

Prochain niveau pour les sports électroniques au Québec



ANDRÉ PÉLOQUIN

Vendredi, 31 mars 2017 17:55

MISE à JOUR Vendredi, 31 mars 2017 17:55

Les eSports sont de moins en moins une «bibitte rare» au Québec. La création d'une fédération sportive à cet effet, puis d'une ligue pour étudiants qui tiendra son premier tournoi provincial ce weekend en témoignent tout particulièrement.

Notons la multiplication des événements allant du LAN ETS jusqu'au tournoi mondial Dreamhack qui tenait sa première édition canadienne au Québec cet été.

Puis, ajoutons une présence médiatique accrue (sur les ondes de RDS, notamment).

Mentionnons également la popularité croissante d'athlètes du genre comme **Stéphanie Harvey** qui compte, par exemple, plus de 25 800 abonnés sur Facebook. À titre comparatif, **Alex Galcheniuk** du Canadien en a que 16 000 et des poussières.

Bref, les sports électroniques ne sont plus considérés comme «un passe-temps» par les diffuseurs, les commanditaires et le grand public, mais bien comme une nouvelle discipline.

D'où l'importance d'une organisation pour le représenter localement selon François Savard, vice-président de la Fédération Québécoise de Sports Électroniques (FQSE).

La nouvelle ruée vers l'or

Tout d'abord, quelques chiffres et données...

Aux États-Unis, **ESPN consacre de plus en plus de ressources à sa couverture**, autant sur sa chaîne télé que dans son magazine papier.

En Asie, le chinois **Li «Iceice» Peng** a cumulé près de 2 M\$ en prix en 2016 en participant qu'à une douzaine de tournois de Dota 2; soit **trois fois plus que le salaire annuel de Laurent Ciman de l'Impact de Montréal** et **deux fois plus que celui de Nathan Beaulieu du Canadien de Montréal**.

Selon **l'observatoire sur les sports électroniques Newzoo**, les revenus liés à la discipline en 2016 tournent autour de 463 M\$. Si la tendance se maintient, la cagnotte grimpera à plus d'un milliard de dollars en 2019.

De gros montants, mais peu d'encadrement

«Nous avons besoin d'une telle fédération parce que c'est présentement l'anarchie dans le milieu», lance d'emblée Savard.

«Par exemple, il n'y a [actuellement] pas d'organisation qui accrédite les tournois, donc les joueurs ont toujours des doutes sur des questions telles que “est-ce que nous serons payés si jamais nous gagnons le tournoi? Est-ce que des joueurs professionnels vont encore s'inscrire aux tournois et réduire les chances de gagner des amateurs à zéro? À qui puis-je me référer si jamais un problème survient? À notre avis, nous ne pouvons pas laisser dans le flou ce type de questionnements.»

Cet ex-militaire qui a quitté l'armée pour se consacrer, notamment, à l'équipe de sports électroniques Boreal, fait valoir que sa fédération peut aussi rassembler une certaine élite.

«Le Québec regorge de talents, mais nous sommes tellement éparpillés que chacun fait un peu de tout au lieu de coopérer pour [améliorer] la qualité des événements liés aux eSports».

Selon Savard, la FQSE — qui se désigne comme un organisme neutre et à but non lucratif depuis son lancement en juillet dernier — peut assurer une certaine cohésion et coopération entre les différents acteurs du milieu.

Et le temps presse selon lui.

«La développement de scène québécoise, et je dirais même canadienne, est extrêmement en retard par rapport aux États-Unis, l'Europe et l'Asie en général», poursuit-il.

«Au Québec, nous sommes encore en train de combattre le stéréotype voulant que les athlètes de sports électroniques soient des inadaptés sociaux vivant dans le sous-sol de leurs parents», soupire-t-il avant de faire valoir que certaines universités offrent des cours explorant les sports électroniques.

L'Institut des arts de Séoul, par exemple, a été jusqu'à recruter l'ex-joueur professionnel de Starcraft Kang «Nal_rA» Min pour donner des cours abordant la théorie, les tactiques de jeu et l'entrepreneuriat au sein du sport.

«Des joueurs peuvent appliquer pour des visas d'athlète sportif et beaucoup d'emplois sont créés autour de cette industrie», ajoute au passage Savard avant de se faire plus encourageant: «Malgré tout, nous progressons très vite et c'est [stimulant] de voir que les compagnies canadiennes — incluant les médias traditionnels — se rendent compte enfin du potentiel des sports électroniques.»

La fameuse question...

Lorsqu'on lui demande pourquoi les sports électroniques devraient être liés à des disciplines comme le hockey, François Savard cite le Larousse. «Fondamentalement, le sport est "l'ensemble des exercices physiques se présentant sous forme de jeux individuels ou collectifs, donnant généralement lieu à compétition, pratiqués en observant certaines règles précises"», mentionne-t-il avant de lier les sports électroniques à des sports non-traditionnels comme la course automobile ou encore les dards [NDLR: Qui est actuellement considéré comme **un sport qui pourrait être ajouté aux Olympiques de 2024**].

«Les jeux vidéo exigent une coordination œil-main et des réflexes qui prennent des années à maîtriser. Dans les jeux de tir, la différence entre la victoire ou la défaite peut dépendre de quelques millisecondes. Dans les jeux de type stratégie, les athlètes professionnels effectuent plus de 300 actions par minutes, et ce, pendant toute la durée d'un match qui peut s'étirer sur une période de plus de 45 minutes», énumère-t-il tout en notant que de plus en plus d'équipes assurent un suivi médical auprès de leurs athlètes.

«Il y a énormément de cas de blessures graves, requérant parfois des chirurgies, liées à la surutilisation de la main et du poignet!»

En dehors des blessures, Savard fait aussi valoir que certains jeux peuvent servir d'outils pédagogiques pour développer de fortes aptitudes d'analyse, de priorisation et de multitâches.

«L'importance ici est dans la modération et l'utilisation saine du sport électronique pour favoriser le développement des jeunes», note-t-il, toutefois. «D'un côté, consacrer une heure par semaine aux sports électroniques n'est pas suffisant pour permettre aux jeunes de développer ses aptitudes. D'un autre côté, jouer dix heures par jour peut s'avérer très mauvais pour la santé des adolescents.»

D'où la création de la Ligue Cyber Espoir, un pendant de la fédération visant les joueurs collégiaux et universitaires.

Le tutoriel: une ligue scolaire

Bien qu'ambitieux, le programme et la ligue Cyber Espoir (prévu cet automne) est toujours embryonnaire, mais prometteur selon Patrick Pigeon, président de la FQSE et vétéran dans le domaine qui s'intéresse aux jeux vidéo compétitifs depuis le lancement de StarCraft en 1998. «Pour le moment, nous offrons de l'aide aux étudiants et aux établissements qui veulent démarrer un club ou une association de sport électronique.»

En attendant, près d'une vingtaine d'équipes provenant de cégeps et d'universités d'un peu partout au Québec s'affronteront en ligne ce weekend lors du tournoi de qualification de la ligue. Le jeu: Overwatch. L'enjeu: 2 500 \$ en bourses d'études pour les équipes qui se retrouveront sur le podium.

Une dernière question à 100 \$

Peut-on en vivre?

«Oui, mais ce n'est pas facile. Elliot Bastien Carroza-Oyarce [alias Ally lorsqu'il joue à "Super Smash Bros"] et Stéphanie Harvey [alias MissHarvey quand elle joue à "Counter-Strike"] sont des preuves que les joueurs québécois peuvent vivre de ce métier s'ils ont le talent et la persévérance nécessaires», résume François Savard.

-
- Pour suivre les activités de la Fédération Québécoise de Sports Électroniques: esportquebec.ca.
 - Le tournoi sera diffusé sur **Pèse sur start** ainsi que sur **la chaîne Twitch de EGN** ce samedi de 18h à 23h, puis ce dimanche de 17h à 21h.