

Table des matières

Annexes.....	3
1. Photographie du jeu <i>Spacewar</i>	3
2. Photographie du jeu <i>Pong</i>	3
3. Photographie du jeu <i>Space Invaders</i>	4
4. Photographie du jeu <i>Battlezone</i>	4
5. Image du jeu <i>PAC-MAN</i>	5
6. Image du jeu <i>Erzog Zwei</i>	5
7. Image du jeu <i>SimCity</i> de 1989.....	6
8. Image du jeu <i>Wolfenstein</i>	6
9. Image du jeu <i>Angry Birds</i>	7
10. Photographie de la LAN sur le jeu <i>Spacewar</i> de Stanford	7
11. Image de la LAN de <i>Space Invaders</i> de 1980	8
12. Photographie du premier « Intel Extreme Masters » de 2007	8
13. Image du jeu <i>League of Legends</i>	9
14. Photographie de la finale de la coupe du monde de <i>Fortnite</i>	9
15. Image du jeu <i>Starcraft II</i>	10
16. Image jeu <i>Counter-Strike : Global Offensive</i>	10
17. Image du jeu <i>Dota II</i>	11
18. Image du jeu <i>Fortnite</i>	11
19. Image du jeu <i>Call of Duty : Warzone</i>	12
20. Image du jeu <i>Apex Legends</i>	12
21. Image du jeu <i>FIFA 2020</i>	13
22. Image du jeu <i>NBA2K20</i>	13
23. Photographie de joueurs en train de jouer au jeu <i>Magic : the Gathering</i> TM.....	14
24. Image du jeu <i>Hearthstone</i>	14
25. Image du jeu <i>World of Warcraft</i>	15
26. Image du jeu <i>Street Fighter</i>	15
27. Chiffre d'affaires du secteur de l'eSport en France de 2016 à 2018	16
28. Chiffre d'affaires du secteur de l'eSport dans le monde en 2015.....	16
29. Chiffre d'affaires des segments de marché du jeu vidéo en France en 2015 et 2016 (en millions d'euros)	17
30. La position de l'eSport : ce que les fans en pensent	17
31. Tableau des douleurs ressenties par les joueurs d'eSport.....	18
32. Schéma des besoins sanitaires des e-athlètes	18
33. Les chiffres du nombre de viewers d'eSport dans le monde.....	19

34.	Attitude des amateurs d'eSport quant à la présence de sponsor dans l'eSport.....	19
35.	Statistiques des jeux les plus regardés sur Twitch.TV.....	20
36.	Tweet du joueur professionnel ukrainien Oleksandr « s1mple » Kostyliov	20
37.	Statistiques des revenus esportifs pour l'année 2019, 2018, 2009.....	21
38.	Cannette à l'effigie de Corentin « Gotaga » Houssein pour le Gotaga On Tour.	21
39.	Formulaire d'interviews	22
40.	Retranscriptions des huit interviews de joueurs professionnels	24
40.1	<i>Retranscription de l'interview du premier joueur.....</i>	24
40.2	<i>Retranscription de l'interview du second joueur</i>	37
40.3	<i>Retranscription de l'interview du troisième joueur</i>	49
40.4	<i>Retranscription de l'interview du quatrième joueur</i>	64
40.5	<i>Retranscription de l'interview du cinquième joueur.....</i>	74
40.6	<i>Retranscription de l'interview du sixième joueur</i>	83
40.7	<i>Retranscription de l'interview du septième joueur</i>	98
40.8	<i>Retranscription de l'interview du huitième joueur</i>	106

Annexes

1. Photographie du jeu *Spacewar*



Spacewar! on the Computer History Museum's PDP-1 in 2007

Wikipedia. (2020). *Spacewar!*. En ligne : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>, consulté le 13 mai 2020

2. Photographie du jeu *Pong*



Wikipedia. (2020). *Pong*. En ligne : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Pong>, consulté le 13 mai 2020

3. Photographie du jeu *Space Invaders*



Wikipedia.(2020) *Space Invaders*. En ligne : https://fr.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders, consulté le 13 mai 2020

4. Photographie du jeu *Battlezone*



Wikipedia. (2020). *Battlezone*. En ligne : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Battlezone>, consulté le 13 mai 2020

5. Image du jeu *PAC-MAN*



HUFFPOST. (2017). Mort de Massaya Nakamura, le créateur de *PAC-MAN*. En ligne : https://www.huffingtonpost.fr/2017/01/30/mort-de-masaya-nakamura-le-createur-de-pac-man_a_21703089/, consulté le 13 mai 2020

6. Image du jeu *Erzog Zwei*



HardcoreGaming101. (2017). *Herzog Zwei*. En ligne : <http://www.hardcoregaming101.net/herzog-zwei/>, consulté le 13 mai 2020

7. Image du jeu *SimCity* de 1989



Wikipedia. (2020) *SimCity*. En ligne :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/SimCity_\(jeu_vid%C3%A9o,_1989\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/SimCity_(jeu_vid%C3%A9o,_1989)), consulté le 13 mai 2020

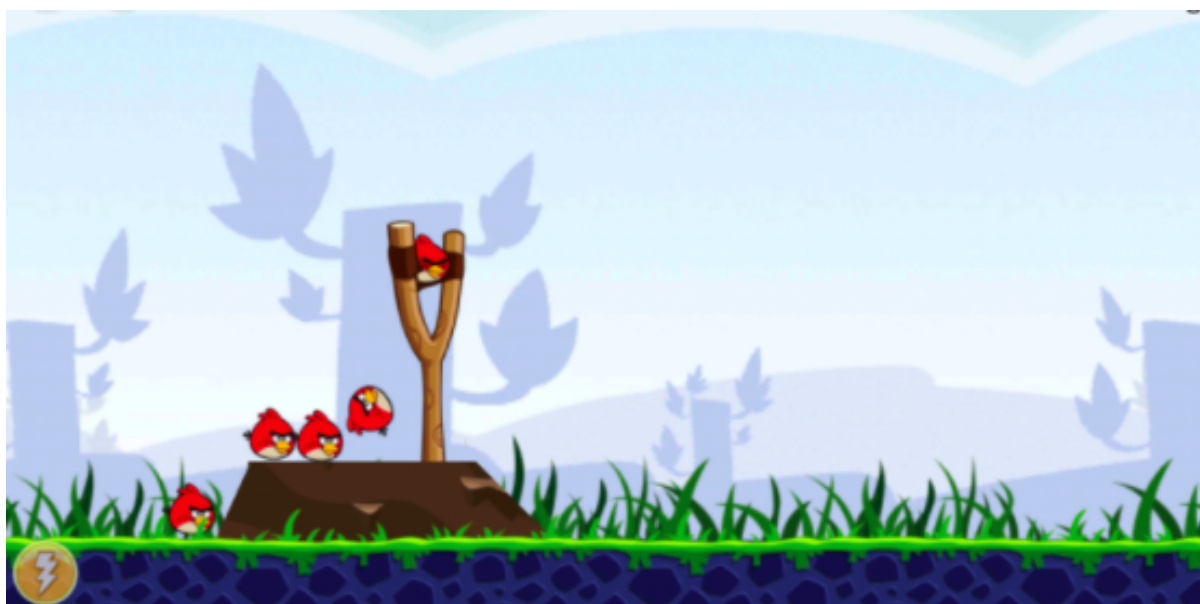
8. Image du jeu *Wolfenstein*



IndieDB. (2015). Return to castle Wolfenstein. En ligne :

<https://www.indiedb.com/engines/id-tech-3/images/return-to-castle-wolfenstein>, consulté le 13 mai 2020

9. Image du jeu *Angry Birds*



Le Monde. (2013). Rovio et ses Angry Birds, pépite finlandaise du jeu vidéo pour mobiles. En ligne : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2013/09/04/rovio-et-ses-angry-birds-pepite-finlandaise-du-jeu-video-pour-mobiles_3471126_651865.html, consulté le 13 mai 2020

10. Photographie de la LAN sur le jeu *Spacewar* de Stanford



Be-equipe. (2018). First eSport tournament. En ligne : <https://bequipe.com/blogs/infos/first-esport-tournament>, consulté le 13 mai 2020

11. Image de la LAN de *Space Invaders* de 1980

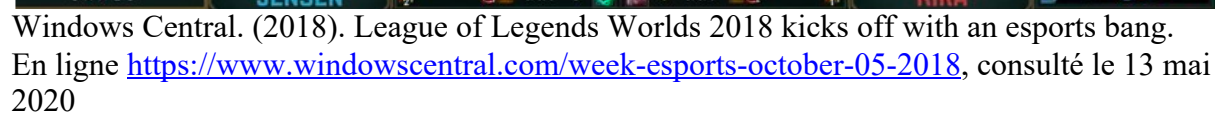


E-sport News. (2018). l'origine de l'E-sport. En ligne : <https://e-sport.news.blog/2018/11/25/lorigine-de-le-sport/>, consulté le 13 mai 2020

12. Photographie du premier « Intel Extreme Masters » de 2007



Compte Twitter IntelExtremeMasters. (2016). En ligne : <https://twitter.com/fraakarts/status/743525620508991488>, consulté le 13 mai 20



Le Monde. (2019). Skite, 19 ans, et Nayte, 16 ans, les deux Français qui ont cartonné à la Coupe du monde de « Fortnite ». En ligne : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/08/01/fortnite-qui-sont-les-deux-ados-francais-qui-ont-cartonne-a-la-coupe-du-monde_5495652_4408996.html, consulté le 13 mai 20

15. Image du jeu *Starcraft II*



Le Monde. (2018). Intelligence artificielle : un programme se hisse parmi les meilleurs joueurs de « Starcraft II ». En ligne : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/30/intelligence-artificielle-un-programme-se-hisse-parmi-les-meilleurs-joueurs-de-starcraft-ii_6017484_4408996.html, consulté le 13 mai 2020

16. Image jeu *Counter-Strike : Global Offensive*



Esportfast. (2018). ELEAGUE Boston 2018 CS:GO | Prelim Match 7 | G2 Esports vs Flash Gaming. En ligne : <https://esportfast.com/eleague-boston-2018-csgo-prelim-match-7-g2-esports-vs-flash-gaming/>, consulté le 13 mai 2020

17. Image du jeu *Dota II*



JournalDuGgeek. (2013). Dota 2 : le jeu qui va manger l'Internet. En ligne : <https://www.journalduggeek.com/2013/09/17/dota-2-steambox-newell-valve/>, consulté le 13 mai 2020

18. Image du jeu *Fortnite*



Les Echos. (2020). Jeux vidéo : la boutique en ligne du créateur de Fortnite a généré 680 millions de revenus. En ligne : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/jeux-video-la-boutique-en-ligne-du-createur-de-fortnite-a-genere-680-millions-de-revenus-1163289>, consulté le 13 mai 2020

19. Image du jeu *Call of Duty : Warzone*



Jeuxvidéos.com. (2020). Call of Duty : Warzone et Modern Warfare – les playlists remises à jour. En ligne : <http://www.jeuxvideo.com/news/1223127/call-of-duty-warzone-et-modern-warfare-les-playlists-remises-a-jour.htm>, consulté le 13 mai 2020

20. Image du jeu *Apex Legends*



DH les sports. (2019). Apex Legends, le jeu phénomène qui fait trembler Fortnite. En ligne : <https://www.dhnet.be/archive/apex-legends-le-jeu-phenomene-qui-fait-trembler-fortnite-5c629682d8ad5878f092bdae>, consulté le 13 mai 2020

21. Image du jeu *FIFA 2020*



FIFA 20. (2020). En ligne : <https://www.ea.com/fr-fr/games/fifa/fifa-20/features>, consulté le 13 mai 2020

22. Image du jeu *NBA2K20*



CNews. (2019). NBA 2K20 : TOUT SAVOIR SUR LE NOUVEAU GAMEPLAY. En ligne : <https://www.cnews.fr/vie-numerique/2019-08-06/nba-2k20-tout-savoir-sur-le-nouveau-gameplay-867350>, consulté le 13 mai 2020

23. Photographie de joueurs en train de jouer au jeu *Magic : the Gathering*TM



Wikipedia. (2020). Magic : l'assemblée. En ligne : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Magic : L'Assembl%C3%A9e](https://fr.wikipedia.org/wiki/Magic:_L'Assembl%C3%A9e), consulté le 13 mai 2020

24. Image du jeu *Hearthstone*



Libération. (2014). "Hearthstone" tape le carton. En ligne : https://www.liberation.fr/ecrans/2014/05/20/hearthstone-tape-le-carton_1022715, consulté le 13 mai 2020

25. Image du jeu *World of Warcraft*



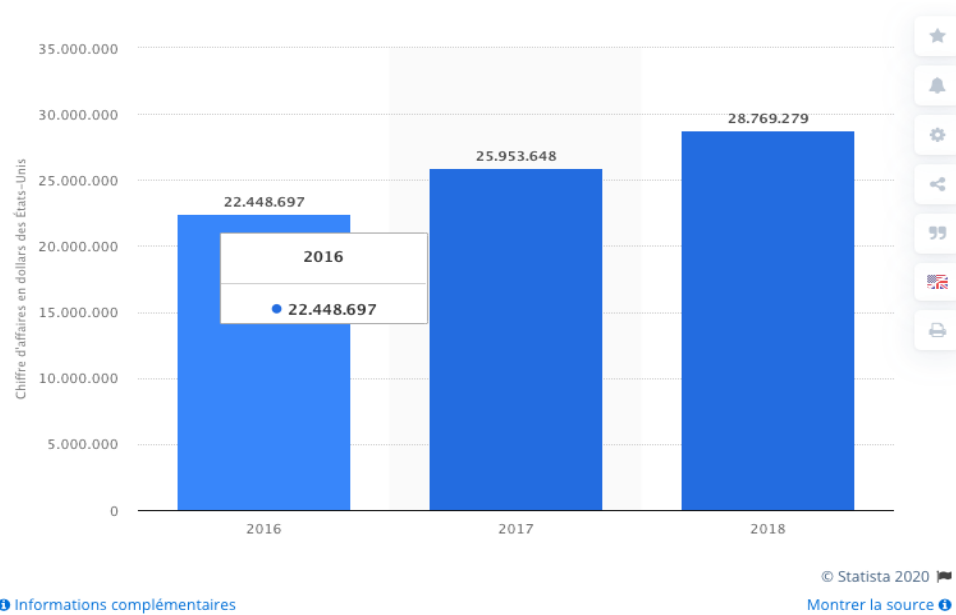
Clubic. (2019). WoW Classic : Blizzard dit s'attendre à des files d'attente monstrueuses à l'ouverture. En ligne : <https://www.clubic.com/mag/jeux-video/actualite-867091-wow-classic-blizzard-attendre-files-attente-monstrueuses-ouverture.html>, consulté le 13 mai 2020

26. Image du jeu *Street Fighter*



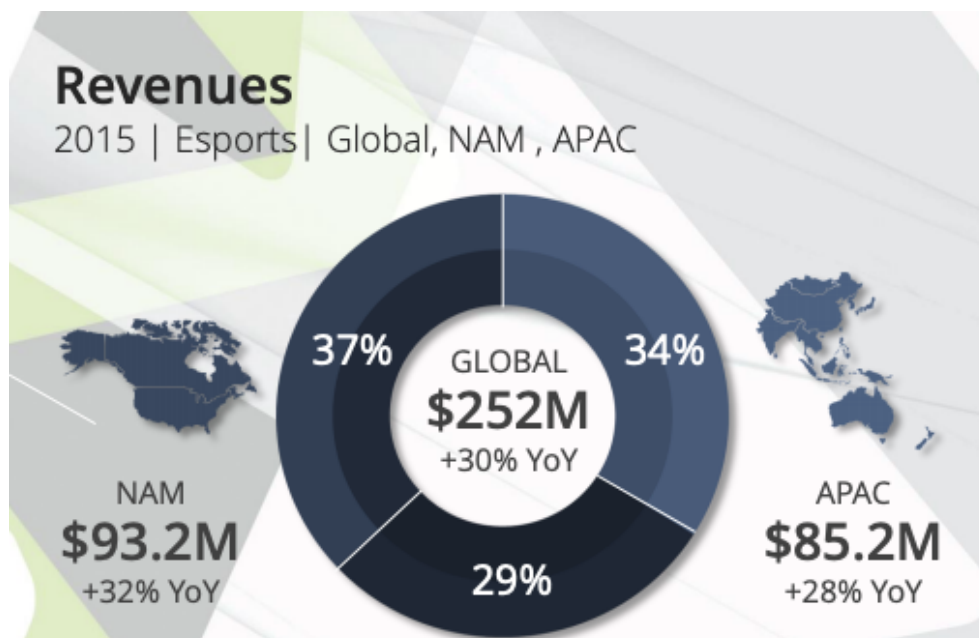
Franceinter. (2018). "Street Fighter 30th Anniversary Collection", Larousse de la rouste. En ligne : <https://www.franceinter.fr/culture/street-fighter-30th-anniversary-collection>, consulté le 13 mai 2020

27. Chiffre d'affaires du secteur de l'eSport en France de 2016 à 2018



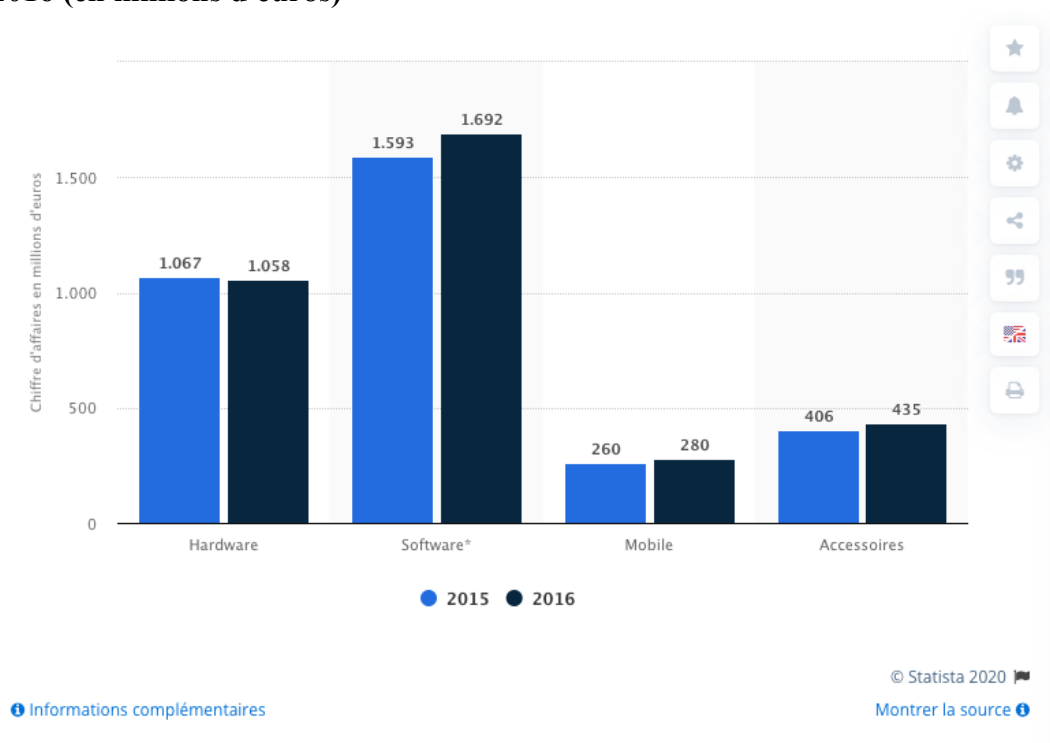
Statista. (2020). Chiffre d'affaires du secteur de l'eSport en France de 2016 à 2018. En ligne : <https://fr.statista.com/statistiques/537389/esport-chiffre-affaires-france/>, consulté le 29 avril 2020

28. Chiffre d'affaires du secteur de l'eSport dans le monde en 2015



Newszoo. (2015). The eSports Economy Trends, Audience, Revenues & Opportunities. En ligne : https://www.igamingbusiness.com/sites/default/files/Newzoo_eSports_iGaming_Webinar.pdf, consulté le 18 avril 2020

29. Chiffre d'affaires des segments de marché du jeu vidéo en France en 2015 et 2016 (en millions d'euros)

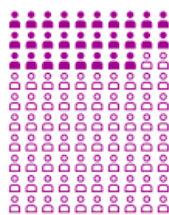


Statista. (2020). Chiffre d'affaires du segment du marché du jeu vidéo en France de 2015 et 2016. En ligne : <https://fr.statista.com/statistiques/482821/jeux-video-chiffre-d-affaires-france/>, consulté le 29 avril 2020

30. La position de l'eSport : ce que les fans en pensent

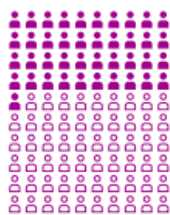
POSITIONING ESPORTS: WHAT THE FANS THINK

ACROSS MARKETS - U.S., UK, FRANCE, GERMANY



28%

OF ESPORTS FANS ACROSS THE 4 COUNTRIES THINK ESPORTS SHOULD BE AN OLYMPIC SPORT.



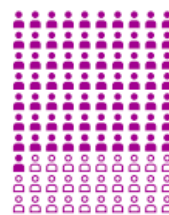
41%

THINK ESPORTS SHOULD BE A UNIVERSITY/ COLLEGIATE SPORT.



53%

CONSIDER ESPORTS TO BE AN ACTUAL SPORT.

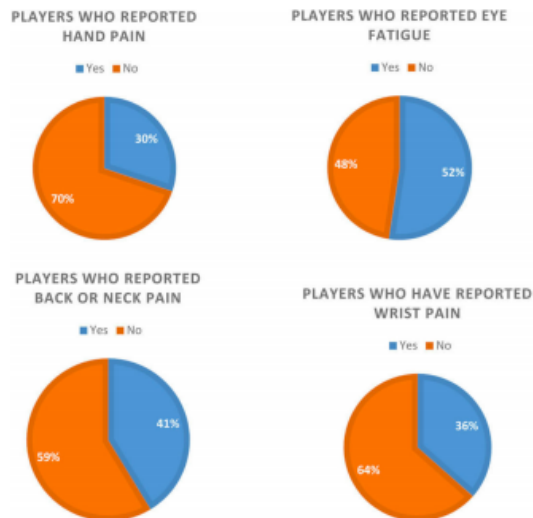


71%

THINK ESPORTS WILL BECOME A MAINSTREAM ACTIVITY IN THE NEAR FUTURE.

Nielsen Esport. (2017). The eSport Playbook. En ligne : <http://niensports.com/wp-content/uploads/2014/09/Nielsen-Esports-Playbook.pdf>, consulté le 10 avril 2020

31. Tableau des douleurs ressenties par les joueurs d'eSport



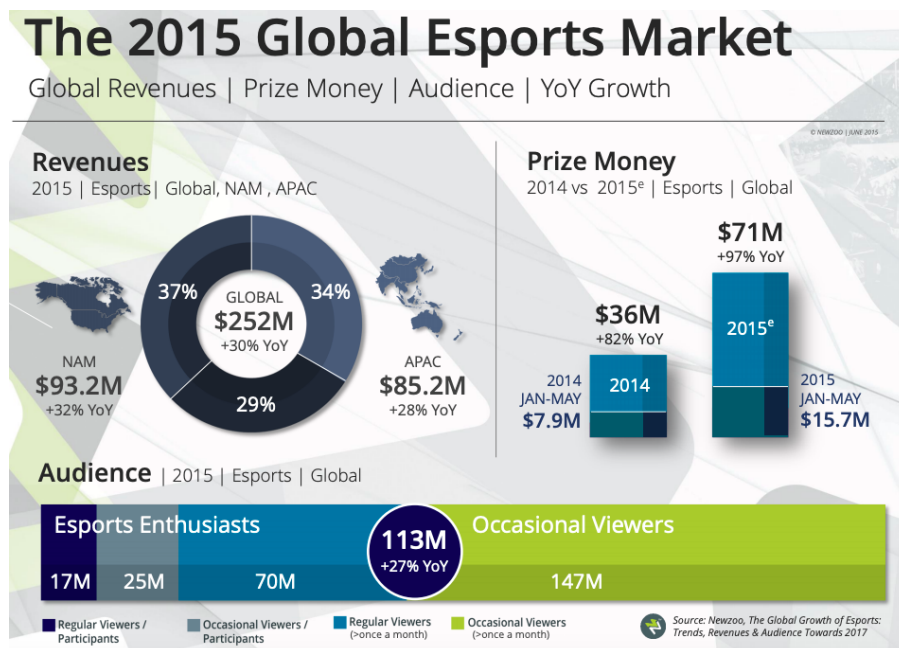
DiFrancisco-Donoghue J., Balentine J., & Schmidt G. (2019). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine* 2019;5:e000467. doi:10.1136/ bmjsem-2018-000467

32. Schéma des besoins sanitaires des e-athlètes



DiFrancisco-Donoghue J., Balentine J., & Schmidt G. (2019). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine* 2019;5:e000467. doi:10.1136/ bmjsem-2018-000467

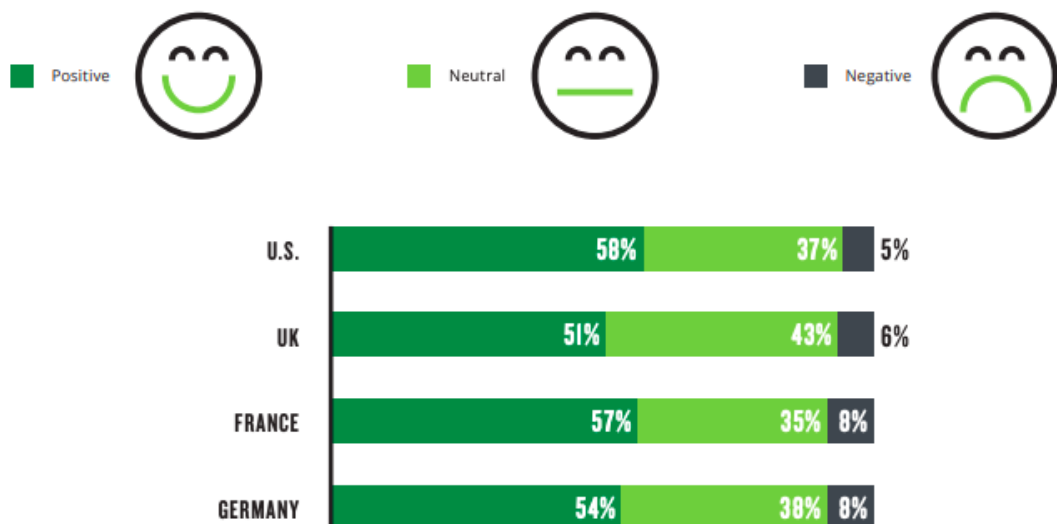
33. Les chiffres du nombre de viewers d'eSport dans le monde



Newzoo. (2015). The eSports Economy Trends, Audience, Revenues & Opportunities. En ligne :

https://www.igamingbusiness.com/sites/default/files/Newzoo_eSports_iGaming_Webinar.pdf, consulté le 10 avril 2020

34. Attitude des amateurs d'eSport quant à la présence de sponsor dans l'eSport



Nielsen Esport. (2017). The eSport Playbook. En ligne :

<http://niensensports.com/wp-content/uploads/2014/09/Nielsen-Esports-Playbook.pdf>, consulté le 10 avril 2020

35. Statistiques des jeux les plus regardés sur Twitch.TV

	All Other Games Combined	748,291	33.8%
	Just Chatting	257,875	11.7%
	League of Legends	193,451	8.7%
	Fortnite	156,312	7.1%
	Grand Theft Auto V	143,738	6.5%
	Call of Duty: Modern Warfare	111,490	5.0%
	Counter-Strike: Global Offensive	97,614	4.4%
	Dota 2	63,464	2.9%
	Minecraft	51,444	2.3%
	World of Warcraft	51,261	2.3%

TwitchTracker. (2020). Twitch Games Statistics. En ligne : <https://twitchtracker.com/statistics/games>, consulté le 4 juin 2020

36. Tweet du joueur professionnel ukrainien Oleksandr « s1mple » Kostyliov



Bell C. B. (2019). Twitch ban ends for top esports pro after using homophobic slur. Outsports. En ligne : <https://www.outsports.com/2019/8/21/20813454/homophobia-esports-s1mple-slur-twitch-ban-csgo>, consulté le 7 juin 2020

37. Statistiques des revenus sportifs pour l'année 2019, 2018, 2009.

Overall Esports Stats For 2019					
Total Prize Money:	\$228,984,899.86	Mean Tournament Prize Pool:	\$44,120.40	Median Tournament Prize Pool:	\$1,467.50
Total Tournaments:	5190	Mean Earnings/Player:	\$8,773.37	Median Earnings/Player:	\$681.82
Total Active Players:	26100				

Eportearnings. (2020). Overall eSport stats for 2019. En ligne : https://www.esportsearnings.com/history/2019/top_players, consulté le 21 mai 2020

Overall Esports Stats For 2018					
Total Prize Money:	\$164,576,507.95	Mean Tournament Prize Pool:	\$36,418.79	Median Tournament Prize Pool:	\$1,927.91
Total Tournaments:	4519	Mean Earnings/Player:	\$7,199.32	Median Earnings/Player:	\$600.00
Total Active Players:	22860				

Esportearnings. (2020). Overall eSport stats for 2018. En ligne : https://www.esportsearnings.com/history/2018/top_players, consulté le 21 mai 2020

Overall Esports Stats For 2009					
Total Prize Money:	\$4,129,020.31	Mean Tournament Prize Pool:	\$6,199.73	Median Tournament Prize Pool:	\$1,006.25
Total Tournaments:	666	Mean Earnings/Player:	\$1,570.57	Median Earnings/Player:	\$292.73
Total Active Players:	2629				

Esportearnings. (2020). Overall eSport stats for 2009. En ligne : https://www.esportsearnings.com/history/2009/top_players, consulté le 21 mai 2020

38. Cannette à l'effigie de Corentin « Gotaga » Houssein pour le Gotaga On Tour.



Red Bull. (2019). Gotaga On Tour. En ligne : <https://gotagaontour.redbull.com/>, consulté le 22 mai 2020

39. Formulaire d'interviews

Dans le cadre de la rédaction de mon mémoire relatif à la reconversion des joueurs professionnels d'eSport, je poursuis une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel, comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire.

Partie 1 : Les débuts d'un joueur professionnel de jeux vidéo

1. Comment a débuté ta carrière de joueur professionnel ? Pourquoi as-tu décidé de te lancer dans ce milieu ?
2. A quel moment as-tu compris que ta passion des jeux vidéo pouvait devenir un moyen de générer un revenu et d'en vivre ?
3. Comment es-tu devenu professionnel ? Une structure t'a-t-elle repérée ?
4. Quelles sont les compétences (techniques et/ou comportementales) requises, pour percer dans ce sport ?

Partie 2 : Évoluer en tant que joueur professionnel de jeux vidéo

5. Quel est ou était ton rythme de vie en tant que compétiteur sportif ?
6. Suis-tu ou suivais-tu un planning journalier structurant ton nombre d'heures d'entraînement et de repos par jour ? Suis-tu une alimentation particulière et régules-tu ton activité physique ?
7. Comment envisages-tu ton avenir professionnel après ta période de joueur pro ?
8. Comment juges-tu tes performances dans le milieu ?
 - Si performant : Comment maintiens-tu ce niveau de performances ?
 - Si non performant : Comment expliques-tu cette insuffisance dans tes performances ?

9. Crois-tu au transfert d'un joueur professionnel d'un jeu eSportif vers un autre ? Est-ce que ça demande des capacités particulières ?
10. Quels sont tes différentes sources de revenus ? Ton contrat de joueur professionnel est-il suffisant ou dois-tu chercher un complément de revenu ?
11. Si oui, crées-tu ce complément via une activité liée au milieu de l'eSport ?
12. A tout hasard, acceptes-tu de chiffrer tes revenus ? par rubrique (l'équipe qui te paye, le sponsoring, du coaching, du streaming) ?
13. Comment sont les relations entre joueurs ? Parle-t-on d'employeurs/employés ? collègues ?
14. Existe-t-il un réseau dans le monde de l'esport ? si oui, as-tu pu y entrer seul ou as-tu été introduit ?

Partie 3 : La retraite et les opportunités de reconversion pour un joueur professionnel de jeux vidéo

15. Lorsque tu prendras ta retraite en tant que joueur, comptes-tu continuer de vivre de l'eSport ?
16. Si oui, quelles reconversions sont envisageables selon toi pour un ancien joueur ?
17. Que penses-tu du métier de streamer ? Est-ce un objectif difficile à réaliser ? Quels sont les opportunités et limites de ce choix à ton sens ?
18. Que penses-tu du métier de coach et préparateur pour une team esportive ? Quels sont les opportunités et limites de ce choix à ton sens ?
19. Que penses-tu d'une reconversion en analyste esportif de type caster ou journaliste esportif ? Quels sont les opportunités et limites de ce choix à ton sens ?
20. Est-ce que la création d'une structure pourrait t'intéresser comme l'a fait Ocelotte ou le fait actuellement Kameto ? Quels sont les opportunités et limites de ce choix à ton sens ?

Merci beaucoup pour tes réponses, celles-ci me seront extrêmement utiles dans ma recherche et je te souhaite le meilleur pour la suite. Souhaites-tu recevoir une copie de mon travail ?

40. Retranscriptions des huit interviews de joueurs professionnels

40.1 *Retranscription de l'interview du premier joueur*

JF : Dans le cadre de la rédaction de mon mémoire relatif à la reconversion des joueurs professionnels d'eSport, je réalise une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel, comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire.

I : OK

JF : Super, commençons donc par la première partie et ma question numéro 1 sera : Comment a débuté ta carrière de joueur professionnel ? Pourquoi as-tu décidé de te lancer dans ce milieu ?

I : C'était plus un hasard qu'autre chose. C'est-à-dire que moi, j'étais étudiant. J'ai fait un parcours plutôt classique. Collège, lycée Bac S et je me dirigeais vers l'ingénierie. J'étudiais, je pense comme beaucoup qui ne savait pas quoi faire plus tard. Mes parents m'ont dit : « tu fais une étude de marché et tu vois ce qui marche et ce qui rapporte de l'argent. » J'étais un petit perdu mais j'avais des résultats relativement corrects tout le long de ma scolarité. J'étais scolarisé à la fac Pierre et Marie Curie à Jucieux. J'ai toujours été attiré, depuis le collège et le lycée par les jeux vidéo. C'était une échappatoire pour moi et quelque chose que j'aimais bien. Quand je suis arrivé à la fac, ça a un peu développé un côté flemmard chez moi. J'évitais un peu toutes les écoles d'ingé et les prépas, etc. Sachant que j'avais des bons résultats, c'était un peu une déception pour mes professeurs. J'avais un truc genre 17 de moyenne et ne pas aller à la fac, c'était une déception mais ça m'a laissé pas mal de temps libre pour les jeux vidéo. Je regardais déjà beaucoup de streams à cette époque-là. Notamment sur daylimotion avec éclipse et je regardais *League of Legends*, je jouais beaucoup à *League of Legends*, 10 heures par jour. Je jouais vraiment toute la journée. Je séchais pas mal d'amphi et un jour j'ai essayé

d'arrêter *LOL* pour me concentrer sur mes cours en troisième année. Quand t'arrêtes un jeu ou une activité de manière forcée, tu vas pas directement être productif : tout ce temps que tu as, tu vas pas le remplir. Je me rappellerai tout ma vie, je me retrouvais dans mon lit et je ne savais pas quoi faire. Je me suis dit pourquoi pas faire un jeu qui ne prend pas trop de temps et qui me laisse du temps pour travailler. Je me suis mis à *Hearthstone*. Le problème c'est que les habitudes ne changent pas et je me suis mis à jouer 10 heures par jour à tryharder le jeu comme pas possible. Je jouais vraiment énormément avec un esprit très compétitif. Au bout de quelques mois, j'étais l'un des premiers français et un des seuls à me qualifier pour les championnats du monde. On était 2 qualifiés. A partir de là, j'ai reçu un mail de Blizzard pour me dire que j'étais l'un des 16 européens qualifiés. Du coup j'avais un voyage avec hôtel tous frais payés pour Blizzcon en Suède à Stockholm. Puis c'est parti de là. C'était l'élément déclencheur. J'ai été voir mes parents ; je leur ai expliqué. C'était un peu difficile pour eux de comprendre comment les jeux vidéo pouvaient prendre une proportion pareille. Je suis allé en Suède et là, ça a tout déclenché. Je me suis retrouvé sur des scènes. C'était un stade de foot divisé en deux avec l'autre moitié c'était la régie. Un demi-stade quand même ! avec des trucs de fous, des lances-flammes. Quand je rentrai en France, je voulais faire ça. Ça a déclenché un truc en moi. Ça c'est vraiment un truc incroyable. A partir de cette expérience-là, en France, j'ai été contacté par beaucoup de structures nationales ou internationales pour différentes choses. Moi j'ai choisi une structure française parce qu'ils me demandaient pas grand-chose et à ce moment-là, j'avais toujours pour ambition de finir mes études. Mais j'avais des structures internationales avec des offres un peu plus intéressantes mais du coup je devais m'investir à 200 %. Quand je suis parti là, je me suis lancé à fond dans la compétition. Je suis allé partout en Europe. Je me suis aussi lancé dans le stream parce que quitte à jouer toute la journée autant le partager avec les gens. C'était l'élément déclencheur et c'était plus un hasard qu'autre chose. Quand j'étais gosse, je ne me disais pas que je serais dans l'eSport. C'était vraiment quand j'étais là-bas qu'il y a eu un élément déclencheur.

JF : C'est un très beau parcours. C'est impressionnant ? D'un point de vue financier, à quel moment as-tu compris que ta passion des jeux vidéo permettait de générer un revenu et d'en vivre ?

I : A ce moment-là, sur le jeu au sur lequel j'étais moi. J'ai refusé les offres internationales qui étaient plus intéressantes et qui proposaient déjà à l'époque 1 400, 1 500 dollars pour jouer. Moi je suis allé dans une structure française qui ne proposait pas grand-chose, si ce n'est que

quelques centaines d'euros. D'entrée de jeu, il fallait compléter avec des compétences en tournois qui permettaient de compléter. Et ces victoires, ça fait effet boule de neige car gagner des tournois te permet de gagner des sponsors et plus d'argent. C'était très précaire. Au championnat du monde, on avait aucune perspective. Tes perspectives, tu dois les créer toi-même. Il n'y a pas de CDI. Ton CDI c'est ton talent. Du coup, je me suis lancé dans le stream. J'aimais bien ça et disons que j'avais aussi cette rage de vaincre. Je voulais prouver à mes parents qui ne comprenaient pas bien ce milieu. C'était nouveau aussi. On parle de 2014, 2015. Au bout de 7, 8 mois peut être 1 an, je me suis mis à avoir des revenus très stables et très corrects. Je me suis dit : est-ce que j'enchaîne sur mon master ou est-ce que je me donne un peu de temps pour voir ce que ça va donner ? Avec le recul, je dis que je me suis posé cette question mais je ne me la suis pas vraiment posée. J'étais persuadé de ce que je voulais faire. Je veux faire ça, c'est sûr ! Je commence à monter de salaire de mois en mois, de façon assez croissante et assez stable. Je dirais peut-être décembre 2014. En sachant que j'ai commencé sur le coup de décembre 2013. En janvier, février 2016, je pense que je commençais à avoir des revenus assez stables. Là, je suis à des revenus stables, à plus de 2000 euros par mois. En connaissant un peu l'écosystème, tu regardes d'autres plus anciens. Ils ont des revenus très honnêtes. Je suis quelqu'un de très peureux qui a attendu de s'assurer que c'était stable et pas y aller en mode YOYO.

JF : OK donc ça fait 4 ans que tu vis de l'eSport ?

I : C'est ça.

JF : Quels sont les compétences techniques et/ou comportementales requises pour percer dans l'eSport ?

I : L'eSport c'est vaste mais est-ce qu'on parle de compétiteur pur et dur ? Parce que dans l'eSport il y a tout ce qu'il y a derrière la caméra, tout ce qui est production, tout ce qui est dans l'événementiel, la commercialisation de chaque événement, tout ça c'est de l'eSport. C'est-à-dire que toutes les entreprises où moi j'ai été, que ce soit Gamers origine, Eclipsia, Arma Team même Webedia. Il y a des dizaines de gens qui sont derrière leur PC toute la journée qui essaient d'obtenir des sponsors, de commercialiser des événements,... Quand est ce qu'on parle d'eSport parce que chaque activité demande des compétences différentes ?

JF : Je parle vraiment pour le cas des joueurs pas les sphères qui entourent.

I : Je crois que c'est assez inné. T'aimes les jeux vidéo et y jouer beaucoup sans que ce soit une restriction. C'est quelque chose que tu aimes bien faire. En plus, c'est une activité extrêmement compétitive. Tu as toujours envie de te confronter aux autres. J'ai des amis, ils aiment pas du tout ça. Moi dans ma vie, à part *Pokémon* je crois que je n'ai jamais joué à un jeu solo. J'aime pas ça du tout. Je n'aime pas jouer contre l'intelligence artificielle. Ce que j'aime c'est me mesurer aux autres et les écraser. C'est ça mon moteur. Je pense que la qualité principale d'un joueur c'est d'avoir envie de se battre et de gagner. Cette rage de vaincre, je crois que c'est pareil dans tous les sports. Je pense que quelqu'un qui va percer dans le football, c'est pas quelqu'un qui va jouer pour percer. C'est quelqu'un qui aime jouer tous les jours et quand il a le temps. Il va faire une partie de football. Les jeux vidéo c'est plus accessible parce que tu peux le faire chez toi seul. C'est la magie d'internet. Tu peux plus vite te mesurer aux autres. Si avec le temps t'arrives à arriver à des niveaux assez élevés, c'est la magie ! C'est possible pour tout le monde.

JF : Dans la seconde partie qui est : évoluer en tant que joueur professionnel. Quel est ou était ton rythme de vie en tant que compétiteur ?

I : Mon rythme de vie, voilà. Moi, j'étais dans le début du truc : début du développement de cet écosystème. Aujourd'hui, la croissance de l'eSport en France, ça doit être dans les 600% . C'est absolument immense mais au début ce n'était pas. Au début, il n'y avait pas vraiment de contrainte dans nos contrats de joueurs. Le contrat c'était : tu dois gagner. La fin justifie les moyens et tu fais ce que tu peux et tu y vas. Nous, on te paye le transport, absolument tout. Le transport, ton salaire. On prend tout en charge et toi, juste, tu dois gagner et rendre fier nos sponsors. A l'époque, je sais que moi j'avais un rythme de vie pas très correct. Je jouais jusqu'à 3-4 heures du matin. Des fois, peut-être plus. Je me réveillais à 13 heure, 14 heure. Chacun faisait comme il voulait. Dans mon entourage chacun faisait ce qu'il voulait. Certains se levaient très tôt, d'autres très tard. Il y en avait des pires que moi qui se levaient à 18 heure. Aujourd'hui je sais que c'est un peu différent. Ça a beaucoup évolué. Moi j'étais chez Gamers Origin. Sur la fin ça commençait à être un peu plus carré parce qu'il y a eu des plus grands sponsors qui venaient : des fonds d'investissement comme Société Générale, des investisseurs vraiment très haut. Ça commençait à devenir un plus encadré. Il y avait un coach mental, une psychologue qui faisait un rôle de coach mental. Ils avaient leur propre salle de sport. Il y avait un rythme de vie à respecter. Un sport le matin, l'entraînement toute la journée. Le soir un peu

de temps libre et rebelote. Il y a un coach sportif. C'est très encadré comme les vrais sportifs. Ca, c'est au niveau français. A niveau international c'est encore pire. Ca c'est arrivé quand je commençais plus ou moins à stopper mais c'était assez libre. Tant que t'étais un monstre sur le jeu et que tu gagnais. Sur tous les jeux, tant que tu gagnais, la structure s'en foutait un petit peu. Tant que tu rends fier les sponsors et les gars derrière. C'est bon. Tu peux avoir le pire rythme de vie ; tant que tu manques pas les entraînements aussi c'est bon.

JF : OK, maintenant que tu n'es plus joueur pro, tu es devenu streamer ?

I : C'est ça : streamer et commentateur.

JF : Comment tu envisages ton avenir professionnel ? Toi qui es devenu streamer pro et caster.

I : Ca, c'est une question qui revient vraiment beaucoup dans toutes sortes d'interviews qu'on fait partout. La réalité, c'est qu'il y a pas vraiment de réponse à cette question. On est encore un peu les pionniers du truc. Quand j'étais en étude d'ingénierie, il y avait des stages ou alors on allait voir des gars qui étaient retraités d'ingénieur et qui nous expliquaient tout leur parcours. T'as vraiment un fils rouge à suivre, un modèle. Nous, on est les pionniers de notre métier. C'est un métier de niche qui est en train de grossir et de prendre des proportions énormes. Mais on peut pas se dire, il y a ce mec-là, qui a 70 ans, qui a fait à peu près la même chose. Tu peux pas te dire : je vais faire comme lui. On ne sait pas de quoi l'avenir est fait pour qui que ce soit. Je sais juste que notre sécurité d'emploi, c'est notre talent. Moi, mon moteur c'est me battre pour gagner ma vie à partir de ce que j'ai. C'est ma seule règle d'or, donc je fais ce que j'aime. Il y a 2, 3 ans, je me serais pas imaginé faire ça mais ce que j'aime c'est monter sur scène et faire des casts de gros tournois devant énormément de gens. Etre host sur des scènes, des événements, de 2000, 3000 personnes. C'est un truc de ouf que j'imaginais pas faire avant. Quand j'étais joueur, je voyais des gens le faire et je me disais que ça avait l'air dur. Aujourd'hui c'est un truc que j'aime bien. Ce qui m'a motivé là-dedans, c'est de me dire que quand je suis sur scène, il y a 1000 ou 2000 ou 200 personnes ou peu importe la quantité de personnes. Mais me dire que tous ces gens-là partagent la même passion que moi et que si je leur parle, je passe pas pour un zombie, un alien. Moi je viens d'un cercle familial où le jeu vidéo est pas dans la culture. Mes parents sont assez vieux. Et là, me dire que je parle à des gens qui ont la même passion que moi et qui kiffent. Ca se fait petit à petit. Tu crées par les opportunités : t'as des opportunités partout. Des marques qui nous contactent. Moi, j'ai été

contacté par des chaînes de radio, j'ai été contacté par une chaîne de télé pour venir faire chroniqueur, etc. Il y a pas mal de possibilités. Chacun choisit sa voie. Il y a pas de voie toute tracée. Je mentirais si je disais que je sais ce que je fais dans 10 ans. Tout ce que je sais c'est que dans 10 ans je ferai ce que j'ai envie de faire à ce moment-là. C'est un truc qui se fait au jour le jour. Même si tu regardes les différents profils des différents joueurs, chacun fait son truc. Il y en a qui pensent faire un truc plus traditionnel. Il y en a qui pensent aller derrière les caméras. Certains veulent faire de la prod, de l'évènementiel, qui veulent juste changer de jeu, qui veulent devenir streamer. Il y en a qui veulent devenir juste commentateur. Chacun son truc et je ne crois pas qu'il y a de règle universelle.

JF : Merci. Si tu portes un regard sur ton passé en tant que joueur comme le juges-tu ?

I : C'est un peu une question piège. Pour être honnête, j'ai beaucoup de regrets. Quand on est arrivé dans ce milieu-là, on découvre le milieu. On se dit que c'est trop cool. On gagne de l'argent. On fait des streams. Maintenant, moi si je pouvais remonter dans le temps... Evidement c'est cool de kiffer, de profiter tout ça ! J'essayerais de professionnaliser un peu ce que je faisais. J'essayerais de m'investir 10 fois plus. J'essayerais d'améliorer mes performances. Moi, j'ai gagné pas mal de tournois. J'ai gagné une belle somme d'argent grâce aux tournois mais je suis loin d'un niveau international ou des joueurs qui ont gagné des sommes astronomiques d'argent. Je pense que j'en étais capable. Je suis pas plus con qu'un autre mais je l'ai pas fait parce que j'étais aussi dans la découverte du truc et comme je disais juste avant, on avait pas d'exemples. Nous, on créait notre métier au fur et à mesure. J'étais content de ça mais je me suis pas suffisamment investi. La question est un peu piège mais j'essayerais de m'investir 10 fois plus et de profiter de tout ce que ça peut m'amener. J'avoue que je suis très content déjà de ce que j'ai fait. Je pense aussi que j'aurais saisi plus d'opportunités de structure. C'est-à-dire que moi j'étais dans une mentalité d'amitié. Là où c'est un milieu où c'est très business, comme la télévision un petit peu. C'est un milieu qui est très business et qui est très dur. J'ai décliné beaucoup d'opportunités professionnelles très très bien rémunérées parce que je me disais que je voulais pas lâcher les gens avec qui je travaille. Peut-être que ça c'était un truc un peu à revoir au niveau de la réflexion. J'étais beaucoup plus jeune. J'ai pas de regrets. J'ai pas envie de me dire que j'ai des regrets. Toutes les erreurs sont bonnes à prendre.

JF : Ok merci. Est-ce que tu crois au transfert d'un joueur d'un jeu professionnel vers un autre jeu et est-ce que ça demande des capacités particulières si pour toi c'est possible ?

I : La qualité principale d'un joueur professionnel de jeu vidéo c'est sa combativité et son esprit à try hard, sa combativité. C'est peut-être qu'au collège ou au lycée ou à la fac, ça se passe pas super bien dans tous les aspects de ta vie et quand t'arrives sur les jeux vidéos, tu as envie d'être le meilleur, d'écraser tes adversaires. Tu te bats. Cette guerre ! Cette mentalité de compétiteur acharné qui fait d'un joueur un excellent joueur. Un joueur qui fait une reconversion vers un autre jeu on en connaît beaucoup. Et on en connaît beaucoup qui ont très bien réussi. Ils étaient les meilleurs sur le premier jeu. Ils sont passés sur le deuxième et ont été les meilleurs. 3 jeux, ça me semble beaucoup mais 2 jeux il y en a eu beaucoup. Que ce soit de *Warcraft* à *Starcraft*. Même sur TFT, l'un des meilleurs joueurs sur le serveur amérique qui s'appelle Polt. La raison pour laquelle il domine ? Il est extrêmement fort. C'est qu'il a une APM qui est très impressionnante, c'est qu'il peut bouger 8 joueurs en 1 seconde. C'est un truc que moi qui vient d'*Hearthstone*, j'ai pas ça. C'est juste j'ai envie de try hard. Je m'assois devant mon PC et je joue pendant 10 heures d'affilée. Je fais 100 games d'affilée pour être le meilleur et s'il y a quelque chose qui va pas, je fais 100 games de plus pour essayer de corriger ce truc. Les joueurs qui ont ça, c'est ce qu'il fait qu'ils réussissent. Après il reste l'envie d'aller try harder sur un autre jeu. Je t'avoue que moi j'ai eu la chance de plus ou moins tout expérimenter dans l'eSport que ce soit les plus grandes scènes internationales, etc. C'est quelque chose que je suis très heureux d'avoir expérimenter mais maintenant je veux expérimenter d'autres choses. C'est un truc que j'ai plus vraiment envie de faire mais ça, ça dépend des gens. Je pense qu'il y a rien qui les empêche.

JF : Nickel. Lorsque tu étais joueur, est-ce que tu avais différentes sources de revenu ? Ou tu avais juste ton contrat de joueur ? Et est-ce que c'était suffisant ?

I : Moi en l'occurrence, j'avais choisi une équipe française. Surtout à cette époque-là. Aujourd'hui il y a des équipes françaises qui rémunèrent très bien. Moi j'ai des potes sur *League of Legends* ou d'autres jeux qui sont rémunérés à plus de 10 000 euros par mois. Ils sont très bien rémunérés. A cette époque-là, on parle de 2014, 2015 il n'y avait pas encore autant de sponsors, etc. Moi, je sais qu'une grosse partie de mon revenu venait de trucs annexes à l'eSport mais qui découlent de l'eSport. C'étaient soit des marques, souvent des événements ou on était invité pour être tête d'affiche de leurs événements partout en France. C'est ce qui

représentait une grosse partie de notre revenu. Si jamais on voulait, on pouvait dans tous les cas aller sur un contrat plus à l'américaine qui est un contrat vraiment de joueur où tu es là pour jouer et puis c'est tout. Moi, c'est quelque chose qui je pense n'est pas bien. T'es payé pour jouer mais tu es payé jusqu'à ce que tu perdes. Ensuite, t'as plus rien alors qu'être payé pour jouer un peu moins mais faire tout ce qui est à côté, tout l'écosystème, c'est trop cool. Il y avait des bars eSport qui ouvraient partout en France : les metl-down, on y était invité. On était rémunéré pour la soirée. On venait pour boire un verre le soir, on était rémunéré. C'est tout un écosystème autour qui fait qu'on gagnait bien nos vies.

JF : Tu parlais de la sphère de l'eSport et des relations qu'il y a. J'ai une question qui est : comment est la relation entre joueurs ? Est-ce qu'il y a une relation type employeur-employé ou collègues dans le milieu de l'eSport qui est un milieu jeune ?

I : Ca dépend des affinités et ça dépend des jeux. Par exemple, moi j'étais sur un jeu solo mais il faut se dire qu'il y a plein de jeu multi. Je reprends, typiquement, l'exemple de *League of Legends*, c'est un jeu multi et les joueurs sont un peu plus soudés et ça se voit aussi sur le terrain entre guillemet. Sur la summoner rift, c'est des joueurs qui sont unis. C'est comme sur un match de foot, si les joueurs s'entendent pas entre eux, ils vont pas se faire la passe donc là, c'est pareil. C'est le jeu d'équipe, les joueurs sont très soudés, très unis. Moi je viens d'un jeu solo. Je sais qu'un de mes meilleurs potes il s'appelle Stéphan, c'est un joueur de *Starcraft*. C'est une des légendes en France sur *Starcraft*. *Starcraft*, c'est un jeu solo et bien il n'y a aucune amitié entre les joueurs. Ils sont comme des étudiants de prépa et chacun est adversaire avec l'autre mais quand le tournoi est fini, le soir, ils vont tous en boîte de nuit, en machin. Là, ils sont amis mais pendant la compétition, il y a pas vraiment d'amitié, c'est chacun pour sa peau et chacun est là pour massacrer les autres. T'es pas en amitié avec les gens sans pour autant être en mauvais terme. Quand t'as fini le match, tu vas lui serrer la main et lui dire : « Bien joué ». Ca reste dans des règles sportives de respect, etc. Ca dépend des jeux, les jeux multi c'est très soudé. Les jeux solo, on s'en foutait un petit peu. Chacun était dans son coin, chacun faisait sa vie. L'important c'était d'être là au tournoi et d'être le meilleur. Quand il y avait un entraînement, un coach qui t'appelle, tu devais être là.

JF : J'imagine que comme dans tous les milieux, il y a un réseau qui se crée dans le monde de l'eSport et est-ce que ça a été difficile pour toi d'y rentrer ? de créer des contacts ? Est-ce que c'est quelqu'un qui t'y a introduit ?

I : Non et oui, il y a clairement un réseau, c'est comme la télévision. Il y a pareil, plusieurs bars qui sont des bars d'eSport/You Tuber/ des gens d'internet. C'est là où tu peux voir des cypriens, des squezzes, etc. sans qu'il y ait des centaines d'abonnés. C'est là où tous les gens vont. Il y a clairement un réseau, on va dire une bulle. Moi j'avoue que j'ai pas eu. Moi j'ai eu beaucoup de chance, c'était à travers juste la performance. Ce qui a fait que quand je suis rentré en France, j'ai lancé mes lives et on était à 2000, 3000 viewers, etc. C'était l'âge d'or d'*Hearthstone*. Du coup tous les streamers, tous les gens entendent parler de toi, regardent tes streams. Je sais que des gros streamers français, quand je les rencontrais, me disaient qu'ils regardaient mes vidéos pour apprendre à jouer à *Hearthstone*. Ca se crée comme ça et le truc c'est que juste les gens voient ce que tu fais. Le jour où tu les vois dans la vraie vie, ils te connaissent. C'est pas vraiment du copinage de un tel il est sympa, on le rentre un petit peu dans la boucle. C'est pas du tout ça et moi ça s'est fait assez naturellement. Après, moi je suis quelqu'un d'assez social et c'est pas le cas pour tout le monde. Je sais qu'à l'heure actuelle, il y a des gens qui sont encore fort isolés mais quand t'es un peu sociable, ben tu rentres dans le cercle, dans la sphère un petit peu naturellement.

JF : OK, là c'était la seconde partie, on en a fini avec celle-ci. On passe à la troisième qui est donc la retraite et les opportunités de reconversion pour un joueur professionnel. Ca risque parfois d'être un peu répétitif dans les questions mais l'objectif c'est vraiment de passer en revue l'ensemble des opportunités qui se créent. Tu as pris ta retraite en tant que joueur mais tu continues de vivre de l'eSport. Quels sont ces moyens ? on a déjà un peu parlé du stream et du cast mais sais-tu m'en dire un peu là-dessus ?

I : Je pense que c'est comme beaucoup de métiers un peu artistiques. Je pense que ça se fait beaucoup aux opportunités et aux affinités. Moi par exemple, j'ai des collègues qui étaient aussi des joueurs et qui se sont reconvertis plus dans la prod ou des trucs comme ça. Chacun va se reconvertir dans ce que lui a envie de faire ou ce qu'il aime bien. J'ai été caster officiel de Blizzard dont je castais tous les gros événements de blizzards. De fil en aiguille, je me suis mis à caster des scènes plus grosses. Quand je faisais des scènes de plus en plus grosses, je me suis retrouvé à certaines scènes, devoir faire l'animateur. L'host en plus de le caster donc, un peu celui qui chauffe les foules, etc. je me suis dit, c'est un truc trop cool, j'adore. Du coup c'est un truc où je me suis dit, si je me reconvertis, je veux faire ça. Le streaming, j'ai commencé très tôt en tant que joueur. Je me suis dit : « Ok je live un peu même si c'est pas

beaucoup ». Je livais déjà un petit peu et je me disais : « Trop cool, je parle à des viewers, les mecs kiffent la même chose que moi ». Du coup, le streaming c'est une opportunité de reconversion aussi. Je pense qu'il y en a énormément. On ne peut pas tous les lister parce que ça se résumerait à tous les métiers de l'eSport possible. Rien n'est hors d'atteinte et beaucoup on fait des petites formations etc. pour essayer de se spécialiser dans un truc X ou Y mais ça peut être tout et n'importe quoi. A titre personnel, moi, ce que j'aime bien, c'est vraiment le cast et l'animation. C'est monter sur scène et gueuler dans un micro, en tout cas devant un public intéressé par les jeux vidéo. Si c'est pour faire autre chose, j'avoue que ça me chauffe un peu moins. Après c'est un truc que j'aime bien mais je pense que ça dépend vraiment des gens et des affinités et des opportunités que t'as. Moi j'ai été contacté par beaucoup de marques qui m'ont dit : « Ben tiens, on fait tel évènement, tu veux venir sur scène ? » Ca dépend des gens. Il y en a qui ont eu les mêmes opportunités que moi et qui ont dit non. Pour le coup, je pense que ça se résume à vraiment tous les métiers de l'eSport possible. Tu peux faire ce que tu veux. A partir du moment où t'as ouvert la porte et que t'es rentré dans cet écosystème-là, tu as un peu toutes les opportunités possibles càd que c'est à toi après de les saisir ou de t'orienter plus ou moins vers ce que t'aimes. A condition que tu t'investisses dedans càd que tu dois te former etc.

JF : Dans ton cas tu es devenu streamer. Est-ce que c'est un choix de reconversion qui est compliqué à réaliser ? Quels sont les opportunités de ce choix et limites ?

I : Moi je pense que c'est le choix le plus compliqué qui soit parmi toutes les possibilités dans le milieu de l'eSport mais je pense aussi que c'est celui qui a le moins de limites. C'est un truc qui est infini en termes de possibilités et un streamer ça peut faire plus ou moins ce qu'il veut. Un streamer, ça a toutes les casquettes. Ca peut faire de l'évènementiel, ça peut faire absolument tout à partir du moment où tu es un personnage public. T'es invité partout, t'as pleins de possibilités sur absolument tout. Celui qui organise son évènement, il organise son évènement et il est limité à ça. Celui qui est streamer, il peut venir participer à l'évènement, il peut être la tête d'affiche, il peut être machin, il peut être la personne qui contacte les autres gens parce qu'il a plus de contacts. Le métier du streaming, c'est le métier le plus ouvert et qui laisse le plus d'opportunités et le plus de possibilités pour la suite. C'est probablement celui qui est pas le moins précaire mais c'est celui qui est le plus difficile. Ca c'est sûr parce que aujourd'hui l'écosystème du streaming en France, c'est quelque chose de très compliqué. Plus ça va, plus il y a de streamer. Du coup, plus c'est difficile d'intéresser une audience. Il faut

aller sur des émissions de plus en plus construites mais pour avoir des émissions construites, il faut du budget et pour ça il faut déjà de base avoir des viewers ou alors derrière Webedia ou un truc comme ça, etc. C'est ce qu'il y a de plus complexe, je pense parmi toutes les possibilités. Moi j'ai eu des propositions de travailler dans la prod, j'ai eu des propositions de travailler en tant que professeur dans des écoles eSport, d'enseigner tous les parcours possibles. J'ai quasiment tout refusé parce que j'ai trouvé que ça c'était le mieux et c'est ce que j'aimais faire. A côté de ça, je stream et ça me permet d'animer mes streams, etc. Quand il y a une scène, je vais animer la scène et ça me donne une tchatche et tout un savoir-faire qui va avec.

JF : OK merci, une autre opportunité de reconversion qui existe est celle de devenir coach ou préparateur sportif. Tu penses quoi de ce choix-là ? Une fois de plus, est-ce que c'est un choix limité ou un choix où il y a beaucoup d'opportunités ?

I : C'est un choix où il y a beaucoup d'opportunités. C'est sûr ! mais je pense que c'est un choix qui est vraiment très compliqué. Moi je le ferais pas et je le souhaiterais pas à un bon ami qui voudrait le faire. Je lui conseillerais pas ! Je lui dirais : « je te le recommande pas ». C'est très compliqué. C'est un taf que je respecte beaucoup mais quand tu es coach, cela nécessite d'avoir un niveau de jeu extrêmement bon et d'exceller dans ton domaine. Tu dois avoir un côté pédagogue et encore, ça, c'est pas un problème. Le plus dur c'est que tu es dépendant et exclusivement dépendant de la performance de tes joueurs, ce que la structure te demande. Moi, j'ai des amis qui sont coachs chez Gamers Origins, des coachs sont devenus des amis, on va boire des verres mais même chez les autres structures. Le coach, il a une responsabilité, une pression, un stress au quotidien. C'est pas : est-ce que lui, il va cartonner ou pas ? Ca dépend de ses joueurs. C'est un stress. Quand t'as un joueur qui sous-performe ou qui a des problèmes, que ce soit familial, ou un problème de train de vie, de rythme de vie, de drogue,... Quel que soit le problème, c'est toi le responsable. Tu dois aller voir ta structure : avec tel joueur on a un problème puis aller voir le joueur et lui dire au revoir. C'est ta responsabilité à toi de dire : « ce joueur, il est plus au niveau, on le vire ». C'est vraiment un métier qui est très compliqué. Moi c'est vraiment pas un truc qui est ma tasse de thé. Moi je suis plus dans un truc, dans le côté « à la cool ». Il faut être très autoritaire. C'est beaucoup de qualités. C'est un métier qui est très complexe, le métier de coach. Je pense qu'il y a des gens qui sont fait pour ça et moi, c'est pas le cas. C'est un métier qui est vraiment, j'insisterai pas assez là-dessus, c'est un métier qui est vraiment complexe. C'est quelque chose qui est très

dur : c'est un stress, une responsabilité au quotidien. T'as la vie des gens entre tes mains donc voilà.

JF : Merci pour ce témoignage-là. On peut peut-être aussi parler de caster que tu connais parce que tu le fais aussi. Est-ce qu'il y beaucoup de place pour des joueurs qui voudraient devenir caster ? Est-ce que c'est difficile de le devenir ? Toi, tu as eu la chance de te faire inviter. Est-ce qu'il y en a beaucoup qui auraient pu faire ce que tu as fait ?

I : Non, il y en a pas beaucoup parce que sur un jeu, il y a des viewers et 2, 3 gars qui vont caster par langue. Donc non, l'opportunité est très très maigre. Il y a plus de chance que tu sois joueur que tu sois caster. Le joueur, s'il performe, il performe. Le caster, tu peux être le meilleur possible, au monde, si tu te fais pas repérer, tu te fais pas repérer et c'est super compliqué de se faire repérer. Moi je sais que personnellement, j'ai été joueur professionnel et du coup j'avais des relations directes avec Blizzard. Quand il y avait un tournoi organisé à niveau français, je disais : « Ben les gars, ce serait cool que je le commente, etc. Vu que j'ai l'expertise pour le commenter ». Ils m'ont donné leur confiance et tu commentes un événement et ils font : « Oh putain c'est sympa, j'ai bien aimé comment il a commenté. En plus de ça, il a ajouté sa propre touche, il a mis un peu d'ambiance, un peu de machin... On le prend pour l'évènement d'après ». Ainsi de suite et puis au bout de 3,4,5 évènements, ils font : « Ah ben vas-y, on te propose un petit contrat, tu commentes officiellement toutes les compétitions officielles qu'on organise. » et ça se fait comme ça. Ou alors, t'as des entreprises d'agences de talent qui vont elles même aller contacter tous les machins et qui disent : « Ouais, nous, on a un talent qui aimerait faire ça et machin ». Honnêtement, c'est très peu de place. Sur des millions de personnes, il y en a 2,3 qui vont passer. C'est du 0,0001%. C'est quasiment impossible mais quand t'es déjà.... Encore une fois, c'est le concept que si la porte est entrouverte, tu peux l'enfoncer mais sinon tu peux pas. Donc à partir du moment que t'es dans l'écosystème, t'as des opportunités ou alors tu forces des opportunités dans ce qui t'intéresse et alors là, c'est possible. Si t'es vraiment complètement extérieur au milieu, c'est compliqué, je pense.

JF : Merci. Une opportunité qui est très rarement empruntée par les joueurs, je pense, et que je connais : Ocelote a fait ça et Kameto essaye de le faire, c'est de créer un structure. Tu penses quoi de cette décision ?

I : Il y en a beaucoup qui l'ont fait. Ocelote c'est un bon exemple qui a créé G2, t'as Kameto qui crée la Kcorp même si c'est différent parce qu'il a jamais été joueur pro. T'as Torlk aussi qui a créé l'Arma Team. Sur *Hearthstone*, on avait Renade, c'est un streamer qui faisait 40 000, 50 000 viewers qui était au world avec moi. Il a créé Tempo Storm. Il y a Amaz qui a aussi été joueur pro qui a créé Team Arcon. Tu as vraiment beaucoup de joueurs pro/streamers qui ont créé leur entreprise, structure eSport.

JF : Qu'est-ce que tu penses de ce choix ? C'est un bon défi, un bon pari de reconversion ?

I : Ca dépend des gens. Si t'as la fibre entrepreneuriale et que tu te sens capable de créer une entreprise, de gérer un business parti de zéro mais qui ne dépend plus seulement de toi mais de tes salariés, de tes commerciaux, etc. Bah, pourquoi pas ! Chose que quand même est assez compliqué. Il faut créer une structure et tout. Moi, je pense ce qui permet de créer des structures, c'est le fait d'être streamer, le fait d'avoir une communauté derrière càd qu'aujourd'hui, G2, on les aime bien mais surtout au début on les aime bien parce qu'il y avait Ocelote. C'était un des plus gros streamers de *LOL* au tout début. Tempo Storm, c'était ça aussi. Team Arcon aussi. Arma team quand ça s'est lancé, Torlk c'était un gros streamer, youtuber. Moi je que c'est le côté streamer, youtuber surtout qui permet de créer ça. Après, le côté joueur c'est cool aussi parce que ça te permet de savoir ce que c'est d'être joueur, vis-à-vis des joueurs que tu vas recruter, de connaître l'écosystème, de comment ça marche. De toute façon, tu vas tellement t'entourer que ça ne dépend même plus de toi. Le facteur le plus important, c'est à quel point t'es bien entouré. Si tu as 7 gars extrêmement calés qui peuvent gérer chacun leur domaine d'activité ; donc, tu as un directeur de production, un manager qui est expérimenté comme pas possible, qui sait faire machin, qui sait recruter, qui sait parler aux joueurs. Si t'es bien entouré, tu peux créer une entreprise, une structure mais c'est quelque chose qui est difficile. C'est beaucoup d'effort. C'est un énorme échec en plus si tu échoues.

JF : Ecoute merci beaucoup, j'en ai fini avec mes questions. Il y a peut-être quelque chose que tu veux rajouter sur les reconversions de joueurs ?

I : Pas plus que ça. J'avoue que chacun fait ses choix à ce niveau-là. Chacun fait plus ou moins ce que son cœur lui dit. En tout cas à partir du moment où t'as été joueur et t'as vécu de ça. Si t'es passionné par le milieu, t'as tellement d'opportunités. L'écosystème, c'est différentes portes, rentrer par la porte de joueur, c'est s'ouvrir toutes les portes derrière potentiellement,

au fur et à mesure que tu grandis. C'est à chacun de faire ce qu'il aime le plus. Voilà, c'est à peu près comme ça que ça se résume. Comme je t'ai dit, j'ai des amis dans chacun des domaines qui se sont reconvertis dans un peu près tout et n'importe quoi. Dans le milieu de l'eSport on va dire.

JF : Merci beaucoup. Est-ce que tu désires que je t'envoie une copie de mon travail lorsqu'il sera terminé.

I : Oui avec plaisir.

JF : Ok, Merci

40.2 Retranscription de l'interview du second joueur

JF : Dans le cadre de la rédaction de mon mémoire relatif à la reconversion des joueurs professionnels d'eSport, je réalise une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel, comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et que ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire. Tout est bon pour toi ?

I : Tout est bon pour moi.

JF : Super alors commençons avec la première partie qui est : les débuts d'un joueur professionnel de jeu vidéo. Comment as-tu commencé ta carrière de joueur professionnel et pourquoi t'es-tu lancé dans ce milieu ?

I : Ok, c'est plutôt simple. J'ai commencé les jeux vidéo comme quelqu'un de normal. Quelque chose de tout à fait banal. Genre joueur au début lors des temps libres, en tant que passion

ensuite. J'ai découvert que j'avais un certain niveau aux jeux vidéo. Je me suis spécialisé sur un du coup. Ensuite, je me suis fait recruter directement sur mes réseaux sociaux par des managers d'équipes professionnelles en fonction de mon classement en ligne sur le jeu vidéo pour ensuite rejoindre une équipe en tant que joueur professionnel.

JF : Ok, merci. A quel moment tu as compris que ta passion des jeux vidéo pouvait devenir un moyen de générer un revenu et de potentiellement en vivre ?

I : J'étais au lycée, en première donc je devais avoir 16, 17 ans. Je commençais déjà à avoir un bon niveau en ligne sur le jeu et je le voyais. Je m'étais renseigné qu'il y avait des joueurs qui en vivaient et qui en vivaient très bien pour certains. Du coup quand je me suis fait contacter, on a parlé de contrat et tout. En fonction de chez qui, dans quelle structure tu vas, tu peux en vivre. Moi c'était vers la première.

JF : D'accord. Comment est-ce que du coup ça s'est professionnalisé ? Tu as signé dans une structure directement ? Tu es parti jouer sur place ? Comment ça s'est déroulé ?

I : En gros, j'étais chez moi de ma seconde à ma première et à la fin de ma première. J'ai reçu une offre d'une équipe qui me proposait d'aller directement terminer ma terminale et de jouer directement chez eux. Du coup de finir ma terminale. Moi je voulais finir mon lycée, avoir mon bac et mes parents aussi. Du coup, ils m'ont proposé un mix des deux. Je finissais ma terminale et j'allais jouer chez eux directement. Je signais dans la structure directement et j'étais logé, nourri chez eux.

JF : Ok. Tu allais dans un lycée proche de là où tu étais ?

I : En gros, le projet c'était que le lycée, c'était des profs particuliers qui te faisaient passer ton bac en candidat libre. Tu suivais le même programme que les lycées classiques sauf que c'étaient des cours particuliers. J'étais en classe tout seul avec un prof qui me faisait les cours en particulier et le but c'est qu'à la fin tu passes le bac en candidat libre comme un élève classique.

JF : Le fait, en plus, d'avoir un professeur peut te donner... ?

I : Exactement, tu avances beaucoup plus vite dans les cours et le travail fourni est beaucoup plus approfondi.

JF : Du coup, t'as plus de temps pour jouer.

I : Totalement. Par exemple moi j'avais que 2 heures le matin et 2 heures l'après-midi. Là où normalement, sur une journée de cours t'es plus sur une base de 7,8 heures.

JF : Ok, clairement. Dans un autre registre, quelles sont, pour toi, les compétences techniques et/ou comportementales pour percer dans les jeux vidéo, dans l'eSport en tant que joueur ?

I : Je pense qu'il y a plusieurs formes de capacités à avoir. C'est un peu comme dans les sports classiques évidemment. Il y a une part d'inné comme on peut parler des stars du foot comme Messi et Ronaldo. Pas tout le monde peut être ce genre de personne donc il y a de l'inné. Pareil dans le jeu vidéo, il y a des personnes qui sont nées très fortes avec de grosses capacités et ensuite, il y a le travail. Comme dans tous les milieux, si tu travailles et que tu as des capacités pour apprendre et que tu te donnes les moyens pour apprendre. Tu vas forcément devenir bon sur le jeu. Je dirais qu'il faut avoir de bons réflexes, il faut être rapide d'esprit et avoir envie d'apprendre. Si tu arrives à apprendre rapidement, tu vas forcément avoir un niveau correct sur le jeu.

JF : Ok, on peut peut-être passer sur la seconde qui consiste en : évoluer en tant que joueur professionnel de jeux vidéo. Quel est ton rythme de vie actuellement en tant que compétiteur ?

I : Du coup à cause du COVID ça a bougé mais je vais parler d'avant le COVID parce que c'est comme ça que ça se passe dans la plupart des structures. Les joueurs se lèvent entre 10 et 11 heure. Ensuite, ils prennent leur petit déjeuner. Ils font une ou deux parties ou alors ils font de la review. Ils regardent leurs parties de la veille qu'ils ont eu en entraînement. Ensuite, ils mangent. Ensuite, il y a ce qu'on appelle le warm up. C'est l'entraînement en individuel où tu te chauffes. Ensuite, à environ 18 heure, il y a l'entraînement en équipe. Chaque équipe va s'entraîner contre d'autres équipes un peu partout dans l'Europe. Tout ça en secret pour pas dévoiler les stratégies lors des matchs par exemple. Vers 19 heure, c'est un peu temps libre. Tout le monde fait un peu ce qu'il veut. Souvent, je dirais qu'on se couche vers 1 heure, 2 heure du matin. Je dirais que la journée est un peu décalée par rapport aux autres personnes de la

société où les journées commencent plus vers 8, 9 heure. Mais en gros, on fait plus du 10 heure à 2 heure du matin pour nous. Voilà ! Moi c'était un peu décalé parce que j'avais ma terminale. J'étais encore dans un cursus scolaire en même temps. Mes journées commençaient plus tôt. Mes journées commençaient à 8 heures et je finissais vers 23 heure le soir.

JF : Ah ok, c'était costaud pendant cette période.

I : Exactement, J'avais pas le temps de m'ennuyer. J'avais 4 heures de cours, j'avais entraînement l'après-midi. J'avais mes entraînements individuels parce que il faut pas oublier que le classement compte énormément si on est dans un équipe. Ensuite, j'avais les repas, le travail personnel à fournir pour les cours. Le but du projet c'est que j'ai un bac à la fin de l'année en plus de faire ce que je voulais dans le jeu vidéo.

JF : Dans le même registre d'idées : est-ce que tu suis une alimentation particulière ? Est-ce que tu pratiques une activité physique régulière dans le but de fournir des performances.

I : En gros, là où j'étais. Où, il y a ma structure. On a une salle de sport mise à disposition avec tout le matériel. On avait un self avec les repas directement fait. En gros, on avait pas trop à faire la cuisine et tout. Moi, je mange, je dirais pas sain mais je mange beaucoup de féculent : des pâtes, du riz, pleins de choses comme ça. Il y a beaucoup de joueurs qui consomment un peu ce qu'ils veulent mais en gros ça commence depuis 2 ans à se professionnaliser de ce côté-là parce qu'on a remarqué qu'un joueur qui ne mangeait pas sain ou qui faisait n'importe quoi avec son rythme de vie était moins performant en game. Du coup, il fallait que les repas soient plus sains et qu'il y ait une activité physique. On parle pas ici de devenir un athlète mais juste de garder la forme. 30, 40 minutes, 1 heure de sport par jour, de musculation. Ca fait du bien au corps pour les performances.

JF : Tu es relativement jeune en âge par rapport à la scène globale même si c'est une scène jeune et tu es aussi relativement jeune en tant que joueur. Si j'ai bien compris.

I : Oui

JF : Est-ce que tu as déjà envisagé ton avenir professionnel après cette période de joueur pro ?

I : Du coup, comme j'ai dit, moi j'ai passé mon bac. J'ai fait ma terminale et il y a beaucoup de joueurs qui arrêtent avant ça parce qu'ils ont eu des grosses offres avant le bac, au lycée. Moi, mes parents étaient d'accord pour que je fasse ce que je voulais mais il fallait mon bac. La carrière d'un joueur dure au maximum 7,8 ans. Vers 26, 27 ans plus ou moins on doit arrêter. Pour plein de choses évidemment. Tu peux burn out du jeu, il y a les réflexes. Il y a le fait de ne plus avoir envie de jouer tout simplement. Même si c'est un jeu à la base, les entraînements sont lourds et ça fait des grosses journées donc tu peux ne plus avoir envie de jouer au bout de quelques années. Vers 26, 27 ans, tu peux te rediriger dans pas mal de domaines. C'est assez large comme milieu l'eSport. Les équipes fonctionnent un peu comme dans le sport classique. Il y a des coaches. Tu peux te mettre à faire du coaching individuel ou même en équipe. Tu peux faire de l'analyse. C'est un travail qui tourne autour du coaching mais en gros tu bosses avec le coach pour analyser les parties. Tu peux faire du management pour organiser les équipes, recruter les joueurs. Tu peux faire du scouting, ça c'est chercher des joueurs. Il y a pas mal de métier au tour de ça. Donc il y a pas mal de reconversion possible après avoir été joueur. Même hormis ça, j'ai eu mon bac cette année donc rien ne m'empêche. Après, à 26, 27 ans avec l'argent que j'ai eu pendant mes années de joueur de recommencer ou reprendre des études à ce moment-là.

JF : J'ai une question ici, on va dire qu'au fil des interviews, on m'a dit un peu piège donc ne la prend pas mal. Comment est-ce que tu juges tes performances dans le milieu ?

I : Comme j'ai dit, au début, pour moi il y a des joueurs qui sont star comme dans le foot, Messi ou Ronaldo. C'est pareil sur les jeux. Je ne pense pas, en étant totalement objectif sur mon niveau de jeu à moi, je pense pas pouvoir atteindre ce niveau-là un jour. Parce qu'il y en a, disons, entre 10 et 20 en Europe. Je pense pas avoir ce niveau et pouvoir l'atteindre mais je pense pouvoir atteindre un très bon niveau européen et me maintenir dans les 100 joueurs européens assez facilement. Pour l'instant, c'est pas le cas mais je suis encore jeune et je pense que je peux largement développer ce point-là quoi.

JF : Ok, et du coup. Comment est-ce que tu comptes arriver à ce top 100 et t'améliorer ?

I : Comme j'ai dit, il faut beaucoup de sérieux dans ton jeu en fait. Parce que je ne le prends plus trop comme un jeu maintenant même si c'est encore ma passion. C'est littéralement devenu une partie de ma vie donc je le vois comme une performance et il faut être sérieux dans le travail et surtout ne pas délaissé les entraînements sans prendre la grosse tête au niveau de

tes performances. Les joueurs qui ont de l'ego ne se remettent plus en question et du coup n'apprennent plus et c'est la remise en question qui prime avant tout. Si tu te remets en question, tu vas continuer d'apprendre et de performer de mieux en mieux.

JF : Est-ce que tu crois au transfert d'un joueur professionnel d'un jeu sportif vers un autre jeu ? Est-ce qu'à ton sens il faut des capacités particulières pour y arriver ?

I : je pense que là où dans le sport ce serait difficile. Par exemple, un footballeur pourrait difficilement passer de joueur pro de foot à rugby. Je pense que dans le jeu c'est bien plus probable. Je pense que n'importe quel joueur qui a été pro sur un jeu peut atteindre un très très bon niveau sur un autre jeu. Pas forcément, le meilleur sur un autre jeu. Je pense qu'un joueur pro qui est assez maniable sur un jeu peut facilement être pro sur un autre jeu. Comme j'ai dit, les capacités ce sera juste du travail, de la rigueur et c'est tout.

JF : J'ai une question qui est liée au revenu. Je ne te demande pas les chiffres et s'il y a quelque chose que tu ne veux pas me dire, il y a pas de souci. C'est vraiment pour savoir vers quoi les joueurs se dirigent pendant leur carrière. Actuellement, quels sont tes différentes sources de revenus ?

I : Comme j'étais en phase d'année de fin de cursus. La structure où j'étais me proposait de me loger, de me nourrir, de me payer mes études. En contrepartie que je vienne jouer pour eux. En gros, maintenant, quand tu passes professionnel et que tu as plus de cursus. Ils te donnent un salaire, un peu comme dans n'importe quelle société. La seule différence, c'est qu'on est en autoentrepreneur. Il y a une micro entreprise créée pour les joueurs avec une facturation comme les personnes qui sont en auto entreprise avec aussi différents niveaux fiscaux parce qu'il y a aussi des joueurs qui font le choix de créer une société et qui font pareil au niveau des facturations. Au niveau des chiffres, il y a un peu de tout, c'est un peu comme dans tous les milieux. Il y a des joueurs qui gagnent 500 € par mois. Ça c'est de l'amateur. Il y a des joueurs qui gagnent des centaines de milliers d'euros par mois. Je pense qu'on peut dire qu'on passe professionnel à partir du moment où on en a envie. L'avantage de l'eSport, c'est que souvent les structures quand elles décident de nous embaucher, elles nous logent et elles nous nourrissent. Ça veut dire que l'argent qu'on a, un salaire, il va directement dans nos comptes bancaires. On a pas souvent besoin de le dépenser. À part pour les extras parce que du coup on a pas de logement à payer, pas d'électricité, pas d'internet, pas d'eau. Des dépenses qui sont un peu dures à avoir au quotidien pour les gens normaux et bien on les a pas. Ça dépend donc

ce qu'il fait que imaginons. Si on a un salaire de 1500 € par mois. Là où une personne normale aura beaucoup moins d'économie à la fin du mois. Nous c'est complètement, 1 500 € par mois net, directement dans le compte bancaire. Ce qui permet de faire des économies pour entrevoir ça.

JF : C'est manifestement suffisant pour vivre mais si jamais tu voulais créer un complément de revenu. Tu penses qu'il y a quelque chose qui te permettrait de le faire en conservant ton parcours de joueur professionnel ?

I : Il y a beaucoup de joueurs qui font ça. Il y a plusieurs choses à faire. Tu veux faire de l'argent en plus de ton niveau de joueur. Tu peux faire du coaching individuel. Il y a pas mal de clientèle à ce niveau là parce que les gens ont soit d'apprentissage en fait. Il souhaitent devenir bon sur les jeux. Tu peux faire du coaching individuel, ça marche plutôt bien.

JF : Tu crois que quelqu'un peut vivre uniquement du coaching ?

I : Ouais, c'est le cas, il y a des coachs professionnels qui vivent uniquement de ça.

JF : Je parle du coaching individuel.

I : Ouais, je pense que c'est possible de vivre que de ça. Si tu es un coach réputé, tu peux facilement en vivre. Après, je pense que c'est moins qu'un joueur bien sûr mais ça reste un bon complément de revenu. Mais surtout, ce que font les joueurs, c'est le stream en fait. Juste streamer des parties de haut niveau. Ça fait que tu peux avoir beaucoup de gens qui te regardent et avec le soutien des gens qui te regardent, tu peux faire un bon complément de revenu.

JF : Comment est-ce que tu caractériserais les relations entre joueurs ? Est-ce que c'est collègues ou plutôt une relation amicale ?

I : Tout dépend de la relation que tu entretiens évidemment comme dans tous les milieux. Il y a des joueurs qui s'entendent pas entre eux. Ce qui peut donner lieu à des changements dans les équipes. C'est souvent à cause de ça qu'il y a des changements. Des caractères forts ne vont souvent pas ensemble. Des questions d'ego. Je sais qu'il y a des équipes où les joueurs se voient comme des vrais amis et ça crée une vraie cohésion de jeu. Dans l'équipe forcément, quand

tout le monde s'entend bien ça peut que fonctionner. Il y a des joueurs pour qui c'est un peu neutre. On joue ensemble, on s'entraîne ensemble. A la fin de l'entraînement, on coupe un peu les liens. On est là pour bosser ensemble en fait. Ca dépend des structures et des cas en fait.

JF : Ok, au niveau du staff donc les coachs, les managers et tout ça. Là, on est dans une relation plus classique ?

I : Pour le coach, c'est beaucoup plus neutre. Il faut pas qu'il y ait trop d'ambiguïté entre les joueurs et le coach parce que ça peut donner lieu à du favoritisme. Il faut éviter ça au maximum, il faut que ce soit neutre et objectif. Pour les managers et les coachs, il faut. Évidemment que tu peux avoir des bon liens avec ton manager et ton coach mais ce sera beaucoup moins amical qu'avec d'autres joueurs.

JF : Est-ce que tu penses qu'il y a un réseau dans le monde de l'eSport ? En enlevant l'aspect négatif que les gens voient avec le mot réseau.

I : Comme dans tous les milieux de la société, le bouche à oreille fait énormément et les contacts font énormément. C'est-à-dire qu'il y a beaucoup de joueurs qui vont dans des équipes parce qu'ils sont amis avec d'autres joueurs. Évidemment, ça ne retire rien à leurs performances mais c'est juste que tu peux pas enlever ça à un humain en fait. Si l'humain a un choix entre deux personnes. S'il est ami avec une des personnes il va la choisir. Oui, c'est important d'avoir un réseau comme dans tous les milieux et il faut créer ses contacts.

JF : Est-ce que tu dirais que tu développes ton réseau actuellement, durant ta période de joueur ?

I : Oui, avant d'être pro, en fait. J'ai déjà essayé de créer des contacts avec des personnes parce que c'est important de créer son réseau pour le futur et ça ouvre des portes.

JF : Merci, je te propose qu'on passe à la troisième partie qui concerne la retraite et les opportunités de reconversion pour un joueur pro. Lorsque tu prendras ta retraite en tant que joueur, est-ce que tu comptes continuer de vivre de l'eSport ou du gaming ?

I : Du coup, j'y ai réfléchi. Je suis pas du tout sûr de mon choix parce que c'est des choses qui vont se passer dans plusieurs années maintenant. Si je suis toujours amoureux du milieu,

comme je le suis actuellement. Oui, rien ne m'empêche de vouloir continuer là-dedans et comme je l'ai dit auparavant de faire du coaching, du management, du streaming même. Il n'y a pas mal de choses qui peuvent être faites en reconversion. Si je suis toujours amoureux du milieu. Il y a des gens qui burn out du milieu et qui décident de partir complètement dans un autre milieu. Donc oui, si j'aime le milieu, je continuerai là-dedans.

JF : Là, je vais te demander de faire un exercice qui va peut-être te sembler un peu redondant à un moment. Si, on pouvait lister l'ensemble des idées qui te viennent à l'esprit quand on parle de reconversion dans le monde du gaming et de l'eSport ? Ensuite de caractériser les limites et les opportunités. Si c'est possible.

I : Du coup, tu veux que je te donne tous les métiers possibles en reconversion ?

JF : Oui, si tu veux, tu me dis tout. Moi je les note et après on fait le listing.

I : En gros, quand tu passes en joueur, tu peux te reconvertir en analyste de jeu. Donc analyste dans une team pro. Tu peux être manager. Tu peux être coach. Tu peux être aide-coach. Tu peux créer ta structure. Tu peux faire du streaming. Tu peux faire du coaching individuel et c'est à peu près tout. Tu peux aussi faire de la communication en vrai mais ça, ça demande plus une formation. Là dans les métiers que je te dis, c'est ce que tu auras appris sur le terrain sans formation.

JF : Ok, parlons-en alors du coup. Qu'est-ce que tu penses du métier d'analyste ?

I : Alors, c'est un métier qui nécessite obligatoirement d'avoir été joueur avant parce que ça demande des connaissances en game, dans le jeu d'avoir eu un certain niveau et une certaine compréhension du jeu. Par exemple, un manager, il aura pas besoin de comprendre forcément le jeu parce qu'il va choisir les joueurs pour leurs performances et organiser toute l'organisation d'une équipe. Il va pas analyser la partie, dire ce qu'il va pas à ce moment-là. Un manager, il aura moins besoin de comprendre le jeu qu'un analyste. Donc, il faut un très haut niveau de compréhension et souvent il faut aimer les maths aussi parce qu'un analyste, il va calculer dans quelle situation c'est mieux de faire tel ou tel objet avec tout l'aspect des maths du jeu.

JF : En terme de manager qui est, si je comprends bien, la personne qui gère la logistique d'une équipe et le recrutement aussi.

I : Tu veux que je te parle du métier de manager du coup ?

JF : Oui, si tu veux bien.

I : Ok ok, du coup le manager, c'est un peu le chef d'équipe d'une équipe. C'est celui qui va, à la base des bases, recruter les joueurs. Il va les contacter sur leurs réseaux sociaux ou leurs mails ou qui va contacter les joueurs via des contacts pour leur proposer de rejoindre l'équipe. C'est lui aussi qui va s'occuper des contrats. C'est lui qui va s'occuper de la location des voitures, des hôtels, des tables, des ordinateurs. Dans toutes les compétitions, c'est lui qui va s'occuper de toute la logistique. C'est aussi lui qui va s'occuper de savoir si les joueurs vont bien dans leur vie. C'est lui qui va devoir s'occuper de régler les problèmes si c'est pas le cas. C'est lui qui va s'occuper de gérer le relationnel entre les joueurs. Il va dire à des joueurs de s'entendre ou pas. S'il y a des petits soucis, il va falloir les régler. C'est aussi lui qui va faire le lien entre l'équipe de pros et la direction parce que dans une structure pro, évidemment, il y a pas que des joueurs. Il y aussi tout un aspect entreprise et les chefs d'entreprise, ils connaissent pas souvent le milieu. C'est lui qui va faire le lien entre l'équipe. C'est un peu l'intermédiaire entre tout.

JF : Ok, d'accord.

I : Je dirais qu'il faut un bon relationnel pour faire du management.

JF : Ok, merci. Pour toi, c'est quoi les opportunités et les limites du métier de coach.

I : Il y a eu beaucoup de styles de coachs dans mon jeu en particulier. Il y a des anciens joueurs qui sont passés coach et qui ont un très gros niveau d'analyse parce qu'ils savent ce qu'il se passe sur la carte en temps réel. Ils savent les vrais compétences et les vrais niveaux des joueurs. Il y a aussi des coachs d'un tout autre aspect qui ont eu un niveau plutôt faible sur le jeu directement mais qui ont une très bonne capacité d'analyse et qui savent cerner les joueurs mentalement et psychologiquement. Ça va dans les deux cas marcher. Je pense qu'il faut avoir un bon lien entre les deux et je pense qu'avant tout, il faut avoir une bonne communication en tant que coach. Même si tu connais bien le jeu, si t'arrives pas à communiquer ton savoir et ce

que tu veux à tes joueurs. Ils vont juste pas comprendre et il y aura pas d'apprentissage donc je pense qu'il faut savoir bien communiquer et être pédagogue.

JF : Ok, merci. Le point suivant qui arrive, c'est la création d'une structure. Dis-moi les risques qui sont liés à cela et les avantages quand tu as été joueur pro dans le passé.

I : Alors, du coup, il y a beaucoup de structures d'eSport en ce moment. On en entend beaucoup parler. Il y a beaucoup de créations. Les risques, je dirais que c'est comme dans une entreprise. Les risques c'est toujours que la structure ou l'entreprise fasse faillite comme dans toutes les entreprises. La faillite, c'est le plus gros risque. Après, l'avantage, c'est qu'on est dans un tout nouveau domaine. Il y a beaucoup de choses à découvrir et les investisseurs sont beaucoup plus ouverts à investir dans ce milieu-là que dans des milieux un peu plus fermés, qu'on connaît déjà.

JF : Ok, d'accord. A côté de ça, tu me parlais des streamers. C'est quoi pour toi ce qui fait qu'un ancien joueur pro est avantagé pour devenir un streamer et pourrait être à contrario désavantagé ?

I : Du coup, en fait, en particulier dans mon jeu, il y a peu de gens qui regardent tes parties diffusées dans ton stream si t'as pas un minimum niveau requis. Si tes parties sont pas haut classé. Quand t'es joueur pro, tes parties sont souvent le plus haut possible sur le classement donc forcément tu auras déjà une base de communauté, une base de viewers qui vont venir pour ton niveau. Ensuite, ce qui fonctionne souvent très bien, c'est que les joueurs en plus d'avoir un très niveau sur le jeu, il y a des joueurs qui communiquent très bien et qui sont même drôles. Ce qui fera ce que tu réussis en tant que streamer, c'est que t'as un bon niveau de jeu dans la partie et que tu saches communiquer et que tu sois drôle en fait. Un joueur qui a tout ça, il va forcément réussir à faire du stream et attirer un public. Du coup, le désavantage ? Je dirais pas qu'il y ait de désavantage quand t'es joueur. Je pense qu'il y a que du bon à prendre. Il y a certains joueurs qui n'arrivent pas eux à communiquer parce qu'ils ont trop été dans le milieu compétitif. C'est pas qu'ils arrivent pas à communiquer, c'est qu'ils arrivent pas à animer un stream. Je dirais que ça dépend surtout du caractère du joueur.

JF : Est-ce que tu penses pas que le marché est un peu bouché ?

I : dans le streaming ?

JF : Oui.

I : Je pense que c'est le cas mais je pense qu'il y a toujours moyen de se démarquer dans ce milieu parce que, en fait, comme j'ai dit. Si tu as un bon niveau de jeu, les gens vont forcément te voir. Le marché est bouché forcément. S'il y a un des critères requis que tu n'as pas. Donc le niveau de jeu, l'aptitude à animer le live ou même l'humour. Là, tu vas avoir du mal à percer comme on dit. Tu vas avoir du mal à faire des vues parce que les gens ont déjà ce que tu présentes et quand il y a déjà trop sur le marché. C'est un peu comme l'offre et la demande. Il y a un surplus et les gens vont pas te voir juste. Il faut se démarquer et si tu sais te démarquer, il y a toujours moyen de faire des choses.

JF : Ok, est-ce que tu n'as pas l'impression que devenir streamer, c'est un peu devenir un personnage public et du coup perdre un peu une partie de son anonymat ?

I : Si totalement, quand tu deviens streamer, tu deviens une personne publique et du coup, une grosse part de ton emploi du temps part dans le streaming. Ensuite, tu vas devoir forcément t'afficher et potentiellement promouvoir des marques. Faire des choses comme ça. Tu deviens plus du tout une personne anonyme comme quand tu étais joueur avant. Même si les joueurs deviennent, maintenant, des personnages publics eux-mêmes parce que quand tu fais des compétitions, les gens regardent les compétitions et te voient directement. Dans les deux cas, t'es un personnage public. Quand, t'es streamer, tu es plus connu qu'un joueur parce que tu passes ton temps à publier tes parties.

JF : D'accord, finalement, le dernier point que tu disais : c'était coaching individuel. Comment est-ce que tu fais quand tu as été joueur pro pour devenir un coach individuel et en vivre ?

I : Je pense qu'il y a, en gros. Il faut avoir un bon côté pédagogique parce qu'il y a des joueurs qui ne savent rien faire d'autres et ne seront pas du tout pédagogue. C'est pas mauvais, c'est juste des choses qu'il faut apprendre. Du coup, il y a des plateformes de coaching individuel. Ensuite, tu peux communiquer si tu as réussi à te montrer tes réseaux sociaux quand tu étais joueur. Tu peux faire des offres en tweet ou sur des postes. Tu peux promouvoir le fait que tu

commences le coaching individuel et que du coup, tu attends. S'il y a des clients, tu peux les prendre.

JF : Ok, c'est travailler son réseau, son image auprès du public et des potentiels coachés.

I : Exactement.

JF : Merci beaucoup pour tes réponses. Si tu n'as rien d'autre à ajouter sur la reconversion en tant que joueur pro.

I : Non, pour moi c'est bon. J'ai quasiment tout dit.

JF : Nickel, je pense que ça va beaucoup m'aider et il y a des points qui viennent s'ajouter dans les infos que j'avais. Est-ce que tu souhaites que je t'envoie le travail quand je l'aurai terminé ?

I : Oui tu peux me l'envoyer. Je suis intéressé.

JF : Super, merci beaucoup.

I : Merci à toi.

40.3 Retranscription de l'interview du troisième joueur

JF : Dans le cadre de la rédaction de mon mémoire relatif à la reconversion des joueurs professionnels d'eSport, je réalise une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel, comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de

cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire.

I : Vas-y, pas de souci

JF : Très bien, commençons donc par la première partie de mon interview qui « les débuts d'un joueur professionnel ». La première question est : « Comment a débuté ta carrière de joueur professionnel ? Pourquoi as-tu décidé de te lancer dans ce milieu ? »

I : J'étais un joueur dans le top classement du jeu *League of Legends* et je me suis fait recruter par une structure. Étant donné que j'étais passionné de jeux vidéo, je me suis lancé et c'était pour moi un bon moyen de me rentrer dans le milieu de l'eSport »

JF : Très bien, la seconde question est : « A quel moment as-tu compris que ta passion des jeux vidéo pouvait devenir un moyen de générer un revenu et d'en vivre ? »

I : Quand mon premier salaire est tombé, j'ai compris que je pouvais gagner de l'argent grâce aux jeux vidéo et que ce n'était pas que des promesses mais bien une réalité.

JF : Super, ma troisième question sera : « Comment es-tu devenu professionnel ? Une structure t'a-t-elle repérée ? »

I : Comme je te disais, grâce à mon classement sur le jeu et mes performances, une structure m'a repéré et proposé de faire des tests pour rentrer dans leur équipe. Ca s'est bien passé et donc je suis devenu un membre de la team. Je suis devenu pro quand je commençais à recevoir de l'argent, tout simplement.

JF : A ton sens, quelles sont les compétences (techniques et/ou comportementales) requises, pour percer dans ce sport ?

I : Ce dont un joueur a besoin principalement pour rentrer dans le milieu c'est de la passion car il faut jouer énormément et passer beaucoup de temps à s'entraîner. Il faut une certaine volonté pour passer au temps de temps sur le jeu et être très motivé pour rendre son objectif possible. En plus de ça, il faut être très sérieux et avoir une réelle discipline car bien que ce soit un jeu,

être performant demande de vraiment investir sa personne dans ce passe-temps qui n'est qu'un jeu au début.

JF : Merci pour tes réponses, j'en ai fini avec la première partie. On peut passer à la seconde du coup qui est l'évolution en tant que joueur professionnel. A l'époque où tu étais joueur pro, quel était ton rythme de vie en tant que joueur pro ?

I : 14 heures par jour, 10 heures, minuit. Voilà, je n'ai pas plus à te dire. Comme je t'ai dit, il faut être motivé ! Le truc des jeux vidéo c'est que tout le monde est plus ou moins équivalent. Tout le monde a les mêmes chances. Tout le monde a un cerveau. Tout le monde sait utiliser 4 touches. Tout le monde sait se déplacer. Contrairement au sport traditionnel où t'es limité par ton physique. Là, t'es limité par ton mental. Mais ton mental, c'est toi qui t'imposes ta limite. Rien ne t'empêche de faire des choses plus poussées si tu t'en donnes les moyens.

JF : OK et pour toi y a pas de notion de talent derrière un joueur eSport, tout le monde peut devenir super bon à un jeu vidéo ?

I : Tout le monde peut devenir super bon s'il a une discipline derrière. En fait, je dirais pas que c'est du talent. En fait, on déguise ça par du talent, c'est beaucoup de travail. Bon c'est jouer à un jeu vidéo mais c'est quand même du travail, il ne faut pas se mentir. En fait, c'est une autodiscipline. Par exemple moi, quand j'étais joueur pro, à chaque fois que je faisais des moves ou que je mourrais. Je me disais : « pourquoi je suis mort ? » « Est-ce que j'aurais pu faire pour ne pas mourir et pour gagner encore plus vite ou faire mieux ? C'est une discipline où il faut toujours s'améliorer et faire mieux encore et encore et encore, ... Justement, si les gens s'impliquaient autant dans un jeu, et bien tout le monde pourrait devenir fort. Le seul problème dans tout ça, c'est qu'en s'imposant des contraintes, on perd de vue l'objectif primaire du jeu qui est de s'amuser. C'est dommage mais tout le monde, globalement, peut devenir, peut-être pas pros car à des moments il y a des limites car la personne a plus envie, n'est plus motivée. Mais tout le monde est capable de la même chose. Si moi, je sais faire ça, la personne sait aussi sauf s'il lui manque des bras mais voilà ! T'es vraiment motivé par ton mental. Si tu joues à un FPS tu peux toujours tuer quelqu'un. Tu lui mets une tête et voilà. Il y a des gens qui feront toujours mieux car ils s'entraînent à ça. Bon après, tout le monde peut faire pareil, c'est juste de l'entraînement.

JF : Et un mental alors si je comprends bien ce que tu dis. J'ai l'impression que sans la motivation et le mental, tu ne peux pas avancer.

I : Oui il faut le vouloir c'est tout.

JF : Ok ben merci. La question suivante serait : Suis-tu ou suivais-tu un planning journalier structurant ton nombre d'heures d'entraînement et de repos par jour ? Tu me disais 10 heure / minuit, enfin les 14 heures de jeu.

I : Non, j'avais pas forcément de planning. En fait, le planning c'est moi qui me le faisait. Je me disais, ok de là à là, je dois faire ça, de là à là je dois faire ça et puis je m'arrangeais pour faire tout ce que j'avais à faire dans la journée en condensant et en arrangeant un maximum. Oui je me faisais un planning mental, je l'écrivais pas mais je faisais un planning mental.

JF : Ca devait aussi être influencé par quand est-ce que tes mates étaient disponibles ?

I : Oui voilà, c'est ça. J'essayais de me rendre disponible. Parce que quand j'étais joueur pro, je faisais du coaching au passage et parfois je castais. Du coup je me disais, là, je dois caster donc c'est booké. Après je dois gérer les entraînements de telle heure à telle heure en fonction de si les mecs sont dispo. Après je fais du coaching et si j'ai plus de coaching, derrière, je fais de la soloq pour m'entraîner. J'essayais d'imbriquer ces quatre trucs dedans.

JF : Donc tu devais t'arranger pour que ces quatre trucs entrent dans un planning sur les 24 heures ?

I : Oui, sur les 24 heures. Ben minimum 8 heures de sommeil et après je prends un peu de temps pour moi car c'est important.

JF : Est-ce qu'avec cet horaire tu suivais un planning au niveau de l'alimentation ou de l'activité physique ? Est-ce que tu faisais du sport ou attention à ce que tu mangeais ?

I : Non, pas particulièrement. Maintenant oui, c'est quand même important mais avant non. En parlant de ça, j'ai eu plus ou moins ce qu'on appelle la maladie du gamer. En fait, quand tu ne fais que jouer, tu sors pas, tu vas pas dehors. Du coup, t'es en manque de magnésium, t'es

fatigué et tu dors plus et mal et du coup t'es fatigué car il te manque des vitamines. Avec le recul je me suis dit que c'est quand même important de faire attention à ma condition physique parce que si je suis fatigué, ça se ressent sur mes performances et ça sert à rien si je ne peux pas me donner à fond.

JF : Oui en tant que compétiteur, tu essayes toujours d'optimiser tes résultats.

I : Exactement.

JF : Tu disais, la maladie du gamer, c'est quelque chose que d'autres de tes partenaires de jeu ont subi, c'est quelque chose de répandu ?

I : Non, c'est mon manager, à l'époque, qui m'a dit qu'il avait eu pareil et qu'il connaissait des gens dans la même situation. Il m'a dit de prendre ça et que ça irait mieux. C'est juste une question de logique, le soleil fournit du magnésium, si je sors pas, j'ai pas de magnésium alors il me faut du magnésium.

JF : Ok, c'est logique

I : Il faut faire attention, la condition physique est importante quand tu joues. Quand je disais que c'est différent du sport, oui car au final tu n'as pas la condition physique. Tu n'as pas besoin de t'entraîner. Pour courir un marathon, il faut un entraînement spécifique. Pour jouer à un jeu, t'as pas besoin. Par contre, si t'es totalement fatigué, ça sert à rien. Il faut quand même être dans des conditions où tu ne souffres pas, t'es pas fatigué. Il faut être bien quoi.

JF : Actuellement, tu n'es plus joueur pro. Lorsque tu as mis fin à ta carrière, lorsqu'elle s'est terminée, comment est-ce que tu as envisagé ton avenir professionnel ?

I : Et bien, justement, j'ai arrêté ma carrière pro car j'étais en train de refaire ma carrière professionnelle. Quand j'ai vu, plus ou moins que ma carrière était sur le déclin, je me suis remis dans les études et au bout d'un moment, première année de master, j'ai vu que ça me servait pas forcément à quelque chose de jouer. J'avais plus d'équipe, le streaming, ça m'énervait, le streaming c'est pas fait pour moi. Le commentaring, c'est pas forcément ce qui

me plaisait, c'était loin, c'était un peu galère, etc. Du coup, j'ai décidé de faire une pause et peut-être qu'après je reprendrais. Derrière je me suis concentré sur mes études.

JF : Merci. Comment est-ce que tu juges tes performances passées dans le milieu de l'eSport ? Est-ce que tu as toujours été content de ce que tu faisais où ça a été par vague ou ça a fait comme une courbe de gausse ou ça augmentait puis ça a décliné ?

I : Avec ce que j'ai dit avant, je n'étais pas forcément content de mes performances mais pour être vraiment réaliste. Même si t'as toujours envie d'être le meilleur. Dans la globalité, je pense avoir fait de très bonnes performances et même si parfois ça n'a pas été le cas, je n'ai pas de regret car j'ai toujours fait de mon mieux. A chaque match, à chaque tournoi, à chaque LAN, j'étais motivé. Même aux entraînements, j'étais là et j'étais motivé, à vouloir donner et faire de mon mieux. C'est juste qu'au bout d'un moment dans ma carrière, cet esprit je ne l'avais plus et c'est ça qui m'a fait arrêter.

JF : C'est la perte de motivation qui a influencé sur tes performances ?

I : C'est plus la perte de volonté en fait. Forcément, j'étais motivé pour jouer mais j'étais pas content de moi-même parce que je ne me donnais pas à fond et ça c'est un principe que j'ai dans la vie : si je fais quelque chose c'est jusqu'au bout. Si je suis plus motivé, si j'ai plus la motivation pour jouer, autant que j'arrête. Si j'arrive plus à me booster, à me booster moi-même pour donner le meilleur de moi-même. Ça sert à rien et en plus c'est quand même un sacré investissement : c'est long, ça prend du temps.

JF : Est-ce que tu crois au transfert d'un professionnel d'un jeu esportif vers un autre jeu ?

I : Oui c'est possible.

JF : Et est-ce que tu penses que les joueurs capables de faire ça ont des capacités ou quelque chose en particulier qui leur permet de faire cette transition d'un jeu vers un autre ?

I : Non, c'est juste des personnes motivées ou attirées par l'argent. Je vais te prendre l'exemple de Airwaks qui est passé de pro de LOL à Fortnite. Ce n'est pas le seul à avoir fait des moves comme ça, c'est juste que lui il aime bien les FPS et les MOBA et c'est des jeux qui marchent

bien en eSport actuellement. Par exemple moi, tu m'aurais dit qu'il y a de l'eSport sur Tetris ou un autre jeu que j'aime bien, je me serais peut-être reconverti dedans. C'est juste qu'en eSport, t'as pas énormément de jeux qui fonctionnent. T'as les MOBA, les FPS avec CS et overwatch. Je ne dirais pas que ces joueurs ont quelque chose en plus, c'est juste qu'ils apprécient plusieurs genres de jeux.

JF : Ok, ils apprécient et ont le mental et se donnent le temps d'y arriver.

I : Oui voilà, car au final, s'ils ont réussi à devenir pro sur un jeu, rien ne les empêche de jouer à d'autres jeux. C'est pareil pour moi, j'ai joué à Overwatch et j'étais dans le top 500. J'ai joué à HOTS, je suis master. J'ai joué à Smash Bros, j'ai une quinzaine de perso dans le truc VIP. Il y a d'autres trucs comme ça. C'est juste une question de dire ce que j'ai appris dans un jeu, je peux l'utiliser dans un autre jeu. C'est pas la même mécanique mais dans l'idée c'est ça.

JF : Ok la compréhension est la clef de la réussite.

I : Oui voilà c'est un jeu vidéo. A un moment on sait tous jouer à un jeu vidéo, que ce soit un FIFA ou un PES c'est la même chose.

JF : Pour la question qui suit, elle est liée au revenu et je te demande pas de chiffres. Si ça te gêne et qu'il y a quoi que ce soit que tu ne veux pas divulguer, libre à toi de le garder pour toi.

I : Non, moi je suis un faux français sur ce point-là alors vas-y, n'hésite pas !

JF : A l'époque où tu étais joueur, quelles étaient tes différentes sources de revenus ?

I : J'étais payé par RIOT, j'étais payé par le coaching et j'étais payé également par le streaming et le casting et j'étais en alternance également. Au final, j'avais pas mal de revenus globalement avec tout ça, si je me donnais à fond et sans la participation de RIOT. En 2013, RIOT payait 2500 euros par mois. Après, je n'étais plus payé par RIOT parce que je n'étais plus dans une équipe LCS. J'étais avec une petite équipe française, AAA, et c'était pas mal non plus. Donc, si je combinais coaching, casting, stream et alternance, je pouvais toucher en 2500 et 3000 euros.

JF : Mais donc c'était indispensable d'être multifacettes pour avoir un revenu ?

I : A l'époque oui, maintenant non. Même les équipes semi-pro, les équipes LFL, elles payent leurs joueurs maintenant. A l'époque non, on était payé au lance-pierre.

JF : Avec l'augmentation de l'audience et l'ensemble du revenu généré par l'eSport, ça retombe sur les joueurs qui en bénéficient aussi ?

I : Oui c'est ça. Tu comprends l'utilité de la passion dans le t'as ?

JF : Surtout quand le revenu était moindre.

I : Pas de revenu, surtout.

JF : La question qui suit est plus liée au relationnel : quel regard tu avais en vers tes mates ? Pour toi, est-ce que c'étaient des collègues ou plus des amis ?

I : Pour moi c'étaient des potes. Je les considérais comme des compagnons de jeux. Comme des collègues ? pas vraiment. On ne travaillait pas vu qu'on n'était pas payé. J'essayais d'être ami avec tout le monde et de bien m'entendre.

JF : Et avec les cadres des équipes pour lesquelles tu jouais ? Dans ce cas-là, il y avait une relation employeur employé ou pas spécialement non plus ?

I : Encore une fois, vu qu'ils ne payaient pas, il n'y avait pas de ça. Pour moi c'étaient des personnes. J'essayais d'avoir un autre regard sur les gens. Peu importe le statut, pour moi ce sont des êtres humains et peu m'importe de discuter avec eux et c'est tout.

JF : Tu penses qu'il y a un réseau dans le monde de l'eSport et qu'il faut en faire partie pour réussir ?

I : Oui et oui.

JF : Et toi, considères-tu que tu as fait partie de ce réseau en ayant été au LCS ?

I : Oui, j'ai fait partie de ce réseau. Est-ce que je l'ai utilisé ? Pas forcément. C'est pas quelque chose qui me plaisait énormément et c'est pas quelque chose que je voulais faire. En fait, dans l'eSport, il y a toujours un réseau de toute façon. Il y a toujours moyen de trouver un boulot parce que tu connais machin qui connaît machin. Est-ce qu'il faut vraiment l'utiliser pour réussir ? c'est mieux mais rien n'empêche de faire sa propre voie. Malheureusement, le problème c'est que du coup, ça concentre un peu les pouvoirs. Ça veut dire que si tu n'es pas dedans, t'es une sous-merde, ça veut dire que tu n'es pas reconnu. Le milieu du gaming te reconnaît pas alors que c'est pas un grand nombre de personnes. Moi je suis un peu contre ça parce que justement chacun devrait percer à sa manière. Si ces gens veulent utiliser leur réseau, qu'ils utilisent leur réseau.

JF : Si tu ne fais pas partie de ce réseau, les portes vont être bien plus compliquées à ouvrir ?

I : Il va falloir pousser.

JF : Et donc, d'une certaine manière entrer dans le réseau ou le contourner en tout cas ?

I : De toute façon, tu seras toujours amené à côtoyer ce réseau et donc, autant bien s'entendre avec eux dès le début. Le problème, c'est que ce réseau, il n'est pas présent que de manière professionnelle ; il est présent dans la vie de tous les jours. Ça veut dire que tu vas faire tes soirées avec, t'es omniprésent dans ce réseau. Sur les réseaux sociaux, tu vas discuter avec, tu fais des soirées avec, tu vas travailler avec. Globalement, tu es tout le temps avec et ce n'est pas ce que je recherchais d'autant plus que les personnes que je côtoyais à l'époque se sont mises à changer, à faire des choses qui ne me plaisaient plus. C'est pour ça que je me suis mis également en retrait.

JF : C'est le genre de chose qui influencent sur ton mental, ta motivation ?

I : Oui parce qu'au bout d'un moment, tu as passé trois ans et tous tes moments avec les mêmes personnes et tu te rends compte que ces personnes sont pas fréquentables. Il faut être dans leurs délires.

JF : Je vais passer à la troisième partie qui concerne la retraite et la reconversion. Lorsque tu as pris ta retraite, est ce que tu as voulu continuer à vivre de l'eSport. Tantôt, tu parlais d'un potentiel retour. Est-ce que tu y penses encore, est ce que tu crois que c'est possible ?

I : Non, je pense que je retournerai jamais dans l'eSport sauf si il y a une opportunité qui apparaît mais j'en doute énormément. C'est pour les raisons que j'ai citées : tu vois toujours les mêmes personnes, tu fais toujours la même chose. L'eSport ne me passionne pas. Je vois aussi que, le problème de la communauté du gaming, c'est qu'elle s'est éparpillée. Je joue depuis très longtemps aux jeux vidéo. Quand j'ai commencé LOL, j'étais un paria qui reste dans son coin. Puis, on a découvert que les jeux vidéo peuvent rapprocher les gens. Le problème, c'est qu'aujourd'hui tout le monde rejoint les jeux vidéo. Avant, il y avait un certain élitisme : seuls les passionnés venaient. Maintenant, avec toutes les influenceurs qui ont rendu le truc casu et tous les casu sont venus. Est-ce que tu veux avoir la communauté de jeux vidéo.com sur ton jeu ? Je sais pas. En tout cas, c'est pas quelque chose qui m'enchante. Plus le temps passait et plus je me disais que je jouais avec des gens que je supportais pas en vrai et maintenant, tu dois les supporter dans le jeux. Ça ne fonctionne toujours pas, ça s'est notamment ressenti dans l'expérience professionnelle, notamment lors du projet Sparta où on s'est fait entubé par un manager qui s'est barré avec la maison et la thune. Récemment, on m'a contacté pour jouer dans une grosse équipe avec un salaire génial. On nous l'a mise à l'envers. Ce qui fait que non. Les gens deviennent mal intentionnés. C'est un milieu très égoïste. Il n'y a pas de bienveillance.

Il y a des choses qui se passent mais qui ne doivent pas être dites car c'est plus ou moins la haute société et on est les représentants de l'eSport. Alors qu'il y a des choses qui sont condamnables pénalement mais tout le monde accepte et je ne mâche pas mes mots. Mais tout le monde accepte. Au final, non, ce n'est pas ce que je recherche. J'ai un certain code moral et trop c'est trop ! Il y a des choses obscures qui se passent dans l'eSport et ça devrait rester comme ça. Aujourd'hui, y en a qui se prennent pour des patrons et qui se sentent plus pisser. Ce qui fait que le milieu du jeu vidéo, qui était pour moi une échappatoire car c'était un monde bienveillant où tu t'amusais, où tu rencontrais des gens qui avaient la même passion et avec qui tu pouvais t'amuser. Maintenant, tu ne peux plus faire ça, car si tu fais ça justement, t'es pas dans le même mood qu'eux. Tu vas te faire entuber, ils vont te mettre des coups dans le dos. C'est pas quelque chose que je souhaite. En plus, c'est un milieu très petit et tout se sait. Du coup, tu ne peux pas ouvrir ta gueule, sinon tu te fais trash par tout le monde. Vu que c'est

amplifié par le phénomène des réseaux sociaux, c'est encore pire. Comme je ne veux pas subir ça, je ferme ma gueule et je me casse.

JF : Ok c'est ta philosophie là-dessus.

I : C'est ma vision des choses et je suis désolé si ce n'est pas tout brillant et tout beau. Je te parle de faits dans l'eSport : il y a beaucoup de pédophile, il y a énormément de choses sur les femmes dans l'eSport, elles ne se font pas respecter. Elles ont tellement eu de remarques à chaque fois : on entend parler d'elle en disant : « ce sont des putes ». Tu vois, ce sont des choses qui sont pas très légales. Il y aussi des histoires de drogues, etc. Moi, j'ai pas signé pour ça : je veux juste jouer aux jeux vidéo.

JF : Tu n'as pas l'impression que ça s'est plus occulté avec le temps ? J'ai l'impression qu'en 2014 on se rendait plus compte de ces choses, alors qu'aujourd'hui c'est plus lissé.

I : Justement, il est là le problème. Vu que la chose s'est démocratisée, maintenant c'est normal. Et bien non, c'est pas normal ! Le souci avec internet, c'est que tu dis ce que tu veux mais il y a pas de conséquences. Tu as toujours des gens qui sont de bon soutien mais t'en as de plus en plus qui cassent les couilles.

JF : Merci pour ton témoignage honnête.

I : C'est un milieu qui est pas forcément tout bon quoi ! Il y a des choses qui sont bien et des choses qui sont faites qui sont cools, etcetera. Mais derrière, dans les coulisses, c'est jamais trop sûr ! Voilà : on avait l'opportunité de créer quelque chose de nouveau, de bien, ça s'est transformé en un truc naze mais j'y peux rien moi au bout d'un moment. Imagine : tu as l'opportunité de créer quelque chose de nouveau que t'as jamais fait. Tu vois, tu vas en faire quoi ? Est-ce que tu vas le laisser se faire corrompre comme toutes les choses qui ont déjà été créées ou est-ce que tu vas essayer de faire quelque chose de beau justement ? Tu vois pour donner le bon exemple et relever le niveau ? tu as apparemment tort : c'est plus simple de tous couler !

JF : Pour en revenir aux reconversions envisageables selon toi, si tu devais un peu les citer... Quand un joueur finit sa carrière, met un terme à sa carrière pro, s'il veut rester dans l'eSport, dans le gaming en général, quelles sont les portes qui s'ouvrent à lui ?

I : Moi, je dirais le numéro un : c'est être streamer. Tout le monde est fana de télé-réalité et twitch pour moi, est une grande télé-réalité. Globalement, tu suis quelqu'un du moment où il se lève au moment où il va se coucher. Si ce n'est pas de la télé-réalité, je sais pas trop comment ça s'appelle voilà ! Tu peux travailler dans les structures eSport où justement tu peux faire part de ton expérience pour être manager. Pour être, j'en sais rien, voilà moi, j'ai été joueur à l'époque, j'avais ça, c'est vrai que si j'avais eu ça, ça aurait été mieux. Du coup, tu prépares mieux des joueurs, tu les mets dans les meilleures conditions qui fait que bah.... Tu utilises ton expérience que tu as pour améliorer les choses. Sinon après, ben ouais, après tu pourras travailler dans les différentes boîtes de jeu vidéo mais en fait, le problème, c'est que quand tu es joueur, si t'as pas de diplôme derrière. Qu'est-ce que tu fais ? Et tu ne fais pas grand-chose car à part être un coach et streamer c'est compliqué. Tu vois, il n'y a pas 150 choses parce qu'en fait les métiers du sport nécessitent plus ou moins un bagage traditionnel. Tu veux travailler en régie, il faut un diplôme dans l'audiovisuel. Je vais faire de l'événementiel, il faut un master en événementiel ou pour avoir bien fait des événements dans ta vie. Tu peux être host, mais dans ce cas il faut savoir communiquer. Et parler en public, ça, ce n'est pas des choses que tu as : faut apprendre ! Tu as besoin d'un certain bagage, un peu d'études après il y a d'autres métiers dans l'eSport. Tu vas faire des formations pour travailler dans l'eSport.

JF : Donc, pour revenir un peu sur ce que tu me disais sur les différentes opportunités de reconversion sur celle de streamer par exemple, est-ce qu'à ton sens, c'est quelque chose qui va être facile ? parce que ça commence à être un marché qui est aussi bien bouché et quelles sont les opportunités et les limites du choix de devenir streamer ?

I : Les limites du streaming c'est plus ou moins toi qui te les imposes. Comme je dis, en fait, le problème du streaming c'est que c'est de la télé-réalité. Tu sais ce qui plait, ce n'est pas forcément une personne normale. Ce qui plaît : c'est vraiment en fait, plus c'est débile et plus ça va plaire... tu as un peu de gens qui regardent Arte. Beaucoup de gens regardent Cyril Hanouna. Il y a un parallélisme entre les deux : quand tu quittes l'eSport, c'est difficile de rentrer dedans. C'est difficile de travailler encore dans l'eSport parce que bon, il y a une certaine notion de professionnalisme et c'est alors que le streaming, tu vois le gaming. C'est de

l'entraînement. C'est vraiment le divertissement ce qui fait que, bah, le divertissement c'est pas en étant sérieux que tu vas réussir. Et c'est là, le conseil à tous les streamers : c'est que être sérieux c'est bien, mais ça plaît pas ! Enfin, j'aime bien ta tête, j'aime bien ta voix, enfin tu vois c'est là, il faut vraiment créer quelque chose, une image de toi qui fait que les gens, ils vont te suivre pour ça et il faut rester dans ce personnage-là.

JF : Comme Sardoche et Andreas de l'époque ?

I : Pour moi, ils ont toujours été qu'une seule et même personne : faut arrêter de dissocier les deux. C'est pas parce que Sardoche l'a dit que Andréas il est pas susceptible de se prendre des baffes aussi. Tu vois ce que je veux dire par là ? parce que j'en ai marre, c'est quoi ça ? Genre tu vas dire que t'as un stand derrière toi ? C'est une incarnation de toi qui dit ça ? Ah oui, mais c'est toujours toi en fait ! C'est ça que tu ne comprends pas et ouais, en fait, enfin, il faut être en accord avec soi-même par contre donc on fait ce genre de trucs. Il faut rester naturel le plus possible, peut être accentuer certains points mais toujours rester soi-même parce que à un moment, tous les masques ils tombent.

JF : Pour le métier de coach ou de directeur sportif ? Du coup-là, tu disais qu'il faut avoir une formation derrière ? Quelles sont, une fois de plus, les limites et les opportunités pour coach et directeur sportif ?

I : Là, c'est juste de l'expérience en fait. Voilà, j'étais coach parce que bah voilà, je sais comment ça se passe dans le milieu, j'ai fait des recherches enfin, j'ai travaillé dans le truc. Du coup, je sais comment ça se passe en fait. J'ai une vision de ce qui se passe tu vois ? du coup, je pourrais aider au maximum. Après, c'est quasiment un des métiers où il faut le moins de bagages. Le coach est quand même considéré comme le sixième joueur. Est-ce qu'on peut dire qu'un joueur qui passe coach n'est plus joueur ? Pour moi, c'est toujours un joueur : tu vois, c'est lui qui fait la stratégie, il n'applique plus quoi ! il step up, on va dire ça comme ça.

JF : OK, tu le vois comme un step up ?

I : Bah oui, parce qu'au final, c'est lui qui va faire les drafts, c'est lui qui va faire ça en fait. Il a une plus grande vision d'ensemble, sûr ! C'est que quand tu es joueur, tu es sur le terrain : tu

fais avec ce que tu as. Quand tu coaches, tu choisis ce que tu peux, ce que tu vas dérouler et donc de pousser un peu le jeu. Tu bouges des pions simplement !

JF : Penses-tu qu'il y ait des joueurs qui ne sont plus capables d'être joueurs à haut niveau, qui ont plus le haut niveau, qui peuvent décider de devenir coach est là, dans ce cas-là, atteindre des sphères plus élevées ou en tout cas d'aller coacher des équipes au top ?

I : Oui ça, c'est pas un problème. Je te prends l'exemple de SKT : ils ont un joueur d'exception. Déjà, tu regardes dans leur roster de six joueurs : les six sont dans le top 10 et, le coach est quatrième. Je sais plus si c'est Coma encore mais bref, ça change pas qu'en fait, être coach, ça demande pas forcément des mécaniques, ça demande juste de la vision de jeu, un peu de jugeote. Youngbuck aussi qui était chez G2.

JF : Je pensais à Shaunz aussi peut-être en France ?

I : Oui, Shaunz aussi. Il y a plein d'exemples en fait, de joueurs qui se sont reconvertis en coach et ça fonctionne bien parce qu'ils ont un peu de jugeote. Peut-être que sur le point mécanique, etc. au niveau du jeu ils étaient moins bons que certains mais derrière, pour diriger et pour lead, ils gèrent.

JF : Du coup, là on va un peu parlé sur le troisième choix et je sais plus si tu l'as cité mais en tout cas on en a parlé précédemment. C'est la reconversion vers caster ou journaliste sportif. Est-ce que tu penses qu'il y en a beaucoup qui ont fait ce choix-là de reconversion ? et est-ce que c'est un choix facile ou est-ce que c'est un choix compliqué ? qui est limité ?

I : Attends, pour passer de joueur à quoi ?

JF : De joueur à caster comme par exemple chez O'Gaming ou pour Riot.

I : Ca dépend, c'est un autre métier. C'est vraiment ta vocation. Est-ce que tu aimes bien communiquer avec les gens et faire procurer des émotions etc ? Le métier du commentaring : vraiment, tu utilises la vision de jeu que tu as pour hyper les gens et les autres de telle sorte à ce qu'ils sont intéressés de regarder un match. Un bon caster, c'est quelqu'un qui va donner envie de regarder quelque chose, que ce soit un match de foot ou n'importe quoi. A partir du

moment qu'il y a des commentaires et que c'est bien fait, que tu donnes envie à la personne de regarder, et bien voilà, ça fonctionne ! C'est vraiment, est-ce que t'as envie d'amuser la galerie ? Montrer que t'es passionné ? et que justement t'as quelque chose ? Après, encore une fois, c'est un métier, tu vois, genre tout le monde n'est pas capable de caster mais pas au même niveau parce que forcément, tu dois varier ton ton, tu dois gérer comment tu dis les choses puis tu dois venir t'exprimer et ça encore, c'est de l'entraînement que t'as en prenant des prises de paroles en public assez fréquemment ce qui te permet justement de pouvoir communiquer de manière assez fluide.

JF : Une fois de plus quelque chose qui peut s'entraîner ?

I : Tout est une question d'entraînement ! Personne n'a le talent, tu vois, de pouvoir communiquer royalement. Il y a des gens qui y arrivent mieux que d'autres certes, mais c'est parce que depuis le début en fait quoi, depuis qu'ils sont petits, en fait, ils ont l'habitude de parler devant des gens. Si t'as jamais fait ça de ta vie, ben ça te prend du temps.

JF : OK merci. Finalement, la quatrième opportunité de reconversion que j'ai et là, on n'en a pas parlé du tout durant cette interview, ce serait l'opportunité de créer une structure. Un peu comme l'a fait Ocelot avec G2 ou comme Kameto essaye de le faire avec la K corp. Est-ce que tu crois que c'est quelque chose qui est faisable ? Ou seul Ocelot a réussi à le faire ?

I : Ocelote pour moi, c'est le genre l'un des meilleurs business man au monde après ça, c'est autre chose. Non, en fait, ce n'est pas vraiment une reconversion c'est plus l'esprit d'entreprendre. C'est l'envie de créer quelque chose de toute pièce et que ça t'appartienne. C'est là où d'ailleurs je respecte énormément Ocelote. C'est parce que dans le milieu de l'eSport, il a réussi à créer quelque chose. C'est quand même un monument solide G2. Et il le fait bien, où il n'y a pas forcément des histoires derrière, c'est clean etc. D'ailleurs il en faudrait plus des gens comme lui. C'est juste qu'en fait il faut avoir la notion et l'envie de se lancer dans l'inconnu en se disant : « bah voilà, moi je crois en mon projet » pour le faire mais bon ça on vient juste à la base de l'entrepreneuriat. C'est pareil dans la vie de tous les jours, si demain j'ai envie de lancer une boîte pour commercialiser des savonnettes qui glisse plus par terre ! Bon tu vois, pourquoi pas peut-être que je ferais fureur dans les prisons mais bon peut-être que je me ferais casser la gueule aussi ! Tout ça pour te dire en fait, c'est pas vraiment une reconversion. En soit, c'est plus en fait eu une envie de la personne de se lancer dans quelque

chose. Après, tu peux te lancer dans l'eSport comme dans autre chose. C'est pas spécifique à l'eSport. Si Soaz, il est au LCS. Imagine si Zoas, il en a marre de faire de l'eSport. Il habite à Bordeaux et il se dira : « Ben voilà j'achète plein de bateaux ». Ce sera les bateaux Boyer. Il peut le faire. Il peut faire ce qu'il veut. Ca demande juste dans l'investissement personnel, du temps et l'argent.

JF : ok, merci. Est-ce que tu as envie de rajouter sur ce sujet-là parce que moi j'ai fait le tour de mes questions.

I : Non, pas forcément. Je peux en parler longtemps de l'eSport. J'ai pas forcément de choses. Je vais juste réinsister que travailler dans l'eSport, ça demande des bagages traditionnels. Il y a que le métier de joueurs, peut-être que je me trompe où tu peux rentrer comme ça. Peut-être streamer aussi, mais streamer c'est pas de l'eSport ! Tout le reste va demander une formation. Tu veux faire du montage ben de l'audiovisuel. Si tu veux être en régie, toujours de l'audiovisuel. Commentateur, ben fais du théâtre, ça va t'aider. Tu as besoin d'entraînement partout sauf joueur et streamer où t'as juste besoin de te mettre à fond dans ton délire.

JF : Ecoute, merci beaucoup pour tes réponses, celles-ci vont être extrêmement utiles dans ma recherche et mon travail. Je te souhaite le meilleur pour la suite et est-ce que tu désires que je t'envoie une copie de mon travail lorsque j'aurai fini ?

I : Oui je veux bien la partie que tu as retranscrite.

JF : Ok avec plaisir, merci.

40.4 Retranscription de l'interview du quatrième joueur

JF : Dans le cadre de la rédaction de mon mémoire relatif à la reconversion des joueurs professionnels d'eSport, je réalise une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel,

comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire.

I : C'est ok, tu peux enregistrer

JF : Commençons tout de suite par la première partie et les débuts d'un joueur professionnel. Donc, comment est-ce que tu as débuté ta carrière et pourquoi as-tu décidé de lancer dans ce milieu ?

I : J'ai débuté ma carrière de pros car tout d'abord je suis un compétiteur et je voulais vraiment passer le cap, de jouer des matches vraiment entre amis, de amical du coup j'ai décidé d'entamer une carrière pro dans le club KS Eupen. Donc voilà, je voulais me challenger, voir si j'avais vraiment le niveau dans la compétition. Puis voilà j'ai fait un an et demi, j'ai fait des très bons résultats. Le club était content et au fur de la compétition j'ai vu que d'un point de vue mental c'était très très difficile. Il fallait se concentrer pendant de nombreuses heures : 8 heures par jour et vraiment niveau mental, ça m'a beaucoup touché du coup j'ai eu un peu de mal pour continuer cela et surtout que j'étais avec mes études en parallèle. Ca n'a pas été aussi facile pour moi et du coup après un an et demi je vais pas dire, j'ai lâché l'affaire car je me suis dit : bon, je vais me concentrer sur mes études et puis peut-être à la fin de mes études pour voir peut-être reprendre une carrière eSport. Mais il faut savoir que d'un point de vue mental il faut être vraiment fort et puis moi je n'avais pas de coach et la plupart des joueurs avec des coachs. Voilà c'était vraiment d'un point de vue mental que du fait que j'ai un peu laissé ça de côté.

JF : ok d'accord et à quel moment as-tu compris que cette passion du jeu vidéo pouvait devenir un moyen de générer un revenu et de potentiellement en vivre ?

I : Il faut savoir qu'en Belgique, donc moi, je gagne 400 euros par mois. Bon il faut savoir que parmi tous les clubs. Donc il y a seize clubs il y en avait que deux qui gagnaient assez de leur passion donc parce que le club avait beaucoup d'argent donc faut savoir que gagner enfin on va dire vivre bien sa vie avec l'eSports c'est très compliqué, vraiment très très très compliqué. Du coup moi ok, j'avais mon petit revenu mais ce n'était pas assez pour vivre, fallait vraiment que je fasse un truc à côté et du coup c'est pour ça que j'ai continué mes études. Il faut savoir

dans l'eSports il y a vraiment très très très peu de joueurs qui ont la chance d'avoir un bon revenu pour pouvoir vivre justement de cette passion. Comme je dis, la Belgique a que deux joueurs c'est très très peu après voilà l'eSport est en essor c'est un marché qui est en essor. Il faut voir qu'il y a beaucoup de gens qui ont investi dans ce milieu voilà comme Michael Jordan entre autre. Mais moi, en tout cas, ça ne permet pas de vivre et du coup c'est pour ça que j'avais continué mes études. Il faut savoir que si on a si on fait pas des résultats bah c'est la porte donc c'est chaud. Il n'y a pas d'ambiguïté si tu finis pas dans le top 3 d'une compétition ton contrat il est fini quoi ! Enfin déjà, c'est des contrats de un à deux ans et il faut vraiment donner des résultats au club sinon bah il y a tellement de demandes que voilà. C'est un marché en grande concurrence.

JF : Du coup comment est-ce que tu peux passer d'un joueur de bon niveau qui était très fort au niveau amateur, donc, au niveau « amusement » et tu es devenu un joueur professionnel ? C'est une structure qui t'a contacté ? Comment est-ce que ça s'est passé, que tu as passé le cap ?

I : Ok mais donc là donc moi, j'étais vraiment spécialisés sur FIFA donc tout ce qui est jeu de foot ok. J'avais un bon niveau je me suis intéressé à tout ce qui était eSport donc d'un point de vue professionnel et du coup l'Epro league est parvenu. J'ai vu qu'il y avait sur un site où on pouvait participer à l'Epro league. Donc il y a un peu la pro league mais au niveau eSport donc sur playstation et j'ai fait un tournoi dont il y avait à peu près 1500 personnes. Enfin entre 1500 participants et 2000 personnes et du coup, je suis, j'ai fait le bracket. J'ai passé les poules, j'ai passé les huitièmes. Il fallait deux parmi les top 2 pour après être qualifié à une seconde phase qui là, était vraiment un peu plus cadrée. On savait que le niveau était vraiment très élevé et au final, après j'ai dû choisir un club. Donc moi, j'ai choisi le KS Eupen mais j'aurais pu choisir Anderlecht, Standard n'importe ! donc j'ai pris le KS. Et je suis arrivé jusqu'en finale du tournoi et là il y a les quatre participants. Bon ça c'était par rapport au club mais les quatre participants ont été interviewés après par le président du club et par rapport à mon interview, la personne enfin, le président a aimé déjà mon cv et puis a aimé la façon dont j'arrive à m'exprimer envers lui et puis il a eu un bon feeling et après j'avoue, aussi un très bon niveau sur Fifa. C'est de là que j'ai signé après le contrat et que j'ai fait l'Epro league. J'étais officiellement pro des joueurs de FIFA.

JF : ok merci pour ta réponse et du coup, à ton sens quelles sont les compétences techniques ou/et comportementales requises pour passer Professionnel ?

I : Donc la première compétence qui est pour moi la plus importante, c'est vraiment le mental : donc sans mental c'est impossible. Ce que je veux dire par mental mais déjà c'est vraiment un niveau pression il y a beaucoup beaucoup de pression donc rien que par rapport à la compétition et si tu fais que comme je l'ai dit auparavant que donc c'est des contrat à court terme. On va dire un an à deux ans si le joueur n'effectue pas de très bons résultats, le club coupe le contrat du coup c'est déjà là il y a une grosse pression. Après, c'est vraiment par rapport au niveau de la compétition il y a beaucoup de gens c'est assez stressant. Après il faut aussi beaucoup de rigueur. C'est à dire que voilà, il faut jouer un minimum de six heures, entre 6 et 8 heures par jour sinon après on perd du niveau et au final on perd nos réflexes au niveau du jeu et on devient faible. Je dirais que la troisième compétence c'est aussi une bonne hygiène de vie. C'est-à-dire que voilà, qui dit sport, c'est aussi un peu comme le sport dans la vraie vie où il faut bien dormir, faut bien manger, faut surtout bien s'hydrater lors de matchs et même après les matches donc boire beaucoup d'eau, c'est vraiment trop important et voilà les trois piliers pour être un pro.

JF : Ok merci. Là je vais passer à la seconde partie qui est : « évoluer en tant que joueur professionnel » et justement, tu parlais de ton hygiène de vie comme un des trois piliers pour y arriver mais du coup qu'elle est, ou était ton rythme de vie en tant que compétiteur sportif ?

I : Donc moi, mon rythme de vie ben je me lève vers à peu près on va dire à 10 heures du matin. Jouer deux heures et après je m'entraînais d'un point de vue aussi sportif donc j'allais courir. J'en avais un peu marre et puis après, je revenais je recommençais donc je jouais vraiment huit heures par jour, je mangeais aussi sainement parce que si je mangeais par exemple un Quick après j'étais trop lourd enfin j'étais fatigué. Ca allait pas ! Donc il fallait vraiment manger beaucoup de féculents et tout ça donc s'il faut vraiment qu'on parlait en fait ça ressemble vraiment au sport dans la réalité. Bon pas d'un point de vue des muscles bien sûr mais vraiment d'un point de vue mental. C'est vraiment pour moi un parallèle d'un point de vue pro. C'était aussi faire du sport, je jouais beaucoup sur le jeu et c'est vraiment un rythme de vie qu'il faut vraiment se lever le matin puis après jouer, se reposer pour jouer, manger puis se relever. C'est pas comme on a beaucoup à la notion des gens qui pensent que les joueurs pros bah... ils font des nuits blanches, ils dorment pas, ils sont là à manger que des fast food c'est pas vrai ça, c'est une illusion.

JF : Aujourd'hui, comment est-ce que tu envisages ton avenir professionnel après cette période où tu as été joueur pro. Est-ce que tu comptes revenir dans l'eSport où est-ce que tu comptes ne plus participer ? Enfin quel est ton avenir et tes désirs d'avenir là-dessus ?

I : Ok bah donc voilà, comme j'ai dit, j'ai arrêté après un an et demi donc après la première édition des Epro league. C'était la première édition. Cette année, il y a eu la deuxième édition mais j'ai pas voulu participer. Beaucoup d'amis sont venus vers moi : « oui Pedro pourquoi t'as pas participé ». Tout bon d'abord, je répondais que voilà d'un point de vue mental c'était vraiment pas facile. Voilà, c'est une chouette expérience : j'ai beaucoup aimé mais au final je me suis dit que je joue entre amis c'est limite plus cool. J'aimais plus enfin on rigolait et tout et d'un point de vue pro, c'est limites on joue plus au jeu c'est devenu stratégie. On prend on va dire on ne prend plus le plaisir de jouer en fait à la playstation et ça, c'était vraiment ma plus grande motivation. Voilà j'ai voulu arrêter après, comme je l'ai dit je suis un compétiteur et j'aime bien passer des défis et du coup je me suis dit pourquoi pas refaire une édition d' Epro league. Puisque ça, c'est vraiment, si tu veux, les tournois majeurs en Belgique et je me suis dit que d'agir d'abord il faut voir par rapport au fifa, donc les FIFA changent chaque année, pour voir s'il est vraiment adapté à mon style de jeu. Je me suis dit que oui je voulais peut-être tenter pour justement arriver aux play-offs parce qu'en fait j'étais pas arrivé au club. J'avais terminé 12e sur 16 et il fallait terminer parmi les six premiers pour accéder aux play-offs et du coup je voulais en fait relever ce défi : accéder aux play-offs. Donc oui, peut-être après avoir terminé mes études. J'irai faire une deuxième édition.

JF : Super, comment est-ce que tu juges tes performances durant ta période de joueur pro. Est-ce que tu étais performant, est-ce que ton club était content ?

I : Comme c'était la première édition, le club n'avait pas vraiment une image de si c'était bon ou pas. Après 12ème sur 16, on va dire que c'était middle mais pour rester bien parce que voilà il y avait une grande rivalité avec le Standard et avec mes compétences, ou si on veut avec ma chance, j'ai su gagner face au joueur du Standard. Que j'avais gagné 1 à 0. Ils étaient très fiers et l'avait publié sur Instagram. Après, comment moi, je juge mes compétences ? Moi, j'aime bien les défis du coup je voulais vraiment passer les play-offs, du coup pour moi ça a été une mauvaise performance. Par rapport au club, ils ont aimé comme je suis. Le niveau était très relevé en fait ici pour ça, que dû à la pression, le mental c'est vraiment pas facile et puis comme on est tous dans le même bateau. Ben on a tous cette pression et tout le monde se donne

à fond et c'est pour ça après, comment juger mes performances ? Avec mes défis que je me mets mes objectifs et si j'arrive pas à passer mes objectifs alors bah, c'est une mauvaise performance quoi !

JF : Comment tu expliques ces performances donc le fait d'être arrivé 12ème sur 16 qu'est ce qui fait que tu as su aller à l'Epro League mais pas avoir de meilleurs résultats ?

I : Pourquoi je n'étais pas top 6 ? Pour moi, c'est dû vraiment à l'expérience. Là, on parle de joueurs qui étaient déjà habitués à la scène eSport c'est-à-dire rentrer dans l'espace de grands couloirs avec plein de playstation et oui jouer avec, on va dire l'ambiance. Moi, je n'étais pas habitué ; on va dire que c'était comme ma première année d'unif. Je savais pas où je mettais les pieds. Du coup, il y avait cette expérience qui a beaucoup joué et moi, c'est ce qui s'est remarqué dans mon tournoi. Les premiers matches étaient bof et puis au fur et à mesure de la compétition, j'ai pris confiance en moi et j'ai su avoir de bons résultats pour heureusement ne pas terminé 16ème sur 16. Sortir de là avec un sourire ! Donc ça, c'est vraiment pour moi le facteur, c'est l'expérience. Et puis c'est aussi comme je l'avais dit, j'ai pas été coaché donc d'un point de vue du mental je me suis senti un peu seul. Après, le club m'avait averti lors de mon contrat : « voilà on n'a pas un coach ». Comme ils n'avaient pas beaucoup d'argent, ils n'avaient pas un coach dédié pour moi du coup j'étais un peu seul vis-à-vis des autres puisque je connaissais personne. C'est vrai que je connaissais, heureusement, le joueur d'Anderlecht du coup j'ai pu un peu dialogué avec lui dans l'hôtel et tout ça heureusement mais sinon je me sentais un peu seul. Comme je t'ai dit, la base c'est pas pour faire la fête. On commence pas à boire un verre et parler. Vraiment on est dans la compétition il n'y a pas d'amis et voilà.

JF : Ok d'accord merci. Sur un autre registre : est-ce que tu crois au transfert d'un joueur d'un jeu vers un autre ?

I : Dans mon cas après voilà je pense que par rapport à ton étude, moi dans mon cas c'est vraiment FIFA. J'ai joué à call of avec mes potes, ils jouent au poker, j'ai joué à plein d'autres jeux. Ok je suis bon mais je sais pas à être vraiment top top. Donc, pour moi je sais pas, mais j'ai toujours eu cette vision : c'est qu'un joueur est fait pour un jeu donc pour moi, je dis non à ta question mais je pense qu'il y a des joueurs qui arrivent à passer d'un jeu FIFA à un jeu plutôt de tir je pense.

JF : Ok et tu penses que ces personnes-là qui sont capables d'aller d'un jeu vers d'autres ont des capacités particulières ou est-ce que c'est plus lié à un mental ou à une motivation ?

I : Pour moi, c'est vraiment plus lié à la motivation qui fait de vraiment rentrer dans un autre jeu et de comprendre le jeu. Comme on dit chez nous de « try hard » un peu le jeu de vraiment se surpasser de jouer, de jouer, de jouer. C'est vraiment en fait la motivation et la persévérance de la personne.

JF : Ok et quand tu jouais pour Eupen, ils te payaient. Est-ce que c'était suffisant ? Est-ce que tu as cherché à créer une autre source de revenu ?

I : Au début donc, je recevais des revenus du club, donc d'Eupen après je voulais aussi ouvrir une chaîne Twitch. Là où je peux diffuser mon gameplay, du contenu mais par après, comme j'ai dit, comme j'étudiais, j'étudie en e-business à l'EPHEC et que c'était compliqué et comme c'était aussi en deuxième quand on a eu plein de taf tout d'un coup. J'ai pas voulu passer ce cap mais c'était en tout cas une source de revenus en plus. Je pense que c'est un peu plus cool, relax.

JF : Est-ce que ton contrat avec Eupen était suffisant pour vivre ou tu aurais dû chercher un complément de revenu ?

I : Non, moi j'étais payé 400 euros par mois. Comme tu peux le constater, 400 euros par mois on sait pas en vivre. Du coup, dans ce cas-là, je pense qu'il fallait faire un truc à côté, obligé ! Après, comme je t'ai dit, dans l'eSport en Belgique, y a que deux joueurs qui peuvent gagner de leurs contrats, ils sont des clubs en Belgique qui ont beaucoup beaucoup d'argent. Après ça, c'est vraiment en Belgique, si tu pars en France c'est complètement différent. Il y a beaucoup plus de joueurs qui gagnent de leur passion et en Espagne encore plus et aux Etats-Unis encore plus. Mais si on parle de la Belgique, l'eSport n'est pas assez développé.

JF : Ok , comment est-ce que tu qualifierais les relations que tu avais avec les autres joueurs ?

I : Il n'y avait pas de relations juste pas comparables à des relations qui pouvait avoir avec des collègues ou avec des amis. Voilà en fait, ça dépend vraiment mais parmi les seize joueurs ; je connaissais déjà le gars d'Anderlecht et c'était un ami en dehors mais à part lui, après, je me suis pas fait d'amis donc c'est compliqué et par rapport aux autres joueurs aussi. Bon ils avaient

leur coach mais c'est très compliqué de se faire, on va dire des amis, dans l'eSport. Après, on a toujours un ami et du coup pour jouer l'un contre l'autre et augmenter son niveau parce que voilà si on joue qu'avec nos amis, on n'évolue pas. Eux évoluent mais nous non. Et du coup avoir un joueur qui est aussi dans la scène eSport en tant que pro c'est important pour permettre de développer d'autres compétences et devenir encore plus fort. Donc moi, c'est vrai j'avais un ami mais il venait déjà de l'extérieur. On va dire qu'on rentre vraiment dans un tournoi eSport, c'est pas pour faire des potes. C'est vraiment, t'es là et tu joues et encore, moi, c'était l'Epro league mais quand on voit des grands grands événements là ça rigole. En fait, ton ami si tu veux, c'est le gars de ta structure en fait donc vous partez dans un événement et à quatre de la même structure mais ce qui veut dire la même structure.

JF : Est-ce que tu penses qu'il y a un réseau dans l'eSport ? Et si oui, est ce que tu as fait partie de ce réseau ?

I : Oui, il y a des relations qui se créent comme c'est sûr enfin il y a plusieurs joueurs qui sont venus vers moi et qui m'ont demandé mon psn pour pouvoir jouer après en ligne. Du coup, là, ils ont bien eu mon psn après, c'est en fonction, je pense de telles ou telles performances, il y avait plusieurs recruteurs et les bons joueurs qui ont fini dans le top 6. Ils ont le contact de ces recruteurs, quoi permettre de passer encore en plus un cap et jouer à l'international donc il y avait beaucoup beaucoup de contacts. Dans la salle, moi j'ai eu plutôt le président de l'Epro League qui a pris mon contact. J'avoue par rapport à mon réseau, j'ai su construire un réseau esport donc ça, oui, ça permet vraiment d'aller en tournoi. c'est un peu une porte pour accéder à l'eSport.

JF : Ok nickel. On va passer à la troisième et dernière partie qui est liée à la retraite et les opportunités de reconversion pour un joueur pro. Donc toi, lorsque tu as pris ta retraite je vais dire, est-ce que tu t'es dit après que tu aurais pu vivre de l'eSport mais autrement qu'en étant un joueur ?

I : Ok ben, pour moi c'était vraiment donc de faire une chaîne Twitch puisque voilà moi, ce que je n'ai pas aimé en tant que pro, c'était vraiment l'environnement, d'avoir la pression mentale et d'avoir vraiment à se dire : « ok il faut atteindre cet objectif ». Voilà si tu rates c'est fini. En faisant une chaîne, c'était vraiment pour le fun d'avoir une communauté de rigoler et en plus de jouer à FIFA donc c'était mieux. Voilà après, avoir à créer du contenu pour les gens,

avoir des interactions c'était pas mal et aussi pouvoir parler de mon expérience parce que je sais qu'il y a beaucoup de gens qui ont beaucoup de questions : pourquoi devenir pro, des conditions et cetera. Après caster, je sais que justement le joueur pro du Standard : il a joué très longtemps, 8 ans. Après il a vu qu'il avait plus le niveau belge, justement il s'est tourné vers caster et là, il caste l'Epro League. Donc ça aussi, c'est un choix, un chemin à prendre. Après moi, je n'ai aucune idée de s'il pouvait vivre ou pas mais je pense en tout cas sinon les autres c'était vraiment, oui caster, ou encore bien organiser finalement des tournois donc soit l'Epro League. Ca, c'est vraiment avoir un gros pouvoir ici en Belgique mais des petits tournois soit entre amis soit en tant qu'amateurs soit vraiment en tant que nouveau projet. Peut-être créer un site et voilà, et faire en sorte que le gagnant gagne un petit cash prize 50 euros 100 euros. Ca aussi c'était peut-être pas mal à envisager par rapport à ma retraite. Sinon voilà c'est à peu près tout.

JF : Que penses-tu du métier de streamer ? Est-ce un objectif difficile à réaliser ? Quels sont les opportunités et limites de ce choix à ton sens ?

I : Moi, pour être streamer d'un point de vue de Twitch ou faut il faut quand même bien jouer parce que voilà les gens, après ça dépend de ta communauté ton public cible, mais il faut quand même bien jouer parce que les gens veulent voir un bon gameplay. Il faut surtout voilà être comment dire ouvert d'esprit : savoir bien parler d'un point de vue au niveau de plein de gens enfin moi ici, déjà j'ai un peu du mal mais devant 400, 500 personnes, il faut savoir bien s'exprimer. Mais après, c'est facile, ça s'apprend je pense d'un point de vue technique je pense c'est facile il faut juste rentrer dans l'outil.

JF : Très bien. Quelles sont les opportunités et limites du métier d'organisateur d'évènement eSportif tels que des tournois ?

I : Pour créer des événements, là, je pense que faut quand même se créer un bon réseau, un bon grand réseau pour déjà pouvoir créer un événement c'est pas comme créer un chaîne Twitch. Je pense même qu'il faut peut-être avoir un diplôme pour justement déjà un peu créer son réseau et puis monte monte monte et permette d'avoir pour avoir des gens qui puissent collaborer avec toi et créer des gros gros événements pour la scène eSport.

JF : Très bien. Que penses-tu d'une reconversion en analyste esportif de type caster ou journaliste esportif ? Quels sont les opportunités et limites de ce choix à ton sens ?

I : Je pense qu'il faut être capable d'animer et de s'exprimer correctement. Bien parler devant un public et pouvoir parler du jeu. Un peu comme pour un commentateur de foot normal. Ce n'est pas un truc facile mais ça s'apprend et c'est pas si compliqué. Il faut rentrer dans le truc et pouvoir le faire. Après, ce n'est pas simple parce qu'il n'y a pas beaucoup de caster et il y a pas beaucoup d'argent à gagner.

JF : Est-ce que tu penses que ce serait possible de créer une structure en tant qu'ancien joueur qui embaucherait les joueurs actuels ? Tu penses que c'est possible ?

I : De ce que moi je connais. Tout au début, quand j'ai commencé FIFA en 2015. Il y avait une organisation appelée EGO. Eux, c'était vraiment une structure un peu fermée et pour les pros et ils formaient vraiment des joueurs pros que ce soit sur FIFA, tous les autres jeux, *CS : GO*. Il formait les joueurs et justement cette structure payait, logeait faisait tout pour les tournois. Elle permettait à ces joueurs de vivre de leur rêve, de pouvoir réaliser leur rêve. Maintenant, on est passé à une autre dimension que sont les clubs. Ils ont vu que les gens se sont mis à investir dans l'eSport et les clubs se sont mis dedans. Il se sont dit : « Pourquoi pas avoir un représentant eSport ? ». En Belgique, ça a pris du temps mais en France, en Espagne, au Portugal. Cinq, six ans en arrière, les clubs avaient déjà un représentant. Un joueur qui représente un club sur la scène eSport mais il y a toujours des structures. Pourquoi ? Parce que les structures payent mieux que les clubs. Elles ont pleins, pleins d'argent et ce que veulent les joueurs : c'est vivre de leur passion mais il faut gagner. On ne dit pas gagner des dix mille, vingt mille mais au moins en vivre et du coup ça dépend. Il y a des structures, des clubs mais les bonnes structures payent plus et l'environnement est meilleur. Il y a d'autres joueurs. Tu crées des amitiés, des relations et une structure c'est une famille.

JF : Super merci beaucoup pour tes réponses, est-ce que tu désires recevoir une version de mon travail lorsqu'il sera terminé ?

I : Oui tu peux me l'envoyer et avec plaisir.

40.5 *Retranscription de l'interview du cinquième joueur*

JF : Dans le cadre de la rédaction de mon mémoire relatif à la reconversion des joueurs professionnels d'eSport, je réalise une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel, comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire. C'est bon pour toi ?

I : Yep.

JF : Super, je te propose qu'on passe à la première partie qui concerne les débuts d'un joueur professionnel de jeu vidéo. Comment est-ce que tu as commencé ta carrière ? Pourquoi as-tu décidé de te lancer dans le milieu du jeu vidéo ?

I : Au début, comme tout le monde je jouais plutôt pour m'amuser. Après, j'y ai passé de plus en plus de temps. Je me suis amélioré de plus en plus. J'ai vu que je pouvais peut-être faire quelque chose dans le jeu vidéo et du coup, je ne sais pas ce que tu considères comme lancer sa carrière dans le jeu vidéo, c'est vrai que du coup j'ai arrêté mes études l'année dernière pour essayer de voir ce que ça pouvait donner.

JF : Ok, tu te lances et tu te donnes à fond pour essayer de rendre cet objectif possible si je comprends bien ?

I : Oui, ça va bientôt faire un an.

JF : A quel moment as-tu compris que cette passion des jeux vidéo ça pouvait devenir un moyen de générer un revenu et d'en vivre ? Qu'est-ce qui t'a fait passer le pas d'arrêter tes études et t'y mettre à fond ?

I : Je regarde beaucoup de stream, de compétitions sur O’Gaming, etcetera. Je savais que c’était possible. Après, le fait que je vienne de plus en plus fort. Donc, je voyais ça possible et aussi le fait que du coup, personnellement, je me sentais de moins en moins bien en cours. C’est mon expérience personnelle. En fait, j’avais un peu, pas de vie mais je manquais un peu de confiance en moi et j’aimais pas trop parler du fait que je jouais aux jeux vidéo. J’avais peu de personnalité en mode j’allais juste en cours. Je ne faisais pas trop. J’étais pote avec 2, 3 personnes mais je ne créais pas de lien très profond. Je me sentais pas super bien en cours et tout. Je me disais que justement je voulais me lancer dedans parce que j’en avais marre.

JF : Aujourd’hui, qu’est-ce qui fait que tu es devenu professionnel et que tu peux aspirer à une carrière dans le jeu vidéo ? Est-ce que tu as été repéré par une structure ?

I : Il y a 2, 3 aspects, on va dire. Il y a l’aspect monter dans le ladder, dans le classement en soloQ, en ligne. Après, il y a plusieurs autres aspects : il y a faire des tournois, des équipes. Il faut commencer par des, entre guillemets, petites équipes. Il faut se faire repérer un peu. Après, essayer, espérer avoir des propositions.

JF : Là, actuellement, tu es en train de te forger un nom dans le monde de l’eSport afin d’espérer aller jouer en LCE ou monter dans les équipes ?

I : Oui,,l’objectif a plus ou moins long terme, c’est déjà la LFL. Ce serait déjà un grand pas. C’est faire des tournois et essayer de se faire connaître, de montrer de quoi je suis capable.

JF : Pour toi, quelles sont les compétences techniques et comportementales requises pour percer dans l’eSport en tant que joueur ?

I : Il y a plusieurs moyens. En tout cas, ce que moi je mets en avant. Mes trucs à moi en tout cas : je me remets souvent en question. Genre, quand je suis dans une team ou quoi. Il y a plusieurs trucs, un peu bateau. J’essaie que tout le monde, même si c’est pas mon rôle, que tout le monde se sente bien dans l’équipe, que tout le monde fasse sa part. J’essaie d’apporter ma part pour que tout le monde se sente bien. Quand on review pour se remettre en question, etcetera. pour voir les bonnes qualités de progression.

JF : Toi, d'un point de vue personnel, qu'est-ce que tu mets en œuvre pour être un joueur de bon niveau ?

I : La remise en question surtout : essayer de voir ce que j'ai mal fait. Ca arrive de mettre la faute sur les autres mais généralement, si ça se passe mal en partie, toujours trouver ce que moi j'aurais pu faire de mieux. La remise en question, le principal ! Travailler de son côté pour comprendre de plus en plus le jeu, prendre les meilleures décisions.

JF : Ceci était la première partie. On peut passer à la seconde qui est : évoluer en tant que joueur pro. Est-ce que tu as un rythme de vie particulier en tant que joueur sportif ?

I : Vu que je suis pas spécialement dans une structure et tout comme la LFL ou quoi, c'est moi qui gère mon rythme de vie. Après globalement, sur *League of Legends*, il y a plus ou moins des meilleures parties le soir, on trouve plus vite, etcetera. Je me couche vers une heure à peu près. Je me lève plus tard 10, 11 heure. Sinon, normal quoi ! Je pense que comparé à certains, j'ai un rythme de vie correcte mais après, il est pas parfait non plus. Après, quand on arrive dans des structures comme la LFL ou quoi ou même au div 2., surtout LFL, ils mettent en place pour que tu aies un bon rythme de vie. Je me débrouille tout seul pour l'instant.

JF : Est-ce que tu suis une alimentation particulière ou est-ce que tu régules ton activité pour performer en tant que joueur ?

I : Non, pas forcément.

JF : Comment est-ce que tu envisages ton avenir professionnel en tant que joueur et ta future reconversion ?

I : Je m'étais laissé un an surtout et après, je ne sais pas si tu sais mais il y a la deuxième partie des splits genre LFL ou Div 2. C'est vers la fin. Moi, je me concentre sur moi. J'essaye de monter le plus haut en soloQ et de m'améliorer et après j'ai plusieurs projets. Il y aura beaucoup de try hard pour la saison d'après : j'essaierai d'en faire le plus possible pour avoir des retours, etcetera. Toutes les différentes teams : pourquoi ils me prennent pas ? et essayer d'intégrer une team. Ce sera surtout aux contacts et aux performances pendant les try out.

JF : Comment est-ce que tu juges tes performances en tant que joueur ?

I : Tu veux dire quel niveau je pourrais avoir ou quel style de jeu ?

JF : Oui, c'est plus lié à ton niveau. Comment tu évalues ton niveau et comment tu te vois l'améliorer dans le futur ?

I : Je pense que j'ai un bon niveau. J'ai des trucs sur lesquels je peux travailler. Globalement, je pense que je pourrais avoir un bon niveau dans une équipe bas de tableau LFL. Je pourrais faire le taf mais c'est toujours mieux quand on est encadré et tout, quand on s'entraîne en team, mais je pense totalement avoir le niveau. Je pense que je n'ai que ça à dire.

JF : Tu fais quelque chose en particulier pour essayer de t'améliorer ? Tantôt, tu parlais de la remise en question. Il y a quelque chose d'autre ?

I : C'est bête mais je regarde beaucoup de stream, de compétition ou juste du jeu et je pense que c'est comme si tu le faisais : tu peux l'utiliser aussi pour apprendre des choses sur le jeu, pour regarder comment les gens jouent et du coup t'apprends pas mal de trucs, genre dans les compétitions pour avoir un point de vue différent que juste jouer.

JF : Dans un autre registre de question : est-ce que tu crois au transfert d'un joueur professionnel d'un jeu sportif à un autre ? Est-ce que tu penses que ça demande des compétences particulières ?

I : Je pense que ça dépend des personnes. Après, ça dépend. Je pense que c'est faisable. Pour ma part, c'est chaud quand même. Après, ça dépend. Par exemple, ça dépend des personnes. Par exemple, sur un FPS, je pense pas du tout. Après, si vraiment c'était mon objectif et tout que j'y mettais full time, je pense quand même que ce serait compliqué. Après, si les jeux se ressemblent. Par exemple, d'un MOBA à un autre ou d'un FPS à un autre ça se fait. Si c'est le même type de jeu, ça se fait. Je pense que ça peut se faire.

JF : Donc sur un même type de jeu, tu y crois mais sinon ça existe... Si on pense à Airwaks qui a fait d'un MOBA à un FPS. Tu penses que lui c'est un OVNI ? c'est vraiment un joueur

qui a un talent très particulier ou tu penses que tout joueur professionnel qui a atteint un certain niveau et qui se donne les moyens peut reproduire ce schéma ?

I : Personnellement, je pense qu'il y aurait genre deux catégories de joueurs. Je pense qu'il y en qui en seraient capables, d'autres pour qui ça serait compliqué. Je pense que ça dépendrait des joueurs mais je pense qu'il y en a plusieurs qui pourraient le faire. Quand tu arrives à ce niveau-là : tu as un bon niveau de jeu, un bon niveau de compréhension, d'adaptation, d'apprendre vite, etcetera. Il y a des joueurs qui seraient capables de le faire mais c'est quand même compliqué.

JF : Là, j'ai une question qui est liée au revenu. Je ne te demande pas de me donner des chiffres et s'il y a quoi que ce soit qui te gêne, libre à toi de pas ne le divulguer. La question est : actuellement, quelles sont tes différentes sources de revenus ? Est-ce que ton contrat de joueur te rapporte suffisamment ? Est-ce que tu cherches à avoir un complément de revenu ?

I : Ca me permet pas spécialement de vivre, plutôt de survivre on va dire, de payer surtout le logement et encore parce que je suis pas spécialement dans un contrat div 2 ou LFL. Moi, c'est un peu spécial parce que je fais l'open tour mais je pense avoir le niveau au-dessus mais j'ai pas eu de team parce que j'ai pas eu de chance et j'étais pas spécialement prêt au début de la création des teams. Du coup, ça me permet juste. Après, j'ai quand même des sources de revenus. J'avais un peu d'argent de côté. Je me débrouille avec ça quoi. C'est pas confortable, on va dire. C'est juste le nécessaire.

JF : Est-ce que du coup tu cherches à créer un complément de revenu qui serait lié au milieu de l'eSport ?

I : Moi, je me suis pas mis spécialement dedans mais c'est vrai que je pourrais faire ça. Mais après, le streaming, j'ai testé un peu. Le streaming, c'est un peu spécial. Il faut être connu limite pour que ça marche mais ça m'arrive. Ca me rapporte pas d'argent mais ça m'arrive de streamer. Sinon, c'est vrai que le coaching, j'y avais pensé plusieurs fois. Ca peut être intéressant mais je me suis pas lancé dedans. J'avais réfléchi à faire d'autres boulots aussi sur le côté. J'en ai pas spécialement fait mais ça, c'est autre chose. Mais oui, ça peut se faire. Des coachings à côté pour. Après, moi je m'y connais pas trop là-dedans mais ça aurait pu se faire.

JF : Dans un autre registre de questions : comment sont les relations entre joueurs ? Est-ce que c'est plutôt une relation amicale ou une relation entre collègues ?

I : C'est comme partout je pense. Je dirais que quand on est dans une team, si t'as des relations amicales, tu as plus de chances que ça fonctionne. Après, là personnellement dans la team où j'ai été, j'avais pas spécialement une relation amicale très poussée mais on s'entendait bien. Il y en avait certains c'était limite collègue. Je ne pense pas qu'il y ait de bonne solution mais l'essentiel, c'est que tout le monde soit sur la même longueur d'onde. Si tout le monde a le même objectif et se donne à 100% pour le réaliser. Après, les relations entre les personnes, elles peuvent être que bonnes. Après, Il peut y avoir des problèmes dans les équipes. Ça arrive.

JF : Est-ce que tu penses que dans le monde de l'eSport il y a un réseau qui existe et est-ce que tu as l'occasion d'en faire partie ? Ou est-ce que tu comptes en faire partie un jour ? Si oui, comment ?

I : Oui et non, c'est-à-dire que je pense que ça peut aider. C'est sûr qu'il faut se faire un réseau. Ça peut que aider en fait, s'entendre bien avec les gens. Il y a toujours quelqu'un qui va revenir vers toi pour te proposer quelque chose. Le réseau, ça aide. Il fait faire des relations avec les gens et tout. C'est comme ça que ça vient. Après, c'est avec la rencontre, avec les gens. Si tu fais bonne figure, etcetera. Les gens vont te proposer des try out, etcetera. Ça aide le réseau, c'est sûr mais je pense que c'est comme partout.

JF : C'est logique mais c'est important pour moi de poser ce genre de question pour avoir ressenti interne.

I : Non mais je comprends. Je pourrais avoir l'avis, si j'étais quelqu'un de très... j'aurais pu être énervé parce que je n'ai pas eu de team en div 2 et que j'avais pas été pris et que certains avaient été pris parce qu'ils étaient potes entre eux, etcetera. Globalement, ça arrive. J'ai fini par trouver quelque chose en Open Tour. Franchement, objectivement, j'ai quand même eu de la chance que ça marche. Je sais pas si tu sais ce que c'est l'Open Tour mais on en a quand même gagné 4. En termes de visibilité et même de revenus, ça m'a aidé. On va dire que j'ai eu de la chance sur ça.

JF : Je te propose qu'on passe à la troisième partie du questionnaire qui est la retraite et les opportunités de reconversion pour un joueur pro. Lorsque tu mettras fin à ta carrière, est-ce que tu comptes rester dans l'eSport et en faire un revenu ? Un moyen d'en vivre ?

I : Dans l'idéal ouais. Tant que ça me plaît et que ça marche ouais. Après, je pense qu'il y a plusieurs moyens. Le streaming, si ça arrive à marcher pour certains joueurs, ça peut être un moyen de revenu où tu peux avoir un petit revenu. Ça dépend comment ça marche, etcetera. Ce que tu arrives à créer autour. Ça je pense que c'est plutôt une petite partie : 10%, même 2% des joueurs pro. Après, il y a toujours le truc de coach et tout.

JF : Tu penses au coach pour les équipes ou coach particulier ?

I Je pensais pour les équipes mais coach particulier, ça peut se faire aussi. Après, c'est pas insane comme revenu, je pense. Moi, je me dis que je me focus surtout. J'y pense. Si tu m'en parles, je réfléchis mais globalement, j'avais un bac plus 3. Si, j'ai arrêté mes études c'est pour me concentrer à 100 % en tant que joueur pro, j'espère pouvoir l'être complètement à fond. Dans tous les cas, j'ai un bac plus 3. Je pourrais toujours revenir. Je sais pas si j'ai la chance d'avoir ça ou pas. Globalement, si dans le monde de l'eSport, c'est un monde : il y a joueur pro et après, je ne sais pas. C'est compliqué de dire. Peut-être le streaming, je ne sais pas. C'est compliqué. Il y a peut-être des trucs qui se créeraient et on sait pas encore. Il y a des fois j'ai réfléchi à professeur, plus tard, quand ça se créera, faire 2,3 cours. Il y a plein de trucs et je ne sais pas trop quoi répondre.

JF : Ici, j'ai une liste des opportunités de reconversion sur lesquels j'aimerais bien qu'on discute des points positifs et des limites de ces choix et que tu me dises ce que tu en penses, ce qui fait que c'est un bon choix de reconversion ou ce qui fait que ça va être difficile à réaliser. Premièrement, il y a streamer qui est le cas le plus couramment cité. Tu disais que c'était un ou deux joueurs qui y arrivaient. Pourquoi est-ce que c'est un cas si difficile à réaliser ?

I : Premièrement, tout le monde n'aime pas. En fait, vraiment pour streamer, que ça marche à 100%, il faut streamer tous les jours de tel horaire à tel horaire pour que les gens reviennent. Je pense qu'en général, les streams, tu en fais quand t'en as envie. Il ne faut pas que ça devienne non plus un travail. Après, ça peut. Plus tu t'amuses en stream, plus ça va plaire. Le streaming, il faut le faire pour le plaisir à la base et c'est, si t'es beaucoup connu et que t'as une

communauté qui aime ce que tu fais, qu'ils vont venir et il y a des gens qui vont regarder. Je ne sais pas. C'est spécial, c'est compliqué. Je pense qu'il y a beaucoup à dire dessus.

JF : Un autre métier que tu as cité, c'est celui de coach ou préparateur sportif. Toi, tu as dit que ce n'était pas pour toi. Pourquoi est-ce que tu penses de cette manière ?

I : C'est juste que pour l'instant, je me vois pas coach mais après, on sait jamais de quoi est fait l'avenir. Je pense pas avoir le profil mais après on change. Je pense pas avoir le profil pour coacher une équipe. On sait pas comment ça peut se passer, si ça se passe bien dans une équipe.

JF : Tu penses qu'il faut quelles qualités pour être un bon coach ?

I : Globalement, être un bon leader. Il faut s'entendre surtout avec les joueurs. Il faut avoir une base de qualité de leader dans le sens où il faut que tu sois respecté. C'est même pas spécialement leader mais il faut être respecté. Ça peut passer par des preuves en tant que joueur pro. Je sais pas. C'est Yellowstar qui avait coaché une équipe. Je pense que le point principal serait d'être respecté dans l'équipe. Ça peut passer soit par le leadership soit par une ancienne carrière pro, etcetera pour après, bien travailler avec les joueurs.

JF : Qu'est-ce que tu penses de la reconversion en tant qu'analyste sportif de type caster ou encore même journaliste ? Est-ce que tu crois que c'est un choix facile pour un joueur pro de se rediriger là-dedans ? Si c'est compliqué, pourquoi ?

I : Je pense que s'il y a des gens qui sont vraiment intéressés par ça, ils pourraient. Sur le papier, ça m'intéresse pas trop. Après, je pense que c'est faisable. Moi, je m'intéresse par exemple aux compétitions mais je suis pas non plus à 200% en mode je connais tout. Je pense que c'est faisable pour certains joueurs si ça les intéresse. Après, c'est compliqué.

JF : Tu penses que c'est compliqué d'atteindre ce genre de poste et ce moyen d'en vivre ?

I : Juste je m'y connais pas du tout. Je sais pas comment c'est fait donc je sais pas trop quoi dire dessus. Tu m'as dit caster et journaliste. Journaliste, je connais pas du tout. Au final, journaliste ça passe par les boîtes de journalistes de base. Après, c'est sûr que si tu viens du

milieu, ça peut être plus facile de convaincre les gens mais globalement le métier reste le même. Après tu avais dit caster ?

JF : Oui comme chez O’Gaming par exemple.

I : C, c’est particulier comme reconversion. Si tu te fais connaître, ça arrive pour peu de joueurs parce que c’est des trucs où tu te fais connaître. Il y a beaucoup de trucs qui passent par ça : le réseau. Si tu arrives à te faire connaître, il y a moyen que tu arrives plus facilement à certains métiers.

JF : OK merci. Finalement, la dernière proposition de reconversion que j’ai, ce serait la création d’une structure étant donné que le marché de l’eSport est vraiment en train de se développer et que les pourcentages de croissance sont vraiment impressionnants. Est-ce que tu penses que créer une structure, c’est un projet qui a du sens ? Est-ce que c’est compliqué d’y arriver ? Ou à l’inverse c’est relativement simple ?

I : C’est des trucs que clairement, il y a 2, 3 ans, c’était le truc parfait à faire. Par exemple, pour BDS, je sais pas si tu prends Kameto Corp ?

JF : Oui, tout à fait. Je faisais aussi référence à Ocelote et Torlk. Torlk qui a fait arme et Ocelot G2.

I : Oui, ça c’est le genre de truc, il faut être là au bon moment, avoir la bonne idée. Il y a des structures qui arrivent et qui partent. Ce sont des projets à grande échelle. Il faut une base de revenu à investir assez important.

JF : Ok, je comprends ce que tu dis. Merci beaucoup pour tes réponses. Elles me seront extrêmement utiles dans ma recherche. Je te souhaite le meilleur pour la suite. Est-ce que tu désires que je t’envoie une copie de mon travail ou de la retranscription quand j’aurai fini ?

I : Oui pourquoi pas.

40.6 Retranscription de l'interview du sixième joueur

JF : Dans le cadre de la rédaction de mon mémoire relatif à la reconversion des joueurs professionnels d'eSport, je réalise une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel, comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire. C'est ok pour toi ?

I : Ouais, très bien.

JF : Super, merci. Si ça va pour toi, on va passer à la première partie qui concerne les débuts d'un joueur professionnel. Comment as-tu commencé ta carrière de joueur pro et pourquoi as-tu décidé de te lancer dans ce milieu ?

I : Moi, ça a commencé très récemment parce que à la base c'était surtout le streaming qui m'attirait, le côté divertissement. J'ai vraiment cette volonté de devenir streamer donc j'ai commencé à faire ça sur mon temps libre. Plus le temps passait, plus ça commençait à marcher et plus les retours étaient positifs. Plus je le faisais, plus j'avais envie de continuer donc je suis passé à mi-temps dans mon taf pour me consacrer à ça. Dans l'idée, même si le streaming, c'est ce qui m'attirait le plus et c'est ce que je préfère, le côté joueur pro, il est un petit peu venu naturellement dans le sens où plus ton niveau il est élevé dans le jeu, plus tu vas attirer facilement de l'audience. J'ai toujours aimé jouer de façon compétitive sur les jeux auxquels je jouais. J'ai toujours voulu. Je ne suis jamais resté sur un jeu où je n'atteignais pas les rangs les plus élevés. Ça a été pareil sur *TFT* où j'ai réussi à passer challenger. C'est assez naturellement que je suis resté sur ce jeu et donc l'association streaming et joueur pro, ça marche bien parce que forcément on joue beaucoup pour le stream et on progresse. Ensuite, sûr *TFT*, c'est vrai que c'est assez récent. La scène compétitive, elle a commencé très très récemment. Il n'y a pas beaucoup de LANs à part celles organisées par Arma Team. Il y a les tournois organisés par Shaunz mais pour l'instant, il y a pas énormément de choses sur le jeu.

Moi, j'adore le fait d'être bien classé. C'est un petit peu égocentrique mais le fait d'être sur un jeu et le streamer en étant dans les mieux classés d'Europe, c'est quelque chose qui me fait vraiment kiffer.

JF : Ok, à quel moment as-tu compris que ta passion des jeux vidéo pouvait être un moyen de générer un revenu et d'en vivre ?

I : C'est probablement quand des amis m'ont encouragé. C'est-à-dire qu'à la base, je streamais qu'une fois par semaine, qu'un soir par semaine avec des amis sur une chaîne qu'on avait en commun. On streamait chacun un soir et c'était vraiment pour le plaisir. On avait 5, 10 viewers maximum. Souvent, c'étaient que des potes qui regardaient. Plus je le faisais, plus ça me faisait plaisir. Ces amis qui m'ont dit : « Ecoute, franchement, je trouve qu'il y a vraiment quelque chose. Il y a un truc qui fait qu'on aime bien tes streams et peut-être que tu devrais essayer d'en faire plus ». Plus j'en ai fait et plus j'ai commencé à avoir du monde mais quand je me suis lancé là-dedans complètement, j'avais peu d'espoir d'en vivre. D'ailleurs, je n'en vis pas encore tout à fait. J'en suis pas loin mais j'en vis pas encore tout à fait. Quand je me suis lancé, je me suis lancé en me disant que je le tente. Je me suis assuré d'avoir une sécurité financière derrière. Je suis pas parti non plus complètement dans le vide mais ça s'est fait un peu en vase communiquant c'est-à-dire que je travaillais de moins en moins à mon taf, je faisais de moins en moins d'heures pour pouvoir streamer de plus en plus et je voyais que plus je streamais et plus j'arrivais à avoir du monde et donc, plus je gagnais. Finalement, c'est ça qui m'a motivé à me dire : « Si en faisant en peu plus, j'ai un peu plus de monde. Si, je vais dedans complètement et que je fais que ça, j'arriverai peut-être à en vivre. » et il y a aussi évidemment la grande aide d'Arma Team qui m'a donné beaucoup de visibilité en me recrutant sur leur chaîne.

JF : Donc tu es chez Arma. Chez Arma, tu as un contrat de streamer ou de joueur ?

I : Chez Arma, je suis que streamer actuellement, je n'ai pas d'équipe en tant que joueur pro. Je suis autoentrepreneur. Je suis prestataire chez Arma pour faire des créneaux sur leur chaîne. Je n'ai pas d'équipe en tant que joueur tout simplement parce qu'il n'y avait pas de format compétitif sur *TFT* avant. Ça a commencé il y a 4 semaines. Il va y avoir le premier championnat du monde. Ça commence tout juste. Il n'y avait pas vraiment d'équipes qui s'étaient créées. Il n'y avait pas vraiment de circuit donc j'ai pas essayé d'avoir une équipe. Là, c'est le tout début de *TFT* et le tout début de la scène compétitive. Je pense que je me

mettrai à chercher une équipe si je vois que ça commence à devenir régulier et qu'il y a des tournois qui se créent. Pour l'instant, avoir une équipe n'apporte rien parce qu'il n'y a de toute façon pas de tournoi, donc pas besoin de défraiement. Chez Arma, je suis que streamer.

JF : Là actuellement, tu essayes de te qualifier aux worlds de *TFT* ?

I : J'ai essayé malheureusement, je me suis foiré sur la troisième semaine ce qui fait que comme j'avais plus la possibilité de rattraper la semaine que j'avais ratée, là, j'ai laissé tomber. Je suis un peu déçu mais le niveau était très élevé. Il y avait énormément de joueurs qui essayaient pour à la fin 3 place. Globalement, j'étais déçu mais je ne le vis pas comme un échec. Je serai prêt pour la saison d'après en espérant que ça continue mais là pour cette fois, c'est raté.

JF : Pour toi, quelles sont les compétences techniques et/ou comportementales requises pour percer dans l'eSport, pour percer en tant que joueur ?

I : En tant que joueur, il faut beaucoup de mental. Je pense que c'est ce qui m'a le plus manqué cette saison et c'est sur quoi, moi personnellement, je dois travailler le plus. Ça demande de jouer énormément. Je vais prendre l'exemple de *TFT* parce que c'est ce que je connais le mieux. Le format actuel de *TFT* demande chaque lundi soir d'être le mieux classé possible. Ce qui veut dire qu'il faut consacrer son lundi. C'est ce que j'ai pas fait la semaine où je me suis raté : commencer à jouer à 8 heures et jouer non-stop jusqu'à minuit et faire ça parfois plusieurs jours si on a une mauvaise session, pour la rattraper. J'ai l'impression que ceux qui y arrivent, qui sont placés chaque semaine dans le top 10, dans le top 25, c'est ceux qui ont le meilleur mental. Moi, ce que je n'ai pas su faire c'est, au bout de 10 heures de jeu, quand tu as un petit peu de malchance, un petit peu de fatigue, de garder le mental et ne pas se mettre à balancer des games parce qu'on est un petit peu énervé et tout ça. Finalement, j'étais tout le temps sur une pente glissante. Dès que j'avais une ou deux parties qui ne se passaient pas bien derrière avec la fatigue, le stress, l'énervement, c'étaient toutes les parties d'après qui ne se passaient pas bien. C'est vrai que jouer autant chaque jour en étant concentré non-stop contre les meilleurs joueurs d'Europe, ça demande, évidemment ça demande toutes les qualités que demande le jeu, de réflexion, de vitesse de réflexion et tout ça ! mais je trouve que le plus important c'est vraiment d'avoir ce mental, d'être capable de faire des si longues sessions et de jamais avoir un moment de faiblesse parce que c'est pas rattrapable. Moi, j'ai fait une après-midi où j'ai joué énervé, où j'ai joué frustré, où j'ai pas réussi à garder ce mental au top. J'ai

perdu énormément de points en une après-midi et ça fait que derrière, c'était pas rattrapable. C'est à ce moment-là que j'ai raté mes chances de qualifications. Il y a des joueurs qui sont capables de tout encaisser même des très mauvaises sessions et de garder le moral et de continuer à jouer aussi bien dans une mauvaise session que dans une bonne session. C'est ça qui fait la différence, c'est pour ça que, eux, ont réussi et pas moi.

JF : Ok, là c'étaient les 4 premières questions qui étaient liées au début d'un joueur. On va désormais parler de la partie : évoluer en tant que joueur professionnel. Quel est ton rythme de vie en tant que compétiteur ?

I : Je trouve que c'est très important de garder ; j'ai voulu garder un rythme comme avant. Je vis avec ma fiancée qui est institutrice et qui fait un horaire de bureau en gros. Moi, l'idée c'était de me consacrer à *TFT*, au streaming, mais sans que ça empiète sur ma vie privée. J'ai gardé les horaires quand je faisais quand j'avais un travail de bureau. C'est-à-dire que je me lève le matin vers 7 heure. Je commence à streamer vers 7 heure et demie, 8 heure et je streame tout la matinée, souvent jusque midi, 13 heure et ensuite de 13 heure à 17 heure je joue hors stream pour m'entraîner. C'est la journée classique. Après 17 heure, ma fiancée rentre du travail et je passe la soirée avec elle. Finalement, j'ai des horaires de bureau et c'est quelque chose que je m'étais un peu imposé. J'avais pas envie de faire des nuits blanches et après d'être décalé, de faire des trop longues sessions. J'aime bien garder mon train train quotidien. Je trouve ça agréable de me lever en même temps que le jour et d'aller me coucher quand la nuit tombe. C'est des détails, mais moi je me suis habitué à ce rythme-là quand je travaillais dans un bureau. C'était un rythme qui me convient donc je me suis forcé. Enfin, c'est pas vraiment forcé parce que c'est venu naturellement mais je me le suis gardé maintenant que je streame plein temps.

JF : Ok, merci. Dans le même ordre d'idée, est-ce que tu suis une alimentation particulière et est-ce que tu régules ton activité physique dans l'objectif de performer en tant que joueur ?

I : Alors, ce n'est pas dans l'objectif de performer. Je le fais pareil, naturellement parce que je le faisais déjà avant. Je suis de base quelqu'un qui mange équilibré. J'essaye de pas sauter de repas même si ça peut m'arriver si des fois je fais des sessions de stream un peu longues mais globalement, j'avais déjà une alimentation le plus équilibré possible et j'ai maintenu ça. C'est la raison numéro 1, c'est pas en rapport avec l'eSport. C'est plus pour ma santé de base et pareil

pour l'activité physique. Je fais pas beaucoup de sport mais un petit peu. Maintenant que je travaille de chez moi, que je streame tous les jours et que je vais plus au travail, c'est vrai que je me déplace moins donc je compense en faisant un peu de sport, pas énormément mais de quoi garder la santé.

JF : Tu es un jeune joueur professionnel mais est-ce que tu as déjà commencé à envisager ton avenir professionnel après ta période de joueur pro ? Tu parlais des stream, c'est peut-être là-dedans ou peut-être as-tu d'autres idées ?

I : Oui, je l'envisage déjà dans le sens où c'est une situation précaire. C'est pas une situation, il y en a dans certaines équipes, pas sur *TFT* mais il y a certains joueurs sur certains jeux qui vont avoir des contrats à longue durée avec une sécurité, une régularité. Moi, je suis dans une situation où je suis autoentrepreneur et c'est que le stream qui me rapporte actuellement. J'ai pas d'équipe et il y a très peu de tournois. J'ai gagné une LAN au mois de février mais il y en a pas énormément. C'est principalement le stream. Je l'envisage déjà dans le sens où dans ma situation, on sait. Peut-être que dans 6 mois pour x ou y raison, je ferai plus aucune audience en stream et donc j'aurai plus aucun revenu. Je suis obligé de le garder dans un coin de ma tête. Là, je suis en début de carrière. Ça progresse chaque jour, mon audience progresse, mes revenus progressent mais je sais aussi que du jour au lendemain, ça peut ne plus marcher pour x ou y raison. Parce que *TFT* n'a plus de succès par exemple. Il y a des jeux qui ont une période fast et après en quelques mois, le jeu est délaissé. Ça peut être parce que j'ai plus le niveau, ça peut être pour plein de raisons. Je l'envisage toujours. Moi, dans l'idéal le jeu vidéo c'est ma passion et le stream c'est ma passion. Si je peux rester dans ce domaine-là ce serait incroyable. Ce serait dans l'organisation d'événements, dans les commentaires. J'aimerais bien si c'est possible. S'il y a une scène eSport qui continue sur *TFT*, être engagé pour commenter des tournois ou pour participer à l'organisation. Moi, c'est ça qui me fait kiffer, c'est l'eSport, organisation de tournois, commentaire de tournois, du stream. Je sais que c'est un milieu assez fermé dont beaucoup de gens rêvent donc, je garde à l'esprit qu'à tout moment je vais peut-être devoir retourner sur un travail plus conventionnel, un travail peut-être de bureau ou un travail qui me plaira forcément moins que de vivre de ma passion. J'y suis préparé et je l'accepterai. Je ferai tout pour rester dans le milieu, dans l'événementiel, dans le jeu vidéo mais je me suis préparé à devoir faire quelque chose d'autre un jour. A faire comme avant.

JF : Ok, merci. Comment est-ce que du coup tu juges tes performances actuellement en tant que joueur ?

I : C'est assez difficile parce que je fais partie des joueurs qui sont très variables et sur *TFT*, ça bouge très très vite et de nouveau on revient à cette histoire de mental. Il y a une dizaine de jours, j'étais trentième Europe et aujourd'hui à l'instant exact où je te parle, je suis quatre cent cinquantième parce que j'ai justement eu cette mauvaise passe où j'ai continué de jouer, où je me suis enfermé dans de la mauvaise humeur, dans une mauvaise session. Je ne suis pas encore assez régulier, c'est ce qui me manque. Je sais qu'à mon meilleur niveau, je l'ai fait plusieurs fois, je suis plusieurs fois aller dans le top 50 Europe. Il y a eu une dizaine de jours, il y a eu l'Arma Cup avec 16 joueurs extrêmement forts. J'ai réussi à me qualifier en finale. La seule LAN que j'ai faite en 2020, je l'ai gagnée. Je sais que je suis capable, de façon avec beaucoup de régularité dans le top 100 Europe avec des percées dans le top 50 mais il faut que j'arrive, justement, à être régulier et ne pas tout gâcher quand j'ai des mauvaises sessions. Je pense que je fais partie au niveau francophone des meilleurs joueurs quand je suis dans un bon moment. Malheureusement, il me manque par rapport aux autres, cette capacité mentale à rester dans un bon moment.

JF : Tu disais qu'au niveau de tes performances, il y a des moments dans lesquels tu étais plus performant et d'autres dans lesquels tu as plus de mal et à terme, si je comprends bien, ton objectif c'est de minimiser ces périodes où tu as plus de mal et où tu n'es pas dans le bon esprit. Si c'est le cas comment fais-tu pour arriver à ce moment-là càd avoir plus de moment où tu excelles ?

I : Écoute, je n'ai pas encore trouvé la solution parfaite. Je sais que je me suis amélioré. J'essaye juste de relativiser càd que quand ça se passe mal, j'essaye juste de me dire que ce n'est pas si grave que ça et c'est ce que j'ai fait. J'ai été très déprimé pendant quelques jours quand j'ai eu ma très mauvaise session qui m'a mise hors course pour la qualification aux worlds et finalement après, je me suis juste posé. J'ai réfléchi et je me suis dit : « il y a que 40 personnes en Europe qui vont aller participer au tournoi qualificatif ». Parce que là, c'est des qualifications pour un tournoi qualificatif. Ensuite, il y en aura que 3 qui iront au championnat du monde. C'est là que je me suis rendu compte que ne pas être dans les 3 meilleurs d'Europe, ce n'est pas un échec. C'est tellement sélectif qu'il ne faut pas vivre ça pour un échec et c'est dans ce genre de réflexion que je me dis que c'est pas si grave. Il faut que je joue avec moins

de pression donc j'essaye toujours de relativiser. Je n'y arrive pas encore toujours. Il y a toujours des moments où l'énervement prend le dessus. Sur tous les jeux où je suis passé et même dans la vie, j'ai un manque de sang-froid. Je suis quelqu'un de sanguin qui s'énervé très vite, y compris en dehors de jeux vidéo. C'est un défaut qui va au-delà de l'eSport. C'est un défaut que je dois corriger dans ma vie. J'en ai conscience mais j'ai pas encore trouvé vraiment les solutions pour améliorer ça. Ce que j'essaye de faire le plus, c'est de relativiser. C'est d'essayer de me convaincre que quand ça se passe mal, c'est pas grave, qu'il faut passer à autre chose, qu'il faut pas y penser, pas ruminer. Il y a un truc que je fais : j'essaye de regarder d'autres joueurs pro et de parler avec d'autres joueurs pro qui eux, sont bien meilleurs que moi dans ce domaine. Par exemple, Un33d avec qui je m'entends très bien et qui streame aussi sur Arma. Pour moi, c'est le joueur avec le meilleur mental d'Europe. Il pourrait faire 18 top 8 d'affilée qu'il serait toujours pas énervé. J'en ai parlé avec lui, demandé des conseils. Je le regarde aussi beaucoup en stream pour essayer de voir quand dans sa partie, il se passe quelque chose qui moi m'aurait énervé. Qu'est-ce qu'il dit, qu'est-ce qu'il fait. J'essaye de prendre exemple sur des joueurs qui ont un meilleur mental que moi, de la même façon que pour progresser sur le jeu. J'essaye de regarder des joueurs qui sont meilleurs que moi sur chaque secteur de jeu pour me perfectionner.

JF : Dans un autre registre. Est-ce que tu crois au transfert d'un joueur professionnel de jeu vidéo vers un autre jeu vidéo ?

I : Oui, bien sûr. On l'a vu avec *TFT*, le jeu n'a qu'un an et Un33d à nouveau que je vais prendre comme exemple. Un33d qui était un des meilleurs joueurs d'Europe sur *Hearthstone*, du jour au lendemain, il en a eu marre d'*Hearthstone* et il est passé sur *TFT*. Il est dans les meilleurs joueurs d'Europe de *TFT*. Finalement, il y a des jeux qui demandent les mêmes qualités même quand ils ne se ressemblent pas et typiquement les jeux de cartes comme *Hearthstone* et *TFT*, c'est un bon exemple parce que même si les jeux sont très différents. Ça demande les mêmes qualités de réflexion, d'approximation de probabilité, de calcul de risque. Il y a des joueurs qui vont avoir ces qualités et qui vont les garder sur un autre jeu. Il y aussi le fait que quand on est un joueur pro sur un jeu, on a l'habitude et la mentalité pour atteindre le plus haut niveau et quand on passe sur un autre jeu, on va garder cet état d'esprit donc même si on doit réapprendre le jeu. On a l'état d'esprit de compétiteur et d'aller au plus haut. Je pense aussi et ce sera le dernier point. Il y a un côté gifted, un petit côté talentueux sur les jeux. Moi, je sais que même si avant *TFT*, je n'avais jamais atteint les plus hauts niveaux sur lesquels

j'avais joué, j'ai toujours réussi à atteindre le haut du panier rapidement, apprendre rapidement. Je crois qu'il y a ce côté-là, de la même façon qu'un mec très bon dans un sport. Si tu lui apprends rapidement un autre sport, il va avoir les capacités physiques et mentales de devenir très bon dans un autre sport. Je crois que sur les jeux vidéo, c'est la même chose, l'habitude. Bien sûr, il y a les APM qui seraient la gestion du clavier et de la souris et qui seraient un peu l'équivalent de la condition d'un sportif et la façon de penser, l'esprit compétiteur qui serait comparable à un sportif. Je pense que c'est même plus facile de devenir pro sur un jeu quand on était déjà pro sur un autre que quand on a jamais été pro sur un autre jeu.

JF : Ok, J'ai une question liée au revenu. Je ne te demande pas de chiffre et s'il y a quoi que ce soit que tu ne désires pas dire, libre à toi de répondre ce que tu veux. Quelles sont tes différentes sources de revenus et est-ce que tu gagnes de l'argent avec la profession de joueur pro de *TFT* ?

I : Alors avec la profession de joueur pro, non. J'ai eu quelques gains en tournoi. J'avais gagné la première place à l'INSA LAN en février. Les gains en joueur pro, sur *TFT* actuellement, personne n'en a tout simplement parce qu'il y a eu très peu de tournoi. Il y a eu les Kennens Cup organisée par Shaunz, les Arma Conventions organisées par Arma mais c'est même pas un tournoi tous les 2 mois. Sauf erreur de ma part, à part Un33d qui doit avoir un salaire payé par Arma, je suis pas sûr qu'il y ait d'autres Français. Moi, mes revenus c'est le stream actuellement. Ce que j'espère et j'ai beaucoup d'espoir... On a vu avec ces championnats du monde que Riot avait envie d'investir dans *TFT*. Ce que j'espère, c'est que petit à petit, au-delà du circuit de Riot qui est très élitiste... Comme je disais, il y a que 3 joueurs européens qui vont participer aux championnats du monde. J'espère qu'il y aura des LAN organisées assez régulièrement et moi je serai vraiment ravi de me déplacer, que ce soit en France ou en Europe, pour faire des LANs et espérer avoir des gains en tournois. Actuellement, mes revenus, c'est pour être tout à fait honnête, à deux tiers pôle en emploi parce que j'ai quitté récemment mon emploi pour me lancer dans le stream et un tiers les revenus du stream. Mon objectif sur l'année 2020 et ensuite 2021, c'est de gagner de plus en plus par le stream et de faire vase communicant et avoir de moins en moins besoin des aides. En tant que joueur, j'ai gagné un tournoi mais j'ai envie de dire que j'ai participé qu'à deux parce qu'il y en a très très peu qui sont organisés. Pour commencer à avoir un revenu en tant que joueur eSport, il faut que la scène eSport de *TFT* grandisse et que les organisateurs de tournois prennent en compte *TFT*. Là, il y a eu toute la période de coronavirus qui a annulé tous les tournois. C'était pas le bon moment pour avoir des revenus de joueur pro mais je sais que la Gamers Assembly n'avait pas

prévu de faire du *TFT*. Ça, j'espère que ça changera parce que si Riot booste un petit peu leur scène eSport et que les organisateurs de tournoi sont motivés alors, on aura de plus en plus de LANs avec du *TFT* et à ce moment-là, les joueurs pourront de plus en plus gagner, avoir des gains grâce au jeu.

JF : Ok, merci. D'un point de vue relationnel entre les joueurs... Donc *TFT*, ça se joue seul. Les joueurs ne font pas partie d'une équipe. Quels sont les contacts que tu as avec les autres joueurs ? Tu disais que tu t'entendais bien avec Un33d à qui tu demandes des conseils. Est-ce que c'est le cas général sur la scène *TFT* ?

I : Ouais, sur la scène *TFT*. Je sais pas comment ça se passe dans les autres pays mais en France, il y a beaucoup de communication. En Francophonie, parce que j'inclus ImsoFresh qui est belge et qui participe beaucoup, il y a un serveur discord où sont réunis tous les meilleurs joueurs français et francophones et il y a beaucoup de discussions, d'échanges, de screens. Moi, j'y suis pas souvent parce que j'ai pas les mêmes horaires que les autres. Comme je streame principalement le matin comme je te disais, que l'après-midi, je joue hors stream et que le soir je passe du temps avec ma copine. C'est vrai que les autres streamers sont du soir. Je suis rarement dans les conversations mais je les vois. Il y a souvent des joueurs qui jouent ensemble en vocal. On voit souvent sur les streams de Shaunz, ImsoFresh, Voltariux également. Quand Cruor streamait encore, Un33D et Cruor faisaient beaucoup de duo. La communauté de *TFT*, quand je parle de la communauté, je parle surtout des joueurs pro, streamers, elle est super. Il y a une super bonne ambiance. Tout le monde s'entend bien. Là, encore une fois avec le COVID, il y a eu beaucoup de tournois annulés mais quand on s'est vu à l'Arma Cup ou quand on se voit en tournoi, il y a une super ambiance. Tout le monde s'entend bien. C'est super agréable et je sais que si je me pose une question sur un détail du jeu, je peux envoyer un message privé à n'importe quel joueur français challenger et je sais qu'il me répondra et inversement. Il y a pas mal d'entraide et je pense que c'est aussi pour ça que la France est pas mal sur *TFT*. Si on ajoute ImsoFresh, si on le compte dans les francophones, on a beaucoup beaucoup de joueurs francophones dans le top challenger. J'ai jamais fait vraiment les comptes mais j'ai toujours l'impression en regardant le classement qu'il y a beaucoup plus de français que d'autres pays, par rapport aux autres pays d'Europe qui sont dans le top du classement. Je pense que c'est en grande partie liée au fait que la communauté est soudée. Qu'il y a de l'entraide et qu'on réfléchit pas mal ensemble en se donnant des conseils et on hésite pas à poser des questions aux autres quand on a besoin.

JF : Ok, la question qui suit fait un peu référence à ce dont tu viens de parler justement. Est-ce qu'il y a un réseau dans le monde de l'eSport et est-ce que tu as su y rentrer ? Et comment cela s'est fait ou non ?

I : Je ne sais pas ce que tu entends exactement par réseau.

JF : Je parle du lien entre les joueurs, entre les joueurs et les structures. Le fait d'être en contact avec les autres joueurs et potentiellement des acteurs du monde de l'eSport. Est-ce qu'il y a un avantage à faire partie de ce réseau ? Est-ce qu'un réseau s'est créé ?

I : Je pense bien qu'il y en ait un. Notamment avec ce serveur discord, après, c'est pas un réseau dans le sens où on l'entend parfois : le truc élitiste. On entend souvent dans la politique comme un truc néfaste où on doit rentrer pour avoir quelque chose. Là, c'est un truc qui s'est fait naturellement parce que les streamers *TFT* sont sympa mais oui, il y a clairement ce côté. Si je commence mon stream au moment où Toons finit le sien, il va pas hésiter à me host. Je sais aussi que moi, en tant que streamer Arma Team, si j'ai besoin de quoi que ce soit, je peux demander à Torlk et Lewelis qui sont les dirigeants de l'Arma Team et qui sont un petit peu des boss dans l'eSport depuis des années, je peux leur demander de l'aide. Je sais pas si on peut appeler ça un réseau parce que je trouve que le mot est un peu connoté négativement. Il y a de l'entraide mais c'est pas fermé. C'est pour ça que j'ai pas trop envie d'utiliser le mot réseau. C'est-à-dire que n'importe quel joueur pro ou semi-pro qui a besoin de quoi que ce soit peut demander aux autres et peut demander à rejoindre notre serveur discord. Il y a pas du tout de côté élitiste et sélectif. Au contraire, plus on est à vouloir s'investir sur le jeu, à consacrer du temps et de l'énergie pour que le jeu se développe, plus on est content. S'il y a 50 personnes sur le serveur discord et que la semaine prochaine, il y en a 100 parce qu'il y a 50 nouveaux mecs qui sont ultra motivés à être top Europe, ça nous fera tous super plaisir parce que quand on aime un jeu, quand on voit des gens s'y mettre à fond pour le try hard, ça fait giga plaisir.

JF : Ok, merci. Je comprends ce que tu veux dire avec la notion négative mais ce que je cherche c'est principalement un regard interne. Là, on va passer à la troisième partie qui est la partie qui concerne le plus la finalité de mon travail. C'est donc la retraite et les opportunités de reconversions pour un joueur professionnel. Le jour où tu prendras ta retraite en tant que joueur, est-ce que tu comptes continuer à vivre de l'eSport ? Tu parlais du streaming donc tu as déjà

en partie répondu à la question. Est-ce qu'il y a un autre moyen que tu envisages et qui est lié à cette activité-là ?

I : Arma Team organise énormément d'évènements. On connaît Arma Team pour sa chaîne Twitch mais Arma Team, 90% de l'activité c'est de l'organisation d'évènements eSport et j'ai déjà plusieurs fois participé à cela avec eux en tant que prestataire. Je les ai déjà aidé à l'organisation et c'est quelque chose qui m'a beaucoup plus. Je pense que je continuerai toujours à streamer et il y aura toujours le streaming en activité numéro 1. Le truc qui me fait plus kiffer que la compétition, que les tournois eSport, c'est le streaming. Je suis content de me lever le matin et me dire que je vais discuter avec les viewers et passer un bon moment avec eux. S'il y a un deuxième truc que je devrais citer, ce serait l'organisation d'évènements ou même toute activité autour du jeu vidéo. Il y a un exemple que j'aime beaucoup donner et qui est quelque chose que j'ai fait pour Arma Team. C'est une boîte française d'ingénieurs qui s'appelle Altran qui, pour sensibiliser ses employés au handicap visuel, les faisait jouer à *Mario Kart* avec des casques de réalité virtuelle qui simulait des handicaps visuels et j'ai organisé ça avec Arma Team. Arma Team m'a envoyé dans les établissements de l'entreprise pour gérer cet évènement et moi, c'est ce genre de chose qui me fait vraiment kiffer. Déjà, c'est le contact avec les gens qui relie le fait que j'adore parler avec les viewers. J'allais dans les établissements de l'entreprise avec le matériel et j'étais employé par Altran pour organiser ce petit event : ramener les gens, les faire jouer, le pourquoi du comment, pourquoi on fait ça... C'était lier l'amusement et les jeux vidéo parce que les gens sont contents pendant leur journée de travail de sortir de leur bureau et de jouer à *Mario Kart* et en même temps c'est lier l'utile à l'agréable puisque c'était la sensibilisation à l'handicap. Ils étaient très intéressés. Là, c'est un exemple très précis mais je trouve que c'est un bon exemple de ce que peut faire l'eSport au-delà des tournois et du streaming. L'eSport, ça peut apporter plein de choses. Le jeu vidéo peut apporter plein de choses au même titre que le cinéma, que les livres. C'est un nouveau pan de la culture et moi j'aimerais rester dans ce genre de chose. Je sais que je pourrai pas toujours être streamer, je pourrai peut-être pas toujours organiser des tournois qui est le centre du truc mais j'aimerais bien trouver des activités qui restent liées aux jeux vidéo. Si ça peut être des choses gratifiantes comme ça, ce serait encore mieux.

JF : A ton sens, quels sont les reconversions qui sont envisageables pour un joueur pro ? Les reconversions qui restent dans le milieu du gaming et de l'eSport ?

I : Je pense que tout ce qui est commentaire, analyse. C'est plus un pronostic mais l'eSport se développe de plus en plus. Il y a de plus en plus de tournois sûr plein de jeux. Il y a de plus en plus de gens qui sont intéressés pour organiser des tournois. Maintenant, il y a des mairies, des trucs comme ça qui organisent des tournois eSport dans leur ville. Pourquoi pas à l'avenir avoir des reconversions au même titre qu'on en voit beaucoup dans le football ou dans n'importe quel sport où d'anciens joueurs vont devenir des commentateurs, des consultants et tout ça... Après, il y a évidemment le streaming et globalement l'organisation de tournois. Comme c'est de plus en plus populaire, j'imagine que ce sera de plus en plus facile. Ce sera toujours difficile mais ça sera de plus en plus facile pour quelqu'un qui a brillé sur son jeu de faire à l'avenir des émissions et du commentaire. Moi, c'est ce que j'aimerais faire personnellement donc je pense que ça peut être une des voies, clairement.

JF : Ok, merci. Du coup, toi, tu as la casquette de streamer et donc tu connais bien cette partie-là du gaming. Quelles sont les limites et les opportunités liées à ce choix à ton sens ?

I : Je pense que c'est quasiment impossible d'être joueur pro sans être streamer actuellement. Encore une fois, je connais pas tout donc je peux me tromper. Il y a certaines équipes comme Vitality qui sont de très grosses équipes qui vont être capables financièrement de payer un joueur qui n'est que joueur c'est-à-dire qui va juste s'entraîner et faire des tournois mais c'est pas encore assez développé, en tout cas en France. C'est pour ça que tous les joueurs pros, que je connaisse, sont aussi streamer parce qu'on se rend bien compte sur *TFT*, même quelqu'un qui aurait gagné tous les tournois de l'année, il aurait pas gagné assez d'argent pour vivre. Le streaming, pour l'instant, c'est complètement lié au fait d'être joueur pro sur certains jeux. Après, je connais pas les jeux mais peut-être que sur des très gros jeux comme *League of Legends* ou *Counter-Strike*, qu'il y a suffisamment d'eSport pour que les mecs soient uniquement joueurs pros et pas streamer. Sur les jeux comme *Hearthstone* ou *TFT* où je suis maintenant, les jeux sont un peu en-dessous en termes d'eSport. Le streaming est indissociable parce que tu peux pas générer assez d'argent en étant que joueur. Pour moi, les avantages, c'est que ça donne une raison de joueur dans le sens où moi, si je streamais pas, je m'entraînerais moins parce que jouer tout seul dans son coin pendant 10 heures chaque jour, c'est super difficile. Il y en a qui en sont capables. Moi, je sais que je finirais par m'ennuyer, me lasser alors que le streaming me donne une envie en plus de jouer. Je suis content de jouer pendant 7 heures d'affilée parce que je suis en stream en même temps et que ça me fait plaisir. Ça me permet de m'entraîner tout en prenant du plaisir. Les limites du streaming, c'est que en termes

d'entraînement, de concentration, on joue forcément mieux quand on est pas en stream et on va forcément mieux s'entraîner. La limite, c'est de jongler entre le fait qu'on est obligé de streamer pour avoir des revenus mais qu'en même temps, chaque minute d'entraînement en stream, c'est une minute d'entraînement un petit moins efficace que quand on joue très concentré hors stream. Il faut faire attention et bien allier les deux. C'est pour ça que je me suis habitué à faire le matin en stream et l'après-midi hors stream mais j'avoue que je fais partie de ceux qui pourraient streamer tout le temps parce que ça me fait tellement plaisir que j'accepte que mon entraînement soit un peu moins efficace.

JF : Merci pour cette réponse. Même type de question mais liée au métier de préparateur sportif ou de coach dans une équipe esportive. Est-ce que pour toi c'est une opportunité qui pourrait t'intéresser et est-ce que tu penses qu'il y a beaucoup de limites ? Ou inversement beaucoup d'opportunités ?

I : Je t'avoue que je connais pas trop parce que, à nouveau, sur les jeux auxquels j'ai joué il y en avait pas forcément. Je sais que dans les jeux d'équipes comme *League of Legends* ou *Counter-Strike*, il y a toujours un coach. Moi personnellement, c'est un truc qui me plairait parce que j'adore apprendre des choses aux gens. Disons, que je suis très pédagogue. Autant, coacher au niveau pro, ça me semble très très compliqué parce qu'il faut vraiment avoir la légitimité de coacher des mecs qui sont top 10 Europe. Ça demande d'avoir un palmarès suffisant. Par contre et c'est pas exactement la réponse à ta question, moi, je fais beaucoup de coaching sur *TFT* pour des joueurs débutants et même pas forcément débutants, jusqu'à Master ou Grand Master et c'est quelque chose que j'adore faire. C'est vrai que jusque là, j'y avais pas pensé en répondant à tes questions mais je sais que pendant le confinement, il y a eu une recrudescence énorme du nombre de réservations de coaching sur tous les jeux parce que les gens étaient chez eux et ils avaient plus de temps et j'ai adoré faire du coaching quotidiennement et faire progresser des gens sur *TFT*. Autant, coach au niveau pro, compétitif, c'est pas forcément quelque chose qui me tenterais, déjà parce que, encore une fois, je pense pas avoir un jour avoir la légitimité d'y prétendre et aussi parce que je pense que le coach doit avoir le niveau des joueurs. Tant que j'ai le niveau, j'ai envie de continuer à jouer par contre de façon annexe, faire de plus en plus de coaching, voir un jour, créer des cours collectifs ou ce genre de chose sur des jeux, ça c'est un truc qui me plairait et c'est un truc qui va se développer petit à petit.

JF : C'est une opportunité de reconversion et pour générer un revenu qui est intéressante. Est-ce que tu as considéré la reconversion en tant qu'analyste sportif ou journaliste dans le milieu ? On en a déjà un petit peu parlé tout à l'heure. Tu disais qu'il risquait d'avoir de plus en plus de places car de plus en plus de tournois et tout ça. Où est-ce que tu situerais les limites de ce choix et les opportunités ?

I : C'est quelque chose qui me plaît. C'est encore une chose auquel j'ai pas pensé. Quand on doit répondre à la question, on pense pas à tout ça, je m'en rend compte. Tout ce qui est journalisme, ça a été un temps, une envie de carrière avant même le jeu vidéo. J'envisageais de faire des études de journalisme. Si ce secteur se développe suffisamment, c'est en effet quelque chose qui me plairait énormément. J'aime beaucoup écrire, suivre l'eSport. Ce serait une très bonne idée. En termes de limites, je vois pas ce qui pourraient être les limites parce que je pense que sur le long terme, l'eSport deviendra comme le sport. A partir du moment où il y a des journaux sportifs qui couvrent plein de corps de métier à plein temps, je vois pas forcément de raison qui pousserait l'eSport à être différent. Le problème, peut-être, c'est que quand on suit l'eSport, on suit souvent que les jeux auxquels on joue. Alors que n'importe qui peut comprendre le foot, même si tu joues pas au foot, tu connais les règles du foot et tu peux regarder du foot et aimer regarder du foot. Il y a des millions de gens qui regardent du foot sans jouer au foot. Tu prends un mec qui joue à *Counter-Strike*, tu lui dis : « Regarde, il y a un tournoi de *TFT* ». Il va pas comprendre un broque de ce qu'il regarde. C'est peut-être ça la limite. Une compétition esportive, elle est destinée qu'à un public du jeu, la plupart du temps que à un public qui joue à ce jeux. On va jamais voir un mec qui joue qu'à *Hearthstone* regarder une compétition de *Counter-Strike* alors qu'il a jamais joué à *Counter-Strike*. C'est pas le cas dans le sport. Moi, je fais partie de ceux qui regardent plein de sports différents et quand il y a les jeux olympiques, regarde tous les sports. Le sport est plus accessible quand tu connais pas. C'est bête et méchant mais le foot même si tu connais pas les règles en détail, tu as 11 joueurs d'un côté, 11 joueurs de l'autre et ils doivent marquer. Regarder une game de *League of Legends*, quand tu as jamais vu une game de *League of Legends* de ta vie, c'est absolument incompréhensible. C'est peut-être ça, la limite du côté journaliste. Analyste, c'est que le public visé, il est restreint. Si tu es analyste *TFT* ou que tu écris des articles eSport sur *TFT*, ton audience, c'est que les joueurs *TFT*, forcément, avec une audience réduite et difficile à étendre. Ça va être des métiers qui sont moins rémunérés.

JF : Ok, merci. C'est un point de vue qui est intéressant et qui apporte de l'information. Finalement, la dernière opportunité de reconversion que j'aimerais aborder, c'est celle de la création d'une structure. Justement pour, tu disais que pour l'instant, il y a pas de structure qui emploie des joueurs en France. Est-ce que tu crois qu'en créer une serait une opportunité et si c'est le cas, quels seraient les risques liés à cette création et les opportunités ?

I : Alors, ça c'est pas quelque chose que j'envisage parce que ça me paraît impossible pour moi dans le sens où je pense que pour créer une équipe, même si c'est faisable, j'y connais pas grand-chose de ce point de vue-là. Ça revient à créer une entreprise et pour ça, il faut beaucoup de choses. Il faut de l'expérience, il faut peut-être avoir été avant de créer une équipe. Je vais prendre l'exemple d'Arma Team. Avant de créer Arma Team, Torlk et Lewelis, ils ont été haut placés dans une autre équipe, ils ont gravi les échelons chez Millénium., ils avaient beaucoup de connaissances et de qualités dans ce domaine. Il faut beaucoup d'expérience. Il faut un apport financier parce qu'il va falloir les infrastructures, il va falloir avoir de quoi convaincre les joueurs de rejoindre et tout ça. Ça serait un rêve évidemment ! Si tu me disais : « Tiens, j'ai vu dans le futur et dans 10 ans, tu auras ta propre équipe eSport multi-jeux. » Ce serait vraiment un rêve mais c'est pas quelque chose que j'envisage personnellement parce que je pense que c'est trop loin. C'est trop compliqué, ça demande trop de choses et d'ailleurs, c'est peut-être pour ça qu'il y en a très peu qui se créent. On est plus dans le domaine, pour moi en tout. De mon point de vue, ce serait plus dans le domaine du rêve que de la reconversion possible.

JF : Ok, merci. Moi, j'ai posé mes 20 questions. Merci beaucoup pour tes réponses et toutes les informations qu'elles vont m'apporter et qui seront extrêmement utiles dans mes recherches. Je te souhaite le meilleur pour la suite et que tout se passe bien sur la scène *TFT* et que celle-ci grandisse de manière exponentielle. Est-ce que tu souhaites recevoir mon travail lorsque je l'aurai terminé.

I : Oui, avec plaisir.

JF : Ok, super merci beaucoup.

40.7 *Retranscription de l'interview du septième joueur*

JF : Dans le cadre de la rédaction de mon mémoire relatif à la reconversion des joueurs professionnels d'eSport, je réalise une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel, comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire.

I : Ok, il n'y a pas de souci pour moi, c'est bon.

JF : Passons donc à la première partie qui concerne les débuts d'un joueur professionnel. Ma première question est : comment a débuté ta carrière de joueur professionnel ? Pourquoi as-tu décidé de te lancer dans ce milieu ?

I : En gros, moi j'ai commencé à m'intéresser vraiment au jeu en ligne, en fin de collège avec des potes sur *Counter-Strike*. Ensuite, j'avais un niveau plutôt bon mais pas non plus un niveau à devenir pro. Après, j'ai testé d'autres jeux comme *COD* où j'avais un niveau quand même par rapport aux casus. Après, certains de mes postes sur internet m'ont dit de tester *LOL*. Sur *LOL*, j'ai vite accroché. Je suis vite arrivé dans le haut ELO et après ça s'est fait comme ça. Tu rejoins ta première team. C'était un peu amateur mais c'était parmi les meilleurs joueurs européens quand même. Ce n'était pas trop professionnalisé. Ça s'est développé. Si tu restes au top, tu suis le développement et la professionnalisation du milieu. Après, t'as des teams où t'es un peu rémunéré. Tu as des sponsors et des trucs comme ça. Voilà, en gros.

JF : Ok, d'accord. A quel moment as-tu compris que ta passion des jeux vidéo pouvait être un moyen de générer un revenu et d'en vivre ?

I : Disons que le revenu, c'était, quand j'étais joueur, c'était plutôt les tournois parce que tu ne pouvais pas vivre avec le salaire qu'on te donnait. Après, c'était du bonus parce que moi j'étais aux études à côté donc ça ne posait pas trop de souci. C'est à peu près quand j'ai arrêté de jouer

on va dire et que j'ai rejoint la partie staff que je me suis dit que ça pouvait être un métier et que ça allait se développer. Si je pouvais rester là-dedans et vivre de ma passion entre guillemets, autant que j'y reste. J'ai persévéré dedans.

JF : Ok, d'accord. Comment est-ce que tu es devenu professionnel ? Est-ce que c'est une structure qui t'a repérée ?

I : Non, ce n'était pas vraiment des structures. C'était un groupe de joueurs donc tu formes une team. Tu n'avais pas de structure et tu rejoins une structure après, en postulant entre guillemets, en faisant des tournois, des trucs comme ça. C'était plus dans ce sens-là à cette époque. Aujourd'hui, c'est l'inverse. C'est des structures qui viennent voir si tu as du potentiel.

JF : Ok. Pour toi, quelles sont les compétences, qu'elles soient techniques ou comportementales, pour percer dans l'eSport en tant que joueur ?

I : Il faut être super compétitif, avoir toujours envie de gagner. Je pense qu'il ne faut pas aimer perdre pour devenir un joueur pro. Après, je pense pas qu'il y ait de comportement type à avoir ou quoi que ce soit. Par rapport à l'eSport, chacun est différent et c'est vraiment l'aspect compétitif qui prime et le fait de toujours vouloir être meilleur qui peut te faire percer parce qu'il y a des joueurs qui ont des comportements totalement différents. Des personnalités totalement différentes et au final, ils se retrouvent au même endroit. Il n'y a pas vraiment un profil type.

JF : Ok, c'était la première partie. Là, on va parler de l'évolution en tant que joueur pro. Toi, à l'époque où tu jouais, quel était ton rythme de vie en tant que joueur ?

I : Disons qu'à l'époque où j'ai fait pas mal de tournois, j'étais en BTS. Donc à ce moment-là, j'allais en cours mais j'avais des horaires plutôt tranquilles. J'avais pas mal le temps de jouer le soir et je m'étais arrangé avec mon école pour pouvoir, quand j'avais des tournois, louper les vendredis et parfois le lundi si c'était à l'étranger et que tu rentrais un peu tard. Le mec de mon école, il comprenait vachement ce que je faisais, il me supportait grave. Ça, C'était bien. Sinon, niveau rythme de vie, le week-end je jouais pas mal. Je ne sortais pas spécialement, tu vois. Parfois, je faisais des petits trucs avec mes parents. J'avais quand même une vie sociale. Je voyais de temps en temps des potes. Il n'y avait pas de problème par rapport à ça. Par contre,

maintenant, c'est grave différent. C'est vachement professionnel. C'est des horaires plus de travail, avoir un vrai rythme, une vraie routine. Tu vois.

JF : Tout à fait. Est-ce que tu suivais un planning journalier qui structurait ton nombre d'heures d'entraînement, de repos ? Est-ce que tu avais une alimentation particulière ? Une activité physique journalière ?

I : Non, pas spécialement. J'ai toujours été bien. Enfin, je n'ai jamais été un mec qui prenait grave du poids, qui mangeait n'importe quoi tout le temps. J'ai toujours mangé normalement, on va dire. Au niveau du sport, je n'en faisais pas trop, trop à ce moment-là. Après, j'en faisais pas spécialement. Je n'avais pas de rythme défini : c'était pas rapport à mes cours. Pendant les vacances, je jouais grave et pendant les week-end pareil.

JF : Merci. Maintenant, une question qui est, je pense, pertinente à te poser au vue de ta reconversion. Comment est-ce que tu as abordé ton avenir professionnel après ta période de joueur ?

I : En fait, quand j'ai décidé d'arrêter de jouer, on va dire que j'avais envie de rester là-dedans forcément. Ce n'était pas une obligation. J'ai eu d'autres idées aussi, tu vois, en dehors de l'eSport. Enfin, pas de l'eSport mais du jeu en lui-même. J'ai eu l'idée d'ouvrir un bar eSport où j'ai été 6 mois là-dessus mais ça s'est pas fait. C'était au moment où j'avais arrêté. Après, on m'a proposé d'encadrer des joueurs en tant que bénévole, des potes à moi qui étaient chez Infamous à l'époque. C'était Néro, Nisqui, KyrDOS. Il y avait qui d'autre ? Il y avait Kroni. C'était des joueurs qui n'étaient pas encore très connus à l'époque mais qui avaient du potentiel. Moi je n'avais rien de spécial à faire. J'avais toutes mes journées et je me suis dit : « Pourquoi pas, ça peut être une bonne idée ». J'ai fait ça. Après, on a réussi à rejoindre une structure qui était Metly. On a reçu un salaire et moi j'étais là, full time à les encadrer. On a fait pas mal de LANs. Voilà, on était vraiment une équipe pro quoi. On faisait beaucoup de LANs, beaucoup de tournois, on participait à tous les événements online. Ça commençait à être le début des teams pro en dehors des LEC.

JF : Et c'est là que tu as commencé à te créer une expérience, un background en tant que manager ?

I : Ben ouais parce que j'apprenais un peu. C'était pas encore un taf où il y avait grand-chose qui était fait. Ca existait pas vraiment les managers avant cette période. J'apprenais sur le tas, tu vois. Comme j'étais quand même, sans me vanter, quelqu'un de débrouillard par rapport aux autres à cet âge-là. Quand j'étais joueur, j'étais déjà assez débrouillard. Quand je vois les joueurs de 17 ans maintenant, ils sont perdus. J'avais déjà appris pas mal de chose sur la vie et je pouvais m'en servir même si en 2015 j'avais que 22 ans. Je savais encadrer 5 joueurs sans problème. Après, j'ai appris sur le tas ce qu'il fallait faire. C'est pas un taff compliqué. Il faut juste aimer ça en fait.

JF : Ta fonction à ce moment-là était principalement toute l'organisation logistique qui était liée à ces tournois ?

I : Ouais, c'est ça. A ce moment-là, j'étais vraiment la sixième personne de l'équipe. En LAN, il y avait que moi qui allait avec eux. Je les aidais aussi un peu sur la partie stratégique. J'étais plus légitime à cette époque. Je venais juste d'arrêter. J'avais plus de connaissances par rapport à l'époque alors que maintenant c'est différent, j'en ai un peu moins. Oui, c'est ça. J'étais vraiment le sixième membre de l'équipe et je gérais tout pour eux.

JF : Merci. Est-ce que tu crois au transfert d'un joueur professionnel d'un jeu esportif vers un autre ? Est-ce que tu penses que ça demande certaines capacités ?

I : Ouais, c'est possible mais il faut vraiment être talentueux, je pense. C'est pas donné à tout le monde de devenir pro sur un autre jeu. Tu peux devenir pro si tu viens d'un jeu. Tu prends l'exemple de *CS* et *Valorant*, tu vois. C'est possible mais il faut vraiment être chaud parce que pour avoir un niveau pro sur les 2 jeux. Il faut vraiment être talentueux, tu vois.

JF : Ok, d'accord. Aujourd'hui, ce que tu fais de manière principale, si je peux dire, c'est manager chez LDLC. Ça, c'est ton travail et c'est ton unique source de revenu ?

I : Oui.

JF : Comment est-ce que tu qualifierais les relations entre joueurs et aussi entre les joueurs et les représentants de la structure ? Par exemple, les relations entre un joueur et toi, un manager.

I : Moi, je suis vraiment leur référent, tu vois. En général, les joueurs, ils me respectent parce que je suis plus vieux qu'eux. J'ai plus d'expérience qu'eux dans tout ce qui est en dehors du jeu. Par rapport à ça, ils me respectent. Ils me demandent souvent des conseils. Après, entre joueurs, ça, ça n'a pas vraiment changé depuis le début je dirais. Maintenant, que c'est plus encadré, je pense qu'il y a moins de conflits entre les joueurs. Genre, ils vont moins se rentrer dedans, ça va moins partir en couille dès qu'il y a un souci. Genre, on ne veut plus jouer ensemble, etcetera. Il y a des intermédiaires pour réguler tout ça. Avec la structure, les joueurs en général, vu qu'ils sont dans des locaux, ils voient les directeurs de la structure, etcetera mais ils ont pas forcément plus de contacts avec eux. C'est plus moi qui fais l'intermédiaire tu vois.

JF : Toi qui as connu toute l'expansion de l'eSport au tour de *League of Legends*. Est-ce que tu as vu se créer un réseau avec les personnes avec qui il était important d'avoir des contacts ? Est-ce que tu fais partie de ce réseau ? Est-ce que tu y as été introduit ? En enlevant tout l'aspect négatif qui peut y être associé.

I : Ouais, c'est sûr t'as forcément. Moi, en tout cas dans mon taf, je sais qu'il y a un petit réseau parce que t'es de toute façon obligé d'être en contact tout le temps avec eux l'année pour suivre les leagues, travailler sur la LFL. Après, dans l'eSport en général, t'as des réseaux. En général, je pense que c'est des réseaux pour s'entraider, se booster entre membres. J'en fais pas forcément partie mais je sais que si j'ai besoin de quelque chose, je peux avoir des contacts dans le domaine qui seront là pour m'aider si besoin.

JF : Maintenant, on va passer à la dernière partie qui est la plus importante dans ma recherche, c'est la partie qui est liée à la retraite et à la reconversion. On va peut-être faire la liste des reconversions possibles et parler des opportunités et des limites liées à ces reconversions. Pour toi, quand on te demande, pour un joueur pro, quelles sont les reconversions qu'il peut envisager pour rester dans l'eSport et le gaming en général, à quoi penses-tu ?

I : Déjà, tu as le truc le plus adapté à eux, c'est le streaming. Si des mecs ont réussi à développer leur image et leur communauté pendant qu'ils étaient joueurs pro, ils peuvent ensuite rester dedans même s'ils jouent plus. Tu peux le voir aux US même si aux US, c'est un peu de la triche parce que tu as beaucoup de personnes qui parlent anglais. On va dire que c'est pas facile mais tu touches plus de monde mais tu as plein de joueurs en France qui sont des anciens joueurs. Tu regardes chez Vita, ils ont pas mal d'influenceurs, des joueurs comme ça. Je dirais

que la première reconversion et la plus facile pour eux, on va dire. Après, tu as tout ce qui est dans l'encadrement, le management, le coaching. Ça, c'est pareil. C'est vraiment un truc, surtout coaching. Là où c'est le plus facile pour eux. Ceux qui ont ces compétences là-dedans, qui ont été bon à un moment dans le jeu, ils sont légitimes pour être coach. Ils peuvent être respectés plus facilement qu'un coach qui sort d'une école ou je sais pas qui et qui était au maximum silver-plat ou silver-gold-plat et qui a jamais fait de compétitif avant. Forcément, ils seront plus légitimes. Après, le management, je n'ai pas trouvé. Il y a des joueurs qui sont managers mais pas tant que ça en vrai. C'est plutôt en général des profils de gens qui étaient, comme je te disais tout à l'heure, des gens qui étaient passionnés par l'eSport mais qui avaient pas plus de compétences que ça pour percer en tant que joueur. Justement, ils ont décidé de faire des tafs comme ça et qui ont réussi à trouver par contact, des places et qui après, se sont développés là-dedans. Il y a l'événementiel aussi. Ca, il y en a quelques-uns qui peuvent se reconverter là-dedans : tout ce qui est organisation de LANs, ce genre de choses, tu vois. L'organisation d'événements, ça peut aider mais après, c'est pas parce que t'étais un joueur pro que tu vas être bon là-dedans mais il y en a qui ça plait. C'est à peu près tout ce que je vois.

JF : Moi, je peux peut-être t'en proposer et tu me dis si c'est pertinent ou pas. J'avais passé la barrière entre les développeurs, les designers du jeu et les joueurs de part l'expertise et le nombre d'heures passées sur le jeu, participer au game design des jeux et le balance et tout cela.

I : Ca, ça arrive. En général, le truc, c'est que c'est souvent des gens qui ont un background d'études par rapport à cela, même si tu as des boîtes. Je pense que tu peux rentrer facilement chez Riot si t'as fait un truc sur le jeu en tant que joueur : ils voient que tu as des compétences pour les aider. Je pense que c'est faisable sans forcément avoir un bac plus 5. Tu peux trouver. Moi, c'est un truc auquel j'ai déjà pensé. Ca donne envie de travailler chez Riot mais je me plais où je suis donc j'ai pas de raison de changer. Il y a pas de raison que j'aille frapper à la porte de Riot pour voir s'ils peuvent me proposer quelque chose alors que je suis heureux dans ce que je fais. Mais clairement, c'est un endroit où j'aimerais travailler et où je pense que par rapport à la connaissance que j'ai de la scène, surtout de la scène compétitive, je pourrais avoir un poste pour les aider sur cette partie. Ca, c'est clairement possible. Après, tout ce qui est équilibrage, c'est possible aussi. Tu sais que souvent ? je sais que la plupart des gens qui sont chez Riot sont des anciens joueurs. Après, c'est pas forcément des joueurs très haut elo mais c'étaient des passionnés de *LOL* à la base et je sais que moi, j'ai vu des joueurs avec qui je

jouais à l'époque à assez haut elo qui ont pas percé dans le gaming mais par contre des mecs qui faisaient des études à côté ont été embauché chez Riot. Après, il y en a qu'un ou deux que je connaissais à l'époque.

JF : Sinon, j'avais aussi, à l'image de Shaunz, ce serait devenir prof dans une école d'eSport. Quel est ton point de vue sur ce sujet ?

I : Ouais, c'est possible après, il faut quand même... Tu vois, Shaunz, c'est quelqu'un de pédagogue : il a fait des études, il est posé, il sait parler aux gens. Ce n'est pas le cas de tous les joueurs, tu vois. Ça dépend vraiment des compétences de chacun. Je sais qu'il y a des joueurs, c'est impossible de leur proposer ça parce qu'ils sauront pas bien faire le taff mais je sais que Shaunz, c'est quelqu'un de très bien pour ça parce qu'il a des facilités à enseigner, à parler, à prendre la parole devant tout le monde. Ça lui pose pas de problème et tu sais qu'il sera sérieux pour préparer ses cours et tout ça. Mais oui, c'est possible, ça dépend des profils après.

JF : Ensuite, j'avais analyste sportif pour les équipes et caster ou journaliste pour le public...

I : Dans les équipes, souvent, ce sont des mecs intéressés par les datas, ce sont des mecs qui étaient bons en math et qui ont fait des études de data. Derrière, ils sont passionnés par l'eSport. C'est pas forcément des anciens joueurs pro qui deviennent analystes par contre. C'est vraiment des gens qui sont passionnés par un jeu et qui sont fort en data. Enfin, ça les intéresse et c'est leur passion de faire ça. C'est souvent ça, en général, les analystes. Après oui, on a bien vu avec Traython. Traython, il est pas resté longtemps joueur pro. Il a pas eu une carrière professionnelle mais il a réussi à se reconverter. Je pense qu'il a streamé pas mal quand il était chez Solary. Il a vu qu'il aimait ça et il s'est dit : « pourquoi pas tenter ? ». Il avait peut-être plus envie de jouer et il s'est dit : « c'est un truc qui me plaît ». Il n'y a pas encore eu de caster qui sortait juste de la scène compétitive. C'est vrai que ça ajoute du plus comparé à un Noa qui caste. Traython, il a plus de connaissances.

JF : Est-ce que n'importe quel joueur qui a percé sur la scène peut devenir caster ou alors il faut des qualités particulières ?

I : Non, moi tu vois, par exemple, caster ? Déjà, j'ai pas une élocution très bonne de base et je sais que quand j'aidais un peu O'Gaming, j'étais pas forcément à l'aise. Ca allait, c'est pas un truc qui me déplaisait mais je sais que j'aurais pas pu en faire mon métier. Dans chaque taf, c'est pas parce que tu as été joueur pro que tu vas être pro. Pour caster, il faut avoir une bonne élocution. Il faut aimer parler et il ne faut pas avoir peur de parler devant tout le monde parce que t'as quand même la pression de la caméra et ça, si t'as pas ces compétences-là, tu ne peux pas le faire. Pareil pour analyste, il faut être fort en data, il faut savoir les utiliser. Si tu n'as pas ces compétences-là, tu peux pas les utiliser. Après, moi, ce que je fais, je pense que tout le monde peut le faire : il faut avoir un bon relationnel globalement. Si tu as ça, tu peux faire le taf. Après, le reste des taches tout le monde peut le faire. Tu n'as pas besoin d'un bac plus 5 ou d'avoir fait 5 ans d'études dans une spécialité pour comprendre le taf. C'est vraiment simple quoi et facile d'accès. Je pense qu'en fait, chaque joueur pro a forcément un centre d'intérêt à côté. Des compétences, on va dire et c'est ces compétences-là qu'il doit exploiter pour se reconverter. Même s'il y en a qui sont vraiment vraiment focus dans le jeu. En général, ce sont ceux qui sont vraiment assez jeunes et qui pensent pas à ça : ils pensent pas à l'après-carrière.

JF : Dans un autre registre, ce serait la création d'une structure et donc vraiment créer son équipe avec ses joueurs, sa marque, son nom. Est-ce que tu penses qu'avoir été joueur t'avantage ? Il y en a un certain nombre qui l'ont fait. Est-ce que tu crois que c'est une bonne idée ? C'est compliqué ?

I : Je pense que c'est quand même compliqué et surtout il faut avoir l'esprit entrepreneurial et de la gestion. C'est pas... Franchement, ouvrir une structure c'est comme ouvrir un commerce. C'est un taf énorme et je ne pense pas que n'importe qui peut faire ça. Je pense pas qu'avoir été joueur pro, ça t'aide pour ouvrir une structure. Quand je vois Ocelote, c'est le cofondateur de G2. C'est pas parce qu'il a été joueur pro qu'il a ouvert sa structure. C'est vraiment un mec entrepreneur qui avait envie de faire des projets dans ce style. Ça n'a rien avoir, c'est juste qu'il baignait là-dedans. Je pense que c'est un mec, s'il n'avait pas été dans l'eSport. Il aurait été entreprenant mais dans d'autres domaines.

JF : Ok, d'accord. Écoute, merci beaucoup pour tes réponses. Elles me seront extrêmement utiles dans ma recherche. Est-ce que tu souhaites avoir une copie de mon travail lorsque je l'aurai fini ?

I : Ben avec plaisir, tu pourras m'envoyer ça.

40.8 *Retranscription de l'interview du huitième joueur*

JF : Bonjour, je réalise une enquête via une étude qualitative composée d'entretiens avec des joueurs professionnels d'eSport en activité ou retraité. Dès lors, je t'ai sollicité afin que tu répondes aux différentes questions liées à cette étude. Ces questions s'articulent autour des différentes parties de mon questionnaire qui sont : les débuts en tant que joueur professionnel, comment évoluer dans ce milieu en tant que joueur et finalement la retraite d'un joueur et les opportunités de reconversions possibles. Je te garantis que les informations obtenues lors de cette interview seront utilisées en respectant ton anonymat et ton nom ne sera pas divulgué. Finalement, si tu es d'accord, j'enregistre cet entretien dans l'objectif de pouvoir le retranscrire.

I : Tout va bien avec moi

JF : Ok super, merci beaucoup. Je te propose que nous commençons par la première partie qui est « les débuts d'un joueur professionnel de jeux vidéo ». Comment as-tu débuté ta carrière de joueur professionnel et pourquoi est-ce que tu as décidé de te lancer dans ce milieu ?

I : Alors, Je n'ai pas vraiment décidé de me lancer dans ce milieu. Moi, j'ai commencé sur le jeu au niveau professionnel de *Melée*. J'ai commencé en fin 2014 et je venais d'un autre jeu. Je venais de *Brawl*. Smash 4 n'était pas sorti mais je venais de *Brawl*. Je n'ai jamais été très bon sur *Brawl* et j'ai toujours été un peu déçu par le jeu. J'ai toujours un peu vanté les mérites d'un jeu plus rapide. Je me suis mis à *Melée* en 2014 en me disant que c'était surement trop tard pour vraiment avoir un niveau dessus puisque le jeu avait 12, 13 ans. Ouais, à l'époque, il avait 12 ans c'est ça. Je me suis toujours dit que j'essayerais juste d'être le meilleur possible par rapport à ce que je peux faire. Au fil des mois et des années, j'ai toujours progressé, progressé, progressé. Je dirais que j'ai atteint un niveau top français, top Europe. Je dirais il y a à peu près 2 ans, quelque chose comme ça. A partir du moment où j'ai atteint un niveau top français parce que actuellement je dois être le meilleur joueur français ou le deuxième. C'est un petit peu particulier *Melée*, je dirais, parce qu'en France, c'est un milieu pas très professionnel. J'ai quand même pu être aidé. Des organisateurs de tournoi, que ce soit en France où en Angleterre, m'ont payé des places, des vols pour pouvoir aller participer à des

tournois. Généralement, personnellement, ça n'a jamais été plus professionnel que ça, non plus. J'étais juste surtout dans le niveau et j'ai jamais eu vraiment l'occasion d'être littéralement payé plus que des voyages. Après c'est quelque chose qui risque d'arriver dans les mois qui viennent.

JF : Donc pourquoi est-ce que tu penses que dans les mois qui viennent ça pourrait être un moyen de gagner un revenu et donc d'en vivre ?

I : En vivre je ne sais pas, mais générer un revenu, oui. C'est-à-dire que sur *Melée*, c'est un jeu qui a eu un renouveau avec le online. Avec le COVID c'est fini mais il y avait le Smash World Tour qui était sensé se passer cette année. C'était un espoir pour tous les joueurs de *Melée* et même de *Ultimate*. Au final ça s'est pas fait. Je pense que quand ça sera un peu revenu à la norme. C'est-à-dire la situation sanitaire, etc. Il y a beaucoup de potentiel je pense. Personnellement, je risque de me lancer dans le streaming à la rentrée. Je crois que c'est une très bonne opportunité pour moi. Actuellement, j'ai pas la fibre donc je peux pas. Là je suis en train de déménager sur Paris et j'aurai la fibre à la rentrée. C'est une bonne opportunité pour moi

JF : Ok, ça c'est un premier moyen de générer un revenu pour en vivre. Est-ce que tu penses que tu pourrais être repéré par une structure et potentiellement être payé pour jouer ?

I : Oui je pense après niveau actuel, je pense que je pourrais progresser un petit peu plus. Cette année, on n'a pas eu tendance à s'entraîner énormément mais je dirais que actuellement je suis dans le top 25 européen, Top 2 français et c'est bien . Je pense que pour une petite structure, le plus important c'est d'avoir de la visibilité et ça passe par le streaming. Ça passe surtout par le streaming je pense et la création de contenu que ce soit sur Twitch ou You tube. Actuellement, il n'y a pas assez d'argent dans la compétition, sur *Melée* surtout. Même la visibilité sur les tournois, je crois qu'elle ne soit pas assez forte pour que ce soit l'atout numéro 1 comme par apport à un jeu comme CS, des MOBA, des jeux qui génèrent vraiment des sous où les développeurs mettent de l'argent.

JF : Est-ce qu'aux Etats-Unis, la visibilité est suffisante pour en vivre ?

I : Je pense que ça dépend de tout. Il y a quelques streamers, des joueurs top qui ont aucun problème pour vivre, qui sont aisés mais c'est quelque chose qui est difficile à atteindre pour tout le monde. Même les joueurs qui ont un top 20-30 monde galèrent un peu à vivre. Qui ne peuvent pas vivre juste de *Mêlée*. Je pense que c'est quelque chose qui change avec le nouveau online qu'il y a. Je pense qu'il y a beaucoup de changements qui vont venir sur *Mêlée* honnêtement. Je suis assez optimiste de ce côté-là mais jusqu'à maintenant, ce n'est pas un milieu dans lequel il y a énormément d'argent. Il y a plein de joueurs. J'ai rencontré des joueurs américains qui sont venus en France, en Europe. J'ai pu parler un peu. Il y en a c'est un peu la galère. Ils se font beaucoup d'argent mais sur les tournois locaux parce qu'il y en a beaucoup mais sur les plus gros tournois, c'est plus difficile parce qu'il y a pas assez d'argent. C'est dur de dire qu'il n'y a pas assez d'argent mais par apport au niveau qu'il y a et par apport à tout. Il y a pas assez d'argent en jeu vu le niveau qu'il y a dans les grands tournois.

JF : Ok d'accord.

I : Un mec qui arrive 7, huitième alors qu'il fait un tournoi major, ça peut arriver qu'il gagne 100 balles. Alors qu'il mériterait beaucoup plus. 100 balles c'est ridicule. Je dis 100 balles mais c'est peut-être plus que 100 balles. Il y a des tournois à l'époque, je me souviens. Il y a des tournois même les 7, huitième il gagne très peu. Même à l'EVO. Après ça dépend.

JF : OK d'accord. Dans un autre registre. Quels sont pour toi les compétences techniques et/ou comportementales requises pour percer en tant que joueur professionnel de jeux vidéo ?

I : Alors moi j'ai, quoi que, ... Moi, j'ai quand même une expérience sur par mal de jeux. Mais à part sur *Mêlée* je n'ai jamais eu un niveau pro. Je dirais que le plus important c'est déjà d'aimer. Le plus important ce n'est pas de vouloir percer en soit ou de vouloir être fort. C'est juste apprendre à aimer jouer, à aimer s'améliorer. C'est tout le processus d'amélioration, de tout en fait. Je pense que c'est vraiment le truc principal, c'est de se focaliser là-dessus et de s'amuser. Une fois que tu t'amuses et que tu peux prendre du plaisir tous les jours en jouant. Tu peux mettre plus d'efforts facilement pour faire des choses qui sont un peu plus chiantes dans le jeu mais qui vont quand même te faire plaisir. Un entraînement rigoureux, pas forcément, fin si mais quelque chose de très fréquent avec une routine. Je pense qu'à partir de ce moment-là, ce n'est pas possible de pas devenir bon.

JF : Ok, la détermination et la motivation. C'est plus ou moins la clef si je résume.

I : je pense et l'amour aussi pour le jeu je pense.

JF : Ok merci. Là c'étaient les 4 premières questions qui étaient liées à la première partie. Là, on va passer à la seconde partie qui est « évoluer en tant que joueur professionnel de jeux vidéo ». Quel est ton rythme de vie en tant que compétiteur sportif ?

I : C'est-à-dire ?

JF : Ton nombre d'heures d'entraînement par jour ?

I : Depuis la crise du COVID, je fais plus d'entraînement technique tout seul parce que normalement je fais un peu ça tous les jours. Je fais environ, ça dépend, entre une heure et une heure et demie d'entraînement tout seul. Juste en bougeant. Pour travailler la technique. Souvent, c'est une à 2 heures par jour. Parfois plus, parfois moins quand même et essayer de varier ça avec jouer en ligne pour pouvoir mettre en pratique ce que tu bosses. Donc généralement, c'est sur : une heure, une heure et demi par jour mais sur *Mêlée* c'est particulier parce que tu fais souvent des sessions avec des amis et ça part sur des sessions où tu joues 5, 6 heures. Ca peut aller très très vite très longtemps. Ca dépend un peu personnellement.

JF : OK, est ce que tu suis une alimentation particulière et est-ce que tu régules ton activité physique dans l'objectif de performer ?

I : Alors oui à ce sujet c'est intéressant. A la base, je devais faire mon premier tournoi hors Europe en mai. En mai c'est ça. A partir de février de cette année je voulais vraiment performer parce qu'il y avait le Smash World Tour, il y avait plein de choses et j'étais vraiment déterminé. Je m'étais préparé physiquement et niveau nourriture pour pouvoir performer en fin mars et en mai aussi et tout le mois d'avril. En vrai, j'ai essayé d'avoir une alimentation saine, de boire, de boire de l'eau. Je sais plus exactement ce qu'il fallait faire. Boire de l'eau au bon moment, à la bonne fréquence quand tu t'entraînes. Faire du sport tous les jours aussi. Ça m'a pas mal aidé. J'avoue que je me suis arrêté, il faudra que je reprenne. Le sport et l'alimentation et boire de l'eau aussi, je pense que c'est très important.

JF : Ok, merci. Donc tu te lances actuellement en tant que joueur pro mais est-ce que tu envisages déjà un avenir professionnel qui peut être lié à l'eSport ?

I : Oui Oui carrément. Là je vais rentrer en alternance dans une boîte qui fait un peu. Je peux pas trop en parler pour l'instant mais dans une boîte qui travaille dans le domaine eSport disons. En partie sur le domaine eSport, lié un peu à *Mêlée*. Je pourrais mais c'est pas vraiment en tant que joueur, c'est plus en tant que community manager ou chef de projet. C'est un peu ce que je vise pour l'instant pour l'avenir après je sais pas du tout. J'aimerais bien être payé pour faire des tournois. C'est un peu mon rêve mais c'est compliqué actuellement.

JF : Tu me disais que tu étais plus ou moins deuxième en France. Quand tu jettes un regard sur tes performances en tant que joueur, comment est-ce que tu les juges ? Est-ce que tu penses qu'elles devraient s'améliorer ? Quelles vont s'améliorer ?

I : Je me suis toujours amélioré depuis que je commence et je ne pense pas que ça va s'arrêter de sitôt. Niveau Progression je ne m'inquiète pas. Je suis un des mecs, une des personnes en France qui a commencé le plus tard par rapport aux autres tops. Le top qu'on dira ex-aequo avec moi, il a commencé en 2005, 2007. Quelque chose comme 7, 8 ans avant moi. D'autres joueurs c'est comme ça en France. Je pense que j'ai plus de momentum pour moi que pour eux.

JF : Je comprends tout à fait. J'espère pour toi. Je le souhaite. La question qui suit c'est : est-ce que tu crois au transfert de joueur professionnel d'un jeu sportif vers un autre ? Et est-ce que ça demande des capacités particulières ?

I : Oui J'y crois complètement. J'y crois parce que je pense qu'à partir du moment où t'as une expertise dans n'importe quel domaine, c'est très facilement transférable. Surtout sur les jeux vidéo c'est très facile à transférer. Le problème, c'est de réussir à ne pas faire des mauvaises connexions entre les jeux. D'avoir de mauvaises habitudes qui viennent d'un jeu à l'autre. Je pense que si tu t'entraînes et que tu changes de jeu correctement. Tu prends pas de mauvaises habitudes, je pense qu'il y a pas de mauvaise raison et même que ça peut être bénéfique à un certain degré et que ça t'amène des choses que les gens voient pas forcément. Ça c'est cool. Ça peut amener du renouveau sur le jeu vidéo en question quelqu'un qui vient d'un autre jeu, qui a totalement un style différent un peu comme dans les métiers où les jeunes vont un peu à l'encontre de ce que les vieux disent depuis des années. Dans la médecine par exemple ou dans

d'autres domaines. Je vais un peu loin. Il y a vraiment une notion de transfert de capacités, de compétences qui est vraiment réel.

JF : Tu n'es pas le premier à m'en parler au cours de ces interviews. Tantôt, tu me disais que tu commençais le jeu de manière professionnelle et que tu te voyais te lancer dans le streaming aussi. Finalement, tu vas aussi faire de l'alternance dans une boîte. Est-ce que ça ce serait tes 3 revenus futurs ?

I : Je sais pas du tout, on verra tout dans le futur. J'arrive pas à m'imaginer dans 2, 3 ans donc c'est très difficile pour moi de réfléchir à ça mais oui j'aime bien cet espèce de triangle entre streamer, jouer et faire l'alternance et étudier évidemment. Je pense que c'est pas mal du tout et que ça va pouvoir m'aider. Que je vais pouvoir m'améliorer dans les 3 domaines.

JF : Ok merci. On passe sur une autre réflexion. C'est plus la relation entre les joueurs. Est-ce qu'il y a plutôt une relation d'amitié ou d'adversité avec les autres joueurs ? Surtout sur *Mêlée* ça peut être intéressant parce que tu joues seul mais tu as besoin d'adversaires pour t'entraîner.

I : C'est un peu particulier parce que ça dépend du niveau. Moi quand j'ai commencé et que j'avais un niveau médiocre. J'ai joué avec des joueurs avec un niveau qui était pour moi les 2 meilleurs niveau France qui jouent plus trop maintenant mais qui ont toujours été très forts et grâce à eux. Je suis devenu ami avec eux à travers le jeu. Enfin que ce soit à travers ou non et j'ai vraiment pu développer une amitié avec eux et j'ai pu m'améliorer dans le jeu en même temps et ça, c'est sympa. Après ça, ça dépend. J'ai plein d'amis que j'ai découvert à travers ce jeu. Le problème. On n'est pas sur le même niveau de jeu donc c'est pas du tout. Il y a pas du tout de concurrence. C'est juste de la pure amitié parce qu'on pas le même niveau du tout. Ça n'aurait pas de sens d'avoir de la concurrence là-dedans. Après je pense qu'au top niveau, il y a beaucoup de concurrence. Il y a beaucoup de fierté entre les joueurs. Surtout en France.

JF : Est-ce que tu penses, que ce soit sur *Mêlée* ou dans l'eSport en général, il y a plus ou moins un système de réseau ? Qui fait que si tu n'as pas de contacts, tu ne vas pas pouvoir scrim avec les autres joueurs ? Toi qui es relativement jeune sur le jeu, est-ce que tu as eu du mal à te faire une place ou à l'inverse, pas du tout ?

I : Je pense que oui j'ai eu beaucoup de mal à me faire une place au début parce que j'étais un peu le mec qui venait, pas de nulle part mais qui débutait un peu et qui s'améliorait. Je pense que les bons joueurs, je ne sais pas, il y a toujours eu un côté jalousie, un côté bizarre. Je me rappelle quelques tournois, en fait où on faisait des crews. Des crews, en gros, par pays, la France, elle a 5 joueurs, elle envoie les 5 joueurs en Angleterre par exemple. Il y a plusieurs tournois où je me suis énervé parce que j'étais pas choisi alors que j'avais clairement le niveau pour et je savais que c'était juste parce que j'étais pas assez amis avec les gens. J'étais pas leur pote, j'étais pas là depuis assez longtemps. Ça m'avait un peu fait chier. Depuis, ça a un peu changé je dirais mais je suis d'accord qu'il y a toujours dans l'eSport des gens. On en parle pas assez de leur niveau et d'eux et il y en a d'autres, on en parle trop. Après, ça fait partie de la création de contenu, ce genre de chose. L'image est importante pour les structures aussi. Il y a toujours cette notion de chose non méritée ou... Je trouve. Surtout sur les gens en équipe, c'est encore plus le cas.

JF : Ok. Là, on va passer à la troisième partie qui est liée à la retraite et les opportunités de reconversion. Pour toi, quelles sont les reconversions qui sont envisageables ? Qu'est ce qui te vient à l'esprit si je te parle de reconversion pour un joueur eSport qui se reconvertit dans le milieu eSport, bien sûr ?

I : Ben, il y en a plein. Il y a streamer déjà ; faire du contenu sur You Tube, Twitch. Ça c'est un peu les choses faciles. Tout le monde peut faire ça. Enfin pas tout le monde peut faire ça mais c'est des choses très démocratisées. Je dirais être game designer. Pour les gens vraiment fort à un jeu, si une boîte sort un jeu qui se veut compétitif, je pense qu'ils se doivent d'avoir recours à des gens qui sont à la pointe de jeu compétitif. C'est très important. Après, je sais pas si ça arrive fréquemment. Il y a plein de choses mais diverse. On pourrait parler de psychologie dans le sport. Quand t'as atteint un très bon niveau dans le jeu que ouais. Je sais pas trop.

JF : Moi, j'en ai listé un certain nombre peut-être que je peux te demander quelles sont les opportunités et les limites que tu vois dans ces différents choix ?

I : Parfait.

JF : Du coup, là tu me parlais de streamer qui était la première chose que tu me donnais et tu disais que c'était un peu le choix de la facilité ? Pourquoi est-ce que tu dis ça comme ça ?

I : Parce que quand tu streams, t'es un peu autoentrepreneur. C'est un peu méchant de parler de facilité. Quand t'es quelqu'un de connu et que tu peux te permettre de streamer. Tu peux avoir une autre chance grâce à ta personnalité aussi. C'est beaucoup lié à ça. Tu peux aussi avoir une audience, que t'es connu. Que t'es favori du public, ça c'est très facile à partir de ce moment-là. Que t'as une bonne personnalité... Ca veut rien dire une bonne personnalité mais une personnalité qui plaît au public et que les gens veulent te voir streamer, faire du contenu. A partir de ce moment-là, c'est assez facile, je pense. C'est un peu dans ce côté-là que je voulais parler de facilité. Autrement, ce n'est pas plus facile ou plus dur que quelque part d'autres.

JF : Qu'est ce qui fait que c'est moins facile du coup ? c'est quoi les limites ?

I : Il faut s'accrocher, je pense. Si le résultat n'est pas là. T'es un peu auto entrepreneur donc t'as personne pour t'aider vraiment. T'es un peu seul avec toi-même mais ce n'est pas non plus... Je ne pense pas que c'est difficile non plus. Je ne peux pas dire que c'est difficile. Ce serait méchant pour les autres métiers.

JF : Je comprends. Le prochain choix de reconversion ce serait celui de devenir coach ou préparateur. Pour toi, c'est quelque chose de réalisable, compliqué ?

I : Coach ou psychologue ?

JF : Préparateur sportif.

I : Oui, il y a besoin de faire des études ou rattraper quelque chose avant. Coach, si tu peux clairement si t'es un compétiteur. Tu peux clairement après je pense que ça demande... C'est important d'avoir un coach qui a été très bon pour un joueur qui souhaite s'améliorer. C'est pas mal du tout. Je pense qu'il y a des choses à apprendre derrière. Il y a une vraie reconversion à faire.

JF : Qu'est-ce que tu penses d'une reconversion vers analyste de matchs sportifs ?

I : Oui, ça c'est une bonne reconversion.

JF : Qui demande une préparation ? Qui a des limites ?

I : Préparation ? Je ne suis pas sûr que ça en demande une mais si c'est un joueur qui a vraiment fait une recherche en tant que joueur. Qui a vraiment étudié le jeu. Je pense qu'il est mieux placé que tout le monde pour parler. Je pense que c'est une très bonne reconversion mais ça dépend du jeu. Si c'est une reconversion qui se veut être durable.

JF : Est-ce que tu penses qu'on peut être journaliste d'eSport ? A l'image de journaliste pour des périodiques de sport, football, tennis,... ?

I : Je pense que oui mais c'est difficile parce que, en fait, ça reste quand même des niches et le souci que j'ai un peu eu toujours avec ça. C'est le cas sur *Mêlée*. Sur les gros autres jeux, peut-être que c'est possible et que c'est facile. Sur *Mêlée*, il y a un problème, c'est que tu t'adresses à une niche qui s'y connaît blindé sur le jeu mais tu dois vulgariser parce que t'es journaliste. Le problème, c'est que je ne sais pas à qui ça peut plaire d'avoir du contenu vulgarisé alors que t'as un niveau de connaissance avancé. C'est dommage. Après sur les gros jeux, je pense qu'il y a aucun souci pour ça. Sur *CS*, sur les gros jeux eSport. Il y a toujours de choses à dire et toujours trop d'équipes et trop de niveaux. Je pense qu'il n'y a pas de souci de ce côté-là.

JF : Ok, merci. Finalement, le dernier point, c'est : est-ce que pour toi la création d'une structure pourrait être un choix viable ?

I : Pour moi personnellement ?

JF : Pour toi personnellement ou n'importe qui dans l'eSport.

I : Moi personnellement non, ça me dit absolument rien. Après pour les gens, si je crois. Je pense que c'est une très bonne. C'est une création d'entreprise dans le numérique. Ça a beaucoup d'atout. Ça a beaucoup de potentiel. Après, tout dépend de ce que tu fais avec ça. Que tu crées du bon contenu, que tu signes des bonnes personnes, que tu fais des bonnes émissions. Il y a aucun souci que ça marche pas et que ce soit pas une réussite. Je pense.

JF : OK d'accord. Ecoute, moi j'en ai fini avec mes questions. Merci beaucoup pour tes réponses.

I : Aucun souci, c'est un plaisir.

JF : Je pense que celles-ci seront très utiles. J'ai noté des points à ne pas oublier lors de la rédaction de mon mémoire.

I : Je pense que je t'ai donné un avis de quelqu'un qui vient d'un plus petit jeu par rapport aux autres.

JF : Oui, ça dépend j'ai essayé d'avoir un échantillon assez large pour avoir un maximum de conseils et de témoignages. Finalement, j'ai une dernière question, est-ce que tu souhaites recevoir une copie de mon travail ?

I : Oui, je veux bien. J'ai vraiment envie de savoir.

JF : Ok, super, merci beaucoup.

I : Pas de souci.