

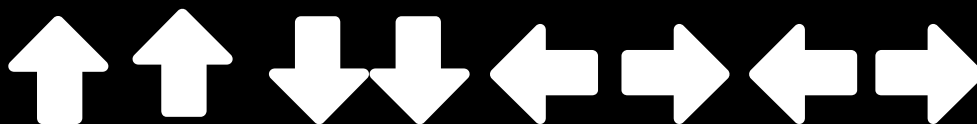


L'ESPORT



UN MONDE ALTERNATIF

Par Adel Macron & Yanis Le Pen

**B****A****L'ESPORT**

Depuis quelques années maintenant, l'esport écrit les grandes pages de son histoire. Le public, de plus en plus nombreux, vibre au rythme des compétitions et de tous les événements qui font résonner le sport électronique dans le monde entier. Certains sont prêts à parler d'un possible « âge d'or » tant la croissance de ce média continue à crever les plafonds.

L'esport c'est quoi ? l'est la contraction d' "electronic sport" ou sport électronique en français. Un mot aujourd'hui grand public puisqu'il apparaît dans la dernière édition du dictionnaire Larousse 2018 qui le définit de cette manière : "pratique du jeu vidéo multijoueur, notamment en réseau ; ensemble des compétitions dédiées à cette pratique".

Aujourd'hui, sa définition est encore sujette à controverse, de même l'esport ne peut pas être considéré comme un sport à part entière. Il est à la frontière du sport et des jeux vidéo.

La compétition sur les jeux vidéo commence dès les années 70 aux Etats-Unis, alors un secteur de niche exclusivement réservé aux passionnés. Presque tous les jeux pouvaient être compétitifs. On pouvait s'affronter sur Tekken ou Street Fighter dans une salle d'arcade, faire le meilleur temps sur Pac-man ou encore exploser le record du monde sur Tetris. Des réseaux de joueurs se sont alors peu à peu formé jusqu'à créer des circuits de compétitions à portée internationale avec la création de la Cyberathlete Professional League (CPL) ou encore l'Electronic Sports League (ESL) en 1997. On commence enfin à parler d'esport.

Aujourd'hui, l'esport est en plein boom. Chaque année, des centaines de tournois amateurs et professionnels sont organisés dans le monde entier avec une audience de 400 millions de spectateurs en 2018 dont un million en Belgique, selon Business Insider. En 2017, les politiques français, alors enthousiastes devant l'essor de l'esport avaient proposé de faire apparaître la discipline lors des Jeux Olympiques 2024 à Paris. Une proposition prématurée qui fût vite contredite au vu du nombre de dossiers qu'il reste à traiter afin de légiférer, d'encadrer et de laisser mûrir suffisamment l'esport.



Depuis l'arrivée de l'e-Sport, de nouveaux métiers ont vu le jour comme par exemple joueur professionnels, streamers, Youtubers etc... Mais qui dit travail dit formation pour y accéder cependant les formations actuelles dans ce domaine ne sont pas aussi sérieuses qu'elles en ont l'air, comme le prouve le cas de the e-Sport Academy à Nantes.

En effet des témoignages circulent sur cette école soit disant « officielle » au nom de l'Etat mais est en réalité une mascarade cachée. D'après le témoignage d'un ancien étudiant de cette école à son arrivée, il n'y avait aucun meuble ni même la moindre chaise et il n'y avait pas non plus d'internet ou encore de parquet. Pas de douches, des trous au plafond, des chambres sans fenêtres et la liste peut continuer ... Par la suite s'en suivi du travail au « black », des menaces durant l'année, 10h de cours en 6 mois ce qui reste inadmissible pour une école soit- disant officielle.

Hélas cette école n'est pas la seule dans ce cas-là, on peut y retrouver également la Montpellier Gaming Academy qui ressemble au cas précédent. Pas de réelle connexion, pas de logiciels sur lesquels travailler, climatisation générale hors service... Ces écoles jouent sur le fait que c'est récent et donc sur la méconnaissance du domaine pour « profiter » des jeunes arrivants et faire du profit.

Egalement, il n'est pas réellement nécessaire d'avoir une formation pour accéder à certains métiers de l'e-Sport surtout joueur professionnel et streamers qui sont les 2 métiers les plus populaires dans ce domaine. En effet la plupart des joueurs et streamers célèbres n'ont pas reçu de formations pour en arriver là où ils en sont aujourd'hui. On peut donc se demander comment vont faire les écoles pour s'insérer dans notre société tout en proposant des formations intéressantes et utiles afin d'accéder aux différents métiers de l'e-Sport



L'impact de League of Legends dans l'e-Sport :

Si des tournois de jeu vidéo ont toujours existé de façon confidentielle, c'est lui qui est à l'origine de leur professionnalisation et de l'explosion de leur audience au début des années 2010. Le record absolu est détenu par la finale 2018 de League of Legends : près de 100 millions d'internautes en ont regardé au moins un extrait, en direct ou en rediffusion.

Il s'agit par ailleurs de la scène la plus développée, avec un championnat du monde, un championnat d'Europe, une ligue européenne, une ligue française, et même, à partir de 2020, une ligue 2 française.

Tout commence au milieu des années 2000, quand Marc Merrill et Brandon Beck se rencontrent sur le campus de l'USC, l'université de Californie du Sud. Les deux étudiants partagent non seulement le même amour du jeu vidéo, mais font également un constat similaire sur l'état du marché. Selon eux, les développeurs n'écoutent pas assez leurs fans, et préfèrent enquiller les jeux les uns après les autres, délaissant à chaque fois les précieuses communautés qui se sont naturellement construites autour de leurs productions. Frustrés par cette éternelle fuite en avant, ils ont l'idée de lancer leur propre société, orientée sur l'idée de proposer aux gamers de tous bords un jeu unique, mais qui prendrait le temps d'évoluer, pour s'adapter au mieux à leurs envies. Pour ce faire, ils vont choisir de s'inspirer du modèle "free to play" (jeu gratuit avec des achats intégrés) alors en plein essor sur le marché asiatique. C'est ainsi que naît Riot Games, en septembre 2006, et que débute officiellement le projet "League of Legends".

Le premier championnat mondial de LOL se déroule en juin 2011, en Suède, lors de la Dreamhack, avec une cagnotte de 100.000\$. En novembre 2011, League of Legends affiche plus de 30 millions de joueurs, dont 4 millions d'actifs puis début 2014 Riot Games annonce que 67 millions de joueurs jouent à League of Legends chaque mois et jusqu'à 7,5 millions de joueurs simultanément. Ces chiffres ne cessent d'augmenter d'année en année et, même si Fortnite avait devancé League of Legends depuis 2017, en 2019 ce dernier a repris le dessus sur son concurrent et domine le marché actuel du jeu vidéo.