

Tekst 4

Plongée dans l'univers de l'e-sport



(1) L'appartement ressemble à n'importe quelle colocation d'étudiants. Des boîtes de pizza dans la cuisine, des briques de lait et sachets de pâtes posés au sol, une pendule arrêtée sur midi. Le jour de notre visite, il est en réalité 16 heures et Eric sort de son lit. Il se verse une dose de Chocapic puis rejoint ses copains au salon pour démarrer sa journée d'entraînement. Au programme : jeux vidéo à haute dose. Eric Servello, New-Yorkais de 27 ans, n'est pas venu à Paris pour étudier la littérature. Tout comme Clément Hattée, 24 ans, de Montélimar, et Wailers Locart, 25 ans, de Poitiers, c'est un joueur professionnel.

(2) E-sport ? La contraction de « sport électronique ». Car oui, le jeu vidéo est considéré comme un sport depuis la fin des années 1990, lorsque l'on a commencé à y jouer dans des compétitions sur Internet. Certains jeux parmi les plus populaires, dont *Counter Strike*, donnent même lieu à des championnats internatio-

naux où des milliers de spectateurs applaudissent une poignée de jeunes adultes qui jouent frénétiquement, un joystick à la main. En Corée du Sud, où l'e-sport est devenu un phénomène de société, ces mordus de jeux vidéo sont des stars nationales, au même titre que, dans l'Hexagone, un Zlatan ou un Messi. En France, l'activité concerne environ 400 000 joueurs réguliers dont une petite fraction en a fait son métier, comme Eric, Clément ou Wailers.

(3) Il s'agit aujourd'hui d'un business très sérieux. Au niveau mondial, l'univers de l'e-sport a généré 493 millions de dollars en 2016. Ces recettes proviennent essentiellement de l'argent investi par les éditeurs de jeux et les entreprises de matériel informatique, mais aussi par des marques grand public comme Coca-Cola ou Adidas, qui se sont rendu compte de l'intérêt de communiquer auprès d'une génération ultra-connectée. Ces entreprises sponsorisent des joueurs et forment des équipes nationales de professionnels

(les *gamers*). En France, où les revenus s'accroissent chaque année de 14%, les joueurs professionnels viennent d'obtenir une reconnaissance juridique officielle.

(4) L'appartement où nous les retrouvons, dans le XVe arrondissement de Paris, leur est loué par Vitality afin qu'ils puissent travailler six jours sur sept. Objectif : faire d'eux des champions du jeu de guerre *Call of Duty*, l'un de ceux qui dominant aujourd'hui la scène de l'e-sport. Prenons Clément, le plus bavard des trois compères, qui a été repéré juste après son bac professionnel logistique par des joueurs professionnels lors de tournois en ligne. Il a très vite abandonné l'idée d'un BTS commerce. Depuis, il a déjà habité dans plusieurs *gaming houses*, notamment à Marseille pour l'équipe rivale, Millenium, et a participé à plus de 70 tournois à travers le monde.

(5) Les sessions d'entraînement durent en général jusqu'à 2 heures du matin. Dix heures par jour à tirer sur des ennemis virtuels dans des paysages parsemés de cadavres, à se parler par microcasque interposé

dans un français qu'eux seuls comprennent. Un emploi du temps qui laisse peu de place pour d'autres activités. « L'effort physique n'est peut-être pas flagrant, mais il faut être concentré et résistant », argumente Fabien Devide, le directeur de l'équipe Vitality. « A la fin d'un match, on est tout épuisé. » Cette pratique avec excès peut provoquer certaines maladies. Pire, l'e-sport peut même conduire à consommer des produits dopants qui favorisent la concentration.

(6) La pratique de l'e-sport nécessite de lever le pied de temps en temps. Contrairement aux clichés sur les athlètes de la manette, Clément met un point d'honneur à cuisiner régulièrement des légumes pour le reste de l'équipe : « C'est pas parce qu'on aime jouer sur un ordinateur qu'on doit être gros et ne manger que des pizzas et des burgers ! », sourit-il. Chaque jour, les trois copains se rendent dans une salle de gym du quartier, histoire de « se vider la tête ». Et de temps à autre, ils sortent au cinéma ou font les magasins.

*d'après Ça m'intéresse,
janvier 2017*

Tekst 4 Plongée dans l'univers de l'e-sport

- 1p 8 Qu'est-ce qu'on apprend sur Eric Servello, Clément Hattée et Wailers Locart au premier alinéa ?
- A Ils excellent en propreté, contrairement à la plupart des étudiants.
 - B Ils ont abandonné leurs études de littérature pour se consacrer entièrement au sport électronique.
 - C Ils ont entre vingt et trente ans et ont fait du jeu vidéo leur profession.
 - D Ils se dopent avant de commencer leur programme quotidien d'entraînement.

- 1p 9 À quoi sert le 2ème alinéa ?
- A À décrire en grandes lignes l'histoire du jeu vidéo comme sport ainsi que sa popularité.
 - B À expliquer pourquoi certains jeux vidéo sont plus populaires que d'autres parmi les jeunes adultes.
 - C À illustrer que les championnats internationaux d'e-sport attirent de plus en plus de joueurs français.
 - D À montrer pourquoi les pratiquants de l'e-sport sont considérés comme des vedettes en Corée du Sud.
- 1p 10 Laquelle des constatations suivantes correspond au 3ème alinéa ?
- A Au niveau mondial, ce sont les marques grand public qui investissent le plus dans l'e-sport.
 - B Au niveau mondial, il y a différentes entreprises qui investissent dans l'e-sport.
 - C En France, les professionnels de l'e-sport gagnent moins d'argent que dans d'autres pays.
 - D En France, les professionnels de l'e-sport ne sont toujours pas reconnus sur le plan juridique.
- 1p 11 Pourquoi l'auteur parle-t-il de Clément au 4ème alinéa ?
- A Pour décrire comment il a réussi à attaquer l'équipe rivale dans des dizaines de tournois internationaux.
 - B Pour donner un exemple d'un joueur professionnel de l'e-sport.
 - C Pour illustrer l'importance d'un bac professionnel logistique pour un joueur professionnel de l'e-sport.
 - D Pour montrer pourquoi il a quitté son *gaming house* à Marseille pour s'installer dans un appartement parisien.
- 1p 12 Qu'est-ce qui rend la pratique de l'e-sport une activité pénible d'après le 5ème alinéa ?
- A l'activité mentale
 - B l'effort physique
 - C les difficultés de communication
 - D l'usage fréquent de produits dopants
- 1p 13 « des joueurs professionnels » (regel 73-74)
Welke andere Franse benaming voor e-sporters wordt in de laatste alinea gegeven?