

LEAGUE OF LEGENDS

Article rédigé par :

ShowMe

le 27 avril 2019

Le salaire moyen et annuel en LCS est de 300.000\$!

Lors d'une conférence au GamesBeat Summit 2019 de Los Angeles, le commissaire en charge des League of Legends Championship Series (LCS), Chris « Riot Commish » Greeley, a confirmé que le salaire moyen et annuel en LCS était de 300.000 dollars, soit environ 270.000 euros.



Credit : Riot Games

Fondé en 2013, les LCS est la ligue régionale League of Legends d'Amérique du Nord. Pour information, la ligue ne propose pas un cash prize défini, mais **une partie des revenus que**

perçoit Riot Games via les LCS est distribuée aux équipes.

Le 23 et 24 avril derniers s'est déroulé le **GamesBeat Summit 2019** à Los Angeles.

Plusieurs représentants de société du secteur de loisirs numériques étaient présents, dont Riot Games. Lors de l'événement, une conférence sur l'esport avait eu lieu. Le débat intitulé « *Créer une ligue multigénérationnelle de sports électroniques (Esport)* » , a donné parole au commissaire des LCS, **Chris Greeley**. Ce dernier a révélé plusieurs éléments concernant le salaire moyen et annuel en LCS.



Quelques révélations sur les salaires des pros en LCS

Dans l'esport, en dehors des **cashprizes gagnés par les joueurs**, nous ne connaissons pas les contrats qui les lient avec leur structure ou partenaire. C'est d'ailleurs l'une des plus grandes différences avec le sport traditionnel. Les organisations et les joueurs ne diffusent pas publiquement ce qu'ils gagnent contractuellement. Cependant, nous sommes conscients qu'il existe une inflation des salaires dans l'esport, comme dans le sport traditionnel.

Selon le rioter **Commish**, **le salaire moyen et annuel en LCS est au-dessus de 300.000 \$**.

En d'autres termes, **les e-athlètes en LCS gagnent plus que le joueur moyen de la Major League Soccer (MLS)**. Alors qu'être athlète esportif commence à être un emploi officiel, comme récemment en **Chine**, cette passion peut être une réelle opportunité pour les joueurs.

Pourquoi payer aussi cher un joueur sportif ?



Un dilemme se pose actuellement, la peur de voir un joueur se faire débaucher par la concurrence en fait partie, mais ce n'est pas la seule. Le streaming, bien qu'il ait permis à l'esport de se populariser, peut aussi être un ennemi des équipes.

Pour exposer le problème, prenons en exemple Tyler « **Ninja** » Blevins. Le streamer le plus connu du globe a arrêté la compétition de haut niveau pour se concentrer sur le streaming. Pourquoi ce choix ? Actuellement un joueur populaire pourrait facilement gagner plus en streamant qu'en participant à une compétition. De ce fait, les structures sont confrontées à un souci de rentabilité pour le joueur. Les organisations doivent pouvoir assurer un salaire assez suffisant pour faire en sorte que l'athlète continue à participer à des tournois de haut niveau, par opposition au simple streaming à temps plein.

Or, il peut s'avérer compliqué de convaincre un joueur pro de rester s'entraîner 10h/jour, alors qu'il peut potentiellement gagner sa vie en travaillant en tant que streamer.