



10-05-2019

L'E-sport

Des jeux de sport, en passant par les jeux de cartes et les jeux de combat, tous les joueurs peuvent se retrouver dans des disciplines différentes : jeux en arène, de tir, de sport ou encore de stratégie...

L'E-sport a le vent en poupe !



Le sport électronique, ou **E-Sport** en anglais, désigne des compétitions de jeux en réseau local (LAN) via Internet, sur consoles ou ordinateurs. Les joueurs professionnels (pro-gamers) évoluent en individuel ou appartiennent à une équipe. S'entraînant quotidiennement plusieurs heures, ils participent aux compétitions organisées à travers le monde et vivent des gains remportés. On retrouve donc toutes les composantes du sport traditionnel, comme des Fédérations (la Royal Belgian Electronic Sport Association, IESF, etc.) et des disciplines phares.

DEVENIR E-SPORTIF

Il faut d'abord avoir un goût prononcé pour l'univers du jeu en général avant de devenir "E-sportif". Cela ne suffit pas, car le pro-gamer est avant tout un sportif de haut niveau. La pratique de l'E-sport suppose donc de réunir **les qualités qui sont traditionnellement celles des sportifs professionnels** : esprit de compétition, fair-play, grande capacité de concentration, aptitude à supporter la pression, etc. Ces qualités s'accompagnent de conditions à respecter pour faire un bon pro-gamer : une excellente condition physique, un rythme de vie bien réglé, un régime alimentaire strict, et un équilibre mental et personnel à toute épreuve. Le métier se pratiquant généralement en équipe, il est essentiel d'aimer la vie en communauté en raison des entraînements intensifs quotidiens et des déplacements pour les compétitions.

En moyenne, un E-sportif va s'entraîner entre 30 et 50 heures par semaine. Il faut donc prendre aussi les entraînements très au sérieux.

Depuis maintenant quelques années, des **centres de formation** proposent des classes dédiées à l'E-sport dans différents pays, mais pas encore en Belgique.

L'ÉCONOMIE DE L'E-SPORT

Les rémunérations

À travers le monde, l'E-Sport est de plus en plus présent, des investisseurs et des sponsors s'intéressent donc de plus en plus à cet univers. Cependant, peu de joueurs atteignent le rang de pro-gamers. Il est plus facile de devenir footballeur professionnel que pro-gamer où seulement environ 1500 personnes vivent de cette activité. Une fois arrivé à ce niveau, certains d'entre elles peuvent signer des contrats dans des

équipes. Les rémunérations peuvent atteindre **20.000 €** par mois, mais les contrats sont souvent précaires, avec des durées très courtes : habituellement 1 an. Il y a également les gains liés aux compétitions, le plus gros lot en cash actuellement s'élève à **2.987.807,79 €** !

Les risques

L'avenir

La carrière d'un E-sportif ne se termine pas forcément lorsqu'il dépose les manettes pour telle ou telle raison. Certains deviennent entraîneurs, d'autres commentateurs de matchs. Pour y parvenir, il faut, comme dans la « vraie vie », réussir à se faire connaître durant ses bonnes années, histoire d'établir une réputation, de démontrer son expertise et donc le bien-fondé de ses propos. Et, après, il faut rester dans le bain. Cependant, il ne faut pas omettre le risque d'une reconversion difficile.

Santé

À force de faire fonctionner les mêmes muscles, les mêmes parties du corps, à un rythme souvent effréné, la blessure peut survenir à tout moment et créer des séquelles parfois de très longue durée, voire irréversibles. Le cauchemar, pour les E-sportifs, c'est la tendinite. Surtout si elle intervient de façon répétée. C'est un problème susceptible de mettre fin à la carrière d'un joueur, même très jeune.

SOURCES

www.e-sportnews.be

www.futura-sciences.com/tech/definitions/jeux-video-e-sport-16445

www.pedagojeux.fr/comprendre/jeux-et-enjeux/les-metiers-du-jeu-video/le-sport-electronique/les-jeux-de-sport/

www.rtb.be/info/societe/detail_e-sport-ils-gagnent-leur-vie-grace-aux-jeux-video?id=9660035

www.millenium.org/news/124791.html

www.proximus-sports.be/esports/fr/article/1820421/le-sport-cest-vraiment-du-sport