

# LE-SPORT

**UNE DISCIPLINE QUI  
TARDE À ARRIVER  
AU PREMIER PLAN ?**

Pendant plusieurs années, L'E-sport a fait l'objet de fortes spéculations. Promis à un destin olympique, il n'était pourtant toujours pas parmi les disciplines pratiquées l'été dernier à Paris. Quelles sont les raisons de cette explosion retardée ?

## E-sport : une croissance éloignée des attentes

Phénomène social depuis de nombreuses années, l'E-sport n'arrive pas à atteindre les audiences de sport majeur comme certains le prédisaient. Les éditeurs de jeu et les attentes trop élevées en sont les principales causes.

Chaque année, le débat de l'inclusion de l'E-sport (sports électroniques) aux Jeux olympiques revient dans les médias. Or, malgré quelques rapprochements, ce n'est toujours pas le cas. C'est notamment ce débat qui a amené énormément d'attentes autour de cette discipline. D'après l'ancien journaliste spécialisé E-sport Erwan Lancelot, ce sont ces attentes qui ont empêché l'E-sport de se développer correctement. Celles-ci ont créé des investissements massifs et rapides. Le milliardaire indien Tej Kohli a par exemple investi 36,5 millions d'euros dans l'équipe française Vitality entre 2018 et 2019. Ces importants placements ont créé en 2021 une bulle économique autour de l'E-sport qui depuis ne cesse de baisser. *The Internationals*, la coupe du monde du jeu *DOTA* avait une dotation globale de plus de 40 millions en 2021. L'an dernier, elle est passée à seulement 2,7 millions d'euros.

### Des éditeurs qui n'en font qu'à leur tête

Les jeux sont détenus par des entreprises privées qui ont tous les droits dessus. Les éditeurs décident donc seuls s'ils veulent, ou non, développer leur scène E-sportive. C'est le cas de *Riot Games* qui, à travers ses jeux comme *Valorant* et *League of Legends*, développe une scène compétitive. A l'inverse, comme le dit Magali Dorado, cheffe de projet administratif dans l'E-sport, des éditeurs comme *Nintendo* ne veulent absolument pas développer leur scène compétitive. Ils préfèrent rester sur des jeux familiaux sans dépenser d'argent dans l'E-sport.

Certains délèguent l'aspect compétition à des groupes tiers, mais gardent quand même la main sur leur jeu. Ce qui ne permet pas de développer un environnement compétitif sain pour les joueurs et spectateurs. L'éditeur *Valve*, qui détient et produit *Counter-Strike*, troisième jeu le plus suivi dans le monde, délègue souvent la production des compétitions au groupe ESL (*Electronic Sports League*), une entreprise organisatrice d'événements E-sport. Cette main mise sur les jeux empêche tout développement. Il est impossible pour le CIO (*Comité international olympique*) de dire oui à une épreuve d'E-sport si à tout moment un éditeur peut bloquer l'usage de son jeu.

### Les ligues fermées : un frein de plus

Dans l'E-sport, les scènes compétitives les plus réputées sont souvent des ligues fermées comme la *LEC*, les championnats du monde de *League of Legends* ou encore les *VCT*, les championnats du monde de *Valorant*. Pour accéder à ces ligues, il faut que les équipes déposent un dossier qui doit être validé par les éditeurs des jeux. Il faut avoir des moyens financiers importants pour rentrer mais également y rester. En effet, pour qu'une équipe rentre dans une ligue fermée, elle doit souvent acheter sa place. Le montant peut atteindre plusieurs millions d'euros comme l'équipe française *Karmine Corp* qui a déboursé

pas moins de 17,3 millions d'euros pour accéder à la *LEC*. Une équipe peut performer tout au long de la saison mais se faire sortir de ces tournois par manque de financement. Ce fonctionnement empêche également aux petites ou nouvelles équipes de se faire connaître et d'évoluer.

### Des difficultés à relativiser

Malgré les limites citées, l'E-sport continue à connaître un développement encourageant. La moyenne salariale pour les joueurs de *League of Legends* est par exemple plus élevée que pour les joueurs de rugby en *Top 14*. En 2023, en ligue mondiale, elle était de 345 000 € par an contre 230 000 € pour le *Top 14*. Si on regarde plus loin, l'E-sport est dans le top 5 des disciplines les plus regardées en Chine et même deuxième en Corée du Sud. En France, en septembre 2024, est apparu le premier stade appartenant à un club d'E-sport : celui de la *Karmine Corp* à Evry-Courcouronnes en banlieue parisienne. L'E-sport ne connaît peut-être pas le développement attendu, mais peu à peu, il avance malgré les obstacles.

#### LE SAVIEZ-VOUS ?

D'après une enquête du syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, en France on compte **38,3 millions de joueurs** de jeux vidéo soit **70% de la population française**.

## REPORTAGE

### L'ASBTP s'essaie aux claviers et aux souris

Le premier club d'E-sport à Nice a ouvert ses portes ce 11 janvier dernier au 42 avenue Gallieni. Le siège de l'ASBTP cache une salle où les amateurs d'E-sport peuvent se réunir dans les meilleures conditions possibles.

L'ASBTP se démarque des autres clubs. Connue habituellement pour ses équipes omnispports, l'association sportive a récemment ouvert sa section E-sport. Pourtant, ce ne sont que les affiches collées sur les murs extérieurs du bâtiment qui nous l'indiquent. Confrontée à un manque de visibilité, personne ne pourrait s'imaginer qu'une institution sportive serait un jour liée au domaine des jeux vidéo. Une fois entré dans le siège du club, les trophées, posters, fanions, photos décorent la grande pièce principale où son atmosphère et son histoire se font ressentir. Thibaut, co-créateur du club E-sport, est fier de ce lieu et de l'énergie qui s'y dégage : « Ici, il n'y a pas de problèmes. On vient pour s'amuser, on donne un cadre, un environnement, qui pour moi est essentiel dans le futur du développement de l'E-sport ».

### Un endroit mélangeant progression et cohésion

Tandis que certains jeunes pourraient s'isoler chez eux pour jouer aux jeux vidéo, d'autres préfèrent partager ce moment à plusieurs comme Rafik « J'ai toujours essayé de chercher un groupe pour jouer en communauté, je me suis inscrit pour participer

à l'aventure E-sport ». Un mercredi, aux alentours de midi, un petit groupe de cinq adolescents se retrouve pour manger avant leur session de jeux programmée à 14h. Une fois les escaliers qui mènent à la salle descendus, ils auront la possibilité de s'exercer un maximum tout en ayant



Concentration maximale dans un cadre optimal

joueurs à travers ces sessions. Afin de progresser un maximum, les adhérents peuvent compter sur des équipements de qualité, utilisés par les meilleurs joueurs. Pour les adultes, cet endroit tant espéré depuis longtemps constitue un véritable lieu de convivialité où leur passion pour les jeux vidéo est libre de s'échapper : « C'est toujours mieux de jouer avec des gens présents avec toi. La cohésion peut aller à son maximum et c'est ça qui est super avec ce club. On peut faire de l'E-sport comme une autre activité comme le foot ou le tennis », déclare Rafik avant de reprendre sa partie sur *CS-GO* (*Counter-Strike Global-Offensive*) avec ses coéquipiers présents sur place.



Les nouveaux locaux de l'ASBTP E-sport

la chance de pouvoir compter sur les conseils et astuces de leur coach qui recherche à tirer le meilleur de ses

## MarwanMC9 : « Depuis deux ans, ça a beaucoup régressé »

Marwan « MarwanMC9 » Chahhou, joueur EA FC pour Monaco E-sport, constate une régression dans sa profession. Le champion d'Afrique 2023 et récent quart de finaliste en coupe du monde espère que des efforts seront faits dans le futur.

### A quoi ressemble l'emploi du temps d'un joueur E-sport ?

Chaque joueur est assez autonome dans sa façon de gérer son emploi du temps. Personnellement, j'essaie d'instaurer une routine et de jouer aux mêmes heures en essayant de me calquer sur les heures de matchs en compétition. A côté de ça, je fais de l'activité physique pour rester en forme et trouver un équilibre ainsi qu'un bon rythme de vie.

### Arrives-tu à vivre de l'E-sport ?

Oui, je suis marié et avec mon épouse, on arrive à vivre correctement. Ça nécessite avant tout une certaine part de talent, comme toute discipline, mais également beaucoup de sacrifices et de temps passé sur le jeu. Une fois que l'opportunité se présente, il faut savoir répondre présent. Il faut maintenir son niveau année après année pour faire partie des meilleurs et continuer à en vivre car la concurrence est rude et les salaires peu élevés.

### Sur EA FC, de nombreux clubs comme l'OM ont arrêté leur section E-sport, comment vois-tu le développement de l'E-sport notamment dans ton jeu à l'heure actuelle ?

Je pense que dans les années précédentes des efforts ont été faits pour améliorer la scène, mais depuis peut-être deux ans je trouve que

ça a beaucoup régressé. Déjà comme vous l'avez dit, certains clubs ont arrêté la compétition nationale *e-Ligue 1* comme Marseille, Lyon et Bordeaux pour des raisons financières. Il y a aussi la disparition de grandes compétitions comme la *e-Club* soit la coupe du monde EA FC en club. La *e-nation*, la coupe du monde EA FC pour les sélections nationales a aussi disparu. Il y a une nette baisse des salaires en France pour quasiment tous les joueurs. Enfin, il y a la disparition des structures E-Sport de la scène EA FC au profit des clubs de football. Ces clubs de football, en général n'ont pas comme priorité l'E-sport et donc ne font pas les efforts nécessaires pour le développement de la scène comme le feraient à contrario les structures.

### Qu'est-ce qui manque à l'E-sport pour arriver au premier plan ? Se développer ?

Je pense que beaucoup d'efforts doivent être faits par tous les acteurs de la scène pour remonter la pente : éditeur du jeu, ligues nationales, clubs...

Il faut trouver un moyen de fonder un écosystème sain pour tout le monde. Pour le « comment », très honnêtement je ne sais pas ce qu'il faudrait faire, ce n'est

pas de mon ressort. En tout cas comme je l'ai dit à la question précédente pour le moment ce qui est fait n'est pas du tout suffisant pour permettre à l'E-sport de se développer et il y a même une régression.

### Si ta carrière sur EA FC prenait fin, que ferais-tu ? Les joueurs E-sport ont-ils de quoi continuer à vivre après leur carrière ?

Dans mon cas, pendant que ma carrière suit son cours, j'essaie en même temps de développer mes réseaux sociaux et de créer du contenu afin de créer ma propre communauté et pouvoir continuer à vivre de ce que j'aime faire.



MarwanMC9 sous ses nouvelles couleurs pour la saison 2024/2025 de *e-Ligue 1*

## Les éditeurs de jeu, principaux obstacles à l'E-sport

Pour Magali Dorado, cheffe de projet administratif et présidente de Game and Rules, l'E-sport fait face à plusieurs obstacles pour son développement notamment les éditeurs de jeu. Selon elle, il faudra construire avec cette donnée.

### Quelles sont vos missions professionnelles dans le monde de l'E-sport ?

Je suis juriste en propriété intellectuelle de formation et j'accompagne avec ma société Game & Rules les acteurs de l'E-sport et du jeu vidéo. En fait, j'accompagne beaucoup d'associations dans la création de leurs modèles associatifs, dans la compréhension de ce qu'est réellement une association, dans leur structuration juridique, administrative, entrepreneuriale afin qu'ils puissent évoluer et pérenniser leurs activités.

### Selon vous, est-ce que l'E-sport est assez développé aujourd'hui ?

Non, il manque plein de choses. Il y a déjà un

très bel écosystème, il n'est pas connu du grand public, mais il existe. Il n'est pas récent, mais c'est juste que ça manque vraiment de professionnalisme. L'E-sport n'a pas la place qu'il mérite à différents titres, on le voit au niveau des consommations. On a vraiment une consommation énorme de contenus E-sportifs, énormément de joueurs, énormément de consommateurs de jeux vidéo, même s'ils ne sont pas forcément E-sportifs. Donc, la vraie question, c'est comment ça se fait que ce ne soit pas un écosystème grand public, alors qu'on a autant de monde qui joue, qui consomme et qui s'y intéresse.

### Qu'est-ce qui peut expliquer ce manque de visibilité de l'E-sport ?

C'est l'écosystème juridique. Il faut savoir qu'une des problématiques de l'E-sport, si on le compare au sport, par exemple, c'est qu'il se base sur des jeux vidéo; et ces jeux vidéo ne sont pas libres de droits. On ne peut pas faire ce qu'on veut avec un jeu vidéo. Donc, il y a des règles, un cadre et ceux qui sont détenteurs de ces droits, ce sont les éditeurs de jeux vidéo. On le voit quand on a des éditeurs qui prennent en main le développement de leur scène E-sport. C'est le cas de *Riot Games*. Et d'ailleurs, ce sont les scènes

E-sportives les plus visibles et les plus développées. D'autres, ne prennent pas du tout le lead sur le développement de leur scène E-sportive. Donc, ils laissent ça, finalement, à la communauté ou à des organisateurs d'événements tiers. C'est un des éléments qui permet de comprendre pourquoi la scène E-sportive se développe moins que ce qu'elle devrait être.

### Qu'est-ce qui manque à l'E-sport pour émerger au premier plan ?

Il ne manque pas grand-chose, et en même temps, beaucoup de choses. La reconnaissance institutionnelle, elle est là. On a une reconnaissance institutionnelle au plus haut niveau. Le président Emmanuel Macron a reconnu l'E-sport comme étant un enjeu de développement économique majeur pour la France. Par contre, il manque du budget. La reconnaissance institutionnelle est là, mais le développement budgétaire n'est pas là. Donc, au niveau amateur, il manque des lignes de budget pour accompagner des ouvertures d'associations. On a accès dans l'E-sport à aucun des financements du sport. C'est ce qui manque pour accéder au premier plan.



Magali Dorado est également co-fondatrice de France E-sport sud

## Thibaut Schall : « J'ai envie d'écrire l'histoire de l'E-sport »

Thibaut Schall, co-fondateur d'opti E-sport et un des créateurs de l'ASBTP E-sport : le premier club E-sport de Nice, vit à travers l'E-sport. Il a fait de cette discipline son quotidien et espère continuer à la développer à travers son travail.

Passionné. C'est ce qui définit Thibaut Schall. Dès le début de notre échange, on comprend que l'E-sport, c'est toute sa vie : « *Je mange E-sport, je vis E-sport, je me couche en pensant E-sport* ». Cette passion, il la doit à son père et à sa première console : la SEGA (1983, ndlr). Mais c'est un jeu en particulier qui va faire basculer le futur de Thibaut : League of Legends : « *Là où vraiment ça a commencé à devenir quelque chose d'important, c'est quand j'ai découvert League of Legends, dès que le jeu est sorti, j'ai tout de suite fait de la compétition, j'avais toujours cet état d'esprit de sportif, donc d'être le meilleur, moi je jouais au jeu mais pas pour m'amuser, je voulais être le meilleur* », exprime-t-il sur un ton nostalgique. Cette passion va devenir la marque de fabrique de Thibaut. On ne peut pas le dissocier de l'E-sport : « *J'étais vraiment le casse-pieds de la classe, je gonflais tous mes profs et mes camarades de classe. Dès qu'il y avait un projet, je disais venez on fait un truc d'e-sport. Dès que je posais une question, je leur posais une question par rapport à l'e-sport, quand on avait des intervenants extérieurs comme l'OGC Nice qui venait je demandais : du coup vous investissez dans l'e-sport ? J'avais vraiment l'étiquette E-sport sur mon front, et je suis très fier de la porter parce que je suis passionné* », dit-il avec le même sourire qu'il gardera tout le long de notre échange.

### Une opportunité, un déclic

Durant ses études de management du sport, Thibaut sait déjà ce qu'il veut faire. C'est une évidence : ce sera l'E-sport. Une opportunité arrive à lui à la fin de ses études : organiser la première coupe du monde de Sim racing, la simulation de sport



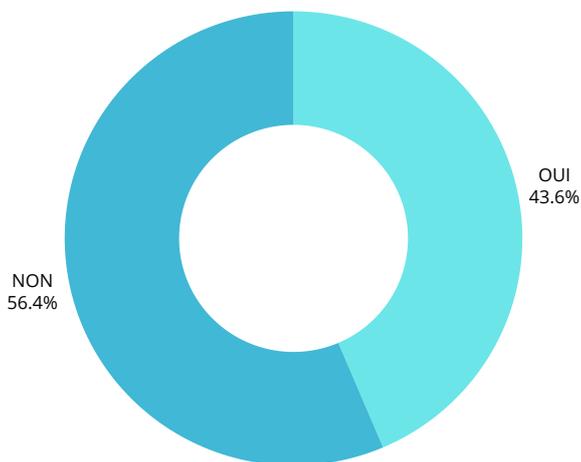
Thibaut est l'un des pionniers de l'E-sport dans le sud de la France

automobile. Il n'y connaissait rien mais il saute sur l'occasion sans hésiter, ce sera une des meilleures décisions de sa vie : « *j'ai organisé la première coupe du monde de Sim racing qui a été un tremplin pour mon avenir professionnel. Je venais de sortir de mon master, on m'a confié l'organisation d'une coupe du monde sur un jeu que je ne connaissais pas. J'étais pris par la passion.* » Thibaut, tu peux ? « *Oui.* », dit-il en rigolant. Il investit tout dans son événement et arrive en partant de rien à organiser cette coupe du monde. 40 pays, qualifications en ligne et phase finale à Monaco : c'est un franc succès. Après cet événement, Thibaut multiplie les efforts, élargit son répertoire et le 11 janvier 2025, il coche un nouvel objectif : ouvrir son propre club d'E-sport.

### Faire de sa passion son métier : sa plus grande réussite

Thibaut rêvait de pouvoir faire de l'E-sport en club comme on peut faire du tennis ou du foot, c'est chose faite avec l'ASBTP E-sport : « *Le club c'était je pense un de mes projets phares. J'ai pratiqué du sport en club et je me suis rapidement dit : « mais il n'y a pas ça dans l'E-sport » et je trouvais ça dommage. Il y avait des cybercafés, il y a des lieux qui existent où on vient, on paye une heure de jeu et on s'en va. Et moi je voulais vraiment créer un club, une communauté, un lieu où on peut avoir une pratique régulière. Les gens qui viennent ici, ils ont un créneau, une fois par semaine, peut-être deux fois par la suite, ils viennent, ils jouent. Certains c'est pour rencontrer du monde, certains c'est pour jouer avec leurs potes, certains c'est vraiment pour progresser. D'autres c'est parce qu'ils n'ont pas forcément le matériel chez eux* ». L'ASBTP E-sport est le premier club E-sport de Nice. Thibaut espère continuer à développer sa discipline. A travers ses différentes activités et casquettes, de formateur à chef de projet événementiel en passant par encadrant, Thibaut essaye d'amener l'E-sport au premier plan. Pour lui il ne manque pas grand-chose : « *Il faut un travail de sensibilisation, de structuration et de médiatisation. Il faut arrêter avec le débat si c'est un sport ou non, c'est différent, mais cela mérite quand même d'avoir sa place au premier plan comme tout autre sport ou passion* », conclut-il avec conviction.

Considérez-vous cette discipline comme un sport ?



Sondage réalisé auprès de 150 personnes

### Rédacteur en chef :

Léo Altobelli

### Reporters et rédacteurs :

Nolan Perez, Nicolas Pizon, Baptiste Fouzari, Léo Altobelli, Driss Kamel

### Photographe :

Baptiste Fouzari