

Face aux rêves des ados, les équipes d'esport jouent la responsabilité

Alors que de plus en plus d'adolescent·e·s rêvent de devenir des stars de l'esport, les équipes organisent des stages estivaux pour leur faire découvrir les réalités de ce qui est devenu un métier.

Temps de lecture : minute

23 juillet 2020

Avec la croissance spectaculaire de l'esport, de plus en plus d'ados fans de jeux vidéo rêvent de devenir le prochain Gotaga ou le nouveau Bugha. "Notre rôle, c'est de les faire redescendre sur terre", explique à l'AFP Gaëtan Godin, coach Fortnite de l'équipe Gameward. Au cours de l'été, son équipe basée à Boulogne-Billancourt, en région parisienne, accueille plusieurs dizaines d'enfants et adolescents dans son centre d'entraînement. Au programme : jeux vidéo le matin, sport l'après-midi, le tout encadré par des animateurs.

À l'image de Gameward, d'autres clubs d'esport se rendent compte depuis quelques temps de la nécessité d'apporter un cadre à la pratique du jeu vidéo chez les plus jeunes. Les équipes MCES ou ROG Esport organisent ainsi des stages pendant les vacances scolaires et récemment, Vitality, la structure esport leader en France, a annoncé le lancement au mois d'août de sa première Summer School dédiée aux jeunes de 12 à 17 ans. Le temps d'une semaine, les ados inscrits auront ainsi l'occasion de se glisser dans la peau d'un gamer professionnel.

Être au contact des pros

"(Ils pourront) voir ce que c'est que d'être un joueur d'esport, développer leur pratique, apprendre, être au contact des joueurs pro, des coachs et enrichir leur connaissance du jeu" , décrit Nicolas Maurer, cofondateur de Vitality. Mais "il ne s'agit pas de promettre à tous les jeunes qui vont venir à la Summer School qu'ils vont devenir professionnels, pas du tout" , avertit-il. Car à mesure que l'esport se développe, le métier de gamer suscite de plus en plus de vocations, amplifiées depuis quelques années par le succès phénoménal du jeu vidéo Fortnite.

L'an dernier, l'Américain Kyle Giersdorf, alias "Bugha", avait remporté à seulement 16 ans la Coupe du monde du jeu d'Epic Games, empochant au passage un chèque de 3 millions de dollars, et avait sans doute inspiré un bon nombre d'ados à suivre sa voie. *"Aujourd'hui, il y a énormément de jeunes qui se disent: 'je veux devenir pro'. C'est très bien d'avoir des rêves, mais ils ne se rendent pas du tout compte de la réalité" , poursuit Nicolas Maurer. "(Les jeunes) sont attirés par le fait de jouer et par le fait de voir qu'il y a une perspective, qu'ils peuvent transformer cette passion en métier" , analyse Gaëtan Godin. "Mais notre rôle, c'est aussi de les faire redescendre sur terre en leur expliquant que c'est très élitiste."*

Éduquer les enfants, rassurer les parents

"Devenir pro, ce ne sera que pour une toute petite minorité de jeunes extrêmement talentueux" , confirme Nicolas Maurer. "Il y a beaucoup de gamins qui ont ces rêves-là mais il y a très peu de gens qui leur expliquent ce que c'est vraiment." Des stages encadrés pour éduquer les enfants donc, mais aussi pour rassurer les parents, parfois réticents à laisser leurs enfants jouer des heures à la console. "Il y a parfois une perception négative autour du jeu vidéo et de l'esport. Il peut y avoir des problèmes d'addiction qui inquiètent les familles" , estime Pierre-Christophe Baguet, le maire (LR) de Boulogne-Billancourt, partenaire de

l'équipe Gameward. "Ces stages peuvent justement permettre de maîtriser ces effets pervers."



À lire aussi

Dopage, tricheries, paris illégaux... Faut-il réglementer l'eSport en France ?

"J'ai appris à bien me placer, avoir les jambes droites, le dos relevé, le clavier droit, pas penché parce que sinon on peut se blesser. Je ne savais pas du tout ça" , raconte ainsi Redha, 14 ans, qui a participé à un stage avec Gameward. "Ça fait partie de nos grands sujets de fond chez Vitality d'expliquer que le jeu vidéo peut très bien être fait de manière saine, que ça peut être encadré, et que ça peut être très positif" , déclare Nicolas Maurer. Mais "on ne va pas changer l'image du jeu vidéo en deux coups de cuillère à pot" , reconnaît-il.

Maddyness avec AFP
