



# enter

## «E-sport»

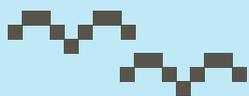
Une tête de plus qu'en réalité  
Une brève histoire du jeu vidéo  
Opportunités et risques des jeux vidéo  
L'e-sport, késako? Quand jeux vidéo  
riment avec sport

Guide des médias numériques

09/2018



# Préambule



*Chère lectrice, cher lecteur,*

J'ai deux fils de huit et onze ans. Ils aiment jouer. Tous deux font du sport, aiment jouer sur leur console de jeux et avec leurs amis. Ambiance garantie dans le quartier!

Si demain, mon fils aîné m'annonçait qu'il voulait devenir footballeur professionnel, je n'aurais rien contre. Il jouerait dans une équipe, ferait du sport et passerait son temps dehors. En plus, le club de foot du village s'occupe de la relève avec cœur.

Mais si le jour suivant, mon fils cadet m'annonçait qu'il voulait devenir e-sportif, soit joueur professionnel de jeux vidéo, quelle serait ma réaction? Il resterait assis dedans, devant son écran? Il existe bien

des clubs d'e-sport, mais sont-ils sérieux? Jusqu'à récemment, j'avais beaucoup d'aprioris.

Cette nouvelle édition du guide *enter* est consacrée à l'e-sport et aux préjugés qui entourent le jeu vidéo. Découvrez la place qu'ils prennent dans notre société. Faites le plein d'infos et de conseils à l'attention des parents et des enseignants. Découvrez l'e-sport et la vie des e-sportifs. Bonne lecture!

Je me réjouis de vos questions et d'un échange:

>> [info.protectionjeunes@swisscom.com](mailto:info.protectionjeunes@swisscom.com)

Michael In Albon

Délégué à la protection de la jeunesse dans les médias chez Swisscom



# Table des matières

04 · Une tête de plus qu'en réalité

10 · Une brève histoire du jeu vidéo

12 · La fièvre du jeu vidéo gagne le monde entier

14 · Opportunités et risques des jeux vidéo

20 · Sport? Sport d'avenir?

22 · Les e-sportifs en chiffres

24 · L'e-sport – où les millions coulent à flot

26 · Coup d'œil en coulisses

28 · Quand je serai grand, je serai e-sportif

32 · Hey, toi, le gameur!

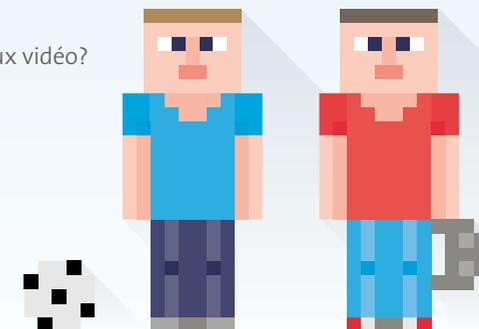
34 · Petit lexique de survie

36 · Trop, c'est combien avec les jeux vidéo?

37 · Swisscom Corner

38 · Lectures conseillées

39 · Impressum



# Une tête de plus qu'en réalité

**La plupart des adultes jouent de temps en temps, pour eux c'est un simple passe-temps. Pour les enfants, en revanche, jouer est un besoin fondamental, comme manger et dormir. Par le jeu, ils grandissent et se préparent à la vraie vie.**

L'envie de jouer est aussi vieille que l'humanité. L'évolution n'y a rien changé: on le retrouve chez les êtres humains – les enfants de toutes les cultures jouent –, mais aussi chez la plupart des mammifères. Et pourtant, de prime abord le jeu ne semble plus trop avoir de place à notre époque de la performance. C'est que jouer rime avec une seule chose: plaisir. Bien sûr, les parents veulent le meilleur pour leurs enfants. Tout bébés déjà, on les met à l'anglais ou à la musique. Plus tard, nombreux sont les écoliers à avoir un agenda de ministre: l'après-midi à l'équitation, le soir au cours de programmation et le week-end à l'école de cirque. Peut-on encore parler de loisirs, au sens de temps libre? Les parents partent du principe qu'il faut beaucoup stimuler les enfants et les ados. Il est vrai que le cerveau fonctionne comme un muscle et qu'il faut l'entraîner, mais les temps morts et l'ennui sont aussi importants pour notre réflexion. C'est durant ces moments que se développe la créativité,

une compétence clé à notre époque (voir aussi le dernier numéro du guide «*enter – cerveau et univers numérique*» 2017).

Le chercheur en neurobiologie Gerald Hüther décrète que le jeu est l'engrais du cerveau, un aliment concentré pour l'âme des enfants. Le jeu favorise le développement cérébral. Il stimule la libération de neurotransmetteurs et favorise les connexions dans le cerveau. L'apprentissage et les mesures d'incitation n'ont pas le même effet. La recherche a montré que le jeu, gratuit et sans but précis, améliore les connexions neuronales. Qu'est-ce que cela veut dire en pratique? Que les enfants et les ados ont besoin d'espaces de liberté, où on les laisse tranquilles, libres de se développer en jouant.



## Homo ludens – l'homme qui joue

CONSEIL

L'homme développe ses capacités surtout en jouant, et il a besoin du jeu dans sa quête de sens – tel est l'essentiel du modèle d'explication de «l'homo ludens». Dans le jeu, parfois simplement gratuit mais toujours motivé par une pulsion intérieure, l'homme se découvre et dévoile sa personnalité. L'homo ludens est à l'opposé des modèles fonctionnels de «l'homo faber» – l'homme qui fabrique – et de «l'homo oeconomicus» – l'homme rationnel qui cherche à obtenir le meilleur rendement.

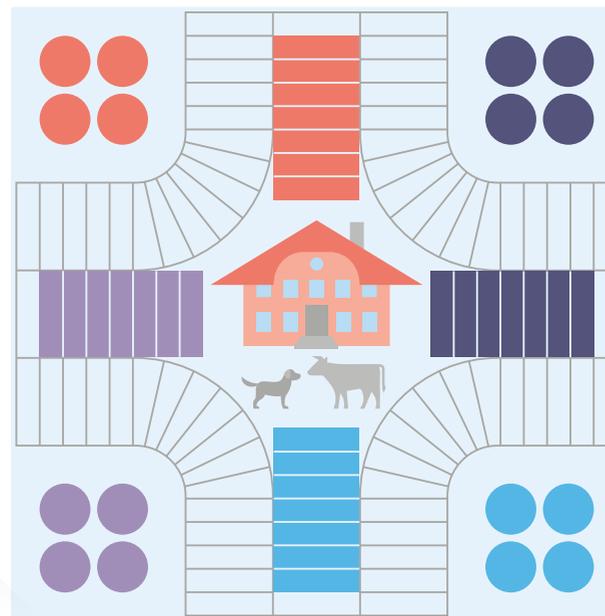
### Jouer ne s'oublie pas

Nombreux sont les ados qui s'entendent dire un jour par leurs parents ou des personnes de référence qu'ils ne sont plus des enfants, et qu'il est temps d'arrêter de jouer autant. Dans notre société, jouer ne semble être guère plus qu'un passe-temps pour bon nombre

d'adultes. Pourtant, il s'agit d'un instrument de motivation et d'apprentissage naturel et très efficace. Notre cerveau aime apprendre et sécrète de la dopamine, l'hormone du plaisir, lorsqu'on lui fournit de nouveaux stimuli. Et le jeu en déclenche en permanence. C'est un enrichissement à tout âge. Il est prouvé qu'il réduit le stress et encourage à apprendre de nouvelles choses – sans même s'en rendre compte.

### Les enfants s'inventent leurs propres jeux

Les enfants savent de manière innée quels jeux favorisent leur développement. Les bébés jouent avec des objets. Les jeux de rôle et avec des règles commencent à partir de trois ans. Plus tard, ce sont les jeux de compétition et les jeux sérieux, aussi importants pour les ados. Chaque phase prépare la suivante.





Jouer avec un enfant, c'est le meilleur moyen de l'aider à grandir. Dans le jeu, enfants et ados peuvent se construire, alors qu'au quotidien, on leur demande souvent de s'adapter. Quand filles ou garçons se glissent dans un rôle, ils expérimentent ce que c'est que d'être gendarme ou voleur. En faisant la course, ils peuvent tester la réaction du copain qu'ils viennent de battre ou leurs propres émotions. Ils peuvent laisser libre cours à leur imagination: un bâton se transforme en radeau, une pierre en vaisseau spatial. La pensée abstraite, la confiance en soi, la coopération, le contrôle des pulsions, la gestion de la frustration: dans le jeu, les enfants acquièrent des compétences essentielles pour la vie.

Le professeur André Frank Zimpel dirige le laboratoire «Attention et informatique» à l'Université de Hambourg. Il étudie la façon dont les enfants jouent, ce qui les stimule et comment le jeu influence leur développement. De par sa longue expérience, il sait que le jeu est toujours motivé par la même chose: tous les enfants voudraient avoir une tête de plus qu'en réalité. Ils s'inventent donc en permanence de nouvelles expériences.

### ***Tout seuls, pour une fois***

Les enfants et les ados ont de moins en moins de temps pour jouer librement, autrement dit sans la surveillance des adultes. Le chercheur allemand Hans Bertram a établi que le jeu sans surveillance a diminué de moitié au cours des 15 dernières années. Les experts s'inquiètent de cette évolution. En novembre 2016, Pro Juventute publiait une étude sur le jeu sans surveillance en Suisse dans le cadre de laquelle des parents d'enfants entre 5 et 9 ans ont été interrogés. Les résultats ont fait sensation: en Suisse, seuls deux enfants sur trois peuvent jouer seuls dehors.

### ***Recommandations sur le temps d'écrans***

Le programme national de promotion des compétences médiatiques «Jeunes et médias» a formulé des recommandations sur les temps d'écrans pour les enfants entre 3 et 12 ans. Elles concernent globalement les médias suivants: TV, Internet, chat, smartphone, tablette, SMS et consoles de jeux.

**Enfant jusqu'à 3 ans:** pas d'écran

**De 3 à 5 ans:** max. 30 minutes par jour accompagné d'un adulte

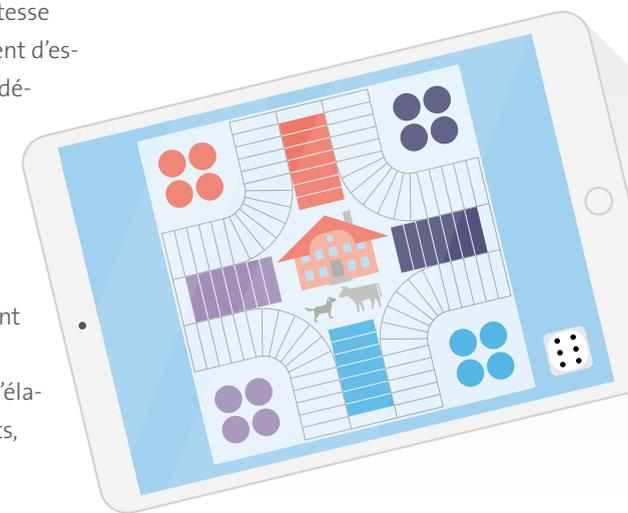
**De 6 à 9 ans:** max. 5 heures par semaine

**De 10 à 12 ans:** max. 10 heures par semaine

### ***Les balises «3-6-9-12»***

Le chercheur français Serge Tisseron spécialisé dans les nouveaux médias a formulé les balises «3-6-9-12», aujourd'hui recommandées dans le monde entier: pas de télévision avant 3 ans, pas de console de jeux personnelle avant 6 ans, pas d'Internet avant 9 ans et pas de réseaux sociaux avant 12 ans.

Pour les enfants et les jeunes qui grandissent à notre époque du tout numérique, le jeu libre est particulièrement important, car il les prépare à vivre dans un monde qui évolue à la vitesse grand V. Les enfants qui ont suffisamment d'espace et de temps pour jouer librement développent les compétences qui leur permettront plus tard d'affronter des situations difficiles. Les psychologues soulignent que les enfants qui ont des parents surprotecteurs seraient moins flexibles et moins sûrs d'eux, qu'ils seraient plus peureux et plus vulnérables face à la dépression. Jouer librement permet d'élaborer et de poursuivre ses propres projets, ce qui est essentiel pour la vie future.



Le concept de jeu libre est-il transposable aux médias numériques et aux jeux vidéo? Psychologues et pédagogues prônent le jeu libre dehors, mais recommandent d'encadrer l'utilisation des médias par les enfants et les ados.

### **Jeux numériques et nouvelles compétences**

Aussi bien l'offre que les habitudes de jeux des enfants et des ados évoluent. Avant, la princesse sortait du théâtre de marionnettes. Aujourd'hui, les princesses ont leurs propres vêtements, bijoux, chevaux et on en passe. Avant, on racontait des histoires, puis on les écoutait sur cassette ou CD. Aujourd'hui, elles sont disponibles partout en numérique. Les médias



s'installent jusque dans la chambre des enfants: livres, lecteur CD ou MP3 pour la musique ou les jeux audio, ordinateur d'apprentissage, console de jeux. Les écrans sont fascinants pour les enfants et les ados, mais jouer avec leurs amis est bien plus important pour eux, comme le montrent clairement les dernières études JAMES.

De nombreux parents sont inquiets par rapport aux jeux numériques. Il y a cette appli qui permet d'empiler des légos ou ce jeu vidéo dans lequel on soigne ses animaux. De tels jeux ne conviennent tout simplement pas aux enfants de moins de 3 ans. Ils sont trop petits pour les écrans; c'est le contact direct avec une personne de référence qui favorise le développement de leur cerveau.



### *En matière de médias, il y a compétences et compétences*

Utiliser correctement un smartphone ou une tablette ne fait de loin pas de nous des utilisateurs avertis. Nés dans un monde numérique, les enfants et les ados apprennent intuitivement et rapidement comment fonctionnent les appareils. Mais en maîtriser l'utilisation consiste davantage à faire preuve de responsabilité et de sens critique face aux médias. C'est là que les natifs numériques ont besoin du modèle et de l'aide de leurs parents et professeurs.

C'est plus tard qu'ils pourront se familiariser avec les médias. A partir de 3 ans, et au moins jusqu'à 5 ans, rien ne s'oppose à une utilisation encadrée et limitée des médias et jeux vidéo. Si la famille a convenu des règles pour l'utilisation des jeux, les enfants plus grands et les jeunes peuvent jouer seuls.

Avant qu'un enfant aille jouer seul dehors pour la première fois, ses parents vont contrôler les lieux et les personnes qu'il fréquentera. On établit des règles, notamment quant

à l'heure de rentrée. Ces principes sont les mêmes pour les jeux vidéo. Connaître le contenu du jeu est plus important que d'en limiter la durée. Demander à l'enfant de montrer son jeu renforce la confiance des parents. Comme souvent dans la vie, tout est une question de mesure. Les parents et les enseignants qui encadrent les enfants et les jeunes dans la découverte du monde les aident à développer des compétences utiles pour leur avenir. Les médias ont toujours fait partie de notre univers.

### *Vous souvenez-vous?*

#### **CONSEIL**

Rappelez-vous vos cinq meilleurs souvenirs d'enfance, et dressez-en la liste. Dans combien d'entre eux y a-t-il un adulte? Peut-être interrompiez-vous même votre jeu à l'arrivée d'un adulte? Qu'avez-vous particulièrement apprécié quand vous y repensez? Refaites cet exercice avec vos enfants ou élèves et discutez ouvertement du sujet.

# Une brève histoire du jeu vidéo

*Spacewar!, Pong, Super Mario, Pokémon Go: les jeux numériques sont le reflet de leur époque. L'histoire du jeu vidéo permet de retracer l'évolution de la technologie, de la société et de la culture.*

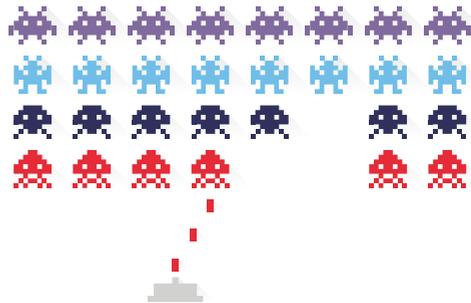
Les étudiants aussi aiment jouer. A la fin des années 1950, ils procèdent aux premières recherches sur le nouveau médium informatique et développent le premier jeu sur ordinateur. Steve Russell a créé Spacewar! en 1961. Mais le jeu n'a pas encore un très grand public, car il ne fonctionne que sur le calculateur de l'université. L'apparition de l'ordinateur personnel au début des années 1970 entraîne la commercialisation des premiers jeux vidéo.

## années 1970 *L'âge d'or*

Première console, fondation d'Atari et légendaire jeu de tennis Pong: le jeu vidéo connaît un véritable boom. C'est à cette époque que des classiques comme Space Invaders et Asteroids d'Atari, encore adulés aujourd'hui, voient le jour. On y joue principalement dans les salles de jeux vidéo. Le secteur croît rapidement avant que le krach du jeu vidéo du début des années 1980 contraigne bon nombre de fournisseurs de logiciel et de fabricants de console à mettre la clé sous la porte. Une nouvelle génération de jeux vidéo apparaît.

## années 1980 *Le premier ordinateur personnel*

En 1982, la société américaine Commodore lance le premier ordinateur personnel vendu à 15 millions d'exemplaires dans le monde. Il supporte 16 couleurs. Aujourd'hui, les smartphones en supportent plus de 16 millions. Le C64 est l'ordinateur culte parmi la jeunesse. Au début des années 1980, le fabricant japonais Nintendo révolutionne le marché de la console avec le héros Super Mario. Au même moment, Tetris, très apprécié encore de nos jours, connaît un succès planétaire. A la fin des années 1980, la Gameboy sort sur le marché. C'est la première console portable, précurseur du développement futur de l'industrie du jeu vidéo.



## années 1990 *La troisième dimension*

En 1992 sort le jeu de tir à la première personne Wolfenstein 3D, considéré aujourd'hui comme un précurseur dans l'histoire du jeu vidéo. La plus connue des héroïnes de jeux vidéo naît en 1996: dans Tomb Raider, Lara Croft vit ses aventures sur Sega Saturn, Playstation et MS-DOS.

## années 2000 *L'avenir des jeux vidéo en ligne se dessine*

Les interactions avec les jeux vidéo évoluent en parallèle d'Internet. Le jeu de rôles World of Warcraft – l'un des jeux les plus appréciés aujourd'hui encore – fait son apparition en 2005 et contribue à la percée des jeux en ligne. Avec l'arrivée des smartphones, les jeux mobiles deviennent aussi plus intéressants. Angry Birds, Candy Crush et Quizduell peuvent être téléchargés gratuitement sur le smartphone.



## années 2010 *Le jeu comme en vrai*

Le jeu Pokémon Go sorti en 2016 est une petite révolution: le joueur se déplace dans le monde réel pour capturer des Pokémon à l'aide de l'appareil photo de son smartphone. Il existe des arènes dans lesquelles il peut lancer ses Pokémon les uns contre les autres. La réalité augmentée ouvre la voie à de nouveaux jeux. Des lunettes permettent aux joueurs de s'immerger dans des univers en 3D. Les compétitions d'e-sport se répandent. A la maison ou en déplacement, sur un ordinateur, une console ou un téléphone, seul, à deux ou à des millions: le jeu ne connaît plus de limite.

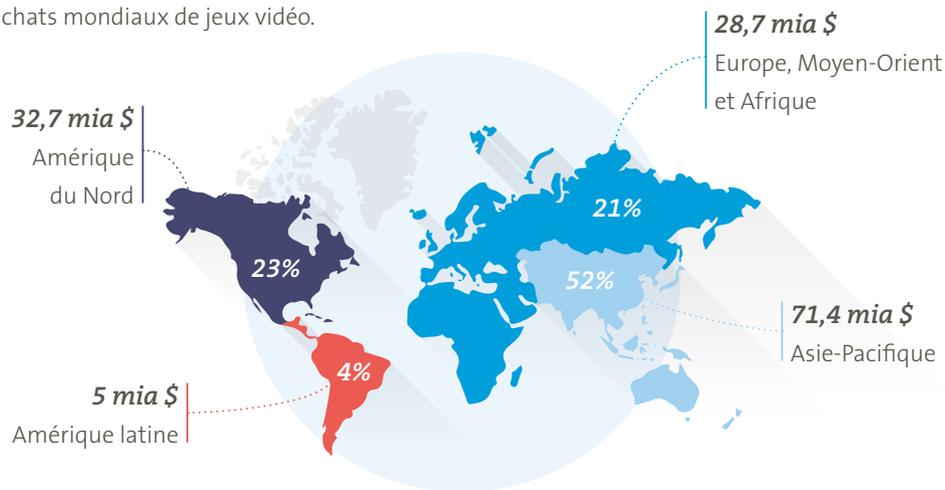


# La fièvre du jeu vidéo gagne le monde entier

Partout dans le monde, le chiffre d'affaires, les dotations des tournois, le nombre de joueurs et de spectateurs ne cessent d'augmenter dans le domaine du jeu vidéo et de l'e-sport. Croissance exponentielle pour l'e-sport.

## 137,8 mia de dollars

C'est le chiffre d'affaires mondial du jeu vidéo en 2018. Le marché global ne cesse de croître, en particulier dans la région Asie-Pacifique. En 2018, la Chine représente près de 28% des achats mondiaux de jeux vidéo.



## 57,4%

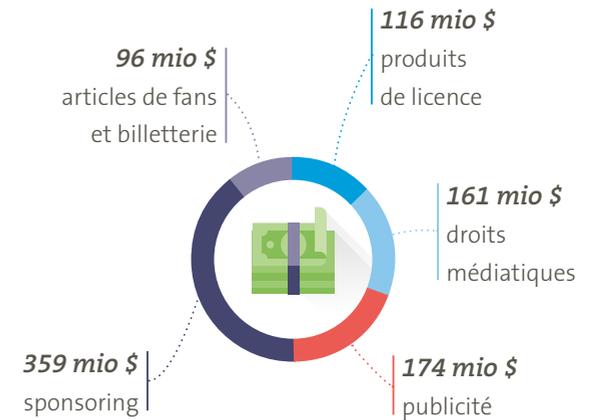
des Suisses de plus de 14 ans jouent à des jeux vidéo, et 21% jouent une fois par semaine.

## Le top 10 des marchés

du jeu vidéo en termes de chiffre d'affaires: la Chine, les USA, le Japon, la Corée du Sud, l'Allemagne, le Royaume-Uni, la France, le Canada, l'Espagne et l'Italie.

## 906 mio de dollars

C'est le chiffre d'affaires généré par l'e-sport en 2018. Il a progressé de 38,2 % par rapport à 2017. Les revenus proviennent de différentes sources.



## 43 mio

de personnes ont suivi les finales du championnat du monde League of Legends en 2016. A titre de comparaison: le 7<sup>e</sup> match des finales de NBA (ligue de basketball nationale des USA) a été suivi par 31 millions de personnes.

## Tokyo fois 10

Près de 380 millions de personnes s'intéressent à l'e-sport en 2018, soit dix fois plus que la population de Tokyo.

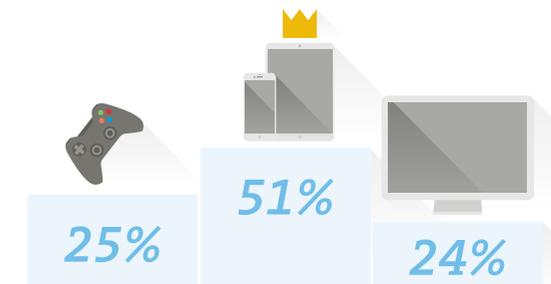
## Wimbledon VS Seattle

Roger Federer a gagné 2,9 millions de dollars à Wimbledon en 2017. La même année, le Team Liquid empochait 10,9 millions de dollars en sortant vainqueur du jeu Dota 2 au tournoi d'e-sport The International à Seattle.



## Gagnants

La plupart des jeux se jouent sur des terminaux mobiles comme les smartphones et les tablettes. Viennent ensuite les consoles et les PC.



# Opportunités et risques des jeux vidéo



**Les jeux numériques ont révolutionné notre vie quotidienne. Les enfants et les ados les adorent, mais parents et grands-parents ne sont pas en reste. L'attention est portée sur les opportunités et les risques des jeux vidéo.**

L'idée est largement répandue et bien ancrée: les jeux numériques rendent violents et sont source d'isolement. Les choses ont bien évolué: les jeux vidéo ne sont plus considérés comme un passe-temps discutable. La recherche internationale y est pour beaucoup: les scientifiques ont découvert que les jeux, entre autres, renforcent les relations humaines, améliorent les capacités motrices et peuvent aider à lutter contre les maladies. Leur développement massif est étroitement lié au boom des smartphones ces dernières années. L'âge moyen des gameurs – plus de 35 ans actuellement – ne cesse d'augmenter.

Dans beaucoup de familles, enfants et parents jouent régulièrement. L'association professionnelle Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) estime à plus de 50% le nombre de personnes qui jouent aux jeux vidéo en Suisse, et qualifie ceux-ci de médium majeur du XXI<sup>e</sup> siècle. Selon l'étude JAMES de 2016, 91% des jeunes entre 12 et 19 ans, dont 42% de filles, jouent au moins

occasionnellement. Les jeux numériques, reconnus comme des biens culturels, sont exposés dans les musées comme au Grand Palais à Paris. Le Conseil fédéral considère que cette industrie présente un grand potentiel et entend la soutenir. Mais certaines idées et positions ont la vie dure. Ont-elles lieu d'être?

## > Jeux et violence <

Le chercheur allemand Manfred Spitzer continue d'alerter le public sur les dangers des médias et des jeux numériques. Selon lui, les jeux vidéo accroissent la tendance à la violence et diminuent notre sensibilité à cet égard. Ses déclarations sont loin de faire l'unanimité parmi ses pairs. Pour le journaliste et expert des jeux vidéo suisse Marc Bodmer, le débat sur la violence est clos. Il cite l'exemple de l'Allemagne qui applique les règles de protection des mineurs les plus strictes et dont l'organisation pour l'autorégulation des logiciels de divertissement (USK) est la plus sévère en termes de contrôle et de

limite d'âge en comparaison internationale. «Il y a 10 ans, l'USK intervenait encore souvent, obligeant les fabricants à censurer leurs jeux et à teindre le sang en vert», explique Marc Bodmer. «Aujourd'hui, ils sont devenus si bons qu'aucun n'est plus mis à l'index. Comment cela se fait-il? Il a été démontré qu'il n'y avait qu'un faible lien de cause à effet entre les représentations de la violence dans les jeux vidéo et le comportement agressif des enfants et des jeunes dans certaines situations.»

Pour le joueur, ce sont les principes du jeu qui importent, soit l'expérience qu'il va retirer d'une situation de départ, des règles et des actions du jeu. Il veut remplir sa mission, gagner la compétition ou jouer en équipe. La représentation est souvent secondaire: les jeunes qui jouent à des jeux de tir subjectif en équipe disent qu'ils suppriment les effets spéciaux, car cela les déconcentre.

## Distinction claire

Quand les enfants et les ados parlent de jeux vidéo, il apparaît vite qu'ils font clairement la distinction entre l'univers de leur jeu et la réalité, plus facilement que la plupart des adultes d'ailleurs. Marc Bodmer est convaincu que «les jeunes savent que certaines choses permises dans le jeu ne le sont pas dans la vraie vie. Un ado qui aime jouer au foot ne va pas tacler dans les jambes de ses camarades sur le terrain.» Parce que les enfants et les ados ne mélangent pas les deux mondes, les adultes inquiets devraient

éviter les allusions comme «mais à la maison on évite la violence», et les impressions tirées de leurs propres expériences qui mettent la pression sur les joueurs et ont plutôt un effet contraire à celui recherché. Discuter des valeurs, à l'école et en famille, est crucial. Demander ce qui se passe dans le jeu et pourquoi il plaît au jeune est un bon point de départ.

## > Jeux et abus <

Les jeux en ligne peuvent créer des amitiés, comme dans la vraie vie. Mais il faut rester vigilant, car harcèlement et abus sont fréquents.

Un enfant du secondaire sur dix et un jeune sur quatre ont déjà subi du harcèlement en ligne, que ce soit du mobbing, des questions désagréables ou du cyber grooming, la recherche de contacts sexuels avec des enfants. Il est du devoir des parents et des enseignants de chercher à savoir avec qui enfants et écoliers chatchent, dans les jeux vidéo comme sur les réseaux sociaux. Les pédosexuels créent de faux profils pour inspirer confiance. Le site PréventionWeb du canton de Vaud publie des conseils et des informations pour les parents et les enseignants: [prevention-web.ch/wp](http://prevention-web.ch/wp)

## Jouez avec eux!

## CONSEIL

Les enfants et les ados sont des as du jeu. Demandez-leur de vous présenter leur jeu préféré et ses personnages, puis jouez ensemble. Soyez patient. Vous n'avez pas appris à conduire en cinq minutes, pareil ici: vous devez d'abord acquérir certains automatismes pour apprécier la magie du jeu. Les enfants aussi doivent être patients: pas touche à la manette. On explique, mais on n'intervient pas! Discutez ensuite du jeu, des rôles, des valeurs, du bien et du mal.

### > Jeux et addiction <

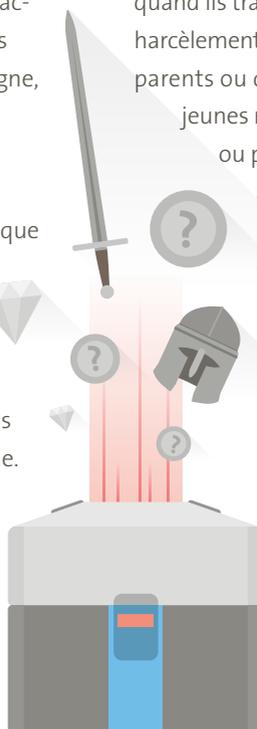
On ne peut pas parler des jeux vidéo sans parler d'addiction. Les jeunes passent beaucoup de temps sur les médias numériques: en moyenne près de deux heures trente par jour la semaine et trois heures trente le week-end selon l'étude JAMES 2016. Les jeux présentent un grand pouvoir d'attraction. Lorsque les enfants et les ados passent trop de temps à jouer en ligne, parents et enseignants ont raison de s'inquiéter.

C'est surtout avec les jeux de rôles que des comportements problématiques peuvent survenir, car on y forme des communautés sociales où des amitiés se tissent et où on gagne en assurance, parfois plus facilement que dans la vie réelle. Ils nécessitent en outre de longues heures de jeu et, comme dans d'autres types de sports d'équipe, les joueurs exercent une pression sur les autres membres d'un

clan en exigeant leur présence. Les jeux numériques utilisent des mécanismes pour tenir les joueurs en haleine. Résister à la tentation demande un effort. Si les enfants et les ados organisent leurs loisirs de façon équilibrée, cela ne leur posera pas de problèmes. Mais parfois, les jeux leur servent de béquilles quand ils traversent des difficultés comme du harcèlement à l'école, la séparation de leurs parents ou d'autres situations de stress. Les jeunes repliés sur eux-mêmes, dépressifs ou peu sûrs d'eux sont plus enclins à développer une addiction.

### **Les jeux vidéo ne sont pas des jeux de hasard**

Les jeux vidéo devraient toujours mettre en avant les capacités des joueurs, pas la chance. L'attrait du jeu doit résider dans l'influence exercée sur son déroulement. Or certains, surtout les jeux mobiles, comportent des mécanismes similaires aux



jeux de hasard. Atteindre certains objectifs donne droit à une loot box (sorte de coffre à butin virtuel contenant différents objets), choisie selon le principe du hasard. Cette loot box peut généralement aussi être achetée dans la boutique du jeu. A l'ouverture de la boîte, les développeurs misent sur l'excitation ressentie avec les machines à sous. Et si elle ne contient pas l'accessoire dont on aurait eu besoin pour le jeu, peut-être que dans la prochaine... Plusieurs pays examinent si de tels jeux ne s'apparentent pas à des jeux de hasard illégaux.

### **Bien faire la différence**

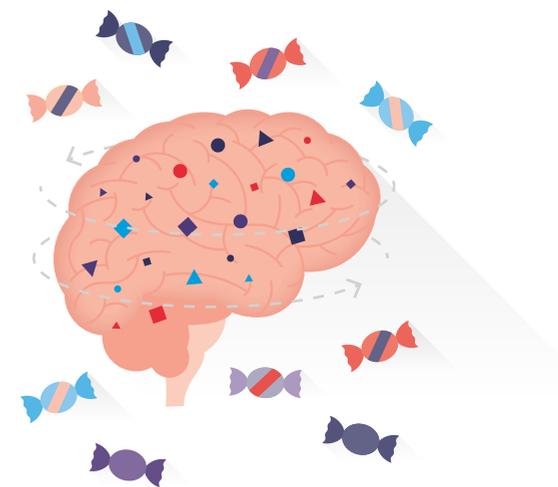
La question délicate de l'addiction aux médias n'est pas nouvelle. Au XVIII<sup>e</sup> siècle déjà, quand les bourgeois se mettent à dévorer les premiers romans publiés, l'Etat, l'Eglise et certains philosophes modernes lancent un cri d'alarme face à cette fièvre. Les jeux vidéo font partie de notre culture, ni meilleurs, ni pires que les films et les livres.

Pris dans leur jeu, enfants et ados perdent la notion du temps. Pour l'éviter, les parents peuvent programmer un réveil pour que leur enfant puisse respecter tout seul le temps de jeu convenu. Bien sûr, les choses ne sont pas toujours aussi simples. La frontière est floue entre le jeu non problématique, le jeu problématique et la dépendance au jeu. Il est donc important de bien différencier une utilisation excessive d'une dépendance. Le seul fait de jouer à outrance ne constitue pas une dépendance. D'autres critères doivent

être remplis. La plateforme Médiafuté donne un bon aperçu de cette thématique avec des liens sur le sujet:

[swisscom.ch/dependance-jeux](https://www.swisscom.ch/dependance-jeux)

Dans tous les cas, il est important que les adultes encadrent étroitement l'utilisation des jeux vidéo. Ils ne devraient pas lâcher la bride à leurs enfants ou ados dans l'idée d'encourager leurs compétences dans le monde virtuel. C'est comme mettre un tout petit seul devant une assiette de bonbons pour lui apprendre à maîtriser sa gourmandise.



Les jeux vidéo ont de nombreux aspects positifs – quand on en fait usage raisonnablement.

## › Les jeux, une chance ‹

De temps en temps, pour quelques minutes ou durant des heures, enfants, ados et adultes s'évadent dans un environnement où chacun est égal, ou du moins a les mêmes chances – comme une escapade loin du tracés quotidien. Quand le jeu se déroule bien, le cerveau sécrète de la dopamine, l'hormone du plaisir. Il se développe et crée de nouvelles connexions nerveuses. La biologiste et neurologue française Daphné Bavelier a constaté que les jeux d'action parfois controversés améliorent les capacités d'abstraction et de concentration.

Pour la plupart des enfants et des ados, les jeux vidéo sont le pendant électronique des jeux de société: ils n'y jouent pas tout seuls. Il n'existe quasi plus de jeux sans connexion Internet ou option de chat. Nombre de jeux en ligne se jouent en groupes, sorte de tissu

social réunissant des joueurs de différentes cultures – de la Scandinavie au Japon en passant par la Suisse. On s'y exprime principalement en anglais, ce qui permet d'apprendre une langue en jouant.

### Apprendre avec les jeux éducatifs

Les jeux ne sont pas tous centrés sur le plaisir. Les jeux éducatifs permettent de s'informer et d'apprendre. La série de jeux d'aventure à succès *Assassin's Creed* a développé un mode de jeu d'apprentissage autonome sur l'ancienne Egypte, qui présente aussi beaucoup d'intérêt pour les enseignants et les parents. Les développeurs ont travaillé avec des historiens et des égyptologues. La reproduction en 3D permet aux joueurs de faire des incursions dans cet univers et de glaner de précieuses informations sur la construction des pyramides et la vie dans l'Egypte ancienne.



## Six conseils

Le site [klicksafe.de](http://klicksafe.de) donne des conseils sur les jeux et l'utilisation d'Internet; le guide *enter* en livre ici un résumé:

- 1. Définir des règles communes:** responsabilisez votre enfant ou vos élèves, et convenez en famille ou en classe de ce qui est permis ou non. Que se passe-t-il quand les règles ne sont pas respectées? Déterminez au préalable les activités que feront les jeunes après le temps de jeu: une idée d'activité sans média facilite la transition entre le jeu et la vraie vie. Mieux encore, rédigez ces points sous forme de «contrat d'utilisation des médias» signé par les enfants et les adultes.
- 2. Penser aux appareils mobiles:** il est possible de jouer sur le smartphone en dehors de la maison. Les parents devraient donc aussi définir des heures d'utilisation des appareils mobiles.
- 3. Installer un «garage» à médias:** au moment du coucher, les appareils mobiles peuvent être placés dans une boîte à l'entrée du logement.
- 4. Accepter de discuter:** parents et enseignants ont le droit de limiter raisonnablement l'utilisation des médias, même si cela provoque des conflits. Justifiez les restrictions pour que les jeunes se sentent pris au sérieux et comprennent pourquoi vous mettez des limites.
- 5. Respecter les accords:** discutez des accords avec les jeunes et agissez de manière cohérente. Si les règles fixées ensemble sont enfreintes, l'étape suivante peut être l'interdiction temporaire d'Internet, du téléphone ou des jeux vidéo, même si c'est difficile. Cherchez à savoir pourquoi la règle a été transgressée.
- 6. Responsabiliser:** plus vous faites confiance à vos enfants et élèves en leur permettant de faire leurs propres expériences, plus vous pourrez leur donner de liberté. Les parents peuvent convenir d'une durée de jeu hebdomadaire à la place d'une limite journalière. L'enfant ou le jeune répartit librement le temps alloué et apprend à prendre ses responsabilités.

Pour les plus grands, le téléphone portable constitue un lien essentiel avec leur cercle d'amis, un symbole social important; il a une grande valeur à leurs yeux. Pensez-y au moment où vous fixez les règles et lors de vos discussions.

# Sport?

## Sport d'avenir?

*Les compétitions de clavier et de souris remplissent les stades et attirent des millions de fans de par le monde via Internet. Aujourd'hui, les enfants et les ados regardent League of Legends de la même façon qu'un match de leur équipe de foot préférée.*

Les championnats du monde 2017 du jeu de rôles et de stratégie League of Legends en Chine ont fait vibrer plus de 40 millions de fans. Jouer aux jeux vidéo est devenu un sport comme un autre: l'e-sport. Seuls ou en équipe, les e-sportifs s'affrontent sur ordinateur ou sur console et se mesurent dans des compétitions virtuelles de jeux de stratégie, de simulation sportive ou de tir à la première personne. La compétition de jeu vidéo gagne en popularité, se professionnalise et peut rapporter gros. De plus en plus de jeunes adultes en vivent. Les meilleurs sont des superstars et empochent des millions.

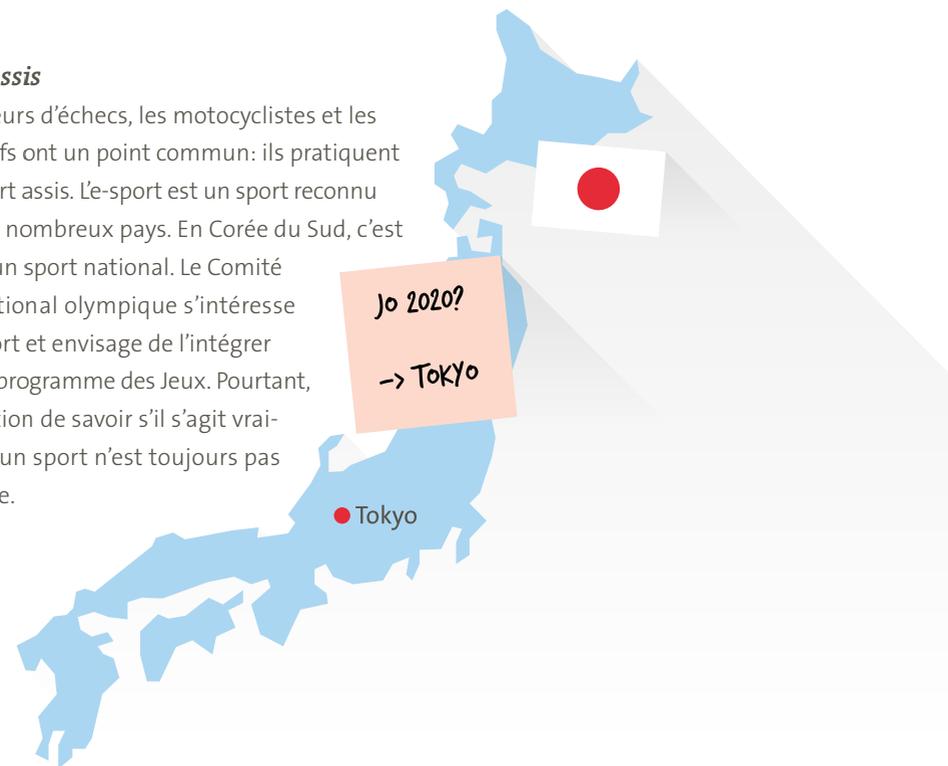
En Corée du Sud, où la moitié de la population s'adonne aux jeux vidéo, les chaînes de télévision retransmettent les compétitions en direct. C'est d'ailleurs là qu'est né l'e-sport, en 1997 lors de la crise asiatique. Une distraction alors bienvenue.



il est en bonne voie grâce à des connexions Internet rapides et de bonnes infrastructures. Pour en savoir plus sur ce sport et ses clubs en Suisse, rendez-vous en page 26.

### Sport assis

Les joueurs d'échecs, les motocyclistes et les e-sportifs ont un point commun: ils pratiquent leur sport assis. L'e-sport est un sport reconnu dans de nombreux pays. En Corée du Sud, c'est même un sport national. Le Comité international olympique s'intéresse à l'e-sport et envisage de l'intégrer dans le programme des Jeux. Pourtant, la question de savoir s'il s'agit vraiment d'un sport n'est toujours pas tranchée.



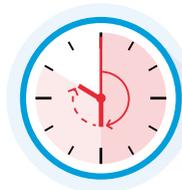
La Deutsche Sporthochschule de Cologne en Allemagne, université dédiée au sport, a mené plusieurs études sur les performances des joueurs de jeux vidéo et a découvert qu'un e-sportif supporte de lourdes charges, tant sur le plan moteur que cognitif et émotionnel. Les meilleurs joueurs font 400 gestes de la main par minute.

En compétition, leur rythme cardiaque grimpe à plus de 180, presque aussi haut qu'un marathonien. Comme dans tout autre sport,

coordination, réactivité et sens tactique sont essentiels pour gagner. Les e-sportifs de pointe doivent être en forme, physiquement et mentalement. Les pros s'entraînent avec un coach, analysent leur jeu et celui de leur adversaire, suivent une préparation mentale et un programme de musculation. Rien à voir avec le jeu de tous les jours ou même une quelconque addiction. Les e-sportifs doivent beaucoup s'entraîner, mais de manière ciblée, comme dans tout autre sport dans lequel on veut percer.

# Les e-sportifs en chiffres

Tous les e-sportifs sont des gamers, mais tous les gamers ne sont pas des e-sportifs. On entend par e-sport le secteur du jeu vidéo qui est orienté performance et compétition, avec une professionnalisation croissante. Regards en coulisses.



## Entre 6 et 10 heures par jour

C'est le temps que passe un pro d'e-sport à s'entraîner. Avant que les méthodes s'améliorent, on en était même à 16 heures par jour. Une semaine de 40 heures d'entraînement est normale pour un e-sportif.



## Entre 18 et 24 ans

C'est l'âge phare de l'e-sportif. A partir de 25 ans, les réflexes s'amenuisent et les plus jeunes sont avantagés. Il est possible de rester au plus haut niveau pendant plus de 6 ans en moyenne, à condition de respecter un plan d'entraînement et de nutrition professionnel. Mais il y a des exceptions: les cinq membres de l'une des équipes d'e-sport les plus âgées du monde, les Silver Snipers, totalisent 365 ans à eux tous. L'âge moyen des fans d'e-sport se situe entre 14 et 40 ans.

## 8 décisions par seconde

Soit près de 480 par minute, tel est le nombre de décisions prises par un e-sportif pro. Niveau temps de réaction et réflexes, on n'est pas loin des pilotes de chasse.



Les capacités motrices, comme la coordination mains-yeux, sont aussi impressionnantes. Les e-sportifs effectuent jusqu'à 400 gestes par minute avec le clavier et la souris, soit quatre fois plus que le commun des mortels.



## Dans le top 10

Comme partout, on ne retrouve que les meilleurs à ce niveau. Outre une bonne dose de discipline et de persévérance, un e-sportif pro doit être excellent en motricité, condition physique et psychique, stratégie et tactique, esprit d'équipe et communication.



## 8 participants sur 100

C'est la proportion de femmes dans une LAN party. Au niveau mondial, les fans féminines de la discipline atteignent 29%, mais l'e-sport pro reste un domaine (encore) très masculin.



## Entre 70'000 et 95'000 dollars

Ce sont les revenus annuels moyens d'un e-sportif pro. Et la tendance est à la hausse. Dans sa carrière, l'athlète d'e-sport allemand KuroKy – capitaine du Team Liquid – a ainsi gagné plus de 3 millions de dollars rien qu'en primes avec le jeu Dota 2.



# L'e-sport – où les millions coulent à flot

**Pas une semaine sans son lot de nouveaux tournois avec des millions à la clé.  
Le marché du e-sport explose, et avec lui celui du jeu vidéo.**

L'éditeur du jeu de tir en vogue Fortnite a annoncé une prime de 100 millions de dollars pour la saison de compétition 2018-2019. Les créateurs du jeu de combat stratégique en ligne Dota 2 ont adopté un autre schéma de prix: pour le plus gros tournoi indépendant, The International, ils mettent à disposition une somme de 1,6 million de dollars en invitant la communauté des fans à la compléter. Ce crowdfunding a permis d'atteindre une valeur totale des prix de près de 25 millions de dollars en sept ans.

Le marché de l'e-sport et du jeu vidéo explose. La société de conseil Newzoo spécialisée dans le jeu vidéo estime que le chiffre d'affaires mondial est passé de 75 à près de 138 milliards de dollars ces cinq dernières années. Selon statista.com, il y a 2,3 milliards de joueurs dans le monde. Ce boom



n'est pas près de s'arrêter, car le jeu vidéo a fait sa place dans la société. Pour des pays comme la Corée du Sud ou les USA, le sport électronique fait partie de l'offre de divertissement au même titre que les séries et autres retransmissions sportives. En mai 2018, on annonçait que des jeux comme League of Legends (LoL), Hearthstone ou Pro Evolution Soccer seraient au programme des Jeux asiatiques, l'équivalent des Jeux olympiques en Asie.

## **Les clubs de foot s'y mettent**

Cette croissance offre aussi aux clubs sportifs traditionnels la chance de développer leur offre. C'est le cas par exemple du FC Saint Gall, premier club de Super League à créer une division e-sport en 2016. D'autres clubs comme le FC Bâle lui ont emboîté le pas. «Notre club veut toucher un public cible jeune et connecté, qu'on ne trouve presque plus qu'en ligne, et s'adresser à de nouveaux partenaires potentiels», déclare Joachim Reuter, responsable de l'e-sport au FCB. La scène

helvétique a encore du retard par rapport à l'Allemagne, où les grands clubs de foot comme Schalke 04 ne sont pas les seuls à disposer d'équipes LoL prestigieuses et qui abrite un siège de la plus grande société d'e-sport ESL. En Suisse, pas encore d'événements de la taille du ESL One Cologne, un tournoi Counter-Strike de renommée internationale avec une dotation de 300'000 dollars. En 2018, la Fédération Suisse d'e-Sports SESF organisera les premiers championnats suisses officiels dans sept jeux.

L'e-sport a beau être encore méconnu d'une grande partie de la population, de plus en plus d'entreprises, outre différents clubs sportifs, le voient comme une opportunité de se faire connaître auprès du public. Le TCS a par exemple lancé la TCS eSports League pour le jeu Rocket League, le fabricant d'ordinateur Asus a annoncé le ROG Swiss CS:GO Masters, et PostFinance met en place un campus de formation pour monter une équipe LoL professionnelle. D'autres noms connus comme Allianz ou la Bâloise figureront dans la liste des sponsors.

## **Twitch – des jeux, rien que des jeux**

INFO

Trois ans après sa création en 2011, Amazon rachète la plateforme de streaming de jeu vidéo Twitch pour 970 millions de dollars. Elle est désormais leader dans l'e-sport, sans parler des Let's Play où les joueurs commentent en direct leurs aventures virtuelles dans divers jeux (Fortnite, League of Legends ou Dota 2). Selon statista.com, en mai 2018, 144 millions d'heures de vidéo ont été retransmises sur plus de 10'000 canaux.

# Coup d'œil en coulisses



**Contrairement à d'autres sports classiques, l'e-sport ne dispose pas de fédérations ou d'associations pour veiller à l'uniformité des règles, organiser des tournois ou promouvoir la relève. En Suisse, c'est un joyeux désordre qui règne actuellement.**

L'e-sport partage beaucoup de points communs avec d'autres sports professionnels, mais il s'en distingue fondamentalement à deux égards: par la structure du sport, et par l'organisation et le soutien des fédérations et associations. Comparé au football, l'e-sport s'apparente plutôt à une vague piste traversant une jungle impénétrable et le foot à une bonne route asphaltée. Ce phénomène s'explique en partie par l'âge du sport, mais pas seulement.

## **Le foot est à tous, l'e-sport aux développeurs**

N'importe qui peut jouer au foot, quand et où ça lui chante. C'est un bien public en quelque sorte. Ses structures sont uniformes: chaque association organise et gère les compétitions pour ses clubs membres, elle fixe des règles et met des arbitres à disposition. Il existe une fédération internationale ainsi que des fédérations continentales, nationales et régionales avec différents rôles

et compétences. Leurs tâches consistent à créer un environnement équitable pour les joueurs et les clubs.

En e-sport rien de tel. Les e-sportifs se mesurent dans différents jeux, et chaque jeu est placé sous le contrôle de son concepteur. Pour jouer sur la grande scène de Counter-Strike ou League of Legends, il faut une licence que l'on n'obtient qu'aux conditions fixées par le développeur. Une association faïtière dans laquelle se réuniraient toutes les équipes resterait inévitablement subordonnée à l'éditeur du jeu. Les règles et la jurisprudence dépendent donc d'entreprises. Or celles-ci ont leur propre philosophie.

Valve, la société éditrice de Counter-Strike, permet à tout le monde d'organiser des tournois. Résultat de cette liberté: en 2018, le nombre de tournois a été tellement élevé que certaines semaines, pas moins de trois événements internationaux réunissant des

## **World Esports Association (WESA)**

C'est en 2016 que l'Electronic Sports League (ESL), le plus grand organisateur de tournois d'e-sport, fonde la WESA avec huit équipes. Objectif: mettre en place une fédération mondiale. Mais on reproche à la WESA son manque de transparence, sa tendance sectaire et autoritaire – elle voudrait surtout contrôler la concurrence.

## **Swiss eSports League (SESL)**

Fondée en 2018, la SESL entend offrir aux gamers, e-sportifs et joueurs de tous horizons une plateforme sur laquelle échanger et se mesurer. Elle désire également permettre aux e-sportifs d'améliorer leur visibilité au niveau international. Les ligues des différents jeux doivent être présentes sur la plateforme.

## **Swiss Esports Federation (SESF)**

Créée en 2008, la SESF se veut l'organisation centrale d'e-sports en Suisse. Elle assume les tâches d'une fédération classique, comme la défense et la promotion des intérêts de l'e-sport en Suisse. Son but est aussi de professionnaliser le marché en le régulant et de mettre en place des championnats nationaux réguliers.

équipes phares se sont déroulés en parallèle. C'est beaucoup de stress pour les joueurs, les très bonnes équipes déclinant certains tournois pour motif d'épuisement. Limiter le nombre de tournois? Quasi invisible si aucune fédération n'impose cette exigence aux organisateurs.

Conceptrice de League of Legends, Riot a opté pour une autre voie: elle exerce un contrôle total sur son jeu, ce qui veut dire des règles uniformes et des tournois structurés, mais aussi des pratiques peu transparentes. Elle a déjà accusé plusieurs équipes de s'être

livrées à des activités illégales, les sanctionnant sans autre forme de procès. L'entreprise n'a pas à se justifier auprès de qui que ce soit. Il y a bien l'association WESA, mais elle ne fait pas l'unanimité (voir encadré). La scène suisse, certes enthousiaste, est encore en plein chaos. Des milliers de joueurs et des centaines d'équipes organisent un nombre infini de tournois, mais aucun Suisse n'évolue au plus haut niveau international. Actuellement, il s'agit surtout de sensibiliser la population à l'e-sport, de professionnaliser ce sport et de créer de bonnes conditions-cadres.

# Quand je serai grand, je serai e-sportif



*Youtubers, testeurs de jeux et e-sportifs sont de véritables idoles pour les enfants et les jeunes. Faire du jeu vidéo son métier demande un engagement total, beaucoup de discipline et le soutien de la famille.*

## **Cédric Schlosser, tu es l'un des rares en Suisse à avoir percé dans l'e-sport. E-sportif, est-ce un métier dont on peut vivre?**

Un e-sportif de pointe gagne très bien sa vie. Mais accéder à l'élite n'est possible que si l'on se consacre au jeu à plein temps, comme dans d'autres sports. En Suisse, c'est difficile, car les salaires sont élevés et les gens n'aiment pas trop prendre des risques. En e-sport, la nationalité ne joue aucun rôle: les meilleures équipes comptent des joueurs de différentes nations. Pour les sponsors, soutenir un joueur polonais à plein temps revient moins cher qu'un Suisse.

## **Ça marche aussi sans sponsor?**

Dans d'autres sports, les parents mettent la main à la poche. Les sportifs vivent au domicile parental et n'ont pas besoin de beaucoup d'argent. Dans le foot aussi, les athlètes sont financés par leurs parents avant de trouver un club. Ce soutien nous manque en e-sport, car de nombreux parents sont réticents, ils préfèrent que leurs enfants suivent

une formation. Mais ce n'est qu'avec le soutien de ses parents qu'on peut y arriver. Je parle d'expérience: mes parents considéraient que deux heures de jeu par jour, c'était trop, alors que les pros jouent huit heures par jour.

## **Peux-tu comprendre cette réticence?**

Oui, bien sûr. Le jeu et l'e-sport sont étroitement liés. Jouer, c'est consommer – et consommer pendant huit heures par jour, c'est malsain, quel que soit ce que l'on consomme. L'e-sport, c'est autre chose, et il faut que les enfants et les ados en prennent conscience. C'est du sérieux. Certains gamers commencent à boire de la bière en jouant dès qu'ils ont passé 16 ans. Un e-sportif sérieux reste à l'eau.



## CONSEIL

### *Devenir pro*

Votre enfant ou votre élève veut devenir e-sportif? Cédric Schlosser vous donne 7 conseils:

- 1. Le prendre au sérieux:** mon conseil personnel à tous les parents et enseignants: prenez votre enfant ou votre élève au sérieux s'il veut devenir e-sportif. Il vous en sera toujours reconnaissant, que ça marche ou pas.
- 2. Lui poser des questions:** est-ce que c'est du sérieux? Qu'est-ce que cache ce souhait? Quelles informations a-t-il déjà récoltées?
- 3. S'informer:** faites des recherches en ligne, étudiez le sujet. Beaucoup de parents ignorent à quel jeu joue leur enfant. C'est comme si dans un autre sport, ils savaient juste que leur enfant faisait un truc sur la pelouse.
- 4. Ouvrir la discussion:** si un enfant veut devenir pro en tennis, les parents doivent beaucoup le soutenir pour qu'il réalise son rêve. Pareil en e-sport. Entraînement, horaires, équilibre, mode de vie, alimentation: il faut gérer. Comment pouvez-vous l'aider?
- 5. Proposer du coaching:** parlez-lui de la possibilité de prendre quelques leçons avec un coach, qui sera ensuite capable de juger si votre enfant est prêt. Beaucoup d'anciens e-sportifs travaillent comme coach.
- 6. Investir dans du matériel:** un bon ordinateur coûte environ 1'200 francs et dure quatre ans. Il faut encore une souris, un clavier et un casque. Sans parler d'une bonne connexion Internet.
- 7. Etre fiers:** si vous avez de la visite et que votre enfant s'entraîne dans sa chambre, ne dites pas: «Il est dans son trou...» ou «Viens dire bonjour!» Dites plutôt: «Il s'entraîne, c'est important.»

### Qu'est-ce qui caractérise un bon e-sportif?

L'état d'esprit d'abord. Le plaisir de jouer est important, mais souvent la discipline manque. Le jeu League of Legends rassemble 100 millions d'utilisateurs: il faut tous les battre pour arriver au sommet.

On fait beaucoup d'erreurs en quatre heures de jeu, et pour les jeunes, c'est difficile de rester calme et de ne pas s'énerver. Ils doivent penser comme des athlètes, être ouverts à la critique et prêts à apprendre de leurs erreurs. Un coach peut les y aider. Dans notre équipe, nous avons un joueur irlandais qui avait une mauvaise position des mains. Un joueur coréen expérimenté lui a fait remarquer qu'il n'atteindrait jamais son plein potentiel, parce qu'il était trop lent. Il lui a fallu trois mois pour se corriger. Il n'aurait jamais pu le découvrir tout seul. Ça tient à ce genre de détails.

### Quelle est l'importance de jouer en soi?

Comme dans tous les sports, les capacités individuelles sont déterminantes. On joue, mais ce n'est pas tout. Pour percer, il faut beaucoup jouer. Un e-sportif est spécialisé dans un seul jeu, il doit le connaître par cœur.

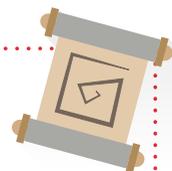


### Par exemple?

Dans le jeu Dota 2, il y a 120 héros différents qui ont chacun quatre facultés différentes, et 2'000 objets. On joue par équipe de cinq. Un bon e-sportif doit savoir comment interagissent les cinq héros de l'équipe adverse. Quand l'un d'eux obtient un objet, qu'est-ce que ça apporte aux autres? Et à lui? Comment doit-il se comporter, quel objet utiliser quand?

Il faut des années pour connaître toutes les combinaisons. A partir d'un certain niveau, il faut des milliers d'heures. Roger Federer sait intuitivement comment atterrira la

balle après tel ou tel effet et quelles possibilités il aura. C'est la même chose en e-sport.



### Quelle est l'importance du mode de vie pour un e-sportif?

Etre en bonne santé, dormir suffisamment, être en forme, manger sainement: ce n'est qu'avec un mode de vie correct qu'on peut se concentrer et gagner. Comme dans tous les sports, il faut être au top physiquement et mentalement.

### Quelle est la durée d'une carrière d'e-sportif?

La plupart des e-sportifs ont entre 18 et 25 ans. Certains pros jouent jusque vers 30 ans. Ensuite, beaucoup se reconvertisent comme analystes, commentateurs ou conseillers en e-sport.



**Cédric Schlosser a toujours une bonne anecdote à raconter**

INFO

A 15 ans, Cédric Schlosser met sur pied sa première LAN party pour 20 joueurs. Aujourd'hui, il organise la SwitzerLAN avec plus de 2'000 joueurs et 20'000 visiteurs à la Berner Expo. A 16 ans, il gagne les championnats suisses du jeu Call of Duty avec quatre camarades. Sa carrière est lancée.

Lui et ses collègues habitent toujours à Kirchlindach (Berne), dans un appartement totalement dévolu à l'e-sport. Son club mYinsanity engage des joueurs et a déjà attiré des pros sud-coréens. Un des joueurs de l'équipe est devenu champion de Corée en 2014 et champion d'Europe en 2015. Aujourd'hui, mYinsanity travaille à faire avancer l'e-sport en Suisse.

Créée en 2016 par les cinq acolytes, l'agence MYI conseille les entreprises dans le domaine de l'e-sport et organise de grandes manifestations pour les gameurs. Cédric Schlosser a fait un apprentissage dans la banque et possède un bachelor en gestion d'entreprise.

# Hey, toi, le gameur!

**Beaucoup de jeux vidéo se jouent par équipe de cinq. Jouer en équipe permet de mieux se connaître. enter vous encourage à lire ce texte avec votre enfant ou vos élèves, car c'est à eux qu'il s'adresse.**

Tu aimes les jeux vidéo, c'est bien naturel. Veux-tu t'améliorer, mieux exploiter les possibilités du jeu et de l'équipe? Alors suis les conseils de Cédric Schlosser:

## **Apprends à te connaître**

Chaque équipe réunit des personnalités différentes. Pareil pour le jeu vidéo: il y a un capitaine et un exécuter ou shot caller qui définit la stratégie et donne les ordres. Chacun a son rôle. Quel pourrait être le tien? Les bonnes équipes sont composées de gens qui se connaissent bien. Quand tu changes d'équipe, c'est à toi de t'adapter, de travailler sur toi. Dans le jeu, inutile d'être trop nerveux ou agressif. Prends l'exemple de Yann Sommer, le gardien de but de l'équipe suisse de foot: rien ne le déstabilise.

## **Recherche des coéquipiers qui sont meilleurs**

J'ai un coéquipier qui est bien meilleur que moi et le reste de l'équipe. Il aurait pu devenir l'un des meilleurs joueurs au monde,

mais il a passé trop de temps avec moi ou d'autres amis de la vraie vie. On s'amusait bien, c'est sûr, mais avec nous il ne progressait pas. Alors une question: quels sont tes objectifs? Veux-tu jouer pour le plaisir ou percer comme e-sportif? Il faut changer régulièrement d'équipe pour s'améliorer et arriver au sommet. Parfois, il faut mettre de côté des amitiés. C'est très dur.

## **Deviens bon et montre-toi**

Au foot, il y a des chasseurs de tête à la recherche de talents. En e-sport, tu dois d'abord être bon dans ton jeu, puis te montrer en ligne pour que les autres joueurs retiennent ton nom. Si un joueur star cherche un gameur, il te demandera peut-être de rejoindre son équipe comme remplaçant. Perso, j'ai déjà joué contre des joueurs du top 10 tout en étant au 10'000<sup>e</sup> rang. Si tu fais tes preuves, qui sait? Un jour, un pro crée une équipe, se souvient de toi et hop! il te prend.

## **Entraîne-toi en anglais**

Joue dès le début en anglais, il faut t'y habituer. Tu peux parler en français avec tes coéquipiers, mais vous devez dire les termes importants en anglais: tower au lieu de tour, push au lieu de pousser. Comme ça, pas besoin de réapprendre plus tard. Toutes les grandes équipes pro sont internationales et parlent anglais.

## **Ce qui fait qu'une équipe gagne**

Honnêtement, tous les vrais bons e-sportifs ont très souvent changé d'équipe. Quelques points fondamentaux à observer pour que ça se passe bien: il faut avoir le même état d'esprit niveau performance, un style de vie similaire et une bonne ambiance d'équipe. Si vous vous entendez bien, ça se ressentira dans le jeu! Et pour être parmi les meilleurs, il faut aussi beaucoup de discipline.

Si vous vous êtes connus en ligne, rencontrez-vous aussi vite que possible dans la vraie vie pour un camp d'entraînement, de préférence sur un week-end. Passez du temps ensemble. Il faut que le courant passe entre vous, car vous devez vous faire confiance dans le jeu. Si vous êtes sérieux, cherchez un manager pour gérer les événements, les processus d'inscription, les qualifications, etc.

Vous devez pouvoir vous concentrer sur votre jeu. Peut-être qu'un de tes camarades pourrait jouer ce rôle? Les toutes grandes équipes travaillent avec des psychologues sportifs, des coaches, des analystes et des nutritionnistes. Un manager, c'est un bon début.

## **Sors de ta zone de confort**

Participez ensemble à des événements comme des LAN: ce sont d'excellents entraînements. N'hésite pas à emmener tes parents pour leur montrer ton univers. Ces rassemblements impliquent que tu sortes de ta zone de confort, les conditions y sont différentes, il y a du bruit, tu vois ton adversaire en face. Ça peut être très excitant. Echange avec lui après la partie et demande-lui pourquoi il t'a battu à plates coutures dès le début. Les amateurs ne reçoivent presque jamais de commentaires de la part de leur adversaire. Or pour devenir un pro, c'est super important. Peut-être que vous conviendrez d'un match amical contre l'équipe adverse. A retenir: les bonnes équipes s'entraînent avec des équipes meilleures qu'elles.



# Petit lexique de survie

**MOBA, droper, AFK, noob: non, ce n'est pas du coréen. Haut en couleurs, l'univers du jeu vidéo a son propre langage. Lisez plutôt.**

Tout comme en ski on distingue le ski de fond, la descente, le slalom, le freestyle ou le saut à ski, l'e-sport comprend différentes disciplines.

## **Tir à la première personne**

Les jeux FPS (first-person shooter en anglais) ou en vue subjective sont des jeux de tir dans lesquels le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il incarne, et il se déplace dans un monde librement accessible. Equipé de pied en cape, le personnage se livre à un combat armé contre son adversaire. Jeux connus: Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty, Far Cry 5, Battlefield.

## **Arène de bataille multijoueurs en ligne**

Les arènes de bataille multijoueurs en ligne (MOBA) sont des jeux de stratégie en temps réel. Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans une arène. Le joueur voit le jeu d'en-haut. Chaque joueur contrôle un personnage qui détient quatre compétences spécifiques. L'objectif est de détruire la base de l'équipe adverse et d'éliminer les héros

ennemis. Une partie dure entre 30 et 45 minutes. Jeux les plus connus: League of Legends, Dota 2, Smite et StarCraft.

## **Jeux de combat**

Les jeux de combat (fighting games en anglais) opposent deux joueurs qui s'affrontent en combat rapproché. Le joueur contrôle son personnage qui dispose de multiples prises et coups et doit maîtriser des mouvements de combat pour parer et bloquer les attaques de ses ennemis. La plupart des jeux de combat se jouent en un certain nombre de manches et sont gagnés par KO ou par le nombre de points obtenus. Exemples de jeux de combat: Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken et Fight Night.

## **Jeux de simulation sportive**

Dans les jeux de sport et de course, le joueur prend la place d'un athlète ou d'un membre d'une équipe dans le but de battre son adversaire. Ces jeux sont moins populaires que les jeux déjà mentionnés, mais cer-

tains font régulièrement l'objet de tournois ou de ligues. Il existe également des jeux de paris sportifs qui permettent de parier sur l'issue d'un match. Jeux de simulation

sportive les plus populaires: série FIFA d'EA Sports, NBA 2K, iRacing, Madden NFL et Rocket League.

## INFO

### *Parlez-vous jeux vidéo?*

Les chats échangés pendant les jeux vidéo fourmillent d'abréviations et de termes incompréhensibles pour le néophyte. Voici six exemples d'échanges entre gameurs.

- 1. AFK – Away from Keyboard:** utilisé quand le joueur fait une pause et quitte la console ou le PC pour aller manger, faire ses courses ou vider la poubelle.
- 2. DPS – Damage per Second:** décrit les dégâts par seconde infligés par une arme; une information importante concernant son efficacité.
- 3. Droper:** lorsque des adversaires vaincus abandonnent des objets tels que des munitions ou des armes, on dit qu'ils les droper, les laissent tomber.
- 4. Farming:** de nombreux jeux consistent à accomplir des tâches ou collecter des matières premières pour accumuler de l'expérience ou des armes rares. Cela demande beaucoup de temps, comme l'agriculture, d'où le terme de farming.
- 5. LFG – Looking for Group:** utilisé dans les jeux en ligne lorsqu'un joueur cherche à se joindre à un groupe.
- 6. Let's Play:** les Let's Player se filment en train de jouer, commentent leur progression, puis téléchargent leurs vidéos sur Youtube sous forme d'instructions pour les autres joueurs.

### **On lève le voile!**

Ce petit lexique peut servir à entamer la conversation avec les enfants et les écoliers. Pourquoi est-il important que tes coéquipiers sachent que tu es absent? Comment fait-on pour rejoindre une équipe? Peux-tu me montrer une vidéo Let's Play? Quand les adultes démontrent un réel intérêt, les enfants et les ados se sentent pris au sérieux et dans la plupart des cas, ils lèvent volontiers le voile sur leur univers.

# Trop, c'est combien avec les jeux vidéo?

*Voir leurs enfants et ados jouer tous les jours pendant des heures suscite des inquiétudes chez de nombreux adultes. Mais qu'en est-il du temps qu'ils passent eux-mêmes devant leurs propres écrans? enter propose un défi à relever en famille ou en classe.*

Eduquer peut se résumer à montrer l'exemple. Les enfants apprennent par imitation, ils observent le comportement des adultes – aussi en ce qui concerne l'utilisation des médias. En 2017, les Romands ont regardé la télévision 135 minutes par jour, et l'on consulte son smartphone 88 fois par jour: 35 fois pour vérifier l'heure ou si l'on n'a pas reçu un message, 53 fois pour surfer, chatter ou autre. C'est ce que nous apprend le projet «Menthal Balance», qui observe le comportement de 60'000 utilisateurs de smartphone à l'aide d'une appli. Les écrans accompagnent la vie quotidienne de la plupart des gens. Mais trop, c'est combien? Cette question se pose aussi pour les jeux vidéo.

Alors que les e-sportifs s'entraînent pour un tournoi, voire une carrière professionnelle, la plupart des enfants et des ados ne jouent que pour le plaisir. Les recommandations de temps d'écrans (voir p. 7) sont un premier point de repère pour les adultes. Il faut en-

suite tenir compte des circonstances. Il vaut aussi la peine de réfléchir à son propre comportement.

## **Défi en famille ou en classe**

Lancez un défi à votre classe ou à votre famille: pendant trois jours, tous les participants tiennent un journal du temps qu'ils passent sur les écrans et les jeux vidéo. Vous avez dit fastidieux? Certaines applis («Moment» sur iPhone et «Utilisation téléphone» sur les appareils Android) font ces calculs automatiquement. Pour mesurer le temps passé devant la télévision, sur l'ordinateur ou la console de jeu, rien de mieux qu'un chronomètre sur le smartphone. Comparez vos résultats. Combien de temps avez-vous accumulé? Quelles sont les différences? Les règles sont-elles les mêmes pour les enfants et les adultes? Pourquoi? Quel temps d'écran et de jeu les ados trouvent-ils normal? Quand faut-il dire stop? Discutez sans juger les autres. Ces échanges francs vous aideront à vous comprendre.

# Swisscom Corner

*Voici quelques outils utiles que nous mettons à votre disposition.*

**La télévision en toute sécurité** grâce au contrôle parental sur Swisscom TV >> [swisscom.ch/protectionjeunes-tv](http://swisscom.ch/protectionjeunes-tv) | Protégez vos enfants en bloquant certaines chaînes ou en définissant une limite d'âge pour les films en location. Finies les surprises onéreuses grâce à la protection par code PIN. Définissez un code pour l'achat de films ou une limite de dépenses.

**Surfez couverts** grâce à l'Internet Box Swisscom >> [internetbox.swisscom.ch](http://internetbox.swisscom.ch) | Grâce au contrôle parental, vous déterminez quand les tablettes et les ordinateurs de vos enfants peuvent se connecter à Internet. Pour chaque jour de la semaine et pour chaque appareil, une interface vous permet de définir des créneaux horaires sur mesure en fonction de leur âge. Vous décidez quand mettre le holà.

**Internet Guard** de Swisscom signale les sites Web dangereux qui pourraient essayer d'accéder à vos données. La protection est gratuite et toujours active lorsque vous surfez avec la connexion Internet de Swisscom à la maison. >> [swisscom.ch/internetguard](http://swisscom.ch/internetguard)

**Pour des parents, des enseignants et des élèves médiafutés** grâce aux cours sur les médias de Swisscom >> [swisscom.ch/coursmedia](http://swisscom.ch/coursmedia) | Découvrez l'univers de vos enfants, ses opportunités et ses risques, échangez avec d'autres parents ou enseignants et apprenez comment guider vos enfants ou élèves dans le monde numérique. Les Info-Cafés >> [swisscom.ch/enfantsetmedias](http://swisscom.ch/enfantsetmedias) offrent aussi l'occasion d'échanger avec des experts médias dans certains Swisscom Shops. Ils dispensent des informations sur les nouveautés et des conseils sur les médias numériques.

**Les nouveaux médias en famille** grâce à la plateforme Médiafuté consacrée aux parents >> [mediafute.ch](http://mediafute.ch) | Ce site s'articule autour de vraies familles et de leur vie quotidienne. Il donne des conseils et astuces pratiques pour une bonne utilisation des médias. >> [magazine.swisscom.ch/auteur/mia](http://magazine.swisscom.ch/auteur/mia) | Le délégué à la protection de la jeunesse publie régulièrement des chroniques autour de sujets d'actualité.

# Lectures conseillées

Nous recommandons les lectures suivantes à toutes celles et ceux qui souhaitent plonger dans l'univers du gaming et de l'e-sport:

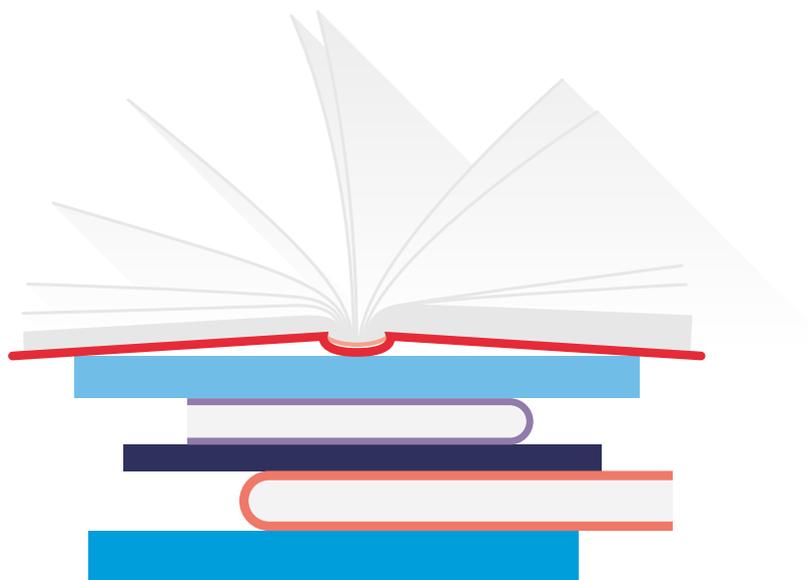
*Le guide de l'esport*, de Rémy Chanson  
paru en 2018 chez Hors Collection.

*Jouez sérieux: le phénomène eSport raconté par les gamers*, de Philippe Rodier  
paru en 2017 chez Marabout.

*Digital Game-Based Learning* (angl.) de Marc Prensky,  
paru en 2007 chez Paragon House Publ.

*Introduction à l'e-sport: The Next Big Thing*, de Sylvain Granados  
paru en 2016 au format Kindle.

*Une vie de pro-gamer*, par Maxime Poinssot  
paru en 2017 en édition indépendante.

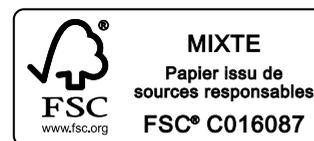


# Impressum



**Ensemble au service du développement durable**  
Le guide enter soutient votre famille dans l'utilisation responsable des médias numériques – avec des conseils tirés du quotidien.  
[swisscom.ch/ensemble](http://swisscom.ch/ensemble)

<b>Editeur</b>	Swisscom SA
<b>Conception/réalisation</b>	Agence Nordjungs, Zurich
<b>Rédaction</b>	Textindianer, Berne Marc Bodmer, expert en cyberculture et journaliste, Zurich Agence Nordjungs, Zurich
<b>Copyright</b>	© 2018 by Swisscom SA, Corporate Responsibility, Berne
<b>Edition</b>	<i>enter</i> – E-Sport, septembre 2018
<b>Impression</b>	Stämpfli AG, Berne
<b>Tirage</b>	205'000 exemplaires



Tous droits réservés. L'utilisation de certaines parties de cet ouvrage est autorisée contre indication de la source. Un grand soin a été apporté à la préparation des textes et des illustrations. Cependant, une erreur ne peut jamais être complètement exclue. Les sites Web changent continuellement. Swisscom ne saurait donc garantir la conformité des citations et illustrations avec les contenus des sites actuels. Ni l'éditeur ni les auteurs ne peuvent être tenus pour responsables au regard du droit d'éventuelles indications

erronées et de leurs conséquences. La quasi-totalité des matériels et logiciels cités dans la présente publication, de même que les noms propres et les logos d'entreprises, sont des marques déposées et à considérer comme telles. L'éditeur s'en tient généralement à l'orthographe adoptée par leurs créateurs. Egalité sur le plan linguistique: lorsque la forme masculine est utilisée dans *enter*, elle n'exclut pas la forme féminine mais la sous-entend.

