

▶ 12 juin 2021 - N°2023

PAYS:France **PAGE(S)**:34-39

SURFACE:594~%

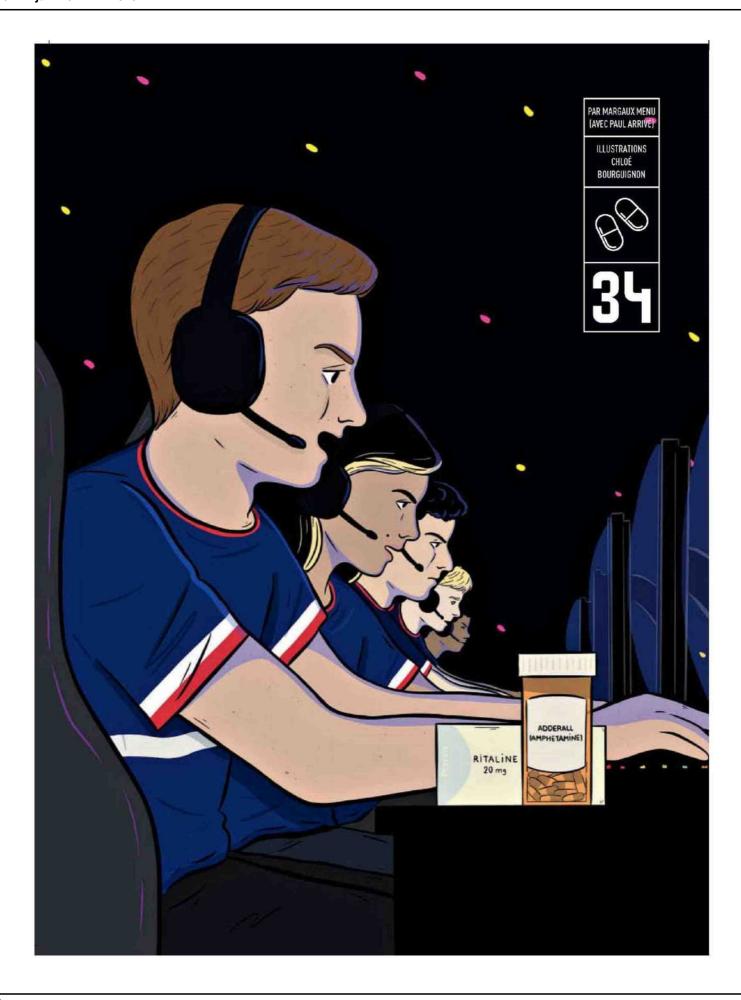
PERIODICITE: Hebdomadaire

DIFFUSION: 270679

JOURNALISTE : Margaux Menu









► 12 juin 2021 - N°2023

PAYS: France

PAGE(S):34-39 **SURFACE**:594 %

PERIODICITE: Hebdomadaire

DIFFUSION:270679

JOURNALISTE : Margaux Menu



COVER E-SPORT

DOPAGE LES PILULES QUI PASSENT TROP

Les médicaments à base d'amphétamines, dont les effets sur la santé peuvent être graves, sont parfois utilisés dans le monde de l'e-sport amateur et semi-professionnel. Difficile de connaître la réalité du phénomène chez les pros puisque les rares contrôles n'attrapent jamais personne. Enquête.

es épaules en dedans, le regard fuyant, un léger tic agite sa lèvre supérieure droite. À 21 ans, Paul* est un joueur d'e-sport semi-professionnel sur Counter Strike Global Offensive. Derrière son ordinateur, le jeune homme affronte, aux côtés des membres de son équipe, un autre groupe de combattants dans une partie de jeu vidéo en ligne. Dans la peau d'un terroriste, il tente de poser sans relâche une bombe dans le camp virtuel adverse. « Je prends un cachet de Ritaline tous les matins, avant de jouer », souffle Paul, en touillant frénétiquement son troisième café de la journée. Nous échangeons en visioconférence. Son malaise crève l'écran. Le médicament que prend le jeune homme n'a rien d'anodin. Composé de quatre sels d'amphétamine, c'est un puissant psychostimulant prescrit aux patients souffrant de troubles déficitaires de l'attention avec hyperactivité (TDAH). Adderall, Concerta, Modafinil, nombreux sont les dérivés. En France, impossible de s'en procurer sans ordonnance... légalement. Car en quelques clics sur internet, une pilule se commande pour à peine plus de 5 euros. «Au début, c'est mon médecin de famille qui m'en prescrivait, avoue Paul. Il a fini par refuser de renouveler l'ordonnance quand il a vu les effets sur moi. » Car cela fait maintenant trois ans que le joueur consomme cette substance pour améliorer ses performances. Une fois avalée, la petite pilule lui permet de polariser toute son attention sur une seule et même activité, des heures durant. Un super-pouvoir qui ne saurait exister sans conséquences. « Je ne dors plus, j'enchaîne les crises de panique et je n'ai plus d'appétit, blêmit Paul. Je sais que je suis en train de buter mon corps, mais c'est lrop lard maintenant », reconnaît-il, rongé par la culpabilité et l'espoir de percer dans le milieu.

Dans son dernier avis du 12 décembre 2018, la Haute autorité de santé [HAS] a imposé les mentions de « mort subite » et « tendance suicidaire » dans les « risques importants potentiels identifiés » de la posologie de la Ritaline. Rien d'étonnant pour Xavier Laqueille, psychiatre et chef du service d'addictologie du Centre hospitalier Sainte-Anne, à Paris. « Le cerveau, sur le plan neurobiologique, est stabilisé vers 25 ans. Plus les consommations d'amphétamines sont précoces, plus les risques de développer une dépendance sont importants, explique le médecin. Cette substance est un leurre. La stimulation s'épuise avec le temps. Les consommateurs sont obligés d'augmenter les doses et ils en devien-



▶ 12 juin 2021 - N°2023

PAYS: France

PAGE(S):34-39 **SURFACE: 594%**

PERIODICITE: Hebdomadaire

DIFFUSION: 270679

JOURNALISTE : Margaux Menu



COVER E-SPORT

nent toxicomanes. » En sus, Xavier Laqueille se lance dans une liste de complications à rallonge. Parmi lesquelles hypertensions artérielle et pulmonaire, agressivité, angoisse et aspects délirants. Paul coche presque toutes les cases. Et le joueur n'est pas une exception. « On est très nombreux à prendre ça ou d'autres cachetons, mais c'est un gros tabou en France, c'est considéré comme du dopage », confie le jeune homme

En 2020, Médiamétrie comptait plus de 7,8 millions de joueurs français de plus de 15 ans, regardant ou participant à des compétitions d'e-sport, un secteur à l'origine d'un chiffre d'affaire de 3 milliards de dollars. C'est cinq fois plus que deux ans auparavant. L'e-sport n'est régi par aucune instance transnationale. Les éditeurs, c'est-à-dire les concepteurs des jeux, ont la mainmise sur les compétitions organisées autour de leurs créations. Les organisateurs de ces tournois instaurent ensuite leurs propres règles. En résumé : il y a autant de règlements que d'événements amateurs, comme professionnels. Au sujet du dopa-

ge, la plupart des organisateurs se réfèrent souvent à la liste des substances interdites par le Code mondial antidopage - la Ritaline en fait partie - mais chacun a la main sur sa politique de contrôle. Le dopage dans l'e-sport est un tabou auquel il est compliqué de s'attaquer. « Mêlez-vous de ce qui vous regarde», nous lance un joueur en message privé sur Twitter. «Vous allez vous mettre dans un pétrin dont vous n'êtes pas près de sortir », glisse un entraîneur au fil d'une conversation téléphonique. « Dans une semaine, tout le monde sera au courant, vous allez être épiée sur lous vos réseaux

sociaux personnels, faites attention. » Effectivement, notre profil LinkedIn n'a jamais reçu autant de visites.

«Le milieu est laxiste sur cette question et doit progresser. Mais je pense que ceux qui prennent des choses sont des cas isolés», confie cependant un coach pro. Selon les nombreux acteurs du monde professionnel interrogés, ce sont les milieux amateurs et semi-pro qui sont surtout susceptibles d'être touchés. «En amateur, c'est plus dur de contrôler la progression d'un joueur, qui joue souvent en ligne », explique

Chef de la performance dans une équipe de D2 française sur le jeu League of Legends (LoL), Jean* nous avertit : aucun de ses joueurs ne nous parlera. « Leur réputation est en jeu », justifie l'entraîneur. Pour son propre témoignage, il exige de nous faire signer une clause de confidentialité. En quinze ans sur la scène française et internationale, il a été témoin des coulisses de l'organisation de nombreuses compétitions. « J'encadre en moyenne vingt-cinq joueurs par an et à chaque camp d'entraînement, j'ai minimum un à trois joueurs qui consomment, détaille-t-il. On te dit sans arrêt qu'il faut être top 1 (le premier)... Pour supporter la pression du résultat, il y a des solutions de facilité. » Léger rire nerveux. Le coach hésite à en dire davantage. Chaque année, il ramasse des joueurs à la petite cuillère. Il se rappelle encore la crise de panique de l'un d'entre eux, trois heures avant un gros match. « J'ai dû le faire frapper dans un sac de boxe jusqu'à ce qu'il tombe de fatigue, en pleurs. » Jean explique la longue reconstruction du jeune athlète. «On a dû rebâtir tout son mindset (l'état d'esprit), pas à pas, pour qu'il comprenne que la dope n'était pas l'élément principal de sa victoire. » « Les éditeurs savent qu'ils vont cramer des joueurs mais les enjeux financiers sont beaucoup trop gros, alors ils ferment les yeux sur leur consommation », poursuit Jean.

Il y a quelques années, des révélations de dopage à l'Adderall ont frappé les scènes, essentiellement américaines, du jeu de tir à succès Call of Duty puis de celui d'Overwatch. Streamer et youtubeur français aux 450 000 abonnés, Zack Nani fut joueur semi-professionnel sur Call of Duty (CoD) jusqu'en 2019. Il certifie que sur cette scène, à son époque, « les exceptions étaient ceux qui ne prenaient pas d'Adderall, même dans le monde

professionnel». Pendant les compétitions «les Américains ramenaient des boîtes entières et revendaient vingt euros la pilule aux joueurs européens », assure le streamer «Soit tu te mettais à ce niveau et tu te dopais, soit c'était fin de tournage », confirme Gotaga, le joueur français sur CoD le plus titré à l'international, dans son émission Open World, le 24 mai dernier. Cofondateur de Vitality, la plus grosse équipe française, l'ex-joueur star affirme avoir arrêté sa carrière (en 2016) à la suite des abus liés à l'Adderall autour de lui. « Ce produit faisait que tout le monde était régulier (...) Ils étaient toujours au max, c'était injouable. »

Aux États-Unis, 34 % des étudiants consomment ce type de médicaments surnommés smart drugs (médicaments qui rendent intelligents), selon une étude de l'institut Informa Healthcare. Au total, plus de vingt millions d'Américains en ingéraient en 2017, dont cinq millions illégalement. En 2005, le laboratoire pharmaceutique Shire Pharmaceuticals, un des principaux diffuseurs d'Adderall, reconnaissait vingt morts causées par le médicament, Immédiatement, les autorités de santé du Canada ont cessé l'autorisation de commercialisation sur leur territoire. Depuis, les chiffres ne sont plus communiqués... Dix ans plus tard, l'ancien joueur star canadien Kory Friesen, alias Semphis sur Counter Strike, témoignait pourtant de la facilité déconcertante de s'en procurer, sur la chaîne YouTube Launders. « Je n'en n'ai rien à foutre, confiait alors le joueur, on était tous sous Adderall, toute mon équipe et les autres aussi. Il n'y avait qu'à écouter nos commentaires de merde, c'était évident.» Et l'Adderall n'a pas épargné l'Hexagone. Virgile Chevrel, alias Yoko Hiro, joueur semi-professionnel sur LoL et membre de l'équipe allemande Engines Sttutgart, le confirme. « J'ai un ami avec qui j'étais en équipe française qui en prenaît pour les compétitions importantes. Il était complètement dépendant, se souvient-il.

« SOIT TU TE METTAIS À CE NIVEAU ET TU TE DOPAIS, SOIT C'ÉTAIT FIN **DE TOURNAGE»**

Gotaga, ex-joueur star, cofondateur de l'équipe Vitality





▶ 12 juin 2021 - N°2023

PAYS: France PAGE(S):34-39

SURFACE: 594 %

PERIODICITE: Hebdomadaire

DIFFUSION: 270679

JOURNALISTE: Margaux Menu

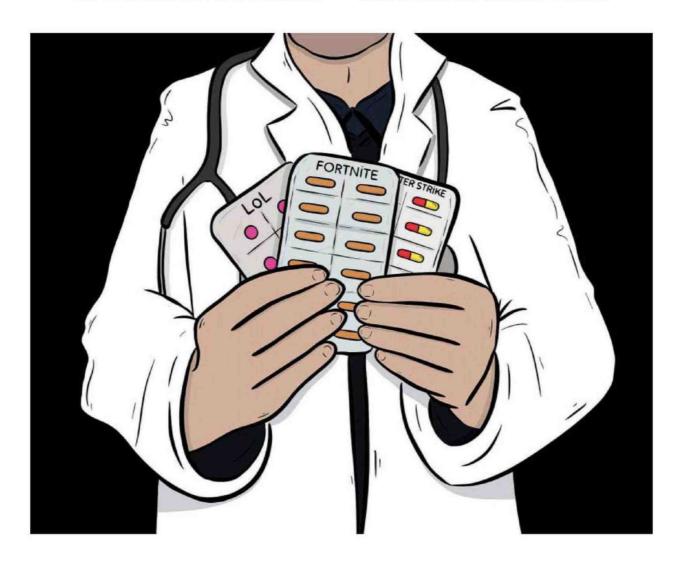




Je pense que dans ce milieu, il y a parfois un mode de vie qui n'est pas très sain. On se couche tard, on mange mal... Quand des joueurs prennent ce genre de produits, ils peuvent continuer à avoir un mode de vie malsain tout en étant performants », analyse le joueur. Qui regrette que le milieu semi-professionnel ne soit pas davantage pris en main par les éditeurs et

Dans l'élite, l'apparition de structures de plus en plus médicalisées dans les équipes et la professionnalisation du secteur ont eu un impact. « Chez nous, il y a une tolérance zéro aujourd'hui. À notre niveau, on fait des tests avant chaque stage : urinaires et prise de sang, assure Fabien « Neo » Devide, l'autre fondateur de Vitality. Mais sans tests généralisés, on peut estimer qu'il y a une forme de laxisme dans le milieu, oui. » Car même en pro, les mailles du filet ne sont guère resserrées. Les éditeurs américains Activision (qui n'a pas souhaité nous répondrel, à l'origine de CoD, et Riot Games, créateur de LoL, refuseraient par exemple de contrôler leurs joueurs. Responsable de League of Legends Esports, Europe et MENA, Maximilian Peter Schmidt assure pourtant « prendre très au sérieux, et depuis longtemps, le problème du dopage. » Il affirme que son organisation a « dressé une liste de produits interdits » et que tout contrevenant « pourrait être exclu à vie. » Mais, ajoute-t-il aussitôt, « étant donné que nous n'avons reçu aucun rapport de joueurs utilisant des substances illégales pour tenter d'améliorer leurs performances de jeu, nous sommes à l'aise avec notre système actuel. » Bref, tout va bien, inutile d'instaurer des contrôles.

Depuis 2015, l'Electronic Sports League (l'ESL), l'une des plus grandes entreprises d'e-sport au monde, affirme s'être





► 12 juin 2021 - N°2023

PAYS:France PAGE(S):34-39

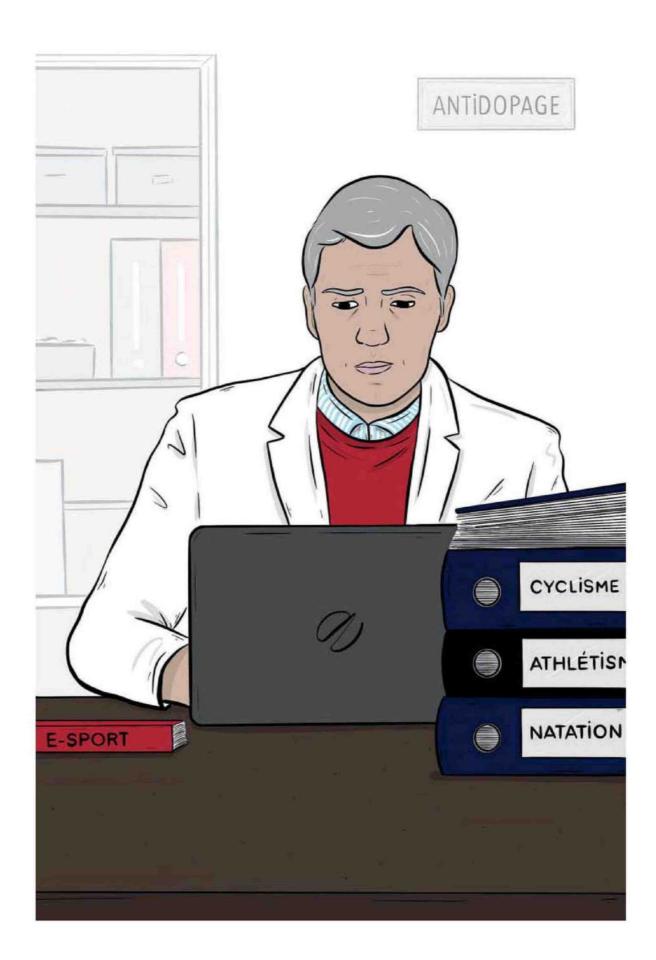
SURFACE :594 %

PERIODICITE: Hebdomadaire

DIFFUSION: 270679

JOURNALISTE : Margaux Menu







-

PAYS:France PAGE(S):34-39

SURFACE:594 %

PERIODICITE: Hebdomadaire

DIFFUSION:270679

JOURNALISTE : Margaux Menu





► 12 juin 2021 - N°2023

COVER E-SPORT

engagée concrètement dans la lutte contre le dopage. Elle s'est notamment investie dans la fondation de l'Esports Integrity Commission (Esic), une structure privée qui organise des campagnes de tests dans les compétitions professionnelles. Ian Smith, son commissaire général, a dressé une liste de produits prohibés, presque tous à base d'amphétamines, après avoir réunis pharmacologues et médecins. « Nous leur avons posé une question très simple : si vous êtes un médecin véreux et que je suis un joueur d'e-sport malhonnête, que me donneriez-vous pour faire de moi un meilleur joueur? », raconte le Sud-Africain, un ancien avocat dans les sports traditionnels.

D'après lan Smith, en cinq ans, sur environ 150 compétitions, l'Esic a effectué 500 tests... tous négatifs ! Un nombre de tests dérisoire si l'on considère que chaque « major », c'est-à-dire chaque compétition professionnelle de haut niveau, compte quinze à trente équipes, chacune composée de cinq compétiteurs. « Le dopage est pratiquement inexistant », en conclut pourtant le commissaire. Devant les témoignages que nous lui présentons, il se défend promptement : « Nous devons les

attraper au bon endroit et au bon moment, c'est compliqué». Avant de passer de la défense à l'attaque: les fautifs seraient les politiciens, « payés par les lobbys pharmaceutiques » pour fermer les yeux. «Et puis nous n'avons pas assez d'argent pour tester chaque joueur», finit-il par botter en touche.

Pour choisir qui sera testé, la technique est assez rudimentaire. Un chapeau, le nom des joueurs de chaque équipe et une main innocente. À raison de 11 à 12 minutes par contrôle, la méthode n'est pas invasive pour les joueurs, se lélicite lan Smith, qui prélère les tests sativaires aux tests urinaires ou sanguins. Rien que pour ces con-

trôles, le commissaire assure que le coût s'élève à des millions de dollars, mais ne nous communiquera jamais de chiffres précis, malgré notre insistance. «Les tests salivaires, ça ne se fait plus du tout », commente Jean-Pierre Mondenard, médecin du sport et auteur de plusieurs ouvrages sur le dopage.

«Si on ne décèle jamais personne, soit on vit dans une bulle et on se dit que personne ne se dope, soit on se dit que les tests ne sont pas forcément adaptés et ne correspondent pas à la bonne réalité», concède Vincent Marty, directeur général France et Espagne de l'ESL. Et d'ajouter : «It n'y a pas de solution ultime contre le dopage aujourd'hui». Pour lui, la difficulté repose essentiellement sur la diversité des drogues utilisées. Effectivement, chaque jeu vidéo appelle des compétences qui lui sont propres et donc des produits dopants différents. «Certains nécessitent d'être ultra-résiliant et d'autres d'être ultra-précis», abonde l'animateur du podcast spécialisé en e-sport *Push* to talk, Martin Bertholet, alias Krok. «L'Adderalt augmente la concentration et déve

loppe la symbiose entre l'œil et la main, ce qui est moins intéressant sur LoL, où on cherche plutôt à être performant sur la durée et donc à travailler sur la concentration et la détente, d'où la consommation de cannabis », détaille-t-il. Pour lan Smith, la question du cannabis ne se pose même pas : « Nous ne sommes pas les gardiens moraux de l'e-sport. » Le commissaire de l'Esic estime que si 50 % de la population américaine peut légalement en fumer, interdire sa consommation dans les compétitions reviendrait à bannir une grande partie des joueurs.

En parallèle, certaines associations d'e-sport tentent de résoudre elles-mêmes le problème, à l'image de France Esports. Cette association à but non lucratif fédère des joueurs, promoteurs et éditeurs autour des problématiques liées à la pratique des sports électroniques. Pour Stéphan Euthine, directeur bénévole du groupe, il faut miser sur l'éducation des jeunes en clubs amaleurs, plutôt que sur la sanction – « un sparadrap », selon lui. L'association planche sur un code de conduite des joueurs, pour devenir, il l'espère, une référence dans le milieu. « Nous travaillons dessus mais

il y a un ordre de priorité », reconnaît le directeur. À l'Agence française de lutte contre le dopage (AFLD), il y aurait aussi des sujets bien plus importants à traiter, selon Alexandre Leconte, assistant du département communication et prévention. L'AFLD a acté, en octobre dernier, en partenariat avec France Esports, le lancement d'un projet d'étude universitaire pour mieux évaluer l'écosystème. En parallèle, l'agence se rendra sur des lieux de compétition pour faire des tests salivaires... sans sanction, «Il s'agirait d'actions de prévention, », justifie Alexandre Leconte. À l'initiative de cette union, Nicolas Besombes, actuel vice-président en charge des

questions de santé de France Esports. La plus grande crainte de cet enseignant chercheur en sociologie du sport, «c'est qu'un jeune de 16 ans fasse en pleine LAN (tournoi en réseau) un infarctus du myocarde parce qu'il aura pris quatre cachets d'Adderall. » Il ose le dire : « Le milieu doit reconnaître que c'est une question de santé publique. »

De nombreux acteurs de la scène e-sport française affirment, comme lui, que la reconnaissance officielle de la discipline comme un sport aiderait à lutter efficacement contre ce fléau. La création d'un code, et donc d'une législation globale, pourrait être la solution. Après de nombreuses relances, le ministère des Sports finit par nous répondre : l'agenda de Roxana Maracineanu est « beaucoup trop contraint » pour lui permettre de s'exprimer sur le sujet. Mais sa conseillère en communication nous confirme qu'il « n'existe pas de stratégie spécifique dans le domaine de l'e-sport. » • MARGAUX MENU

*Les identités ont été modifiées.

«LA CRAINTE,

C'EST QU'UN JEUNE

DE 16 ANS FASSE

UN INFARCTUS

EN PLEIN TOURNOI»

Nicolas Besombes, vice-président

de France Esports en charge

des questions de santé