



TECH

E-sport : qu'est-ce que c'est ?

DÉFINITION 

Classé sous : **JEUX VIDÉO** , **INTERNET** , **JEUX EN RÉSEAU**

Le sport électronique, ou *e-sport* en anglais, désigne des compétitions de jeux vidéo en réseau local (*LAN party*) ou *via* Internet sur consoles ou ordinateurs. Les joueurs professionnels (appelés *pro gamers* en anglais) évoluent en individuel ou appartiennent à une équipe. S'astreignant à un entraînement quotidien de plusieurs heures, ils participent aux compétitions organisées à travers le monde et vivent des gains remportés.

Jeux vidéo et e-sport

En principe, tous les jeux vidéo comportant un mode multijoueur sont englobés dans l'e-sport, mais dans les faits, quelques genres et titres phares sont les plus pratiqués :

- StarCraft 2 ;
- Hearthstone ;
- Call Of Duty ;
- FIFA ;
- ShootMania Storm ;
- Counter-Strike ;
- Dota 2 ;
- League of Legends.

Très populaires en Corée du Sud, les tournois de jeux vidéo sont retransmis à la télévision et les joueurs (appelés *gosu* qui signifie « chefs » en dialecte coréen) sont des vedettes.

E-sport : tournois professionnels et gains

Les premiers tournois ont commencé en 1997 avec la création de la *Cyberathlete Professional League* et la première compétition à partir du jeu Quake. Les tournois professionnels les plus largement reconnus sont ceux de la *Cyberathlete Professional League*, des *World Cyber Games* ainsi que la *Electronic Sports World Cup*.

Au milieu des années 2000, les dotations des compétitions internationales d'e-sport les plus importantes se montaient à plusieurs millions de dollars. Un record fut atteint en 2015 à l'occasion de la compétition *The International* dédiée au jeu Dota 2 offrant plus de 18,4 millions de dollars de gains, dont plus de 6,6 millions pour l'équipe gagnante.



La France a attendu 2016 pour reconnaître le jeu vidéo en compétition et le statut de joueur professionnel. © Piotr Drabik, *Wikimedia Commons*, CC by 2.0

L'e-sport dans le monde et en France

En 2010 est créé la Fédération internationale de sport électronique (Esif) dont la mission est de promouvoir cette discipline. En 2016, le Comité olympique reconnaît l'e-sport comme un sport, ouvrant la voie du processus d'intégration de ces compétitions lors de futurs J.O., sans calendrier précis. Cette initiative entraîne dans la foulée la création de l'*Esports Integrity Coalition* qui a pour mission de lutter contre le dopage dans l'e-sport qui est apparu sous l'effet d'enjeux économiques grandissants.

En France, ce n'est qu'en octobre 2016 que la pratique du jeu vidéo en compétition et le statut de joueur professionnel sont reconnus à travers la loi pour une République numérique. La même année naît l'association France-eSports (loi 1091) qui réunit les principaux acteurs français du jeu vidéo avec pour mission de promouvoir et d'encadrer la pratique du sport électronique.

L'e-sport c'est quoi ?

L'e-sport ou sport électronique désigne la pratique d'un jeu vidéo en réseau sur Internet, seul ou en équipe. Considéré comme un sport moderne à part entière par ses pratiquants et ses promoteurs, l'e-sport est né à la fin des 1980 en tant que loisir. Cette discipline est née grâce à l'émergence des jeux multijoueurs en réseau. Chaque année, les meilleurs joueurs en réseau du monde se retrouvent à l'occasion de l'e-sport World Convention (ESWC). Cet évènement est un championnat du monde avec plusieurs compétitions organisées, où s'affrontent les gamers qui dominent les jeux les plus populaires.

L'évènement a été créé en 2003 par un Français, Matthieu Dallon, et les premières éditions se sont déroulées au Futuroscope. Les jeux de stratégie en temps réel et de bataille en ligne comme League of Legends et Warcraft, les jeux de sport collectif comme Fifa et le poker en ligne figurent parmi les jeux les plus pratiqués par les adeptes de l'e-sport.

L'e-sport comment ça marche ?

La diffusion en streaming des parties, avec les publicités et sponsors associés, a donné en quelques années à l'e-sport une dimension qui va bien au-delà du loisir et du jeu vidéo. Les compétitions sont organisées par des associations reconnues autorisées à organiser des évènements électroniques. Ces organisateurs font partie d'un vaste réseau mondial qui rassemble également les éditeurs, les joueurs, les sponsors, les sportifs professionnels et les médias. La prochaine marche à franchir pour l'e-sport est une place aux Jeux olympiques.

La sélection des jeux inclus dans les grandes compétitions dépend surtout de leur succès commercial. Les fans d'e-sport peuvent suivre les parties en direct sur des chaînes spécialisées ou sur des plateformes de streaming comme Twitch. En France, cette discipline est encadrée par l'association France e-sports.

Comment devenir e-sportif ?

Depuis plusieurs années, l'e-sport n'est plus un simple loisir pour les amateurs de jeux vidéo en réseau. Il s'agit aujourd'hui d'un secteur d'activité professionnalisé aux enjeux économiques faramineux. Pour avoir des équipes compétitives sur le plan mondial, chaque pays met en place des structures pour promouvoir la discipline et former les e-sportifs.

En France, plusieurs établissements privés comme l'XP Gaming School, l'Education Gaming School et Gaming Campus proposent des formations en e-sport.

Il existe également des formations relatives à la gestion des structures d'e-sport, proposées par certaines écoles de commerce. Les places dans ces écoles sont chères, car elles sont très convoitées. Pendant sa formation, l'élève acquiert des connaissances théoriques et vit ses premières expériences professionnelles avant d'être lâché dans l'arène devant des millions de spectateurs virtuels. Il participe aussi en tant que bénévole à l'organisation d'évènements, afin d'être aux premières loges lors des tournois et connaître la réalité de sa discipline en coulisses.

Une belle occasion aussi de rencontrer les meilleurs joueurs, les organisateurs et les sponsors. Les débouchés du sport électronique sont nombreux. En plus des gamers placés sous le feu des projecteurs, l'industrie est créatrice d'emplois dans les secteurs tels que la communication, la gestion et le team management.