est évidemment une partie importante des entraînements, mais ce n'est pas la seule. Après avoir fini les scrim, l'heure n'est plus au jeu, mais à la « review ». C'est tout simplement une analyse des matchs qui viennent d'être joués. Les joueurs accompagnés, de leurs coachings staffs, regardent à nouveau les différentes parties et font un débriefing de ce qui a fonctionné, ce qui a moins bien fonctionné et ce qu'il reste à travailler et améliorer. Ils essayent d'apprendre de ces parties. C'est l'aspect plus théorique de l'entraînement « *On fait une partie et puis il y a un débriefing de 20 minutes. Donc, on joue, on debrief, on joue, on debrief.* »

L'aspect analyse vidéo est très important pour la progression des joueurs et prend même une place encore plus importante dans les matchs officiels. « *Les matchs de tournois c'est la meilleure base de travail pour les reviews parce qu'on voit vraiment comment on joue. Il y a toujours une différence entre comment tu joues en scrim et comment tu joues en compétition.* », explique Finish.

Tout cela mis bout à bout, il en résulte qu'un joueur dédie entre 6h et 8h de sa journée à s'entraîner. « *Un peu comme une journée de bureau. J'arrive toujours en fin de matinée, entre 11h-12h aux locaux. Je m'entraîne de 11h-12h jusqu'à 18h* », déclare Sébastien "Affi" Affolter, joueur Trackmania. L'entraînement représente donc une partie importante du quotidien d'un joueur. Et pour Orion, il est primordial « *Pour moi, l'entraînement c'est très important. L'entraînement c'est le match compétitif et si tu performs bien en entraînement, tu performeras encore mieux en compétition* ». Comme c'est le cas pour les sportifs, un joueur se doit d'être impliqué et sérieux à l'entraînement sinon il peut vite voir ses concurrents lui passer devant. « *Le meilleur exemple c'est G2 sur League of Legends. Tout roulait bien, ça se levait à 13h, ça jouait plus à Wow qu'à LOL. Mais ça leur est retombé dessus et ils ont commencé à perdre* », illustre Julien « Vindom » Lejeune, manager de ZennIT.

Les structures dans l'esport, de véritables clubs professionnels.



Plan de la Gaming House de la Team BDS

Les structures esport ont évolué et se sont professionnalisées à travers les années.

« Il n’y avait pas d’infrastructure, on n’avait pas de salaire. Ils m’avaient payé le billet d’entrée à une LAN et prêté un PC pour jouer sur place. Ce qui était déjà cool pour l’époque parce qu’on n’était pas des joueurs pros, mais il n’y avait rien de tout ce qu’on a maintenant ». Affi raconte ses premières expériences dans le monde de l’esport chez Exalty. Aux prémisses des compétitions de jeux vidéos, les équipes étaient très peu développées et n’offraient pour ainsi dire pas grand-chose aux joueurs. « Même juste défrayer des lams, chez Oserv, ça ne se faisait pas », explique Cocow. Mais depuis les choses ont bien évolué et les équipes sont

désormais devenues de véritables entreprises avec des salaires stables, des infrastructures et un staff professionnel pour encadrer les joueurs.

« Dans une équipe, dans son fonctionnement, il n’y a pas tant de différence entre esport et sport. », déclare Julien Lejeune, manager pour ZenniT. Dans son effort de professionnalisation, comme l’explique Julian Gadois, manager de l’équipe Gameward, les structures esport ont repris le modèle des clubs de sport. « Il y a beaucoup de clubs esport qui commencent à se dire que s’ils veulent être performants, ils doivent s’inspirer du sport classique et commencent à copier pas mal de modèles ». Évidemment comme dans tous clubs de sport et comme dans toutes entreprises, les clubs d’esport ont différents pôles organisationnels. Un pôle communication, marketing, ressources humaines, production, administratif financier, gestion de projets ... « G2 c’est plus de 150 employés en dehors des équipes donc c’est vraiment une très grosse structure », explique Thibault Pulcini, manager pour G2 Gozen. On parle ici de l’équipe européenne la plus structurée en interne, mais c’est le même schéma pour les plus petites structures, à une moindre échelle. « En salariés Gameward, on doit être 14-15 sans compter les joueurs et les coachs. », raconte Julian.

Il y a aussi tout un encadrement des équipes en elle-même. C’est dans ce domaine-là que l’esport s’est le plus inspiré du sport. Les équipes de sport électronique sont aussi encadrées par un staff technique complet. Une structure esport est active sur plusieurs jeux et sur chaque scène compétitive, les clubs sont parfois représentés par plusieurs équipes (équipe académique, féminine ...). Chaque équipe possède son propre staff. Le nombre de membres de staff dépend de la taille de la structure et de l’équipe concernée. « En fonction des équipes, il y a différents types de moyens qui sont mis en place. Si tu prends notre équipe LOL et notre équipe CS qui sont nos deux plus grosses équipes en termes de budget, on a un General manager, un team manager, un performance manager, on a un coach, un analyste et des fois on a un assistant-analyste. On a des équipes avec des moyens un peu plus intermédiaires dont la mienne fait partie dans laquelle on a coach, team manager, performance manager, mais on n’a pas forcément



Salle de review de l’équipe Mad Lions – Laure Vallée/Youtube

d’analystes et on va dire que le boulot est faisable par deux membres du staff. Et il y a d’autres plus petites équipes encore ou parfois tu as une personne qui fait le travail de coach et de manager. », éclaire le manager de G2 Gozen.

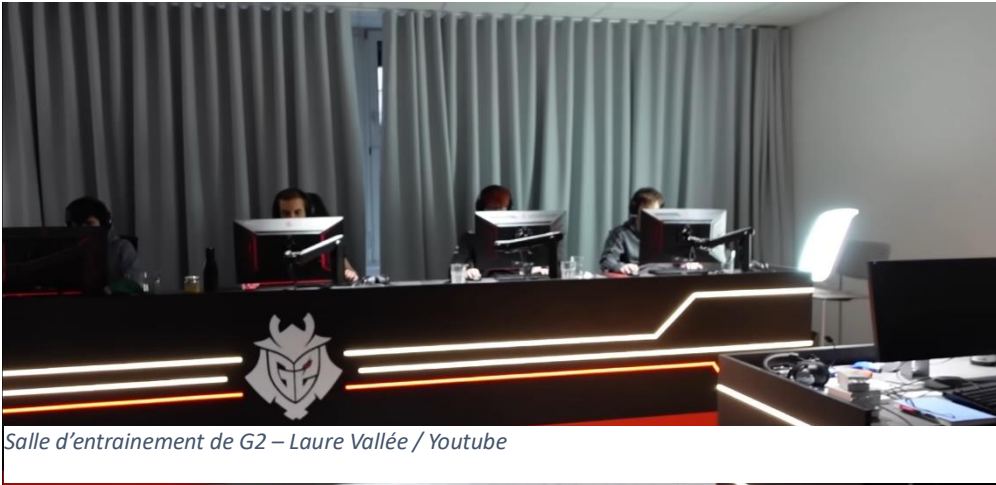
De grandes infrastructures

L’époque où l’esport se résumait à 5 amis qui se réunissaient dans la cave de l’un d’entre eux pour s’entraîner est très loin. Outre le staff qui les accompagne, les clubs offrent aussi des infrastructures aux joueurs. Les équipes vont mettre en place de véritables centres d’entraînement comme on retrouve dans le sport. Il s’agit de locaux de plusieurs centaines de mètres carrés, 700 m² pour Izidream ou encore 1000 m² pour BDS. Dans ces bureaux, on retrouve, évidemment, des salles d’entraînement pour les différentes équipes avec des postes pour les joueurs et pour les coachs, des salles de review pour le côté entraînement. Mais il y a aussi une cuisine, une salle à manger, une salle de sport parfois comme chez Izidream ou encore un salon dans lequel les joueurs peuvent décompresser « Il y a un peu la salle de jeux et le salon au milieu de la gaming house, de quoi se poser dans un canapé, regarder la télé, jouer au ping-pong, au babyfoot, au flipper, aux fléchettes », explique Affi. Les joueurs sont donc mis dans les meilleures conditions pour s’entraîner.

Un nouveau mode de fonctionnement inspiré du sport

Il y a deux types de fonctionnement selon les équipes, ce qu’on peut appeler les « équipes offline » et les « équipes

online ». Dans le premier cas, les joueurs sont tous les jours physiquement au centre d’entraînement. Ils vivent dans un appartement à quelques kilomètres des locaux de la structure, ils viennent aux bureaux tous les matins et repartent tous les soirs. « On reproduit le schéma d’un club de foot avec un lieu de vie et un lieu d’entraînement où tu viens tous les jours au travail pour te concentrer sur ta performance sportive, jouer à lol, ... En parallèle de ça, ils ont tous leur logement individuel, un petit studio à quelques minutes à pied. On le paye pour eux, pareil pour la nourriture », explique le manger de Gameward. Ce système est souvent réservé aux plus grands clubs comme Vitality, Fnatic ou encore G2. « Notre équipe LOL s’entraîne tous les jours, tout le temps en présentiel », explique le manager de la structure espagnole. Dans le deuxième cas, les équipes ne sont pas tous les jours présentes aux locaux. C’est un modèle qui est adopté par un grand nombre d’équipes. Les joueurs jouent de chez eux et 3 à 4 fois par an, souvent avant les compétitions importantes, viennent au centre d’entraînement faire ce que l’on appelle des « bootcamps ». « Toutes les structures ne peuvent pas se le permettre, mais chez Solary, on peut bootcamp quand on veut », explique Finish, entraîneur de l’équipe Rocket League pour la structure tourangelle. On pourrait comparer ça aux stages que les équipes de sport réalisent pendant la présaison, ce sont des camps d’entraînement où les joueurs passent plusieurs



Salle d’entraînement de G2 – Laure Vallée / Youtube

semaines tous ensemble à s’entraîner pour être dans les meilleures conditions lorsque la compétition débutera. « Toutes les autres équipes, le fonctionnement qu’on a c’est chacun habite où il veut et on se retrouve pour faire des bootcamps pour préparer les compétitions majeures. », confirme Thibault Pulcini. Ce genre d’entraînement dans lequel tout le monde est présent physiquement permet un apprentissage beaucoup plus efficace, la possibilité de mettre en place des routines ou encore travailler la cohésion de groupe. Alors pourquoi les équipes ne fonctionnent pas toutes à 100 % en présentiel ? Tout simplement parce que la réalité financière les rattrape. « Un mode de travail où les joueurs viennent s’entraîner à 100% tous les jours, là on rentre dans des budgets, de sommes beaucoup trop grosses

Les différents membres d’un staff :

- **Head Coach** : Le coach a par le passé eu du mal à trouver l’adhésion des joueurs et encore aujourd’hui, certains joueurs ne comprennent pas son utilité. « Kaydop qui est triple champion du monde, joueur le plus titré au niveau mondial, il se trouve qu’il n’a pas vraiment d’adhésion avec tout ce qui est le staff », explique ImaginaXion, coach Rocket League. Pourtant, il est absolument nécessaire à une équipe. « Avoir un Head Coach est totalement obligatoire pour toute équipe qui veut progresser », déclare Vindom. Un coach esport va globalement avoir le même rôle qu’un entraîneur de sport traditionnel. Il va être garant du côté tactique, des entraînements et a aussi pour mission de motiver ses troupes et de s’assurer qu’elles restent professionnelles. « 70 % c’est sur le mental. Réussir à bien motiver les gars, les garder bien concentré, leur remettre la tête à l’endroit si on commence à perdre des parties. 20 % c’est trouver une manière de jouer qui fonctionne avec les qualités de chacun. Il y a l’organisation des scrims aussi.. Et puis, je suis capable d’apporter beaucoup de professionnalisme, de discipline et aussi tout simplement un avis extérieur. Dans les équipes, les joueurs ne voient pas tous les choses de la même manière. Avoir l’avis d’une personne qui n’est pas sur le terrain, un avis un peu plus neutre, permet de mieux cibler les choses. », résume Finish, coach Rocket League pour Solary.
- **Analyste** : On pourrait comparer son rôle à celui d’un expert. C’est la personne qui analyse toutes les données d’un jeu pour avoir une compréhension profonde de son fonctionnement. De par ses connaissances, il peut ensuite conseiller les joueurs sur les meilleures stratégies à adopter.
- **Manager** : Il gère tous les aspects extérieurs au jeu. « Mon travail commence à partir du moment où les joueurs quittent le jeu », explique Julian Gadois. Ça comprend tout ce qui est logistique, organisation de voyages, relations avec les médias, avec les sponsors, gestion du mercato ...
- **Performance Coach** : Il a un peu un double rôle de préparateur physique et mental. Il fait en sorte que les joueurs soient dans les meilleures conditions, physiques et mentales pour performer.
- **Positional Coach** : C’est un entraîneur qui s’occupe d’un poste en particulier, comparable à un entraîneur des gardiens.

pour pouvoir y penser», explique Alexandre Festeris, fondateur de la structure Klanik Esport.

Ce mode de fonctionnement, inspiré du sport, dans lequel on sépare lieu de vie et lieu de travail n’a pas toujours été la norme dans le milieu. Le modèle qui existait au début et qui a quasiment disparu maintenant, c’était le modèle des «Gaming House». Avant les structures ne mettaient pas sur pied des locaux, mais elles louaient plutôt des grandes villas. Les joueurs vivaient et s’entraînaient dans cette villa. C’est-à-dire qu’il n’y avait aucune coupure entre leur vie

professionnelle et leur vie privée et ça implique qu’ils devaient vivre avec leurs coéquipiers 24 heures sur 24. «*La gaming house pour moi, c’est à double tranchant. C’est-à-dire que quand tout va bien, les effets positifs seront décuplés, tout le monde sera motivé, il y aura beaucoup de confiance. Mais j’ai aussi eu des expériences inverses où ça ne se passe pas bien. Tu sais, d’habitude quand tu as une spirale négative, tu as envie de pouvoir déconnecter et de juste quitter ton environnement de travail pour un moment. Tu ne peux pas le faire en gaming house. C’est juste l’enfer*»,

explique Alan «Orion», Roger, joueur pour le KRC Genk. Cela peut être très difficile à gérer de devoir vivre en communauté avec ses coéquipiers et de ne jamais réellement pouvoir déconnecter de son travail. «*Je te prends un exemple. Tu as fait ta journée d’entraînement, tu t’es pris la tête avec un de tes coéquipiers. Le problème c’est que c’est le même mec qui partage ta chambre et le soir tu dois y aller. Comment tu fais ? Alors, le fait que chacun ait un logement. Le soir, ça s’est mal passé avec un coéquipier, tu rentres chez toi, tu claques ta porte, tu es tout seul chez toi et tu fais ta vie.*

Et tu ne déranges personne. C’est mieux en termes d’intimité, de liberté et d’autonomie», éclaire Julian Gadois. C’est la raison pour laquelle les «Gaming House» ont peu à peu disparu pour laisser place à des logements individuels et un centre d’entraînement. Un système qui permet aux joueurs de pouvoir sortir de leur écosystème professionnel et de se sentir beaucoup mieux sur le plan mental.

Comment sont organisés les tournois de jeux vidéos ?



Championnat du monde de League of Legends 2017 – Riot Game

L'une des parts importantes du monde de l'esport, c'est évidemment les compétitions. Quels formats prennent-elles ? Comment sont-elles organisées ?

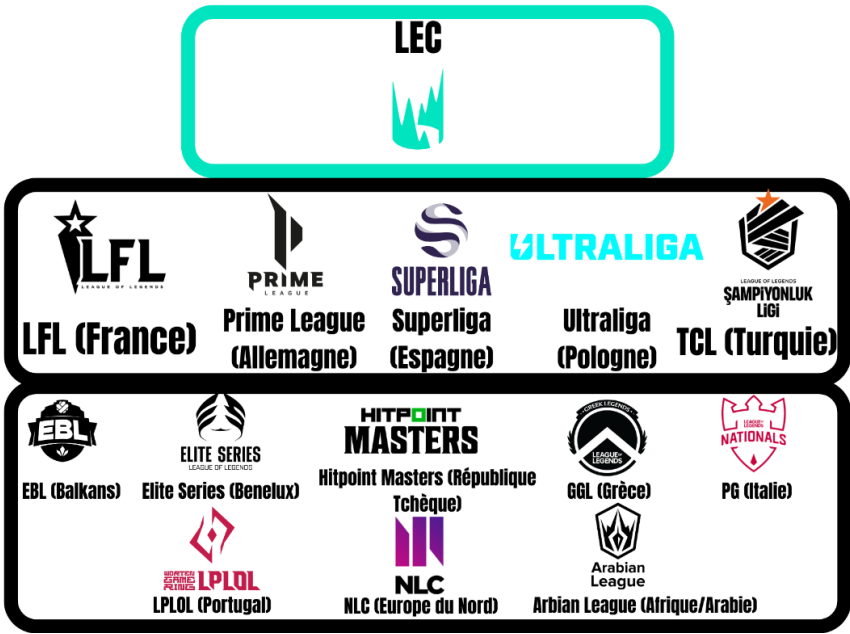
L'esport est un monde vaste, multidisciplinaire tant il y a de jeux sur lesquels la compétition a fait son trou. Il y a presque autant de jeux compétitifs que de formats de compétition, chacun a ses spécificités. Il serait évidemment beaucoup trop long de tous les détailler. Mais prenons un exemple, plongeons dans l'organisation et la structure de la scène esportive la plus développée, League of Legends.

L'écosystème League of Legends est divisé en 10 régions (Chine, Europe, Amérique du Nord, Corée du Sud, Brésil, Japon, Amérique latine, Vietnam, Océanie et Asie du Sud-Est). Dans chacune de ses régions, il y a une ligue majeure et des ligues secondaires. Pour clarifier les choses, prenons l'exemple de l'Europe. La ligue majeure en Europe, s'appelle la LEC. C'est le plus grand niveau de compétition que l'on peut trouver en Europe et on y retrouve les meilleures équipes de la région. Il s'agit de ce qu'on appelle une ligue fermée, c'est-à-dire que les équipes ne peuvent pas être reléguées et aucun club ne peut y monter. C'est le même principe qu'en NBA. Les places dans le championnat qu'on appelle des « slots » sont fixes. Le seul moyen d'entrer dans la ligue c'est d'acheter la place d'une équipe déjà présente. Le format est un système de ligue avec Play-off, exactement la même que notre bon vieux championnat de Belgique de football. Les équipes s'affrontent d'abord dans une phase régulière et sont classées en fonction de leurs victoires et défaites. Les 6 premiers s'affrontent ensuite dans les Play-offs qui prennent la forme d'un tournoi à double élimination et le vainqueur devient champion d'Europe. En plus de ce titre, la LEC, comme les ligues majeures des autres régions, permet d'accéder aux championnats du monde. Dans ces 10 ligues, 4 sont supérieurs (Europe, Chine, Corée, Amérique du Nord) et donnent

plus de tickets pour les Championnats du monde que les 6 autres. Le classement est basé sur les résultats à l'international. C'est le même principe que le classement UEFA en football qui permet de classer les championnats selon les performances des clubs en Europe et ainsi donner plus de tickets européens pour les championnats les mieux classés.

En dessous de cette « Super Ligue » européenne se trouve des ligues secondaires que l'on va appeler des ERLs. C'est l'équivalent des championnats nationaux comme la division 1 belge en foot. Il en existe 13 en Europe. Le format pour les ERLs est aussi un format de ligue avec Play-offs et le vainqueur devient champion national. Ces équipes ne peuvent ni monter en LEC ni se qualifier pour les Worlds, mais elles jouent une qualification dans ce qu'on appelle les EMEA Master. C'est un tournoi qui regroupe les meilleures équipes de chaque ERL. On peut le comparer à la Ligue des champions en football. Comme pour les ligues majeures, il y a des ERLs plus importantes que d'autres (France, Espagne, Allemagne, Pologne et Turquie). Chaque ligue nationale est divisée en plusieurs divisions dont le nombre varie entre 2 et 8 selon le championnat.

Cela fait une quantité énorme de ligues différentes. Riot ne peut pas toutes les gérer et va donc, dans la plupart des cas, déléguer leur organisation « *On a une licence qui est donnée par Riot à toutes les ligues régionales. En France, c'est pareil. C'est une licence qui est donnée à Webedia qui s'occupe de la LFL. Pareil pour d'autres régions. Et il laisse le champ libre à l'organisation qui a la licence afin de gérer la ligue* », explique Armand. Il travaille pour la société Unlocked qui s'occupe de l'organisation des Elite Series, la ligue régionale du Benelux. « *C'est une compagnie qui s'occupe de gérer des ligues et des tournois d'esport. Notamment actuellement, il y a les Elite Series qui se passent sur League of Legends et sur Rocket League. Il y a également aussi le tournoi Valorant Trinity trials.* » Riot va donner des lignes directrices, des règles globales à toutes les ligues au niveau des plannings ou encore des formats. Tout le reste c'est l'organisation en charge de la compétition qui va gérer. Cela peut aller de la communication sur les réseaux sociaux à la diffusion en passant par la recherche de sponsors et l'arbitrage des litiges « *Ce sont les compagnies comme Unlocked par exemple qui s'occupent de toute la partie gestion des équipes, gestion du tournoi en soi. Pour tout ce qui est budget, cashprize c'est à nous de nous assurer qu'on a l'argent et de pouvoir le reverser aux équipes. Pour les équipes, s'assurer que leurs rosters sont dans les règles, nous nous occupons des casters, nous les*



Organisation de l'esport européen de LOL.

payons ... », explique Armand.

Offline VS online

Une particularité propre au monde de l'esport, c'est qu'il n'y a pas besoin d'être physiquement au même endroit pour jouer des matchs. Il y a donc une grande partie des compétitions qui se jouent en ligne. À côté de ça, il y a ce que l'on appelle des compétitions offline, des LANS dans lesquels les équipes sont présentes physiquement au même endroit. Quand on parle de LAN, dans l'inconscient collectif, on s'imaginer une centaine de joueurs entassés dans une salle mal éclairée pour espérer repartir avec un clavier et une souris en remportant le tournoi. C'était une réalité il y a 10 ans et c'est encore, en bien plus développé, ce qu'il se passe sur la scène amateur. Mais quand on parle aujourd'hui d'une compétition offline professionnelle, on parle d'équipes qui s'affrontent dans des salles remplies par 15 ou 20 000 personnes, venues assister aux matchs et admirer leurs idoles. C'est exactement la même chose que les événements sportifs qui se déroulent dans des stades remplis. Les demi-finales des Championnats du monde de League of Legends se sont déroulées dans la State Farm Arena d'Atlanta, une salle de 21 000 places. En mai 2022 s'est déroulé un Major de Counter Strike au Palais des sports d'Anvers, remplie par plus de 23 000 personnes. Ce sont des événements très attendus par les spectateurs et par les joueurs. « *C'était une expérience de vie incroyable qui restera gravée dans ma mémoire toute ma vie* », déclare Sébastien « Affi » Affolter en parlant de la ZRT Trackmania Cup qu'il a jouée et remportée sur la scène de Paris-Bercy devant 15 000 personnes. Mais pour les organisateurs, mettre en place une LAN est un défi de taille. « *Les événements en LAN c'est beaucoup plus compliqué à faire, ça nécessite beaucoup de ressources. Il faut s'assurer qu'il y a le hardware requis au niveau des ordinateurs, que la connexion internet fonctionne bien sur la scène. Il y a beaucoup de coordination avec les joueurs autant qu'avec la production à avoir. Il y a tout ce qui est la logistique pour s'assurer que les gens aient un endroit pour dormir tout simplement. Ce n'est pas simple, mais ce sont des événements qui en valent la peine* », décrit Armand, l'employé d'Unlocked qui travaille à l'organisation différentes LANS et a notamment participé à l'organisation du Major d'Anvers.



Major Cs Go 2022 – Anvers

Les joueurs professionnels de jeux vidéos deviennent de véritables athlètes

L'esport, ce n'est pas seulement jouer aux jeux vidéos. Les aspects physiques prennent de plus en plus d'importance dans les structures. Préparation physique, sommeil, nutrition, plus rien n'est laissé au hasard.



Clément Thillier, nutritionniste pour Gameward – Le Figaro

Tout le monde a sûrement déjà entendu parler du cliché de base qui colle à la peau des joueurs de jeux vidéos. Ce stéréotype du geek boutonneux, ingurgitant des litres de coca et des kilos de fast food à longueur de journée, sans bouger de devant ses écrans. Non, un joueur professionnel de jeux vidéo, ce n'est pas ça. Dans le monde de l'esport, dans le monde professionnel, il n'y a pas la place pour ce genre de comportements. *« Il y a une différence entre le mot geek, gamer et joueur professionnel. Le cliché du geek qui passe ses journées devant le PC avec ses chips, ses sodas ... ces clichés-là n'existent absolument plus quand tu as une activité professionnelle sur un jeu esport compétitif »*, raconte Côme "Cocow" Marquet, joueur professionnel de Trakmania pour Izidream. L'esport est en pleine phase d'"athlétisation" où la nutrition, la diététique, le sport et le sommeil sont de plus en plus mis en avant. Être un joueur professionnel, ce n'est pas seulement jouer. Un rythme de vie sain n'est plus option dans le monde de l'esport.

Une prise de conscience des équipes ...

« Il faut un mode de vie sain, un esprit sain dans un corps sain. C'est le b-a-ba que tout le monde répète, mais c'est une réalité », déclare Julian Gadois, manager pour la structure française Gameward. Jouer aux jeux vidéo est une discipline qui se passe essentiellement dans la tête et qui fait surtout appel à des compétences cognitives comme la concentration, l'adaptation ou encore le temps de réaction.

Un joueur doit être capable de réagir à des situations complexes en quelques secondes, mais aucune capacité physique n'entre réellement en ligne de compte. Ce n'est pas pour ça que cet aspect est à négliger. Si le corps n'est pas dans des conditions optimales, la tête ne peut pas l'être non plus. *« En performance, le jour de match, tu ne peux pas te permettre d'être fatigué, d'avoir un mauvais stress, d'avoir des courbatures, peu importe, tu te dois d'être physiquement et mentalement prêt. Ça passe par une activité saine et manger sainement »*, explique Cocow. Fournir à son cerveau l'énergie nécessaire pour se concentrer plusieurs heures passe par du repos, de la récupération et une forme physique optimale. *« L'activité physique favorise l'utilisation, l'activation des compétences cognitives, donc l'activité physique est indissociable de la performance mentale. »*, analyse Youen Rocaboy, coach de la performance chez Fnatic.

Avoir une bonne hygiène de vie et un bon équilibre va donc aussi contribuer à la performance. Dans une discipline qui demande autant d'exigences de l'esprit, il ne suffit pas d'être bon sur le jeu pour performer, le joueur doit être dans les meilleures conditions pour jouer et cela passe par une préparation physique optimale comme dans tout autre sport traditionnel. Avoir une bonne forme physique passe évidemment par une alimentation variée et équilibrée, un bon sommeil et une bonne récupération, ainsi qu'une préparation physique optimale à base d'activité physique régulière et d'échauffement *« On va faire des*

exercices d'échauffements physique et articulaire. Ce va permettre d'oxygéner le cerveau pour optimiser les compétences cognitives, mais aussi que les joueurs aient la meilleure réponse motrice possible au niveau des articulations. », décrit Youenn.

Pour pouvoir performer à un très haut niveau dans les compétitions de jeux vidéos, le corps doit donc être aussi sain que l'esprit. Les organisations professionnelles l'ont bien compris. Rares sont les structures qui, aujourd'hui, ne poussent leurs joueurs à adopter un bon rythme de vie. *« Ce n'est pas qu'on les pousse, c'est que c'est indispensable. Nutrition, activité physique, rythme de sommeil, ce sont des choses sur lesquelles on travaille au quotidien. C'est pour ça qu'on travaille avec des managers de la performance qui s'occupent de tout cet aspect performance en dehors du jeu »*, explique Thibault Pulcini, manager pour G2 Gozen, l'équipe Valorant féminine de G2 Esport. Dans l'organisation espagnole qui est l'une des plus grosses structures esport au monde, rien n'est laissé au hasard. *« On travaille avec des chefs qui sont spécialisés dans les équipes sportives ou sportives donc ils savent nous faire des menus adaptés à nos jours de matchs, nos jours de repos. On va aussi travailler en amont sur les plannings d'entraînements pour qu'ils soient cohérents avec les plannings des compétitions. On s'entraîne de 15h30 à 22h parce que nos matchs officiels sont entre 18h et 00h, comme ça les rythmes de sommeil sont adaptés et les joueuses sont en forme au moment où elles doivent l'être »*. Mais G2 est loin d'être une exception. Chez Gameward, le bien-être des joueurs est au cœur du projet de la structure française. *« On va beaucoup sensibiliser à la nutrition, au sport. On essaye de leur faire comprendre qu'ils ne*

peuvent plus se coucher à 04h du matin comme ils faisaient avant. », confirme le manager de l'équipe. C'est dans cet objectif que le staff de l'équipe parisienne a recruté un Nutritionniste-Diététicien.¹ Dans les locaux de l'équipe Izidream, à Aix-en-Provence, les joueurs ont aussi tout ce qu'il faut pour s'alimenter de manière équilibrée et pratiquer une activité sportive *« Quand les joueurs sont sur place, ils ont à disposition une cuisinière pour le midi et le soir, un nutritionniste et un coach sportif. Et il y a une salle de sport dans les locaux. Pour moi, ce sujet-là est hyper important et on a essayé de mettre en place des choses dès notre création en 2019 »*, glisse Hugo Hertling, fondateur de la structure.

À l'heure actuelle, ce qui n'était pas forcément le cas il y a quelques années, les joueurs bénéficient d'un très bon encadrement. Il est très rare qu'une structure n'ait pas de chef cuisinier. Les repas sont toujours équilibrés et adaptés aux besoins des joueurs. Si on y ajoute performance coach, nutritionniste, diététicien ou encore coach sportif, dans la plupart des équipes esport, tout est mis en place pour faire des gamers de véritables athlètes professionnels.

... et des joueurs

« Tu peux te battre avec un gars pendant 3 ans pour qu'il se lève à 08h, mais tant qu'il ne comprend pas lui-même, ça ne sert à rien. Tant que ça ne lui fait pas tout bizarre de se dire 'je me suis fait remplacer dans l'équipe, c'est peut-être parce que je suis moins performant ou que j'ai été très froid avec mes coéquipiers à cause de mon manque de sommeil ou de mon alimentation immonde', laisse tomber ça ne sert à rien. », explique Julien "VindoM" Lejeune, manager pour l'équipe belge ZenIT. Si les organisations sportives ont compris l'importance d'être en bonne santé, le déclic doit aussi venir des joueurs. Les équipes peuvent mettre en place des routines et bien entourer les joueurs, s'ils ne sont pas disciplinés, ça ne peut pas fonctionner. *« Quand ils sont ici, on sait qu'ils sont bien accompagnés, bien entourés et on essaye de les sensibiliser à la bonne nutrition. Le problème c'est qu'on ne peut pas les suivre depuis chez eux »*, explique le fondateur de Izidream. Comme Izidream, une grande majorité des équipes utilisent le modèle du « distanciel ». C'est-à-dire que les joueurs sont chez eux la majorité de la saison et se retrouvent dans les locaux de la structure plusieurs fois par an pour faire des « Bootcamps », littéralement des camps d'entraînement qui durent une ou plusieurs semaines. Mais chez eux, les joueurs sont beaucoup plus durs à cadrer *« Il faut que ça soit un pacte donnant-donnant. Si tu mets tout à disposition en distanciel et que le joueur ne souhaite pas faire des efforts, ça ne fonctionnera pas. »*, constate le fondateur de Klanik Esport, Alexandre Festeri.

Dans les premières années d'existence de l'esport, les joueurs avaient tendance à n'accorder aucune importance au fait de bien manger, bien dormir ou pratiquer une activité sportive. Mais de ce côté là aussi, il y a une certaine conscientisation chez

¹ Ferreira, S. (2022). Nutrition et « hygiène de vie » ; chez GameWard, le sport au cœur de l'Esport. LEFIGARO. <https://www.lefigaro.fr/sports/autres-sports/nutrition-et-hygiene-de-vie-chez-gameward-le-sport-au-coeur-de-l-esport-20220314>

les joueurs professionnels depuis quelques années comme l’explique Alan « Orion » Roger, joueur de League of Legends pour le KRC Genk et présent dans l’esport depuis plus de 8 ans « *Je pense que c’est important d’avoir un bon rythme de vie. Avoir un bon cycle de sommeil et ne pas avoir des jours où tu te couches à 2h du matin ou 5h du matin. C’est de plus en plus courant dans l’esport. Au début de ma carrière, quand l’esport venait de se créer, moi aussi je me couchais à 03h du matin et le lendemain, je ne me sentais pas très bien. Vu qu’on a des entraînements réguliers, tous les jours. Mais quand j’ai réglé ça et que j’ai mieux cadré mes journées, j’ai ressenti une différence sur mes performances* ». C’est le même son de cloche pour Sébastien "Affi" Affolter. Joueur professionnel de Trackmania pour la Team BDS, il s’est aussi rendu compte de l’importance de respecter son corps. « *C’est arrivé avec de la nourriture. J’avais un match un dimanche soir et je me suis enfilé une pizza avant le match. Je ne l’ai plus jamais fait, je l’ai tellement regretté pendant le match avec la digestion, fatigue et tout. Je pense que c’est surtout une prise de conscience dans la tête* ».

Les joueurs peuvent parfois se montrer réticents et sceptiques, mais ils finissent par vite comprendre l’importance d’être en forme physiquement « *Les joueurs quand ils arrivent, tu te bagarres avec eux, ils trouvent que tu changes beaucoup trop leurs habitudes. Mais quand ils partent, ils te disent ‘merci, je n’ai jamais été aussi performant que ça’* » », explique Julian Gadois.



Les joueurs Fnatic de Valorant en pleine séance de sport – Fnatic/Youtbe

Inspirée du sport classique

Les clubs sportifs n’inventent pourtant rien. Comme le concède le manager de chez Gameward « *On s’inspire beaucoup du sport en fait. C’est beaucoup de concepts, de choses qu’on retrouve dans le sport et notamment à propos du sport, de la nutrition ...* ». Fabien « Neo » Devide, fondateur et propriétaire de la Team Vitality, déclare aussi dans l’émission « Quotidien » « *s’inspirer de ce qu’il se passe dans le sport traditionnel* ». ² Depuis la nuit des temps, l’hygiène de vie est primordiale dans le monde du sport professionnel. Les sportifs sont encadrés,

accompagnés et tout est étudié pour qu’ils vivent les plus sainement possible. Les organisations esport ont pris exemple sur ces mécanismes.

L’athlétisation fait tout simplement partie intégrante du processus de professionnalisation de l’esport et aujourd’hui la plupart des joueurs ont un bon rythme de vie. « *Je pense que dans les joueurs pros aujourd’hui, la grande majorité a un rythme de vie sain. Il y a peut-être une toute petite minorité qui a un mauvais rythme, mais tu peux plus être au top niveau avec un mauvais rythme de vie.* », confirme Affi. Comme dans le sport classique, il y aura toujours une minorité d’enfants terribles qui n’en auront cure de leur santé. Mais l’histoire a prouvé qu’un jour ou l’autre, tout ça finit toujours par les rattraper à long terme. Ce fut le cas de George Best qui aurait pu s’ériger comme l’un des meilleurs joueurs de l’histoire du football. Mais sa carrière a connu une descente aux enfers alors qu’il n’avait que 26 ans à cause d’une hygiène de vie incompatible avec la vie d’un footballeur. Même constat, plus récent, pour Eden Hazard qui a enchainé les blessures alors qu’il n’avait pas encore soufflé ses 30 bougies pour les mêmes raisons. Dans l’esport c’est la même chose. Pour s’inscrire dans la durée, il faut rester sérieux « *Avec un mauvais rythme, tu peux être fort sur une saison, mais pour avoir une carrière c’est très dur* », explique Cocow.

² # TF1 - Neo et Apex, champions de la Team Vitality. (2023, 22 mai). MYTF1.
<https://www.tf1.fr/tmc/quotidien-avec-yann-barthes/videos/invites-neo-et-apex-champions-de-la-team-vitality-67160961.html>

Sport et esport, quand les deux mondes s’entrechoquent



Shaquille O’Neal, ancien basketteur, a investi dans l’équipe américaine NRG – TheSportsRush

De plus en plus de sportifs investissent dans le monde de l’esport dans le but de toucher un nouveau public. Une tendance qui pourrait servir le développement de l’esport.

Le sport influence l’esport à plusieurs niveaux et les deux disciplines se rapprochent d’année en année. La frontière entre ces deux mondes devient même de plus en plus floue à mesure que des sportifs ou anciens sportifs de haut niveau investissent dans le milieu des compétitions de jeux vidéos. Clubs et joueurs de football, pilote de Formule 1, joueurs de basket, ou encore propriétaires de clubs de sport en tout genre, les sportifs sont extrêmement nombreux à mettre un pied dans l’esport. Dans une liste très loin d’être exhaustive, on peut citer le pilote de F1 britannique Lando Norris qui a mis sur pied la Team Quadrant, David Beckham est co-propriétaire de Guild Esport, Thibaut courtois et Borja Iglesias sont actionnaires de la team espagnol DUX Esport, les anciennes stars de la NBA Shaquille O'Neal et Michael Jordan ont respectivement investi dans NRG Esport et Team Liquid, l’équipe cycliste Cofidis s’est associée avec MCES, l’ancien footballeur international gallois Gareth Bale a fondé la Team Ellevens alors qu’on ne compte plus les clubs de foot présents sur différents jeux esport (Le FC Barcelone, le PSG, l’AS Rome, Manchester City, Schalke 04 ...)

Pourquoi les sportifs investissent dans l’esport ?

L’esport semble être devenu l’eldorado d’investissement des sportifs. Mais pour quelles raisons ? « *L’esport est une bulle spéculative, il est basé sur un potentiel* », explique Evikaz, fondateur de l’équipe Omérix. L’objectif principal des sportifs est tout simplement de faire partie de cette bulle. Ils ont troqué leurs maillots en nylon pour leur costume d’homme d’affaires. Il est assez compliqué de savoir où en sera l’esport dans quelques années, mais ils voient le monde du sport électronique comme un secteur porteur qui pourrait beaucoup se développer économiquement. C’est un milieu qui n’est pas encore rentable en lui-même, mais qui commence à prendre beaucoup d’engouement et il pourrait donc le devenir. Les sportifs et les clubs veulent se placer sur un marché encore jeune et qui pourrait valoir le coup d’ici quelques années.

L’esport est donc une opportunité et qui plus est pas à un prix exorbitant. Le monde de l’esport pèse plus ou moins 1 milliard de dollars, ce qui est à peu près 500 à 700 fois moins que le monde du sport traditionnel. Les coûts d’investissement, les salaires restent bien en deçà du sport classique. Quand on parle de personnalités avec un patrimoine aussi grand que des sportifs, le prix d’entrée dans l’esport n’est pas très cher. « *C’est un ticket peu onéreux pour rentrer dans l’esport avec des possibilités de retour sur investissement qui ne sont pas très bien identifiées, mais qui, pour ces sportifs, peuvent valoir le coup* », explique Nicolas Besombes, vice-président de l’association France Esport, à France Info.

Les potentielles retombées économiques ne sont pas les seules raisons pour lesquelles les sportifs se lancent dans l’esport. L’aspect du public est également important. « *C’est une façon pour eux de se rapprocher de tous leurs fans* », explique Nicolas Besombes.³ Le monde de l’esport n’est pas encore un monde aussi développé que celui du sport et il est aussi beaucoup moins artificiel. Il y a beaucoup moins d’intermédiaires entre les structures, les joueurs ou tout autre membre de l’écosystème et le public. C’est donc une façon pour les sportifs de se rapprocher de leurs supporters. « *Une version moderne d’un footballeur qui investit dans un club amateur* », caricature Jonathan Ervine, chercheur à l’université de Bangor et spécialiste du rapport entre le foot et les jeux vidéo.⁴

Conquérir le marché asiatique et un public plus jeune

Outre se rapprocher de leurs fans, l’enjeu est également de toucher un nouveau public. « *C’est aussi une possibilité de faire rayonner leur image de marque notamment sur les marchés asiatiques* », explique Nicolas Besombes.⁵ L’esport est plutôt bien développé en Europe et en Amérique du Nord, mais ce n’est rien à côté du phénomène culturel gigantesque qu’il représente en Asie, particulièrement en Corée du Sud et en Chine. Dans l’Empire du Milieu, on évalue le nombre de joueurs de jeux vidéos à 619,5 millions⁶, l’industrie vidéoludique rapporte plus de 15 milliards d’euros par an en Corée⁷ alors que 57 % de l’audience globale de l’esport vient d’Asie. L’engouement pour le sport électronique là-bas est énorme, comparable avec ce que l’occident connaît avec le foot. Pour les clubs de sport et les sportifs, se lancer dans l’esport est aussi un moyen de toucher le public asiatique et d’avoir de la résonance dans les pays orientaux.

Cela passe soit par de grandes performances sur les jeux à l’international, soit par des partenariats. Le PSG, par exemple, l’a très bien compris. Le club parisien s’est associé à l’équipe chinoise LGD Gaming pour fonder une équipe sur Dota 2 avec pour objectif de « *faire rayonner le club sur le marché asiatique* ». ⁸ Ils ont créé une équipe League of Legends en partenariat avec les Hongkongais de Talon esport, qui évolue en PCS (Région du pacifique composée de Taiwan, Hong Kong et l’Asie du Sud-Est) et ils sont aussi à la base d’un roster Arena of Valor évoluant en Thaïlande. Manchester City a utilisé une stratégie semblable. Les Britanniques ont d’abord lancé sur la scène esport chinoise en recrutant des joueurs de FIFA Online. Récemment, ils ont signé un partenariat avec une des plus grandes structures coréennes de l’histoire, Gen G, deux fois champion du monde sur League of Legends. Les Sky Blues veulent « *accroître la présence du club en*

³ Gicquel, T. (2020b, juillet 23). Griezmann, Beckham, Bale : Pourquoi les footballeurs foncent-ils vers l'e-sport ? Franceinfo. https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/griezmann-beckham-bale-pourquoi-les-footballeurs-foncent-ils-vers-l-e-sport_4490027.html

⁴ Gicquel, T. (2020b, juillet 23). Griezmann, Beckham, Bale : Pourquoi les footballeurs foncent-ils vers l'e-sport ? Franceinfo. https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/griezmann-beckham-bale-pourquoi-les-footballeurs-foncent-ils-vers-l-e-sport_4490027.html

⁵ Gicquel, T. (2020b, juillet 23). Griezmann, Beckham, Bale : Pourquoi les footballeurs foncent-ils vers l'e-sport ? Franceinfo. https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/griezmann-beckham-bale-pourquoi-les-footballeurs-foncent-ils-vers-l-e-sport_4490027.html

⁶ Team, S. (2022d). Pourquoi les investisseurs et les marques s’intéressent-ils à l'esport ? StuffGaming. <https://stuffgaming.fr/pourquoi-les-investisseurs-sinteressent-ils-a-lesport/#:~:text=Depuis%20quelques%20ann%C3%A9es%2C%20de%20plus,%C3%AAtre%20qu%C3%A0%20ses%20d%C3%A9buts>

⁷ Mahroua, A. (2023, 31 juillet). Les Jeux vidé ; o en Coré ; e du Sud - Gaming Campus. Gaming Campus. <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-jeux-video-en-coree-du-sud-2.html>

⁸ Présentation. (s. d.). PSG.FR. <https://www.psg.fr/esports/presentation>

Asie ». La création d’évènements, en Corée et en Angleterre, ainsi que du merchandising sont prévus.



Manchester City et Gen G ont signé un partenariat – Manchester City

Investir dans l’esport est aussi un moyen d’atteindre un public plus jeune très présent dans le milieu. Le public de l’esport est relativement jeune. La majorité des spectateurs ont entre 16 et 24 ans (32%), suivi de très près par les 25-34 ans (30%).⁹ Pour le sport classique, c’est plutôt l’inverse, le public est vieillissant. La majorité a entre 36 et 49 ans (28%), mais plus de 50 % des spectateurs ont entre 36 et 64 ans. Les équipes de sport ont la volonté de rajeunir leur audience et l’esport est un outil pour le faire.

Et puis évidemment, il y a autant de sportifs qui investissent dans l’esport parce qu’ils ont une appétence pour ce monde. Ce sont tout simplement des fans de jeux vidéos et d’esport à la base. Lando Norris, fondateur de la Team Quadrant, déclarait à *L’équipe*, passer tout son temps libre à jouer aux jeux vidéos « *Je prends mon ordinateur avec moi partout, parfois j’ai du wifi dans l’avion, ou je joue dans l’hôtel sur les courses internationales* ». ¹⁰ C’est le cas d’Antoine Grizemann également que l’on a vu sur plusieurs lives Twitch, notamment celui de Gotaga. Le Français a fondé « Grizi Esport » en 2020, mais les activités de la structure ont été suspendues il y a un peu plus de 2 ans.

Des sportifs dans l’esport, une bonne chose ?

« *Je pense qu’il y a plein de choses que l’esport peut apprendre du sport* », déclare Thibault Pulcini, manager dans la structure G2 Esport. Le monde du sport peut apporter beaucoup de choses à celui du sport électronique, au niveau financier d’abord. « *Je me dis club de foot derrière, c’est forcément pro. Les clubs de foot, eux, savent un peu comment gérer leur argent* », explique Alan « Orion » Roger. Mais aussi par leur expérience au haut niveau. L’écosystème du jeu vidéo peut profiter de toute l’expertise des clubs sportifs dans différents domaines et de toute l’expérience, la connaissance et la rigueur des anciens sportifs. « *Ils peuvent mettre à disposition auprès de l’écosystème du jeu vidéo toute la rigueur et l’ascétisme dont ils ont bénéficié tant qu’ils sont sportifs de haut niveau* », déclare Nicolas Besombes.¹¹ Ce que confirme David Laniel, co-fondateur de l’équipe Gameward, dans l’émission *ESport Inside*¹² « *Avoir un bon équilibre, une bonne hygiène de vie ça va contribuer à la performance. Et c’est extrêmement important d’avoir des gens qui comprennent ça dans l’équipe et qui sont capables de transmettre le*

⁹ Gilbert, N. (2023, 17 juillet). Esports was once just a subset of the gaming industry. however, it eventually grew to become an industry of it. Financesonline.com. <https://financesonline.com/esports-statistics/>

¹⁰ Rédaction. (2022, 12 octobre). Lando Norris (F1) : « Mon temps libre, je le consacre au gaming » . L’Équipe. <https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Lando-norris-f1-mon-temps-libre-je-le-consacre-au-gaming/1358949>

¹¹ Gicquel, T. (2020b, juillet 23). Griezmann, Beckham, Bale : Pourquoi les footballeurs foncent-ils vers l'e-sport ? Franceinfo. https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/griezmann-beckham-bale-pourquoi-les-footballeurs-foncent-ils-vers-l-e-sport_4490027.html

¹² Cic. (2022b, mars 14). CIC Inside : Pourquoi les sportifs professionnels investissent-ils dans l’Esport ? Millenium FR. <https://www.millenium.org/news/388162.html>

message aux joueurs. Et quand on travaille avec un champion comme Julien Benneteau, qui vient du monde du Tennis, qui a eu un entraînement extrêmement rigoureux, il est capable de transmettre ces messages aux joueurs ».

Évidemment, les sportifs peuvent aussi être de très bons ambassadeurs pour l'esport. Avec leur image de marque et leur influence planétaire, ils pourront d'un côté assainir l'image des jeux vidéos qui est parfois très mauvaise, montrer que ce n'est pas si mauvais que ça. Et d'un autre côté, ils vont amener un nouveau public

et de nouvelles marques dans l'écosystème. De nouveaux sponsors vont commencer à avoir de l'intérêt pour les jeux vidéos compétitifs et à y investir grâce à eux. Et tout cela sert le développement de la pratique.

Mais, pour cela, il faut que les choses soient bien faites. *« Il ne faut pas juste se dire “ allez on va avoir des équipes esports parce qu'on est dans le foot, on a une cible qui est de plus en plus âgée et on veut parler à des jeunes parce qu'on veut vendre des maillots donc on va faire une équipe esport.” C'est ce que faisait en*

gros le FC Nantes et je pense que ce n'est pas la bonne approche. », explique Thibault Pulcini. Il faut garder en tête que l'esport est avant tout du marketing pour les investisseurs du monde du sport. Mais le risque est qu'il soit vu uniquement comme un outil de communication et de marketing et qu'il n'y ait pas un réel projet derrière, ni la création d'un cadre durable pour les joueurs et les staffs. C'est la manière de réfléchir de certains, mais dans la plupart des cas, les projets sont sérieux et participent au développement de la discipline.

Le journalisme esportif, un monde précaire



Laure Vallée, journaliste esport et intervieweuse pour Riot Game – Liquidpedia

Si l’esport prend de l’engouement d’année en année, le développement du journalisme autour de la pratique est encore à ses prémises. Pour vivre du journalisme esport, c’est un véritable chemin de croix.

« Actuellement dans le journalisme, il n’y a qu’un seul exemple de quelqu’un qui travaille à plein temps sur de l’esport ». C’est le constat que fait Corentin Parbaud, journaliste dans l’esport depuis bientôt 4 ans. Les élus à pouvoir s’immiscer dans le monde du journalisme esportif et à être capable d’en vivre sont très rares. Le métier est souvent synonyme de précarité et d’instabilité. « C’est difficile d’avoir de l’argent dans le journalisme esport. Il y a peu de médias qui recrutent des journalistes en full time CDI, voire même en CDD. La plupart du temps, c’est des piges ou pire de l’auto-entrepreneuriat qui est encore plus précaire », explique Clémence Duneau. Elle aussi a enchaîné les piges et les CDD avant d’obtenir un CDI chez Vice France. L’ex-pigiste du Monde a connu le chemin de croix que tous les journalistes qui veulent travailler dans l’esport connaissent « Pour pouvoir être journaliste spécialisé dans l’esport il faut avoir beaucoup de chance et y passer des années, voire même, à faire du travail bénévole avant de réussir à se faire une petite place. C’est très compliqué d’être journaliste dans l’esport ». La Parisienne couvrait l’esport et la culture web pour Vice France il y a encore quelques semaines. Mais elle a subi de plein fouet l’instabilité de l’industrie lorsque le magazine d’origine canadienne a dû fermer ses portes du jour au lendemain « Donc même là ça ne marche pas », se désole-t-elle.

Si être journaliste dans l’esport est si compliqué et instable, c’est pour une raison très simple, les offres s’y font rares. Corentin Parbaud a la chance de faire des piges pour le journal sportif « L’équipe ». Mais c’est l’un des seuls médias généralistes francophones à traiter du jeu vidéo compétitif et à en assurer une vraie couverture quotidienne. « Il y a peu de médias qui se sont emparés de cette

pratique. C’est vraiment une niche qui est toute petite dans l’univers médiatique et même vidéoludique », glisse l’ancien étudiant de l’université de Strasbourg. Il existe bien des médias généralistes qui couvrent l’esport comme le Monde, la DH et La RTBF en Belgique, mais ça reste très secondaire « Au monde, ils ne veulent pas recruter quelqu’un pour l’esport. Quand j’y étais, il y avait deux journalistes qui s’occupaient des jeux vidéo et de l’esport. Mais ça ne les intéressait pas plus que ça. Ils faisaient des articles de temps en temps, mais pas de gros sujets », explique Clémence Duneau.

Un phénomène social pas assez grand ?

Pourquoi les médias généralistes délaissent-ils les compétitions de jeux vidéos à ce point ? C’est la question que l’on pourrait se poser quand on voit l’ascension que connaît la discipline ces dernières années, c’est un véritable phénomène sociétal. Mais était-il aussi important qu’on le pense ? « Je pense que, mine de rien, ce n’est pas un secteur qui est énorme non plus même s’il y a des audiences grandissantes. Il y a quand même des choses qui font plus parler et plus réagir. Je pense qu’il pourrait y avoir un traitement plus important, mais ce n’est pas le foot non plus. Un journal ne pourrait pas mettre 10 personnes à plein temps sur l’esport et rencontrer des audiences suffisamment viables pour fonctionner », éclaire Corentin Parbaud. En 2022, l’audience de l’esport a atteint 532 millions de spectateurs au total.¹³ Soit, une croissance de presque 9% par rapport à l’année précédente. Le sport électronique intéresse de plus en plus, mais c’est encore incomparable au niveau que certains sports peuvent atteindre, par exemple. Le tour de France est suivi par plus de 2 milliards de téléspectateurs¹⁴ à travers le monde alors que la dernière coupe du monde de football a engagé pas moins de 5 milliards de personnes¹⁵.

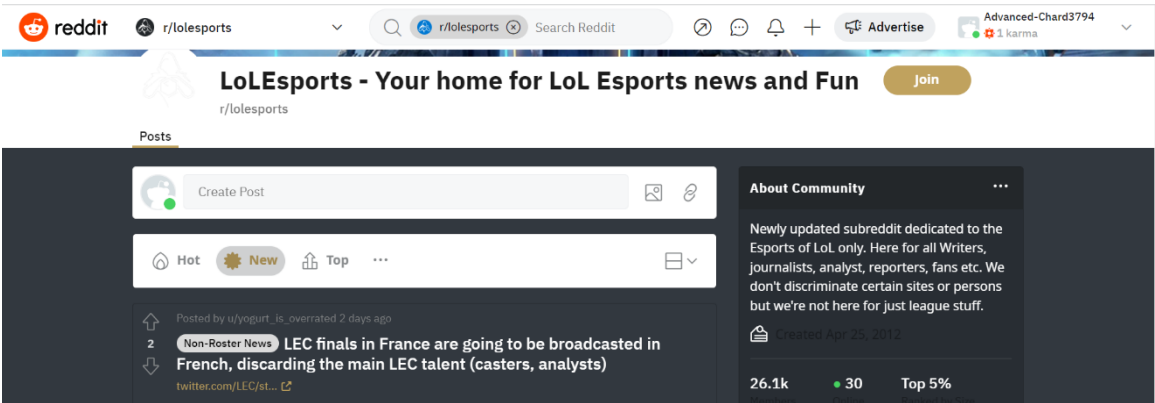
L’esport est un véritable phénomène en plein essor, mais il n’engage pas encore assez de gens pour que les médias en fassent une couverture détaillée comme l’explique Clémence Duneau. « En termes de phénomène de société, on n’est pas encore sur un truc qui bouleverse la face du monde. Donc il y a beaucoup de médias généralistes qui estiment que le nombre de personnes qui s’intéressent à l’esport et à qui ils pourraient proposer d’avoir une couverture journalistique forte n’est pas suffisamment important. Ils estiment qu’il n’y a pas suffisamment d’audience pour recruter un journaliste spécialisé à temps plein. Ça leur coûterait beaucoup d’argent pour finalement assez peu de retours sur investissement ».

Une communauté qui s’informe via ses propres canaux

Outre le manque de lecteurs potentiels, ce qui décourage les journaux à investir dans l’esport c’est que même les fans lisent très peu leurs articles. « Tous les gens qui regardent du LOL¹⁶ en France ne vont pas forcément lire des articles écrits sur LOL. C’est plus vrai pour l’esport que pour d’autres sports », glisse le pigiste de l’Équipe. En publiant des articles sur l’esport, les médias écrits trouvent rarement leur public et encore moins leur compte. « Il y a très peu de gens qui lisent les papiers sur l’esport. Que ça soit chez Vice ou au Monde, les sujets sur l’esport ont rarement été les plus lus, ce n’est pas forcément ceux qui ramène le plus. Le fait

que ça ne fonctionne pas trop n’encourage pas non plus les médias à mettre beaucoup d’argent dessus ».

Mais alors, ça signifie que les passionnés d’esport ne lisent pas, ne s’informent pas ? Pas exactement. La discipline est née et s’est développée à l’époque du plus grand réseau du monde, internet. Elle ne s’est pas construite à la télévision ou dans les journaux papier comme les sports classiques. L’esport s’est dissocié des médias de masse dès ses débuts. C’est sur les nouveaux médias que le sport électronique s’est propagé. Pas sur de grandes chaînes de télévision, mais via les plateformes de streaming comme Twitch. Pas non plus dans les grands médias écrits, mais sur les réseaux sociaux comme Twitter. Il en résulte que les passionnés d’esport ont leurs propres canaux d’informations. « Contrairement au sport traditionnel, pendant longtemps si tu voulais avoir tes résultats de foot c’était beaucoup plus simple d’acheter l’équipe pour avoir tous tes résultats. Donc c’était devenu nécessaire. Le problème c’est que l’esport est arrivé à l’époque d’internet donc les gens vont s’informer sur Reddit ou sur Twitter. On a accès à de l’info gratuite, de l’info faite de manière communautaire par des passionnés. Il n’y a pas une culture de la presse très forte. Donc c’est assez compliqué d’avoir des médias qui peuvent exister dans ce modèle-là », raconte Clémence Duneau. Les personnes qui sont habituées à suivre les compétitions de jeux vidéos vont s’informer en suivant des streamers, des comptes Twitter spécialisés, des subreddits communautaires ou directement via la communication des équipes et des joueurs sur les réseaux sociaux. Tout simplement parce qu’ils ont toujours été habitués à se tenir au courant de cette manière. Les informations circulent comme cela depuis les débuts de l’esport, les joueurs professionnels ont toujours communiqué très facilement sur les réseaux sociaux par exemple « Tu n’as pas ce circuit classique des autres sports où on va d’abord communiquer dans les médias, on va donner ses interviews en priorité à des médias. », reconnaît Corentin Parbaud. Les médias traditionnels sont arrivés dans un monde où un modèle était déjà établi. Et changer le mode de fonctionnement de toute une communauté et de tout un milieu n’est pas chose aisée.



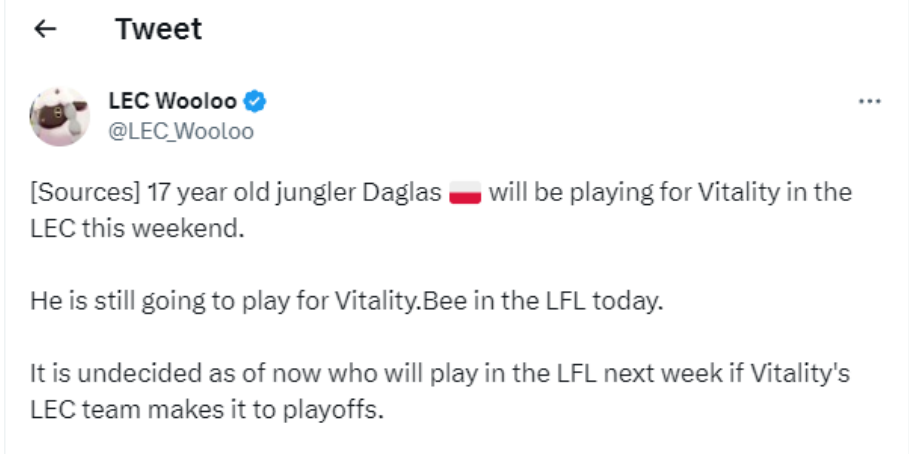
Il s’agit du subreddit sur l’esport League of Legends. La communauté peut ainsi partager des informations, débattre ou donner son avis via ce canal. Il en existe sur d’autres jeux et sur l’esport de manière plus générale.

¹³ Forsans, E. (2022, 26 avril). Rapport 2022 sur le marché mondial de l& # 39 ; esport et du live streaming. AFJV. https://www.afjv.com/news/10906_rapport-2022-marche-mondial-esport-live-streaming.htm).

¹⁴ Soir, P. L. (2022, 25 juillet). Une audience record pour le Tour de France : les chiffres fous vu de l’Hexagone. Le Soir. <https://www.lesoir.be/456032/article/2022-07-25/une-audience-record-pour-le-tour-de-france-les-chiffres-fous-vu-de-lhexagone>

¹⁵ Un mois plus tard : 5 milliards d’engagements pour la Coupe du monde de la FIFA, Qatar 2022TM. (s. d.). <https://www.fifa.com/fr/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/news/un-mois-plus-tard-5-millions-dengagements-pour-la-coupe-du-monde-de-la-fifa>

¹⁶ League of Legends



Tweet de LEC Wooloo, très connu de la communauté. C’est l’un des nombreux comptes de passionnés, spécialisés dans les informations sur l’esport.

Les médias spécialisés

À l’heure actuelle, l’horizon semble un peu bouché pour le jeu vidéo compétitif dans les médias. Le salut du journalisme esport pourrait alors passer par les médias spécialisés dans l’esport. Ils se sont multipliés dès que les premières compétitions ont vu le jour, au début des années 2000 et même la fin des années 1990. ¹⁷Dans le milieu francophone, on peut citer aAa, MGG, Breakflip ou encore Eclypsia.

Mais la situation de ces sites spécialisés n’est pas vraiment meilleure. « Les médias spécialisés dans l’esport ne sont pas forcément ni plus lus, ni plus stables économiquement actuellement », explique Corentin Parbaud. Ils sont, en réalité, dans des situations économiques très compliquées, bien pires que les médias généralistes. Ce constat les force notamment à abuser de la publicité ou à se résoudre à publier des contenus qui n’ont pas beaucoup de liens avec l’esport pour pouvoir survivre. *« Les médias spécialisés sont gratuits et donc sont obligés d’avoir un modèle économique qui se repose sur la publicité. Ça donne des sites internet illisibles avec plein de pubs partout. Tu as aussi énormément de médias spécialisés qui vont devoir faire des petits articles sur des sujets qui n’ont pas grand-chose à voir avec l’esport, mais juste pour créer suffisamment de contenu pour que la pub soit rentable. »*, confie Clémence Dunneau. Dans un contexte comme celui-là, ces médias ne dérogent pas à la règle qui régit le journalisme esportif. Les journalistes y sont mal payés et la plupart du temps en auto-entrepreneuriat, ce qui rime avec précarité. *« Il y a beaucoup de médias spécialisés qui n’ont pas le statut particulier de « médias » qui permet de payer des pigistes. Les journalistes sont donc payés en auto-entrepreneur et c’est encore plus précaire que le statut de pigiste. Ils gagnent donc très peu leur vie. »*, explique l’ancienne journaliste de Vice France.

L’esport, un monde profondément sexiste qui se féminise



Depuis la création du sport électronique, la discipline est complètement dépeuplée de femmes. La faute à un milieu sexiste et hostile envers elles, mais les choses pourraient bien être en train de changer.

49 % des personnes jouant aux jeux vidéo en France sont des femmes. Mais elles ne sont que 6% à être présentes dans l’esport.¹⁸ L’esport est pourtant une discipline mixte, au même titre que les sports mécaniques par exemple. Et comme dans le monde du sport automobile, les femmes sont largement sous-représentées par rapport à leurs collègues masculins. La faute à un milieu historiquement sexiste.

Un milieu hostile aux femmes

Cyberharcèlement, insultes, sexisme ... la toxicité envers les femmes dans le monde du jeu vidéo et de l’esport est récurrente. « *Sur le jeu, je m’appelle VFB Viky et une game sur 2, je me fais insulter parce qu’ils pensent ou ils savent que je suis une fille. Il y a 3-4 ans, je ne pouvais pas jouer tout seule. Parce que je n’arrivai pas du tout à supporter les remarques* », se désole Velouria Baty alias Viky, joueuse League of Legends depuis quelques mois pour les « French Bees », l’équipe 100 % féminine de la Team Vitality. En s’immisçant dans ce milieu compétitif mixte, les joueuses s’exposent au harcèlement et aux insultes. Dans ces conditions, pour beaucoup d’entre elles, se lancer dans une carrière esportive a toujours été quasiment impensable. Elles n’ont pas la moindre envie de s’inscrire dans un milieu qui leur est hostile. « *Il n’y a pas de filles à haut niveau, mais ce*

n’est pas parce que c’est dans leurs ADN d’être moins forte. C’est parce qu’il n’y a pas assez de filles qui tryhard le jeu. Et pourquoi il n’y a pas de filles qui tryhard le jeu ? Parce qu’elles n’ont jamais eu envie de tryhard le jeu parce que le jeu est trop toxique envers elles. Enfin les gens sont trop toxiques envers elles. »,



i cannot believe it’s 2023 and i’m still being told to “get back in the kitchen” in the middle of a solo queue game.

Pokimane, célèbre streameuse américaine, parle du sexisme dont elle est victime dans ses parties de League of Legends

Certaines femmes ont tout de même réussi à se faire une place dans ce monde-là. Sasha “Scarlett” Hostyn a gagné plusieurs tournois majeurs sur Starcraft II, Xiaomeng “VKLiooon” Li est devenu championne du monde de Hearstone en 2020 alors que Marie-Laure “Kayane” Norindr est l’une des plus grandes joueuses de l’histoire des jeux de combats avec 67 podiums. Toutes ces joueuses ont réussi, à travers les années, à faire leur trou. Mais par rapport à leurs homologues masculins, elles sont très peu nombreuses et peuvent se compter sur le doigt d’une main. Un problème récurrent qui pourrait enfin trouver son salut à travers des équipes 100% féminines.

De plus en plus de structures investissent dans l’esport féminin

Alors que les femmes ont très peu trouvé leur place depuis les débuts des compétitions vidéoludiques, récemment, tout s’est accéléré. De plus en plus de structures commencent à s’y intéresser. En France, Vitality a lancé son équipe League of Legends 100% féminine avec Viky comme capitaine. Solaray et Team GO leur ont emboité le pas. La Karmine Corp a lancé un roster féminin sur Valorant.

À l’international aussi, ça bouge. Plusieurs géants ont fait leur entrée dans l’esport féminin. G2 a lancé G2 Hel, G2 Gozen et G2 Luna, respectivement sur League of Legends, Valorant et Rocket League. Team Liquid et Faze Clan, deux mastodontes nord-américains ont également un roster Valorant féminin. Alors que NAVI, structure emblématique de Counter Strike, s’est lancé sur la scène féminine du jeu de Valve.

Les structures ne sont pas les seules à essayer de féminiser la scène. Les éditeurs de jeu y participent aussi en lançant des tournois réservés aux femmes. Riot Games a lancé les VCT Game Changer sur Valorant et la « Coupe des étoiles » arrivera en octobre prochain sur League of Legends. Depuis 2020, il y a une ligue féminine sur Rainbow six au Brésil. On peut encore citer l’ESL Impact League sur Counter strike ou la Women’s Car Ball sur Rocket League. Depuis quelques mois, le développement de l’esport féminin a pris un véritable coup d’accélérateur.

Équipe et ligue 100% féminine, un passage obligatoire

Cela peut sembler paradoxal de vouloir rendre le milieu plus mixte en créant des équipes et des compétitions uniquement féminines. Mais c’est pourtant une nécessité à court terme. Cela va permettre aux joueuses d’avoir des opportunités de se développer dans un milieu dans lequel elles se sentent en sécurité et ainsi d’atteindre un haut niveau de jeu.

« *Il faut aussi être honnête c’est qu’il y a un gap en termes de niveau, de skill entre les hommes et les femmes* », explique Thibault Pulcini, manager de G2 Gozen (équipe féminine de G2 Esport sur Valorant). Dans les tournois mixtes sur League of Legends, la plupart des équipes féminines françaises ont réalisé des résultats assez moyens en MasterCard Nexus Tour (MNT), l’équivalent de la troisième division française. Alors que G2 Hel, considéré par beaucoup comme la meilleure équipe féminine du monde sur le jeu de Riot Games, a réalisé des performances correctes sans être étincelantes en troisième division de NLC (Northern League of Legends Championship), championnats régionaux d’Europe du Nord. Des ligues qui sont très loin des hautes sphères compétitives en termes de niveau de jeu.

Il y a une différence de niveau de jeu à l’heure actuelle, c’est une réalité, mais ce n’est pas pour autant dans l’ADN des joueuses d’être moins fortes que leurs homologues masculins. « *Dans l’esport, contrairement au sport, il n’y a pas de notions physiques. Il n’y a donc aucune raison qu’une femme n’atteigne pas le top niveau. Les seules raisons, elles sont d’ordre sociologique, culturelles et rien d’autre* », explique Evikaz, fondateur de l’équipe Omérix qui a mis en place l’équipe féminine League of Legends « Omérix Nemesis » il y a peu. Les femmes ont tout ce qu’il faut biologiquement pour joueur en plus haut niveau. Cet écart de niveau s’explique tout simplement par des barrières sociales et culturelles.

Les filles sont toutes nouvelles dans cet environnement compétitif. Les joueuses ont toujours été des spécimens très rares parce que ça n’a jamais été « *dans les mœurs* » de voir des filles au haut niveau comme le dit si bien Thibault Pulcini. Tout simplement parce qu’elles n’avaient pas envie de se lancer dans un monde sexiste et hostile pour elles ou par manque d’opportunités dans les équipes mixtes pour celles qui ont voulu tenter l’aventure. « *Une femme peut être discriminée à l’embauche parce qu’on n’a pas envie de l’intégrer avec quatre hommes, c’est effrayant pour les coachs et les structures* », déclarait la joueuse de G2 Hel, Ève "Colomblbl" Monvoisin, au journal *L’équipe* il y a quelques mois.¹⁹ Comme le confirme Viky, il a toujours été très compliqué pour une fille dans s’intégrer dans une équipe masculine « *Quand je rejoignais des équipes mixtes, j’étais soit la petite sœur ou soit la fille à convoiter, je ne me sentais pas à l’aise. Je me sentais vraiment différente des quatre autres. J’avais soit l’impression d’être un alien ou d’être différente qu’ils ne me considéraient pas comme leurs coéquipières.* »

L’esport, théoriquement mixte, n’a donc jamais réellement réussi à inscrire les femmes dans son écosystème. C’est là que les équipes et compétitions exclusivement féminines prennent tout leur sens. « *Il faut forcément créer un cadre et un milieu sain pour les joueuses. Pour qu’elles puissent évoluer librement sans qu’elles se sentent jugées ou agressées ou autre et comme ça, elles vont prendre du niveau, elles vont donner envie à d’autres filles de jouer.* », explique Vicky. Cet environnement exclusivement féminin est là pour offrir aux joueuses la possibilité de se développer et évoluer dans un climat dans lequel elles ne se sentent pas en danger. « *Je pense que c’est très bien qu’il y ait des compétitions 100% féminines qui permettent à ses joueuses d’avoir des opportunités pour se développer en tant que joueuses et atteindre le plus haut niveau.* », déclare Thibault Pulcini. L’exemple de Valorant, scène féminine la plus développée, est assez parlant. « *Valorant est l’exemple parfait que créer un circuit safe pour les femmes, c’est la meilleure chose à faire parce que du coup on a vu énormément de nouveau talent émerger* », renchérit la joueuse des French Bees.

¹⁸ Soriano, V. (2022, 4 novembre). Étude sur le jeu vidéo en France ; : profils des joueurs, jeux préférés, supports utilisés& # 8230 ; BDM. <https://www.blogdumoderateur.com/etude-jeu-video-france-2022/>,

¹⁹ Rédaction. (2023, 3 février). Esport : ColombLBL et le League of Legends féminin attendent leur envol. L’Équipe. <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-colomblbl-et-le-league-of-legends-feminin-attendent-leur-envol/1378689>

Le même problème dans les sports mixtes

Cette problématique du manque de diversité n’est pas inhérente à l’esport. De nombreux sports mixtes rencontrent les mêmes difficultés. C’est par exemple le cas de l’équitation ou du sport automobile. Dans l’histoire, seulement deux pilotes féminines ont pris le départ d’un Grand Prix de F1. Les femmes ne rentrent pas dans le monde de ces sports-là, exactement pour les mêmes raisons que dans l’esport. Non pas pour des raisons biologiques, mais culturelles et sociales.

Pour régler ce problème, la F1 a mis a également mis en place un circuit féminin pour accompagner les femmes et leur permettre de se développer. En 2023, pour essayer d’apporter de la mixité, la « F1 Academy » a été lancée. Une compétition réservée aux femmes pilote et vise à *"maximiser l'opportunité et le potentiel des jeunes pilotes féminines pour atteindre le plus haut niveau"* (https://www.eurosport.fr/formule-1/formule-1-la-f1-cree-une-nouvelle-competition-feminine-en-2023_sto9231304/story.shtml) pour leur permettre à terme d’atteindre la F1.

Objectif mixité

La finalité reste la même, avoir une scène compétitive mixte. Pas question de séparer les hommes et les femmes. Le but est de créer des « Safe place » pour pouvoir donner une chance aux femmes, qu’elles puissent apprendre, progresser dans un milieu dans lequel elles sont à l’aise, en sécurité et ainsi augmenter leur niveau et rejoindre du mixte. « *Il y aura forcément des filles, à terme, qui vont exploser les tournois féminins et devront rejoindre du mixte* », confirme Vicky.

C’est exactement sur ces bases qu’est construit le projet de G2 Esport. « *Le but c’est qu’à terme de 2-3 ans, il y ait plus une équipe féminine et masculine, mais qu’il y ait une équipe principale et académique. Il faut qu’au final on se dise «On a besoin de tel et tel profil pour notre équipe et que l’on considère de la même façon des mecs en dehors de G2 comme des filles de chez nous. On s’entraîne et on encadre notre équipe pour que nos joueuses deviennent des joueuses de top niveau et pas seulement de la scène féminine* », explique le manager de l’équipe Valorant féminine de G2.

Si G2 voit son objectif de mixité arrivé dans 2-3 ans, c’est déjà une réalité pour l’équipe Rebels Gaming. Active dans la ligue espagnole de Valorant, la structure a promu sa joueuse Paula « Devilasxa » Blanco de son équipe féminine (Rebels Velvet) à son équipe mixte. C’est exactement pour cela que les tournois féminins existent. Pour que ce genre de transferts devienne des généralités et qu’on ne parle plus de féminin et de masculin, mais bien de mixte.



Annonce de l’équipe Rebels sur Twitter de l’arrivée de Devilasxa dans l’équipe principale

Un milieu à sensibiliser

« *C’est un milieu sexiste qu’il faut sensibiliser* », déclare Evikaz. En plus de donner une chance aux femmes de jouer dans un cadre sain, le rôle des équipes et ligues féminines est aussi de sensibiliser le milieu. Car si les filles n’ont jamais osé se lancer par peur de se faire harceler ou insulter, cette peur est légitime. Il n’y a qu’à prendre pour exemple certaines réactions à un reportage de BFM TV sur les « French Bees ».



« *Aujourd'hui, on n'est pas dans une société et dans un milieu où ce n'est pas encore considéré comme normal de voir des filles qui jouent au plus haut niveau. Il faut que ça commence à rentrer dans les mentalités qu'il n'y a rien de choquant à voir des femmes jouer à des jeux vidéos* », glisse Thibault Pulcini. Le grand public n’est pour le moment pas éduqué ni habitué à voir des femmes dans l’esport. Pour changer cette réalité et sensibiliser le milieu, il faut avant tout donner de la visibilité aux joueuses en leur donnant la chance de jouer. « *Ça passe aussi par de l’éducation et une façon d’éduquer c’est de montrer que ça existe et d’en faire la promotion. C’est pour ça que je pense que d’avoir de plus en plus d’équipes féminines, ça aide dans les tous les cas* », explique le manager français de G2 Gozen. Plus on verra des femmes jouer et évoluer sur la scène, plus elles seront acceptées « *C’est les temps que les gens s’habituent, les gens nous voient, les gens nous acceptent. Avec la visibilité des grosses structures, les gens vont forcément s’habituer à voir jouer des filles. Ça va forcément leur ouvrir l’esprit* », confirme Viky. Les joueuses actuelles sont un petit peu des crash-tests. Elles doivent affronter toutes les critiques pour que le milieu s’améliore. « *Mais d’un côté, je me dis qu’on est obligé de passer par là. En fait il faut que les gens s’habituent à nous voir. On est un peu le début, on doit un peu partir au combat et supporter tout ça et après je pense que ça ira mieux.* », explique Viky.

Le public n’est pas le seul concerné, c’est tout l’écosystème. Les autres joueurs et le staff doivent aussi prendre l’habitude de travailler avec des joueuses. Mais c’est aussi et surtout aux autres filles qu’il faut montrer que ce n’est pas qu’un monde masculin et qu’une carrière est possible en tant que femmes « *Il y a aussi plus de joueuses qui vont s’intéresser à l’esport. Moi, je travaille au cybercafé depuis un an et je vois de plus en plus de filles venir jouer à Valorant.* », éclaire Vicky.

L’esport féminin est en plein développement et est très récent donc tout n’est pas encore parfait. La plupart des joueuses n’ont pas encore « *un salaire full time* » comme l’explique Thibault Pulcini, ce qui ne leur permet pas d’être concentrées à 100 % sur le jeu. Les audiences et le cashprize des ligues féminines sont en dessous des ligues principales. Les structures n’expliquent peut-être pas assez pourquoi c’est important de développer la scène féminine comme le pensent Vicky et Evikaz. Mais Rome ne s’est pas construite en un jour. Les éditeurs et les structures ont compris le rôle qu’ils avaient à jouer pour inclure les femmes dans l’écosystème et on peut être optimiste quant au fait que la mixité dans l’esport ne sera, à terme, plus qu’un concept théorique.

Les blessures dans l’esport, un phénomène sous-estimé, mais bien réel



Séquelle d’une opération au bras subi par Kang "TheShy" Seung-lok après une blessure – Twitter

Inflammations, tendinites ... les joueurs esport aussi peuvent se blesser physiquement. Une réalité encore bien trop peu souvent prise en compte dans l’écosystème.

Bien que l’esport se passe essentiellement dans la tête, la discipline n’échappe pas aux blessures physiques. Il ne faut pas oublier que derrière l’écran, c’est le joueur et son corps qui exécutent ce que le cerveau lui demande. Mais à force de répéter les mêmes mouvements encore et encore sur son clavier ou sa souris et rester dans la même position de manière prolongée, les douleurs au dos, à la main ou les tendinites au poignet ne sont jamais très loin. Des blessures qui peuvent mettre en péril la carrière des joueurs

Le haut du corps comme zone d’atteinte la plus courante

Évidemment, les blessures touchent les membres les plus sollicités, en l’occurrence les membres supérieurs. Les blessures les plus fréquentes sont le plus souvent situées au niveau du poignet avec des tendinites ou encore le très récurrent Syndrome du canal carpien. Il s’agit de la compression du canal carpien, qui se trouve au niveau du poignet, créant une sensation d’engourdissement et de picotements dans la main. Mais on retrouve également des tendinites du coude, du

pouce, des douleurs au niveau du dos avec des lombalgies ou au niveau des cervicales avec des cervicalgies.

Les pathologies possibles sont tout de même assez nombreuses et il n’est pas rare que des joueurs en souffrent. « *Je connais des joueurs qui ont eu des tendinites. Moi aussi j’étais au bord de la tendinite un moment* », explique Alan « Tiger » Roger, joueur pour le KRC Genk. Lee « Faker » Sang-hyeok, triple champion du monde de League of Legends, vient à peine de faire son retour alors qu’il avait été mis sur la touche plusieurs mois pour une blessure au poignet. Benjy "Benjyfishy" David Fish, ancien joueur de Fortnite et désormais actif sur Valorant a également souffert de son poignet. Clinton “Fear” Loomis, joueur américain de Dota 2, a du s’arrêter pendant plusieurs mois en 2014 pour une tendinite au niveau du coude alors que Jung “Mvp” Jong Hyun, ancien grand joueur de Starcraft II était atteint au niveau du cou.

Un problème de posture

Les blessures ont deux causes principales, la première c’est la répétition des mêmes mouvements, sans cesse qui crée une surutilisation de certains membres. Et la deuxième, c’est un problème lié à la mauvaise posture du joueur, avec le dos courbé, trop près de l’écran ou qui repose son poignet sur la table. C’est d’ailleurs la position de jeu qui a amené Hicham "Jaylink" Malki, à contracter une grave blessure. Le joueur professionnel de League of Legends souffre du « Syndrome du défilé thoraco-brachial neurologique bilatéral ». C’est une compression des nerfs et des vaisseaux sanguins au niveau du cou qui impacte certaines positions et mouvements, en plus d’être très douloureux. Les entraînements et la compétition à haut niveau sont devenus tout bonnement inconcevables dans cette situation « *Ça m’empêchait même de jouer tout court au début. Parce que le doigt qui est censé clic droit sur la souris est archi affecté et donc j’ai très peu de sensibilité dedans et il s’engourdit quand je joue* », explique le Français.

Cela fait plus d’un an que Jaylink est en convalescence. Une guérison qui passe par un changement de comportement et surtout, comme la plupart des blessures causées par le sport électronique, par de la kinésithérapie. « *J’ai deux séances de kiné par semaine depuis 1 an et 4 mois je dirais. Ça progresse petit à petit. J’ai également changé ma position quand je joue et c’est beaucoup mieux* », déclare l’ancien joueur de Team BDS.

Un manque de prise de conscience des équipes

Les problèmes physiques dans l’esport sont donc bien une réalité et elles commencent à être prise en compte par certaines structures « *On a un côté prévention des blessures aussi parce qu’on a une activité mécanique et répétitive toutes la journée dans une position assise avec les joueurs. Si on ne fait pas des exercices de mobilité, des exercices qui vont permettre de renforcer ou d’assouplir les articulations, on va rapidement avoir des blessures* », explique Youen Rocaboy, coach de la performance pour l’équipe Valorant de Fnatic qui a ce côté prévention de blessure dans ses prérogatives.

Certaines équipes ont même pris les devants et ont instauré un kiné à leur staff pour prévenir et soigner les blessures. « *Des kinés j’en ai eu dans ma carrière, qui étaient employés par la structure* », explique Orion. C’est le cas par exemple de Cloud 9 ou de Counter Logic Gaming, deux grandes équipes américaines. Vitality travaille avec un physiothérapeute qui vient masser les joueurs une fois par semaine²⁰. L’équipe française Gameward ne travaille pas en collaboration avec un kiné, mais avec un chiropracteur, spécialiste de l'appareil neuro-musculo-

squelettique. « *C’est un kiné, mais un peu plus violent qui s’attaque plus aux nerfs, aux os, aux muscles, mais moins doux qu’un kiné. Un jour, j’ai été voir un chiropracteur pour un joueur, un spécialiste des mains, des poignets, des tendinites. Les joueurs ont été très contents des traitements et donc on continue à travailler en collaboration avec lui. Donc maintenant dès que les joueurs ont des problèmes de poignet, de dos, il sait tout faire, donc je leur prends rendez-vous, on paye pour eux et ils font des séances avec lui.* », explique le manager de l’équipe, Julian Gadois.

Si la santé physique dans l’esport prend une place de plus en plus importante dans certaines équipes, la grande majorité de l’écosystème ne s’est pas encore mise au diapason. « *Je pense que la plupart des équipes ne prennent pas du tout conscience des risques de blessures* », glisse Jaylink. Quand le joueur de 22 ans a contracté sa blessure, il jouait pour l’équipe suisse BDS et il n’était suivi par aucun kiné ou aucun autre professionnel de la santé « *Je pense que ça peut être une bonne chose d’inclure des kinés dans les staffs, mais niveau budget pour les plus petites structures ça serait surement compliqué.* », continue-t-il.

Mais cela ne concerne pas seulement les structures sportives, dans le milieu de la médecine lui-même, il y a un manque de sensibilisation à la problématique des blessures dans l’esport. « *Le premier médecin que j’ai consulté ne m’a pas pris au sérieux. C’était lié à mon activité de joueur professionnel de jeux vidéos et j’ai perdu beaucoup de temps à cause de lui* », explique Jaylink. Pourtant, c’est un véritable problème qui peut mettre en péril la carrière des joueurs. Heo « Huni » Seung-Hoon, ancien joueur de League of Legends a pris sa retraite à cause de problèmes au canal carpien et Tomas « ZooMaa » Paparatto, actif sur la scène Call of Duty jusqu’à 2021, a été contraint d’arrêter ses activités après des blessures au pouce et au poignet. Jaylink qui n’a plus joué en compétition depuis 2 ans pense aussi à mettre un terme définitif à sa carrière « *J’y pense encore car je ne suis pas du tout sorti d’affaire malheureusement même si ça progresse petit à petit.* ».

En tout cas c’est une problématique qui doit être prise plus au sérieux. Les choses avancent, c’est une certitude. On est encore très loin des équipes sportives qui possèdent toutes un staff médical complet et des routines de massages et autres étirements pour prévenir des blessures. Mais ça avance tout de même petit à petit. Certains professionnels de la santé commencent à s’y intéresser et des structures comme « 1HP », spécialisé dans les problèmes de santé liés au sport électronique, voient le jour. Une nouvelle fois, c’est une minorité pour l’instant. Cela fait partie du développement de l’esport. Tout se construit petit à petit, mais en attendant, par le manque d’accompagnement et de prévention, des carrières continuent à être ruinées et le mental des joueurs aussi. « *C’est très dur quotidiennement, mentalement, car j’ai beaucoup donné et sacrifié pour arriver au niveau auquel j’étais. Mais je reste fort et je garde espoir car si dans la tête ça ne va pas je ne pourrais pas m’en sortir.* », conclut Hicham Malki.

²⁰ Laure Valee. (2022, 4 février). Les secrets de Vitality (Superteam LEC et LFL) [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=frLuzTYAGsA>

Fatigue mentale, dépression, burnout ... : la réalité de la compétition esportive de haut niveau



Zdravets "Hyllissang" Iliev Galabov après sa défaite en finale des championnats du monde de League of Legends en 2018 – Twitter

Jouer aux jeux vidéo à haut niveau peut être très demandant pour les nerfs. Beaucoup de pression et de stress entraine une discipline qui se passe essentiellement dans la tête. Ce qui peut mener à la contraction de maladie du travail.

« *Good Night* », c’est le tweet publié par Karel "Twisten" Ašenbrener, ancien joueur de Valorant pour l’équipe Vitality, le 6 juin dernier. Un tweet qui peut paraître totalement anodin, mais qui le devient moins quand on sait que le jeune tchèque de 19 ans va se donner la mort quelques heures après. Il souffrait d’une dépression depuis plus de 2 ans. Si tous les joueurs ne vont pas jusque-là, ils sont très nombreux à souffrir de dépression et autre burnout. « *Il y a une fois où j’ai fait 2 victoires pour 12 défaites, on était dernier alors qu’on devait performer sur papier. Je n’ai pas trop compris et j’ai fait un burnout. J’ai dû prendre un psychologue spécialisé dans le sport pour me sortir de cet état d’esprit.* », explique Alan « Orion » Roger.

La pression et le surentrainement

Comme dans le sport, la compétition amène énormément de pression sur les épaules des joueurs et émotionnellement, c’est les montagnes russes. Une victoire peut amener les joueurs au sommet, mais une victoire peut les faire redescendre très vite. Cette réalité est exacerbée dans le sport électronique car c’est une discipline qui se passe avant tout dans la tête, la charge mentale est très importante quotidiennement. Les rythmes de compétitions sont serrés, laissant peu le temps aux joueurs pour penser à autre chose. Et il y a aussi la pression de la performance liée à la grande instabilité qui régit l’esport, un joueur peut être remplacé et perdre sa place dans l’équipe à n’importe quel moment. Sauf qu’on ne parle pas, comme dans le sport, d’un joueur qui quitte le terrain pour prendre place sur le banc. On parle de remplacement définitif. La notion de surentrainement peut aussi rentrer en ligne de compte, des joueurs qui s’entraînent trop et leur mental s’effondre.

Le bien-être mental des joueurs est donc mis à rude épreuve. Ce n’est pas étonnant que ça les mène parfois à de grosses dépressions et de burnout. Les équipes ont forcément réagi et, inspirées du modèle sportif, elles ont commencé à inclure des préparateurs mentaux, des performance coach et des psychologues pour donner une vraie préparation mentale aux joueurs et éviter qu’ils atteignent le « break point ». « *Il faut vraiment réguler que ça soit par des aménagements de créneaux, des pauses spécifiques avec de la relaxation. Je vais aussi travailler sur la concentration par des outils comme la méditation, la cohérence cardiaque, des exercices de respiration. Tous ces outils-là qui vont être très intéressants lors de la préparation mentale, de la gestion des émotions, pour reprendre son calme le plus rapidement possible* », explique Thibaut "ImaginaXion" Mghaoues, coach Rocket League.

Youenn Rocaboy, garant de la santé mentale de ses joueurs « En tant que coach de la performance, on a la responsabilité de prévenir de ces maladies professionnelles liées à l’esport »

Les coachs de la performance ont fait leur apparition dans le monde de l’esport il y a quelques années maintenant. Ils ne sont ni réellement des psychologues, ni des coachs mentaux, mais ils ont pour mission de s’occuper du bien-être des joueurs et notamment de leur santé mentale. Rencontre avec Youenn Rocaboy, performance coach pour l’équipe Valorant de Fnatic, qui va nous parler d’un métier propre à l’esport et de la préparation mentale qu’il donne à ses joueurs.



Twitter

À quoi correspond le métier de coach de la performance ?

C’est un rôle qui n’existe quasiment que dans l’esport. On a besoin d’un accompagnement au niveau physique et mental, mais il n’y pas forcément la stabilité économique et la structuration pour engager un professionnel à chaque poste comme dans le sport. Alors, on a des profils très pluridisciplinaires. Mon rôle, c’est de faire en sorte que les joueurs soient dans les meilleures conditions mentales et physiques à l’entraînement et pendant les compétions.

Comment se passe la préparation mentale d’un joueur ?

On a deux blocs principaux. Un premier qui est vraiment dédié à la performance psychosociale, donc la performance du groupe, comment on interagit au sein du groupe ? Comment on fait en sorte que ces joueurs qui ont tant de différences culturelles se retrouvent en plus d’avoir

le même jeu, à avoir des points communs et à créer une histoire commune ?

Le deuxième axe c’est vraiment du suivi individuel où là on va faire de la psychoéducation avec les joueurs. Des suivis individuels sur la gestion du stress, des émotions, la capacité à gérer ses routines. Ça passe par des questionnaires et des entretiens qui vont nous permettre de définir les besoins d’un joueur ou les thématiques sur lesquelles on va travailler. Et ensuite des plans d’intervention sur plusieurs jours, semaines ou parfois mois avec du travail hebdomadaire sont mis en place.

Que mets-tu en place pour permettre aux joueurs de mieux gérer le stress et leurs émotions ?

Un exercice simple qu’on met en place assez rapidement, ce sont les routines d’échauffement. Le stress est lié au sentiment de perte de contrôle d’une situation. Du coup on va mettre en place la création de routine individuelle, de routine d’échauffement. Ça permet au joueur d’avoir des repères, qu’il puisse se mettre dans sa bulle et se déconnecter de tous les facteurs externes qui puissent influencer son niveau de stress. On le fait à l’entraînement et en compétition. C’est du conditionnement, c’est faire en sorte que cette action-là soit liée à ce niveau de concentration et de performance. Cela passe notamment par des exercices de

Barney			
Oskar	6.5 c/m	Morning Before scrims 15:30	10min 5min
Luka	5.5 c/m	Morning Before scrims 13:30 Before bed	5min 5min 5min
Mathgas	6.5 c/m	Morning Before scrims 13:30 Before bed	10min 5min 5min
Labros	6 c/m	Before scrims 13:30 After scrims Before bed	5min 5min 5min
Louis	5.5 c/m	Morning Before scrims 13:30 Before bed	5min 5min 10min

Exercices personnalisés de respiration de la Team Vitality – Laure Vallée /Youtube

respiration, de visualisation, d'imagerie mentale, d'échauffement physique et articulaire.

On parle parfois de surentrainement et de fatigue mentale qui peuvent mener à des burnouts/dépressions, comment fait-on pour quantifier cette fatigue ?

Là où dans le sport traditionnel, on peut faire passer des tests physiques comme des sprints, des sauts. Ce sont des qualités athlétiques qui montrent directement que le muscle est fatigué et que tu as besoin de repos. Dans l'esport, la fatigue professionnelle, de l'entraînement, elle est dure à quantifier. Et donc on travaille avec des protocoles un peu expérimentaux comme l'utilisation de questionnaires qui quantifient la charge de travail perçue à la fin de la journée. On va demander aux joueurs leurs perceptions d'être fatigué à la fin de la journée au niveau mental, émotionnel et physique. En parallèle, on travaille avec des tests quantitatifs. Notamment des tests cognitifs de temps de réaction ou de mémoire de travail. Ce sont des compétences utiles à l'esport et donc la meilleure manière de représenter un muscle pour un sportif. C'est de dire si cette compétence-là n'est potentiellement pas aussi efficace ou optimale que les jours précédents c'est que tu as probablement besoin de récupération.

Votre but est aussi de prévenir de ces maladies professionnelles ?

En tant que coach de la performance on a la responsabilité de prévenir de ces maladies professionnelles liées à l'esport que ça soit le burnout, la fatigue mentale ou toutes les blessures physiques ou mentales qui peuvent apparaître à cause de cette pratique intensive de l'activité. On a des suivis hebdomadaires du niveau de stress, de récupération et de bien-être général qui nous permettent de quantifier des niveaux de fatigue. Et ce cas arrive de moins en moins parce qu'on a implémenté cette culture du bien-être et de l'équilibre vie/travail.

Mais en tant que coach de la performance, nous ne sommes pas des professionnels de la santé. En cas de besoin, on oriente vers des professionnels de la santé comme des psychologues.

Vous envisagez d'adapter les horaires d'entraînement si les joueurs ont besoin de récupération ?

En cas de besoin, on adapte les temps d'entraînement, on adapte les plannings des journées si on sent que le collectif a besoin de récupération. Si ce n'est pas possible parce qu'on est à quelques jours d'une compétition importante, on va se focaliser sur une récupération individuelle. En ajoutant des exercices de récupération comme des activités physiques de basse intensité, des activités de récupération contrôlée, de la méditation, des massages ou encore le fait d'aller en spa ou en balnéothérapie.

Pour qu'un joueur se sente bien dans sa tête, il doit être bien dans son environnement. Comment gérez-vous cet aspect ?

On essaye de travailler sur la cohésion de groupe. C'est un des facteurs les plus importants dans l'esport, on a besoin que tout le monde se sente dans un environnement sain, dans lequel les joueurs se sentent soutenus. Ça passe par des temps de discussion journaliers par lesquels on essaye de créer une culture commune, un esprit de groupe et de régler les éventuelles problématiques. Dans l'esport, on se retrouve souvent dans des situations où il n'y a pas de temps définis dans lesquels les joueurs peuvent parler, exprimer leurs sensations et leurs sentiments par rapport à des choses qui les dérangent, qui ne vont pas leur plaire. Les problématiques sont réglées uniquement quand on atteint un stade critique. Donc nous, on met en place ce temps de discussion avant qu'une situation désagréable ait détruit la cohésion.

Et puis, il y a tout un aspect basé sur l'expérience du groupe. C'est la mise en place d'activités de cohésion dans lesquelles les joueurs vont être dans un contexte différent de celui du jeu. Ils vont pouvoir créer des expériences basées sur des émotions fortes qui leur permettront de se sentir intégrer au reste du groupe.

L’Adderall, le dopant de l’esport



Pilules d’Adderall

Le dopage s’est aussi frayé un chemin dans le monde du jeu vidéo compétitif. Pour booster leur concentration, certains joueurs n’hésitent pas à user de produits renforçant l’attention.

Alors que le monde du cyclisme est une nouvelle fois tourmenté par les questions de dopage après les grosses performances de Jonas Vingegaard sur le Tour de France s’inspirant du sport classique, l’esport a fini par imiter ses vices. Mais ici, on ne va pas parler d’EPO, mais d’Adderall.

Qu’est-ce que l’Adderall ?

L’Adderall est un médicament à base d’amphétamines, surtout commercialisé aux États-Unis. Ce traitement est utilisé pour traiter le TDAH (Trouble du déficit de l’attention avec ou sans hyperactivité) depuis des années. « *C’est un médicament qui a un effet sur la dopamine et la noradrénaline. Il va servir à stabiliser l’attention qui est très fluctuante chez les personnes atteintes de TDAH* », explique Sébastien Weibel, psychiatre au CHRU de Strasbourg et spécialiste du TDAH.

Comme l’explique le médecin, chez une personne sans pathologie, le médicament va avoir comme effet d’augmenter ses capacités d’attention et lui permettre de rester concentré sur une longue durée. « *C’est un petit peu comme si on prenait le thermostat d’un radiateur pour chauffer une pièce. Dans une maison où il fait froid à cause de fuites ou de courants d’air, je tourne le thermostat vers la droite et il fera plus froid, la pièce aura une température normale. Par contre, si on règle le thermostat dans une pièce qui a déjà une chaleur normale, on aura une pièce très chaude. C’est là la même chose pour ce traitement. Il va servir de stabilisateur pour l’attention chez une personne atteinte de TDAH, mais chez une personne qui n’en est pas atteinte, elle va pouvoir rester concentrée plus longtemps et avoir une attention soutenue* ».

Évidemment pouvoir booster sa concentration et rester attentif sur une longue durée peut servir dans beaucoup de domaines. Démocratisées d’abord dans le

milieu universitaire, les petites pilules bleues n’ont pas tardé à faire leur apparition dans le monde de l’esport.

Une grande présence sur la scène Call of Duty



Les scandales liés à la prise de ce produit dopant ne sont pas nouveaux. En 2015, le joueur de CS : GO Kory "SEMPHIS" Friesen avait déclaré que « *toute son équipe était sous Adderall* ». ²¹ Il y en a eu plein d’autres, sur des jeux comme World of Warcraft ou encore Overwatch où le joueur Timo "Taimou" Kettunen affirmait en 2018 qu’« *au moins vingt joueurs en Overwatch League prennent de l’Adderall* ». ²² Mais la scène compétitive où ce produit permettant d’améliorer ses performances a fait le plus de bruit c’est bien celle de Call of Duty.

Jean-Baptiste « Atlas » Duzert a été joueur professionnel de Call of Duty pendant près de 4 ans et a connu tout cela de l’intérieur. « *Quand les gens disent qu’ils ne prennent pas d’Adderall ou qu’il y a peu de gens sur la scène qui en consomment, ce sont des menteurs. Il y a 90% des joueurs qui en ont pris ou en prennent* ». C’est dans les compétitions de COD que ce médicament a fait son entrée dans le monde de l’esport. Dès 2013, les joueurs en consommaient aux États-Unis.

Un véritable trafic

Non-autorisé à la vente en Europe, dans le pays de l’Oncle Sam les choses sont bien différentes. Même si l’Adderall n’est disponible que pour les personnes atteintes de TDAH et sur l’ordonnance d’un spécialiste, il est facile de s’en procurer aux États-Unis. Aux USA, les médecins ont tendance à surdiagnostiquer ce trouble et n’hésite pas à prescrire ce médicament dès qu’ils ont le moindre doute. ²³ C’est l’un des endroits dans le monde où il y a le plus de cas. Si on ajoute à ça le fait qu’on y trouve beaucoup plus de détournements et de reventes de traitement, ça devient très simple pour les joueurs de s’en procurer. « *Je sais que dans d’autres pays et notamment aux USA où il y a beaucoup de patients qui y sont traités pour des raisons culturelles et parce que ça fait beaucoup plus longtemps que les choses sont mises en place, il y a beaucoup plus de détournements ou de reventes* », explique Sébastien Weibel.

Si bien qu’on assiste à un véritable trafic outre-Atlantique. « *Il y a plein de méthodes pour se procurer de l’Adderall. Sur internet tu cherches un peu, tu trouves des sortes de dealers. Tu dis ‘‘ j’ai une compétition à Las Vegas, je suis tel*

²¹ Mgg. (2015, 15 juillet). Dopage à l’Adderall chez Cloud 9. Millenium FR.

<https://www.millenium.org/news/200891.html>

²² SaltySwan, P. (2018, 14 novembre). Overwatch League : Plusieurs joueurs se doperaient à l’Adderall. gameblog. <https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/news/overwatch-league-plusieurs-joueurs-se-doperaient-a-ladderall-73562>

²³ Millot, L. (2011, 19 décembre). États-Unis l’hyperaction, un phénomène de classe. Libération. https://www.liberation.fr/planete/2011/12/20/etats-unis-l-hyperaction-un-phenomene-de-classe_782952/

jour, est-ce que tu peux me livrer autant d’Adderall à tel endroit.’’ Et quand tu arrives là-bas tu reçois ton colis, le mec tu le paies sur PayPal ou n’importe quoi et tu arrives à l’hôtel tu as ton colis d’Adderall. Ce n’est pas si compliqué que ça. », éclaire Atlas. Les lieux des compétitions eux-mêmes devenaient des places fortes de vente de drogue. « *Tu sais qui aller voir en évènement pour t’en procurer. Il y a des mecs ils ont des bocaux remplis d’Adderall, des équipes qui ont des bocaux remplis d’Adderall et tu peux leur en demander, ils t’en vendront* »

Une pression qui pousse à la consommation

Depuis une dizaine d’années, les joueurs américains font usage de dopage au quotidien. Au départ, les Européens ont échappé à cette vague étant donné que l’Adderall n’est pas vendu sur le vieux continent. Mais à force de se faire battre par leurs homologues américains, ils se sont mis aux diapasons. « *Si les autres pros en prennent, ils sont monstrueux donc tu as envie d’être sur le même piédestal qu’eux, être à égalité avec eux. Donc tu vas essayer de t’en procurer* ». Atlas a lui-même succombé à l’appel de ce médicament merveilleux « *Moi, je vais être honnête j’en ai déjà pris. Quand tu as envie de devenir le meilleur, tu as envie de mettre tous les éléments de ton côté donc forcément tu en prends* ». »

Une volonté de décupler ses compétences dans l’objectif de gagner, surtout quand la pression de la victoire devient de plus en plus intense. L’esport grossit d’année en année, les spectateurs et l’argent qui gravitent autour également. Les structures ont des attentes toujours plus grandes et demandent à leurs joueurs des objectifs toujours plus importants. Et s’ils ne sont pas atteints, le banc n’est jamais très loin. « *Au moindre faux pas, au moindre mauvais résultat, tu sais que ta place elle peut sauter. Sur Call of Duty, il y a un mois où tu peux gagner 10 000, 20 000, 30 000 dollars pour les meilleurs. Mais si tu es dans les moins bonnes équipes, tu sais que si ton équipe continue à faire de mauvais résultats, au prochain mauvais résultat tu peux sauter. Donc ce mois-ci, tu as gagné entre 5000 et 10 000 dollars et les 6 prochains mois tu vas gagner 0. Tu ne sais pas comment tu vas payer ton loyer, te nourrir si tu ne vis pas chez tes parents. Donc tu as la pression et tu vas essayer de mettre toutes les chances de ton côté pour pouvoir vivre quoi* », glisse Atlas. Une instabilité et une pression d’être remplacé inhérentes au monde de l’esport qui poussent les joueurs à augmenter leurs compétences de manière artificielle.

Un effet magique, mais à quel prix ?

Comme tout produit dopant, l’Adderall va booster les capacités, dans ce cas-ci, mentales, de la personne qui en prend. « *Les effets que tu vas ressentir c’est que tu vas vraiment être hyper focus dans la tâche que tu dois faire pendant énormément de temps* », explique Atlas. C’est comme s’il n’y avait plus que le jeu qui existait insiste le Français « *Quand tu fais des LANs tu peux être dérangé par les bruits derrière toi, les gens contre lesquels tu joues qui vont crier, il y a plusieurs événements extérieurs qui peuvent te déranger et quand tu en prends c’est sûr que plus rien ne te dérange, tu es vraiment dans ta bulle, moi j’entendais que mes coéquipiers parler. Je n’avais pas d’effets négatifs sur mon gameplay, j’étais super focus* ». L’ancien joueur de l’équipe Supremacy avoue qu’il était meilleur en consommant ces pilules censées traitées le TDAH « *Si je jouais contre moi-même et que mon moi-même n’avait pas d’Adderall et que moi j’avais de l’Adderall, j’aurais été meilleur et je me serais battu*. »

Mais ce super-pouvoir n’est pas sans conséquence. Les joueurs hypothèquent littéralement leur santé pour booster leur concentration. Les effets secondaires potentiels de la prise de ce médicament sans indication médicale sont nombreux. La liste énoncée par Sebastien Weibel ne s’arrête pas « *Il y a toute une série d’effets secondaires potentiels. Ça dépend des personnes. Les plus fréquents ce sont les maux de tête, la peau sèche, l’appétit qui est coupé et ça empêche de dormir donc ça peut aussi perturber les cycles du sommeil. Il peut y avoir des gens qui ont des augmentations de pression artérielle, des palpitations ou le cœur qui bat trop vite* ». Tous ces effets, Atlas les a ressentis. « *Je n’ai pas réussi à dormir de la nuit. Tu t’allonges dans ton lit, tu entends ton cœur battre et tu n’arrives pas à dormir je n’arrivais pas à manger non plus, tu as vraiment une sensation que tu n’as jamais faim, que tu ne peux rien mettre dans ton estomac*. » S’il est consommé régulièrement, une forme de besoin peut aussi s’installer. La personne

pense qu’elle ne peut pas réussir sans le médicament. Et en cas de dosage très important, les conséquences peuvent être encore bien pires. *« Il peut y avoir des effets cardiologiques, des effets psychologiques qui peuvent être pathologiques. Ça peut aussi générer des phénomènes psychotiques comme des hallucinations, des*

impressions méfiantes ... », ajoute le médecin strasbourgeois. La consommation d’Adderall sans pathologie peut vraiment mettre la santé des consommateurs en danger et l’ancien joueur français de Call of Duty en a été témoin *« Je ne vais pas dire le nom des joueurs, mais c’est déjà arrivé, surtout sur un certain Cod Champ,*

que des joueurs fassent des malaises. On n’a pas dit pourquoi, mais les joueurs, on connaissait très bien les raisons. Il y a un joueur en particulier qui a fait un malaise et qui est parti à l’hôpital. Et ce n’est pas parce qu’il a choppé froid avec la clim ».

Une lutte contre le dopage très loin d’être loin d’être aboutie

La lutte contre le dopage dans l’esport est encore largement insuffisante même si certaines entités ont tenté de réagir

Le phénomène du dopage touche presque l’esport depuis sa création. Face à ce fléau matérialisé par la consommation d’Adderall, certains éditeurs, équipes et autres organismes ont réagi en mettant notamment en place des contrôles.

L’Electronic Sport League (ESL), société responsable de l’organisation de nombreux tournois surtout sur CS Go, a mis en place des contrôles antidopages sur certains de ces tournois dès 2015. Ils prennent la forme de tests aléatoires sur les compétitions comme sur les joueurs. Les joueurs sous produits dopants risquent *« une disqualification, une diminution de leur prime ou de se voir retirer des points* »²⁴. Les produits recherchés sont *« tous les neuroleptiques qui accélèrent les facultés d’analyse et de concentration, mais aussi les médications qui peuvent améliorer les réflexes* », déclare Vincent Marty, ancien directeur d’ESL France, à Numerama. Fabien « Neo » Devide, fondateur de la Team Vitality, affirme à *L’équipe* *« Chez nous, il y a une tolérance zéro aujourd’hui. À notre niveau, on fait des tests avant chaque stage : urinaires et prise de sang* » EA Sport, éditeur de FIFA organise des contrôles lors des compétitions de sa très connue simulation de foot, depuis à l’eWorld Cup 2018²⁵, tout comme Blizzard pour son jeu Overwatch.²⁶ L’Esic (Esport Integrity Coalition), organisme privé chargé qui contrôle différents types de triches dans plusieurs tournois et notamment le dopage. Sur environ 150 compétitions, l’association a fait plus ou moins 500 tests et 400 enquêtes concernant le dopage sur différents jeux comme Starcraft 2, League of Legends, Counter Strike ou encore Street Fighter²⁷ la liste des produits interdits contenait évidemment l’Adderall ou encore la Ritaline.

Dans l’industrie, il y a donc plusieurs entreprises qui prennent conscience du problème et essayent de réagir. C’est une intention louable d’essayer de rendre la scène compétitive propre, mais ça reste très peu, trop peu. Si on reprend les chiffres de l’Esic, plus ou moins 5% des joueurs potentiellement testables ont été testés. * Il y a un gouffre énorme avec les contrôles antidopage très structurés du sport traditionnel dans lesquels les sportifs de haut niveau sont contrôlés plusieurs fois par saison et peuvent l’être en tout temps et n’importe où. C’est une pratique encore loin d’être généralisée dans l’esport, l’industrie est encore trop laxiste à ce niveau.

Faute notamment aux moyens qui doivent être mobilisés pour mettre en place des contrôles généralisés. Ian Smith, commissaire d’Esic, évalue, dans les colonnes de

L’Équipe, à *« plusieurs millions de dollars* » les quelques tests réalisés par l’entreprise. ²⁸Mais c’est aussi et surtout dû à l’absence de cadres légaux et de fédérations internationales pour le chapeauter comme l’UCI (Union cycliste internationale) dans le cyclisme par exemple. L’esport n’est pas reconnu comme un sport au sens légal, les lois antidopage actives dans le sport ne sont donc pas applicables et il n’existe aucune norme propre à l’esport. L’ Esic a bien publié un « Code antidopage », mais il n’est ni reconnu par une loi, ni par une fédération, étant donné qu’il n’en existe pas. Il a donc une valeur très limitée et personne n’est obligé de le suivre.

Il en résulte que les éditeurs interdisent donc les produits qui leur plaisent et ils n’ont aucune obligation de mettre en place des contrôles antidopage. Et si certains éditeurs décident de réagir, d’autres sont totalement inactifs.

Activision ne réagit pas

Pour notre principal coupable en matière de dopage, Call of Duty, l’éditeur du jeu et responsable des compétitions, Activision, reste impassible. *« Il n’y a aucun contrôle. Acitivision, c’est une entreprise qui brasse énormément d’argent et peut faire des contrôles, mais ils s’en foutent, ils préfèrent fermer les yeux et ne pas en parler, ça n’a jamais existé. Même faire un article dessus, mettre en garde ou faire de la prévention, rien. »*, se désole Atlas, ancien joueur professionnel sur la série de jeux édités par Activision. L’entreprise américaine ne s’est jamais exprimée sur la présence de dopage sur sa scène compétitive. Elle préfère faire l’autruche. *« Activision s’en fout complètement du côté esport, que la scène soit bien, que les joueurs soient bien. Leur but, c’est de vendre des jeux chaque année et faire des milliards de bénéfices. Donc ils ne vont pas cracher dessus. »*

Les seuls éléments qui pourraient aider à faire avancer viennent des joueurs et de leurs témoignages. Cuyler "Huke" Garland, champion du monde de Call of Duty en 2020, s’est confié au grand public sur sa consommation d’Adderall qui l’a aidé à soulever ce titre, les effets néfastes qu’il a ressentis et à quel point le médicament est répandu sur la scène. Des témoignages comme celui de Huke ont beaucoup de résonance et aident à la sensibilisation *« le témoignage de Huke a vraiment servi quelque chose. Peut-être que les jeunes joueurs maintenant, ils évitent de les prendre comme des Skitles et qu’ils font un peu plus attention. Je pense que c’est bien que de plus en plus de joueurs le fassent* », explique Atlas.

En fermant les yeux de cette manière, Activision met vraiment en danger ses joueurs. S’il n’est encore rien arrivé d’extrêmement grave, on ne peut pas affirmer que les choses ne seront pas différentes à l’avenir. *« Ça serait dommage que Activision commence à réagir quand il y aura un cas grave ou carrément un décès* ». Surtout qu’il n’y a aucune donnée qui affirme que la prise d’Adderall n’a

aucun effet à beaucoup plus long terme chez les personnes ne souffrant pas de TDAH, comme l’explique le docteur Weibel.

Le milieu de l’esport est encore très loin de pouvoir faire face au dopage. Car si Call of Duty est la scène où le dopage est le plus présent, les autres jeux ne sont pas épargnés pour autant. Il y a des témoignages sur Cs Go, Overwatch ou encore League of Legends. Call of duty est à l’esport ce que le cyclisme est au sport. Ce n’est pas parce que l’on retrouve beaucoup de dopage dans le cyclisme qu’il n’existe pas autre part. Si on parle beaucoup d’Adderall, ce n’est pas la seule substance utilisée. On incrimine beaucoup Activision, mais un éditeur comme Riot Games, leader sur le marché de l’esport, ne veut pas non plus faire de tests antidopage.²⁹

Le problème est global et ne pourra être réglé que si d’un côté les éditeurs se décident à réagir et de l’autre qu’une vraie législation globale soit créée.

²⁴ Sanchez, L., & Sanchez, L. (2023). Le dopage dans l’esport : la polémique gonfle. Hitek. https://hitek.fr/actualite/dopage-esport-polemique_6674

²⁵ Dulac, P. A. (2018, août 4). Le dopage sur FIFA : « Certains vont être bientôt démasqués », les joueurs satisfaits par l’arrivée des contrôles. gameblog. <https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/articles/le-dopage-sur-fifa-certains-vont-etre-bientot-demasques-les-joueurs-satisfaits-par-larrivee-des-controles-71468>

²⁶ Linossier, H. (2021, 16 mars). « Ils avalent des pilules comme des skittles » : enquête sur le dopage à l’Adderall dans l’esport. Numerama. <https://www.numerama.com/politique/537896-adderall-esport.html>

²⁷ Madiot Julian et Luciu Nicolas. (2019). L’esport doit lui aussi faire face au dopage. Vice. <https://www.vice.com/fr/article/8xz8x3/lesport-doit-lui-aussi-faire-face-au-dopage>

²⁸ Paul, M. M. (2021, 18 juin). Dopage dans l’esport, les pilules qui passent trop. L’Équipe. <https://www.lequipe.fr/Esport/Article/E-sport-dopage-les-pilules-qui-passent-trop/1260913>

²⁹ Paul, M. M. (2021, 18 juin). Dopage dans l’esport, les pilules qui passent trop. L’Équipe. <https://www.lequipe.fr/Esport/Article/E-sport-dopage-les-pilules-qui-passent-trop/1260913>

Des adolescents plongés dans un monde de grands, la réalité du monde de l’esport



Zen et son trophée de champion du monde – Liquidpedia

La particularité des joueurs esport, c’est qu’ils sont très précoces. La pression peut être très compliqué à gérer pour des joueurs qui ne sont finalement que des enfants.

Dans un PSD Bank Dome rempli par plus de 11 000 personnes, Alexis Bernier, sa tignasse blonde et se lunettes vissées sur le nez, soulève le trophée de Champion du monde de Rocket League. Entendez, par là, le titre le plus prestigieux possible. À seulement 16 ans, 4 mois et 19 jours, celui que l’on appelle Zen dans le milieu de l’esport est sur le toit du Rocket League mondial. Une anomalie ? Eh bien, pas tellement.

De très jeunes joueurs

Dans le sport classique, il y a aussi des joueurs qui goutent très tôt aux joies du monde professionnel.

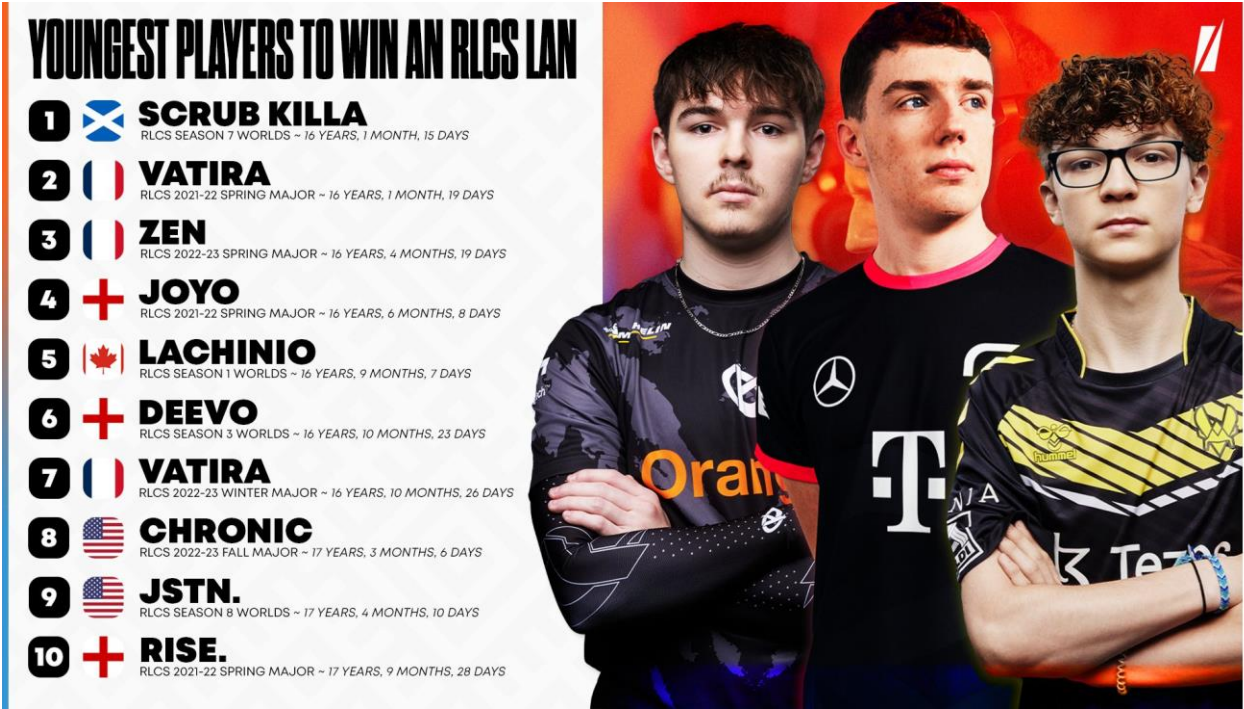
Youssefou Moukoko a pris part à un match de Ligue des Champions à 16

ans et 18 jours et Max Verstappen a pris le départ de son premier Grand Prix de F1 à 17 ans et 166 jours. Mais dans les sports classiques, ils sont des records de précocités, des exceptions. Dans le sport électronique, les joueurs sont tous très jeunes. Dans la Call Of Duty League, la moyenne d’âge des joueurs est de 22 ans et même de 20 ans dans l’Overwatch League. À titre de comparaison la moyenne d’âge de la NBA se situe à 26 ans (<https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2022/04/19/esports-age-retirement/>) , celle du championnat de Belgique de football à 26,2 ans et même à 28,3 ans pour le Championnat du monde de formule 1.

Mais ce qui est surtout assez exceptionnel, c’est que les joueurs esportifs dominent les scènes compétitives et arrivent au sommet très jeune. Là où Sebastien Vettel est devenu le plus jeune champion du monde de F1 à 23 ans et Tadej Pogacar a gagné le Tour de France à 21 ans, Kyle "Bugha" Giersdorf a remporté la coupe du monde 2019 de Fortnite à 16 ans alors que Thiago "K1nG" Lapp a terminé 5° et a été élu meilleur joueur de cette même finale à ... 13 ans et 3 mois. Cela vient notamment du fait qu’il n’y a pas de notions de physique dans l’esport. Dans le sport, un garçon de 12 ans peut être techniquement aussi fort qu’il veut, il ne rivalisera

Plus jeunes joueurs à avoir gagné un tournoi international (hors Rocket League) :

- Bugha, 16 ans 6 mois et 29 jours – Coupe du monde Fortnite 2019
- Faker, 17 ans 4 mois et 28 jours – Championnat du monde de League of Legends 2013
- Fl0w3R – 17 ans 5 mois 21 jours – Coupe du monde d’Overwatch
- Pawn – 17 ans 8 mois 24 jours – Championnat du monde de League of Legends 2014
- Xynew – 17 ans 10 mois 27 jours – Apex Legends Global Series 2023



Les plus jeunes joueurs a avoir gagné un tournoi majeur Rocket League

jamais avec un adulte. Dans l’esport c’est possible car ils n’ont pas besoin de murir physiquement.

Très jeune, trop jeune ?

Les joueurs professionnels de jeux vidéos sont donc très précoces et cette situation pose question. Se lancer aussi tôt dans l’esport est un pari risqué. La plupart du temps, les joueurs n’ont aucun autre bagage que leur talent sur le jeu. Pour certains, ça marche très bien, mais pour d’autres beaucoup moins et ils se retrouvent laissés pour compte. Les éditeurs ont mis en place des limites d’âge pour essayer de protéger les jeunes. Sur League of Legends, il est interdit de participer aux compétitions avant d’avoir atteint les 17 printemps, sur Rocket League le joueur doit avoir soufflé au moins 15 bougies et sur Fortnite la limite descend même à 13 ans minimum. Cela reste des limites d’âge très basses. « *Je ne suis pas très fan d’un âge trop bas pour participer. Parce que derrière, ça peut vraiment mener à des problèmes, les joueurs sont trop dans le rêve de devenir joueurs pros et peuvent tout quitter malheureusement et derrière se retrouver sans rien. On a beaucoup de joueurs qui pourraient être déscolarisés, parce qu’ils veulent absolument s’investir sur le jeu* », Thibaut "ImaginaXion" Mghaoues, coach Rocket League, anciennement pour Team GO notamment.

Il y a aussi l’aspect mental qui rentre en compte. Le monde compétitif de haut niveau, surtout dans l’esport, c’est une grosse charge mentale, beaucoup de pression. Ça peut vraiment être compliqué à gérer pour de jeunes joueurs de 13 ou de 15 ans de porter une telle charge mentale sur leurs épaules. Ce ne sont finalement que des enfants. C’est le moment de leur existence où leur personnalité et leur vie sociale se construisent réellement. Mais devenir joueur professionnel demande énormément de travail et de sacrifices. Être lancé aussi tôt dans le grand bain de l’esport pousse les joueurs à laisser de côté leur vie de jeune adolescent pour le jeu. « *On passe à côté de son adolescence, de son enfance pour ceux qui ont 15 ans. On voit qu’on a des dépressions qui surgissent derrière parce que ces enfants adultes n’ont pas vécu cette adolescence qu’ils auraient dû vivre parce qu’ils sont restés chez eux à jouer énormément au jeu* », glisse le coach tunisien. Ce qui peut amener des complications dans leurs vies futures.

Les jeunes de cet âge ont donc réellement besoin d’être bien encadrés au niveau mental sinon ils peuvent vite se perdre. « *C’est vraiment important d’avoir cet encadrement pour les jeunes. C’est important de leur implanter cet équilibre que d’être un joueur esport sur le long terme c’est être un joueur et une personne en dehors du temps où on est un joueur. Pour avoir une personne stable quand elle sera adulte, il faut qu’ils aient un équilibre entre leurs vies personnelles et le*

travail, le fait d’avoir du temps pour avoir des activités personnelles et le travail avec l’esport », analyse Youenn Rocaboy, coach de la performance pour Fnatic. Malheureusement l’encadrement mental n’est pas généralisé dans toutes les équipes, loin de là. Une solution pourrait être de repousser la limite d’âge ou alors mettre en place un modèle académique comme on retrouve dans le sport. Dans le monde du sport, on retrouve des catégories d’âge dans les clubs qui vont de U5 à U21. Dans ces équipes de jeunes, les joueurs sont encadrés et accompagnés vers le monde professionnel et tout ce qu’il implique. Pour ImaginaXion, l’esport pourrait s’en inspirer « *Je verrais bien l’âge légal minimum au moins repoussé à 16 ans. Et peut-être pourquoi pas essayer d’aménager un système d’académie pour tous ceux qui sont entre 15 et 18 ans pour essayer de cadrer la pratique de l’esport* ».

Des fins de carrière aussi précoces que les débuts

Qui dit début de carrière très jeune, dit aussi fin de carrière très tôt. Un sportif atteint théoriquement son pic de niveau entre 26 et 30 ans, mais ils prennent leur retraite en moyenne aux alentours de 35 ans et certains même beaucoup plus vieux. Dans le monde du jeu vidéo compétitif, la réalité est différente. Les joueurs arrêtent la plupart du temps leur carrière à 26 ou 27

ans, même à 23 ans pour les joueurs d’Overwatch et les joueurs qui dépassent la trentaine se comptent sur les doigts d’une main. En cause ? Une soi-disant baisse de performance à partir de la moitié de la vingtaine. Comme dans le sport classique, on pense que les capacités des joueurs se détériorent avec le temps. En l’occurrence, dans l’esport, ils perdraient en réflexes, en coordination entre les mains et les yeux et en vitesse de réaction. Mais pour Orion, joueur professionnel de League of Legends, ce n’est qu’une légende « *Je pense que ce sont des conneries. L’âge auquel j’ai le mieux joué dans ma carrière c’est à 23 ou 24 ans donc c’est quand même déjà assez vieux au final, au point de vue de l’esport. J’étais vraiment au pic de ma forme et j’ai hyper bien performé.* ». C’est en réalité aussi l’avis de la science et des médecins. La docteoresse Caitlin McGee, co-fondatrice de 1HP, un groupe médical spécialisé dans le traitement des pathologies dans l’esport, déclarait au Washington Post qu’il y avait des recherches montrant que les temps de réaction changent avec le temps et notamment avec l’âge. Mais ce temps de réaction commence à décliner bien après le milieu de la vingtaine.

Tout cela serait en fait un phénomène psychologique, l’effet nocebo. Les joueurs se mettent en tête qu’ils vont régresser à 25 ans, ils régresseront à 25 ans. La raison n’est pas forcément que leur cerveau ne réagit plus réellement aussi rapidement qu’avant. Mais c’est juste une question de perception, les joueurs vont mettre la moindre contre-performance sur le fait qu’ils sont trop vieux et plus compétitifs. Des exemples vont dans le sens de cette explication. Des joueurs comme Hajime "Tokido" Taniguchi qui a été sacré champion du monde de Street Fighter V à 38 ans et dit se sentir « *dans la meilleure forme de sa vie* » ou encore Finn "karrigan" Andersen, vainqueur du Major CS GO d’Anvers en 2022, à 32 ans, tendent à prouver que les joueurs ont toujours les capacités pour performer à un très haut niveau bien plus vieux que ce que l’on pense.

Outre le présumé déclin de performances, il y a aussi l’usure mentale qui rentre en compte. Les joueurs commencent leur carrière très tôt, le haut niveau de concentration pendant 10h à l’entraînement tous les jours, la pression et le stress de la compétition. Tout cela crée une fatigue mentale importante et à 26 ou 27 ans, après 12 ans de carrière, les joueurs sont tout simplement épuisés mentalement. Le manque d’opportunité peut aussi rentrer en ligne de compte « *Beaucoup de joueurs sont recrutés à 16 ou 17 ans par de grosses structures, elles les gardent pendant 2-3 ans et les revendent. Elles vont acheter des talents et les revendre à des coûts beaucoup plus hauts tandis que c’est plus dur d’acheter un vétéran et de se dire dans 3 ans je vais le vendre. Il y a moins d’attractivité d’acheter un joueur vétéran.* », glisse Tiger. Les structures privilégient parfois l’attractivité de la jeunesse à l’expérience et certains joueurs expérimentés se retrouvent, dès lors, sur le carreau.

L'écosystème amateur de l'esport, un monde délaissé et peu structuré



Solary LAN, étape du MNT - SOLARY / ELIOTT

Si le monde professionnel évolue beaucoup ces dernières années, du côté amateur l'écosystème stagne. La faute à une mauvaise structuration et un manque d'intérêt des éditeurs.

Le sport amateur est depuis toujours l'un des piliers du sport professionnel. Les clubs amateurs sont de véritables viviers de talents pour les centres de formation de leurs homologues professionnels. Dans l'esport, c'est exactement le même principe, la détection et le renouvellement de talents du monde professionnel se fait au sein des structures amateurs. Gaëtan «Evikaz» Guillaumont est le fondateur d'Omérix, un club amateur notamment actif sur League of Legends. Plusieurs joueurs ont commencé dans la structure limougeaude avant de s'envoler vers le monde professionnel. On peut notamment citer Thomas «Exakick» Foucou, actif chez SK Gaming en LEC, Caliste «Caliste» Henry-Hennebert et Jean «Jezu» Massol qui jouent respectivement pour la Karmin Corp et Team GO en LFL ou encore Cédric «Eylyph» Robert qui a évolué plusieurs années en LFL, notamment chez Solary, et qui preste désormais dans son équivalent grec (GGL). « Notre fer de lance c'est de recruter et de créer une formation autour de jeunes joueurs, de leur mettre le pied à l'étrier, leur donner une idée de ce que c'est le monde professionnel, les faire progresser, puis qu'ils puissent s'envoler. Beaucoup de joueurs ont besoin de pouvoir commencer dans l'associatif ou dans une petite structure qui va pouvoir leur apprendre ce que c'est l'esport, les aider et les

accompagner. Et je pense qu'aujourd'hui, la scène amateur nourrit complètement la LEC », explique Gaetan Guillaumont. Des clubs comme Omérix sont primordiaux pour que l'écosystème sportif soit durable, c'est les structures amateurs qui forment les joueurs professionnels de demain.

Un manque de structuration

L'écosystème amateur est lié au tissu associatif. Les structures sont des associations basées sur du bénévolat « On est à l'image d'un petit club amateur de foot qui est une association. On est un club qui vit essentiellement de bénévoles et de personnes passionnées. On a 110 membres. Sur nos 110 membres, on a 50 bénévoles et 60 joueurs, bénévoles également. On ne propose pas de salaires aux joueurs, mais on leur offre un encadrement », résume Evikaz.

Cet écosystème est primordial pour encadrer les jeunes talents, mais le problème, c'est qu'il est en proie à de très gros problèmes de structuration. Là où le modèle sportif est très structuré en proposant des fédérations chargées de gérer et d'accompagner les clubs amateurs, des subventions pour les équipes, des championnats et des compétitions très bien structurées, dans l'esport, il n'y a rien de tout cela. « C'est le zoo dans l'esport », c'est comme cela qu'Evikaz décrit la situation. « Là, où dans le foot, tu as une fédération amateur. Les clubs formateurs vont toujours toucher un pourcentage par rapport aux joueurs formés qu'ils ont eu. Nous, voilà, il n'y a aucun respect, on vient piocher nos joueurs et c'est tout juste si on a un message pour nous en informer pour te donner un exemple », continue-t-il. Ce qui est pointé du doigt, c'est l'absence d'intérêt de la part des éditeurs. Il n'y a pas de bonne structuration autour de l'esport amateur parce que les éditeurs s'en désintéressent totalement et priorisent le développement de la partie immergée de l'iceberg, le monde professionnel. « La partie amateur est assez délaissée par les éditeurs. Cette pratique-là est beaucoup moins développée que la pratique professionnelle. Même si dans la pratique pro il y a beaucoup de couacs, dans la partie amateur, il n'y a presque rien. », confirme Hugo Hertling, fondateur d'Izidream. « Je pense que Riot, en ce qui concerne LOL, l'écosystème amateur je ne vais pas dire qu'ils n'en ont rien à foutre, mais ce n'est clairement pas leur priorité », renchérit Evikaz.

Certains éditeurs comme Riot Game ont quand même essayé de mettre en place des circuits amateurs compétitifs, le Master Card Nexus tour en France ou l'Open Tour pour le Benelux. Mais là encore, le circuit n'est pas bon, pas assez encadré ni structuré. « On est un petit peu tout en bas de l'échelle, on vous donne une compétition qui s'appelle le MNT, mangez ça et puis c'est tout. Les compétions, le format est complètement incohérent. L'intensité du format aussi. On nous change les dates, on nous met des LANs pour faire la compétition qu'on nous annonce en cours d'année. Nous, en tant que club, on n'a pas forcément le budget pour participer à ces LANs. », se désole Evikaz. Armand travaille pour Unlocked, la société qui gère le circuit amateur League of Legends du Benelux. Il se rend compte également qu'il n'est pas satisfaisant dans son état. « Je pense qu'on a

quand même du travail à faire dans tout ce qui est arranger un petit peu plus les compétitions plutôt amateurs ou bas niveaux. On s'est vite rendu compte que le tournoi amateur n'était pas à la hauteur de nos attentes. Maintenant, on pense peut-être changer tout ça. »

Il n'y a donc aucune structure au niveau administratif, au niveau du circuit compétitif et au niveau financier non plus. Les fédérations et les localités subventionnent les clubs de sport amateurs, mais dans l'esport il n'y a rien de tout cela. Aucune subvention, aucune redistribution de revenus de la compétition de la part de l'éditeur. Ce qui peut rendre la survie des associations très compliquées. « Il n'y a pas de redistribution de revenu, nous on est plutôt les vaches à lait, on nous fait payer pour aller en LAN, pour participer et à la compétition », explique le CEO d'Omerix. Les éditeurs ne prennent pas du tout à cœur le rôle structurant qu'ils ont, en l'absence de fédération, par rapport au monde amateur, ils n'aident pas et ne favorisent pas le développement de l'esport amateur. Pourtant, on a vu ce que ça pouvait donner quand une scène amateur n'était pas aidée dans son développement. Call of Duty était il y a 10 ans l'une des scènes amateurs les plus actives, avec des LANs presque toutes les semaines. Aujourd'hui, elle est quasiment inexistante parce qu'Activision l'a laissée mourir. « Tu regardes la scène amateur, elle périt d'année en année. Il y a de moins en moins d'investissement, Activision ne sait pas comment gérer », analyse Atlas, ancien joueur professionnel sur le jeu de tir.

C'est un milieu qui n'est structuré sur aucun point et qui est porté à bout de bras par les personnes passionnées qui se trouvent en son sein. Mais malheureusement, elles ne peuvent rien faire face à l'inaction des éditeurs. « Dans l'esport contrairement au sport, il n'y a pas cette fédération qui va gérer/réguler tout ça, c'est l'éditeur du jeu qui a tous les droits. Donc si l'éditeur ne se soucie pas de cet écosystème amateur, ben on n'a pas de possibilité pour faire des recours ou quoi que ce soit », glisse Evikaz.

C'est pourtant une pierre oh combien importante de l'édifice que représente l'esport. Parce que ce n'est pas seulement les futures joueuses professionnelles que l'on y retrouve. Les bénévoles dans les associations amateurs sont toutes les personnes qui travailleront dans l'esport demain, que ça soit les staffs, les organisateurs d'évènements, les techniciens ou encore les personnes qui travaillent dans le marketing ou dans la communication. « Il y a énormément de personnes, dans tous les domaines, qui commencent par des organisations comme la nôtre et qui progressent. Donc c'est primordial qu'aujourd'hui on se soucie de cette scène amateur pour la santé même professionnelle du milieu », illustre Evikaz. Sans fédération, il semble compliqué de reprendre exactement le même modèle que le sport, mais l'esport peut y trouver une source d'inspiration car les deux disciplines sont aussi dépendantes du monde amateur l'une que l'autre.

L’épineuse question du droit dans l’esport



Le Soir

Dans l’esport, il n’existe pas vraiment de régimes administratifs ni de cadres légaux par rapport aux contrats. Ce qui amène beaucoup d’instabilité.

Le jeu vidéo compétitif, ce n’est plus seulement du divertissement et de l’amusement. C’est une réelle discipline professionnelle et pour pouvoir être considérée comme telle, elle est confrontée à la question des droits qui régit les relations entre ses différentes parties prenantes et notamment les relations contractuelles entre les joueurs et les clubs. À ce niveau-là, l’esport fait face à d’énormes problèmes de structuration. C’est peut-être même le plus gros chantier de la discipline.

Des contrats inutilisables

Dans le sport classique, il y a un régime particulier prévu par la loi qui met en place des CDD sportifs. Tout un cadre légal est mis en place pour encadrer la création et la signature de contrat adapté à la pratique sportive. Dans l’esport, c’est plus compliqué que ça. Comme la pratique n’est pas légalement reconnue comme un sport, il y a eu une tentative de créer le même genre de statut légal, mais décliné au sport électronique. Les « contrats esport » sont alors nés. C’est très positif d’essayer de donner un cadre légal au jeu vidéo compétitif, le problème c’est que ce contrat est loin d’être adapté à la pratique de l’esport au niveau professionnel *« Ils ont fait un contrat de salarié classique à un joueur d’esport, ce qui n’est pas du tout possible. C’est-à-dire qu’il y a des temps de travail, ils ne peuvent pas travailler après une certaine heure, ils peuvent demander des vacances quand ils veulent. Si tu regardes les points spécifiques, ce sont des contrats à durée déterminée, mais tu pourrais les faire requalifier de contrat à durée indéterminée »*

sans problème et là tu peux te retrouver à payer quelqu’un sur toute sa vie. », explique Julian Gadois, manager pour Gameward.

Ce contrat est donc inapplicable parce qu’il n’est pas adapté aux spécificités de l’esport et de son environnement. Aussi bien les structures que les joueurs et leurs agents, personne ne veut de ces contrats. Alors, les structures sont obligées de bricoler. *« La plupart des joueurs sont en auto-entrepreneur. Des contrats d’auto-entrepreneuriat auxquels on ajoute des clauses de buy-out, de fin de contrat et d’exclusivité pour les joueurs. Ce qui est assez paradoxal parce que techniquement avec ce contrat, tu devrais pouvoir travailler pour plusieurs personnes et être libre »*, explique Hugo Hertling, fondateur de Izidream.

Absence de protection pour les joueurs

Un contrat très particulier qui ne permet en aucun cas d’imaginer que le milieu puisse se pérenniser ou que les joueurs puissent trouver de la stabilité dans ces conditions. D’autant plus que les contrats ont très peu de protection et d’encadrement par rapport à ces contrats. Dans le sport, il existe des fédérations qui ont pour rôle de chapeauter et encadrer la pratique de leurs sports. C’est notamment elles qui vérifient que les contrats des joueurs sont en règle et les valident. Il y a également des syndicats de joueurs qui sont présents pour défendre leur intérêt. Dans l’esport, tout ça n’existe pas. *« Je pense que le principal problème c’est que les joueurs ne sont pas respectés par les clubs. Si tu avais un syndicat des joueurs qui se créait ou une fédération des joueurs qui fait valoir leurs droits, ça serait déjà beaucoup mieux. Et puis, sans fédération pour valider les contrats, tu peux de permettre de faire ce que tu veux. Je peux décider de ne pas respecter une clause du contrat, ça sera le joueur contre moi »*, analyse Julian Gadois.

Dans ces conditions, il n’est pas rare de voir des clauses abusives apparaître dans les contrats. Par exemple, en 2021 dans le contrat qui liait Luka « Perkz » Perković à la structure américaine Cloud 9, il y avait une clause qui empêchait le croate de négocier avec la structure Fnatic.³⁰Pour faire simple, Perkz est une légende de l’équipe G2 esport, rival historique de Fnatic, et c’est la structure espagnole qui a négocié cette clause en vendant le joueur à Cloud 9. C’est une clause qui pose quand même question au niveau éthique.

Encore pire, le régime des contrats actuels rend la discipline très instable. De manière générale, ce milieu est très instable. Les équipes changent beaucoup de joueurs en cours de saison, il est rare qu’un joueur reste plus d’un ou deux ans dans la même structure. *« Tu te rends que dans le milieu, au contraire du sport, dès que ça ne va pas, il faut faire sauter quelqu’un, il faut faire sauter un joueur »*, glisse Julian Gadois. Cette instabilité est renforcée par le fait que les structures peuvent mettre fin au contrat d’un joueur quand elle le veut “ Il y a un joueur qui joue chez nous aujourd’hui, il a été bench après un match. Il était en train de manger et le manager lui a dit ”en fait, tu peux faire tes valises, tu es bench ”,

continue le manager français. L’existence de contrats plus solides pourrait mettre fin à ce genre de pratique et apporter un plus de sérénité et de continuité sur la scène « Tu as un club qui se dit ”je veux virer tel mec ”. Tu regardes le contrat, il ne peut pas le virer. L’équipe sera obligée de bosser avec lui. Les deux parties seraient mieux protégées et tu aurais beaucoup moins de changement de joueurs comme ça », explique la manager de Gameward.

L’émergence d’agent

Comme bien souvent dans l’esport, quand il n’y a pas de cadres légaux, ce sont aux éditeurs de faire bouger les choses. Beaucoup d’éditeurs établissent des règles à respecter lors de la signature de contrat. Comme Riot Games par exemple, éditeur de Valorant et League of Legends notamment qui met en place des contrats tripartis entre eux, la structure et le joueur. S’il y a le malheur d’y avoir un litige entre structure et joueur, c’est à Riot de trancher.

Il y a aussi l’émergence d’agents de joueurs qui défendent leurs intérêts. C’est le cas de l’agence Tailors GG ou encore de Prodigy Agency. Même si pour Julian Gadois, ils ne sont pas tous professionnels *« 90% des agents sont des fraudes. Leur seul objectif, c’est placer leurs clients dans les meilleurs clubs et prendre le plus gros chèque sans faire comprendre à leurs joueurs que leur intérêt va au-delà de l’argent »*.

Tous ces aspects liés au droit, aux contrats, à l’administration sont donc très loin d’être structurés et c’est un des gros défis qui attend l’esport dans son processus de professionnalisation.

³⁰ Rédaction. (2021, 13 novembre). Esport - League of Legends : G2 Esports et Cloud9 empêchent le transfert de Luka « Perkz » Perkovic vers FN. . . L’Équipe. <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-esports-et-cloud9-empêchent-le-transfert-de-luka-perkz-perkovic-vers-fnatic/1298543>

L’esport, un milieu en perpétuelle quête de rentabilité



La DH

Si l’esport veut devenir une discipline pérenne, encore faut-il qu’elle devienne profitable aux équipes. Ce qui est très loin d’être le cas. Les équipes sportives perdent des millions d’euros tous les ans

« *L’esport n’est rentable pour personne, aucun club esport n’est rentable. C’est un marché qui est purement déficitaire.* », explique Alexandre Festeris, CEO de Klanik esport, club notamment actif en deuxième division de LFL. Si on parle purement de l’aspect esport, la totalité des structures perdent de l’argent chaque année. « *On va dire que pour une équipe comme Izidream, on est sur 150 000 euros de budget pour les joueurs uniquement à l’année, pour entre 8 et 30 000 euros de gains selon les performances.* », explique le fondateur de l’équipe Izidream, Hugo Hertling. Ce qui arrive à l’équipe française est une généralité et touche les clubs les plus importants de l’écosystème, avec des chiffres parfois extrêmement élevés. Astralis l’une des plus grandes équipes Counter Strike de l’histoire a perdu 4,5 millions d’euros en 2021³¹, Mad Lions, équipe triple championne d’Europe sur League Of Legends a essuyé des pertes d’environ 24 millions d’euros en 2022³². Guild Esport, structure de David Beckham a perdu plus ou moins 10 millions d’euros ³³l’an dernier alors que Faze Clan, structure emblématique d’Amérique du Nord, doit faire face à un déficit de 756 000 euros chaque mois. Si les plus grosses structures sont dans de tels états financiers, que dire des plus petites ... « *Il ne faut pas le dire, mais on frotte le bus parce que ça revient trop cher sinon* », plaisante Julien Lejeune, manager pour la structure belge ZenniT.

Il y a très peu de jeux sur lesquels il est possible de gagner de l’argent même les jeux les plus importants. Ce qui pousse parfois les clubs à quitter certaines scènes « *Il y a des discussions pour savoir si on va rester sur certaines scènes ou pas* »,

³¹ EGW News. (2022). Astralis a partagé le rapport financier de l'année dernière. EGW News. <https://fr.egw.news/esports/news/13958/astralis-shared-its-financial-report-for-last-year-hHmPV2ub2>

³² Flamm. (2023, 2 mai). Business : OverActive Media, la société mère de MAD Lions, annonce ses résultats financiers pour 2022. Team aAa. https://www.team-aaa.com/fr/actualite/overactive-media-la-societe-mere-de-mad-lions-annonce-ses-resultats-financiers-pour-2022_129301

³³ EGW News (2023). Guild Esports a présenté le rapport financier de l'année dernière. EGW News. <https://fr.egw.news/esports/news/22141/guild-esports-presented-the-financial-report-for-t-1KCNmGNcF>

avoue Hugo Hertling. Il y a même de nombreux clubs qui finissent par mettre la clé sous la porte. Sector One, structure belge présente dans l’esport depuis plus de 9 ans, a déposé le bilan en début d’année alors que TSM, structure historique sur de nombreuses scènes, pourrait cesser ses activités pour cause financière.

Profit de l’équipe Faze Clan par moins et par jeu (en \$)



- 1) + 87 000 PUBG Mobile
- 2) + 35 000 Call of Duty
- 3) – 1000 FIFA
- 4) - 21 000 Fifa Online
- 5) – 25 000 Super Smash Bros
- 6) – 33 000 The Flank
- 7) – 36 000 Rocket League
- 8) – 37 000 Apex Legends
- 9) – 44 000 Rainbow Six
- 10) – 48 000 Fortnite
- 11) – 62 000 CS Go
- 12) – 81 0000 PUBG
- 13) – 86 000 Halo Infinite
- 14) – 86 000 R1
- 15) – 94 000 Valorant Women
- 16) – 224 000 Valorant

Sources : @RhawketS – Twitter

Un modèle de sponsoring qui a ses limites

« *Les modèles économiques, il y en a que très peu.* », explique le fondateur de Klanik. Trouver les clés pour survivre dans un milieu qui n’est pas rentable est une tâche très complexe. Mais comme dans beaucoup d’autres domaines, les clubs esports ont essayé de s’inspirer du sport. Ils ont développé un modèle basé essentiellement sur le sponsoring.

Dans le sport classique, les sponsors représentent une source importante de revenus pour les clubs. Pour les 25 équipes de football professionnelles belges, le sponsoring représente 24,5 % des leurs revenus,³⁴ ce chiffre peut même atteindre 48 % pour les clubs du Championnat de France de rugby³⁵ alors que les revenus de sponsoring ont atteint 1,4 milliard d’euros pour les équipes NBA en 2022. Dans n’importe quel sport, les sponsors sont des sources de revenus importantes.

Les équipes esport sont elles aussi sponsorisées par différentes marques allant de Ralph Lauren à Justin Bridoux. Leur présence dans l’écosystème est très positive pour son développement, mais le problème, c’est que le business model complet des clubs esport est basé sur le sponsoring. Il y a quelques années, dans beaucoup d’équipes, la quasi-totalité des revenus était liée aux investissements des sponsors. En 2017, la Team GO ou encore Fnatic, l’une des structures les plus emblématiques de la discipline, dépendaient à 95% de leurs sponsors alors que

³⁴ Pairoux, P. E. (2023, 25 juillet). Les dérives financières du football belge (infographies). Le Soir. <https://www.lesoir.be/527311/article/2023-07-25/les-derives-financieres-du-football-belge-infographies>.

³⁵ Gaudiaut, T. (2021, 10 mars). Sports professionnels : Quelles sources de revenus ? Statista Daily Data. <https://fr.statista.com/infographie/24375/sources-de-revenus-des-sports-professionnels-en-france-ligue-1-top-14-roland-garros>

80% des revenus de la Team Vitality étaient liés à leurs partenariats³⁶. Aujourd’hui, le modèle a un peu évolué, mais les structures restent en très grande partie dépendante des sponsors. « *Chez G2, on a énormément de partenaires, de sponsors qui représentent une partie assez conséquente de nos revenus. Donc qui nous paie littéralement.* », explique Thibault Pulcini, manager pour G2 esport, l’une des plus structures sportives du monde. On estime à 60% la part moyenne du sponsoring dans les revenus de l’esport ³⁷alors que ce chiffre peut monter à 80% pour certaines équipes.³⁸Ce qui reste très élevé, trop élevé. Avec le sponsoring comme source de revenu principal, c’est compliqué de trouver une véritable stabilité financière et surtout une durabilité dans le temps. « *Le sponsoring ne doit pas être ton business model, ça doit être une source complémentaire de revenus. Et il y a beaucoup de clubs qui en ont fait leur source principale de revenu* », éclaire Alexandre Festeris. Le modèle ne peut pas être viable et n’est pas du tout durable sur le long terme car un sponsor par définition est éphémère. Et actuellement, les clubs en sont trop dépendants. Si une structure se retrouve sans marque pour la soutenir, elle risque de totalement s’écrouler. C’est ce qu’il s’est passé avec l’équipe Viv Esport, équipe de division 2 française sur League of Legends. Le projet a pris fin, les joueurs et le staff ont été libérés parce qu’un sponsor a lâché l’équipe. « *À l’heure actuelle, un de nos partenaires est en défaut de paiement vis-à-vis de l’association ce qui répercute depuis février des difficultés financières entraînant des retards de paiements récurrents voire des défauts de paiements* », déclarait Brosak, le président de la structure sur Twitter.

Ce qui met également ce modèle en péril, c’est que les sponsors sont beaucoup plus difficiles à démarcher aujourd’hui. Premièrement, le fait que l’esport gagne en popularité amène de nouvelles marques à s’y intéresser, mais ça amène aussi beaucoup plus de nouveaux clubs dans l’écosystème. « *Tu as une concurrence qui est beaucoup plus forte, tu as beaucoup plus de personnes présentes sur la scène. À l’époque, il y avait très peu de clubs qui étaient dedans. Aujourd’hui, tu as de plus en plus de clubs concurrents* », glisse Alexandre Festeris. Ensuite, les marques sont aussi moins enclines à investir comme elles le faisaient avant. Elles ont peut-être un peu surestimé le phénomène qu’est l’esport et se rendent compte qu’aujourd’hui les jeux vidéos compétitifs ne leur rapportent pas assez. « *C’est de plus en plus compliqué, de moins en moins de marques ont envie de se mettre dessus. En fait tu sors de phase de 10 ans où pendant très longtemps, les clubs ont peut-être survendu leur audience et les marques se sont rendu compte que le retour sur investissement est beaucoup trop compliqué. Sur les dix dernières années, ils n’y gagnent rien* », explique le CEO de Klanik. Ce n’est pas pour cela que les marques ont totalement fui l’esport, mais elles vont investir moins d’argent dans leur partenariat ou devenir partenaires des plus grosses organisations. Des équipes munies de beaucoup de fans pour maximiser la visibilité qu’elles achètent tout en minimisant le risque pris en investissant. Parmi ces clubs on retrouve de grandes structures comme G2 esport, Fnatic, Cloud 9, la Karmine Corp, Team Liquid ou encore Vitality qui ont de nombreux sponsors, mais pour les autres, c’est plus compliqué. « *En France, on va dire que la plupart des sponsors, ils veulent KC, Vitality ou Solary. Izidream, on est dans un entre-deux parce qu’on fait partie de la grande ligue, mais en termes d’audience on est beaucoup moins importants. On pourrait trouver des sponsors à prix plus réduit, mais du coup ça ne couvre pas la masse salariale que représente une équipe de LFL* », explique Hugo Hertling.

³⁶ Hottot, K. (2017, 13 juillet). esport : le modèle économique des équipes à la loupe. nextinpact.com. <https://www.nextinpact.com/article/26873/104699-e-sport-modele-economique-equipes-a-loupe>

³⁷ Newzoo_Free_Global_Esports_Live_Streaming_Market_Report_2022.pdf. (s. d.). Google Docs. https://drive.google.com/file/d/12H4ZfPGoc0qIP-DJ2N3UztVkC9-_D5CZ/view

³⁸ Ruiz, J. (2022, août 26). Sponsoring de l’esport : Vers une fin de l’esport ; pendance ? . . . Gaming Campus. <https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/sponsoring-de-esport-vers-une-fin-de-lere-de-la-dependance.htm>

Un modèle sportif qui n’est pas totalement applicable.

Dans le sport classique, les sponsors sont des sources importantes de revenus, mais restent une source complémentaire qui n’est pas majoritaire. Comment se fait-il que dans le monde vidéoludique, les clubs en sont aussi dépendants ? La réponse est très simple, le modèle qui s’applique au sport traditionnel ne s’applique pas totalement à l’esport. Les équipes esportives ne touchent absolument aucun droit télé. Alors que dans le sport ils représentent une manne financière énorme surtout dans le football. Sur l’ensemble des clubs des cinq grands championnats, les droits TV ont atteint 8,9 Milliards d’euros, soit en moyenne, 50,5 % de leurs revenus.³⁹ Un chiffre qui atteint 56 % en Premier League, 59 % en Liga⁴⁰ et même plus de 65% pour certains clubs de Ligue 1. ⁴¹Dans l’esport, il n’y a aucune redistribution des droits de diffusion et c’est un manque à gagner énorme pour les clubs au niveau économique.

Dans la même veine, il n’existe pas non plus de revenus ticketing dans le monde du jeu vidéo. Là où les matchs de sport se déroulent chaque semaine dans les stades des différentes équipes et dont l’entrée est payante, dans l’esport ça n’existe pas. Aucune équipe ne possède de stades ou d’arènes qu’elle pourrait utiliser pour monétiser des matchs. Il existe bien des événements physiques dans des salles ou des stades pouvant accueillir des dizaines de milliers de personnes. Mais ils ne reviennent pas à des moments périodiques et surtout toutes les équipes sont présentes dans ces événements. Ce n’est pas une équipe qui organise un match dans son propre stade, il est donc très dur de capitaliser dessus en tout cas de manière économique.

Une augmentation générale des coûts

Pour ne rien arranger, ces dernières années, les dépenses des clubs sont en train d’exploser. Les salaires des joueurs grimpent en flèche et le prix pour rentrer dans les compétitions également. Le prix d’une place dans la ligue européenne de League of Legends (LEC) était de 8 millions en 2018, il est de 45 millions aujourd’hui.⁴²Ce n’est qu’un exemple, les prix augmentent énormément à n’importe quel niveau et sur tous les jeux *« Acheter un slot en div 2, j’étais présent quand la KCorp est arrivée, ça coûtait 5000 euros (2020) . Ce n’est littéralement rien. Un slot en div 2 maintenant c’est 50 000 euros. Les joueurs en div2 n’étaient pas tous payés non plus avant par exemple »*. Selon esport.gg, l’équipe américaine Sentinels, active sur Valorant, Halo ou encore Apex Legends, dépenseraient plus de 695 000 \$ par mois pour payés son staff et ses joueurs.⁴³

Les coûts augmentent, mais l’argent ne rentre pas. Si ce n’est pas la dépendance à des sponsors, la plupart des équipes qui survivent aujourd’hui réussissent parce qu’elles sont soutenues par de grandes fortunes ou de grands groupes. C’est le cas de la team BDS dont le propriétaire est Patrice Bailo de Spoelberch, l’un des héritiers d’une des familles les plus riches de Belgique. Klanik et Izidream sont soutenus par deux grands groupes internationaux, Klanik et Izitech. *« Pour Izidream, nous on s’appuie sur le groupe Izitech qui est un groupe qui a quand même une quinzaine d’entreprises qui permet de se maintenir, le groupe comble les manques. Mais sans le groupe financier qui nous appuie derrière ça serait impossible pour Izidream d’exister »*, explique le fondateur de l’équipe provençale.

³⁹ Annual Review of Football Finance : Premier League clubs. (s. d.). Deloitte United Kingdom. https : //www2.deloitte.com/uk/en/pages/sports-business-group/articles/annual-review-of-football-finance-premier-league-clubs.html

⁴⁰ Annual Review of Football Finance : Premier League clubs. (s. d.-b). Deloitte United Kingdom. https : //www2.deloitte.com/uk/en/pages/sports-business-group/articles/annual-review-of-football-finance-premier-league-clubs.html

⁴¹ Gaudiaut, T. (2020, 15 décembre). Droits TV : Quel poids dans les finances des clubs de L1 ? Statista Daily Data. https://fr.statista.com/infographie/23776/droits-tv-part-dans-les-revenus-des-clubs-de-ligue-1/

⁴² Demoulin, T. (2023). Gaming & # 038 ; Esport : quelles perspectives d’avenir ? Palmer Consulting - Conseil en management. https://palmer-consulting.com/blog/gaming-esport-queelles-perspectives-avenir/#::~:~:text=En%202018%2C%20le%20prix%20d,pour%2045%20millions%20d'euros

⁴³ Hassall, M. (2023, août 8). Sentinels memo states company has enough money to operate for just “2-3 months”. Esports.gg. https://esports.gg/news/esports/sentinels-memo-states-company-has-enough-money-to-operate-for-just-2-3-months/

Si ce ne sont pas de gros groupes, ce sont des levées de fond successives qui sont très courantes dans l’esport, ou même des campagnes de crowdfunding. Fnatic en a mené une à bien en 2020 et la Team Sentinels vient de lancer la sienne il y a quelques jours. Si les clubs n’ont pas ce type de revenus, ils meurent. Team Sentinels a annoncé que s’il n’atteignait pas une somme satisfaisante avec leur crowdfunding, ils devraient fermer d’ici 3 mois.

L’esport ne peut pas fonctionner comme cela. Comme ce n’est pas possible de baser la survie d’une entreprise sur des partenariats, ce n’est pas non plus envisageable de le faire sur une campagne de crowdfunding. Les modèles ne sont ni durables, ni réellement rentables, il faut trouver des solutions.

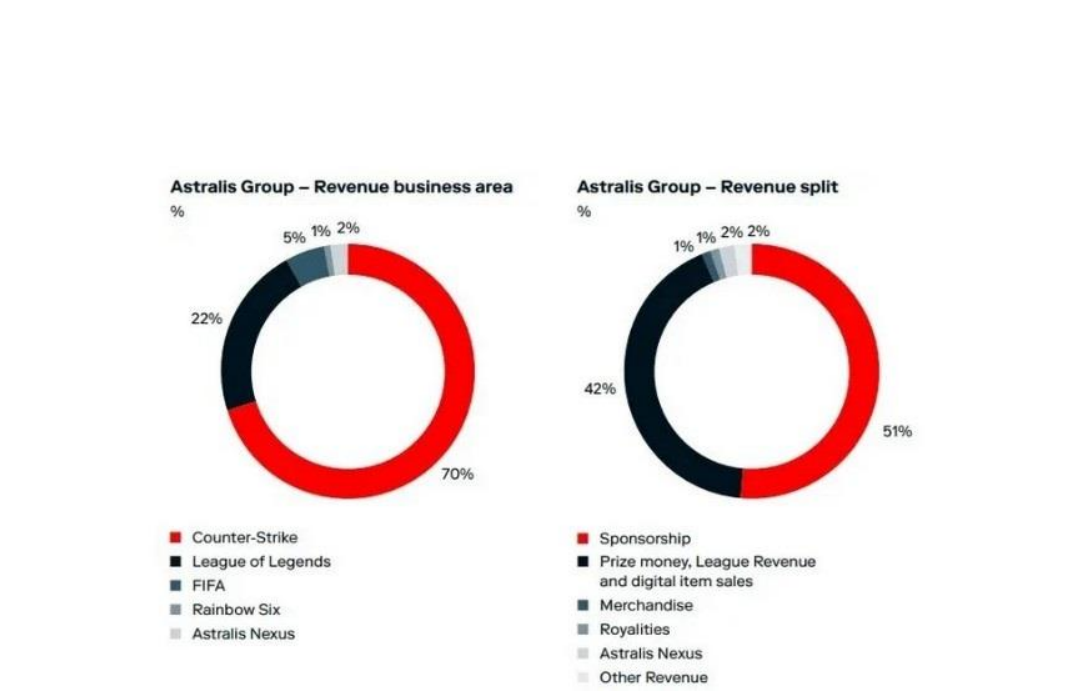
Trouver d’autres sources de revenus

Alors dans leur quête de durabilité et de viabilité financière, les clubs sont obligés de chercher d’autres manières de faire de l’argent *« Chez G2, on a différentes sources de revenus. Le sponsoring en est une grosse, mais il y a le merchandising il y a aussi d’autres activités, G2 ce n’est pas uniquement une équipe esport. Il y a d’autres « entreprises » qui font partie du groupe, mais qui sont plus dans l’entertainment ou le jeu vidéo qui génère également des revenus qui sont utilisés derrière pour l’esport »*, explique Thibault Pulcini. Les équipes cherchent à se diversifier, à trouver des projets et des idées toujours plus créatives pour diversifier leurs sources de revenus. Mais ce n’est pas toujours facile. Beaucoup essayent le merchandising, la vente de maillot et de produits dérivés, mais c’est compliqué de faire de réelles marges. *« Les maillots, ça coûte cher, tu fais peu de marges, ils coûtent cher à produire et tu n’as pas le même pôle d’achat que les clubs de sport donc c’est trop compliqué. »*. D’autres équipes tentent de toucher de l’argent via le streaming ou le contenu vidéo en engageant des créateurs de contenus actifs sur Twitch et YouTube, entre autres. C’est une pratique qui devient de plus en plus courante. Vitality et Astralis ont tous deux ouvert des « Fan Zone », l’Astralis Nexus et le V.Hive. Des grands complexes dans lesquels on retrouve des boutiques du club, un cybercafé, un bar Gameward, Klanik et Team GO ont créés des agences de conseil, de communication et d’évènementiel spécialisées dans le gaming et l’esport et travaillant pour des marques et autres entreprises. Izidream a lancé deux projets, le premier basé sur la formation. Le but est de proposer à des joueurs de faire un an d’étude dans un CFA en alternance dans une équipe semi-professionnelle. Ils obtiennent à la fin de l’année un diplôme et l’expérience d’une équipe semi-pro, ce qui leur permet de soit continuer leur carrière professionnelle ou leurs études *« Les jeunes qui rentrent dans un CFA, ils rapportent de l’argent au CFA et Izidream intervient comme formateur auprès de ses jeunes donc nous ça nous fait rentrer de l’argent. Une fois que le système sera plus développé, on pourra aussi peut-être revendre les joueurs formés. »*, explique Hugo Hertling. L’équipe française a aussi développé le projet des « Izibox » visant à démocratiser et sensibiliser la pratique de l’esport et du jeu vidéo dans les différentes villes de France *« C’est un container classique. Dedans, il y a 6 postes gamers, il est entièrement équipé. C’est la mairie qui paie et qui l’installe afin de leur permettre de populariser et d’intégrer la pratique du jeu vidéo dans la ville »*.

Tous ces projets montrent que les équipes essaient d’être toujours plus novatrices pour s’en sortir financièrement. Le problème c’est que ces projets ne sont pas encore à maturité. *« On essaie de vendre notre expertise sur Twitch, sur l’organisation d’évènement à des partenaires externes pour faire des rentrées. Mais ce sont des montants dérisoires par rapport au budget que te demandent des équipes esports. Ce n’est pas encore suffisant »*, explique le fondateur de la structure marseillaise Klanik. Et puis, ce sont des projets qui ne devraient être que complémentaires et pas nécessaires. *« Mais ça ne marche pas à long terme. Un moment, il faut que ces activités annexes représentent réellement des activités annexes justement. »*, conclut Hugo Hertling.

Les équipes ne sont pas les seules à essayer de régler les problèmes financiers. C’est aussi un défi important pour les éditeurs qui s’ils veulent une scène stable, doivent aussi s’assurer que les équipes qui y jouent soient stables également. Comme initiative on peut notamment citer les plafonds salariaux qui arrivent dans certaines ligues, les ligues fermées. C’est le même principe qu’en NBA, ce sont des ligues franchisées. Les équipes paient pour rentrer dans la ligue et leur place

est ensuite assurée c'est-à-dire qu’elles ne peuvent jamais redescendre. Ça permet d’apporter de la stabilité aux équipes, à la ligue et surtout à rassurer les sponsors qui sont assurés d’investir dans des équipes qui ne resteront toujours en ligue majeure. Certains éditeurs comme Psyonix (Rocket League) et Valve proposent des objets virtuels aux couleurs des équipes, achetables par les joueurs. Et les revenus sont partagés entre les équipes. *« Je ne connais pas les chiffres exacts, mais les échos que j’en ai eus c’est un chiffre non négligeable qui permet de bien supporter l’équipe »*, explique Hugo Hertling. On a vu aussi naître des initiatives comme le « Louvre Agreement » sur Counter Strike. L’ESL, organisateur de tournois CS Go en Europe, a signé un partenariat avec 15 des plus grandes équipes de Counter Strike (Fnatic, Astralis, G2, Vitality, Team Liquid, Natus Vincere, …). Les équipes devront participer à l’ESL Pro Tour, circuit de tournois de ESL, et en échange, les organisateurs européens proposent un système de partage de revenus avec les équipes partenaires. On parle de 65% des revenus partagés entre les équipes. Ce qui permet à une autre équipe comme Astralis d’être beaucoup moins dépendante de ses sponsors.⁴⁴ Équipes, éditeurs, organisateurs … c’est tout l’écosystème qui doit se remettre en question et trouver des solutions.



Répartition des revenus de l’équipe Astralis - aAa

⁴⁴ Rubio, T. (2020). Accord du Louvre & # 8211 ; ESL et la Pro League s&rsquo ; offrent les meilleures équipes du monde. CONNECTESPORT.com. https://www.connectesport.com/accord-du-louvre-cs-go-esl-pro-league-meilleures-equipes-du-monde/#::~:~:text=Cette%20semaine%2C%20l'ESL%20a,aboutissants%20de%20la%20nouvelle%20ligue.

Pourquoi les équipes esport ne touchent pas de droits de diffusion ?

Les droits de diffusion fonctionnent assez différemment dans le sport et l’esport. Dans le sport, les droits de diffusion sont commercialisés par des fédérations. Elles vont commencer par lancer un appel d’offres et des chaines de télévision vont alors proposer une somme d’argent afin d’obtenir le droit de diffuser la compétition. Cet argent est ensuite réparti entre tous les clubs de la ligue parce que c’est leurs images qui sont utilisées et diffusées. Dans l’esport, ça ne fonctionne pas comme ça. Dans le domaine esportif, c’est l’éditeur du jeu qui est le maitre. C’est lui qui a le monopole sur les droits de propriété intellectuelle de son jeu. Même si des fédérations sportives existaient, elles devraient obéir à l’éditeur car c’est lui le seul propriétaire de son sport, de son jeu.

Il en résulte qu’il est le seul à gérer les droits de diffusion et il en fait un petit peu ce qu’il veut. Comme dans le sport, l’éditeur va faire payer la diffusion de son jeu soit à des diffuseurs directement (comme OTP en France pour League of Legends), ou via des partenariats avec des plateformes de diffusion. Dans la grande majorité des cas, la plateforme de diffusion est Twitch, mais certaines autres comme YouTube essaient de se faire une place en achetant notamment les droits de diffusion exclusifs de l’Overwatch League ou de la COD League. Mais tout cela signifie que si l’éditeur est le maitre des droits de son jeu, l’argent des droits médias lui revient à lui et s’il ne veut pas le redistribuer aux équipes, rien ne l’oblige à le faire. « *Dans le foot, il y a des accords entre la télé, les diffuseurs et ce sont les diffuseurs qui reversent, ce n’est pas le foot en lui-même. Et c’est là où il y a toute la différence, League of Legends appartient à l’éditeur, le foot n’appartient à personne. League of Legends c’est un jeu, c’est une propriété intellectuelle qui appartient à Riot Games. Donc Riot et Tencent font ce qu’ils veulent. S’ils n’ont pas envie de redistribuer, ils n’en ont pas l’obligation, ça n’arrivera jamais. Légalement, ils sont dans leurs droits* », résume le CEO de Klanik.

Les salaires de l’esport explosent



Faker, joueur lol pour T1 – liquidpedia

Les salaires des joueurs compétitifs de jeux vidéos montent en flèche ces dernières années

120 € par mois(<https://stuffgaming.fr/quel-est-le-salaire-dun-joueur-esport/>), c’est le salaire que Edouard « SmithZz » Dubourdeaux, un des plus grands joueurs de Counter Strike français, gagnait en 2011, aux prémices du jeu vidéo compétitif. Corentin "Gotaga" Houssein, le plus grand joueur français de Call of Duty, a touché un premier salaire de 1500 euros par mois en 2012. Aujourd’hui, Les joueurs Counter Strike de l’équipe danois d’Astralis, un mastodonte sur cette scène compétitif, touchent un peu moins de 200 000 couronnes danoises par mois. Ce qui est équivalent à un peu plus de 26 800 euros. L’écart est tout simplement gigantesque.**Une grosse différence d’un jeu à l’autre**

Cette augmentation de salaire ne touche pas uniquement Counter Strike, mais l’environnement esport dans son ensemble. « *Il y a eu une grosse explosion des salaires sur les deux dernières années* », explique Hugo Herteling, propriétaire de Izidream, en parlant de la LFL (Ligue française de League of Legends).

Même si elle est globale, les salaires vont beaucoup varier selon plusieurs critères. Ils se différencient énormément d’un jeu à l’autre. Les footballeurs gagnent beaucoup mieux leur vie que les pongistes. Dans l’esport c’est pareil, plus le jeu et populaire et développé, plus le salaire est grand. « *Les jeux les plus chers sont LOL, CS GO et Valorant* », explique Julian Gadois, manager pour Gameward. Ce sont de loin les scènes les plus développées et sur lesquelles on retrouve le plus d’argent. Les meilleurs joueurs de Counter Strike toucheraient à l’heure actuelle plus de 30 000 euros par mois.⁴⁵ Les chiffres sont similaires pour Dota 2.⁴⁶ Sur League of Legends, on parle même de contrat à 6 chiffres pour les plus grandes stars. Lee « Faker » Sang-hyeok est considéré comme beaucoup comme le meilleur joueur de League of Legends de tous les temps, voire même le meilleur joueur esport tout simplement. Il gagnerait, selon Blix, plus ou moins 5 millions d’euros annuellement chez T1, structure coréenne.⁴⁷Perkz aurait un contrat à 2,4 millions d’euros par an chez Vitality.⁴⁸ En 2020, Travis Gafford, journaliste bien connu dans le milieu, révélait que Nicolaj « Jensen » Jensen avait signé un contrat à plus de 1,2 million d’euros par an avec l’équipe américaine Team Liquid.⁴⁹ Pour Valorant, c’est plus compliqué de trouver de vrais chiffres, mais Julian Gadois certifie que « *Le haut du panier touche beaucoup* ». Il s’agit évidemment des plus gros contrats, mais les chiffres restent quand même très élevés.



Perkz aurait un salaire de près de 2 millions et demie d’euros par an

⁴⁵ https://twitter.com/Dorian_Costanzo/status/1584590300454027267

⁴⁶ Team, S. (2022). Quel est le salaire d’un joueur esport ? (Fortnite, CS : GO, LOL, etc.). StuffGaming. <https://stuffgaming.fr/quel-est-le-salaire-dun-joueur-esport/>

⁴⁷ Gomis Alejandro. (2023). Sources: In The Previous Offseason Faker Received More Than Three Million USD Annual Offer From FlyQuest; Liquid Outbid FlyQuest's Offer. <https://blix.gg/news/report-faker>

⁴⁸ Tipsalewo. (2021, 8 décembre). Combien Team Vitality a payé pour faire revenir PERKZ en LEC ? Millenium FR. <https://www.millenium.org/news/384853.html#:~:text=3%2C1%20millions%20pour%20Perkz,2%2C7%20millions>

⁴⁹ <https://twitter.com/TravisGafford/status/1321207778749263873>

Ici on parle bien sûr des scènes les plus populaires, mais il y en a d’autres sur lesquelles les joueurs ne sont pas en reste. Alexandre « Extra » Paoli, champion du monde de Rocket League en 2022, affirmait a RTS que les meilleurs joueurs de Rocket League touchaient entre 10 000 et 15 000 francs suisses mensuels. Ce qui fait entre 10400 et 15600 euros par mois.⁵⁰ Alors que Blizzard révélait en 2019 que le salaire moyen d’un joueur en Overwatch League était d’un peu plus de 7300 euros par mois.⁵¹ Si sur certaines scènes les salaires semblent démesurés, sur d’autres c’est l’inverse. Sébastien "Affi" Affolter est un joueur professionnel de Trackamnia, une scène encore peu développée, et cela se ressent sur la fiche de paie « *ce n’est pas un plein temps prolifique pour mon compte en banque parce que je n’ai pas un salaire incroyable. En plus je suis en Suisse donc c’est sûr qu’un salaire TMGL n’offre pas le salaire minimum suisse* », explique-t-il. Le Suisse dit gagner « *un quart de SMIC suisse* », ce qui fait 1100 euros. Sachant qu’Affi est considéré comme l’un des meilleurs joueurs de Trackamnia du monde, la différence avec le haut du panier des jeux les plus populaires détonne. C’est le même paradoxe que l’on retrouve dans le sport, certains sont bien mieux lotis que d’autres alors que ce sont tous des athlètes.



Sources: Jensen has reached an agreement to re-sign with Team Liquid in a new 3-year contract said to be valued at \$4.2 million.

[Traduire le Tweet](#)

Tweet sur la resignation de Jensen chez Team Liquid

Le niveau de compétition et le niveau de l’équipe entrent aussi en ligne de compte. Un joueur de Premier League aura aussi une fiche de paie supérieure à un footballeur qui évolue en Championship. Un e-sportif ajoutera aussi quelques 0 à sa fiche de paie en fonction de l’échelon de compétition auquel il perfore. Les salaires sur Counter Strike commencent à 4000 euros au minimum, mais les plus gros joueurs sont à plus de 30 000. Sur League of Legends, c’est la même chose. Pour prendre l’exemple de l’écosystème européen. Un joueur qui évolue dans la ligue la plus haute, la LEC, sera payé au minimum 5000 euros par mois, ce sont les règles de la ligue. Mais des contrats peuvent atteindre plusieurs dizaines, voire même une centaine de milliers d’euros par mois. En LFL, la ligue française qui est grossièrement la deuxième division, la réalité est différente « *En LFL, ça tourne entre 1500-2000 euros pour les plus petits salaires et 8000-9000 pour les plus gros.* », explique le manager de Gameward. Dans une ligue mineure, comme les Elite Series belges, la distinction avec le haut niveau est encore plus marquée. « *On défraye les joueurs, on ne peut pas parler de salaires parce que ce n’est pas un SMIC, c’est bien en dessous du SMIC et bien en dessous du RSA. On les paie le minimum demandé par la ligue, ce n’est pas assez pour vivre, ce n’est pas assez pour manger.* », explique Vindom, manager de la structure belge ZennIT.

Et enfin la géographie a aussi son impact, un joueur qui joue au basket aux USA et un autre en Europe n’auront pas la même prétention salariale. Un joueur qui joue à

⁵⁰ Suisse, R. T. (2022, 23 novembre). « Les très bons joueurs d’esport en Suisse arrondissent les fins de mois » . rts.ch. <https://www.rts.ch/info/sciences-tech/13534704-les-tres-bons-joueurs-desport-en-suisse-arrondissent-les-fins-de-mois.html#:~:text=%22Les%20meilleurs%20joueurs%20du%20monde,%C3%A9tait%20de%20600'000%20dollars>

⁵¹ 2020 Team needs and player contract status | The Overwatch League. (s. d.). <https://overwatchleague.com/en-us/news/23178914>

League of Legends aux États-Unis en LCS touchera en moyenne 370 000 euros par an. Un joueur de LEC, ligue européenne, ça sera plutôt aux alentours des 200 000 euros annuels.⁵²

Le niveau des salaires n’atteint pas ceux de sport comme le foot, mais pour les plus grosses scènes, c’est comparable à ce qu’il se fait dans le cyclisme. Des salaires tout de même très élevés qui posent question quand on sait que les équipes n’ont aucun business model viable et perdent de l’argent chaque année. Les salaires pourraient être en plus amenés à augmenter. Depuis 2016, ils ont augmenté de plusieurs centaines de pourcents et la tendance n’a pas l’air d’être à la baisse. Une solution pourrait être l’instauration de « Salary Cap » comme c’est déjà le cas dans en LPL, ligue chinoise de League of Legends et dans la ligue coréenne à partir de 2024.

⁵² Team, S. (2022). Quel est le salaire d’un joueur esport ? (Fortnite, CS : GO, LOL, etc.). StuffGaming. <https://stuffgaming.fr/quel-est-le-salaire-dun-joueur-esport/>

L'esport, une discipline encore très loin d'égaliser le sport, mais tout l'avenir est devant elle

Le sport électronique et le sport traditionnel ont des similitudes sur beaucoup de points. Leurs structures compétitives sont très semblables, les joueurs professionnels des deux disciplines ont à quelques points près le même quotidien, l'organisation des équipes est très comparable et ils peuvent parfois faire face aux mêmes problématiques comme celle du dopage. Les deux mondes s'entrechoquent même de manière concrète avec l'arrivée de plus en plus de sportifs dans le monde de l'esport.

Malgré cela, le jeu vidéo compétitif est encore à des années-lumière du développement du sport. C'est un phénomène social qui prend de l'ampleur, mais fait face à beaucoup d'enjeux. Aucune équipe ne trouve de rentabilité, il n'existe quasiment aucun cadre légal et administratif, les joueurs sont rongés par les maladies professionnelles, la gent féminine et les médias peinent à se faire une place alors que le monde amateur et totalement délaissé.

Ce sont quelques-unes des grosses épines dans le pied de l'esport. Mais si dans son développement, la pratique a pu s'appuyer sur le sport à beaucoup de niveaux, elle ne peut pas reproduire tous ses modèles. Le sport électronique à des codes propres à sa pratique, ce qui l'empêche de s'inspirer complètement du sport.

L'esport a tenté de s'inspirer des modèles économiques du sport, mais ça ne fonctionne pas dû à l'absence de revenus de diffusion. Les médias ont tenté de traiter l'esport de la même manière qu'un sport, mais là non plus ça ne fonctionne pas.

Le sport constitue un modèle important pour l'esport, mais il y a certains sujets sur lesquels la discipline va devoir trouver des solutions par elle-même. Mais finalement, tout cela est normal, il ne faut pas oublier que la pratique a commencé à se démocratiser en Occident il y a une dizaine d'années à peine. Le processus de développement et de professionnalisation d'une discipline est long et le sport traditionnel est passé par le même genre de problématiques avant l'esport.

On peut conclure en donnant l'exemple de la Corée du Sud. Là-bas, le sport électronique est démocratisé depuis plus de 25 ans et y est très développé sur énormément de points jusqu'à atteindre le niveau d'un sport traditionnel. La pratique est très populaire et les joueurs de véritables stars *« Ici en Europe, pendant la coupe du monde tu as Mbappé sur une canette de coca, en Corée, tu as des joueurs de League of Legends. Ce sont des stars et leurs traitements médiatiques est similaires à celui qui est fait pour un mec*

comme Heug-Min Son. » explique Anthony "Resilience" Bazire, seul joueur français à avoir évolué pour une équipe coréenne, en l'occurrence Gen G Academy. Le traitement médiatique de l'esport en Corée est très comparable avec celui du sport *« À la place d'avoir un Paris-Marseille à 21h sur TF1, ici tu as un Gen G-T1. »*. Au niveau structurel, il existe une fédération chargée de gérer l'esport depuis l'année 2000 alors qu'il existe un circuit très structuré d'académies que l'on pourrait comparer à de véritables centres de formation pour les futurs talents. La popularité de la pratique permet également aux équipes d'être beaucoup plus stables financièrement. *« Le fait que les joueurs soient de véritables icônes donne un coup de boost financier énorme aux équipes parce que du coup, ils ont beaucoup plus de sponsors et d'engagement avec leur public. Elles sont donc beaucoup plus stables »*, explique l'ancien joueur de Gen G academy.

La Corée est un exemple qui prouve que l'esport a un énorme potentiel et peut devenir une discipline stable et pérenne. On ne va pas dire que le sport électronique en Europe ressemblera à ce qu'il est en Corée. Mais une chose est sûre, il a un avenir.

Lexique

- Streamer : c'est une personne qui diffuse du contenu en direct sur internet via des canaux de diffusion comme Twitch ou Youtube. Cela englobe n'importe quel contenu, du jeu vidéo au talkshow en passant par des lives sportifs.
- Subreddit : C'est une sous-partie du site reddit, un réseau social américain, consacré à un thème en particulier. Les utilisateurs peuvent poster du contenu en lien avec le thème et échanger avec les autres.
- Twitlonger : même forme qu'un tweet, mais peut comprendre le nombre de caractères que l'on veut.
- BO : Best of. On parle souvent de match en « Best of 3 ou 5 ».
- Scrim : Entraînement
- Elite Series : Championnat national belge de League of Legends
- TMGL : Trackmania Grand League. C'est la première division de l'esport Trackmania
- TMCL : Trackmania Challenger League. C'est la deuxième division de l'esport Trackmania
- LFL : League Française de League of Legends. Championnat national français.
- LEC : Championnat d'Europe de League of Legend
- LCS : Championnat nord-américain de League of Legends
- Tryhard : Jouer avec beaucoup de sérieux, s'impliquer à fond dans un jeu dans le but de progresser.
- G2 Gozen : équipe féminine Valorant de G2
- G2 Hel : équipe féminine League of Legends de G2
- French Bees : équipe féminine League of Legends de Vitality
- Klanik Esport : Club esport basé à Marseille notamment actif en deuxième division française sur LOL.
- Roster : composition d'équipe
- Slot : Place qu'une équipe a dans une ligue.
- Div 2 : Deuxième division du Championnat de France sur LOL
- Major : Compétition internationale la plus importante derrière les Championnats du monde
- Bench : être viré de l'équipe
- WOW : World of Warcraft

Bibliographie

Travaux scientifiques

Besombes, N. (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, 5. <https://doi.org/10.4000/sdj.612>.

Callède, J. (s. d.). *La difficile professionnalisation des journalistes de sport*. Maison des Sciences de l’Homme d’Aquitaine, 2012 Licence OpenEdition Books. <https://books.openedition.org/msha/4441?lang=fr>

Besombes, N. (2023). D’une pratique confidentielle à un spectacle planétaire. *Panard*. 3. 130-141. <https://www.cairn.info/revue-panard-2023-1-page-130.htm>

Besombes N. Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire. *Jurisport : La revue juridique et économique du sport*, 2018. hal-03731258f

Baume N. (2020b). MÉMOIRE DE RECHERCHE : Le traitement médiatique de l’e-sport en France : évolution et avenir. *Ecole du Journalisme Nice | EDJ Nice - Etudes de journalisme*. <https://www.ecoledujournalisme.com/non-classe/memoire-de-recherche-le-traitement-mediatique-de-le-sport-en-france-evolution-et-avenir>

Besombes N. « Du streaming au mainstreaming : mécanismes de médiatisation du sport électronique ». In A. OBOEUF (dir.), op. cit. pp.179-189. <https://books.openedition.org/editions-cnrs/20557?lang=fr#:~:text=BESOMBES%2C%20Nicolas.,ISBN%20%3A%209782271122124>.

McGee C. and Ho K. (2021). Tendinopathies in Video Gaming and Esports. *Movement Science and Sport Psychology*. 3. <https://doi.org/10.3389/fspor.2021.689371>

Articles de presse

Debarnot, T. (2022, août 26). Franchises dans l’esport : état de l’art - *Tomorrow Lab*. Gaming Campus. <https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/etat-de-lart-sur-les-franchises-dans-lesport.html>

Verachtert, G. (2022). E-sport : aussi des « sportifs » pour le fisc ? *www.monastucesetconseils.be*. https://www.monastucesetconseils.be/2022-11/e-sport-aussi-des-sportifs-pour-le-fisc-WAPPIMAR_EU06020401

Debarnot, T. (2022a, août 26). *Esport 2025 ? Prospective du secteur selon ses acteurs - gaming campus*. Gaming Campus. <https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/esport-2025-prospective-du-secteur-selon-ses-acteurs.html>

L’e-sport peut-il être considéré comme une discipline sportive ? - rtbf.be. (s. d.). RTBF. <https://www.rtbf.be/article/l-e-sport-peut-il-etre-considere-comme-une-discipline-sportive-10195805>

Rubio, T., & Rubio, T. (2022). La presse du jeu vidéo est à bout de souffle. *EIN*. <https://esport-insights.com/la-presse-du-jeu-video-a-bout-de-souffle/>

Sauzin, T. ". (2021, 3 novembre). 10 ans après, l’esport sur LOL est-il rentable ? *Millenium FR*. <https://www.millenium.org/news/383646.html>

Lee, A. (2022, 18 juillet). ‘Our entire industry is dying : In esports media, layoff season is in full swing. *Digiday*. <https://digiday.com/marketing/our-entire-industry-is-dying-in-esports-media-layoff-season-is-in-full-swing/>

Clapton, G. T. A. (2021, 30 décembre). Annuaire des structures esports belges. *Lan-Area*. <https://www.lan-area.be/fr/article/1060/annuaire-des-structures-esports-belges>

Bundle, E. C. B. N. e. S. (2021, 5 mai). *Le développement de l’esport amateur en France*. LEVEL 256. <https://level256.parisandco.paris/a-la-une/tendances-esport-innovation/Le-developpement-de-l-esport-amateur-en-France>

Lina Kortobi. (2018). *L’e-sport amateur, un monde entier à développer*. (2018, 27 octobre). Libération. https://www.liberation.fr/futurs/2018/10/27/l-e-sport-amateur-un-monde-entier-a-developper_1687991/

Vilpoux, L. (2023, 1 février). L’ ; esport confronté à des problèmes financiers critiques. *Gaming Up*. <https://www.gamingup.fr/autres-jeux/l-esport-confronte-a-des-problemes-financiers-critiques-761555>

Debarnot, T. (2022a, août 26). *Equipes esport : en route vers la rentabilité ; ? - Gaming campus*. Gaming Campus. <https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/equipes-esport-en-route-vers-la-rentabilite.html>

Les transferts dans l'Esport : l'épineuse question de la régulation - rtbf.be. (s. d.). RTBF. <https://www.rtb.be/article/les-transferts-dans-lesport-lepineuse-question-de-la-regulation-10991583>

Linossier, H. (2021b, mars 16). « Ils avalent des pilules comme des Skittles » : enquête sur le dopage à l'Adderall dans l'esportEsport. *Numerama*. <https://www.numerama.com/politique/537896-adderall-esport.html>

JudgeHype. (s. d.). Classement des jeux esport d'après leurs utilisateurs actifs et la dotation des tournois. JudgeHype. <https://www.judgehype.com/news/classement-des-jeux-esport-d-apres-leurs-utilisateurs-actifs-et-la-dotation-des-tournois-150133/>

Madiot J. et Luciu N. (2019). L'esport doit lui aussi faire face au dopage. Vice. <https://www.vice.com/fr/article/8xz8x3/lesport-doit-lui-aussi-faire-face-au-dopage>

Sanchez, L., & Sanchez, L. (2023b). Le dopage dans l'esport : la polémique gonfle. *Hitek*. https://hitek.fr/actualite/dopage-esport-polemique_6674

Xeryus. (2019). Le dopage dans l'esport : La face cachée. *CONNECTESPORT.com*. <https://www.connectesport.com/le-dopage-dans-lesport/>

Temps, L. (2023, 10 juin). Dans les sports virtuels, un dopage bien réel. *Le Temps*. <https://www.letemps.ch/sport/sports-virtuels-un-dopage-bien-reel>

Hottot, K. (2017b, juillet 13). E-sport : le modèle économique des équipes à la loupe. *nextinpact.com*. <https://www.nextinpact.com/article/26873/104699-e-sport-modele-economique-equipes-a-loupe>

stakrnagency. (2022, août 17). *Les 4 futurs Jeux Esport Tier 1 | STAKRN Agency*. STAKRN Agency. <https://www.stakrn-agency.com/futurs-jeux-esport-tier-1/>

Top Global eSports Games by Tournament Prize Pool 2022 | Statista. (2023, 4 janvier). Statista. <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>

Hilarious. L'esport au niveau mondial et en Belgique. Hilarious. <https://www.hilarious.be/newsletter/hilarious/2021/august/FR/docs/E-sport.pdf>

Ruiz, J. (2022b, août 26). Sponsoring de l'esport : vers une fin de l'ère de la dépendance ? Gaming Campus. <https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/sponsoring-de-lesport-vers-une-fin-de-lere-de-la-dependance.html>

Hellin, A., & Hellin, A. (2023). Paul arrivé : « Je veux montrer au grand public que l'esport existe ! » . *EIN*. <https://esport-insights.com/paul-arrive-je-veux-montrer-au-grand-public-que-lesport-existe/>

Ciocchetti, C. (2023, 18 juillet). Depression, burnout, insomnia : LEC pros reveal the mental toll of a LOL esports career. *Dot Esports*. <https://dotesports.com/league-of-legends/news/depression-burnout-insomnia-lec-pros-reveal-the-mental-toll-of-a-lol-esports-career?fbclid=IwAR1pPBRArTUwRAkt2cA3Kon8qVVUV4XyH7ReSJDZFRKhDvJAyo0iFLUp7U>

Ferreira, S. (2022b). Nutrition et hygiène de vie : chez GameWard, le sport au cœur de l'Esport. *LEFIGARO*. <https://www.lefigaro.fr/sports/autres-sports/nutrition-et-hygiene-de-vie-chez-gameward-le-sport-au-coeur-de-l-esport-20220314>

Trazom, P. (2015, 27 juillet). *Officiel : les joueurs e-Sports bientôt soumis aux test anti-dopage*. gameblog. <https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/news/officiel-les-joueurs-e-sports-bientot-soumis-aux-test-anti-dopage-48029>

SaltySwan, P. (2018b, novembre 14). *Overwatch League : Plusieurs joueurs se doperaient à l'Adderall*. gameblog. <https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/news/overwatch-league-plusieurs-joueurs-se-doperaient-a-ladderall-73562>

Mgg. (2015b, juillet 15). Dopage à l'Adderall chez Cloud 9. *Millenium FR*. <https://www.millenium.org/news/200891.html>

Dulac, P. A. (2018b, août 4). *Le dopage sur FIFA : « Certains vont être bientôt démasqués » , les joueurs satisfaits par l'arrivée des contrôles*. gameblog. <https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/articles/le-dopage-sur-fifa-certains-vont-etre-bientot-demasques-les-joueurs-satisfaits-par-larrivee-des-contrroles-71468>

Paul, M. M. (2021b, juin 18). Dopage dans l'esport, les pilules qui passent trop. *L'Équipe*. <https://www.lequipe.fr/Esport/Article/E-sport-dopage-les-pilules-qui-passent-trop/1260913>

Thierens, I. (2021, 10 juin). Huke admet avoir consommé de l'Adderall lors de la CDL 2020. *Dexerto.fr*. <https://www.dexerto.fr/esports/huke-admet-avoir-consomme-adderall-cdl-2020-1448170/>

Anti-Doping Code – ESIC. (s. d.). <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>

Skeel. (2016, 1 septembre). Les scrim, un frein à la compétitivité ?. Team-aAa. https://www.team-aaa.com/fr/blog/les-scrims-un-frein-a-la-competitivite_870?pageComm=2#:~:text=Un%20scrim%20est%20un%20entra%C3%AEnement,les%20horaires%20des%20dits%20scrim.

Costes, T. (2022). Les femmes dans l'esport, le futur de la discipline. LCDG. <https://www.lacremedugaming.fr/le-mag/edito/femmes-esport-futur-discipline-152838.html#item=1>

Monier, H. (2019, 5 novembre). Esport : Quand les sportifs s'en mêlent. *Franceinfo*. https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/esport-quand-les-sportifs-s-en-melent_4455539.html

Zorg. (2022, 31 janvier). Le club Esport de Beckham peine à combler son déficit. *Millenium FR*. <https://www.millenium.org/news/386361.html>

Kerfallah, S. (2023). Esport : les secrets d'une bonne préparation physique et mentale. *Red Bull*. <https://www.redbull.com/fr-fr/esport-preparation-physique-mentale?fbclid=IwAR0XFsG27tT6iZSNEZNgMTbAc0eEQ6WtLyjTSv9cmhiOZl6k1Tlmxrm-Bw>

LiquidityTrap. (2020, 9 décembre). Liste des clubs sportifs se lançant dans l'esport. *Breakflip*. <https://www.breakflip.com/guides/esport/liste-des-clubs-sportifs-se-lancant-dans-l-esport-2447>

Cic. (2022, 14 mars). CIC Inside : Pourquoi les sportifs professionnels investissent-ils dans l'Esport ? *Millenium FR*. <https://www.millenium.org/news/388162.html>

Gicquel, T. (2020, 23 juillet). Griezmann, Beckham, Bale : Pourquoi les footballeurs foncent-ils vers l'e-sport ? *Franceinfo*. https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/griezmann-beckham-bale-pourquoi-les-footballeurs-foncent-ils-vers-l-e-sport_4490027.html

Rédaction. (2022). Pourquoi les investisseurs et les marques s'intéressent-ils à l'esport ? *StuffGaming*. <https://stuffgaming.fr/pourquoi-les-investisseurs-sinteressent-ils-a-esport/#:~:text=Depuis%20quelques%20ann%C3%A9es%2C%20de%20plus,%C3%AAtre%20qu'%C3%A0%20ses%20d%C3%A9buts.>

Rédaction. (2022b). Quel est le salaire d'un joueur esport ? (Fortnite, CS : GO, LOL, etc.). *StuffGaming*. <https://stuffgaming.fr/quel-est-le-salaire-dun-joueur-esport/>

Chalom, S. (2023, 23 juin). E-sport : Devenir joueur pro, le parcours du combattant. *Les Echos Start*. <https://start.lesechos.fr/travailler-mieux/metiers-reconversion/e-sport-devenir-joueur-pro-le-parcours-du-combattant-1951203>

Mac_Coy. (2022, 20 mars). Counter-Strike : GO : Astralis dévoile son bilan financier pour l'année 2021, il est en hausse de 45 %. *Team aAa*. https://www.team-aaa.com/fr/actualite/astralis-devoile-son-bilan-financier-pour-lannee-2021-il-est-en-hausse-de-45_124620

Rédaction. (2023b, mai 17). LDLC OL va arrêter l'esport. *L'Équipe*. <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Ldlc-ol-va-arreter-l-esport/1397092>

Pairoux, P. E. (2023b, juillet 25). Les dérives financières du football belge (infographies). *Le Soir*. <https://www.lesoir.be/527311/article/2023-07-25/les-derives-financieres-du-football-belge-infographies>

Gaudiaut, T. (2021b, mars 10). Sports professionnels : Quelles sources de revenus ? *Statista Daily Data*. <https://fr.statista.com/infographie/24375/sources-de-revenus-des-sports-professionnels-en-france-ligue-1-top-14-roland-garros/>

Newgo. (2023, 3 mai). *Les modèles économiques des clubs esport* - Newgo. <https://newgo.io/blog/les-modeles-economiques-des-clubs-esport/>

Cimino, C. (2022, 2 décembre). ESport : Un marché qui attire, mais qui ne rapporte pas suffisamment ? *Siècle Digital*. <https://siecledigital.fr/2022/12/02/esport-un-marche-qui-attire-mais-qui-ne-rapporte-pas-suffisamment/>
Sporsora. (s. d.). Qui sont les namers des équipes cyclistes World Tour ? présentation & tendances. *www.linkedin.com*. <https://www.linkedin.com/pulse/qui-sont-les-namers-des-%C3%A9quipes-cyclistes-world-tour-pr%C3%A9sentation-/?originalSubdomain=fr>

Mak, W. (2021, 16 mars). REVENUS ET DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DANS LE STREAMING ET L'ESPORT : UN MONDE À PART ? . *Village de la Justice*. <https://www.village-justice.com/articles/revenus-droits-proprie-intellectuelle-dans-streaming-esport-monde-part,38502.html#:~:text=L'eSport%20ne%20b%C3%A9n%C3%A9ficie%20d,comp%C3%A9titions%20et%20affrontements%20de%20joueurs.>

Olivier Fortz. L'esport en question #7 : La diffusion de l'esport. Imperium. <https://www.imperium-esports.be/blog/lesport-en-question-7-la-diffusion-de-lesport>

Mac_Coy. (2021, 12 juin). Astralis annonce l'ouverture de sa fan zone, Astralis Nexus. *Team aAa*. https://www.team-aaa.com/fr/actualite/astralis-annonce-louverture-de-sa-fan-zone-lastralis-nexus_120898

EGW. (2023). Les conditions contractuelles et le salaire minimum des participants dévoilés VCT 2023. EGW. <https://fr.egw.news/valorant/news/19433/contract-terms-and-minimum-wages-for-vct-2023-part--TAiAFVvw>

Suisse, R. T. (2022b, novembre 23). « Les très bons joueurs d'esport en Suisse arrondissent les fins de mois » . *rts.ch*. <https://www.rts.ch/info/sciences-tech/13534704-les-tres-bons-joueurs-desport-en-suisse-arrondissent-les-fins-de-mois.html#:~:text=%22Les%20meilleurs%20joueurs%20du%20monde,%C3%A9tait%20de%20600'000%20dollars.>

2020 Team needs and player contract status / The Overwatch League. (s. d.-b). <https://overwatchleague.com/en-us/news/23178914>

Tipsalewo. (2021b, décembre 8). Combien Team Vitality a payé pour faire revenir PERKZ en LEC ? *Millenium FR*. [https://www.millenium.org/news/384853.html#:~:text=3%2C1%20millions%20pour%20Perkz,2%2C7%20millions\)..](https://www.millenium.org/news/384853.html#:~:text=3%2C1%20millions%20pour%20Perkz,2%2C7%20millions)..)

Tipsalewo. (2022b, décembre 2). LOL : Les grosses blessures dans l'esport, ça existe ! *Millenium FR*. <https://www.millenium.org/news/397837.html>

Ring O. (2017). Caitlin McGee, profession kiné dans l'esport. Red Bull. <https://www.redbull.com/be-fr/esports-blessures-joueurs-caitlin-mcgee-kine> .

Gebhard, L. (2021, 1 février). E-sport : Ces blessures qui guettent les joueurs de haut niveau. *20 minutes*. <https://www.20min.ch/fr/story/ces-blessures-qui-guettent-les-joueurs-de-haut-niveau-540484261669>

Bräutigam, T. (2016, 4 avril). Esports needs to face its injury problem. *ARCHIVE - The Esports Observer – ARCHIVE - The Esports Observer*. <https://archive.esportsobserver.com/esports-needs-face-injury-problem/>

Lee, J. (2022, 20 avril). Esports stars have shorter careers than NFL players. Here's why. *Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2022/04/19/esports-age-retirement/>

La retraite des E-Sportif ! (2022, 11 mai). *Mouv'*. <https://www.radiofrance.fr/mouv/podcasts/mouv-gaming/la-retraite-des-e-sportif-2435888>

Duneau C. (2022). Entre dépression et reconversion, la retraite d'un sportif est difficile. Vice. <https://www.vice.com/fr/article/93bpw7/entre-depression-et-reconversion-la-retraite-dun-esportif-est-difficile>

Le football amateur. (s. d.). fff. <https://www.fff.fr/14-le-football-amateur/index.html>

A.S. (2018, 21 mars). Les blessures de l'esport : un phénomène méconnu et sous-estimé. *DHnet*. <https://www.dhnet.be/sports/omnisports/esport/2018/03/21/les-blessures-de-lesport-un-phenomene-meconnu-et-sous-estime-J7IO3RUZ5REU3OA726SLFQBW6E/>

Statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo / entreprises.gouv.fr. (s. d.). <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video>

Hana, C. (2017b, janvier 11). Jens Hilgers breaks down game relevance in esports. *ARCHIVE - The Esports Observer – ARCHIVE - The Esports Observer*. <https://archive.esportsobserver.com/esports-game-tier-updates-for-2017/>

Site internet

Everything about the esports popularity. EsportsCharts. <https://escharts.com/>

The Game Statistics Authority : ActivePlayer.io. <https://activeplayer.io/league-of-legends/>

Twitch statistics and analytics. Sullygnome. <https://sullygnome.com/>

Contenu vidéo

Huke. (2021, 9 juin). *My story* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wre9yVQY0uk>

Laure Valee. (2023, 20 avril). *G2 Esports : Les SECRETS du succès (ft Caps, Hans Sama, Mikyx, Romain Bigeard, Ismael)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4TxLizTDd1I>

Laure Valee. (2021, 8 octobre). *Au cœur des gigantesques locaux de BDS en Suisse !* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8BlaDDf0zgU>

Laure Valee. (2022b, février 4). *Les secrets de Vitality (Superteam LEC et LFL)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=frLuzTYAGsA>

Laure Valee. (2022c, juillet 7). *Interview de Nisqy & visite des locaux MAD !* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Cg-dOm0_Jx8

Document officiel

ESL. (2020). Louvre Agreement. <https://pro.eslgaming.com/csgo/proleague/wp-content/uploads/2020/02/Louvre-Agreement.pdf>

Riot Games. Official rulesbook LEC. https://lol.fandom.com/wiki/Archive:Official_Rulebooks/Riot/LEC/2022