

**Université Paris XIII – Sorbonne Paris Nord**

**École doctorale Erasme**

Unité de recherche EXPERICE

Thèse de doctorat

# **Les jeux vidéo, un sport moyen ?**

## **Une sociologie de la production du spectacle sportif**

Par

**Samuel VANSYNGEL**

Thèse présentée le 30 septembre 2024 devant le jury d'examen constitué de :

### **Rapporteurs**

Laurent Sébastien FOURNIER      Professeur à l'Université Côte d'Azur

Olivier SERVAIS                      Professeur à l'Université Catholique de Louvain

### **Président**

Manuel SCHOTTÉ                      Professeur à l'Université de Lille

### **Examineur · ice · s**

Chloé PABERZ                         Maîtresse de conférence à l'INALCO

Vinciane ZABBAN                     Maîtresse de conférence à l'Université Sorbonne Paris Nord

### **Directeurs de thèse**

Vincent BERRY                         Professeur à l'Université Sorbonne Paris Nord

Gilles BROUGÈRE                     Professeur Émérite à l'Université Sorbonne Paris Nord



Cette thèse a été préparée au sein de l'unité de recherche

EXPERICE

Université Sorbonne Paris Nord, ex-Paris 13

UFR LLSHS (D216)

99 avenue J.B. Clément

93 430 Villetaneuse, France



Elle a également reçu, au cours de sa réalisation, les soutiens financiers :

- du LabEx ICCA, lors d'un contrat de prolongement de thèse



- du GIS Jeu et Sociétés, pour le financement de terrain



- et de l'École Doctorale ERASME, lors d'un contrat doctoral et d'aides ponctuelles afin de discuter des résultats de cette recherche lors de rendez-vous scientifiques



Je les remercie pour leur confiance et leur soutien.



# **Les jeux vidéo, un sport moyen ?**

**Une sociologie de la production du spectacle sportif**

Samuel Vansyngel



## Résumé

Le récent succès des grands évènements compétitifs de jeux vidéo a attiré l'attention de tout un nombre d'acteurs, des médias aux autorités publiques. Cependant, le caractère « virtuel » de ces compétitions – appelées *esport*, pour *sport électronique* – questionne un certain nombre de représentations du sport. Loin de produire un consensus, les débats autour de l'*esport* font ressurgir un problème bien connu de la sociologie du sport : comment une activité acquiert-elle une étiquette sportive ?

Cette thèse s'intéresse au phénomène *esport* par le biais d'une démarche ethnographique, et questionne à nouveaux frais la *sportivisation* des activités de loisir, notamment numériques. Par une description des lieux de compétitions et des participants, le premier objectif de cette recherche est de renseigner ce que sont concrètement les pratiques sportives électroniques. Ces descriptions, tirées des observations participantes, d'un corpus photographique et d'entretiens, rendent compte de trois formes de travail au cœur de ces activités compétitives : d'organisation, de performances et d'intermédiation. Le second objectif de cette thèse est ainsi de montrer que ces différentes activités au sein des rendez-vous compétitifs se destinent à la monstration des performances à des publics. En mobilisant la sociologie du sport et du travail, cette enquête met en évidence que la qualification « sportive » des jeux vidéo est liée à une transformation plus générale des pratiques sportives : autant dans les arènes professionnelles qu'amateures, ce n'est pas la performance physique qui y est valorisée, mais bien la production d'un spectacle d'affrontement.

Cette thèse défend l'intérêt d'étudier le sport au prisme d'une sociologie de la production du spectacle sportif, et lève le voile sur les trois dimensions du travail nécessaire à celle-ci. Par conséquent, elle permet de nuancer les grilles de lecture institutionnelles et les controverses, qui s'imposent autant aux sports électroniques qu'à d'autres pratiques aux frontières du sport, et propose d'analyser la *sportivisation* des activités au travers des relations d'interdépendances des personnes au sein des *configurations* sportives.

Mots clés : amateurisme ; ethnographie ; *esport* ; jeux vidéo ; loisirs ; masculinité ; numérique ; pratiques ludiques ; professionnalisme ; spectacle sportif ; *sportivisation* ; travail

## Abstract

The recent success of major competitive video game events has attracted the attention of a wide range of actors, from the media to public authorities. However, the ‘virtual’ characteristic of these competitions – called *esport*, for electronics sports – question a lot of representations about sports. Far from producing a consensus, these debates surrounding *esport* bring to the fore a well-known issue in the sociology of sport : how an activity is labeled as a sport ?

This thesis takes an ethnographic approach to the *esport* phenomenon, taking a fresh look at the *sportivization* of leisure activities, particularly digital ones. Through a description of competition venues and participants, the primary aim of this research is to provide information on what electronic sport practices actually are. These descriptions, drawn from participant observation, a photographic corpus and interviews, give an account of three forms of labor at the heart of these activities: organization, performance and intermediation. The second aim of this survey is to show that these different activities within competitive events are designed to showcase performances to the public. Drawing on both sociology of sport and sociology of work, this investigation shows that the « sporting » characterization of video games is linked to a more general transformation of sport: in both professional and amateur arenas, it is not physical performance that is valued, but the production of a spectacle of confrontation.

This research defends the interest of studying sport through the prism of a sociology of the production of the sporting spectacle, and lifts the veil on the three dimensions of work involved in this. As a result, it allows us to dispense with institutional criteria and controversies, and proposes to analyze the *sportivization* of activities through the interdependent relationships of people within sporting *configuration*.

Key words: amateurism; digital; ethnography; *esport*; leisure; masculinity; playful practices; professionalism; sporting spectacle; *sportivization*; video game; work

## Remerciements

Un doctorat recouvre de nombreux aspects, et le présent manuscrit de thèse n'en est qu'un parmi d'autres. De la soumission du projet à l'école doctorale ERASME aux soutiens dans les candidatures d'ATER et aux projets de recherches (GIS Jeu et Société, LabEx ICCA), je voudrais avant toute chose remercier Vincent BERRY et Gilles BROUGÈRE pour m'avoir donné l'opportunité de réaliser cette thèse, dirigée avec beaucoup de patience. Leurs discussions et leurs conseils ont été précieux dans la réalisation de cette recherche.

Je suis également reconnaissant à Laurent Sébastien FOURNIER, Chloé PABERZ, Manuel SCHOTTÉ, Olivier SERVAIS et Vinciane ZABBAN d'accepter d'évaluer l'aboutissement de ce travail en participant au jury. Comme on l'énonce souvent, la recherche est un travail collectif, et l'évaluation par les pairs est au cœur de cette dynamique. C'est pourquoi j'associe à ces remerciements les membres du comité de suivi de thèse, Aymeric BRODY, Samuel COAVOUX et Pascale GARNIER, qui ont donné de leur temps pour discuter avec moi, chaque année, les directions de cette thèse.

Dans toutes les épreuves qui jalonnent le doctorat, je tiens à remercier l'ensemble des membres du laboratoire EXPERICE, pour leurs conseils, les moments d'échanges et la transmission de quelques ficelles du métier, qui m'ont permis de participer pleinement à la vie d'un laboratoire. Mes pensées vont notamment à Carmen CARO SANCHEZ et Nathalie ROUCOUS pour leur accueil chaleureux dans les couloirs de Villetaneuse.

On le sait, un doctorat est une épreuve. Je ne pourrai relater fidèlement dans ces pages la manière dont la fine équipe de doctorants · e · s du laboratoire EXPERICE a été une ressource inépuisable de soutiens qui rend plus agréable l'ordinaire de ce travail. Parmi les nombreuses références, astuces, intérêts et pratiques partagées, nul doute que je retiendrais l'expressivité des créations visuelles de Romain VINCENT, les longues discussions de Quentin GERVASONI, les dispositions numériques d'Antoine LARRIBEAU, la vigilance à l'ordre caché de Nikita ALEINIKOV et nos membres honoraires Tristan DOMINGUEZ et Laurianne TRABLY. Je me dois de remercier en particulier Noémie ROQUES, pour sa ponctualité et sa fiabilité dans le travail collectif et commun.

Je ne pourrais citer toutes les personnes, doctorantes ou titulaires, qui ont compté dans la réalisation de cette thèse. Parmi les rencontres qui ont essaimé le doctorat, j'adresserai ici mes pensées à celles et ceux qui ont eu l'occasion de m'accompagner dans mes réflexions, dans la relecture de ces pages, dans la compréhension des arcanes de l'université, en montrant de l'intérêt et/ou du soutien à ma recherche ou simplement à passer des moments conviviaux. En particulier, merci à Joseph

GODEFROY, Anna MESCLON, Nicolas VOISIN et à Christophe LAMOUREUX depuis mes premiers pas dans ce long parcours, pour ses conseils utiles et pertinents. J'ajouterai à ces remerciements les personnes rencontrées lors de congrès, colloques et journées d'étude qui ont été aussi encourageantes qu'intéressées par mes recherches, entre autres : Élisabeth BELMAS, Éric DAGIRAL, Renaud GARCIA BARDIDA, Stéphane HÉAS, Jean-Phillippe NAU, Arnaud SÉBILEAU, Jérôme SOLDANI, Baptiste VIAUD, Thierry WENDLING.

D'une université à une autre, je suis très reconnaissant à Pascal BARBIER, Christel COTON, Camille FRANÇOIS et Anne PAILLET, pour leur accueil, d'abord en tant que vacataire, puis comme Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche en Sociologie à l'Institut Administration Économique et Sociale de l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, ainsi qu'aux personnels du département pour leur travail. À leur côté, j'ai beaucoup appris sur la manière d'enseigner et de restituer des connaissances scientifiques.

Au Campus Condorcet, mes pensées vont aux personnes que l'on croise au quotidien, et dont les échanges sont tout aussi précieux : que ce soit avec les membres du Labsic, en particulier pour les généreux conseils de Bastien LOUESSARD, les discussions de fin de thèse avec Iñaki PONCE NAZABAL et à Joséphine DESFOUGÈRES ; de l'IRIS, notamment Ivan GARREC ; et Boris NOYET, du GIS Jeu et Sociétés.

Je ne pourrais pas faire la liste entière des titulaires et précaires du LabEx Industries Culturelles et Création Artistique que j'ai pu croiser durant ces dernières années, et dont l'apport des réflexions et des recherches sur ces filières ont été importantes. Je retiendrais avant tout Philippe BOUQUILLION et Pierre MOEGLIN pour leurs discussions lors des universités d'été au moulin d'Andé, où j'ai énormément appris. Ensuite, au sein du Réseau Jeunes Chercheur·se·s, je suis reconnaissant à « l'ancienne génération », Quentin GILLIOTTE, Emmanuelle GUITTET, Quentin MAZEL, pour leur accueil et leur héritage de madeleines.

La création d'un espace de soutien et de travail sur un sujet peu exploré à l'époque a été un évènement important. Je remercie l'ensemble de l'Association pour la Recherche et les Études Francophones sur l'Esport (AREFE) pour les échanges que nous avons eu, et notamment Florian LEFEBVRE pour sa passion de l'esport, Reynald BRION pour notre balade d'enseignement monégasque et Nicolas BESOMBES, avec qui nous avons pu discuter, enquêter et surtout créer cet espace inter-disciplinaire. À ce propos, j'aimerais dédier ce travail aussi aux personnes qui, intéressées par le sujet de l'esport, sont passées par cette association, et ont commencé une thèse sans pouvoir la terminer. De nombreux facteurs mènent à ce que l'on perçoit comme des échecs – manque de soutiens, problèmes économiques, et d'autres – mais je voudrais souligner ici que leur participation, leur expérience et les échanges dans ce groupe de recherche ont beaucoup apporté à ce travail. S'il n'est pas facile de mener une recherche sur un sujet aussi vaste et parfois flou comme l'esport, leur perspective, souvent critique, a été un apport important pour comprendre les enjeux de ce phénomène. Pour cela, mes pensées vont à Jason DELESTRE, Phillippe MORA, Arthur VELPRY et d'autres qui n'ont pas pu poursuivre dans cette voie.

Pour les longues soirées « d'entraînement » et les week-ends interminables et fatiguant de tournoi, mes pensées sincères vont aux nombreuses personnes rencontrées lors du terrain, plus précisément Alexis, Axel, Julien, Nicolas, Pierre, Théo et Valentin.

J'ai également une pensée pour toutes les personnes qui ont été intéressées à la diffusion de mes recherches en dehors du périmètre universitaire. Pouvoir partager mes résultats et échanger autour de leurs questionnements lors de tables rondes ou de conférences ont été des moments précieux qui m'ont permis de mettre en mots simples certaines de mes analyses.

Pour leur soutien, mais surtout leur patience durant ces années de thèse, je ne pourrais réellement remercier comme il se doit mes proches, Nathalie, Tiphaine, Jean-Paul et Évelyne ; et mes ami·e·s, Alix, François-Xavier et Nivès.

L'écriture des remerciements n'est jamais une chose aisée. Il y a la peur d'oublier des gens (mes excuses...) qui ont évidemment compté. De plus, certaines personnes auraient pu être citées à plusieurs moments. C'est notamment le cas pour Victoria CHANTSEVA. Je ne pourrais pleinement exprimer toute la gratitude que j'ai ici pour sa présence, ses encouragements, ses relectures sévères et justes, ses idées, sa passion du sport, mais également son aide quotidienne et sa compagnie infaillibles.



## Sommaire

Résumé.....	7
Remerciements.....	9
Sommaire.....	13
Introduction générale. L'esport, du phénomène au problème.....	15
Partie I. De la question sportive à la production du spectacle sportif.....	35
Ch I. La question sportive et ses épreuves épistémologiques.....	38
Ch II. Entrer en compétition : démarches et méthodes.....	62
Ch III. Vers l'analyse du spectacle sportif.....	85
Conclusion I : Une analyse interactionniste de la <i>sportivisation</i> .....	98
Partie II. Les <i>configurations</i> sportives des compétitions de jeux vidéo.....	101
Ch IV. Présentation des sports électroniques.....	105
Ch V. Du bar au théâtre : quelques <i>configurations</i> d'évènements d'affrontements.....	136
Ch VI. Dans les coulisses de la production du spectacle sportif.....	180
Conclusion II : L'indispensable travail d'organisation.....	204
Partie III. L'ordinaire des compétiteurs. Deux formes du travail de performance... ..	209
Ch VII. En dehors des matchs.....	213
Ch VIII. Pourquoi les hommes font-ils des compétitions de jeux vidéo ?.....	241
Ch IX. Le travail de performances en situation.....	275
Conclusion III : Une pragmatique des performances.....	298
Partie IV. Le travail d'intermédiation : de la professionnalisation à la régulation.....	303
Ch X. Une position contrastée dans le champ.....	307
Ch XI. Les intermédiaires et le projet de professionnalisation.....	333
Ch XII. La conceptualisation du spectacle sportif et ses implications.....	351
Conclusion IV : L'intermédiation, ou valorisation du spectacle sportif.....	365
Conclusion générale. Le spectacle sportif de jeux vidéo.....	369
Appendices.....	375
Bibliographie.....	383
Index.....	403
Annexes.....	415
Table des matières.....	423



# Introduction générale.

## L'esport, du phénomène au problème

### 1. Extrait – Mobilisation face à l'ARJEL

Son premier réflexe [à Axelle Lemaire<sup>1</sup>] ça a été de se dire : « Bah l'esport, le sport, il y a quand même un vrai rapprochement ». Et qu'au final, du côté ministère du numérique, bon même s'il y a des enjeux de, de, de travail, car c'est un secteur qui embauche un peu, 'fin c'est *peanuts* [sous-entendu « qu'il y a peu »] par rapport à la visibilité et la lisibilité, c'était soit « culture », soit « sport ». Donc euh, elle nous a obtenu des rendez-vous avec [les ministères de la] Culture et [du] Sport.

Et donc on a été au ministère des Sports, où on a rencontré le directeur de cabinet, très charmant, mais qui nous a clairement fait comprendre que euh, c'était impensable aujourd'hui que l'esport soit considéré comme un sport. Que le ministre y était opposé et qu'une grande partie de l'équipe ministérielle y était opposée, considérant que l'on ne transpirait pas, que les jeux vidéo, *etc.* Et en mettant en avant aussi des arguments assez pratiques, euh, du type que, le boulot du ministère des Sports c'était pas juste de réglementer l'activité sportive en France, c'était aussi de la promouvoir, et qu'ils se voyaient très mal promouvoir les jeux vidéo, une activité de jeux vidéo. Qu'il y avait des conflits d'intérêts avec les éditeurs de jeux, *etc.*, que là où le football pouvait être universel, qui pouvait appartenir à tout le monde, alors qu'un jeu appartenait à quelqu'un.

Et la dernière chose c'était aussi que, de nous dire qu'ils n'avaient pas forcément de budget supplémentaire, que ça aurait un coup, et qu'en plus il faudrait qu'il y ait des médecins de l'esport, des éducateurs, *etc.* Donc qu'ils devraient embaucher comme ça, et qu'aujourd'hui ce n'était pas leur mission, sans les moyens référant, euh, pour eux c'était pas une bonne idée. Mais bon, le principal problème étant conceptuel : l'esport n'est pas un sport puisqu'il n'y a pas d'activité physique.

[Entretien avec Fabien<sup>2</sup> directeur d'une équipe professionnelle, Paris, juin 2017]

<sup>1</sup> Lors des événements, en 2015, Axelle Lemaire occupe le poste de secrétaire d'État chargée du numérique au sein du ministère de l'Économie, de l'Industrie et du numérique, sous la présidence de François Hollande et de son premier ministre Manuel Valls.

<sup>2</sup> Dans ce manuscrit, seront anonymisés autant les enquêtés (noms, prénoms et pseudos) que les équipes (professionnelles et amateurs). Pour des personnes et entités qui occupent des positions uniques dans le champ, ces noms de remplacement ne permettront pas une totale anonymisation. Comme le dit Nicolas Jounin, lorsque les personnes ont des situations visibles dans un champ ou dans les médias, l'anonymat sert uniquement à éviter le référencement. En fin de manuscrit (Appendice A, B et C), les tableaux des enquêtés sont précédés de l'explication du processus d'anonymisation. Nicolas Jounin, *Voyage de classe. Des étudiants de Seine-Saint Denis enquêtant des les*

Cet extrait d'entretien avec Fabien, un ancien manager d'équipes professionnelles et actuellement directeur de l'équipe professionnelle Team Armée, relate les épreuves qui ont suivi une mobilisation, sans précédent en France, des promoteurs des sports électroniques (une activité nommée couramment « esports » pour qualifier les compétitions de jeux vidéo). En 2014, les rassemblements compétitifs de jeux vidéo sont menacés par l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne (ARJEL) d'être classifiés comme des jeux d'argent et de hasard, donc de se retrouver sous le poids de réglementations très restrictives pour l'organisation d'évènements qui récompensent les vainqueurs d'un prix (en argent ou en objets). Les principaux promoteurs de l'esport français<sup>1</sup> – huit représentants de six entités professionnelles (Alt Tab Productions, Malorian, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, Turtle Entertainment France, LDLC Event, Oxent, le Syndicat National du Jeu Vidéo, Armateam) et de deux associations (Futurolan et Lyon E-Sport) ayant pour activités l'organisation d'évènements, la gestion d'équipes professionnelles de compétiteurs et de créateurs de contenus en ligne – ont profité du projet de loi « Pour une République Numérique » (finalisé et voté en 2016) pour contourner une telle catégorisation. Comme conséquence de cette mobilisation, un premier cadrage institutionnel de l'esport a été proposé. Ce cadrage s'est traduit dans l'application de trois décrets<sup>2</sup> permettant d'éviter l'association de l'esport avec des jeux d'argent et de hasard, de poser un cadre juridique de l'organisation des évènements et les bases d'un contrat à durée déterminée pour les joueurs professionnels. Les évènements évoqués par Fabien aboutissent à la fondation, en 2015, de l'association France Esport, placée sous l'égide de la Direction Générale des Entreprises (DGE).

Néanmoins, la phase établissant les premiers cadres législatifs de l'esport en France est ponctuée d'interrogations sur le caractère sportif de l'activité et sur sa nature. Dans l'extrait ci-dessus, Fabien raconte les échecs des promoteurs d'esport face aux différents ministères. Ces échecs montrent la difficulté de définir les jeux vidéo comme « sport », sans que cette catégorisation soit foncièrement impensable. Selon le ministère des Sports et de la Jeunesse en 2014, l'esport n'est pas un sport parce qu'il « n'y a pas d'activité physique » et qu'il s'agit d'une activité « sous licence », c'est-à-dire qui appartient à des entreprises privées, alors que pour la chargée d'État au numérique de l'époque, Axelle Lemaire, « il y a quand même un rapprochement » entre sports et esports. En 2021, dans l'étude Pipame<sup>3</sup> « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport », la DGE et la Direction des Sports reviennent sur cette question, et soulignent « la proximité importante observée avec les domaines sportif, culturel et du divertissement ». Néanmoins, si, lors des multiples rendez-vous au sein des ministères, ces « rapprochements » sont évoqués, les entraves à la prise en charge de l'esport par l'État et les institutions sportives semblent plus importantes.

---

*beaux quartiers*, Paris, La Découverte, 2014.

<sup>1</sup> Voir en Annexe 1 pour l'extrait de l'article 7 des Statuts de l'association France Esport concernant les membres fondateurs.

<sup>2</sup> Les textes de références sont disponibles au lien suivant, consulté le 06/06/2024 : <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video>

<sup>3</sup> Voir le communiqué de presse publiée le 3 juin 2021 ; Annexe 2.

L'enjeu principal de tous ces débats est donc la catégorisation institutionnelle de l'activité compétitive de jeux vidéo. La recherche d'un domaine établi auquel l'activité nouvelle peut être associée, relève pleinement d'un acte de normalisation, dans le sens d'une « consécration » comme le dirait Pierre Bourdieu<sup>1</sup>. À n'en point douter, normaliser les jeux vidéo et leurs compétitions en les assimilant aux domaines sportifs permettrait à la fois de sortir des stigmates qui s'attachent aux pratiquants et de gagner un certain prestige symbolique. Pourtant, les promoteurs eux-mêmes désignent l'esport comme étant proche du sport, tout en le distinguant constamment. Au travers d'une telle indéfinition des sports électroniques, ou plus largement de l'industrie vidéoludique et de ces pratiquants, il est finalement question de recherche de légitimité<sup>2</sup>, voire d'autonomisation.

Sur la qualification de l'activité en tant que « sportive », les initiés des sports électroniques et les institutions sportives sont en désaccord. Ces discussions sur le phénomène esport posent alors la question de la nature du sport, et principalement celle de savoir si les sports électroniques en font partie ou s'ils sont tout autre chose, comme une « simple » pratique ludique compétitive. Cette « question sportive » n'est pas nouvelle, autant pour l'esport que pour les sports eux-mêmes : qu'est-ce qui relève du sport, et qu'est-ce qui n'en relève pas ? Sous le terme question sportive j'entends toute interrogation relative aux frontières et aux définitions des activités considérées ou étiquetées comme « sport ». Dans un contexte où le numérique investit massivement des activités de plus en plus ordinaires, et réactive des problématiques économiques, sociales et culturelles autour des jeux, des écrans, du sport et de la santé<sup>3</sup>, cette question se pose à nouveaux frais. C'est bien au travers de ces enjeux qu'il faut relire l'extrait de l'entretien avec Fabien : pour les promoteurs de l'esport, mais également pour les membres des ministères de la Culture, du numérique ou du Sport, la question sportive est moins un problème de caractéristique physique des activités que de leur gestion administrative et économique au niveau national, nécessitant un consensus sur la valeur et la place de ces activités. Effectivement, il est ici question d'encadrement des activités qui touchent majoritairement des jeunes populations, et qui potentiellement ouvrent un marché – d'emplois, d'entreprises et de biens symboliques. De ce constat, on ne peut qu'attester des implications multiples que pose aujourd'hui le phénomène « esport » : Comment définir ces faits « nouveaux », au croisement du numérique, des pratiques culturelles et sportives ? Qu'est-ce que fédérer des pratiques et un secteur économique émergent ?

<sup>1</sup> Pierre Bourdieu, « Champ du pouvoir et division du travail de domination. Texte manuscrit inédit ayant servi de support de cours au Collège de France, 1985-1986 », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 190, 2011, p. 126-139.

<sup>2</sup> David Gerber, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable. Enquête sur les efforts de légitimation ordinaire des joueurs », *Reset*, 4, 2015.

<sup>3</sup> La littérature scientifique est abondante sur ce sujet et des ouvrages généraux permettent de cerner ces « transformations », de leurs imaginaires de fabrications à leurs implications : Olivier Martin, Eric Dagiral, *L'ordinaire d'internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales*, Armand Colin, 2016. ; Patrice Flichy, *Les nouvelles frontières du travail à l'ère numérique*, Paris, Seuil, Les livres du nouveau monde, 2017. ; Dominique Cardon, *Culture numérique*, Paris, Sciences Po Les presses, Les petites humanités, 2019. ; Dominique Boullier, *Sociologie du numérique*, Armand Colin, Collection U, 2019.

Partant de cette quête de légitimité par les promoteurs des sports électroniques français, cette thèse propose de comprendre ce que recouvre concrètement ce phénomène du sport sur le terrain des pratiques numériques. Que sont concrètement ces « sports électroniques » ? Comment les pratique-t-on ? Pourquoi y a-t-il des débats autour d'une qualification sportive ? Cette étude n'essaie pas de résoudre les controverses, mais prend les incertitudes de classement comme point de départ. En effet, elle s'intéresse à ce que l'esport dit du sport, et inversement.

Par une entrée ethnographique, l'objectif est ici de comprendre comment cette normativité et cette désignation « sportive » s'appliquent aux compétitions de jeux vidéo sans (pour le moment) une reconnaissance des autorités sportives. Quels sont les contextes dans lesquels la définition sportive s'applique ? Par qui et comment ? Car si l'esport comme phénomène réinterroge les frontières sportives, encore faut-il effectuer un « pas de côté » pour saisir ses multiples implications. C'est la raison pour laquelle l'esport est étudié ici au prisme des sociologies du sport, du numérique et du travail. Par ce prisme, il s'agit de rendre intelligible la façon dont les praticiens s'approprient des codes sportifs dans un contexte où le sport peut être un métier et où les outils et les pratiques numériques occupent une place grandissante. La problématique transversale qui guide cette recherche est la suivante : comment les jeux vidéo, quand ils sont pratiqués de manière compétitive, invitent à un nouveau regard sur le processus de *sportivisation* ?

Il ne s'agit donc pas d'adopter une posture normative sur la question « qu'est-ce qu'un sport ? », mais de comprendre les reconfigurations et les transformations induites par l'usage d'outils numériques. Comment ces pratiques et ces activités rediscutent les frontières et les transformations conceptuelles du sport ? À la suite de recherches sur les nouvelles technologies qui ont montré leur imbrication dans des pratiques ordinaires<sup>1</sup>, la perspective adoptée ici propose de souligner la façon dont des pratiques *a priori* « numériques », donc « nouvelles » voire « révolutionnaires » selon certains promoteurs, se réapproprient des codes, des manières de faire qui leur préexistent et potentiellement les redéfinissent. Si des recherches sur les activités physiques et sportives s'interrogent sur la place des instruments numériques<sup>2</sup>, à travers l'exemple des jeux vidéo, cette thèse interroge le processus de *sportivisation* des pratiques déjà « numériques ».

<sup>1</sup> Ce « mouvement » a contribué à faire sortir les jeux vidéo d'une pratique en soi, pour les comprendre à l'aune de l'ensemble des pratiques culturelles et de loisirs : Hovig Ter Minassian, Manuel Boutet, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés*, 1-2, 2015 ; Samuel Coavoux, « Ce que les techniques numériques font aux loisirs », *Idées économiques et sociales*, 194, 2018, p. 3-40. ; Hovig Ter Minassian, Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabelle Colon de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Matthieu Triclot, Vinciane Zabban, *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais, 2021.

<sup>2</sup> Entre autres recherches, on note par exemple Bastien Soulé qui s'intéresse à ces questions de l'implantation des outils de mesures et d'accompagnement à la performance numérique dans les activités physiques et sportives sous l'angle de « l'innovation » promue : Bastien Soulé, « Promouvoir les applications mobiles de sport et d'activité physique : des promesses d'empowerment teintées d'enjeux stratégiques », *Tic & société*, vol.15, 2-3, 2021, 69-100. ; Bastien Soulé, « La pluralité des modèles de revenus dans le secteur des applications mobiles de sport et d'activité physique. Une approche exploratoire en termes d'agencement marchand », *Réseaux*, 1, 237, 2023, p. 223-257.

Pour poser un regard nouveau sur ce processus, cette enquête ethnographique doit d'abord être remise en contexte. Les deux sections suivantes relisent l'histoire de l'esport au prisme de sa controverse sportive, et positionnent cette recherche au cœur des enjeux des industries culturelles et créatives et des pratiques numériques. Ce faisant, il s'agit de relativiser la place des débats sur l'esport et le sport, en les plaçant dans un contexte où le sport est en général requestionné par toute une série d'activités, telles que les « nouveaux sports » ou des « sports alternatifs », ou encore dans un contexte où les pratiques ordinaires se reconfigurent avec les instruments informatiques et numériques.

## La controverse sportive et la professionnalisation de l'esport

Fnatic, Vitality, TSM, Faze ; Yellowstar, Mr Savage, Faker, Rekkles... Voici quelques noms d'équipes et de joueurs dits « professionnels » qui se sont fait connaître au travers du phénomène esport. Dans le parler ordinaire, le sport électronique désigne l'ensemble des pratiques compétitives de jeux vidéo : il y a autant de sports électroniques qu'il y a de jeux vidéo pratiqués en compétition. Pour certains observateurs, il s'agit d'une « industrie croissante », qui ferait « rêver les jeunes » comme le souligne un article sur le site de la Radio Télévision Belge de la Communauté Française (RTBF)<sup>1</sup>. Cet article, comme tant d'autres, s'interroge sur la qualification sportive de la pratique : « est-elle un sport ? »

Cette interrogation semble aussi vieille que les événements d'affrontement par le biais d'instruments électroniques. Elle figure déjà dans un célèbre article de 1972<sup>2</sup>, où Steward Brand, alors pigiste pour le magazine *Rolling Stones*, couvre une rencontre entre étudiants et chercheurs du Massachusetts Institute of Technology (MIT) et relate un concours, l'« *Intergalactic Spacewar Olympics* », connu aujourd'hui pour être l'un des premiers tournois de jeux vidéo<sup>3</sup>. Dans les années 1980 et 1990, de nombreux concours sont organisés par les éditeurs de bornes d'arcades vidéoludiques. Dans cette période qualifiée « d'âge d'or de l'arcade », les jeux vidéo sont principalement

<sup>1</sup> « L'esport, la discipline qui fait rêver les jeunes, est-elle un sport ? », et publié le 4 octobre 2017, consulté le 19/07/2023 : <https://www.rtbef.be/article/l-esport-la-discipline-qui-fait-rever-les-jeunes-est-elle-un-sport-9726130>

<sup>2</sup> L'article est souvent cité par les acteurs de l'esport comme la preuve d'un premier événement « esport » avant son avènement, puisqu'il relate les « *Intergalactic Spacewar Olympics* ». Pourtant, ce mot est inexistant à l'époque. Le terme « sport » n'est présent que du fait que Steward Brand est qualifié de « reporter sportif ». L'article est disponible sur la page internet d'archive suivante, consulté le 21/08/2023 : <https://archive.org/details/19721207rollingstoneexcerptspacewararticlev02/mode/2up>

<sup>3</sup> Steward Brand est une figure charismatique du mouvement informatique et hippie des années 1970, dont l'histoire n'a été faite que par l'historien Fred Turner, reprise par Dominique Cardon. L'article sur cette compétition de jeu vidéo est à reconsidérer effectivement au prisme de son parcours, de ses relations et des différentes sphères qu'il côtoie, entre le mouvement « *hacker* », hippie et l'entrepreneuriat. Brand adopte indéniablement une posture enchantée des nouvelles technologies afin de les promouvoir : Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Steward Brand un homme d'influence*, traduit de l'anglais par Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2012. ; Dominique Cardon, *op. cit.*, 2019, p.49.

disponibles hors domicile : foire, bars, cafés, *malls* et salles d'arcades<sup>1</sup>. Ce n'est que plus tard qu'ils investissent les foyers. Au cours de cette période, les évènements – « concours » et « championnats » des éditeurs comme Nintendo ou Atari – ont pour principal objectif de promouvoir les logiciels ludiques en montrant qu'ils ne sont pas destinés uniquement aux enfants (public au faible pouvoir d'achat). Au contraire, difficiles à maîtriser, ces jeux sont censés valoir l'intérêt du public adulte<sup>2</sup>. Ce sont donc ces haut niveaux d'habileté technique que les premiers « championnats » visent à mettre en valeur.

La désignation des évènements compétitifs de jeux vidéo par « esport » apparaît au tournant des années 2000. Ce revirement est visible d'abord au travers des noms de circuits de tournois qui intègrent des termes différents, mais qui ont tous en commun de renvoyer à une idée sportive : « esport », « e-sport », « eSport », ou encore « cyber-sport ». Si les désignations changent, le basculement vers les sports électroniques s'observe également en termes d'organisation. Effectivement, à la fin des années 1990 et au début des années 2000, ce ne sont plus les éditeurs de jeux vidéo qui organisent ces compétitions, mais principalement des associations et des entreprises commerciales<sup>3</sup>. Les éditeurs, eux, retournent à la structuration de ce phénomène à partir des années 2010, suite, d'abord, à des controverses sur les droits de propriété<sup>4</sup> puis à la médiatisation croissante de l'esport par les sites de diffusion audiovisuelle sur internet (YouTube en 2006, Twitch en 2007<sup>5</sup>), et enfin au succès du Championnat du monde en 2011 de *League of Legend*<sup>6</sup> (2009, par Riot Games).

Phénomène médiatique, ce championnat de *League of Legend* a suscité une fascination journalistique et fait l'objet de multiples articles de presse. Les diffusions de ces championnats sont suivies sur internet partout dans le monde, réunissant plusieurs centaines de milliers de spectateurs au travers des plateformes de *streaming*, c'est-à-

<sup>1</sup> Pour plus d'information sur cette période, je renvoie aux travaux de Matthieu Triclot qui décrit ces liens étroits entre jeux vidéo d'arcades et le vertige des foires : Matthieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Zones, 2021.

<sup>2</sup> Michael Dorowy, Dal Yong Jin, « Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests », *Internal Journal of Communication*, vol 7, 2013, p.2254-2274.

<sup>3</sup> Samuel Vansyngel, « "Faire du jeu vidéo comme un sport professionnel". Éléments pour une socio-histoire des mobilisations en faveur des sports électroniques : 1994-2011 », *Rencontres autour du jeu du GIS Jeu et Sociétés, Volume 1*, Éditions Orbis Tertius, 2023.

<sup>4</sup> L'exemple phare de cette tension autour des droits de propriété intellectuelle des éditeurs sur les jeux vidéo est celui de Blizzard, éditeur du jeu de stratégie et de guerre futuriste en temps réel *Starcraft* (1998) et *Starcraft Bloodwar* (extension du jeu, 1998), avec la Korean eSport Association (KeSPA). En 2007, l'éditeur réclame à la KeSPA d'arrêter leur activité de diffusion des compétitions de *Starcraft* en affirmant qu'ils sont les seuls détenteurs de ces droits. Un accord sera trouvé entre l'association et l'éditeur en 2010. Cette affaire a été très suivie notamment à l'international par les acteurs de l'esport, et plusieurs articles traitent de celle-ci comme un frein au développement de sports électroniques au niveau national ou international. Pour un récit de cette affaire, voir l'article de Millenium, consulté le 28 août 2023 : <https://www.millenium.org/news/91583.html?page=4>

<sup>5</sup> Dominant le marché de diffusions des sports électroniques sur internet, YouTube et Twitch sont considérés par de nombreux promoteurs comme un élément central dans la promotion et spectacularisation de ces jeux.

<sup>6</sup> Dans le jeu vidéo en ligne *League of Legend*, les joueurs constituent deux équipes de cinq joueurs afin de s'affronter dans une arène fermée. Chaque joueur incarne un personnage différents qui ont des pouvoirs spéciaux et des compétences à développer tout au long de la partie. Quand un joueur meurt sur le champ de bataille, il apparaît de nouveau quelques secondes plus tard à sa base, appelée « *nexus* ». Le but du jeu est de détruire le *nexus* adverse.

dire de diffusion en ligne. Cet évènement est important non seulement pour sa médiatisation au-delà des cercles des joueurs, mais également pour ses conséquences sur la création des logiciels ludiques. Suite au succès du championnat de *League of Legend*, quelques éditeurs se sont mis à promouvoir leurs nouvelles publications sous la bannière « esport ».

Le retentissement international de *League of Legend* a initié, chez certains éditeurs de jeux vidéo, une sorte de mouvement « vers l'esport » et des tentatives de s'emparer du terme. On peut observer cette diffusion sous deux modalités, l'une relative à l'organisation de rendez-vous, et l'autre qui suit une logique interne au jeu, son développement et sa promotion. La première, plus traditionnelle, consiste en utilisation des compétitions de jeux vidéo comme moyen de promotion des logiciels et de leur complexité, ce qu'ont signalé Michael Borowy et Dal Yong Jin pour la période de l'arcade<sup>1</sup>. On retrouve, par exemple, cette stratégie chez l'éditeur Blizzard, qui tient chaque année une convention autour de ses jeux, la Blizzcon. En 2014, à la sortie du jeu de cartes *Hearthstone*<sup>2</sup> (2014), il organise un championnat en y invitant d'anciens compétiteurs de renoms de ces jeux vidéo comme *Starcraft* et *World of Warcraft*.

La seconde stratégie consiste à créer des jeux spécifiquement destinés à un usage compétitif. Dans ce cadre, les éditeurs annoncent qu'ils « font de l'esport ». Or, cette modalité de promotion des logiciels semble peu efficace ou économiquement rentable, car les éditeurs y renoncent assez rapidement. Par exemple, le développeur Nadeo, célèbre pour la création de *Trackmania* (un jeu de courses de voiture<sup>3</sup>), et filiale d'Ubisoft (un éditeur mondialement reconnu) ont essayé de promouvoir un nouveau jeu vidéo de tir par sa jouabilité pour l'esport (*Shootmania*, 2013). L'évènement, bien que relayé par quelques chaînes et personnes sur Twitch et YouTube, n'a finalement pas suscité d'engouement. Le manque de relais, mais aussi d'adhésion des consommateurs, fait de ce jeu un « rendez-vous manqué » dans le développement d'une stratégie « esport ». Une histoire similaire s'observe du côté de *Magic : The Gathering*, l'un des plus vieux jeux de cartes à jouer et à collectionner qui, à la fin des années 2010, propose une version numérique de son jeu, tout en annonçant

<sup>1</sup> Si Borowy et Jin font de ce point un résultat central de leur article de recherche, on trouve des éléments et des observations similaires dans les recherches de Carly A. Kokurek ou de Matthieu Triclot. Michael Dorowy, Dal Yong Jin, *op. cit.* 2013. ; Carly A. Kokurek, *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. University of Minnesota Press, 2015. ; Matthieu Triclot, *op. cit.*, 2021.

<sup>2</sup> *Hearthstone* est un jeu de cartes en ligne, reprenant l'univers de référence du jeu vidéo de stratégie *Warcraft*, où deux joueurs s'affrontent en construisant des *decks*, c'est-à-dire des paquets de cartes. Des règles s'appliquent selon le mode de jeu pour la construction des *decks*. Le gagnant d'une partie est celui qui arrive à faire baisser le nombre de points de vie de son adversaire à 0. D'autres conditions de victoire peuvent être élaborées en fonction de certaines cartes. En effet, s'il y a des règles du jeu global, chaque carte ajoute en réalité un texte de règle plus ou moins déterminant durant la partie.

<sup>3</sup> *Trackmania* est une série de jeu de course, sur ordinateur ou sur console de salon, dont le principe est d'arriver premier dans un affrontement indirect : les compétiteurs sont virtuellement sur la même piste, ils ne peuvent pas se heurter. Le gagnant est celui ayant réalisé le meilleur score au bout d'un temps limité. *Trackmania* connaît donc plusieurs itérations, ajoutant des circuits, des possibilités de créations de circuits ou encore de personnalisation esthétique de véhicules : le premier jeu est sorti en 2003, et le dernier date de 2020.

« faire de l'esport<sup>1</sup> ». Pour cela, Wizard of the Coast, l'éditeur, a changé le fonctionnement des qualifications à ces championnats du monde et régionales pour y intégrer des tournois sur son logiciel. Cependant, en essuyant de nombreuses critiques des joueurs, et après les périodes de confinement provoqués par la pandémie du Covid-19, l'éditeur se retire de cette stratégie en 2022 pour revenir à un système proche de ses anciennes organisations de jeu. Alors que l'éditeur, en parallèle de la stratégie « esport », crée des ligues internationales en fournissant des contrats à des compétiteurs, il met fin aux subventions de ces derniers, de même qu'à des versement aux créateurs de contenus en ligne.

À la fin des années 1990, en conséquence de l'apparition d'un terme « sport »<sup>2</sup>, la controverse sportive croît autour de ces rassemblements. La médiatisation croissante du phénomène esport à partir des années 2010 ne fait que la pérenniser. Effectivement, les éléments de cette controverse sont observables au tournant des années 2000, à l'heure de l'apparition d'internet grand public et des jeux en réseaux sur ordinateur. À cette époque, Philippe Mora remarque que la question sportive divise les praticiens des rendez-vous compétitifs<sup>3</sup>. Les « dynos » (le terme renvoi au « dinosaure », mais mal orthographié, blague récurrente des participants de l'époque), pratiquants de longue date s'opposent à la qualification sportive de leur loisir, portée, elle, par une nouvelle génération de praticiens. Cette opposition est aussi celle des façons de se mettre en réseau : si les « dynos » ont forgé leurs pratiques dans les *Local Arena Networks* (LAN), où les ordinateurs sont connectés dans un réseau local, leurs « adversaires », plus jeunes, sont familiers d'internet et des réseaux globaux des joueurs.

Dans d'autres pays, l'esport est également source de nombreux débats autant pour les praticiens que pour le public. En 2012, Chloé Paberz constate que la croissance de la popularité de l'esport « cristallise des angoisses » en Corée du Sud :

Objets de fierté nationale pour les uns, les « gosu » (terme coréen désignant un joueur professionnel) cristallisent pour les autres des angoisses contemporaines, parmi lesquelles la question de l'addiction et le développement des technologies de la virtualité qui semblent mettre en danger la socialisation des corps, ou encore l'exacerbation du jeu, perçue comme une menace pour la valeur travail.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Samuel Vansyngel, « Du jeu de cartes au jeu vidéo : le tournant numérique de *Magi: The Gathering* », *Sciences du jeu*, 20-21, 2023.

<sup>2</sup> Précisément, plusieurs observateurs retracent l'apparition du terme en 1999, dans un article qui relate la création de l'Online Gamers Association à Londres à l'Académie des Sports. Écrit par John « Gestalt » Bye, l'article cite Matt Bettinson qui utilise le terme « eSport » pour parler des compétitions de jeux vidéo. Consulté le 18/11/2023 : <https://www.eurogamer.net/oga>

<sup>3</sup> Philippe Mora, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Champs Visuels, L'Harmattan, 2005, p.25-123.

<sup>4</sup> Chloé Paberz, « Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? », *Hermès, La Revue*, n°62, 2012, p.48-51.

Comme le décrit Paberz pour le contexte coréen, les pratiques expertes des jeux vidéo en compétition sont une « fierté nationale ». Cependant, elles ravivent des paniques morales<sup>1</sup>, car dans les représentations courantes les joueurs seraient des addicts, vivraient dans le non réel (virtuel) et ne valoriseraient plus le « travail ». Même s'il s'agit de stigmates ordinaires attachés à la jeunesse et aux pratiques vidéoludiques, ils se trouvent exacerbés avec les sports électroniques, puisque des individus seraient payés à jouer. Comme Paberz le pointe, les pratiques vidéoludiques mettent au jour le danger de la perte de sens du travail et des pratiques « réelles ». Une vision similaire des pratiques vidéoludiques est évoquée dans l'extrait d'entretien avec Fabien (extrait 1) : le ministère des Sports en France souligne que « l'esport n'est pas un sport puisqu'il n'y a pas d'activité physique ».

Cette « absence » de la dimension physique apparaît comme la principale cause de controverses autour des sports électroniques. Les compétiteurs, assis derrière des écrans, tapant sur leurs claviers, manipulant leurs souris d'ordinateur ou leurs manettes, semblent, à première vue, ne faire aucune dépense d'énergie. Même si c'est bien avec leur corps que les joueurs pratiquent les jeux vidéo, en effectuant des gestes rapides et précis, leur effort physique est difficile à évaluer, car il est invisible à l'œil nu. Cette légèreté apparente des sports électroniques du point de vue de l'engagement physique est renforcée par le fait que les industries culturelles structurent les temporalités compétitives avant que des institutions sportives publiques les prennent en charge. Cette structuration par des entités privées n'est pourtant pas nouvelle, et il en est de même pour ce que l'on a appelé les « nouveaux sports » ou « sports extrêmes » que pour des pratiques sportives anciennes comme le football<sup>2</sup>.

De manière générale, les sports électroniques se conjuguent mal avec les représentations fortement enracinées du sport. Les institutions sportives ont œuvré à construire une image respectable des sports par l'accentuation du désintéressement des champions et par l'insistance sur l'utilité sociale et sanitaire des activités physiques. Le sport est devenu synonyme d'une préoccupation pour la santé publique dans un contexte où les questions de l'obésité et de la sédentarité ont été mises sur

<sup>1</sup> « Panique morale », comme le décrit Lilian Matthieu, « est l'un des [concepts] les plus ambigus du vocabulaire sociologique » parce qu'on pourrait le comprendre dans un sens dépréciatif du fait que l'on qualifie ainsi, ou du fait qu'il supposerait une disqualification des individus qui les profèrent ou les écoutent. Il me paraît donc judicieux de préciser qu'en qualifiant ainsi des représentations sur les joueurs et joueuses de jeux vidéo, il s'agit précisément de montrer que c'est un discours alarmiste qui circule dans des sphères autres que celles des concernés (médiatiques ou politiques par exemple). En somme, je me réfère autant à l'idée de Charles Krinsky ou de Stanley Cohen, qui montrent que ces « paniques » sont à l'origine de mobilisation de régulation, qu'aux analyses de Howard Becker et à sa notion des « entrepreneurs de morales ». Lilian Matthieu, « Ambiguïté sociale des paniques morales », *Sens-Dessous*, 1, 15, 2015, p. 5-13. ; Charles Krinsky, « Introduction : The Moral Panic Concept », *The Ashgate Research Companion to Moral Panic*, Ashgate, 2013. ; Stanley Cohen, *Folks Devils and Moral Panics. The Creation of the Mods and the Rockers*, St. Albans, Paladin, 1973. ; Howard Becker, *Outsiders. Études de sociologie de la déviance*, Paris, Editions A-M Métailié, 1985 [1963].

<sup>2</sup> Voir à ce propos le travail d'Arnaud Sébilleau sur les pratiques véliplanchistes pour une pratique récente, où la recherche de Manuel Schotté sur le football pour une pratique très institutionnalisée ; Arnaud Sébilleau, *Rester dans le vent. Sociologie des véliplanchistes et de leurs temporalités*, Rennes, PUR, Des Sociétés, 2014. ; Manuel Schotté, *La valeur du footballeur*, Paris, CNRS Édition, 2022.

l'agenda politique<sup>1</sup>. Comparés aux pratiques sportives légitimes et institutionnalisées, les sports électroniques semblent à l'opposé du sport : de jeunes hommes « immobiles » passent leur temps devant des écrans. En outre, le cadrage médiatique des sports électroniques comme activités professionnelles à forte valeur monétaire va à l'encontre de l'idéal sportif de l'amateurisme, et de la passion comme des valeurs centrales de l'olympisme, longtemps promues par le Comité International Olympique ou, plus localement, par les multiples fédérations sportives nationales<sup>2</sup>. De fait, cette tension amateurisme/professionnalisme est centrale pour les acteurs de l'esport, et interroge finalement aussi bien la « professionnalisation » – dans le sens de la formation d'un métier – que l'encadrement des pratiques amateurs sous le registre de l'hygiénisation et de l'amélioration des performances des compétiteurs de jeux vidéo.

En somme, la controverse sportive des compétitions de jeux vidéo semble croître en même temps que leur professionnalisation et leur médiatisation. Le croisement de ces problèmes renforce la complexité du phénomène des sports électroniques. En renseignant concrètement la diversité de pratiques des compétitions de jeux vidéo, le premier apport de cette recherche est ainsi de mettre à distance autant les discours enchantés que les paniques morales. Ce faisant, cette thèse prend le pari de rendre compte de la *sportivisation* des jeux vidéo à partir des pratiques effectives, en situation. Cette approche ethnographique est ici une nécessité pour ne pas retomber dans les multiples controverses et les préoccupations de promotion du phénomène. Concrètement, c'est à partir de la description de la *sportivisation* des jeux vidéo au travers d'une entrée par ses événements compétitifs que se rendent intelligibles les envies de professionnalisation d'une partie, et non de la totalité, des acteurs.

## L'esport, une « révolution numérique » du sport ?

Si le principal problème de la reconnaissance des sports électroniques comme « sport » réside dans un affaiblissement ou un effacement de l'activité physique, celui-ci va souvent de pair avec un second reproche fréquemment adressé aux jeux vidéo. L'usage des outils numériques rendrait cette pratique « non réelle », dans le sens qu'elle se déroulerait « virtuellement ». Loin de cette posture qui a tout l'air d'un préjugé, cette thèse fait le choix de considérer l'engagement des personnes dans ces activités comme tout à fait réel et de se pencher sur ce que les pratiquants font concrètement.

<sup>1</sup> Jacques Defrance, Taieb El Boujjoufi, Olivier Hoiban, *Le sport au secours de la santé. Politiques de santé publique et activité physique. 1885-2020 : Une sociobistoire*, Paris, éditions du Croquant, 2021.

<sup>2</sup> La promotion de la passion comme du professionnalisme est un sujet bien connu des domaines sportifs, et, pourrait-on dire, au cœur même de l'enjeu des situations de compétitions. Cela est développé plus en détail dans cette thèse, mais on en retrouve également des références dans la sociologie du sport en général. Voir : Jean-Michel Faure, Charles Suaud, « Un professionnalisme inachevé. Deux états du champ du football professionnel en France, 1963-1993 », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, n°103, 1994, p. 7-25. ; Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *Sportifs en danger. La condition des travailleurs sportifs*, Editions du croquant, Raisons d'Agir, 2008. ; Sébastien Fleuriel, « Des athlètes précaires au service de dirigeants vertueux », *Savoir/Agir*, n°15, 2011, p. 33-38.

Tout d'abord, faire du jeu vidéo, c'est utiliser des ordinateurs, parfois sous forme de consoles (objet qui fonctionne dans l'environnement numérique fermé, c'est-à-dire non modifiable), connectés à internet ou non. À ce titre, que ce soit des pratiques quotidiennes des jeux vidéo ou des compétitions de sports électroniques, les instruments ont une place importante dans l'activité puisqu'ils en sont les supports et les dispositifs. C'est donc la maîtrise des outils, engendrant des actions numériques, qui implique le corps des pratiquants, comme le décrit Brendan Keogh<sup>1</sup>. Cette articulation du numérique et du corps, aboutit-elle à un fait social particulier ?

Les études sur les jeux vidéo – *game studies* – ont exploré les dimensions narratives, du design, des stratégies marketing ou encore les dimensions d'*affordance* des jeux vidéo pour élaborer ce qui en fait un objet particulier<sup>2</sup>. Si ces *games studies* permettent de comprendre comment fonctionnent ces dispositifs et la manière dont des utilisateurs peuvent s'y engager, les dernières avancées en matière d'études sur les jeux vidéo ont permis de voir dans ces pratiques plus qu'un fait singulier en les insérant dans une perspective de recherche sur les pratiques culturelles et quotidiennes<sup>3</sup>.

Les sports électroniques, comme de nombreuses activités informatiques et solutions numériques, sont souvent qualifiés « d'innovations » voire de « révolutions » : ces nouveaux secteurs économiques et marchands entraîneraient, selon leurs promoteurs, de profonds changements dans les dispositifs et la consommation<sup>4</sup>. Cependant, on ne compte plus ces nouveautés et les transformations. La consommation est prise dans un flux des changements permanents qui se présente comme un paradigme général. Suivant Dominique Boullier<sup>5</sup>, on ne peut qu'attester que le numérique, et dans le cas présent l'esport, est au cœur des attentions, des attentes et des controverses. Que faire donc de la « révolution numérique » dans la démarche d'enquête empirique ?

La place du numérique est ambivalente, et ces prétentions « révolutionnaires » questionnent les transformations sociales récentes, et donc la recherche. Les chercheuses et chercheurs se sont employés, bien souvent, à noter que la portée « révolutionnaire » est avant tout une rhétorique. À ce titre, Benoit Godin et Dominique Vinck<sup>6</sup> reprennent la différence entre « innovation » et « invention », et

<sup>1</sup> Brendan Keogh, *A Play of Body. How We Perceive Videogames*, London, Cambridge Massachussets, The MIT Press, 2018.

<sup>2</sup> Deux revues de littératures réalisées reprennent par ailleurs la construction et les différentes tendances des études sur les jeux vidéo : Julien Rueff, « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, vol. 151, no. 5, 2008, pp. 139-166. ; Vinciane Zabban, *art. cit.*, 2012.

<sup>3</sup> À ce propos, je ne peux que renvoyer à l'article de Vinciane Zabban en 2012, qui, par le biais d'une revue de littérature sur les *game studies*, propose une approche du jeu vidéo comme produit culturel, social et technique. En outre, le livre collectif *La fin du game ?*, à partir d'une enquête statistique sur les pratiques des jeux vidéo des français, permet de resituer ces activités au sein des pratiques ordinaires et culturelles, comme Samuel Coavoux, dans un cours article, constate cette évolution des représentations et des pratiques vidéoludique au travers d'un objet culturel de masse : Vinciane Zabban, *Ibid.* 2012 ; Samuel Coavoux, « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », *La vie des idées* [en ligne], 2019. Hovig Ter Minassian, et *all, op. cit.*, 2021.

<sup>4</sup> Ces discours font l'objet d'analyses plus élaborées sur l'esport dans le chapitre IV, « Définition du problème des sports électroniques ». Il s'agit ici de noter que ce sont des discours ordinaires relevant de l'entreprenariat autour de ce qu'on nomme couramment « la Tech ». Voir également la recherche d'Olivier Alexandre sur les acteurs de ce secteur de la Tech dans la Silicon Valley : Olivier Alexandre, *La Tech. Quand la Silicon Valley refait le monde*, Paris, Seuil, 2023.

<sup>5</sup> Dominique Boullier, *op. cit.*, 2019.

<sup>6</sup> Frédéric Goulet, Dominique Vinck, *Critical studies of innovation. Alternative approaches to the pro-innovation bias*, Cheltenham, UK : Edward Elgar, 2017.

montrent que les transformations liées aux outils numériques sont avant tout un effet discursif des promoteurs, puisqu'elles n'impliquent concrètement que des micro-évolutions technologiques : d'une nouvelle option de prises de photographies à la possibilité d'acheter son appareil dans une nouvelle couleur. Cette démarche, à laquelle Vinck et Godin souscrivent, est définitivement ancrée dans une perspective latourienne : le numérique se conçoit comme une technique et un outil. En effet, Bruno Latour et Michel Calon proposent une démarche attentive aux « non humains » dans la production des valeurs et des chaînes d'actions dans les processus d'innovation<sup>1</sup>. Il s'agit ici de voir les objets comme des acteurs dans un principe de symétrie et définitivement inséré dans le social. Comme le souligne plus précisément Madeleine Akrich, cette perspective permet aussi de regarder que ce sont les utilisateurs et utilisatrices qui sont acteurs de l'innovation au même titre que les industries et les objets techniques<sup>2</sup>.

Que le numérique ne soit pas en soi une « révolution », mais un vecteur de transformations et de reconfigurations est devenu un constat. C'est à partir de celui-ci que se développent d'autres approches qui l'analysent comme une technique qui reconfigure les activités quotidiennes, du travail au loisir. De fait, le numérique, pris comme un objet de reconfiguration, s'est introduit dans les enquêtes sur des domaines variés, allant des loisirs au travail ou encore à la politique. Les recherches se sont intéressées ainsi à la façon dont les applications et les téléphones permettent la quantification du quotidien<sup>3</sup>, le contrôle du travail<sup>4</sup>, ou encore son arrangement et sa réorganisation quand il s'agit du télétravail<sup>5</sup>.

Le numérique, quelle que soit sa forme, est au centre des transformations et des reconfigurations des métiers, voire de la création de nouveau. Marie Benedetto-Meyer et Anca Boboc<sup>6</sup> montrent ainsi comment l'arrivée du numérique change les relations au travail, les modes de recrutement et de gestion des salariés, ou encore l'activité en elle-même. Une perspective socio-économique met au centre la question de création de nouvelles opportunités marchandes. Ces travaux cherchent à comprendre ce mouvement de « marchandisation des loisirs<sup>7</sup> » ou encore la délégation des tâches aux

<sup>1</sup> Michel Calon, « Pour une sociologie des controverses technologiques », Madeleine Akrich, Michel Callon et Bruno Latour (dir.), *Sociologie de la traduction*, Paris, Sciences sociales, Presses des Mines, 2006. ; Bruno Latour, *Changer de société, refaire de la sociologie*, Paris, Poche, La Découverte, 2007.

<sup>2</sup> Madeleine Akrich, « Les utilisateurs, acteurs de l'innovation », Madeleine Akrich, Michel Callon et Bruno Latour (dir.), *Sociologie de la traduction*, Paris, Sciences sociales, Presses des Mines, 2006.

<sup>3</sup> Éric Dagiral, Christian Licope, Olivier Martin, Anne-Sylvie Pharabod, « Le *Quantified Self* en question(s). Un état des lieux des travaux de sciences sociales consacrés à l'automesure des individus », *Réseaux*, 4, n°2016, 2019, p. 17-54.

<sup>4</sup> Emmanuelle Savignac, *La gamification du travail. L'ordre du jeu*, Londres, OSTÉ éditions, « Innovation, entrepreneuriat et gestion », 2017.

<sup>5</sup> Anne Lambert, Joanie Caoyouette-Remblière, Elie Guéaut, Guillaume Leroux, Catherine Bonvaler, Violaine Girard, Lactitia Langlois, « Le travail et ses aménagements : ce que la pandémie de covid-19 a changé pour les Français », *Population & Sociétés*, 7, 579, 2020, p. 1-4. ; Gabrielle Schültz, Camille Nous, « Pour une sociologie du télétravail ancrée dans les organisations », *Sociologie Pratiques*, 2, 43, 2021, p. 1-12.

<sup>6</sup> Marie Benedetto-Meyer, Anca Boboc, *Sociologie du numérique au travail*, Paris, Armand Colin, 2021.

<sup>7</sup> Parmi d'autres recherches, un livre collectif dirigé par Sidonie Naulin et Anne Jourdain résume bien cette perspective, bien qu'il ne soit pas centré uniquement sur le numérique qui n'est qu'une partie des activités pouvant être « marchandisées » : Sidonie Naulin, Anne Jourdain, *The Social Meaning of Extra Money. Capitalism and the Commodification of Domestic and Leisure Activities*, Palgrave Macmillan, Dynamics of Virtual Work, 2019.

consommateurs<sup>1</sup> qui semblent de plus en plus présents avec le numérique. Pour d'autres chercheurs et chercheuses, internet, et plus généralement le développement des plateformes et des réseaux, interroge la création de nouvelles offres de services et d'auto-entrepreneuriat, comme dans le cas des influenceurs et des influenceuses sur Instagram<sup>2</sup> ou de la production de contenus de vulgarisation en ligne sur Youtube<sup>3</sup>. Selon Patrice Flichy, les frontières du travail seraient bousculées par le numérique, dont le mode d'engagement serait dicté par la passion<sup>4</sup>. En découle pour lui une frontière entre sphères amateurs et professionnelles amoindries, requestionnant, voire redéfinissant, le processus de professionnalisation<sup>5</sup>. Sarah Abdelnour et Dominique Méda invitent à investiguer, elles aussi, cette relation par l'entremise de formes capitalistiques dans les loisirs<sup>6</sup>. En effet, le numérique, s'il rend accessibles des formes de productions au plus grand nombre, invisibilise tout un pan du travail préalable à cette production et les voix d'accès à la qualification professionnelle, à tel point qu'il devient important d'interroger le rôle des plateformes numériques dans la redéfinition des tâches productives<sup>7</sup>. À ce sujet, la recherche d'Antonio Casilli montre au travers de l'étude des « micro-travailleurs » ou des « travailleurs du clic », que ces derniers réalisent tout un ensemble de tâches qui, pour l'utilisateur lambda, peuvent sembler automatiques<sup>8</sup>.

On le voit, la question du numérique en sociologie tend à se déplacer vers une analyse du rôle des « plateformes » numériques et de leurs usages. Ce terme, qui prend son essor dans les sphères managériales comme le décrivent Patrice Flichy et Jean-Samuel Beuscart<sup>9</sup>, s'impose pour qualifier l'offre de services et la circulation des biens et des informations sur internet : certains parlent même d'effet de « plateformisation » des activités avec le numérique.

Or, derrière cette « plateformisation » se cache une réalité peu investie, ou du moins peu soulignée par la majorité des études : les plateformes, les logiciels ou toutes sortes de réseaux socio-numériques sont majoritairement des usages « sous licences ». Effectivement, derrière la gratuité de l'usage d'un site et l'achat d'un logiciel ludique par exemple, la pratique est restreinte et, si on peut dire, « sous contrôle » des entreprises éditrices. Cela est particulièrement prégnant dans le cadre des jeux vidéo,

<sup>1</sup> Marie-Anne Dujarier, *Le travail du consommateur. De mcDo à eBay : comment nous coproduisons ce que nous achetons*, Paris, La Découverte, Cahiers Libres, 2008.

<sup>2</sup> Joseph Godefroy, *Des influenceurs sous influence. Sociologie de la mise au travail des usagers d'Instagram*, Thèse de doctorat en Sociologie, sous la direction de Marie Cartier et Baptiste Viaud, Université de Nantes, ED Sociétés, Temps, Territoires, 2023.

<sup>3</sup> Clémence Perronnet, « Qui sont les youtubers scientifiques ? : Enquête sur leurs profils, leur parcours, leurs pratiques », *Lecture Jeunesse*, 2021.

<sup>4</sup> Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, La république des idées, 2010.

<sup>5</sup> Une idée que développent Jean-Samuel Beuscart avec Thomas Beauvisage et Kévin Mellet dans : Thomas Beauvisage, Jean-Samuel Beuscart, Kevin Mellet, « Numérique et travail à-côté. Enquête exploratoire sur les travailleurs de l'économie collaborative », *Sociologie du travail*, 60, 2, 2018.

<sup>6</sup> Sarah Abdelnour, Dominique Méda (dir.), *Les nouveaux travailleurs des applis*, Paris, Presses Universitaires de France, La vie des idées, 2019.

<sup>7</sup> Bruno Chaves Ferreira, Anne Jourdain, Sidonie Naulin, « Les plateformes numériques révolutionnent-elles le travail ? Une approche par le *web scraping* des plateformes Etsy et La Belle Assiette », *Réseaux*, 212, 6, 2018, p. 85-119.

<sup>8</sup> Antonio Casilli, *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris, Éditions du Seuil, 2019.

<sup>9</sup> Jean-Samuel Beuscart, Patrice Flichy, « Plateformes numériques », *Réseaux*, 6, 212, 2018, p. 9-22.

comme le souligne Samuel Coavoux, qui reprend l'idée de « sous-culture propriétaire » à Gary Alan Fine, lui-même inspiré de Daniel Dayan<sup>1</sup>. Cette propriété intellectuelle des éditeurs, comme le montrent ces chercheurs, n'enlève aucunement la possibilité des usagers de se rassembler, d'agir et de se penser comme des « communautés<sup>2</sup> », et même se réapproprient ces dispositifs en détournant ces usages<sup>3</sup>.

Ce que montre le développement des recherches sur et au travers du numérique ou d'internet, c'est que les activités numériques sont au carrefour de nombreuses sphères d'activités et de rapports sociaux. Le numérique agrmente les interactions et les situations sociales de nouveaux usages et dimensions<sup>4</sup>. Ces technologies servent à maintenir les liens à distance, voire à en créer de nouveaux. Les travaux sur les joueurs de jeux de rôle en ligne, comme ceux de Vincent Berry, observent ces formes de liens sociaux au travers des « guildes » dans des jeux en ligne et d'autres rendez-vous hors du jeu<sup>5</sup>. Les forums et les autres espaces de discussion sur internet sont créateurs de liens sociaux affinitaires sur la base de pratiques<sup>6</sup>, dont les participants sont plus ou moins « experts » et « amateurs ».

Si la sociologie des « nouvelles technologies de l'information et de la communication » met l'accent sur les changements ou des prolongements d'activités préexistantes, la sociologie « du numérique » induit une conception du numérique comme une technique, et invite à le penser au travers de « faits sociaux technicisés ». Olivier Martin et Eric Dagiral, qui font cette proposition, se questionnent pourtant sur la pertinence de cette appellation : les faits sociaux peuvent-ils exister sans technique ? Les deux sociologues proposent ainsi de penser les faits sociaux technicisés afin de souligner la nature technique du phénomène, sans pour autant tomber dans l'enchantement ou la critique du numérique, et montrer que cela ne fait pas de ce phénomène une chose exceptionnelle<sup>7</sup>.

<sup>1</sup> Samuel Coavoux, « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », *La vie des idées* [en ligne], 2019. ; Gary Alan Fine, *Sharred Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago : University of Chicago Press, 1983. ; Daniel Dayan, « Copyright Subculture », *American Journal of Sociology*, 91 : 1219-28, 1986.

<sup>2</sup> Cette idée de « communauté en ligne » fait l'objet d'une section, et est donc plus développée, dans la Partie III, Chapitre VII.

<sup>3</sup> Diverses formes de réappropriation peuvent être observées avec le cas des jeux vidéo, allant de la transformation d'interface logiciel à la création de nouveaux jeux reprenant les thèmes et les univers de jeux sous licence : Fanny Barnabé, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. Une incarnation du *play* », *Reset*, 4, 2015. ; Manuel Boutet, « Innovation par l'usage et objet-frontière. Les modifications de l'interface du jeu en ligne Mountyhall par ses participants », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 4, 1, 2010, p. 87-113. ; Quentin Gervasoni, *De la Pokémania aux Pokémaniacs. La captation des fans adultes de Pokémon entre stratégies des industries culturelles et intermédiation participative*, Thèse de doctorat, sous la direction de Vincent Berry et Pascale Garnier, Université Sorbonne Paris Nord, ED Erasme, 2024.

<sup>4</sup> Vincent Berry, Samuel Vansyngel, « Ce que le numérique fait aux promenades : publics, usages et pratiques ordinaires de Pokémon GO », dans Olivier Martin, Éric Dagiral, *Les liens sociaux numériques*, Paris, Armand Colin, Sociologica, 2021.

<sup>5</sup> Vincent Berry, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR, Paideia, 2012. ; Vincent Berry, « Des groupes de joueurs aux groupes « de potes » dans les jeux en ligne », dans Olivier Martin, Eric Dagiral, *L'ordinaire d'internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales*, Paris, Armand Colin, Individus et Société, 2016, p.58-82.

<sup>6</sup> Valérie Beaudoin, « Trajectoires et réseau des écrivains sur le Web. Construction de la notoriété et du marché », *Réseaux*, 175, 5, 2012.

Au-delà des aspects et des enjeux philosophiques soulevés ces dernières années<sup>1</sup>, la question numérique en sociologie rappelle que la technique, en tant que terme, est polysémique, et peut être à la fois conçue comme des gestes, des comportements et des objets. Il est courant d’opposer la « technique » et le « social », rappellent Martin et Dagiral<sup>2</sup>, alors même que Marcel Mauss a montré que les techniques sont sociales, et inversement<sup>3</sup>. La technique est le produit d’un travail et en même temps d’une adaptation des individus à son usage.

À ce propos, Jean-Michel Faure et Sébastien Fleuriet rappellent que la technique est au centre des activités sportives<sup>4</sup>. Les techniques transforment les sports. Parfois même, des pratiques sportives se construisent autour d’une innovation technique ; c’est tout le questionnement posé par et autour des « sports alternatifs » – aussi appelés « nouveaux sports »<sup>5</sup> – comme le skateboard ou la planche à voile<sup>6</sup>. Ces « *wizx sport* », comme ils sont également nommés dans la littérature anglophone, regroupent de nombreuses pratiques pensées comme « contre-culturelles » ou « sous-culturelles » (« *subcultures* »), mais viennent également avec des objets techniques singuliers et propriétaires d’une marque ou d’un univers fictif dans le paysage sportif traditionnel (les planches de glisses produites en masse, les balais du *Quiddich* de l’univers d’Harry Potter<sup>7</sup>, *etc.*). Ces nouvelles « techniques du corps »<sup>8</sup> sont corollaires de nouveaux objets techniques, ce qui est aussi valable en quelque sorte pour les techniques des « esport ».

Pourtant, parce que les données de mon enquête n’ont pas permis d’établir une approche centrée sur la place des techniques, et parce que l’esport n’est pas une pratique qui s’est transformée par le numérique – car elle se construit avec – cette recherche ne pose pas la question des transformations ou de la création d’une activité. Cette thèse s’inscrit dans une démarche avant tout soucieuse des formes d’organisations des activités, donc des *configurations* sociales, pour reprendre le terme de Norbert Elias<sup>9</sup>, tout en prenant en compte l’existence d’une matérialité « numérique » propre à cette activité. C’est de cette façon que cette thèse propose

<sup>1</sup> Olivier Martin, Éric Dagiral, *Les liens sociaux numériques*, Paris, Armand Colin, Sociologica, 2021, p. 17.

<sup>2</sup> Pour un état de la question en philosophie, voir le travail de thèse de Jessica Lombard : Jessica Lombard, *Pour une onto-anthropotechnie de la sphère humaine. La question de l’interdit technologique au prisme d’une lecture phénoménologique du transhumanisme*, Thèse de doctorat, dirigé par Luca Savarino, Université du Piémont Oriental, Italie, 2022.

<sup>3</sup> Olivier Martin, Éric Dagiral, *op. cit.*, 2016.

<sup>4</sup> Marcel Mauss, « Les Techniques du corps », in M. Mauss, *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, Quadrige, 2013, p. 363-372.

<sup>5</sup> Jean-Michel Faure, Sébastien Fleuriet, *Excellences sportives. Économie d’un capital spécifique*, Editions du Croquant, Champ social, 2010.

<sup>6</sup> On note d’ailleurs une différence d’appellation en français et en anglais, tout en s’accordant sur le phénomène étudié : celui-ci requestionne le sport « traditionnel » et « moderne » puisque ses pratiques émaneraient de « contre » ou « sous » culture : Nancy Midol, « Cultural Dissents and Technical Innovations in the ‘Whiz’ Sports », *International Review for the Sociology of Sport*, 1, Vol. 48, 1993, p. 23-32. ; Bastien Soulé, Steve Walk, « Comment rester « alternatif » ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d’authenticité subculturelle », *Corps*, 1, n°2, 2007, p. 67-72.

<sup>7</sup> Arnaud Sébileau, *op. cit.* 2014.

<sup>8</sup> Audrey Tuailon Demésy, « Le quidditch moldu. De l’imaginaire à la réalité », *Question de communication*, 31, 2017, p. 393-413.

<sup>9</sup> Marcel Mauss, *op. cit.*, 2013.

<sup>10</sup> Norbert Elias, *Qu’est-ce que la sociologie ?*, Paris, Agora, Pocket, 1993.

d'interroger la question sportive au travers du cas de l'esport, et par conséquent, de comprendre ce que les jeux numériques et leurs événements compétitifs disent du sport. Cette manière de faire permet, comme le remarque Boullier, de ne pas tomber dans l'analyse du changement sur le court terme<sup>1</sup>. Je rajouterai que cette posture permet de se concentrer sur ce qui constitue ces situations de confrontation, qu'elles soient agrémentées d'outils informatiques ou non. Finalement, jouer aux jeux vidéo, de façon compétitive ou non, relève de l'usage d'outils, donc d'un engagement « réel » dans une activité, dont la nature est à élucider.

La question des techniques est ainsi à la fois au centre et à la périphérie de cette thèse. Avec le cas de l'esport, il s'agit d'étudier une activité qui *a priori* naît avec ces innovations. En même temps, les données et leurs analyses vont dans le sens des avancées décrites précédemment sur le numérique : les sports électroniques mobilisent des codes et des organisations propres à des pratiques préexistantes. C'est ici une des originalités de cette thèse : étudier les techniques numériques comme des instruments, sur lequel les personnes construisent un univers de pratiques – ici compétitives. Cet enchevêtrement des techniques et des personnes reprend aux mondes du jeu et aux faits sportifs tout un ensemble de fonctions, de rôles et d'enjeux qui sont au cœur du succès de ces activités numériques sous licences.

### **Vers une analyse des « sports moyens » : argument général et organisation du manuscrit**

Dans cette thèse, je pars du principe que l'esport, par la centralité des instruments numériques, requestionne ce que l'on identifie comme « sport », notamment parce qu'il fait ressurgir des débats sur la sportivité et les frontières du sport, y compris parmi les tenants légitimes de ces définitions. Mon enquête propose de se plonger dans l'univers des sports électroniques et leurs pratiques afin de comprendre ce qui fait que les initiés les désignent comme étant un « sport ». Ce faisant, l'objectif de cette thèse n'est pas de réifier ou de revisiter la définition des sports. Au contraire, rien n'assure la pérennité de ces définitions, et leur sens varie en fonction des contextes sociaux, culturels, économiques et historiques. C'est pourquoi cette recherche s'intéresse au sport comme à un processus dans un contexte numérique. Ce parti pris permet d'éviter l'élaboration de critères visant à établir si une activité est ou n'est pas un sport, mais s'attache à comprendre ce qui fait que s'en est un pour les personnes qui y participent.

Suivant les derniers travaux en sociologie du sport, je me propose de prendre au sérieux la capacité des personnes de définir leur pratique comme sportive sans pour autant que celle-ci soit encadrée par une entité fédérale ou ait acquis une reconnaissance institutionnelle<sup>2</sup>. Prolongeant cette ouverture pragmatique, cette thèse avance que pour comprendre et analyser ce que recouvre la conception du sport, il

<sup>1</sup> Dominique Boullier, *op. cit.* 2019.

<sup>2</sup> Jacques Defrance, *Sociologie du sport*, Paris, La Découverte, Repères, 2011.

est nécessaire d'étudier les activités qui sont identifiées comme telles par ses pratiquants. Pour ce faire, il s'agit d'adopter une démarche et une posture compréhensive : pourquoi ces activités sans encadrement ni reconnaissance par des autorités sportives sont pensées comme des sports par leurs pratiquants ? Cette problématique permet de questionner ce qui relève du « sport » comme idée et processus, sans réifier une définition des sports.

Par une méthode ethnographique, cette enquête permet d'étudier le sens pratique<sup>1</sup> du sport au travers des compétitions de jeux vidéo. Elle met en évidence que, dans les sports électroniques, la production du spectacle d'affrontement est au cœur de sa qualification sportive. Autrement dit, ce qui fait sport dans l'esport, c'est la mise au spectacle de l'affrontement des compétiteurs.

Ce résultat amène nécessairement à relire et rediscuter – ce que je nomme – la « question sportive » au travers d'une échelle de légitimité. Les critères de sportivité, tels que l'exercice physique, l'étiquetage institutionnel et le maillage associatif et fédéral sont discutés en fonction des intérêts que manifestent les acteurs industriels et institutionnels. Repenser les compétitions des jeux vidéo en termes de processus de *sportivisation*, à la façon dont Norbert Elias et Eric Dunning l'entendent<sup>2</sup>, permet de discuter d'une conception du sport prise dans un contexte socio-historique particulier et, par conséquence, de s'extraire d'une démarche essentialisante qui viserait à la caractérisation intrinsèque des activités.

En ce sens, ma recherche, attentive aux situations et aux activités relevant du travail, se démarque d'une approche purement socio-historique de la mise en sport des activités. Il s'agit en effet d'une démarche peu exploitée et explorée, mais qui se situe dans les prolongements d'études sur la *sportivisation*. L'engagement ethnographique permet de dé-singulariser les sports électroniques pour les approcher au prisme d'une socio-ethnographie interactionniste. En portant moins d'attention aux spécificités et à l'essence des activités d'affrontements, il est question dans ce travail d'observer les fonctions et les engagements des personnes dans ce que je propose d'appeler des « configurations sportives ». En somme, l'esport n'est pas pris ici comme un sujet singulier, mais bien comme un fait social<sup>3</sup>, c'est-à-dire, un ensemble de manières d'agir, de penser et de sentir qui s'impose aux individus autant qu'ils les incroquent, et dont l'observation renseigne à la fois les transformations sociales de la conception des sports comme spectacle sportif, et (donc) les formes du travail nécessaire à la fabrique du spectacle.

<sup>1</sup> De la façon que Pierre Bourdieu le développe, le « sens pratique », éponyme d'un de ses ouvrages sur les liens entre l'anthropologue et son objet et d'un article dans la revue *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, recouvre plus concrètement l'observation des « logiques pratiques ». Ces logiques pratiques sont à distinguer des logiques discursives, comprises comme celles énoncées en justification d'actes. L'objectif étant que s'en tenir aux logiques énoncées ou pratiques feraient courir le risque d'en souligner les incohérences entre l'une et l'autre logique. Le sens pratique est ici conçu comme ce qui fait sens dans l'engagement et l'action des individus. Dans cette recherche, le sens pratique est envisagé au travers de la destinée de la somme des tâches et des fonctions au sein d'une activité. Voir : Pierre Bourdieu, « Le sens pratique », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 2-1, 1976, p. 43-86. ; Pierre Bourdieu, *Le sens pratique*, Paris, Les Editions de Minuit, Le sens commun, 1980.

<sup>2</sup> Norbert Elias, Éric Dunning, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, traduit par Josette Chicheportiche, Fabienne Duvigneau, Fayard, 1994 [1986].

<sup>3</sup> Émile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, PUF, Quadrige, 2007 [1937].

Cette thèse aborde également la question de la légitimité sportive par l'étude de « sports moyens », nécessitant de se détacher des jugements et des classements des sports ordinaires. À travers la catégorie de « sport moyen », il ne s'agit pas seulement de raviver rhétoriquement l'expression de Pierre Bourdieu<sup>1</sup>, mais de mettre au centre l'incertitude sur la légitimité d'une pratique. Car, en effet, quand, en 1965, Bourdieu qualifie la photographie d'art moyen, il le fait pour rendre compte d'un état du champ artistique dans son ensemble et d'une pratique singulièrement différente. À son époque, la photo n'est pas un art légitime, et c'est cette position dans le champ artistique qui permet à Bourdieu de qualifier cette pratique de « moyenne ». De plus, pour la majorité des pratiquants de l'époque, la photographie est une pratique de loisir (et) familiale plus qu'un « art ». À ce titre, les règles et les normes photographiques circulent plus horizontalement qu'elles ne sont dictées par une quelconque institution artistique ou culturelle surplombante. La photographie se trouve un art moyen autant par la diversité des personnes engagées et par la moindre hiérarchisation de leurs pratiques que par sa position d'entre-deux dans le champ.

Malgré les différences structurelles avec la photographie, les sports électroniques se trouvent aujourd'hui dans un entre-deux similaire : ni un « vrai » sport, ni vraiment autre chose, oscillant entre engagement « experts » et « profanes ». Ses pratiquants sont majoritairement des jeunes hommes<sup>2</sup>, issus des classes moyennes et supérieures, à qui s'attachent de nombreux stigmates (solitude des joueurs de jeux vidéo et leurs immaturités lié à un jeune âge, addictions au « virtuel », ...) nuisant à la reconnaissance de l'esport. Ces pratiques n'ont pas réellement d'autorité fédératrice, et cela est au cœur des enjeux et du travail des promoteurs d'esport. Les aspects spectaculaires et professionnels de l'esport sont au centre de l'attention médiatique, politique et économique, ce qui tranche avec l'image d'une pratique sportive « hygiénique », bénéfique pour la forme physique et peu onéreuse.

C'est pourquoi cette recherche propose d'étudier l'esport au prisme d'une sociologie du sport dont l'objet est la production du spectacle sportif. Cette approche permet de se défaire des préjugés entourant les jeux vidéo, et donc d'analyser la place de ces pratiques compétitives dans un ensemble de pratiques sportives, légitimes comme illégitimes.

<sup>1</sup> Pierre Bourdieu, *Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie*, Paris, Éditions de minuit, Le sens commun, 1965.

<sup>2</sup> Pour ce qui est du genre des différents participants aux événements, et plus généralement à la vie de l'esport, et comme je le décris plus loin, il s'agit d'hommes à plus de 90 %. Les femmes sont très minoritaires dans ces cercles de pratiques : entre 5 et 10 % en fonction des rôles qu'elles endossent. Partant de ce constat, j'utilise dans cette thèse des termes « compétiteurs », « intermédiaires » et « organisateurs » au masculin. Ce faisant, la thèse court le risque d'invisibiliser les femmes, qui, malgré cet état de faits, participent à la vie des équipes et des événements. Cependant, ce choix me permet de souligner l'écrasante majorité des hommes dans ces compétitions de jeux vidéo. En outre, ce choix me semble plus honnête, évitant une sorte de rhétorique de mise en avant des femmes là où elles ne sont pas ou peu présentes. Si l'ajout du féminin ou des points médians serait une conformité à une règle d'écriture, à laquelle je suis personnellement favorable, il ne saurait en effet traduire la réalité du terrain. Avec ce choix de masculiniser l'ensemble, je vise à montrer la domination masculine dans ces espaces. En revanche, je souligne également l'importance de la présence féminine quand cela est nécessaire. À ce propos, les parties II, III et IV abordent chacune les rôles, les fonctions et la place des femmes dans les configurations sportives de jeux vidéo, tout en soulignant que la féminisation des pratiques est devenu un enjeu des promoteurs de l'esport.

Pour investiguer la conceptualisation de la légitimité sportive au travers de la production du spectacle sportif, cette thèse s'organise en quatre parties et douze chapitres – chaque partie est constituée de trois chapitres. Après avoir développé les bases théoriques et méthodologiques en partie I, les trois parties suivantes investiguent chacune une de trois dimensions de travail nécessaires à l'élaboration du spectacle sportif de petite ou grande envergure, amateur ou professionnel.

Pour mieux comprendre le déroulement de cette enquête et les principes qui régissent l'analyse des matériaux empiriques, la première partie de ce manuscrit fait l'état de la question sportive en revenant sur les études sur l'esport et la sociologie du sport, pour ensuite présenter la démarche méthodologique et les outils conceptuels.

La seconde partie poursuit plusieurs objectifs. D'abord, celui de présenter ce que sont les sports électroniques, principalement au travers des observations des lieux, de leurs agencements et de leurs matérialités. Ensuite, elle s'attache à mettre en lumière le travail invisible des organisateurs ou celui, plus visible, des commentateurs. Dans ces différentes *configurations*, ces tâches ont pour fonction de mettre en avant les performances des compétiteurs, de leur mise en scène à leur mise en récit. Ce travail, le plus généralement bénévole, est cœur de la fabrique du spectacle sportif.

La *configuration sportive* ayant pour finalité la monstration des performances par le travail de mise en scène et d'organisation des événements, la troisième partie étudie le travail des compétiteurs. Tournée vers la réalisation d'une performance, l'activité compétitive crée l'illusion de surgir de nulle part : on n'en retient que la virtuosité et les victoires, alors que ce qui les rend possibles reste ordinairement derrière les coulisses. L'étude de l'ordinaire des compétitions et de leur préparation montre ce travail de la performance au long court. L'analyse de ce travail préparatif à la participation compétitive permet d'identifier l'existence de deux postures vis-à-vis de la performance : celle qui se destine au gain, et celle dont la finalité est la participation. L'adoption de la première permet à certains d'être considérés comme des « professionnels », alors que la seconde relève plus de « l'amateur ».

Pour comprendre l'ampleur de la légitimité croissante des sports électroniques, encore faut-il en comprendre les enjeux. C'est sur le travail d'intermédiation, bien connu de la sociologie de l'art et de la culture, que la quatrième partie s'attarde, analysant la façon dont l'esport gagne ses lettres de noblesse malgré les controverses sur ses qualités sportives. Invisibles au sein des événements compétitifs, les rendez-vous des professionnels de l'intermédiation aident à comprendre la façon dont ils œuvrent à la marchandisation du spectacle sportif et, par conséquent à la médiatisation et la professionnalisation croissante du phénomène. Ce travail, comme il sera décrit, n'est pas l'apanage unique des professionnels, et se trouve être un des piliers de la promotion et de l'encadrement de la production de performances agonistiques.

Au final, les résultats de cette enquête sur les pratiques des sports électroniques et leurs différentes arènes viennent informer deux dimensions des divertissements sportifs. D'abord, ils mettent en évidence qu'une *configuration* d'activités est perçue comme « sport » à partir du moment où il y a la production d'un spectacle, de petite

ou de grande envergure. L'analyse montre que cette production repose sur un ensemble d'activité de travail – de la performance, d'organisation et d'intermédiation – et que cette articulation des tâches est particulièrement visible dans les arènes professionnelles, ce qui en fait l'objet de rapports socio-économiques et politiques. Ensuite, et par conséquent, cette thèse renseigne le passage des activités inscrites initialement dans les « mondes du jeu<sup>1</sup> » et des loisirs vers les mondes du sport. Elle montre que cette frontière – par ailleurs relativement floue et poreuse – est franchie lorsqu'un ensemble d'acteurs s'accordent sur la promotion et la valorisation des performances qui se destinent à un public. Dans le cas des jeux vidéo, tout comme celui du skateboard, de la planche à voile, de l'escalade et d'autres, le rôle des industries culturelles est déterminant dans la « mise en sport », dépassant la fonction traditionnelle de régulation des autorités publiques. De fait, ces cas d'études rediscutent non seulement les frontières des activités proprement ludiques ou d'activités physiques et du sport, mais également la façon dont un ensemble d'acteurs œuvre à la *sportivisation* d'une pratique issue des industries culturelles, sans attaches préalables avec des institutions régaliennes traditionnelles.

---

<sup>1</sup> Vincent Berry, Manouk Borzakian, « Les mondes du jeu. Introduction », *Reset*, 4, 2015.

## **Partie I**

### **De la question sportive à la production du spectacle sportif**



À l'occasion des différents événements qui émaillent le parcours doctoral (journée d'étude, colloque, table ronde, presse, *etc.*), et alors qu'à ses débuts ma thèse se destine à renseigner la manière dont on pratique les compétitions de jeux vidéo, deux types de questions reviennent régulièrement lorsque je présente les résultats auprès de non-initiés des compétitions de jeux vidéo. Le premier type d'interrogations témoigne que la dimension professionnelle de cette pratique est surprenante : « Il y a beaucoup de gens qui regardent des gens jouer ? » ; « Les joueurs gagnent beaucoup de sous ? ». Ces questions sont l'occasion, le plus souvent, d'évoquer le succès des grands tournois, ce qui, à son tour, fait émerger le terme « esport » et les questions en lien avec les activités sportives.

Le deuxième type d'interrogations récurrentes porte sur ma propre proximité avec le sujet : « Et vous, vous pratiquez alors ? ». « Vous êtes aussi un *gamer* (un joueur assidu de jeux vidéo) ? » À chaque rendez-vous scientifique, ou lors d'événements en dehors du monde universitaire, ces questions sont posées. Je réponds alors que mon approche consiste à prendre part aux pratiques, donc de jouer pour pouvoir observer, c'est-à-dire faire de l'observation participante. Mais cette explication peine à convaincre, et je ne saurais dire si cela relève de la difficulté d'imaginer ce qu'est le travail ethnographique, ou parce qu'en invoquant ma méthode d'enquête, je ne réponds pas totalement à la question. Car, au fond, il semble que l'enjeu de ces interrogations est de savoir si je suis *a minima* un expert ou si je connais suffisamment les compétitions de jeux vidéo. Si la pertinence de ces questions m'a, en premier lieu, laissé perplexe, avec un peu de distance, il me semble qu'elles sont tout-à-fait révélatrices de la spécificité de mon objet.

Cette première partie de la thèse a pour objectifs de répondre à la fois à la « question sportive » (peut-on considérer cette activité comme sport ?) et de présenter le cheminement théorique et méthodologique de l'enquête (pourquoi est-il essentiel de participer à ces activités pour en rendre compte ? Comment peut-on décrire un phénomène qui semble non uniforme ?). En effet, ces interrogations invitent à la réflexivité méthodologique du chercheur face au terrain et à l'engagement dans l'activité pour en rendre compte.

Le premier chapitre revient sur cette question sportive et sur la manière dont elle est abordée dans un champ d'étude croissant sur l'esport. Puis, en revenant à la sociologie du sport, elle met en évidence que la recherche d'une définition essentialisante des sports est une impasse. Après avoir constaté trois épreuves épistémologiques de l'enquête, le second chapitre présente les principes et les méthodes ethnographiques utilisées. Enfin, le troisième chapitre détaille les outils conceptuels qui complètent cette méthodologie afin d'analyser les rôles, les fonctions et les tâches qui relèvent du travail ordinaire de la production du spectacle sportif.

## Chapitre I

### La question sportive et ses épreuves épistémologiques

Ce premier chapitre a pour objectif de faire l'état de la question sportive, d'abord au travers de la littérature scientifique sur les sports électroniques, puis en revenant à la sociologie du sport. L'ensemble de ces travaux est traversé par ce que j'appelle la « question sportive ». Avant toute chose, il convient de noter que ce que je décris comme étant la « question sportive » n'a, à ma connaissance, pas été nommé ainsi<sup>1</sup>. En désignant par ce terme le problème de la définition et des frontières sportives je cherche à toucher ce trait commun des recherches en sociologie du sport. Effectivement, cette désignation met en évidence que les activités sportives et physiques sont prises dans des enjeux sociaux, culturels, économiques et politiques, qu'il est vain de chercher à définir une fois pour toutes : les définitions sont variables selon les contextes et les acteurs.

L'étude de la façon dont les chercheurs et chercheuses sur l'esport s'emparent du sujet « sport » pointe en même temps les limites de leur démarche qui consiste à comparer les différentes pratiques en tant que telles, les unes par rapport aux autres, au lieu de les situer dans les ensembles dans lesquels elles inscrivent. Cette mobilisation du terme « sport » semble insuffisamment réflexive, car elle s'adosse spontanément aux définitions institutionnelles du sport (activité physique et fédérale) au lieu de les interroger.

Après avoir exposé ce que la sociologie du sport dit des définitions des sports, ce chapitre montre que la recherche d'une définition est une épreuve épistémologique à dépasser pour pouvoir enquêter sur les pratiques qualifiées de « sportives », mais qui n'ont pas nécessairement la reconnaissance institutionnelle. En effet, dans cette recherche, l'enjeu – et également un principe d'enquête – est de ne pas se restreindre à des définitions préétablies des pratiques sportives. Faire ainsi expose au danger de se cantonner aux critères hétéronomes à la recherche, c'est-à-dire dressés par des institutions.

---

<sup>1</sup> Cette désignation (« question sportive ») fait éminemment référence à la « question sociale » de Robert Castel. Lorsque Castel utilise ces mots, il propose justement de voir les façons dont se déplacent les problèmes et les implications « sociales » au fur et à mesure des années. Ici, il s'agit de comprendre comment un ensemble d'auteurs usent du terme « sport » dans les recherches sur les sports électroniques et plus généralement ce à quoi celui-ci renvoie dans la sociologie du sport. Robert Castel, *La métamorphose de la question sociale. Une chronique du salariat*, Paris, Fayard, 1995.

## La question sportive dans les études sur l'esport

### *L'esport, un champ de recherche naissant ?*

À partir des années 2010, les recherches sur les sports électroniques deviennent de plus en plus nombreuses<sup>1</sup>, jusqu'à se constituer en un champ singulier. Ce développement des recherches s'opère dans le même temps que le renouveau de l'implication des éditeurs dans les championnats de jeux vidéo et leur médiatisation croissante, comme il a été décrit dans l'introduction générale. L'intérêt académique rejoint, voire amplifie la médiatisation accrue de ce phénomène<sup>2</sup>.

Le début de l'institutionnalisation d'un champ scientifique sur l'esport se traduit par la création de revues spécialisées et par le développement d'associations ou de laboratoires de recherches dédiés à ce domaine. Ces initiatives sont, dans le champ scientifique international, autant de leviers d'action pour légitimer un sujet et ses chercheurs et chercheuses. On note ainsi la création de quatre revues scientifiques entre 2020 et 2022 : *International Journal of Esports* (2020) ; *International Journal of Esport Research* (2021) ; *Journal of Electronic Gaming and Esports* (2022) ; *Analys of Esports Research* (2022). J'ai moi-même contribué, au début de mon doctorat, à la création d'une Association pour la Recherche et les Études Francophone sur l'Esport (AREFE) en janvier 2018 après plusieurs mois d'échanges avec de jeunes chercheurs et chercheuses qui débutaient sur ce sujet. Concernant leur niveau d'études et leur statut, les huit personnes ayant participé à sa création, à part un jeune docteur, deux étaient en master 2, trois débutaient leur doctorat. Une telle composition du groupe, principalement composé de non-titulaires de l'enseignement supérieur et la recherche, reflète la jeunesse du sujet et son actualité. Une seconde association, l'Esport Research Network (ERN) voit aussi le jour un an plus tard (en 2019). Celle-ci est créée conjointement par des chercheurs des universités de Tampere (Finlande), Jönköping (Suède) et Siegen (Allemagne). Ces deux associations diffèrent autant par les disciplines et les pays représentées que par leurs objectifs de recherches. Si elles ont pour ambition de regrouper les chercheurs et les chercheuses sur les sports électroniques, elles se distinguent dans les façons d'organiser la vie scientifique. Pour les membres de l'ERN, il s'agit de « créer un point de rendez-vous entre [les chercheurs et chercheuses] et les praticiens », ou encore de « définir le rôle de l'esport dans la société<sup>3</sup> ». Au sein de l'AREFE, il y a de nombreux débats sur la question de relation avec les praticiens, à l'occasion notamment des propositions de partenariat et d'ouverture vers les promoteurs et les entrepreneurs de l'esport. Durant les réunions,

<sup>1</sup> Ces observations sont quantifiées par deux études bibliométriques, qui réalisent des revues de littératures synthétiques des thématiques les plus abordées et des auteurs et autrices les plus cités : Jason G. Reitman, Maria J. Anderson-Coto, Minerva Wu, Je Seak Lee, Constance Steinkuehler, « Esport Research: A Literature Review », *Game and Culture*, vol. 15, 2020, p. 32-50. ; Guilherme Kioshi Yamanaka, Marcus V.S. Campos, Odilon José Roble, Leandro Carlos Mazzei, « eSport: A Stats-of-the-Art Review Based on Bibliometric Analysis », *Journal of Physical Education and Sport*, vol. 21, n°6, 2021, p. 3547-3555.

<sup>2</sup> C'est une logique similaire qu'observe Vinciane Zabban pour le champ des *game studies*, un champ scientifique proche des études sur l'esport : Vinciane Zabban, *art. cit.*, 2012, p.137-176.

<sup>3</sup> Description disponible sur le site de l'association, à la rubrique « *About us* », consulté le 10 décembre 2022 : <https://esportsresearch.net/about-us/>

il est alors souvent rappelé que l'objectif de ce groupe est avant tout de créer un lieu d'échanges, de partage et d'entraide entre (jeunes) chercheurs et chercheuses et moins d'établir les liens de partenariat avec des praticiens.

Outre l'interrogation sur l'utilité des sciences, ces débats au sein des associations renvoient à des questions de financement de la recherche et d'autonomie scientifique. L'ERN finance des activités scientifiques de type colloque grâce à des fonds qui proviennent des éditeurs de jeux vidéo ou d'autres professionnels de l'esport, alors que les membres de l'AREFE contribuent lors de leur inscription et du renouvellement de leur adhésion. Autre exemple, l'*International Journal of Esports* a une page « sponsors » sur son site internet, et appelle aux collaborations des entreprises pour financer la mise en ligne gratuite des articles.

Il y a donc une tendance au rapprochement entre chercheurs et professionnels des sports électroniques, que ce soit un objectif de financement ou d'une contribution au développement de la pratique et du marché. Ces objectifs de proximité et d'épanouissement des sports électroniques sont publiquement déclarés. Par exemple, à l'occasion de l'*Esport Research Network Conferences 2022*, lors d'une table ronde sur les « défis de l'esport », à une question sur les enjeux de la gouvernance de l'esport, Nicolas Besombes, un universitaire français spécialiste de l'esport, affirme « qu'en tant que chercheurs, on est un peu des militants. Nous sommes tous vraiment passionnés par ça, et c'est pourquoi nous étudions l'esport et le gaming. Donc, on veut quelque chose de mieux pour l'esport, même on veut le meilleur<sup>1</sup> ».

Cette position et cette volonté se font jour au travers du constat d'un ensemble de « challenges » auquel doit faire face le milieu de l'esport. Ces défis, que l'on retrouve discutés lors des différentes tables rondes des conférences de l'ERN ou soulignés dans certains articles, sont de plusieurs ordres. Il y aurait des défis relatifs à l'amélioration des performances, à la féminisation des pratiquants et des spectateurs et à la gouvernance des sports électroniques, tant aux niveaux nationaux qu'internationaux. Sur ce dernier point, les chercheurs et chercheuses soulèvent la difficulté de faire dialoguer les différentes parties prenantes (éditeurs, promoteurs, compétiteurs et États) autour d'une même table. Au cœur de cette problématique persiste finalement la question sportive, car si les sports électroniques en viennent à se faire labelliser comme un sport par des autorités publiques, alors est anticipé un conflit sur la propriété intellectuelle comme ce fut le cas entre Blizzard et la KeSPA (l'association nationale Coréenne d'esport).

### ***Une question sportive fondatrice, mais peu fédératrice***

Ces premiers éléments concernant le champ de recherche sur l'esport montrent un engagement certain pour l'objet étudié. Les contributeurs et contributrices de ce champ adoptent souvent une posture tournée vers la recherche de solutions, ce qui se voit au travers des thèmes abordés qui sont autant « d'enjeux de société » ou « pour

<sup>1</sup> Ma traduction. Lien de la retransmission de la table ronde du troisième jour de l'ERN, consulté le 14 août 2023 : [https://youtu.be/YGKx10KFZ1k?list=PLFtXu-xTaV18CzMj62Ep0Nr\\_Mk2jAqPrj&t=7687](https://youtu.be/YGKx10KFZ1k?list=PLFtXu-xTaV18CzMj62Ep0Nr_Mk2jAqPrj&t=7687)

l'esport ». Dès le début, la question de la qualification sportive ou de la reconnaissance des jeux vidéo compétitifs comme un sport y est prégnante. En effet, à y voir de plus près, ces discussions traversent autant les discussions des différents acteurs des compétitions de jeux vidéo que la littérature scientifique sur ce sujet.

Les publications de Philippe Mora<sup>1</sup> et de Stéphane Héas<sup>2</sup>, figurent parmi les textes fondateurs de l'étude des sports électroniques, quoique laissées pour compte par une partie des chercheurs et des chercheuses sur le sujet, faute (peut-être) d'une diffusion visible à l'international<sup>3</sup>. Les travaux de Philippe Mora s'inscrivent en sociologie du sport, d'abord dans un mémoire, puis prolongé dans une thèse non aboutie. Ses observations, réalisées au début des années 2000, ont un double intérêt encore aujourd'hui. Le premier consiste en une perspective historique, de témoignage sur les pratiques qu'il recueille par observations et questionnaires. Le second renvoie aux prémices des questionnements autour de la « professionnalisation florissante », selon son expression, d'une élite de joueurs au sein d'une pratique marquée par un fort amateurisme. Cette professionnalisation, Mora et Héas l'entendent à la manière de Gildas Loirand, à savoir comme la marchandisation croissante des événements et des publics<sup>4</sup>. Les recherches les plus récentes s'attardent également sur la professionnalisation des sports électroniques, mais sous un angle purement économique et marketing, en soulignant l'afflux grandissant de sponsors et d'entreprises issus d'autres aires de marché.

Le rapprochement avec les praticiens, perçu par le biais d'une approche améliorative des pratiques professionnelles, est une dimension soulignée dès les premières communications sur l'esport. Michael Wagner, formé aux recherches en mathématiques en Autriche, est actuellement enseignant à l'université Drexel (Philadelphie, Pennsylvanie). Son texte, intitulé « Sur l'intérêt scientifique de l'esport », est issu d'une communication réalisée dans un colloque international sur le développement du jeu informatique et d'internet en 2006<sup>5</sup>. Sans s'appuyer sur des données empiriques, Wagner y présente de façon hypothétique et prescriptive ce qui, selon lui, se révèle comme digne d'intérêt scientifique au travers des compétitions de jeux vidéo :

Si nous apprenons à comprendre comment l'entraînement à l'esport construit de haute performance en équipe au travers de la notion d'«*inverse usability engineering*», nous devrions ainsi être capables d'user de cette approche pour construire et développer des équipes virtuelles performantes dans des

<sup>1</sup> Philippe Mora, *art. cit.*, 2005.

<sup>2</sup> Philippe Mora, Stéphane Héas, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in *Consommations et Sociétés*, 2003, p. 129-145.

<sup>3</sup> Seul l'article de Héas et Mora a été traduit, deux ans après, dans un livre publié en Italie, en anglais uniquement en ligne : Philippe Mora, Stéphane Héas, « From videogamer to e-sportsman: Toward a growing professionalism of world-class players? » In *Doom: Giocare in Prima Persona*, Matteo Bittanti and Sue Morris, Eds. Milano: Costa & Nolan, 2005.

<sup>4</sup> Gildas Loirand, « Professionnalisation : de quoi parle-t-on ? », in *Société de Sociologie du Sport de Langue Française*, Dispositions et pratiques sportives, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 217-227.

<sup>5</sup> Michael Wagner, « On the Scientific Relevance of eSport », In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Nevada: CSREA Press, 2006.

environnements de business traditionnels qui sont hypercompétitifs. Ce transfert de méthodes s'applique évidemment à toute situation dans laquelle une équipe virtuelle a pour objectif d'atteindre de hautes performances dans l'utilisation d'un système de logiciel complexe.<sup>1</sup>

Wagner souligne que l'intérêt principal des sports électroniques réside dans l'observation de l'engagement des joueurs en équipe cherchant à atteindre le plus haut niveau de performance. Ces considérations l'amènent à penser qu'il serait alors possible de répliquer les conditions de ces objectifs d'équipes au sein d'autres arènes de travail, notamment du *business* et du management, pour optimiser l'efficacité des travailleurs. Cette perspective rappelle l'idéal de la *gamification* du travail et de la société comme l'observent Stéphane Lelay et Emmanuelle Savignac<sup>2</sup>, où les managers, pour renouveler la gestion des objectifs productifs et les équipes d'employés, n'hésitent pas à emprunter les dispositifs et les termes liés au « jeu ». Bien que ce texte puisse figurer comme « pionnier » dans l'étude de l'esport, l'utilitarisme de l'approche suscite peu de discussion parmi les nouveaux chercheurs et chercheuses. Pour ces derniers, ce qui se discute, en revanche, c'est sa définition de l'esport. La focalisation de Wagner sur les engagements et les techniques de production des performances fait de sa proposition un argument fort pour l'étude des actions se réalisant dans le cadre des parties de jeux vidéo. Il affirme que l'esport, comme les sports, se caractérise par l'engagement dans une activité réglée et qui requière des habiletés de coordinations humain-humain ou humain-machine. Un tel cadrage enlève le doute sur la sportivité des jeux vidéo.

*Rising the Stakes* de T.L. Taylor<sup>3</sup> figure parmi les ouvrages certainement les plus cités sur les sports électroniques<sup>4</sup>. Elle y investit les thématiques du jeu vidéo et des relations sociales dans et par les espaces virtuels. Taylor propose plus une ethnographie des mondes des joueurs de jeux vidéo compétitive (« fournir une vue d'ensemble ») qu'une perspective proprement analytique de la pratique esport qui prolonge ses premières recherches doctorales sur les sociabilités en ligne<sup>5</sup>.

Ce livre prétend être une contribution de départ d'un dialogue et d'un ensemble de recherches qui regardent sérieusement les compétitions de haut niveau sur ordinateur. Mon objectif est double : comprendre cela comme un phénomène en lui-même ; mais aussi le situer dans une culture plus large.<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Michael Wagner, *Ibid.*, 2006. Ma traduction.

<sup>2</sup> Emmanuelle Savignac, *op. cit.*, 2017. ; Stéphane Lelay, Emmanuelle Savignac, Jean Frances, *La gamification de la société. Vers un régime du jeu ?*, Londres, Iste éditions, 2021.

<sup>3</sup> T.L. Taylor, T.L., *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, Massachusetts, the MIT Press, 2012.

<sup>4</sup> Selon l'étude bibliométrique de Guilherme Kioshi Yamanaka, Marcus V.S. Campos, Odilon José Roble, Leandro Carlos Mazzei, *op. cit.* 2021.

<sup>5</sup> T.L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, The MIT Press, 2006.

<sup>6</sup> T.L. Taylor, *op. cit.* 2012. Ma traduction, p. 2.

Les contributions de T.L. Taylor ont souvent une dimension de « défrichage » : il s'agit de faire connaître au lecteur un sujet nouveau et d'actualité. Le travail de terrain est important, réalisé généralement par une démarche ethnographique, et on y trouve des descriptions riches documentant l'organisation de compétition et de la vie des acteurs. La contribution de Taylor sur l'esport vise moins l'ouverture d'un champ de recherche sur l'esport qu'à prolonger son travail au sein des *Game Studies* anglophones.

Pour Taylor, mais aussi pour les personnes qui suivent, il s'agit moins de comparer l'esport avec les sports, que d'expliquer le phénomène pour ce qu'il est, au travers de la mise en évidence de spécificités. Quant à la question du sport, Taylor l'évoque tout en l'évitant. Intéressée par les relations humains-machines, à la haute performance des pratiques, elle aborde le sujet lors d'un chapitre entier dédié, où il s'agit concrètement, dans la poursuite de Wagner, de détailler ce qui fait l'engagement dans le jeu et la performance. En somme, le « sport » se résume dans son travail à la compétition et à ses règles, aux gains et à la performance sans que soient citées et mobilisées des références scientifiques sur les sports et ses processus : son cadrage théorique est autre.

Depuis ces trois contributions précédentes les années 2010, de nombreuses recherches ont vu jour. En termes de discipline, on observe la présence des sciences de gestion, de sciences de l'information et de la communication, des sciences juridiques et des sciences des techniques et des activités physiques et sportives (ou leurs équivalents). Les sujets se diversifient à mesure que le nombre de disciplines augmente : enjeux de la diversité des publics, notamment féminins ; encadrement des pratiques et des performances ; flux et financements de « l'écosystème » esport<sup>1</sup> ; ou encore, enjeux de la professionnalisation et de l'institutionnalisation<sup>2</sup>.

Si la plupart des recherches prennent pour point de départ l'enjeu de développement des sports électroniques ces dernières années, elles ne font que décrire cette

<sup>1</sup> Le terme « écosystème » renvoie à l'idée des « écosystèmes d'affaire », qui est en voie d'expansion de l'usage profane des entrepreneurs dans la littérature sur l'esport. Cette idée permet de qualifier un ensemble technique, social et économique de liens, pris entre les industries, les intermédiaires et les plateformes. Des recherches autour de ce mot clé dans les articles scientifiques ne m'ont pas permis de mieux cerner la genèse de ce terme. Il m'a seulement été possible que de comprendre qu'il circule entre les mondes scientifiques et professionnels d'économie, de gestion, d'études des plateformes, *etc.* D'une certaine façon, ce terme est une évolution de la pensée de la coopération entre les acteurs, « grands » et « petits », c'est-à-dire en « réseau » dans un environnement où toutes ces personnes tirent une sorte de profits des formes de circulation des savoirs, des techniques et des innovations. On peut voir dans « écosystème » une transformation linguistique de « l'entreprise par réseau » que décrivent Luc Boltanski et Eve Chiapello : Luc Boltanski, Eve Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, Essais, 1999, p. 111-134.

<sup>2</sup> Entrer dans le détail de l'ensemble de la littérature scientifique sur l'esport est un travail qui n'a pas été réalisé pour cette thèse. J'ai seulement rassemblé, lu et annoté les articles et livres traitant de la question du sport et de l'esport. On retrouve de nombreuses « bibliographies » de ces recherches sur internet, dont celle réalisées par William Partin – dernière mise à jour en 2019 – ou de T.L. Taylor – qui prend en compte également des études liées aux diffusions sur internet et les *game studies* – ou encore une liste longue de 1752 références sur le site de l'association Esport Research Network. William Partin, consulté le 16/06/2023 : <https://medium.com/@willpartin/esports-a-living-bibliography-82c345c7af8e> ; T.L. Taylor, consulté le 16/06/2023 : <http://taylor.com/articles/> ; et Esport Research Network, consulté le 09/11/2023 : <https://esportsresearch.net/literature/items>

croissance flagrante de ce « nouveau secteur », dans les médias ou auprès des jeunes populations. Or, en établissant d'emblée cette croissance comme un fait, elles ne questionnent pas ou peu les manières dont l'esport se développe. De plus, certaines de ces études produisent peu les données propre à leur recherche, et utilisent des études de marché produites par des instituts de sondage, comme Médiamétrie ou encore Newzoo qui n'hésitent pas à faire des projections chiffrées de ce que le marché pourrait être dans l'avenir.

Les articles publiés entre 2010 et 2021 reviennent sur la définition des sports électroniques en rapport avec le sport et proposent, le plus souvent, de réaliser une comparaison. Pour mener à bien leur argumentation, les auteurs et autrices posent d'emblée une définition des sports. Le plus souvent, celle-ci reprend le sens commun de la conception du sport. Ainsi, Daniel Kane et Brandon D. Spradley, dans un article sorti en 2017 dans *The Esport Journal*, commencent leur introduction par une définition tirée de du Dictionnaire Anglais d'Oxford (*Oxford English Dictionary*), en arguant que « les gens préfèrent se référer à la définition du Dictionnaire Anglais d'Oxford plutôt qu'une définition universitaire ». D'après cette définition, l'esport serait « une activité impliquant des efforts physiques et des compétences, dans laquelle un individu ou une équipe se mesure à d'autres individus ou à d'autres personnes pour se divertir<sup>1</sup> ». Les deux auteurs poursuivent ainsi en discutant cette définition du sport, pour montrer que « l'esport est un sport, et [c'est pourquoi] le Collège National de l'Association d'Athlétisme (NCAA) devrait le reconnaître comme un sport<sup>2</sup> ».

Pour établir les parallèles entre sport et esport, nombreux sont les auteurs qui reprennent des critères qu'ils dégagent d'une définition institutionnelle des sports. Dans leurs définitions, le sport se caractérise par : l'engagement ou l'effort physique, les compétences (de haut niveau), les professionnels, les événements qui réunissent des spectateurs, la coordination, *etc.* Or, en essayant de définir l'esport par sa ressemblance au sport, le point sensible est l'identification de l'effort physique, d'où les tentatives de le mettre en relief. Pour Seth E. Jenny, Douglas Manning, Margaret C. Keiper et Tracy W. Olrich, « [...] comme les sports de compétition traditionnels, les sports électroniques requièrent des compétences, des stratégies, des tactiques, de la concentration, de la communication, de la coordination, du travail d'équipe et une formation intensive<sup>3</sup> ».

Mais ce genre de proposition fait débat, et d'autres auteurs tranchent la question de façon plus radicale. Pour Jim Parry, « l'esport n'est pas un sport », car, selon lui, ce qui se définit aujourd'hui comme sport réfère aux sports olympiques<sup>4</sup>. Parry considère le sport olympique comme des pratiques institutionnalisées, étant régies par des règles d'affrontement et relevant de « compétence physique humaine ».

<sup>1</sup> Daniel Kane, Brandon D. Spradley, « Recognizing Esport as a Sport », *The Esport Journal*, 2017, p. 2. Ma traduction.

<sup>2</sup> Daniel Kane, Brandon D. Spradley, *Ibid.* 2017, p. 6. Ma traduction.

<sup>3</sup> Seth E. Jenny, Douglas Manning, Margaret C. Keiper et Tracy W. Olrich, « Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "Sport" », *Quest*, n°69(1), 2017, p. 1-18. Ma traduction.

<sup>4</sup> Jim Parry, « E-sport are Not Sports », *Sport, Ethics and Philosophy*, vol. 13, n°1, 2019, p. 3-18.

Dans un article paru dans la revue *Sciences du Jeu*, Nicolas Besombes reprend les cadres d'analyses de Pierre Parlebas pour questionner la conception des sports électroniques, partagée entre sport, quasi-sport ou jeu<sup>1</sup>. Il démontre ainsi que les pratiquants développent des compétences de « motricité fine<sup>2</sup> ». Prenant en compte que ce sont les éditeurs de jeux vidéo qui se trouvent derrière l'organisation des compétitions internationales, Besombes propose de considérer l'esport comme quasi-sport<sup>3</sup>. Cette perspective se base, une fois de plus, sur une compréhension du sport qui répond aux critères de physicalité, de gouvernance et d'organisation.

D'autres, comme Anthony Pizzo, Bradley J. Baker, Sangwon Na, Mi Aa Lee, Doohan Kim et Daniel C. Funk, proposent tout simplement de suivre l'hypothèse selon laquelle l'esport se rapprocherait du sport du point de vue des consommateurs :

L'industrie sportive [...] n'a pas le luxe et le temps d'attendre que les universitaires résolvent des débats théoriques et développent des réponses définitives par rapport au management sportif. C'est pourquoi cette étude considère la possibilité que les sports traditionnels et l'esport soient consommés de la même façon [...]<sup>4</sup>

Cette proposition de Pizzo, Baker, Na, Lee, Kim et Funk fait également sens dans un contexte où la question sportive dans l'esport émerge avec une forte récurrence. Tout comme pour beaucoup de chercheurs et chercheuses sur l'esport, pour Pizzo, Baker, Na, Lee, Kim et Funk, le lien qu'ils entretiennent avec les praticiens semble rendre la situation « urgente ». D'où les tentatives d'éclairer les institutions ou les consommateurs sur la nature de l'esport.

Il y a donc trois stratégies et approches dans les études des sports électroniques qui opèrent un lien avec la question sportive de façon plus ou moins directe. Une première, qui vient d'être évoquée, cherche à effectuer une comparaison. La seconde vise à définir l'esport comme pratique en soi. Ce mouvement prend le parti de former une définition singulière des sports électroniques. Ce faisant, il s'agit à la fois de démarquer l'esport d'autres pratiques (sportives, culturelles), et de créer un intérêt singulier de recherche<sup>5</sup>. Un troisième mouvement, plus récent, consiste à étudier les « points de vue » des pratiquants et des consommateurs. Par exemple, dans une perspective de sciences de gestion, Reynald Brion s'est intéressé, dans sa thèse, à

<sup>1</sup> Pierre Parlebas, *Elements de sociologie du sport*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.

<sup>2</sup> Nicolas Besombes, *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*, Thèse de doctorat en STAPS, sous la direction de Luc Collard et Eric Dugas, Université Paris Descartes, ED 566, 2016.

<sup>3</sup> Nicolas Besombes « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu* [En ligne], 5, 2016.

<sup>4</sup> Anthony Pizzo, Bradley J. Baker, Sangwon Na, Mi Aa Lee, Doohan Kim et Daniel C. Funk, « eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives », *Sport Marketing Quarterly*, West Virginia University, n°27, 2018, p. 108-123. Ma traduction.

<sup>5</sup> Je ne développe pas plus ici la question des définitions des sports électroniques, puisque cela fait partie d'une section du chapitre IV (Définition du problème des sports électroniques), où l'on verra que l'enjeu de définition se situe autant du côté des promoteurs des sports électroniques que des chercheurs qui les créent et contribuent à cette mise en forme du secteur économique, notamment par les liens que chercheurs et acteurs entretiennent entre eux.

évaluer la perception des compétitions de jeux vidéo en fonction de critères représentant les sports modernes et l'effet des marques<sup>1</sup>.

En développant une analyse phénoménologique des compétitions de jeux vidéo, Emma Witkowski s'inscrit dans cette dernière ligne de recherches. On trouve dans son travail une ambition d'enquêter au plus près des compétiteurs pour découvrir ce qui fait « sport » dans la pratique de l'esport<sup>2</sup>. Sa démonstration s'appuie moins sur une définition *a priori* des sports que sur ses observations fines des activités et matérialités des compétiteurs. En même temps, pour détailler sa proposition, elle dégage d'un corpus de textes scientifiques un nuage de mots clés autour du sport, mettant ainsi en avant plusieurs termes récurrents : physique, ludique, compétition, règlement officiel, compétences, orientées vers les résultats, *etc.* Passant de la philosophie à la sociologie du sport, et articulant les textes de référence entre 1979 à 2009, Witkowski se sert de son outil pour mettre en évidence quatre critères du sport : le sport est 1) physique, 2) réglementé, 3) implique des événements compétitifs et 4) dans son ensemble, il est gouverné par l'État.

Si l'on peut noter la présence d'autres thématiques de recherches sur de l'esport<sup>3</sup>, il y a une prépondérance de la question sportive dans une comparaison avec les sports institutionnalisés et professionnels. Malgré des tentatives de questionnements de la pertinence du critère d'engagement moteur et physique, elles ne font que reformuler les interrogations des praticiens et réitérer les définitions sportives dominantes. En outre, ces analyses ne donnent que peu de matière pour penser ce que l'esport dit du sport, autre qu'un rappel de caractéristiques ordinaires : les sports impliquent une forte motricité et une activité physique importante ; ils sont régulés par des instances pensées comme « autonomes » ; ils ont des règles fixes. Ces démarches fondent leur recherche sur l'élaboration d'une connaissance intrinsèque voire essentialisante des activités : pour celles-ci, l'esport n'est pas tout à fait du sport parce qu'il se déroule dans les espaces « virtuels », parce que les jeux vidéo sont des pratiques éditées et dictées par des industries et que l'essence des pratiques diffèrent.

Il faut évoquer, cependant, la recherche doctorale de Florian Lefebvre<sup>4</sup> qui s'est intéressé au cas des clubs de football internationaux qui ont créé des équipes esport, la plupart autour du jeu vidéo de football FIFA<sup>5</sup> (Electronic Arts), puis de *League of*

<sup>1</sup> Reynald Brion, *Perceived sportivity of experiential activities: conceptualization, measure and effects on consumers-brands relationships*, Thèse de doctorat en sciences de gestion, sous la direction de Géraldine Michel, École doctorale Entreprise, économie, société, Université de Bordeaux, 2022.

<sup>2</sup> Emma Witkowski, « On the Digital Playing Field : How We “Do Sport” With Networked Computer Games », in *Games and Culture*, 7 : 349, 2012.

<sup>3</sup> À ce titre, on peut citer deux recherches françaises, qui s'intéressent à ce sujet au prisme du genre, ou encore par le biais d'une démarche anthropologique : Johann Chaulet, Jessica Soler-Benonie, « Se réunir pour jouer. Les LAN parties entre ajustements et réaffirmation des identités genrées », *Reset*, 8, 2019. ; Chloé Paberz, *op. cit.* 2012. ; au niveau international, les sciences de gestions dominant largement le champ malgré un investissement pionnier des sciences de l'information et de la communication issues des *Game studies* : Jason G. Reitman, Maria J. Anderson-Coto, Minerva Wu, Je Seak Lee, Constance Steinkuehler, *art. cit.*, 2019.

<sup>4</sup> Florian Lefebvre, *Contribution à l'analyse des stratégies des clubs de football professionnels sur le marché international de l'esport : une approche par les capacités dynamiques*, thèse de doctorat en STAPS, sous la direction de Nicolas Chanavat et Mathieu Djaballah, Université Paris Saclay, 2021.

<sup>5</sup> FIFA, édité par Electronic Arts, est une licence de jeu vidéo où les joueurs contrôlent l'ensemble d'une équipe de football, dans une « simulation » d'une partie de football qui a les mêmes objectifs et règles de jeu. Le jeu vidéo sort chaque année, dans une édition renouvelée et modifiée, fidèle au

*Legend* ou encore *Rocket League*<sup>1</sup> (2015, Epic Games). Au prisme des sciences de gestion, cette enquête met au jour les raisons de l'investissement dans l'esport, qui semblent souvent motivées par la recherche d'une plus grande visibilité des « marques » sportives. Outre ces résultats, le chercheur prend un angle un peu différent des autres études en observant les liens entre les acteurs du football et ceux du sport électronique. Une telle perspective évite effectivement de poser la question sportive et de mettre en évidence les liens concrets qu'entretiennent ces acteurs avec l'encadrement des pratiques vidéoludiques.

En résumé, la majorité des recherches sur les sports électroniques s'effectuent par un angle « pratique », voire praxéologique, qui répond à des attentes et des préoccupations professionnelles et institutionnelles. À l'exception du travail de Emma Witkowski, de Florian Lefèvre et de Reynald Brion, abordant le phénomène esport sous un autre angle, aucune analyse n'interroge concrètement les liens entre la question sportive et les jeux vidéo en compétition. Pour ainsi dire, il n'y a pas d'analyse sociologique proposée pour résoudre la problématique du sport dans un contexte social, économique et culturel où le numérique investit ces activités. C'est ce manque que la présente recherche propose de combler.

### ***Engagement et spécialisation***

Par le traitement de la question du sport et des jeux vidéo, les recherches semblent montrer que l'esport est un objet spécifique et singulier. Cette singularité justifierait la construction d'un champ de recherches à part entière. Ainsi, les recherches sur l'esport se démarquent des études sur les sports, et font valoir, dans les espaces de productions universitaires, une sorte « d'innovation » couplée à une « spécificité » de l'objet.

Il y a dans ce champ, un double effet : d'engagement – vers les professionnels et les praticiens ; et de spécialisation – vis-à-vis des jeux vidéo compétitifs. Ce double effet, rappelle d'une certaine façon les postures de recherche identifiées par Norbert Elias (engagement et distanciation)<sup>2</sup>, à la différence qu'ici les chercheurs et chercheuses sur l'esport façonnent une position particulière qui permet de se démarquer dans un champ universitaire international de forte concurrence par la création de ses propres spécificités (la spécialisation). Leur démarche se comprend surtout au vu de leur rapprochement avec les praticiens professionnels (industries, équipes professionnelles et entreprises de l'esport). Ces recherches tentent de « répondre » aux « défis » auxquels ces praticiens font ou feront face. La recherche est ainsi orientée vers une

---

mercato des équipes internationales et locales.

<sup>1</sup> *Rocket League* est un jeu vidéo sorti sur les ordinateurs en 2015, puis sur la majorité des consoles à partir de 2016. Le jeu reprend l'idée du football en équipe, mais les joueurs contrôlent des petites voitures qui font penser aux voitures télécommandées : par équipes de 2 à 3 voitures, les joueurs doivent marquer le plus de buts possibles dans le temps limité du match. La spécificité du jeu est que les voitures ont un « boost », un accélérateur, qui leur permet de rouler sur les murs de l'arène fermée qui représente le terrain, et qu'en l'utilisant, elles peuvent rester en l'air plusieurs instants tout en fonçant sur le ballon.

<sup>2</sup> Norbert Elias, *Engagement et distanciation. Contribution à la sociologie de la connaissance*, traduit de l'allemand par Michèle Hulin, Paris, Fayard, 1993.

utilité sociale, et se demande ce que les connaissances peuvent apporter aux praticiens. Cette situation n'est pas sans rappeler les analyses de Michael Burawoy au sujet du champ scientifique, qui distinguent ainsi différentes façons de « faire science » : de l'engagement dans la société et auprès des praticiens, à l'apport scientifique tourné vers la discussion et la cumulativité<sup>1</sup>. Les études sur les sports électroniques tentent de répondre aux problèmes et aux enjeux d'un secteur économique, et adoptent finalement ce que Aant Elzinga décrit comme un *epistemic drift*<sup>2</sup>. Pour Elzinga, ce « glissement épistémologique » n'est pas seulement une préoccupation grandissante des chercheurs et des chercheuses par les pratiques observées et leurs acteurs, mais une injonction aux scientifiques de produire des résultats utiles pour la société, de rechercher des financements sur projets, et donc de se tourner vers les praticiens et les acteurs privés pour cela.

Cependant, les avancées sur la question sportive au sein des études sur l'esport ne peuvent se réduire aux contextes de production scientifique. Les implications sont multiples, notamment au vu de la diversité des disciplines scientifiques qui s'engagent dans ce domaine. Cela demanderait donc une étude en soi de ces contextes de production scientifique. En attendant une telle enquête, qui suivrait certainement les résultats de Sarah Meunier sur les *game studies*<sup>3</sup>, on peut seulement distinguer trois problèmes des études sur les compétitions de jeux vidéo : définir l'esport pour soi ; comparer les sports électroniques avec les sports (modernes) ; ou éviter la question<sup>4</sup>.

Ces problèmes résultent plus ou moins d'impasses quant à la question sportive : en élaborant des critères de ce qu'est un sport, et donc en comparant ou en définissant à partir de là les sports électroniques, les chercheurs et les chercheuses ne font qu'évaluer l'esport à l'aune du sport. Ils et elles empruntent les critères au sport afin de mesurer à quel point l'esport y correspond ou s'en écarte. C'est un problème identique à celui apparu suite à la diffusion du paradigme du processus de professionnalisation, élaboré par Parsons et ses élèves. Comme le remarque Jean-Michel Chapouli, l'approche parsonnienne des professions s'est restreinte à l'exploration des groupes professionnels pour soi, sans les replacer dans l'ensemble des configurations socio-professionnelles<sup>5</sup>. Ainsi, l'approche parsonnienne ne fait que réitérer la recherche de processus de création et d'institutionnalisation d'un type particulier de profession, les professions libérales, et, par conséquent, ne réinterroge pas totalement la théorie des professions et se cantonne à n'évaluer finalement que le « degré de profession » d'autres occupations. Pour Chapouli, une telle démarche n'analyse pas les transformations ou les interactions des groupes d'individus puisqu'elles se limitent à un exercice de catégorisation à partir d'un étalon préétabli.

<sup>1</sup> Michael Burawoy, « For Public Sociology », *American Sociological Review*, vol.70(1), 2005, p. 4-28.

<sup>2</sup> Aant Elzinga, « The science-society contract in historical transformation: with special reference to epistemic drift », *Social Science Information*, vol. 36, 3, 1997.

<sup>3</sup> Sarah Meunier. *Game studies et industrie du jeu vidéo : mélange de mondes*. Thèse de doctorat en Sociologie. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II; Université du Québec à Montréal, 2022.

<sup>4</sup> Ces trois problèmes sont pris dans ce travail comme des « épreuves épistémologiques », que ce chapitre expose plus loin.

<sup>5</sup> Jean-Michel Chapouli, « Sur l'analyse sociologique des groupes professionnels », *Revue française de sociologie*, 14, 1, 1973, p. 86-114, p. 92.

Que ce soit dans le cadre des recherches sur les professions, du sport ou de l'esport, il s'agit ici d'un écueil dans le sens où une telle démarche de catégorisation ne permet pas de comprendre ce que l'activité représente dans le système plus vaste des relations. Il ne permet que de dresser une liste de plus en plus fournie d'occupations qui entrent ou non dans un périmètre limité. Les recherches sur l'esport souffrent d'un obstacle similaire, dans le sens où elles se limitent à l'évaluation des compétitions de jeux vidéo au prisme d'un modèle sportif. La section suivante montre que cette problématique n'est pas inhérente aux études sur les sports électroniques, et qu'elle se retrouve dans de nombreux travaux, théoriques ou empiriques, sur les sports.

### Que dit la sociologie du sport ?

Si l'esport, comme phénomène social, fait ressurgir la question sportive, il n'est pas le seul à le faire. En effet, la question sportive recouvre tout ce qui a trait à la définition des sports. À ce titre, de nombreuses activités ont relancé cette problématique. C'est, par exemple, ce que les sports dits « alternatifs » – aussi appelés « *wizx sport* » dans la littérature scientifique anglophone – ont fait émerger. À l'inverse des sports électroniques, où c'est l'engagement moteur qui n'est pas évident, les sports alternatifs impliquent de façon indiscutable une habileté physique. En revanche, ils mettent à mal la définition des sports dits modernes et traditionnels par les caractéristiques de leur population : par exemple, les pratiquants du skateboard et du surf sont stigmatisés pour leur « style » en référence aux contre-cultures<sup>1</sup>.

Si de nombreuses études ont renseigné la *sportivisation* de ces activités dites alternatives, elles ont, cependant, majoritairement observé ce processus en réitérant les étapes de la mise en sport, comme l'élaboration des collaborations entre les acteurs associatifs et la reconnaissance des fédérations. Par conséquent, une des dérives de cette approche est de reformuler les définitions institutionnelles des pratiques sportives, qui mettent en avant l'étiquetage fédérale suivant un certain procédé ou l'importance de l'exercice physique. Pourtant, lorsque Norbert Elias élabore ce concept, il développe une perspective évolutionniste qui lui est propre, c'est-à-dire comme un processus corrélé à celui de civilisation. Avant de détailler plus loin (chapitre III) comment cette recherche renseigne à nouveaux frais le processus de *sportivisation*, dans cette section, il s'agit de discuter la question sportive en relation avec 1) les jeux ; 2) une définition qui autonomiserait les sports ; 3) l'assimilation du processus de *sportivisation* avec une normativité sportive.

---

<sup>1</sup> Bastien Soulé, Steve Walker, *art. cit.*, 2007.

### ***Les sports sont-ils des détournements des jeux ?***

Pour cerner la particularité du sport, quelques études ont questionné les nombreuses distinctions entre jeu et sport. Or, il s'avère que celles-ci ne permettent que de circonscrire des aires de ressemblances ou de différences entre les pratiques par le biais d'une analyse de ce qui constitue ces actions. À cet effet, de nombreuses recherches ont défini le jeu et le sport en les mettant en relation. Sur le jeu en particulier, on retrace des essais fonctionnalistes comme celui de Roger Caillois qui classe les jeux en fonction de propriétés intrinsèques aux activités<sup>1</sup> ou de Johan Huizinga qui envisage le jeu comme un phénomène d'influence sur les cultures<sup>2</sup>. Il existe encore une série de recherches qui portent sur des objets ludiques et les « attitudes ludiques », comme celles de Jacques Henriot et de Gilles Brougère, auteurs qui s'intéressent finalement à ce que des personnes considèrent comme jeu quand elles le font ou le pensent<sup>3</sup>.

S'il y a une longue tradition d'études sur le jeu, on note un renouvellement des questionnements dans un tournant de recherches qui considère le jeu comme un objet de loisir, au même titre que d'autres pratiques<sup>4</sup>. Cette « nouvelle vague » de recherche se nourrit notamment des travaux sur des jeux vidéo et d'autres produits culturels de masse<sup>5</sup>. Il faut souligner encore d'autres démarches qui, en évitant de traiter *a priori* de la question sportive ou ludique, interrogent plutôt l'insertion des « jeux » et des « sports » dans des contextes sociaux et géographiques. Courantes en anthropologie et ethnologie, ces approches resituent des pratiques en les plaçant dans leur contexte. Les pratiques font ici sens dans un ensemble d'organisation sociale, du simple divertissement collectif qui crée du lien intergénérationnel aux pratiques ritualisées qui s'inscrivent dans un quotidien<sup>6</sup>. C'est également ce que note Roger Chartier dans l'avant-propos à l'ouvrage de Norbert Elias et Eric Dunning<sup>7</sup>, lorsqu'il revient sur la différence entre jeux et sports : les premiers s'ancrent dans des temps rituels, alors que les seconds se produisent dans des cercles extérieurs, c'est-à-dire lors d'événements inhabituels – ce qui n'enlève pas la possibilité qu'ils puissent suivre une forme de ritualisation malgré tout.

On ne peut discuter la relation du sport au jeu sans évoquer les approches critiques des sports. Dans un court essai, Ronan David et Nicolas Oblin développent l'idée selon laquelle les sports, leur idéologie et leurs institutions fourvoient les pratiques

<sup>1</sup> Roger Caillois, *Des jeux et des hommes*, Folio, Essais, 1958.

<sup>2</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Tell, 1951.

<sup>3</sup> Jacques Henriot, *Le jeu*, PUF, le philosophe, 1976 [1969]. ; Gilles Brougère, *Jenet et compagnie*, Paris, Stock, 2003.

<sup>4</sup> Gilles Brougère, *Jouer/ apprendre*, Paris, Economica, 2005.

<sup>5</sup> Gilles Brougère (dir.), *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde, 2015. ; Samuel Coavoux, *op. cit.*, 2019 ; Hovig Ter Minassian et al., *op. cit.*, 2021.

<sup>6</sup> Faisant suite à une longue tradition anthropologique, ces études ethnographiques sur ces pratiques sportives ou ludiques sont nombreuses, et en faire une liste serait peine perdue. On peut tout de même souligner la recherche de Laurent Sébastien Fournier sur le folk-football qui retrace les transformations et l'insertion d'un sport localement situé, qui se comprend notamment au travers d'une continuité entre jeu de soule et football médiatique : Laurent Sébastien Fournier, *Mêlée générale. Du jeu de soule au folk-football*, Rennes, PUR, Essais, 2012.

<sup>7</sup> Roger Chartier, « Avant-propos. Le sport ou la libération contrôlée des émotions », dans Norbert Elias, Eric Dunning, *op. cit.*, 1993, p. 17-18.

ludiques<sup>1</sup>. Les sports seraient alors des pratiques qui détournent les jeux de leur fonction. Le reproche ne s'arrête pas là, puisque les auteurs critiquent plus précisément « l'assimilation du sport au jeu » : pour eux, le sport n'est pas un jeu, bien qu'il puisse y avoir des similitudes ou des « airs de famille » pour reprendre l'expression de Wittgenstein<sup>2</sup>. Pour David et Oblin, le sport est un système, un enjeu politique de contrôle. Ce genre de critique fait bien entendu écho à celles formulées par Jean-Marie Brohm<sup>3</sup>. Ce dernier a mis en évidence que les sports ne sont pas que du sport, mais un mode de gouvernement et d'encadrement des populations. À ce titre, les sports sont, pour lui, un enjeu d'accumulation des richesses, engendrant des inégalités, telles que les inégalités de succès et de la reconnaissance des sportifs comme des travailleurs. Enfin, Brohm souligne que le sport est un objet idéologique où les pratiques et les corps subissent une ascèse et une imposition d'imaginaire : du beau geste au beau corps, tout un ordre des valeurs et des performances se construit par le biais des pratiques sportives.

En dessinant les limites, les frontières et les passages du jeu au sport, les recherches risquent de se réduire à légitimer des distinctions qui sont l'objet de débats, et donc de pouvoir. Étudier le sport du point de vue de la transformation du jeu en sport comporte le risque de l'enfermement dans une conception du sport comme étant un dérivé du jeu. Les limites de cet angle d'analyse sont évidentes, car on peut observer des activités devenir des sports alors même qu'elles n'étaient jamais des jeux auparavant, et à l'inverse, des jeux qui ne deviendront peut-être jamais des sports. Ceci pose la question de la potentialité sportive d'une activité : si « être sport » n'est pas dans la nature de l'activité, qu'est-ce qui fait qu'un sport en est un ?

### ***Peut-on définir les sports ?***

Comme le rappellent Jean-Michel Faure et Charles Suaud<sup>4</sup>, les sports sont souvent présentés comme « universels » : leur pratique serait partagée mondialement. Cependant, comme ils le précisent, cette présentation des pratiques sportives est une construction socio-historique, qui accompagne leur promotion et leur autonomisation.

Par ailleurs, il est très courant dans certaines recherches de Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives (STAPS) de définir une activité comme un sport

<sup>1</sup> Ronan David, Nicolas Oblin, *Jouer le monde. Critique de l'assimilation du sport au jeu*, Lormont, Le bord de l'eau, Altérité critique sport, 2017.

<sup>2</sup> Sur cette mention de « l'air de famille », ou de « ressemblance familiale » selon les traductions, proposée par Ludwig Wittgenstein, il s'agit d'une démarche philosophique qui permet effectivement de déconstruire ou construire des ensembles. Notamment, Wittgenstein, dans un livre posthume, évoque les jeux et leurs similitudes et leurs différences. Il est possible de passer d'un jeu à un autre, remarquer leur point commun ou éloignement. Cette démarche semble dans le cas présent avoir comme défaut de ne se prêter qu'à un exercice réflexif sur les contenus et les dispositifs ludiques ou sportifs, et ne permet pas concrètement de cerner la dynamique sociale des activités humaines : Ludwig Wittgenstein, *Recherches philosophiques*, Gallimard, Bibliothèque de Philosophie, 2004.

<sup>3</sup> Jean-Marie Brohm, *Sociologie politique du sport*, Nancy, PUN, 1992 [1976].

<sup>4</sup> Jean-Michel Faure, Charles Suaud, *La raison des sports. Sociologie d'une pratique universelle et singulière*, Raisons d'Agir, Cours & Travaux, 2015.

si : 1) l'activité est physique, ou nécessite un engagement moteur ; 2) il y a des règles unifiées d'affrontements ; 3) elle est reconnue comme « sport » par les institutions. En France particulièrement, cette approche est portée par Pierre Parlebas qui, en s'adossant à cette définition par critères, propose une classification des sports et des jeux selon le degré de motricité, de la présence de règlement de compétition et de reconnaissance par les autorités sportives<sup>1</sup>. Parlebas précise également que le sport se qualifie ainsi par le fait que l'activité est « motrice ludique et compétitive, approuvée par l'institution<sup>2</sup> ». Est alors « sport » ce qui rassemble ces critères ; « quasi-jeu », ce qui ne relève pas d'un ou plusieurs critères ; « para-sport » – catégorie ajoutée par Pascale Bordes<sup>3</sup> – les activités qui sont structurées par des entités privées avant celles publiques ; le terme « jeux traditionnels » renvoie à toutes les pratiques qui n'entrent pas dans celles mentionnées précédemment.

Cette perspective reprend des critères qui semblent figés et essentialisants, alors même que la sociologie du sport n'a de cesse de souligner la complexité et la polysémie de ce terme<sup>4</sup>, que ce soit selon les personnes, les groupes ou les sociétés dans le temps et l'espace. Évaluer les activités en fonction de caractéristiques préétablies de ce qui fait (ou ferait) le « sport » est en réalité une démarche ethnocentrée puisque ces critères peuvent varier selon les contextes. C'est d'ailleurs là un enjeu de débats puisque l'on ne peut qu'attester d'une évolution des sens et des significations du « sport » au fil du temps, des contextes ou encore selon les institutions et les recherches<sup>5</sup>.

À ce propos, de nombreux travaux, notamment historiques, ont souligné une évolution des sports dans le temps. Dans cette perspective diachronique, le sport « moderne » contemporain s'oppose à une conception du sport « traditionnel » ou « ancien ». La transformation du sport se pense plus précisément en corrélation avec la révolution industrielle qui reconfigure l'organisation du travail et, donc, de la société. C'est chez Allen Guttman que cette idée est certainement la plus élaborée<sup>6</sup>. Dans un de ses livres, l'historien du sport distingue le jeu, la compétition et le sport : à cet égard, il rappelle que le jeu est autotélique (ce qui reprend les termes de Caillois ou encore Huizinga), alors que le sport se distingue par le caractère « non utilitaire », définition avancée par Michel Bouet, Bernard Jeu et Jacques Ulmann<sup>7</sup>. Après cette distinction, Gurrmann revient au sport en proposant de le définir à partir de sept critères. Pour lui, le sport moderne se définit par le caractère séculier des événements, par l'organisation rationnelle et bureaucratique, par l'égalité des chances et la spécialisation des participants, et enfin par la quantification et le traçage des records.

<sup>1</sup> Pierre Parlebas, *op. cit.*, 1986.

<sup>2</sup> Pierre Parlebas, *Ibid*, 1986, p. 26.

<sup>3</sup> Pascal Bordes, « Médias et para-sports. La fabrique de l'extrême ». Oboeuf, A. (dir.). *Sport et médias*, Paris. Éditions du CNRS, 2005, p. 167-177.

<sup>4</sup> C'est un fait souligné par de nombreux auteurs de sociologie du sport en France, dont : Jacques Defrance, *op. cit.*, 2011, p. 97-108. ; Jean-Michel Faure, Charles Suaud, *op. cit.*, 2015.

<sup>5</sup> Jacques Defrance, *Ibid*, 2011.

<sup>6</sup> Allen Guttman, *Du rituel au record, la nature des sports modernes*, traduit par Thierry Terret, Paris, L'Harmattan, 2006.

<sup>7</sup> Roger Caillois, *op. cit.*, 1958. ; Johan Huizinga, *op. cit.*, 1951. ; Michel Bouet, *Significations du sport*, Paris, Éditions Universitaires, 1989. ; Bernard Jeu, *Le sport, l'émotion, l'espace*, Paris, Vigot, 1977. ; Jacques Ulmann, *De la gymnastique aux sports modernes. Histoire des doctrines de l'éducation physique*, Paris, Vin, Histoire des sciences, 1997. ;

De plus, ce type d'essai de définition est toujours délicat, notamment la proposition de définition de Guttman s'appuie sur l'idée d'une rupture des configurations sociales et économiques advenant lors de la révolution industrielle, où apparaîtrait la « société moderne ». Jean-François Loudcher revient dans son article sur les deux vagues de critiques vis-à-vis du travail de Guttman, en montrant que sa théorie est mise en question d'abord pour les (trop) nombreux critères du sport moderne, puis pour le manque d'empirisme quant à sa pensée historique<sup>1</sup>. En effet, avec ce type d'approche historique, que l'on peut qualifier d'évolutionniste, tout se passe comme s'il y aurait un « sens de l'histoire ». Or, s'il y a effectivement une évolution, des propositions telles que celle de Guttman ne permettent pas de voir concrètement par quels mécanismes, par qui et comment se jouent ces transformations.

Le débat autour de la question sportive est donc récurrent, autant dans les sphères publiques que scientifiques : ces controverses sont généralement ravivées par l'arrivée de « nouveaux sports », et, dans les sphères académiques, par des nouvelles enquêtes. En France, le moment où ces débats ont certainement été les plus vifs, se situe dans les années 1980. À cette époque, dans les enquêtes statistiques de l'INJEP (Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire) ont été incluses des questions permettant l'auto-déclaration (ou qualification) de pratiques « sportives » par les répondants. Ce choix a permis de s'extraire de la représentation des pratiques sportives imposée par les institutions, et donc de laisser aux répondants la possibilité de déclarer ce qu'ils pensent comme relevant soit du sport, soit des activités physiques. Comme le note Jacques Defrance, ce « travail débouche sur la nécessité de donner, non plus “une” définition du sport, mais “des” définitions des diverses formes d'activités physiques<sup>2</sup> ».

Ce constat qui s'établit sur la nécessité de prendre en compte non plus uniquement les sports, mais également une diversité d'activités physiques dans son giron, est discuté et discutable au prisme de la controverse sportive des sports électroniques. En effet, le mouvement initié par les enquêtes de l'INJEP dans les années 1980 ne permet qu'en partie de se détacher d'une définition institutionnelle des pratiques sportives, puisqu'elles restent ici liées aux activités physiques. Comme l'extrait 1 d'entretien avec Llewellys le montre en introduction de cette thèse, mais aussi comme en témoignent les définitions données aux sports par de nombreux chercheurs, l'activité physique est un critère central pour qualifier une activité comme étant « sportive ». Cependant, on sait que la promotion de l'activité physique est une construction relativement récente de la politique sanitaire et sportive. C'est ce que montrent Defrance, El Boujjoufi et Hoiban : ce que l'on prend aujourd'hui comme acquis – la promotion du « sport santé », présumant que l'activité physique est « bon pour la santé » – est l'œuvre d'un rapprochement des champs sanitaires et sportifs depuis la fin du XIXe siècle<sup>3</sup>. Or, cette promotion peut parfois paraître contradictoire puisque l'exercice physique et sportif intense, surtout de « haut niveau », peut mener

<sup>1</sup> Jean-François Loudcher, « A propos de la traduction française du livre de Allen Guttman, From Ritual to Record: the Nature of Modern Sport », *STAPS*, 2, 80, 2008, p. 39-51.

<sup>2</sup> Jacques Defrance, *op. cit.*, 2011, p. 108.

<sup>3</sup> Jacques Defrance, Taieb El Boujjoufi, Olivier Hoiban, *op. cit.*, 2021.

à de nombreux accidents : le sport est une prise de risque pour ses pratiquants les plus engagés<sup>1</sup>.

Par conséquent, considérer l'activité physique comme étant une caractéristique essentielle du sport, c'est renoncer à l'émancipation de la recherche par rapport aux autorités publiques ou privées, alors même que tout un nombre d'activités qui est aujourd'hui perçu et nommé « sport » s'éloigne plus ou moins des définitions institutionnelles. Si, selon Jacques Defrance, « les définitions indiquent des frontières au-delà desquelles on ne peut se prévaloir d'une qualité sportive<sup>2</sup> », elles sont également des enjeux de pouvoir, de valeur et de reconnaissances institutionnelles, donc de choix politiques. À ce titre, les définitions sont liées à des contextes sociaux, culturels, économiques, historiques et politiques particuliers. Tout dépend des individus et des institutions qui détiennent le pouvoir de conférer à l'activité le statut de sport. Cet acte de dénomination est devenu le point névralgique de l'accès d'une pratique à la qualification de « sport », autant du point de vue ordinaire, que pour les scientifiques qui ne s'intéressent qu'à la légitimation des sports. Ainsi, est laissée aux mains des experts sportifs ou des chercheurs et des chercheuses en sciences des techniques et des activités sportives, l'élaboration de données et de discours sur les « bonnes pratiques » de performances. Même si ces discours se justifient par l'objectif d'amélioration des performances, ils le font souvent au détriment de la santé des sportifs, dont le récit s'élabore sous un registre du « risque » ou de « l'accident »<sup>3</sup>.

### ***Retour à Elias et Dunning : le sport comme processus***

Depuis les travaux de Norbert Elias et d'Eric Dunning, le concept de *sportivisation* permet de comprendre la mise en sport d'une activité au travers de la construction de son maillage associatif et fédéral, et de l'uniformisation de ses modalités d'affrontements et de pratiques<sup>4</sup>. D'après Elias et Dunning ce qui constitue la sportivité d'une activité, ce n'est pas tant sa qualification et/ou sa reconnaissance par quelques institutions, mais l'uniformisation de règles d'affrontement – qu'ils qualifient eux-mêmes de « physique » – et de compétition. Ces règles vont être communes pour les pratiquants, car véhiculées et appliquées par un ensemble d'organisations. Généralement, ces organisations vont aussi être affiliées à une fédération – ordinairement, cette fédération est une association affiliée à l'État ou, comme en France, prise en charge par le ministère des Sports.

La réception de *Sport et civilisation*, et plus particulièrement du concept du processus de *sportivisation*, est ambivalente. En effet, la description de ce processus est soit perçue comme une définition du sport – sur laquelle peuvent s'appuyer des chercheurs – soit comprise comme une analyse de l'apparition du sport ou de son évolution « moderne » – à comparer donc à des sports « traditionnels ». Cependant, il

<sup>1</sup> Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *op. cit.*, 2008.

<sup>2</sup> Jacques Defrance, *op. cit.*, 2011, p. 98.

<sup>3</sup> C'est ce que notent, dans une revue de littérature en introduction d'un dossier thématique pour la revue *Sociologie du travail*, Demazière, Ohl et Le Noé ; Didier Demazière, Fabien Ohl et Olivier Le Noé, « La performance sportive comme travail », *Sociologie du travail*, 57, 4, 2015, 407-421.

<sup>4</sup> Norbert Elias, Éric Dunning, *op. cit.*, 1994 [1986].

faut se rendre compte que si cette conception semble faire œuvre de définition du sport, il n'en est rien. L'approche du sport sous le prisme processuel amène en réalité à mettre en relation trois mouvements : l'uniformisation des règles, l'organisation et la reconnaissance, l'ensemble étant pris dans une perspective socio-historique. Elias, en particulier, relie cette démarche à son analyse du processus de civilisation<sup>1</sup>. Il voit dans les sports un moyen de contrôle des émotions – la violence maîtrisée. On ajoutera ici que le travail d'Elias et Dunning, par une approche socio-historique, est également à remettre en contexte, d'abord de leur époque, ensuite de leurs objets. Les deux sociologues mettent logiquement en avant « l'affrontement physique », puisqu'il s'agit d'une donnée de classification qui relève des priorités des institutions qui elles-mêmes vont reconnaître les pratiques sportives. La question des techniques n'est pas oubliée, puisque les auteurs soulignent aussi que « dans toutes les formes de sport, des êtres humains s'affrontent les uns aux autres directement ou indirectement<sup>2</sup> ». Finalement, « l'affrontement physique », chez Elias et Dunning est relatif, tout comme la violence qui en résulte, observée et analysée, par ailleurs, du côté des spectateurs (*hooligans*) par Dunning, Murphy et Williams<sup>3</sup>.

Ensuite, sur la question de l'évolution du sport, si, effectivement, les deux sociologues s'emploient à décrire l'apparition du terme « sport » et sa diffusion en Angleterre, ils remarquent également que la dynamique se déploie sur un temps long. Il n'y ait pas de période précise qui changerait radicalement les activités physiques ou autres jeux en sport : tout cela se fait par le regroupement de personnes dont la convergence d'intérêts aboutit à la création de fédérations, de rassemblements, puis, à l'apparition de professionnels sportifs, *etc.* Situer une définition du sport dans une période précise est donc risquée, puisque les évolutions, récentes ou anciennes, se font sur un temps long. Par conséquent, il faut admettre qu'il n'y a d'évolution d'un fait social, comme le sport, qu'au travers des reconfigurations des pratiques – pouvant passer par les techniques, les usages et leurs contextes socio-historiques et économiques – et des « agents modernisateurs<sup>4</sup> ».

Concrètement, la principale avancée d'Elias et Dunning est de souligner qu'un sport n'en est pas un en soi ; il le devient par un processus qui implique de nombreux agents qui le promeuvent. C'est pourquoi il est possible d'appeler ces agents « modernisateurs ». Ces personnes cherchent à uniformiser un ensemble de pratiques d'affrontements. De là se posent quelques questions et enjeux relatifs à la question sportive, dont la marchandisation, la professionnalisation, la performance,

<sup>1</sup> « Le sport étant étroitement lié aux conditions de civilisation dans la société en général, et donc au jeu combiné des avancées de processus de civilisation et décivilisation [...] » ; Norbert Elias, Éric Dunning, *op. cit.*, 1994, p. 59. ; voir également, sur le processus de civilisation : Norbert Elias, *La civilisation des mœurs*, traduit par Pierre Kamnitzer, Paris, Agora, Pocket, 1973 [1969].

<sup>2</sup> Norbert Elias, Éric Dunning, *op. cit.*, 1994, p. 64.

<sup>3</sup> Voir le chapitre 9 de l'ouvrage de Elias et Dunning : Éric Dunning, Patrick Murphy, John Williams, « La violence des spectateurs lors des matchs de football : vers une explication sociologique », Norbert Elias, Éric Dunning, *op. cit.*, 1994, p. 335-366.

<sup>4</sup> L'expression « agents modernisateurs » est proposée par Cyril Lemieux et Pablo Blitstein, qui s'intéressent à la modernisation par l'étude de ceux qui la promeuvent, la diffusent voire l'initient. Ces agents modernisateurs mettent en place une rhétorique normalisant la nouveauté et le changement, tout en ayant des positions qui permettent de diffuser ce discours et les innovations : Pablo Blitstein, Cyril Lemieux, « Comment rouvrir la question de la modernité ? Quelques propositions », *Politix*, 3, 123, 2018, p. 7-33.

l'institutionnalisation et l'autonomisation des différentes pratiques. Aujourd'hui, on sait que l'enjeu de ce processus est la légitimité de la pratique, sa valeur donc, et la construction des « institutions » qui tendent vers l'« autonomie ». Pour ce faire, les sports et ses acteurs construisent des justifications et déploient des actions qui vont toucher aux sphères éducative, sociale, professionnelle, *etc.* C'est avec cette entrée que la majorité des recherches en sociologie du sport ont, depuis *Sport et civilisation*, renseigné ces actions, leurs implications et leurs acteurs.

Par ailleurs, il faut souligner l'importance de la description précise d'un tel processus. En effet, la *sportivisation* ne pointe pas uniquement le devenir d'une activité comme sport, mais également la multitude d'imbrications que cela implique dans la recherche d'autonomie de ce champ et ses acteurs. En France, par exemple, le sport est légitime, dans le sens où il a gagné ses lettres de noblesse par son utilité sociale, politique et économique. Le champ sportif français s'est autonomisé principalement grâce aux justifications éducatives et sanitaires, construites, en partie, en relation aux paniques morales qui déplorent la sédentarisation des (jeunes) populations<sup>1</sup>. Dans cette perspective, les sports n'en sont pas uniquement par la nature de l'activité, mais également par l'encastrement des problématiques qu'ils suscitent ou auxquels ils répondent.

### Trois épreuves épistémologiques

[...] on se dispense souvent de reconnaître, pour en tirer toutes les conséquences, que la familiarité avec l'univers social constitue pour le sociologue l'obstacle épistémologique par excellence, parce qu'elle produit continûment des conceptions ou des systématisations fictives en même temps que les conditions de leur crédibilité. Le sociologue n'en a jamais fini avec la sociologie spontanée et il doit s'imposer une polémique incessante contre les évidences aveuglantes qui procurent à trop bon compte l'illusion du savoir immédiat et de sa richesse indépassable.<sup>2</sup>

Suivant Bourdieu, Chamboredon et Passeron, dans tout travail scientifique, il s'agit de faire face aux savoirs, aux questionnements et aux constats qui sont déjà opérés, par les enquêtés, avant qu'un sociologue ne s'empare d'un phénomène. De fait, l'analyse sociologique, et la manière d'aborder un terrain, se heurtent indéniablement à ces connaissances déjà établies, et par conséquent prend place au sein d'un espace de normativités et de représentations. L'observation n'est pas neutre, mais c'est dans la

<sup>1</sup> À défaut de citer toute la littérature scientifique trop nombreuse à ce sujet, je renvoie ici principalement à deux ouvrages qui me semblent rendre compte au mieux de ces dynamiques de façon globale et qui fournissent aussi de nombreuses références à ces propos. Jean-Michel Faure, Charles Suaud, *op. cit.*, 2015. ; Jacques Defrance, Taieb El Boujjoufi, Olivier Hoiban, *op. cit.*, 2021.

<sup>2</sup> Pierre Bourdieu, Jean-Claude Chamboredon, Jean-Claude Passeron, *Le métier de sociologue*, Paris, éditions EHESS, 2021 [1968], p. 103.

déconstruction des évidences que réside le travail de l'ethnographe. C'est à partir de là qu'il élabore les enjeux d'une recherche au travers de son terrain d'enquête afin de produire une connaissance scientifique.

En même temps, la proximité du chercheur avec le sujet de son enquête, que ce soit par affinité et sensibilité ou par engagement ethnographique, doit faire l'objet d'une réflexivité afin d'écartier, au mieux, les prises de position dans le champ ou les débats étudiés. Si le chercheur ou la chercheuse a pris la position d'expert ou de porte-parole auprès des enquêtés, cela repose la question de la distance avec les préjugés ou la normativité d'une autre manière. Quand le chercheur ou la chercheuse reprend les représentations des acteurs, et qu'il ou elle est appelée à prendre part à leurs projets, la réflexivité s'applique avec de nouvelles dimensions : il ne s'agit plus seulement de faire un « pas de côté », mais dans l'idéal, de se prendre au jeu et d'objectiver ses propres actions, en somme, de faire son autocritique. Cette auto-analyse, pour reprendre Pierre Bourdieu, doit cependant éviter les écueils d'une réflexivité narcissique<sup>1</sup>.

On l'a vu, les recherches sur les sports électroniques glissent parfois dans la formulation d'une position en faveur d'une telle ou telle définition du sport, en particulier dans le débat sur la sportivité d'une activité. De fait, elles répondent aux disputes des praticiens, et élaborent donc un regard et une analyse normative. J'ai moi-même pu tomber dans cette normativité au cours de ma recherche et de mon terrain. Il est en effet très courant pour l'ethnographe de reprendre à son compte les analyses des acteurs de terrain, et, du moins dans mon cas, d'être sensible aux discours critiques.

Dans le travail de construction de mon objet de recherche, j'ai fait face à ce que je nomme trois épreuves de recherche sur des sports électroniques : tentation de les définir de façon indépendante de toute autre activité, tentation de les comparer aux sports conventionnels et tentation d'éviter toute comparaison avec le sport. Ces tentations sont autant de prises de positions qu'il est possible de retrouver dans la controverse sportive de l'esport. C'est pourquoi je propose de concevoir ces tentations comme des « épreuves », au sens où, pour ne pas tomber dans la normativité propre aux praticiens et pour produire une analyse distanciée, il s'agit de les dépasser.

#### *Épreuve 1 : définir l'esport ou le sport*

Alors que l'esport se pense souvent comme une pratique « innovante » et « révolutionnaire », un problème de taille se pose aux acteurs qui essaient de travailler sur cette pratique : comment la définir, et donc la présenter ? L'esport souffre souvent d'une représentation négative ou tout simplement d'une compréhension erronée (par exemple, « les jeux vidéo de sports » ou encore « les sports avec des machines »), et les acteurs, qui en font les frais, tentent de la corriger.

---

<sup>1</sup> Pierre Bourdieu, *Méditations pascaliennes*, Paris, Seuil, 1997.

Cette incompréhension première des sports électroniques renvoie les acteurs à la problématique de la définition et de la qualification même de leur pratique ; et sur ce point les avis et les représentations diffèrent. De nombreuses études sur les sports électroniques ont essayé de répondre à ces enjeux définitionnels essayant de décrire la pratique pour elle-même. Pourtant, en le faisant, ils ont rejoint les problématiques et les débats des acteurs de l'esport, qui se donnent pour tâche, eux aussi, de définir les sports électroniques<sup>1</sup>.

Cependant, ce genre d'essai définitionnel amène à limiter, soit le périmètre d'action des praticiens, soit celui des recherches. Certes, une définition permet de rendre intelligible ce dont il est question derrière un terme, mais elle ne doit pas se substituer aux descriptions et aux données empiriques. Même si toute une littérature scientifique se destine précisément à définir les faits ou les objets, cette recherche définitionnelle a néanmoins ses travers. Proposer une définition, c'est en réalité se donner un pouvoir de définir pour les autres de ce que sont leurs pratiques, ce qui est d'ordinaire le rôle des institutions, qu'elles soient étatiques, fédérales, industrielles, *etc.* Faire une définition c'est se positionner dans un rapport de force au sein d'un champ.

Comme le dit Dominique Vinck, « le travail définitionnel n'est jamais neutre. Il est au contraire, chargé d'enjeux<sup>2</sup> ». Or, dans une démarche sociologique, il est un enjeu – et une épreuve donc – de sortir des enjeux de tout type pour proposer un calme examen des questions étudiées. C'est pourquoi chercher à définir une fois pour toutes le sport ou l'esport est une impasse. Il revient aux personnes observées d'avoir leur propre opinion de ce qu'est tel ou tel fait ; mais aussi aux certaines institutions d'asseoir leur autorité sur des pratiques.

Dans le cadre d'une enquête de terrain, et de sa restitution, il est souvent attendu qu'on définisse ce dont l'étude traite. Cependant, il y a une différence entre définir une chose, donner à voir l'étendue de ce qu'un phénomène est en pratique, et définir l'objet d'une étude (différente du terrain d'enquête). En fait, définir un fait, c'est entrer dans une posture normative, alors que le développement des données de terrain montre ce qu'est un phénomène social dans son ensemble, avec ses forces et ses apories. À ce titre, et pour reprendre Christine Détrez, la définition d'une activité, qu'elle soit culturelle, artistique ou sportive, se « heurte d'emblée à la polysémie du terme qui [...] peut évoquer des domaines aussi divers<sup>3</sup> ». Dans le cadre de l'esport, mais aussi du sport, l'ensemble des personnes pratiquantes et des entités d'organisations ont, elles aussi, leur définition de ce que recouvrent leur pratique et leur action. Une recherche d'une définition universelle ne peut alors mettre tout le monde d'accord.

---

<sup>1</sup> Pour plus d'information sur la façon dont ces problèmes sont discutés ou présentés dans les différentes arènes des sports électroniques, se référer à la Partie II, Chapitre IV.

<sup>2</sup> Dominique Vinck, « Humanités numériques : enjeu définitionnel », *Journal of Information Sciences*, vol. 21, 2, 2022.

<sup>3</sup> Christine Détrez, *Sociologie de la culture*, Paris, Armand Colin, Cursus, 2020, p. 9.

*Épreuve 2 : comparer l'esport aux sports*

De la même façon que la tentation de la définition, une deuxième démarche récurrente des acteurs de l'esport ou des recherches sur le sujet consiste à comparer l'activité avec les sports. Or, comparer, c'est mesurer. Ainsi, l'acte de mesure ou de comparaison revient souvent à évaluer les sports électroniques par rapport aux autres activités sportives. Cette démarche amène alors à singulariser la pratique des compétitions de jeux vidéo afin de les dissocier du mouvement sportif. Comparer et mesurer ont comme travers de chercher si une chose est ou n'est pas une autre, si elle en partage certains aspects ou non.

La comparaison invite donc à réfléchir sur les spécificités d'une activité. Dans le cadre des études sur les sports électroniques, cela amène souvent à investiguer la technique, la physicalité ou la motricité, qui, dans le cas de sport, sont évidemment différentes. Dès les premières observations, on voit bien qu'un compétiteur de jeux vidéo ne bouge pas de la même manière qu'un coureur de fond. Rechercher les différences ou les points communs peut mener à des observations limitées, voire naïves, quand cela concerne des pratiques sportives.

Lorsqu'il s'agit de mesurer, on cherche évidemment à connaître la pertinence ou l'efficacité d'une chose, d'un concept ou d'une idée. À ces égards, la mesure a de nombreux travers et ne mène qu'à des découvertes spontanées sur des faits très précis. Ce mouvement de pensée fait perdre en réalité la compréhension du fonctionnement des activités humaines, car il limite l'examen à l'acte de savoir si la pratique rentre ou non dans les critères préétablis.

Dans cette perspective, la comparaison des activités sportives entre elles est alors infinie. Une fois ce sont les techniques qui sont comparées ; une autre fois, il s'agit de mesurer la reconnaissance institutionnelle sportive ou non en fonction des schémas existants. Ces schémas de mesures et de comparaisons n'acceptent alors pas qu'une chose se détache des catégories à partir desquelles celle-ci est évaluée (le plus souvent par les critères et définitions institutionnelles). Par ces prismes d'analyses, et en exagérant le trait, on ne peut ni réfléchir sur les frontières des activités, ni voir comment celles-ci (re)discutent les définitions précédemment établies, car chaque cas devient à la fois unique et ordinaire.

Que ce soit Jacques Defrance<sup>1</sup> ou Michel Koebel et William Gasparini<sup>2</sup>, les sociologues du sport invitent à une vigilance quant à la question sportive. D'ordinaire, les pratiques sportives font l'objet de comparaisons. Certaines sont « plus physiques », d'autres plus « tactiques ». On compare ici et là les performances, les habilités et les techniques. Pourtant, il s'agit d'un exercice praxéologique qui, s'il amène à réfléchir sur l'essence des activités, ne permet pas une réflexion sur l'agencement et l'organisation des activités. Lorsque l'exercice de comparaison est appliqué dans une démarche sociologique, il l'est s'il sert à analyser la composition sociale des acteurs et de leurs actions dans les différentes configurations. Comme le soulignent Olivier Remaud, Jean-Frédéric Schaub et Isabelle Thireau, au sujet des

<sup>1</sup> Jacques Defrance, « Regards sur la sociologie du sport », *Savoir/Agir*, n°15, 2011, p. 59-66.

<sup>2</sup> William Gasparini, Michel Koebel, « Pratiques et organisations sportives : pour un comparatisme réflexif », *Sciences Sociales et Sport*, 8, 2015, p. 9-19.

pratiques comparatistes, il est préférable « de comparer les hiérarchies des formes d'évaluation<sup>1</sup> », plutôt que des valeurs entre elles. Le risque sinon est de situer les valeurs (ou des pratiques) dans une hiérarchie unique, et donc, « ethnocentrée ». En suivant ce principe, cette recherche ne cherche pas à dresser l'étendue des spécificités et des points communs d'une activité sportive avec l'esport ; cela n'aboutirait qu'à faire l'état d'un bilan de ce que sont ou non les sports électroniques, d'autant qu'il ne s'agit pas d'une seule et même activité.

### *Épreuve 3 : éviter la question sportive*

La tentation peut-être la plus évidente, l'évitement. Il se présente souvent comme une porte de sortie lorsque qu'un problème se pose. Or, dans l'étude des sports électroniques, j'ai constaté que l'évitement de la question sportive de l'activité ne participe qu'à la remettre à plus tard. Après m'être rendu compte de la distance qui sépare le sport et les sports électroniques, j'ai essayé de ne plus traiter la question sportive. Traiter cette question revenait souvent à prendre l'objet d'un point de vue institutionnel ou conflictuel (du débat et des arguments). Or, mes données d'enquêtes se prêtent peu à cela. D'autres fois, je me suis imposé cet évitement pour pouvoir avancer dans mon enquête. Mais, lors des communications dans le cadre des colloques ou des journées d'études, ou encore à l'occasion de proposition d'articles, ces questionnements resurgissent, car l'appellation sportive des « sports électroniques » m'oblige à m'expliquer sur ce sujet. Elle interroge le public surtout dans les sphères journalistiques, et la question « esport, est-ce un sport ? » devient presque un marronnier des articles sur l'esport ou des commentaires sur les sites internet de presses sportives depuis quelques années.

La prégnance de ces questions est un indice d'une préoccupation, que l'on peut traduire en deux questions : qu'est-ce que l'esport ? ; qu'est-ce que le sport ? On pourrait d'ailleurs convenir que ce débat persistera jusqu'au moment où une autorité du monde sportif faisant consensus tranche la question. En outre, les débats autour de la question sportive – que ce soit au sujet des jeux vidéo ou d'autres activités – ne trouvent jamais leur résolution uniquement dans les textes fournis par les porte-paroles universitaires ou professionnels.

---

<sup>1</sup> Olivier Remaud, Jean-Frédéric Schaub, Isabelle Thireau, « Pas de réflexivité sans comparaison », Olivier Remaud, Jean-Frédéric Schaub, Isabelle Thireau (dir.) *Faire des sciences sociales. Comparer*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2012, p. 19.

\*\*\*

Au terme de ces analyses des littératures scientifiques, le principal problème de la question sportive semble revenir au fait de céder à une certaine normativité des pratiques sportives et, en prolongement, des activités physiques. Avec les sports électroniques, la question sportive fait ressurgir des frontières à l'intérieure desquelles se situent la performance corporelle, mais également l'image publique que promeut une activité qui serait labellisée comme sport. Construire un questionnement scientifique autour de la question sportive est alors une épreuve épistémologique et sociologique dans le sens où le chercheur doit se dégager d'une série des préjugés : sur les sports, sur les jeux (vidéo), sur l'étiquetage institutionnel, et enfin sur les représentations ordinaires du sport et de son « utilité » sociale.

On le comprend, passer par la « question sportive » est une opération qui permet de ne pas définir une fois pour toutes les sports ou les sports électroniques. Ce détournement permet de ne pas présumer qu'une pratique est un sport ou n'en est pas un, mais en s'appuyant sur un matériel empirique, tenter d'exprimer pourquoi une pratique est considérée comme « sport ». En outre, en s'inscrivant dans une sociologie du sport, du travail et du numérique, il s'agit pour moi d'enquêter sur ce que le phénomène esport dit de la question sportive et de ses transformations. Adopter une démarche empirique est alors un principe fort qui permet de renseigner à la fois les pratiques concrètes de l'esport et la transformation conceptuelle du sport dans un contexte où la place des outils « numériques » augmente.

## Chapitre II

### Entrer en compétition : démarches et méthodes

Lorsqu'on mène une ethnographie des sports de jeux vidéo, la rencontre avec les pratiquants s'impose. Si se rendre en tournoi semble chose facile, il en est une autre de pouvoir s'insérer dans ce milieu, discuter et vivre avec les différentes personnes. Certes, il est toujours possible de se rendre en compétition en tant que spectateur. Cependant, cette position laisse l'ethnographe en retrait, dans le sens où il ne peut observer que ce qu'il se produit sur scène, ce qui est mis en avant par les organisateurs et les joueurs qui ont réussi à aller dans les phases finales des tournois. De fait, dans ces arènes, un ethnographe qui prend la position du spectateur lambda n'accède pas au cœur de la fabrique des champions et aux coulisses du spectacle sportif : il ne voit que son produit final. Par une telle entrée l'ethnographe accède à peu de choses, similaires à ce qu'il pourrait voir dans les retransmissions en ligne des matchs.

Dès le début de mon enquête, j'ai pris à cœur de découvrir les événements compétitifs et la vie d'équipe sport. Par conséquent, il est primordial que j'interroge avant la restitution des données de l'enquête et de leur analyse, ma place et ma position de chercheur par rapport et sur terrain, et cela pour deux raisons. D'abord parce que mener une ethnographie des sports électroniques implique de s'insérer parmi les enquêtés et de partager avec eux leur activité. Ensuite parce que ces objets numériques sont entourés de discours enchanteurs<sup>1</sup>, il est nécessaire de raisonner et agir avec discernement. Cela invite donc à envisager l'enquête sur l'esport non pas comme une démarche exceptionnelle, mais comme une enquête de terrain parmi d'autres, et qui, de ce fait, passe par des étapes typiques de l'ethnographie : entrer sur le terrain, se faire accepter par les enquêtés, diversifier les groupes observés, aller au-delà des discours indigènes sur les pratiques, *etc.*

C'est en ce sens que ce chapitre méthodologique propose également un retour réflexif sur la démarche ethnographique. Ce retour permet également de retracer le parcours de l'enquête en fonction des différents groupes rencontrés. D'une certaine façon, pour décrire ma démarche, il m'est possible de reprendre la proposition de Florence Weber : pour comprendre les pratiques concrètes et les problèmes des personnes, il s'agit de « faire avec » et « comme » les enquêtés<sup>2</sup>. Ces principes méthodologiques m'ont ainsi permis de naviguer avec différents acteurs des compétitions de jeux vidéo, du compétiteur campé dans un bar de jeux à l'entrepreneur démarchant dans les ministères de l'État. Pour m'adapter au mieux à

<sup>1</sup> Olivier Martin, Éric Dagiral, *op. cit.*, 2021.

<sup>2</sup> Florence Weber, *Le travail à-côté. Étude d'ethnographie ouvrière*, Editions de l'EHESS, Les ré-impressions, 2001 [1989].

ces différents milieux, j'ai mis en œuvre divers outils d'enquêtes : entretiens, observations participantes, recueil photographique, présence sur internet.

## Au départ

N'étant pas particulièrement attaché aux pratiques compétitives ni à l'idéologie du mérite, j'ai été néanmoins impliqué dans de nombreuses activités sportives au long de mon enfance – jusqu'à pousser l'une dans les voies du sport de haut niveau à l'adolescence. Les jeux vidéo ont aussi constitué une de mes activités juvéniles et socialisatrices au collège et au lycée. Cela étant, les sports électroniques me sont quasiment inconnus avant le début de cette enquête qui démarre lors de mon Master en sociologie à l'université de Nantes. Avant cela, deux souvenirs seulement peuvent être rétrospectivement rattachés à la compétition vidéoludique, de loin à l'esport. La description de ces deux épisodes me permettent de mettre en lumière l'étendue de ce qui s'accepte aujourd'hui sous le terme « esport ».

Le premier est un souvenir d'une fête de fin d'année au collège d'une petite ville de Picardie en 2003. Présent à cette festivité tout au long de la journée, je ne saurais pourtant dire si les faits que je raconte ont été le fruit d'une concertation organisée en amont ou improvisée sur le moment :

### 2. Séquence – LAN « improvisée » au collège

À un moment donné, alors que je m'initie à la jonglerie sous le préau, un collégien de ma connaissance vient prévenir mon ami et moi que l'on pourrait jouer des parties de *Counter-Strike 1.6*<sup>1</sup> dans les salles informatiques. À cette époque, il n'était pas question de se connecter sur internet, mais plutôt de connecter tous les ordinateurs ensemble en réseau local, ce que l'on appelle dans le jargon, une LAN, pour *Local Arena Network* (un rassemblement, souvent compétitif en présence). Dans la salle informatique, un professeur de technologie et un conseiller principal d'éducation s'affairent avec trois élèves à installer les dernières connexions lorsque nous entrons. Les matchs, par équipes d'élèves (les élèves se relaient devant les ordinateurs, en changeant d'équipes constamment afin que tout le monde puisse jouer), se succèdent sans qu'aucun score ne soit noté. Aucune récompense n'est délivrée à la fin de la session de jeu qui dura environ 4 heures. Quelques jours après cet événement, Jean (13 ans), fils d'une professeure d'allemand du collège et participant à cette LAN

<sup>1</sup> La licence de jeu vidéo *Counter-Strike* est l'une des plus célèbre dans le monde des compétitions de jeux vidéo, mais ces compétitions en sont plus celles qui ont le plus de spectateurs. Dans ce jeu de tir « à la première personne » (c'est-à-dire que les joueurs ont une vision à l'écran qui est ce que serait le regard du personnage fictionnel), deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans des arènes fermées. L'univers et la narration du jeu sont suggérées par les rôles de chaque équipe : « terroristes » et « contre-terroristes ». Les arènes sont des répliques fictives de quartier de ville, d'aéroport ou d'entrepôt. Les « terroristes » gagnent lorsqu'ils ont posé une bombe et qu'un certain temps s'est écoulé ; les « contre-terroristes » eux doivent empêcher que la bombe soit posée, ou peuvent la désamorcer.

revient vers moi et mon ami afin de nous donner une copie du jeu vidéo en CD-Rom, la version utilisée lors de l'installation du logiciel sur les ordinateurs du collège. Il se trouve qu'il s'agit d'une copie pirate, installée sur les ordinateurs d'un établissement public sans demande et autorisation du principal du collège, de l'éditeur du jeu vidéo, voire des parents.

[Salle informatique, fête de fin d'année d'un collège de ville moyenne, Oise, 2003]

La seconde expérience se déroule deux ans plus tard. Tous les samedis, j'ai l'habitude de rencontrer un groupe d'amis. Sébastien, qualifié de manière humoristique de *geek* par les deux autres membres du groupe composé de deux jeunes hommes et femmes, est absent lors d'un de ces rendez-vous hebdomadaire.

### 3. Séquence – LAN organisée au gymnase.

Les deux amies m'annoncent que nous devons aller rejoindre Sébastien (16 ans) au gymnase municipal du coin, où il participe à une compétition de jeux vidéo. Une fois sur les lieux, rien d'extérieur ne laisse présager ce qui se trame à l'intérieur ; seul un groupe d'hommes jeunes est dehors, en habits « sportifs » (jogging et sweat-shirt). À l'intérieur, des centaines d'ordinateurs tournent, et le terrain intérieur est rempli aux trois quarts. Dans l'impossibilité de trouver Sébastien dans ce parterre informatique, nous nous installons dans les gradins, presque vides, où seuls quelques hommes se reposent, allongés sur les bancs. De nombreuses affaires, sacs et vêtements, y sont éparpillées. Depuis les gradins, se donnent à voir des rangées de tables municipales en bois, utilisées en d'autres temps pour les guinguettes estivales, ainsi que des chaises métallisées pliantes. Lorsque Sébastien vient nous chercher, nous partons ensemble vers la place qu'il occupe. Les places des joueurs sont peu espacées entre elles, les tables étant quasiment toutes occupées par les écrans cathodiques, et les unités centrales posées parfois à terre. Sébastien, placé au côté de son équipe de jeu *Counter-Strike 1.6*, est en plein milieu d'une allée. D'autres zones de pratiques sont démarquées par des grilles métalliques dont l'usage ordinaire les destine aux expositions.

[Gymnase municipal d'un ville moyenne en Picardie, 2005]

Depuis ces deux expériences adolescentes et avant mes enquêtes sur les activités vidéoludiques en 2013 (lors de mes deux mémoires en master recherche en sociologie à l'université de Nantes), je n'ai eu aucune autre occasion de pratiquer esports ou de fréquenter ces cercles compétitifs. Avant le début de l'enquête de terrain, je ne suis donc familier que de certains types de jeux vidéo, pratiqués dans un cercle d'amis proches, sans avoir connaissance du terme pour qualifier ces événements.

Pourtant, et bien qu'il s'agisse de prendre ces souvenirs avec prudence, un aspect important de ces épisodes mérite d'être retenu. Il s'agit de la question d'organisation : dans un premier cas, je participe à une compétition improvisée, alors que dans le second cas, j'assiste à un tournoi organisé. Il y a un écart entre ces deux pratiques, et cela se révèle être un enjeu actuel de la définition et de l'encadrement des sports électroniques. En effet, la première expérience relate plutôt une partie de jeux improvisée au sein de l'école, alors que la seconde relève d'une organisation qui a pour objectif la compétition. D'un côté, l'improvisation renvoie donc aux caractéristiques des situations de jeux, et de l'autre, l'organisation et le lieu de son installation situent l'action dans le domaine compétitif et sportif.

Ce n'est donc qu'au début de mon terrain, poussé à rencontrer des joueurs par Christophe Lamoureux, alors directeur de mes recherches, que je me rends dans ces bars de jeux vidéo (appelés *barcrafts*) qui ouvrent un peu partout en France cette année-là. C'est là où je découvre l'esport, ainsi que le fait qu'il y ait un terme pour désigner ce phénomène. Faire une enquête au sein d'un bar, je l'ai appris ici, ne peut se faire comme dans d'autres lieux publics (parc, gare, place, *etc.*). En effet, il n'est pas possible pour l'ethnographe d'être un client passif et d'adopter le rôle de « l'observateur pur<sup>1</sup> ». Dans des lieux ouverts ou de passages, l'observateur peut prendre des notes, se déplacer ou rester sur place sans perturber l'ensemble de la situation. Il peut paraître normal qu'une personne soit assise, regarde son téléphone ou écrive sur un carnet. Au contraire, dans des lieux ou des groupes de pratiques particulières, dont les bars de jeux et les compétitions de jeux vidéo font partie, l'observation ne peut être menée qu'à condition de participer, car il est impossible d'observer les normes, les codes et les interactions de ces groupes de l'extérieur. C'est ce que note par exemple Nathanel Amar<sup>2</sup>, qui, pour observer la sous-culture punk chinoise, a dû se conformer aux attentes du groupe – consommer de l'alcool, prendre des risques, *etc.* Avec ce genre de pratiques, prendre une posture « d'observateur pur », pour reprendre les termes de Raymond Gold<sup>3</sup>, met l'ethnographe non seulement en dehors de l'activité sur place, mais aussi seule face aux personnes regroupées dans des cercles d'entre-soi. Pour pouvoir accéder à la pratique des joueurs, il s'agit alors de devenir pleinement un client des lieux ou un membre du groupe, et donc de devenir un « pur participant »<sup>4</sup>. Tout l'enjeu de la première étape d'enquête de terrain est donc d'intégrer le ou les groupes de pratiquants.

Pour sortir de la posture d'observateur pur, j'ai développé deux stratégies que j'ai (ré-)utilisées plus largement dans l'ensemble des compétitions de jeux vidéo : la première consiste à se faire enrôler dans le jeu et la deuxième à y participer de façon préméditée. L'enrôlement se produit lorsqu'une personne ne prend pas part à l'action, mais est installée à côté des personnes qui jouent. Alors il arrive que les joueurs, à qui il manque des partenaires, sollicitent l'observateur en comptant sur le fait que si ce dernier n'est pas intéressé par le jeu, il ne l'observerait pas. Dans ces

<sup>1</sup> Raymond Gold, « Roles in Sociological Field Observations », in *Social Forces*, vol. 36, 1958, p. 217-223.

<sup>2</sup> Nathanel Amar, « "Drunk is beautiful". Boire au bord de l'eau : usage de l'alcool dans la communauté punk chinoise », *Civilisation*, n°66, 2017, p. 139-155.

<sup>3</sup> Raymond Gold, *art. cit.*, 1958.

<sup>4</sup> Raymond Gold, *Ibid*, 1958.

lieux de pratiques, le fait d'observer représente un indice de l'intérêt pour l'activité en question et devient ainsi une ressource pour entrer dans le groupe. Si l'enrôlement est improvisé et situationnel, la participation, en revanche, a une dimension plus formelle et contrôlée. Pour participer, il s'agit de s'inscrire à l'avance à des événements compétitifs de jeux vidéo ou de *cosplay* (déguisement). Ces événements constituent le cœur des échanges dans ces lieux de sociabilités autour des cultures (vidéo)ludiques.

Les *barcrafts* sont à la fois des lieux de rendez-vous des joueurs de jeux vidéo, et de compétitions occasionnelles. Dans le bar de Nantes, de 2013 à 2017, se tiennent des compétitions cinq soirs par semaine sur des logiciels ludiques différents. J'ai alors profité de ces événements locaux pour occuper un rôle de compétiteur dans cet espace, au jeu vidéo *Hearthstone* ; ce qui, pour cette enquête, s'est révélé une étape cruciale dans l'accès aux enquêtés et aux autres espaces de pratiques. Avant de participer sur le jeu *Hearthstone*, mes premières participations (sur *Mario Kart*<sup>1</sup> et *Super Smash Bros Melee*<sup>2</sup>) aux compétitions nocturnes se soldent par des échecs, et je n'entre finalement que peu en relation avec les participants. Effectivement, je n'arrive pas à avoir un « bon niveau » sur les jeux de combat, principalement par manque de temps d'entraînement, alors que je suis familier des jeux de cartes à collectionner.

Une seconde position dans ces bars m'a offert la possibilité de nouer des liens avec les clients-joueurs : être au comptoir. Cette position n'est pas pratique pour engager des conversations de sa propre initiative, en revanche, elle permet de se faire aborder par les autres. C'est comme ça, d'ailleurs, que j'ai entendu parler de « sport » pour la première fois :

#### 4. Séquence – Première discussion sur l'esport

Accoudé au comptoir où j'observe alternativement la salle et un écran retransmettant un match de *League of Legend*, un client régulier, Alex (étudiant en licence gestion, 20 ans), m'interpelle : « Alors ça regarde l'esport ? Est-ce que Unicorn of Love [une équipe esport] a déjà joué ? » Dans la discussion qui s'ensuit, j'apprends que l'écran diffuse les matchs d'un championnat du monde de *League of Legend*, et que cela se désigne comme « esport ». Le lendemain matin, je réalise quelques rapides recherches sur internet. Dans le forum du site *jeuxvidéo.com* – site de références et d'actualités francophones sur les jeux vidéo – je tombe sur un sujet intitulé « est-ce que les jeux vidéo c'est du sport ? » D'autres liens dans le moteur de recherche renvoient également à des articles de presse qui posent la même question.

[Discussion avec Alex, *barcraft* Game Over, Nantes, 2014]

<sup>1</sup> *Mario Kart*, édité par Nintendo, est une série de jeu vidéo de course multijoueur. Le gagnant est le joueur qui dépasse la ligne d'arrivée le premier. Si ce jeu paraît simple décrit ainsi, des éléments techniques (contrôle de dérapages qui permet de prendre de la vitesse) et aléatoires (les joueurs récupèrent des objets au cours de la course, qu'ils peuvent lancer sur les adversaires pour les faire perdre du temps) rendent moins certains l'issue des affrontements.

<sup>2</sup> *Smash Bros* est une série de jeux vidéo de combat qui mettent en scène les personnages fictifs de la marque Nintendo. Les joueurs choisissent un personnage, une arène de combat, et s'affrontent selon des règles qui peuvent varier (perd celui qui n'a plus de « vie » ; gagne celui qui élimine le plus d'adversaires...). Ce jeu peut être pratiqué en équipe ou en solitaire, de deux à huit joueurs.

En effectuant une recherche sur internet, la question sportive se dégage rapidement dès les premiers billets de blog jusqu'aux articles de presse. Cette question traverse tout un ensemble d'arènes, de la recherche académique jusqu'aux instances sportives, en passant par la presse et les praticiens eux-mêmes. C'est aussi un des premiers problèmes auquel j'ai fait face dans cette recherche : comment répondre à cette question *a priori* simple, tout en évitant de prendre une posture normative ? Pour ce faire, un pas de côté s'impose : plutôt que de définir les sports électroniques, essayer de cerner son « problème » et renseigner empiriquement ses pratiques.

## Une réponse empirique aux épreuves épistémologiques des débats

S'il semble évident que pour traiter d'un débat, il faut comprendre les arguments, cette recherche prend le parti de ne pas répondre directement à ces derniers, mais de procéder par une description ethnographique. En effet, à la manière de Catherine Rémy et de Louis Quéré, il s'agit ici de considérer le travail du sociologue, non pas comme une énième proposition de réponses aux débats – ici concernant les sports (électroniques) – mais plutôt de « se donner pour tâche de proposer un “calme examen”<sup>1</sup> de ce fait de société<sup>2</sup> ». Avec recul et « calme » donc, traiter d'un problème sociologiquement, c'est se lancer dans une analyse des faits empiriques et non (nécessairement) du débat en lui-même.

Cette recherche questionne l'esport comme un fait social. Et c'est à partir de ce postulat que sont questionnées les transformations conceptuelles et empiriques du fait sportif, ses frontières, ses apories et ses fonctions sociales. Cette posture n'est pas sans difficulté, puisque la frontière entre une posture réflexive et normative est poreuse et soumise à interprétation. L'interprétation des faits, comme des sujets, dépend aussi des interlocuteurs et de leur réception. C'est pourquoi la construction de la connaissance scientifique est avant tout une question d'empirisme, comme le démontrent autant Howard Becker dans *Evidence*<sup>3</sup> qu'Olivier Swartz en postface de l'ouvrage *Le Hobo* de Niels Anderson<sup>4</sup>. Cette perspective évite de réduire le phénomène esport au débat sur sa sportivité, pour s'intéresser concrètement à ses pratiques, à ses organisations et ses acteurs.

Une épreuve spécifique de terrain concerne la pratique des compétitions de jeux vidéo : certains tournois se font uniquement à distance, sur internet. Cela génère plusieurs difficultés pour l'enquêteur. D'abord parce que la représentation commune et diffusée sur cette activité la caractérise comme dématérialisée : tout se passerait sur internet, des premiers matchs aux grands tournois internationaux. Ensuite, et en corrélation à cette représentation, on suppose aisément que les organisations de tout

<sup>1</sup> Louis Quéré, « Pour un calme examen des faits de société », dans Bernard Lahire (dir.), *A quoi sert la sociologie ?*, Paris, La Découverte, 2002.

<sup>2</sup> Catherine Rémy, *La fin des bêtes. Ethnographie du travail de mise à mort des animaux*, Paris, Economica, Études sociologiques, 2009, p. 2.

<sup>3</sup> Howard S. Becker, *Evidence*, Chicago, The University of Chicago Press, 2017.

<sup>4</sup> Olivier Swartz, « L'empirisme irréductible. La fin de l'empirisme ? », post-face, dans Anderson, N., *Le Hobo. Sociologie du sans-abri*, Paris, Armand Colin, 2018.

type (équipe, tournois) dépassent toutes frontières, régionales et nationales par cette présence « en ligne ». Or, cette virtualité ne recouvre qu'une dimension de l'esport.

Dans le cadre d'une enquête empirique sur les acteurs et les événements des sports électroniques, il est nécessaire de se placer au cœur des rendez-vous compétitifs. Bien que, dans ma recherche, je n'exclus pas les tournois en ligne, elle a pour point de départ les lieux de rendez-vous, concrets, où il est possible d'identifier les différents acteurs. Dès lors, il s'agit d'accepter qu'il soit impossible d'observer toutes les dimensions de ce phénomène en même temps. Ce qui m'amène à douter et à questionner souvent la pertinence des observations et du choix du terrain. Pourtant, c'est justement à partir des épreuves du terrain, de la diversité des observations au temps parfois long auprès des acteurs, qu'il est possible de recomposer, pièce par pièce, une cohérence des pratiques, des organisations et des représentations, de la compétition locale au tournoi international. En prenant en compte cette multiplication des sources, l'ethnographe fait d'une difficulté d'accès un atout dans l'observation : varier les points de vue, les représentations, les expériences et les positions dans l'espace pour restituer l'ensemble d'un phénomène à partir des données « fragmentées<sup>1</sup> ». C'est ainsi qu'au fur et à mesure de mon enquête j'ai suivi les acteurs et j'ai accepté les rôles qui m'ont été attribués.

En outre, ce principe permet de ne pas présumer que les sports électroniques ont une seule existence définie de la même façon pour tous, tout en acceptant la diversité des pratiques et en analysant les rapports de force qui s'établissent autour de la qualification de la pratique. Cette perspective laisse ouverte la possibilité qu'il y ait des différences d'approches et de définitions de ce que recouvre le fait de participer à des compétitions de jeux vidéo. Elle s'inspire du théorème de Thomas, qui postule qu'une situation se définit et est réelle en ce que les individus qui y participent la pensent telle<sup>2</sup>. Cette conception de la réalité comme dépendante des acteurs et des situations se retrouve également dans quelques recherches sur le jeu : Jacques Henriot pense ainsi les activités ludiques en fonction de l'engagement et de « l'attitude » des individus qui y prennent part, ou plus tard chez Gilles Brougère, « pour comprendre le jeu, il faut bien se référer aux usages<sup>3</sup> ». Suivant ces principes méthodologiques et conceptuels, on accepte que le « sport » recouvre ainsi de nombreuses activités, de la course dominicale au tournoi international de pétanque. Il en est de même avec les jeux vidéo en compétition : il n'y a pas de réel consensus sur ce qu'est le sport électronique.

Contrairement à une vague de recherches qui ont été menées sur les jeux vidéo en ligne, c'est avec une attention particulière au terrain et aux enquêtés que j'ai choisies « d'être avec, d'écouter et d'observer », à la manière de Florence Weber<sup>4</sup>, mais aussi

<sup>1</sup> Le terme de « données fragmentées » est proposé par Anne-Marie Arborio et Pierre Fournier dans la préface du livre *Le Hobo*, de Niels Anderson. Par ce terme, il s'agit de souligner la diversité des matériaux recueillis entre observation participante sur un temps long et sources plurielles : articles de presses, observations, descriptions des lieux, poèmes, etc., voir : Anne-Marie Arborio, Pierre Fournier, « Pourquoi lire *Le Hobo* aujourd'hui ? », dans Niels Anderson, *Le Hobo*, traduit par Annie Brigant, Paris, Armand Colin, 2018 [1923], p. 3-21.

<sup>2</sup> Williams Isaac Thomas, *The Child in America*, New York, Alfred A. Knopf, 1938.

<sup>3</sup> Jacques Henriot, *op. cit.*, 1969. ; Gilles Brougère, *op. cit.*, 2005, p. 27.

<sup>4</sup> Florence Weber, *op. cit.*, 2001 [1989].

de « faire avec » eux, qui est une condition *sine qua none* de la présence du chercheur dans des arènes techniques et compétitives. Or, « être avec » revient également à glisser dans certains travers, notamment celui de se « prendre au jeu » et au rôle, par exemple tomber dans le piège de consentir aux problématiques des enquêtés plutôt que d'aborder celle de l'enquête.

Néanmoins, ce piège de l'empathie et de la sympathie peut devenir une force lorsque l'ethnographe s'en détache et s'affaire au travail d'analyse. D'une certaine façon, il est possible de réutiliser ces réflexions de pratiquants comme ressorts de la méthode et de la réflexivité de la recherche, ce que montre Loïc Wacquant par rapport à sa participation dans les clubs de boxe<sup>1</sup>. Wacquant revient également sur cette démarche dans un article, où il avance que l'implication du chercheur sur le terrain est une des conditions pour apprendre le terrain. Il souligne :

L'enquêtrice est incarnée, elle est corps connaissant et intelligent ; et elle s'est encastrée dans la structure sociale et symbolique considérée. Une autre manière de la caractériser est de dire qu'elle traite de l'habitus à la fois comme objet et comme méthode d'analyse.<sup>2</sup>

Pour Wacquant, l'ethnographe n'est pas une personne « au-dessus » des autres (les enquêtés) portant un regard « supérieur », mais une personne qui apprend des situations et des groupes sociaux. Il reprend à son compte le concept de Pierre Bourdieu d'habitus et montre que pour enquêter sur les savoir-faire des différents groupes sociaux, c'est finalement cet habitus qui est au cœur de la démarche d'enquête, puisque l'ethnographe incorpore ces façons de faire pour mieux les comprendre<sup>3</sup>.

Autrement dit, Loïc Wacquant soutient que rien n'est donné par avance à une observation, et que d'une certaine façon, il n'y a pas de méthode uniforme. Tous les terrains d'enquête et leurs personnes sont uniques. Il s'agit d'en rendre compte par la description du parcours du chercheur, et cela permet de souligner des logiques du terrain comme d'en décrire des dimensions. C'est donc ce que je vais m'efforcer de faire dans les pages qui suivent.

---

<sup>1</sup> Loïc Wacquant, *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur*, Paris, Agone, 1989.

<sup>2</sup> Loïc Wacquant, « Pour une sociologie de chair et de sang », traduit par Michaël Busset et Michaël Cordey, *Terrains & travaux*, 1, 26, 2015, p. 239-256.

<sup>3</sup> Loïc Wacquant, « L'habitus comme objet et méthode d'investigation. Retour sur la fabrique du boxeur », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 4, 184, 2010, p. 108-121.

## Gagner son accès au terrain : langage, expertise et réputation

Mon enquête commence lorsque je prends part aux tournois de jeux vidéo dans les différents *barcrafts* de Nantes et de Paris en 2014, pour s'étendre jusqu'en mars 2020 dans les sphères professionnelles du sport électronique en région parisienne. En tout, ce sont trois ans pré-doctorat – un an en master 2 recherche à l'université de Nantes ; un an sans rattachement universitaire ; puis un an en master 2 recherche en sciences du jeu à l'université Sorbonne Paris Nord (ex-Paris 13) – et, enfin, trois premiers ans de doctorat qui m'ont permis de naviguer dans différentes arènes et rencontrer de nombreux acteurs des sports électroniques français (jusqu'au confinement de mars 2020).

Les premières directions de ce travail ont été construites en ayant à l'esprit que des observations sur internet sont difficiles sur les pratiques vidéoludiques, ne serait-ce par l'anonymat des pseudos : sur internet, comme dans la plupart des jeux vidéo en ligne, les personnes se présentent avec un surnom qui n'a pas nécessairement un rapport avec leur prénom ou leur nom de famille. On ne peut réellement connaître les personnes qui participent en ligne : les discours sont contextuellement limités à des réseaux et des sites internet. La première ambition était donc de rencontrer les joueurs et les joueuses de jeux vidéo.

Tableau 1 : Rôles et postures au terrain par temps de l'enquête

Temporalités de l'enquête	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Posture sur le terrain	Observations participantes des tournois et des équipes ; Photographies				Observations des tournois et des rendez-vous « business » ; Entretiens ; Photographies		
Rôles au terrain	Compétiteur ; Manager d'équipes associatives ; organisateur et commentateur de tournois				Manager (2018) ; Chercheur avec badge « presse » (2017-2020)		

Le tableau 1 récapitule les rôles et postures tenus sur les terrains durant les différentes périodes de l'enquête. Si le temps du doctorat commence formellement à partir de 2017, c'est un travail d'immersion de plusieurs années au préalable qui m'y ont conduit, et qui constituent une partie importante des données d'observations participantes. En effet, réaliser une ethnographie demande souvent une implication longue comme le suggèrent Stéphane Beaud et Florence Weber<sup>1</sup>, et ce n'est parfois qu'à ce prix que de nouvelles arènes et opportunités d'observations s'ouvrent à l'enquête.

<sup>1</sup> Stéphane Beaud, Florence Weber, *Le guide de l'enquête de terrain*, Paris, La découverte, Grands repères, 2010.

Tableau 2 : Jeux vidéo observés en compétition et rôles au terrain

Temporalités de l'enquête	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
<i>Fifa</i>				O	O			
<i>Fortnite</i>				O	O		J	O
<i>Hearthstone</i>	C ; R	C ; CT ; OT	C ; M ; CT ; OT	M	O			
<i>League of Legend</i>	J			O	O			
<i>Magic Arena</i>						C	C	C
<i>Rocket League</i>				O	O			
<i>Starcraft</i>				O	O			
<i>Street Fighter</i>		M	M	M	O			

Légende : C= Compétiteur ; J= Joueur en ligne ; M= Manager ; O= Observateur distant ; R= Rédacteur ; CT = Commentateur tournois ; OT= Organisateur tournois

Le tableau 2 indique plus précisément ces rôles en fonction des jeux vidéo observés en compétitions. De 2014 au début 2018, c'est sur le jeu vidéo *Hearthstone*, jeux de cartes en ligne, que j'ai réalisé la majorité de mon immersion dans les sports électroniques en tant que compétiteur dans plusieurs équipes, ce qui m'a amené à organiser moi-même des compétitions en ligne pour le compte d'une équipe et de les commenter lors des tournois locaux nantais. Avant de m'insérer dans les compétitions de *Hearthstone*, j'ai essayé de prendre en main d'autres jeux, comme *League of Legend* ou *Mario Kart*. Cependant, *Mario Kart* n'est pratiqué qu'en compétition dans les *barcrafts*, ce qui limite l'observation. Concernant *League of Legend* ou *Fortnite*<sup>1</sup>, le niveau de jeu nécessaire pour avoir une visibilité est (pour moi) très élevé : ce type de jeux vidéo demande des exécutions motrices fines importantes. Pour « avoir le niveau », il faut passer beaucoup d'heures d'entraînement et apprendre les combinaisons de touches par cœur. *Hearthstone*, en revanche, requiert moins de motricité, et plus de réflexion. De plus, un enquêté (Tidus, 17 ans, élève au lycée d'une petite ville) avec qui j'ai noué des liens réguliers m'a invité à jouer avec lui. J'ai donc bénéficié d'un « tuteur » sur le jeu, ce qui m'a aidé à comprendre les ficelles des stratégies gagnantes. Durant cette même période, l'association que j'étudie recrute une équipe sur le jeu vidéo *Street Fighter*<sup>2</sup>. Le président de l'association (Kojima, 28 ans, vendeur en boutique d'informatique à Nantes) cherche alors une personne pour « manager » l'équipe : faut de candidats, je prends alors ce rôle, d'abord de façon

<sup>1</sup> *Fortnite* se joue en « arène fermée » : 100 joueurs s'affrontent sur cette arène jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Ce jeu peut également être pratiqué en équipe de deux ou trois personnes. Les joueurs récupèrent des armes et des matériaux pour construire des murs défensifs ou de manière agressive. Ce type de jeu vidéo est aussi nommé « *battle royal* » en référence au film éponyme.

<sup>2</sup> La licence de jeu vidéo *Street Fighter*, édité par Capcom, est un jeu de combat dit en « deux dimensions », c'est-à-dire que la vision des joueurs est partagée sur le même plan. Il n'y a pas de profondeur de champ. Les deux joueurs s'affrontent en incarnant des personnages. Le but du jeu est de faire tomber son adversaire – qu'il n'est plus de point dans sa barre de vie.

temporaire, puis permanente jusqu'à la dissolution de l'équipe en 2018. Ce rôle s'est étendu finalement à toute l'association où je deviens également manager pour l'équipe *Hearthstone*.

La sortie officielle de ce jeu vidéo en 2014 coïncide avec le début de mon enquête de terrain, ce qui m'a également permis de m'y investir plus aisément. J'ai donc observé à la fois le développement des compétitions et suivi les compétiteurs français dans ces tournois. Le fait que *Hearthstone* débute en 2014 permet également d'observer les choix que l'éditeur, Blizzard, fait par rapport à l'esport. C'est dans cette même logique que j'ai suivi le lancement du jeu vidéo d'un des plus vieux jeu de cartes à collectionner *Magic: The Gathering*, édité par Wizard of the Coast en version papier depuis 1993. Si les versions numériques de ce jeu – comme *Magic Online* – existent depuis 2002, c'est le lancement de *Magic Arena*<sup>1</sup>, en 2019, qui a obtenu le plus de visibilité. En effet, l'éditeur a choisi de le promouvoir au travers d'une stratégie numérique plus large et en annonçant « entrer dans l'esport » avec *Arena*<sup>2</sup>.

Sur plusieurs aspects, l'année 2017 a donc été une rupture dans la récolte des données. Entrer en doctorat m'a donné l'occasion d'élargir mes premières observations à d'autres jeux vidéo. Avoir un statut universitaire permet d'être légitime sur ces terrains, et d'obtenir des avantages (badge VIP ou de presse). Bénéficiant d'une forme de reconnaissance institutionnelle, d'autres espaces se sont ainsi ouverts à ma recherche, comme les espaces de réceptions et les réunions des promoteurs de l'esport en France.

Deux effets contribuent à cette ouverture, l'un géographique et l'autre statutaire : toutes les réunions et rendez-vous des promoteurs de l'esport se déroulent majoritairement à Paris, et ne sont principalement ouverts qu'aux personnes qui ont une raison d'y être. En effet, lors de l'inscription pour participer à ces événements des promoteurs, il faut généralement renseigner sa profession, voire écrire le motif de sa présence. Le statut de chercheur est ainsi un atout : les acteurs d'esports sont sensibles à la valorisation de leur secteur, et voient dans la venue d'un universitaire une preuve de leur légitimité grandissante. J'ai été successivement convié à participer à un projet de *start-up* (élaboration de protocoles d'entraînements et d'encadrements des compétiteurs pour leur performance, que j'ai refusé) et deux fois à intervenir dans différentes conférences et tables rondes sur les sports électroniques.

### ***Construire sa réputation de compétiteur***

Comme le soulignent Thierry Wendling<sup>3</sup> et Jacques Bernard<sup>4</sup> au sujet de leurs enquêtes sur les joueurs d'échecs, l'observation des situations de jeu ne peut se faire qu'à condition de participer. Au-delà de la connaissance des règles et des techniques, Wendling et Bernard pointent la nécessité de la maîtrise d'un langage, celui du jeu en

<sup>1</sup> Magic: The Gathering, Magic Arena ou Magic Online sont simplement le même jeu (les deux derniers sont des itérations numériques). Dans le jeu Magic, les joueurs ont des paquets de cartes qu'ils ont constitué au préalable pour s'affronter durant un match. Le premier joueur dont les points de vie descendent à 0 a perdu (ils commencent avec 20 points).

<sup>2</sup> Samuel Vansyngel, *art. cit.*, 2023.

<sup>3</sup> Thierry Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, Ethnologies, 2002.

<sup>4</sup> Jacques Bernard, *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris, L'Harmattan, 2005.

question (ensemble de mots spécifiques à l'activité). En réalité, il s'agit d'une règle méthodologique classique dans la réalisation d'une ethnographie, comme l'a noté Bronislaw Malinowski<sup>1</sup> : si l'ethnographe ne connaît pas un mot du langage indigène, il ne peut comprendre pleinement le sens des actions observées et est sujet soit à la mécompréhension soit à la surinterprétation des situations.

Il faut préciser tout de même qu'une situation de tournoi diffère d'une situation de jeu. En effet, dans une situation de tournoi, de nombreux éléments sont proprement externes aux situations de jeu compétitif et peuvent donc être observés indépendamment de la connaissance du jeu. Cependant, pour y accéder, il s'agit d'avoir une place dans ces situations, car les arènes compétitives ne s'ouvrent au public que pour qu'il assiste aux matchs. Comme il est décrit plus loin au Chapitre V, les compétiteurs de jeu vidéo ne passent pas tous sur les scènes, et peuvent être cantonnés à participer uniquement dans des espaces non visités par les spectateurs. Pour y accéder, il est alors nécessaire d'être compétiteur, manager, organisateur, commentateur ou encore journaliste.

Pour gagner la confiance des enquêtés, il s'agit d'abord d'user du même vocabulaire ; ensuite, de maîtriser le jeu et ses règles. Cependant, la maîtrise du jeu s'apparente également à la maîtrise d'une langue permettant de communiquer avec les enquêtés. Si un chercheur ne connaît pas ces codes et ne comprend pas les joueurs, alors il manquera systématiquement ce qui est au centre des conversations et des enjeux narratifs durant et autour des matchs. Ces barrières et ces expertises ne sont pas négligeables : si le chercheur est pris pour un novice les interactions avec les joueurs vont se limiter à l'explication des règles du jeu. C'est pourquoi, pour discuter avec certains de mes enquêtés, j'ai essayé des jeux vidéo compétitifs qui ne faisaient pas partie de mon immersion sur le terrain, comme *Fortnite* et *League of Legend*, afin d'acquérir plus de connaissances et d'expertises en général.

À ce propos, s'il maîtrise bien le jeu, l'ethnographe peut « gagner » deux fois sur le terrain : remporter un tournoi c'est l'acquisition à la fois de récompenses matérielles (cartes, accessoires d'ordinateurs, verres gratuits, voire de l'argent) et d'une notoriété qui permet l'accès aux enquêtés. Cela pourrait paraître anecdotique dans la restitution méthodologique d'une enquête sur les sports et les jeux compétitifs, mais quand l'ethnographe gagne un tournoi, il gagne aussi son terrain. En fait, il s'agit d'une question de « respect » et de « confiance » des enquêtés à l'égard d'autrui. C'est une règle importante de ces groupes de compétiteurs, quasi-exclusivement masculins. L'expertise n'est démontrée que dans la performance qui se juge et s'évalue, et non uniquement dans la maîtrise du langage des enquêtés, bien que cela est indispensable. C'est d'autant plus vrai sur ces terrains compétitifs, puisque les événements auxquels je participe sont des arènes de démonstrations d'habiletés techniques. On y montre ce que l'on sait et ce dont on est capable. Ces arènes, comme l'observe Christiane Bougerol sur les courses de voitures sauvages à la Guadeloupe, sont centrales dans la constitution des groupes, et relèvent également de la construction des réputations<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Bronislaw Malinowski, *Les Argonautes du Pacifique occidental*, Paris, Gallimard, Poche, 1989.

<sup>2</sup> Christiane Bougerol, « Habileté technique et réputation : les rivalités entre conducteurs à la Guadeloupe », in *Ethnologie française*, 37, 4, 2007, p. 721-731.

Par ailleurs, il y a là un paradoxe de l'observation participante en situation compétitive. Pour observer plus longtemps, il faut gagner des matchs. En même temps, plus on gagne de matchs, moins on dispose de temps pour l'observation. Car la participation performante à des tournois requiert beaucoup d'attention, de concentration et de préparation. Selon l'enjeu et l'ampleur des compétitions, j'ai passé entre deux jours et deux semaines à peaufiner les stratégies d'un jeu. Dans les situations de compétitions, il est alors impossible pour l'ethnographe de prêter attention aux interactions qui se déroulent à ses côtés, à moins de manquer son match. Cette position paradoxale est néanmoins une étape à dépasser. En effet, une fois les preuves et les épreuves passées, on peut revenir à l'observation.

Lorsque l'ethnographe gagne un match, il gagne donc son accès à d'autres rencontres avec des compétiteurs qu'il lui serait impossible d'interroger autrement. Dans ces arènes compétitives, où la concentration et la performance sont requises, il n'est pas question d'aller parler à n'importe qui. Cela fait partie des règles implicites, celles des *pairings* – les rencontres et les matchs avec d'autres compétiteurs en fonction du classement du tournoi. Le compétiteur, et donc l'observateur participant, est évalué et étiqueté par le biais de son statut<sup>1</sup> (amateur ou professionnel) et de son avancée dans le tournoi.

Par conséquent, si l'observateur perd les matchs, il ne peut accéder aux cercles des compétiteurs experts. Or, lors de cette enquête, je n'ai pu avoir le loisir de me plonger entièrement dans la pratique des sports électroniques qu'en étant en dehors de l'université, c'est-à-dire avant l'entrée en doctorat. S'entraîner pour une compétition afin d'y performer prend du temps, ce qui est incompatible avec des responsabilités universitaires. C'est pourquoi je n'ai pu poursuivre une partie de l'enquête avec les compétiteurs « professionnels ». Dans la mesure où je n'atteste pas d'habiletés techniques suffisantes, ces derniers ont massivement décliné mes demandes d'entretien. Dois-je préciser, cependant, que le refus n'est jamais ouvertement prononcé : lors des rencontres avec ces compétiteurs experts, ils m'affirment bien vouloir répondre à mes demandes. Pourtant, après leur avoir envoyé des courriels à plusieurs reprises, je n'ai eu que peu de réponses.

Ce qui se joue dans ces échecs quant au recrutement des enquêtés, c'est mon manque de réputation auprès de ce cercle de compétiteurs professionnels, que même le statut de chercheur n'a pas palier (au contraire des acteurs intermédiaires). Sur le jeu vidéo *Hearthstone*, en revanche, il m'a été possible d'en approcher quelques-uns, car j'ai été reconnu comme un des « leurs ». En effet, entre 2013 et 2018, j'ai participé à chaque tournoi de Rennes à Paris, en passant par Nantes. Cela m'a forgé une image, celle d'un membre actif de la « communauté » française d'*Hearthstone*. Durant mon observation participante, les compétiteurs amateurs et professionnels de ce jeu vidéo me connaissent pour mes performances locales à Nantes, sur le site internet *Cup Colyseum*, et ensuite parce que mes coéquipiers me présentent comme le capitaine ou manager d'équipe.

<sup>1</sup> Je pense ici au travail de Jack Katz, qui montre bien ces différences de réputation de « cuisinier » qui se construit dans les interactions et selon les positions et les statuts ; Jack Katz, « Se cuisiner un statut. Des noms aux verbes dans l'étude de la stratification sociale », *Ethnographiques.org*, 23, 2011.

Comme je le montre dans le tableau 3 et l'Appendice A (Tableau des tournois observés), c'est au fil du temps que j'ai constitué mon « *curriculum vitae* d'esport ». Il faudrait y ajouter les tournois gagnés, le classement des matchs en ligne, qui aboutissent à l'entrée dans une équipe associative. Ces rôles au terrain sont devenus une véritable expertise qu'il serait possible de vendre (au sens figuré et marchand) auprès des acteurs du sport électronique.

Tableau 3 : Présentation des 5 équipes associatives de l'observation participante

Équipe	Statut	Présent sur les jeux vidéo :	Nombre de membres	Temps de l'observation participante	Rôles de l'observateur
Club Esport	Association « semi-pro »	<i>Starcraft</i> ; <i>Hearthstone</i> ; <i>League of Legend</i>	10	Octobre 2014 à septembre 2015	Rédacteur pour le site internet
Unicorn HS	Association informelle	<i>Hearthstone</i>	4	Janvier 2014 à juillet 2014	Compétiteur
Ascention	Association loi 1901 « amateur »	<i>League of Legend</i> ; <i>Street Fighter</i> ; <i>Hearthstone</i>	12	Juillet 2014 à janvier 2017	Compétiteur ; manager ; rédacteur sur les réseaux sociaux
Human Esport	Association loi 1901 « amateur »	<i>League of Legend</i> ; <i>Hearthstone</i> ; <i>Fortnite</i> ;	40	Mai 2018 à février 2019	Compétiteur (mais non-participation aux événements)

Le savoir-faire lié à un jeu n'est pas le seul critère de jugement sur le « niveau de connaissance » des participants. Cette maîtrise du jeu inclut également un ensemble d'informations sur les prochains tournois nationaux ou locaux, de dernières mises à jour des logiciels ou encore des derniers « drama » (« drame », pour qualifier les faits divers et les histoires exceptionnelles concernant les équipes, les compétiteurs ou les tournois). Pour créer ce socle de savoirs relatifs au jeu et à ses compétitions (autant dans les stratégies gagnantes que dans les informations) j'ai veillé sur les réseaux socio-numériques durant toute l'enquête<sup>1</sup>. Sans aller jusqu'à la création des dossiers exhaustifs, faute de maîtrise de certains outils de récolte des données au début de mon terrain, j'en conserve quelques articles archivés et beaucoup de captures d'écrans (par exemple, des présentations des profils de joueurs ou des interactions et propos outranciers sortant de l'ordinaire des échanges). Dans l'ensemble, j'ai surtout suivi les évolutions des participants que je croise en tournois, les annonces de

<sup>1</sup> Ce que Vincent Berry appelle la pratique du « *lurking* » : Vincent Berry, « Ethnographier sur Internet : rendre compte du "virtuel" », *Les sciences de l'éducation – Pour l'ère nouvelle*, 4, 45, 2012, p. 35-58.

Championnats, les départs d'équipes ou les annonces de fin de carrières amateurs et professionnelles. Cette veille a également été l'occasion de récolter des articles de presse qui ont été partagés par les acteurs de l'esport, donc elle m'a permis d'observer les problématiques qui semblent les concerner.

Le quotidien de cette enquête est maigre en événements marquants, qu'il s'agisse de séquences ou d'interactions, surtout lors des phases d'observations participantes. Effectivement, à ce stade de l'enquête, le quotidien est rythmé par deux heures de veilles en ligne, deux heures de visionnages de vidéo d'actualités sur l'esport et les compétitions de jeu vidéo auquel je prends part, quatre heures d'entraînement ou de compétitions en ligne avec les coéquipiers de l'équipe (chacun chez soi) qui se terminent souvent par deux ou trois heures de discussions et de jeu sur d'autres logiciels. Quant aux situations de tournois hors-ligne, la participation (de mise) requière un tel investissement qu'il est difficile de pouvoir observer plus généralement l'ensemble : ce n'est qu'en devenant « manager » des équipes, ou chercheur à plein temps, que j'ai pu élargir mes observations des tournois à partir de l'expérience obtenue. D'après mes connaissances, mes coéquipiers-enquêtés ont plus ou moins le même emploi du temps, et la moitié d'entre eux sont en études supérieures. Au sortir de l'observation participante, les heures d'entraînements se sont arrêtées, alors que la veille informationnelle s'est, au contraire, élargie, notamment en incluant les promoteurs des sports électroniques en région parisienne.

*Tableau 4 : Présence sur les réseaux socio-numériques pour l'enquête*

Réseaux Sociaux	Facebook	Twitter	Twitch	Youtube	LinkedIn
Compte...	Personnel	Créé pour l'enquête	Créé pour l'enquête	Personnel	Créé pour l'enquête
Présent comme	Compétiteur	Compétiteur, chercheur	Compétiteur, caster		Chercheur
Période d'observation	2014-2018	2014-2021	2014-2021	2014-2022	2017-2021

### ***Diversifier les arènes de l'observation et les méthodes***

La constitution de mon « CV esport » a ouvert certaines arènes de l'esport, principalement amateurs, mais restreint l'accès aux arènes professionnelles. Je l'ai dit, être parti des sphères amateurs et bénévoles des sports électroniques ne permet pas à l'enquêteur d'entrer dans les cercles professionnels – tout du moins, ceux des compétiteurs professionnels. Pour cela, il aurait fallu s'adonner « sérieusement » au jeu de la compétition et de la production de la performance, et s'allier stratégiquement à ces réseaux de relations dès le départ. Il me faut préciser également que le fait d'être identifié comme un homme, âgé entre 25 et 33 ans qui a une

certaine culture ludique a grandement facilité mon entrée, d'abord dans les tournois auprès des joueurs, mais également dans les cercles des promoteurs.

Selon les arènes, j'ai fait valoir mes expériences amateurs avec plus ou moins de réussite. Lorsqu'il s'agit d'être approché par des *start-ups*, ces expériences de compétiteur, de manager d'équipes ou de capitaine sont rentables et permettent de faire valoir une expertise dans les mondes professionnels. Si elles sont un atout pour ces projets d'entreprise, elles sont, au contraire, un frein pour accéder à d'autres groupes professionnels. En effet, auprès des promoteurs de longue date dans l'esport ces expériences sont prises avec distances et méfiances. Dans leurs yeux, les amateurs sont *a priori* critiques, voire réticents face à leur action.

Pour diversifier les arènes de l'observation du côté des groupes professionnels, j'ai trouvé deux solutions : la première est de se présenter comme chercheur sur l'esport ; et la deuxième est d'avoir un interlocuteur privilégié (William, 34 ans, chercheur et membre de France Esport). La première solution devient évidente à partir de 2018, lorsque des entrepreneurs s'intéressent aux alliances avec les chercheurs. Me présenter comme tel permet d'accéder à tout un nombre d'évènements qui ne sont pas des compétitions, et dont le compétiteur est exclu. Concrètement, il s'agit des « Ateliers Esport », des réunions et tables rondes sur les sujets de la diversité genrée dans les sports électroniques ou encore des présentations renvoyant au *business*. Cependant, cette présentation n'a pas donné lieu à plus d'entretiens avec des compétiteurs professionnels.

Concernant la stratégie de l'interlocuteur privilégié, cette entrée s'est imposée lors des différents rendez-vous autour de l'esport. À plusieurs reprises, lors des évènements, mes badges « presse » ou « manager » m'ont limité dans mes déplacements et mes observations. Mais une fois accompagné d'une « bonne personne », un participant régulier de ces rendez-vous, j'ai pu entrer dans les espaces « VIP » où les « *lounges* » réservés. Par ailleurs, fréquenter cet interlocuteur privilégié lors des différents rendez-vous *business* a eu de nombreuses répercussions sur la perception que les enquêtés ont eue de moi. Ainsi, je suis passé de simple « personne présente » à « quelqu'un qui connaît quelqu'un ». Cette fréquentation assidue des *meetings* et de mon interlocuteur privilégié a convaincu quelques personnes d'accepter des entretiens. Deux cas de figure se sont présentés. L'un où l'acteur m'annonce directement : « Tu sais d'ordinaire j'aurais refusé. Je n'ai pas le temps pour ça. Mais ça fait plusieurs fois que je te vois. Et à l'époque, j'avais refusé à William... Donc là pourquoi pas. » L'autre où mon interlocuteur fait de l'entremise alors que je m'approche de certains responsables politiques : « Samuel fait un travail très sérieux sur l'esport ! », flatte-t-il pour convaincre les interlocuteurs de m'accorder leur attention.

Cette diversification des arènes de l'ethnographie s'est traduite par la multiplication des méthodes et des espaces d'observation. Les premières données, centrales, sont les observations. Les secondes sont des entretiens réalisés au fur et à mesure de l'avancement du terrain, afin de confirmer des liens au terrain, ou pour récolter les points de vue de certains acteurs sur les évènements passés. C'est dans cette optique que j'ai commencé à questionner les compétiteurs qui m'ont été proches dans les associations, puis les organisateurs de compétitions et enfin les acteurs intermédiaires

(promoteurs, entrepreneurs, agents de l'État). Mes premières pistes d'interrogation dans les entretiens auprès des compétiteurs m'ont mené à interroger leur rapport au jeu vidéo dans leur quotidien. Cette piste n'a que peu porté, car elle amène à confirmer ce que des études sur les joueurs de jeux vidéo ont déjà observé. J'ai donc profité des entretiens pour approfondir, avec les compétiteurs, les organisateurs ou les promoteurs des sports électroniques, leurs rôles et leurs places dans ces tournois<sup>1</sup>.

Le troisième ensemble des données, plus éparées, est tirée d'une veille sur les réseaux sociaux numériques (Facebook, Twitter, Discord), les sites de presses spécialisées et généralistes et les textes de loi. Le dernier ensemble des données est constitué des photographies, qui ont fait l'objet d'un traitement particulier dans la restitution de l'enquête, liées directement à l'observation (j'y reviens dans la partie suivante). Au final, les données de cette enquête sont « multi-situées » et fragmentés : le tableau suivant (5) comptabilise le nombre de tournois observés, d'entretiens, de rendez-vous « business » et ne comptabilise cependant pas le nombre interminable de soirée passée à « s'entraîner » avec l'équipe Ascention de 19h30 à 3h00 la nuit, ou à fréquenter les autres lieux pouvant être relié de près ou de loin aux sports électroniques (bar lors des championnats du monde de *League of Legend* ou *Hearthstone* ; salles d'arcades et de jeu dans Paris estampillées « esports » ; salon et conventions autour du jeu vidéo, de la culture « geek » ; expositions culturelles sur les jeux vidéo...). L'enjeu d'un tel corpus est alors d'y extraire des matériaux pour l'analyse alors que plusieurs pistes peuvent être suivies.

Tableau 5 : Comptabilisation des matériaux en fonction de leur type

Matériaux	Sujet	Nombre -	En heures
Observations participantes	Compétitions de bar	70 participations (de 5h)	350
	LAN-Party	19 (de deux jours en moyenne)	952
	Grands événements	10 (entre 1 et 3 jours)	Présence fluctuante
	Rendez-vous « business »	9 (d'une demi-journée le plus souvent, suivi d'une soirée)	90
	Tournois en ligne nocturne	30 environ, entre 5 et 7h	180
Entretiens formels	Compétiteurs	7, entre 18 min et 2h45	13h03
	Organisateurs et intermédiaires	11, entre 25 min et 2h45	15h34
Photographies	Des compétitions	Environ 3000	/

<sup>1</sup> En Appendice B sont présentés les entretiens réalisés avec les compétiteurs (Tableaux 9 et 10) et les promoteurs et organisateurs (Tableau 11) ainsi que les guides d'entretiens du début de l'enquête à la fin.

## Saisir les pratiques ordinaires. Enjeux de méthodologies visuelles

Dans le panel des méthodes de cette enquête ethnographique, au côté des observations participantes et des entretiens exposés plus haut, un type de matériau se distingue : les photographies. Je voudrais souligner ici l'apport de cette méthodologie dans cette enquête, puisqu'elle s'est révélée importante dans le temps de l'analyse des matériaux et des axes qu'a pris cette recherche. Au long de mon enquête, je n'ai cessé de photographier et de filmer : la prise des images a d'abord été une attente des enquêtés, puis s'est révélée être un outil méthodologique important. Je comptabilise, au total, un corpus de 4000 photographies et 20 films (ces derniers ne sont pas traités dans cette enquête<sup>1</sup>).

Rassemblés sous le titre de méthodes visuelles, les photographies, les films ou les images animées ont connu un regain d'intérêt en sociologie depuis les années 1970. Si les photographies ont été beaucoup utilisées dans des recherches anthropologiques à la fin du XIXe et début du XXe siècle<sup>2</sup>, elles n'avaient pourtant peu fait l'objet d'élaboration méthodologique. Les images fixes et animées ont fait l'objet de débat sur leur usage plus illustratif que démonstratif. Par moment, cette logique illustrative est discréditée, alors même qu'elle peut aider à la restitution des observations, par exemple renseigner et décrire la culture matérielle ou l'organisation d'un lieu<sup>3</sup>.

À partir des années 1970, de nouvelles approches ayant pour perspective d'utiliser les images fixes ou animées comme outils de la recherche se développent. Trois courants se sont alors distingués. Le premier propose d'utiliser les photographies ou les films comme support d'élicitation lors d'entretiens. En observant des images, les enquêtés sont amenés à développer ce qu'elles leur évoquent. Par le biais de ces images, il s'agit de susciter les réactions et les réflexions. Le second courant entend proposer une nouvelle forme de restitution de l'enquête. Le champ scientifique est toujours dominé par la forme de la restitution manuscrite des recherches en livres ou en articles. À cela, certains chercheurs répliquent que l'image fixe ou animée peut faire autant que les lignes écrites. Le troisième courant met en œuvre la transformation des photographies en dessin afin d'en extraire les données de l'analyse. C'est cette dernière perspective qui est retenue dans mon enquête.

De ces recherches avec ou à partir des images surgissent deux questions au niveau de la démarche d'enquête : d'abord, celle de l'anonymisation ; ensuite, celle du

<sup>1</sup> Il s'est révélé que mes vidéos redoublent la prise de photographie, et donc n'apportent rien de supplémentaire dans la recherche d'une problématique et d'analyse pour cette thèse. Par ailleurs, j'ai pu extraire des arrêts sur image pour les transformer en photographies par moment : on parle ainsi de « photogramme ». J'ai principalement pris des vidéos des compétiteurs devant leur match, mais aussi de l'ambiance générale des zones de tournois et des espaces marchands. Ces vidéos m'ont tout de même aidé à reconstituer des observations, comme des notes sur un carnet de terrain.

<sup>2</sup> Sur ce sujet, les recherches avec les méthodes visuelles aiment à rappeler cette filiation tout en s'écartant, notamment de la portée simplement « illustrative » des supports visuelles. Chaque étude avec des films ou des photographies semble peu questionner finalement l'enjeu de développement d'une méthodologie avec les images. Pour plus de détails sur ces questions de méthodes, voir : Sylvaine Conord, « Usages et fonctions de la photographie », *Ethnologie française*, 1, vol. 37, 2007, p. 11-22. ; Sylvain Maresca, *Précis de photographie à l'usage des sociologues*, Rennes, PUR, Didact Sociologie, 2013.

<sup>3</sup> Marc Relieu, « Du tableau statistique à l'image audiovisuelle. Lieux et pratiques de la représentation en sciences sociales », *Réseaux*, vol.17, 94, 1999, p. 49-86.

traitement des données. Ces deux aspects, pourtant au cœur de la démarche sociologique, ont néanmoins suscité peu d'investigation par les tenants récents des méthodes visuelles.

### ***L'anonymisation des photographies de terrain***

Dans mon enquête, les images ont contribué à me faire accepter par les enquêtés et à endosser les rôles proposés par les différents acteurs. Durant les compétitions de jeux vidéo, avoir un appareil photo et un badge permet d'être facilement identifiable : il est possible de déambuler dans les allées et prendre des images de compétiteurs sans que ces derniers soient méfiants. Dans un contexte où la médiatisation de l'esport grandit, les journalistes sont de plus en plus bienvenus dans les allées des LAN.

Au sein des associations, les images des compétiteurs sont recherchées puisqu'elles servent à la promotion des équipes, dans une stratégie de communication sur internet. Elles permettent aussi de marquer la présence aux différents événements. Pour les amateurs, d'un côté, et les professionnels, de l'autre, cette production d'images consacrées à la vie de l'équipe nourrit deux objectifs distincts : pour les premiers, il s'agit d'une stratégie d'autopromotion afin de convaincre les potentiels sponsors du sérieux et de la motivation des membres ; pour les seconds, c'est le public et les supporters qui sont la cible. Avant, pendant et après les tournois, il y a une profusion d'images produites par les participants (public, compétiteurs, équipes et organisation) et diffusées réseaux sociaux. Les images ainsi produites servent principalement à la fabrication de la visibilité et de la réputation. Elles ne renseignent donc que très peu le quotidien « réel » des compétiteurs.

Pour ce qui est de ma production des images des compétiteurs, la démarche a été exploratoire. D'abord vécue sous le registre de l'imposition d'un rôle au terrain, la photographie s'est ensuite révélée heuristique à plusieurs égards. Après avoir trié et classé les images prises pour les besoins d'équipes amateurs, une seconde phase s'est avérée nécessaire pour les utiliser comme données de l'enquête. Pour pouvoir utiliser ces photographies, il s'agissait d'abord de trouver une manière d'anonymiser des images « volées ». « Volées », car les premières photographies prises sur le terrain n'ont pas été destinées à la recherche, mais produites pour la publication des résultats des compétiteurs sur les sites Facebook et Twitter. Autant le président de l'association que moi-même savons qu'un contenu internet attire plus d'attention s'il est doté d'une image, encore plus s'il s'agit d'une photographie unique et montrant les compétiteurs en action ou en représentation. Ce genre de données est indiqué directement sur les pages de gestion des réseaux sociaux, qui permettent aux personnes en charge des publications de voir les statistiques de réception et de diffusion d'un poste en ligne. De fait, mes premières photographies de terrain sont aussi des photographies à l'usage promotionnel pour les acteurs. Les événements compétitifs sont des lieux de mise en visibilité. Les compétiteurs et les membres des équipes arborent fièrement les t-shirts de leur association, plus ou moins décorés de logos de sponsors.

Photographier un lieu de tournoi de jeux vidéo est une action incertaine : on ne sait vraiment s'il s'agit d'un lieu public ou privé, et à cet égard, quelle est la valeur de l'image et des individus sur les images. Pour les photographes de profession ou de loisir, il est possible de photographier des individus dans un lieu public : puisqu'il s'agit d'individus « ordinaires », le droit considère qu'ils sont à la vue de tous. Or, lors d'une recherche sociologique, l'individu est au centre de l'analyse et du regard. Dès lors, comment justifier que l'on photographie une place publique ? S'il s'agit bien des actions et des situations au cœur du travail du sociologue, alors l'argument de l'anonymat des lieux publics n'a qu'un enjeu de légalité : concrètement, le photographe-chercheur aura toujours « volé » l'image d'une personne en situation et en action. La question du traitement des photographies et de l'anonymat devient, comme pour toute autre méthodologie d'enquête, une question épistémologique et éthique centrale.

Pour sortir de cette problématique, j'ai eu recours à trois procédés : choisir des photographies utilisables sans que les visages ne soient visibles, flouter les visages des personnes en présence et dessiner la photographie. Ce dernier procédé est détaillé ci-après car il se trouve qu'il est peu utilisé à la fois pour l'anonymisation et comme outil méthodologique, ce que je me propose de rendre compte.

### ***Les photographies dessinées : simplification ou schématisation ?***

Le travail d'Yvette Delsaut, puis d'Albert Piette et de Catherine Rémy sur les photographies ont été pour moi une source importante dans la démarche de l'anonymisation des photographies. En effet, à partir d'une photographie de mariage, Yvette Delsaut dessine les contours des individus et des objets qu'ils tiennent ou portent. Par cette méthode, elle focalise l'attention à la fois du lecteur et du sociologue sur ce qui compte dans l'analyse, à savoir ici, les manières d'être<sup>1</sup>. Quant à Albert Piette, il transforme la photographie en dessin pour effacer tous les éléments qui ne servent pas son projet analytique. Dans son travail, Piette cherche à comprendre avec finesse la distribution de l'attention des individus (le mode mineur), et le dessin permet de les saisir<sup>2</sup>. Catherine Rémy, elle, propose de guider le regard par le dessin qui met en relief des comportements et des postures spécifiques lors des messes, tout en contribuant à flouter les visages<sup>3</sup>. J'ai appliqué un procédé similaire à certaines photographies, et plus précisément aux images représentant les personnes en train de jouer ; l'objectif premier étant de trouver un outil pour l'anonymisation des individus. Ce procédé consiste à rendre visibles uniquement les contours des corps, du mobilier et des objets numériques (Illustrations 1 et 2).

<sup>1</sup> Yvette Delsaut, « Le double mariage de Jean Céliste », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 4, 1976, p. 3-20.

<sup>2</sup> Albert Piette, *Le mode mineur de la réalité. Paradoxes et photographies en anthropologie*, Louvain-La-Neuve, Peeters, 1992.

<sup>3</sup> Catherine Rémy, « Ni cliché, ni séquence : s'arrêter sur l'image », *Ethnologie française*, vol.37, 1, 2007, p. 89-95.



*Illustration 1: Photographie test d'une personne consentante devant son jeu vidéo favoris, son café et sa cigarette.*



*Illustration 2: Photo-dessinée test. Détourage du corps de l'enquêté et du matériel nécessaire à sa pratique.*

Yves Winkin<sup>1</sup> nomme ce procédé une « simplification », alors qu'Albert Piette<sup>2</sup> préfère parler d'une « schématisation ». Si, pour le premier, la traduction de l'image en dessin consiste en une suppression des détails, pour le second, le dessin amène une précision. Dans tous les cas, une photographie transformée en dessin fait de l'image une donnée traitée, qui, selon Sylvain Maresca, permet d'accompagner le lecteur pour comprendre ce que le chercheur voit<sup>3</sup>. Aucune de ces enquêtes sur les photographies ne semble soulever un avantage majeur de ce procédé : l'anonymisation des individus observés. Pourtant, on trouve des traces de ce procédé dans de nombreuses recherches.

Yves Delaporte, dans une courte analyse sur l'écriture visuelle de la langue des signes, observe que le dessin peut « ainsi rendre homogènes des matériaux très divers. Cette homogénéité est indispensable pour la clarté de la démonstration [...] », voire jusqu'à « rendre plus conforme aux usages réels<sup>4</sup> ». Cela dit, il s'agit, pour le langage des signes écrit en dessin à partir des photographies, de montrer le geste qui signifie. De fait, tout autre élément secondaire, comme une expression de visage ou un pouce qui ne se donnerait pas à voir sur la photographie, peut prêter à une mécompréhension du message voir à sa transformation.

L'analyse du procédé de transformation en dessin du langage des signes permet de mieux comprendre un des intérêts de cette application dans l'utilisation des méthodes visuelles. Le traitement d'une photographie par le dessin, comme dans le cas de la langue des signes, permet de mettre en relief ce qu'il est important à prendre en compte. En enlevant les éléments parasites (un regard, un sourire, un écran) et en appliquant de simples traits de contours des individus ou des objets sur fond noir ou blanc, il est ainsi possible de montrer l'essentiel, ce qu'interroge la recherche.

Mais comme dans l'écriture dessinée de la langue des signes, un problème peut se poser : a-t-on le droit de modifier un geste, une position, pour rendre compte d'un détail qui ne se donne pas à voir ? Ce point rejoint en réalité la question de la véracité de la photographie ou du dessin. L'un ou l'autre peuvent-ils vraiment décrire le réel ? Cette question est peu ou prou la même que Howard Becker posait sur la photographie<sup>5</sup>. Une photographie est toujours le fruit d'un point de vue, celui du photographe, et comme une observation a ses failles : il est difficile de dire ce qui est vrai ou ce qui ne l'est pas. Dessiner une photographie est une sorte de retouche. Il n'est effectivement plus question de montrer le matériel brut, la photographie prise sur l'instant. Et dans tous les cas, ce procédé « contribue à restaurer l'information précieuse [...] »<sup>6</sup>, celle qui est pertinente à la démonstration de la preuve. Ainsi soulignera-t-on que le dessin d'une photographie modifie l'image première, pouvant gommer des aspérités que l'on pourrait mobiliser dans d'autres démonstrations,

<sup>1</sup> Yves Winkin, *Anthropologie de la communication*, Paris, Seuil, 2001.

<sup>2</sup> Albert Piette, « Fondements épistémologiques de la photographie », *Ethnologie française*, vol.37, 1, 2007, p. 23-28.

<sup>3</sup> Sylvain Maresca, *op. cit.*, 2013.

<sup>4</sup> Yves Delaporte, « Les traces des signes : de la photographie au dessin », *Ethnologie française*, vol.37, 1, 2007, p. 97-99.

<sup>5</sup> Howard S. Becker, « Les photographies disent-elles la vérité ? », *Ethnologie française*, vol.37, 1, 2007, p. 33-42.

<sup>6</sup> Yves Delaporte, *op. cit.*, 2007.

comme la description et l'analyse de l'environnement et des outils, ou aussi bien effacer des éléments d'une image « dont la médiocre qualité rendait difficile sa reproduction<sup>1</sup> ». Ainsi, la modification d'une image n'altère pas nécessairement le sens et la vision proposée par l'auteur. Au contraire, elle permet la compréhension d'une situation, en soulignant ou en faisant surgir des aspects peu visibles à première vue.

\*\*\*

Pour mieux comprendre le phénomène esport, les implications et les problèmes qu'il pose, cette recherche s'est inscrite dans une démarche ethnographique. L'enquête auprès des personnes est cependant toujours délicate, car l'enquêteur lui-même prend part aux activités. Dans des situations de terrain régis par les normes de l'affrontement par le biais de jeux vidéo, cela demande à l'ethnographe de construire sa réputation hors des murs académiques. Les données recueillies par cette présence longue sur le terrain sont diverses en termes de lieux (en ligne, en tournois, en rendez-vous de promoteurs), de méthodes (observations, entretiens, photographies, suivis de personnes dans le temps) et de données secondaires (articles de presse, captures d'écran, études d'opinions).

Pour faire sens de tous ses matériaux, j'ai procédé en deux étapes. J'ai commencé par le traitement des photographies. Celles-ci m'ont amené à réfléchir sur les différences de dispositions matérielles des compétitions et les attitudes corporelles des compétiteurs. Les entretiens m'ont ensuite permis d'aller au-delà des pratiques des événements pour entrer dans le quotidien et confronter mon expérience ethnographique avec celles des enquêtés. La seconde étape a été de trouver un cadre qui permet de relire les résultats produits par le traitement des données.

---

<sup>1</sup> Yves Delaporte, *Ibid.*, 2007.

## Chapitre III

### Vers l'analyse du spectacle sportif

Pour compléter cette présentation de la démarche d'enquête et des problèmes épistémologiques liés à la fois au traitement de la question sportive et à la méthode ethnographique, je vais revenir dans ce troisième chapitre sur les principes suivis pour l'analyse des données et à l'élaboration des concepts.

Cette thèse, je l'ai dit, défend l'intérêt d'observer et d'analyser les faits d'affrontements au prisme d'une sociologie de la production du spectacle sportif. Cette proposition, à la fois théorique et méthodologique, a été conçue en trois temps. D'abord, les réflexions se sont tournées vers la conciliation des matériaux sur des situations et des personnes aux statuts divers. Cela a amené, ensuite, à interroger ces situations au prisme du travail et des rôles que chacun endosse dans ces situations de tournois. Enfin, ces deux premières temporalités ont eu pour conséquence de questionner le fait sportif, sa genèse, son organisation et ses implications. Pour cel, et en revenant aux conceptions éliasiennes du sport, j'ai mobilisé la notion de *configuration*.

#### Les arènes amateurs et professionnelles : quels liens ?

Au début de cette recherche, je me posais la question « comment peut-on être sportif de jeux vidéo ? », en reprenant l'expression de Pierre Bourdieu<sup>1</sup>. Au fil du temps, et alors que je commençais à ouvrir mes observations à d'autres compétitions de jeux vidéo, je me suis rendu compte que je me saisissais de cette question dans son sens premier : chercher à décrire la façon dont on devient compétiteur. J'étais loin d'apercevoir qu'une telle question ne se satisfait pas d'une réponse centrée sur les parcours. En effet, dans son texte, Bourdieu ne se contente pas de questionner la carrière sportive, mais interroge l'ensemble des structures sociales qui fabriquent le fait sportif, à la manière, finalement, d'Elias et Dunning.

L'ambition première de cette thèse était de réaliser une monographie des compétitions sur le jeu vidéo de cartes *Hearthstone*, projet qui se promettait faisable puisque j'avais été très impliqué au sein d'équipes associatives. Il me semblait que mes liens existants me permettraient d'interroger les personnes actives sur ces arènes. Toutefois, la monographie n'a pu être menée de manière anticipée parce que les liens forgés avant le doctorat ont été difficiles à réactiver une fois que celui-ci a démarré.

<sup>1</sup> Pierre Bourdieu, « Comment peut-on être sportif ? », *Question de sociologie*, Paris Les éditions de minuit, Reprise, 2002.

En effet, de nombreuses personnes, notamment celles de l'association où j'ai été compétiteur et manager d'équipe, avaient arrêté leur participation, et mon absence aux compétitions durant un an a fragilisé ces liens. D'autres personnes, que je rencontrais uniquement lors des tournois, ont soit arrêté leur pratique compétitive, soit sont devenues professionnelles du jeu. Enfin, lors de mes retours sur les tournois en qualité de chercheur, ne plus être compétiteur a compliqué la possibilité de créer des liens avec les nouveaux joueurs.

À partir de 2018 donc, ma position lors des tournois est devenue plus extérieure, et, faute de pouvoir interagir avec les compétiteurs, j'ai été réduit à prendre des photographies et des notes sur l'organisation générale des événements, en m'intéressant, notamment aux autres jeux vidéo. Cependant, ce glissement vers une vue d'ensemble s'est couplé avec un accès à certaines « coulisses » : les badges « VIP » ou « presse » que j'obtenais auprès des organisateurs me permettaient d'aller et venir dans les différents espaces souvent inaccessibles aux compétiteurs, aux managers d'équipes et aux spectateurs.

Le fait de ne plus me restreindre au jeu vidéo *Hearthstone* a permis d'étendre mes observations participantes en les confrontant avec d'autres configurations compétitives. Cette comparaison m'a conduit à dépasser les dimensions internes de l'activité (c'est-à-dire les enjeux des matchs, des relations interpersonnelles et la vie compétitive du jeu) et de m'intéresser à la façon dont ces ensembles sont structurés. La prise de photographie m'a notamment aidé à observer l'activité des compétiteurs sans être focalisé sur l'enjeu de la compétition. Plus je naviguais dans les coulisses des événements, plus j'étais amené à fréquenter les personnes qui ne jouent pas lors des tournois, en particulier les promoteurs professionnels des sports électroniques. Leur fréquentation m'a ouvert les portes de quelques entretiens et des rendez-vous destinés à discuter de la structuration en France des pratiques. De 2018 à 2020, au fil des participations à ces événements hors compétitions, mes observations ont dévié des compétiteurs vers les promoteurs.

Ce glissement de terrain a rendu nécessaire une revisite des premières questions et de l'objet de recherche. C'est au moment du traitement des données que le problème de « l'unité » de mes terrains s'est posé. Je me demandais ce que pouvaient bien avoir en commun les observations des différents événements, les entretiens, les photographies et les articles glanés par ma veille des groupes esport sur internet. De surcroît, ces matériaux concernent autant des groupes des compétiteurs dits « amateurs », « semi-professionnel » et « professionnel » que des promoteurs d'événements.

En fait, la principale difficulté que j'ai rencontrée a été la mise en relation des pratiques et des arènes très diverses, allant du tournoi local au championnat international. De plus, la majorité des études sur les sports électroniques se concentrent sur les dimensions virtuelles, professionnelles et les grands événements internationaux, laissant ainsi inexplorées les dimensions matérielles, amateurs et locales des pratiques. À l'inverse, dès le départ de mon enquête, j'ai traversé plus souvent les arènes amateurs que professionnelles. Je me retrouve alors avec un corpus hétérogène, et qui témoigne d'un écart entre les pratiques fortement médiatisées (professionnelles) et celles qui sont peu visibles (amateurs). Si l'activité

semble identique – s'affronter par le biais de jeux vidéo – la position des personnes dans la hiérarchie des pratiques est différente. Cela vaut d'abord pour les compétiteurs, mais également pour les autres participants aux sports électroniques : organisateurs, présidents d'équipes, managers, *etc.*

Pour traiter ces matériaux de terrain, j'ai procédé en plusieurs étapes. D'abord ont été analysées les données d'observations de situations compétitives et d'autres évènements (photographies, carnet de terrain), puis les entretiens, les articles et les données issues de la veille d'internet. À partir de ces premières analyses s'est posé le problème des liens entre ces données fragmentées et multi-situées<sup>1</sup>. Pour le résoudre, j'ai décidé de catégoriser les matériaux récoltés en fonction non pas de leur nature, mais des acteurs et de leur position dans les sports électroniques.

C'est avec l'analyse du corpus de photographies que j'ai pu construire une première problématique. En effet, non seulement l'analyse des postures du corps des compétiteurs lors des tournois laissait entrevoir des différences entre les « amateurs », les « semi-professionnels » et les « professionnels », mais elle a également permis de poser le regard sur la multitude de personnes assistant à ces rendez-vous sans jouer. J'ai ainsi dégagé trois types d'acteurs : les organisateurs « bénévoles » ; les compétiteurs « amateurs », « semi-professionnels » et « professionnels » ; et les intermédiaires, promoteurs professionnels ou associatifs.

Si les catégorisations « indigènes » (amateur, semi-pro et professionnel) ont été intéressantes pour analyser les positions des acteurs, elles se sont révélées insuffisantes pour décrire concrètement ce qui se passe lors de ces situations, et, surtout, ce qui les rend possibles. Cependant, prendre au sérieux ces catégorisations est délicat puisqu'il y a un risque de réifier ici des positions, et de les considérer comme éléments explicatifs de ce que l'on observe. En même temps, les connaître permet de réinterroger les pratiques de ces catégories d'acteurs et y trouver des points communs.

Au lieu d'opposer systématiquement les professionnels et les amateurs (compétiteurs ou non), il m'a semblé plus judicieux de faire sens de ce qui se passe dans les situations d'affrontement en fonction du rôle des personnes en présence. Le procédé d'anonymisation (photographie dessinée) a été également utile pour « oublier » de qui il s'agissait sur les photographies, savoir qui peut biaiser la perception de l'image et de l'activité. L'effacement des détails de l'activité (ne laisser donc que les outils informatiques, et non ce qui apparaît à l'écran des joueurs) a aussi été un appui pour s'extraire de ce qui se passe dans la dimension virtuelle du jeu. En outre, ce procédé m'a permis de mettre en évidence les pratiques et les situations générales des sports électroniques, que la notion de *configuration* vient enrichir par la suite.

Si, dans un premier temps, évacuer la question des étiquettes des personnes dans les situations a été important pour penser l'unité des pratiques et des organisations, la question de la diversité des arènes observées et des acteurs interrogés n'a pas pu être évacuée. Cependant, grâce au traitement des données photographiques, j'ai pu voir

---

<sup>1</sup> George E. Marcus, « Ethnography in/of the world system: the emergence of multi-sited ethnography », *Annual Review of Anthropology*, 24, 1995, p. 95-117.

que cette diversité était secondaire dans l'analyse. Les observations des événements, les entretiens sur le quotidien des compétiteurs et les photographies me permettaient de voir que ce que je prenais pour des différences fondamentales, c'est-à-dire les différences entre compétiteurs, était finalement peu explicatif de ce qui se passait concrètement, et que les explications étaient à chercher du côté des relations entre différents types d'acteurs.

La diversité des matériaux et des espaces observés m'a ainsi mené à relativiser les positions des compétiteurs et à les mettre en relation avec les autres acteurs. Fort de ce nouveau constat, l'analyse a gagné en généralisation en permettant de rendre compte non pas des situations particulières, mais de la façon dont des pratiques sportives se forment et s'organisent autour des outils numériques. Au final, les matériaux récoltés dans cette enquête permettent de répondre à la question « comment peut-on être sportif de jeu vidéo ? » dans une dimension synchronique - « comment se fabrique un événement compétitif ? » - plutôt que diachronique - « par quelles étapes passe-t-on lorsqu'on devient compétiteur ? », ou encore « comment, dans le temps, une activité devient-elle un sport ? ». Pour rendre compte de cette production, trois approches théoriques ont été particulièrement importantes : la *configuration*, le travail non salarié, et le spectacle sportif.

### **La configuration, un principe de symétrie dans l'observation**

L'approche sociologique n'est pas dépourvue d'outils pour rendre compte de pratiques qui semblent distinctes, mais dont l'objectif est le même. Plusieurs notions et conceptions auraient pu être utilisées pour tenter de décrire et d'expliquer l'organisation des des compétitions de jeu vidéo. On pense à l'exemple des « mondes de l'art », du livre éponyme d'Howard Becker<sup>1</sup>. Dans cet ouvrage Becker propose de rendre compte de l'organisation et des interactions entre les groupes d'acteurs. Cette vision permet de voir les coopérations, formant des chaînes de relations, dont l'objectif - la création et la valorisation d'une œuvre d'art - agrège l'ensemble des mondes de l'art. On pourrait reprocher à Becker de n'y voir que des coopérations, de se rendre aveugle aux conflits qui sont eux-aussi source d'alliances, de stratégies et de hiérarchisations.

Cette critique oppose généralement la conception beckerienne (de mondes coopératifs) et celle bourdieusienne (de champs et d'espaces sociaux, conflictuels). Pourtant, avec deux outils conceptuels différents, les deux chercheurs ont fait des observations identiques : la valeur de l'art ou d'un bien culturel ne réside pas dans l'objet en tant que tel, mais dans le travail collectif qui soutient sa production. La conception de Pierre Bourdieu souligne, quant à elle, la présence des convergences et des rapports de pouvoir, moteurs des divisions des groupes au sein des champs et des espaces. Vincent Berry et Manouk Borzakian précisent, dans une proposition de conceptualisation des « mondes du jeu », que l'approche par « monde » et « ces

<sup>1</sup> Howard S. Becker, *op. cit.*, 2010.

interactions ne signifient pas nécessairement harmonie ou entente<sup>1</sup> ». Dans son étude sur la conception et les usages des jeux vidéo en ligne multi-joueurs, Vinciane Zabban souligne également les processus de co-construction qui participent de la création d'un « monde-jeu » : l'activité et les contenus sont sans cesse négociés entre joueurs et concepteurs<sup>2</sup>.

Que l'on adopte la conception de Bourdieu ou celle de Becker, l'activité des groupes se présente comme un ensemble relativement stable, dans le sens où il y a une reconnaissance institutionnelle ou marchande de ces activités. Bien sûr, cette stabilité peut changer à tout moment : les jeux conflictuels ou coopératifs des acteurs doivent être compris comme ce qui discute la valeur des productions ou de ces arènes. C'est sur ce point que les sports électroniques se distinguent des autres « mondes » : les pratiques sont multiples, éparses et (pour le moment) peu coordonnées.

Pour faire sens des multiples observations en situations non régies par des lois ou des textes formels, il est apparu que le concept de « *configuration* », proposé par Norbert Elias, permet de comparer ce qui est étranger et proche en même temps, tout en évitant de donner un primat à la coopération ou au conflit dans l'analyse – notamment parce que certains acteurs ou situations ont peu de liens directs entre eux<sup>3</sup>. Parler de *configuration* permet de saisir des situations à la frontière, ou dans l'ombre, de ce que semble déjà recouvrir le terme « e-sport » et donc de discuter non pas des spécificités techniques des activités et de leur essence, mais bien de l'agencement d'ensembles situationnels, dans leurs dimensions spatiales, matérielles et humaines. Comme le précise Elias, « le terme de *configuration* a pour dessein, ici, de supprimer la connotation inhérente à de nombreux termes traditionnels selon laquelle des individus et les sociétés sont substantiellement différents<sup>4</sup> ».

Par ailleurs, l'usage du terme de *configuration* permet de ne pas présumer de différences entre les structures et les acteurs, et donc de recentrer la focale sur cette relation. C'est à ce titre qu'il est repris dans cette recherche comme un outil permettant de voir simultanément la structure de la situation et les acteurs. Cela a pour conséquence de dégager la dynamique générale des actions et de leurs activités. C'est d'ailleurs dans *Sport et civilisation* qu'Elias donne plus de détails et de profondeur à ce concept : il lui permet d'analyser les éléments d'un match au-delà du jeu *in situ*, et de lier l'enjeu général et local dans les actions. La *configuration*, selon Elias, permet ainsi de rester vigilant quant à la tendance qu'ont les chercheurs ou les chercheuses de réduire des processus à des états. La *configuration*, dans le cadre des faits sportifs, est alors un ressort analytique pour (re)penser le processus de *sportivisation*. Elle est une aide, comme le note Elias, pour « desserrer la contrainte sociale qui nous oblige à penser et à parler comme si l'individu et la société étaient deux figures différentes et de surcroît antagonistes »<sup>5</sup>. En outre, la *configuration* a d'utile en ce qu'elle permet de

<sup>1</sup> Vincent Berry, Manouk Borzakian, *art. cit.*, 2015.

<sup>2</sup> Vinciane Zabban, « *Ceci est un monde* » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, Thèse de doctorat Sociologie, sous la direction de Patrice Flichy, Université Paris Est, 2011.

<sup>3</sup> Il s'agit là de l'analyse de la « configuration » proposée par André Ducret : André Marie Omer Ducret, « Le concept de "configuration" et ses implications empiriques : Elias avec et contre Weber », *Sociologies*, 2011.

<sup>4</sup> Norbert Elias, Eric Dunning, *op. cit.*, 1994, p. 60.

<sup>5</sup> Norbert Elias, *op. cit.*, 1993.

lier des personnes aux contextes généraux et de prendre ces activités comme un tout indissociable. Par conséquent, elle invite à l'observation des personnes et leur réseau de relation et d'interdépendance, et moins en terme de collaboration ou de conflits.

Revenir à une conception en termes de *configuration* pour décrire les différents espaces de pratiques enjoint à un principe d'équivalence et de symétrie dans l'analyse des situations et le traitement des données. Effectivement, le « principe de symétrie », selon Cyril Lemieux, est un principe méthodologique. Si Lemieux rappelle à ce propos que « des asymétries [...] constituent le monde social<sup>1</sup> », que le ou la sociologue ne peut pas être aveugle aux inégalités, le principe de symétrie – qui ici se traduit par la *configuration* – permet avant tout de « s'opposer aux démarches qui attribuent aux inégalités le pouvoir d'expliquer ». Lemieux poursuit en affirmant que le principe de symétrie permet alors de « décrire de beaucoup plus près les processus par lesquels des asymétries sociales sont produites ou renforcées, mais aussi, dans certains cas, diminuées ou renversées ». La notion de la *configuration* est un outil qui permet à la fois de comparer des faits sociaux avec une attention particulière à ne pas préjuger de la singularité ou non de certaines pratiques, et d'expliquer, ensuite, pourquoi ces situations n'ont pas les mêmes statuts.

## **Du statut au travail : des constructions de valeurs inégales**

La *configuration* se révèle être un outil conceptuel nécessaire pour éviter de survaloriser des domaines professionnels, et de les penser comme des « modèles ». En effet, le risque est de penser les activités amateurs comme des « sous-modalités » des pratiques professionnelles. Or, on ne peut présumer que l'un précède l'autre. Penser par *configurations* c'est porter une attention d'abord sur les similitudes des situations, et ensuite d'en comprendre les logiques.

Par conséquent, cela pose de nouveaux défis : comment parler des personnes et des arènes qui sont qualifiées en fonction de leur rémunération et de leur expertise ? Car, dans les sports (électroniques) les définitions des pratiques et l'étiquetage des pratiquants ne sont pas toujours inscrits dans des textes. Elles sont des conséquences de la relation et des jeux de pouvoirs entre les différents acteurs.

### *Statuts officiels et statuts pragmatiques*

Dans un espace de pratique non institutionnalisée comme les sports électroniques, les définitions des pratiquants et leur étiquetage sont des enjeux importants. Cela fait partie d'une recherche de stabilité et donc de légitimation : en définissant des positions et des pratiques, les acteurs rangent et classent les personnes afin d'ordonner et de stabiliser une hiérarchie. Ces enjeux institutionnels ne sont pas propres aux sports électroniques et se retrouvent aussi bien dans des activités légitimes et/ou institutionnelles. Le cas des sports fédéraux est particulièrement

<sup>1</sup> Cyril Lemieux, *La sociologie pragmatique*, Paris, La découverte, Repères, 2018, p. 28.

éclairant à ce niveau-là, puisque leur stabilité se fait jour dans les distinctions entre arènes « amateurs » et « professionnelles » : des ligues de compétitions sont ouvertes uniquement à certains pratiquants et équipes, en fonction de leurs performances. Dans le cadre des sports électroniques, les pratiques sont également divisées entre sphères « amateurs » et « professionnelles ». À la différence des sports intronisés, cette distinction ne renvoie que partiellement à des cadres légaux ou des statuts formalisés<sup>1</sup>.

S'appuyer sur la division des pratiquants et des arènes peut faire courir le risque de réifier des positionnements. Comme l'évoquent Manuel Schotté et Sébastien Fleuriel, il s'agit d'un enjeu de détachement de la bipolarité guidant très souvent les recherches sur le sport : lorsque l'on établit qu'il y a des amateurs et des professionnels, on parle souvent de la professionnalisation comme d'une finalité logique, voire commune, d'un parcours alors que cela n'arrive qu'à une élite<sup>2</sup>. Vues sous le prisme de la professionnalisation, les arènes d'amateurs ne seraient « que » des passerelles vers le « professionnalisme », ce qui a pour conséquence de concevoir les arènes professionnelles comme un « modèle » dominant, établi et indiscutable. Une telle approche n'honore pas le principe de symétrie de l'analyse.

C'est la raison pour laquelle on ne peut totalement se fier à cette distinction. Comme Florence Weber et Yvon Lamy le soulignent, en se basant sur ces catégories, on réitère des catégorisations indigènes, dont les frontières sont floues, poreuses, et qui marquent une différence là où le travail est finalement le même<sup>3</sup> – en l'occurrence, celui de la performance sportive. Weber et Lamy proposent alors de ne pas présumer d'une telle séparation pratique, et de focaliser l'attention sur le travail en situation ou sur la manière dont ces statuts font l'enjeu de régulation. Dans le cadre sportif, Jean-Michel Faure et Sébastien Fleuriel alertent effectivement sur cet enjeu de pouvoir et de définition du « professionnel » et de « l'amateur »<sup>4</sup>. Pour eux, ces définitions dépendent du développement de chaque sport, ce qui doit mener les chercheurs et les chercheuses à une certaine prudence dans le maniement de ces termes.

C'est dans cette perspective que cette recherche s'inscrit : les statuts d'amateurs, de semi-professionnels ou de professionnels sont des constructions parfois institutionnelles parfois situationnelles. Suivant cette piste, la prudence demande de porter une attention particulière aux interactions entre ces groupes, ou plutôt aux personnes qui sont reconnues comme telles et la manière dont ces qualifications influencent les pratiques. Cette thèse porte une attention particulière à ces opérations.

Pour reprendre le vocable des indigènes sur cette catégorisation et en même temps pour ne pas la réifier, je propose d'utiliser le terme de « statut » pour désigner deux dimensions : l'une « officielle » ; l'autre « pragmatique ». Je suis ici l'analyse de Jack

<sup>1</sup> Un premier décret a permis l'élaboration d'un contrat de « joueur professionnel » de jeux vidéo en 2014, dans le cadre de la loi Pour une République Numérique ; Samuel Vansyngel, Arthur Velpry, Nicolas Besombes, « French Esport Institutionalization », *GamiFIN Conferences*, University of Tampere, Finlande, 2018, 21-23 May. Online : <http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper15.pdf>

<sup>2</sup> Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, « Dépasser l'alternative amateurs/professionnels. Programme pour une histoire sociale des sportifs au travail », *Le mouvement social*, 1, n°256, 2016, p. 3-12.

<sup>3</sup> Florence Weber, Yvon Lamy, « Amateurs et professionnels », *Genèses. Sciences sociales et histoire*, 36, 1999, p. 2-5.

<sup>4</sup> Jean-Michel Faure, Sébastien Fleuriel, *op. cit.*, 2010.

Katz, qui montre bien que ces statuts se construisent en situation et dans un jeu de relation interpersonnelle<sup>1</sup>. En parlant de statut, il s'agit de mettre en évidence un caractère plus fluide que de parler de rôle, en cela qu'il dépend des personnes en présence dans les *configurations* et l'interconnaissance (donc d'une logique d'évaluation et d'une reconnaissance). Par exemple, un « amateur » peut obtenir le statut d'un « professionnel », ou encore ceux qui sont appelés « semi-pro » dans l'esport aujourd'hui pourraient être redéfinis comme « pro-am » demain, que ce soit par une quelconque décision d'une autorité ou non. D'un côté, « statut officiel » permet de faire référence aux régulations – textes, discours, extraits de lois – qui officialisent des positions socio-économiques dans un champ donné. De l'autre, l'usage de « statut pragmatique » qualifie l'articulation des rôles perçus ou déclarés par les personnes en situation et en interaction. L'usage de « statut » me semble ici pallier les défauts de « catégories » ou de « classements », car concrètement, et comme il le sera démontré en Partie III, c'est tout l'enjeu des intermédiaires des sports de faire des statuts pragmatiques une labellisation officielle, afin de rendre une pratique moins incertaine. Effectivement, l'autonomisation des sports, la *sportivisation*, est un enjeu d'intelligibilité, de maintenance et donc de stabilisation des relations : il s'agit d'apporter un certain ordre et régularité au sein d'une pratique faible d'un point de vue de son cadrage légal et institutionnel.

### *Les activités comme travail*

Ces différences de statuts et de *configurations* interrogent de diverses façons la fabrique de la valeur accordée aux objets et au sens des situations. Et pour comprendre la valeur des sports électroniques, en toute situation – du match entre pairs au championnat international – je propose donc de concevoir ces situations au prisme de la production du spectacle sportif. De fait, s'il y a production, c'est parce que les activités amènent à la fabrique d'une chose matérielle ou non : ces activités sont alors un « travail ». Mais pour pouvoir glisser vers cet angle d'analyse, il est nécessaire de se dégager d'un préjugé sur une supposée opposition entre « travail » et « loisir ».

Comme le remarque Marie-Anne Dujarier<sup>2</sup>, il n'y a pas d'opposition pure et formelle entre « travail » et « loisir » en soi. Il peut y avoir du travail dans un loisir. En effet, avec Karl Marx, on constate plutôt une différence en termes de « production » et de « marchandisation ». Cette distinction est faite au regard de l'ensemble de la situation et de sa finalité : si une personne « produit un objet pour son usage immédiat [...], [elle] crée un produit [...]. Mais pour produire une marchandise [...] il faut que son travail soit un élément ou une fraction de la somme totale du travail utilisé par la société<sup>3</sup> ». En cela, on peut évoquer la recherche de Florence Weber qui, me semble-t-il, ne montre pas autre chose que le fait que les gens sont amenés eux-mêmes à qualifier des tâches classées ordinairement dans les loisirs comme du « travail à

<sup>1</sup> Jack Katz, *art. cit.*, 2011.

<sup>2</sup> Marie-Anne Dujarier, « Travail », *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Erès, Questions de société, 2024, p. 363-369.

<sup>3</sup> Karl Marx, *Travail salarié et capital. Salaire prix et profit*, Essentiel, Messor/Éditions sociales, 1985, p. 127.

côté<sup>1</sup> ». C'est, d'une certaine façon, la réflexion à laquelle invitent les récentes recherches sur la « marchandisation des loisirs », où le numérique et les plateformes redessinent, une nouvelle fois, la barrière de cette fausse opposition<sup>2</sup>.

Ces perspectives vont semblablement à l'encontre du développement d'une sociologie du travail et des professions qui, dans le courant de l'école de Chicago ou dans la sociologie française, s'intéressent précisément aux activités salariées ou, en tout cas, étiquetées comme « métier » ou « profession ». Or, dans les sports et d'autres activités culturelles et artistiques, on ne peut qu'attester que l'activité rassemble des publics aussi bien « professionnels » qu'« amateurs ». De fait, cette séparation devient caduque dans le sens où elle ne fait que positionner les amateurs comme des non-travailleurs, alors qu'ils sont eux aussi producteurs d'une valeur, au même titre que les « professionnels ».

Par principe de symétrie, je considère alors que les *configurations* et les activités « amateurs » des sports électroniques nécessitent autant de labours que celles « professionnelles », et que la différence se fait dans l'objectif marchand cadré par une élite. Dès lors, pour penser, observer et analyser le travail, il s'agit de s'attarder sur ce qui est produit. La production peut être perçue de deux façons : soit par le « geste professionnel », soit par l'ensemble de « la chaîne de production ». L'un n'empêche certainement pas l'autre, mais, comme le discute Igor Martinache, la sociologie du travail se retrouve trop souvent attachée à l'étude du « geste professionnel », et laisse de côté cette chaîne de production<sup>3</sup>. J'ajouterais ici que si l'on privilégie le geste « professionnel », le « geste amateur » est alors totalement ignoré. Vu de cette façon, ne serait du travail que ce qui relèverait de la sphère marchande. Cette recherche plaide ainsi pour l'analyse du travail comme une activité ordinaire, puisque de nombreuses activités concourent à la production d'une valeur, comme l'ont également conceptualisé les études féministes<sup>4</sup>. Ces recherches ont ouvert une perspective sur le travail comme une idée de l'articulation des activités et des temps sociaux<sup>5</sup>. Concrètement, et pour reprendre la proposition de Dorothy Smith<sup>6</sup>, relève du travail l'activité qui se situe dans un lieu et un temps, tout en étant réalisée de façon intentionnelle.

Finalement, et suivant les avancées autant des études sur le travail domestique que des auteurs classiques, il convient de considérer que le travail est avant tout une activité collective<sup>7</sup>, qui n'est pas nécessairement financièrement rémunératrice, ou du moins qui permet de soutenir – même indirectement – d'autres activités de travail (salarié ou non)<sup>8</sup>.

<sup>1</sup> Florence Weber, *op. cit.*, 2001[1989].

<sup>2</sup> Sidonie Naulin, Anne Jourdain, *op. cit.*, 2019.

<sup>3</sup> Igor Martinache, Sylvie Monchatre, « Le savant et le travailleur. Comment parler du travail au-delà du geste ? », *Revue Française de Socio-Economie*, 2017, p. 205-218.

<sup>4</sup> Dorothy Smith, *L'ethnographie institutionnelle. Une sociologie pour les gens*, Paris, Economica, Etudes sociologiques, 2015 [2005].

<sup>5</sup> Julie Landour, « Quand l'articulation des temps éclaire les positions sociales. Le cas des travailleur·se·s indépendant·e·s », *Travail, genre et sociétés*, vol. 50, no. 2, 2023, pp. 135-153.

<sup>6</sup> Dorothy Smith, *op. cit.*, 2015 [2005], p. 269.

<sup>7</sup> Eliot Friedson, *La profession médicale*, Paris, Payot, 1984. ; Emile Durkheim, *La division sociale du travail*,

## Pour une sociologie de la production du spectacle sportif

Par le biais d'une démarche ethnographique, cette thèse aborde donc le travail au sein des différentes *configurations* des sports électroniques. Cette perspective permet de rendre compte, *in fine*, des réseaux des acteurs (non pas dans une perspective de sociologie des liens sociaux et quantitative, mais comme position au sein d'organisation). Depuis l'ouvrage de Norbert Elias et d'Éric Dunning et le développement d'une sociologie du sport, de nombreuses enquêtes se sont attachées à l'analyse des conditions d'émergences d'un sport<sup>1</sup>, notamment en décrivant les événements qui ont fédéré les pratiques dans son histoire. Dans cette perspective, les études se sont attachées à décrire les acteurs impliqués dans la promotion et le développement des sports<sup>2</sup>, ou encore les formes de professionnalisation des acteurs. Selon Gildas Loirand<sup>3</sup>, c'est la marchandisation du sport qui amène la professionnalisation : sans elle, il n'y aurait pas de moyens financiers pour rémunérer les acteurs. Dans cette lignée, des chercheurs ont également montré que cette professionnalisation s'appuie sur des stratégies de développement de sponsoring<sup>4</sup>, ou d'activités annexes, comme la création de contenu sur internet<sup>5</sup>.

Si l'avancée principale d'Elias et Dunning est de concevoir le sport comme outil de maîtrise de la violence, régie et codifiée par des organisations et qui s'inscrit dans la dynamique générale de la civilisation des mœurs, Elias, dans l'introduction, ne délaisse pas d'autres éléments caractéristiques du sport : le spectacle et les émotions qu'il suscite. C'est une des dimensions sous-étudiées et peu mises en avant dans la sociologie du sport, à l'exception de la sociologie des supporters<sup>6</sup>. En fait, la *sportivisation* traduit la formalisation de rôles et de fonctions pour chaque participant y compris pour le public.

Pour Norbert Elias, être spectateur revêt parfois des « fonctions contradictoires : d'une part, le relâchement agréable du contrôle exercé sur les sentiments humains, la manifestation d'une excitation agréable, et, d'autre part, le maintien d'un ensemble de codifications pour garder la maîtrise des émotions agréablement dé-contrôlées<sup>7</sup> ». L'affrontement réglé et réglementé suscite chez celui qui l'observe des réactions qui

<sup>8</sup> Christine Delphy, *L'ennemi principal (Tome 1) : économie politique du patriarcat*, Paris, Sellepse, 1998. ; Maud Simonet, *Travail Gratuit : la nouvelle exploitation ?*, Textuel, 2018.

<sup>1</sup> Cette perspective doit certainement aussi beaucoup aux travaux de Pierre Bourdieu, qui, s'il n'a pas réalisé d'enquête à proprement parler sur les sports, eut de nombreux échos sur cette question, notamment à la suite de son invitation dans un congrès international de l'HISPSA en 1978. On pense également au cours de Bourdieu sur Manet au collège de France, où il retrace la figure de l'artiste au vu des conditions d'émergence de son succès, c'est-à-dire du contexte artistique de l'époque. Jacques Defrance revient sur ces influences dans une interview dans la revue *Savoir/Agir* à ce propos : Pierre Bourdieu, *op. cit.*, 2002. ; Pierre Bourdieu, *Manet. Une révolution symbolique*, Paris, Seuil, Raisons d'agir, Travaux, 2013. ; Jacques Defrance, *art. cit.*, 2011.

<sup>2</sup> Jean-Michel Faure, Charles Suaud, *op. cit.*, 2015.

<sup>3</sup> Gildas Loirand, *op. cit.*, 2005.

<sup>4</sup> Il s'agit là d'une dimension bien étudiée par les sciences de gestion. Arnaud Sébilleau ou Guillaume Dumont montrent également que ce sponsoring est une source de contrôle des temporalités sportives aux côtés des innovations techniques : Arnaud Sébilleau, *op. cit.*, 2014. ; Guillaume Dumont, *Grimpeur professionnel. Le travail créateur sur le marché du sponsoring*, Editions EHESS, Cas de figure, 2018.

<sup>5</sup> Guillaume Dumont, *Ibid.*, 2018.

<sup>6</sup> Ludovic Lestrelin, *Sociologie des supporters*, Paris, La Découverte, Repères sociologie, 2022.

<sup>7</sup> Norbert Elias, Eric Dunning, *op. cit.*, 1994, p. 64.

sont elles aussi codifiées, dont l'enjeu est la maîtrise des émotions, ce que souligne également Christian Bromberger<sup>1</sup> : applaudir le vainqueur, commenter, huer les adversaires, chanter des hymnes, *etc.* Le public s'avère donc un élément crucial qui participe pleinement au sport. Jérôme Soldani soutient le même propos et montre que le fait de rendre « sport » une activité relève d'une action ségrégative entre les participants<sup>2</sup>. Par ce prisme, le sport est la démonstration de la performance des « joueurs », pour des « spectateurs », organisé, mis en scène et géré grâce à tout un ensemble de rôles et de fonctions annexes.

C'est donc au prix d'une telle relecture orientée que cette thèse avance que la production du spectacle sportif peut être considérée comme l'objet central d'une sociologie du sport. De nombreuses recherches en sociologie du sport évoquent le spectacle sportif, sans pour autant en faire l'objet d'une recherche. Si la prise au sérieux de la dimension spectaculaire du sport entrouvre une perspective d'analyse des sports au travers de sa réception, elle débouche rarement sur des recherches consacrées à la fabrique du spectacle sportif. Ce constat rejoint l'analyse de Sylvain Ville, pour qui les études sur le champ sportif « s'intéressent peu à la mise en spectacle d'un sport et à ses dimensions professionnelles », et, par extension, aux individus qui organisent ces spectacles sportifs<sup>3</sup>. À cet effet, Ville montre également qu'il n'est pas aisé de s'intéresser au spectacle sportif, puisque la dimension spectaculaire provoque la critique du sport professionnel et médiatique, plus couramment signifié sous l'expression « sport-spectacle ». Le sport-spectacle et la médiatisation du sport ont ainsi une connotation négative : ils sont supposés corrompre les sportifs, et particulièrement les professionnels ; ou encore saper la pratique amateur, qui se nourrirait d'une passion pure et désintéressée. Peu de travaux de recherche se sont intéressés à cette thématique du « sport-spectacle », soit trop populaire, soit trop critiquée ou critiquable. De manière générale, le sport-spectacle semble annexe aux études sur les sports, qui privilégient la professionnalisation et la marchandisation des sports comme angle d'approche, alors qu'en même temps, ce spectacle fait régulièrement l'objet d'une certaine attention « curieuse »<sup>4</sup>. Le spectacle sportif est donc pensé au travers des sports

<sup>1</sup> Christian Bromberger, *Passions ordinaires : football, jardinage, généalogie, concours de dictée...*, Paris, Hachette, 2002.

<sup>2</sup> Jérôme Soldani, « Les jeux sportifs des Austronésiens formosans », *Sciences du jeu* [en ligne], 10, 2018.

<sup>3</sup> Sylvain Ville, *Le théâtre de la boxe. Naissance d'un spectacle sportif (Paris-Londres, 1880-1930)*, Rennes, PUR, Histoire, 2022. ; Sylvain Ville, « Donner la boxe en spectacle. Une histoire sociale des débuts de la boxe professionnelle à Paris, à la Belle Époque », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, vol. 209, n°4, 2015, p. 10-27.

<sup>4</sup> De toutes les tensions existantes et fines dans les différentes approches en sociologie et en sciences sociales du sport, il semble que le fait que le sport moderne se construit pour la démonstration des performances est un point qui fait consensus, sans pour autant être au cœur de la description et de l'analyse : de Pierre Parlebas à Georges Vigarello, de Christian Bromberger à Christian Pociello en passant par Elias et Dunning, jusqu'aux recherches plus récentes de Sylvain Ville ou de Ludovic Lestrelin qui note en 2010 que « dès la naissance des sports modernes, l'exhibition de la pratique est présente et la création de spectacle sportif a été très tôt l'enjeu de lutte » ; Christian Bromberger, *op. cit.*, 2002. ; Norbert Elias, Éric Dunning, *op. cit.*, 1994. ; Ludovic Lestrelin, « Spectacle », Michaël Attali, Jean Saint-Martin (dir.), *Dictionnaire culturel du sport*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 391. ; Ludovic Lestrelin, *op. cit.*, 2022. ; Pierre Parlebas, *op. cit.*, 1986. ; Christian Pociello, *Les cultures sportives*, Paris, PUF, 1999. ; Sylvain Ville, *op. cit.*, 2022 ; Georges Vigarello, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Seuil, La couleur des idées, 2002.

« professionnels », et dans ce cadre-là, il est un enjeu de marchandisation, de médiatisation<sup>1</sup> ou encore de contrôle des publics<sup>2</sup>.

Rangées parmi les « sports-spectacles », quelques pratiques sont identifiées comme ces « sports-qui-n'en-sont-pas », ou presque pas, selon les critiques du spectacle sportif. Pourtant, c'est par l'observation de ces sports-spectacles que les chercheurs et les chercheuses semblent plus prompts à décrire ce qui se passe concrètement dans les lieux de pratiques, au quotidien et au plus proche des acteurs, évitant alors de retomber dans une position de surplomb vis-à-vis de la fabrique du spectacle sportif. Christophe Lamoureux, par exemple, nomme « sport spectacle » les combats et les représentations de catches pour souligner qu'ils reprennent les codes du sport, sans en avoir l'étiquette<sup>3</sup>. Plus récemment, Sylvain Ville met en avant que le sport – en l'occurrence, la boxe – est avant tout un spectacle monté de toute pièce, dont l'objectif est, pour les compétiteurs, de démontrer leur maîtrise et leur expertise en affrontant des adversaires, devant un public, le tout coordonné et organisé par des tiers en un lieu donné<sup>4</sup>.

Dans son profil minimal, le sport est donc un spectacle sportif. Et c'est au prix d'une telle reformulation, que le spectacle sportif ne peut être uniquement pensé comme une activité marginale du phénomène sportif. En réalité, cette formulation permet d'inclure dans le champ de la sociologie du sport tout un ensemble d'activités considérées aux frontières du sport, voire en dehors, à cause de leurs caractéristiques intrinsèques (moindres activités physiques, émergence dans des sous-cultures, ...). Cette thèse montre, par conséquent, que les ressorts du spectacle s'observent autant dans les sports que dans l'esport, et qu'il s'agit là d'une dimension de la *sportivisation* qui est parfois laissée de côté pour sa réputation impropre à l'idéal sportif promu par les autorités sportives qui mettent en avant la passion « gratuite » de ces activités d'affrontement<sup>5</sup>. La proposition de concevoir la sociologie du sport au prisme d'une sociologie de la production du spectacle sportif est à la fois l'horizon de l'analyse et un outil pour comparer les événements et leurs acteurs dont la désignation d'amateur ou de professionnel semble les opposer. Elle permet de dépasser et de compléter une

---

Il faut noter des écrits critiques du « sport-spectacles » peinent à convaincre, puisqu'ils analysent ces événements au prisme de la corruption de l'idéal sportif, comme le fait Philippe Gaboriau. Pascal Duret, lui, voit dans le spectacle sportif une forme d'idéalisation de la réussite en société, comme une sorte de métaphore. Cette idée relate une réflexion assez ordinaire qu'une activité, si elle est populaire, est un « miroir de la société », que cela dit quelque chose de la société. Une telle extrapolation laisse pourtant perplexe, puisqu'elle ne démontre que peu de fait sur ce qui est relativement lié à l'idée de la société contemporaine. Pascal Duret, *Sociologie du sport*, Paris, Presses Universitaires de France, Que sais-je ?, 2015. ; Philippe Gaboriau, *Les spectacles sportifs. Grands et décadences*, Paris, L'Harmattan, Logiques Sociales, 2003.

<sup>1</sup> Kélian Mousset, Aurélie Epron, « La difficile naissance d'un spectacle sportif : l'exemple de la médiatisation des championnats de ping-pong à Paris en 1933 », Thomas Bauer, Doriane Gomet (dir.), *Histoire(s) de balles et de plumes*, Pulim, 2020, p. 155-167.

<sup>2</sup> Ludovic Lestrelin, Bastien Soulé, « Exploiter un grand stade et sécuriser le spectacle sportif. Une conciliation délicate au sein des clubs professionnels de football », *Revue Française de Sociologie*, vol. 62, n°3, 2021, p. 451-480.

<sup>3</sup> Christophe Lamoureux, *La grande parade du catch*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, Sociologiques, 1993.

<sup>4</sup> Sylvain Ville, *op. cit.*, 2022.

<sup>5</sup> Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *op. cit.*, 2008.

approche parfois trop historique de la mise en spectacle des sports, puisqu'elle s'intéresse au travail en situation des différents participant.

\*\*\*

Dans cette enquête, la démarche ethnographique permet de rendre compte de la façon dont se fabrique le spectacle sportif, qu'il soit professionnel ou amateur, local ou international. En effet, si les études sur les sports professionnels, majoritaires en sciences sociales du sport, peuvent relier le spectacle à des fins économiques ou politiques, c'est par le prisme des recherches sur des « petits objets sportifs », ces « sports spectacles », qu'il s'agit d'éviter la réduction du spectacle à ses arènes les plus médiatiques. Porter un regard sur les arènes amateurs permet, en outre, de se détacher d'un regard critique envers le spectacle sportif, en se rendant compte qu'il s'y fabrique également une valeur.

Par un principe de symétrie, penser en termes de *configurations* aide à ne pas porter ce jugement de valeur sur les pratiques, qu'elles soient reconnues ou non comme sport. On le verra par la suite, le terme de *configuration* permet ainsi de se focaliser sur les rôles en situation, et d'envisager une hiérarchie de pratiques sans présumer en avance en quoi elle consiste concrètement.

## Conclusion I : Une analyse interactionniste de la *sportivisation*

### Une démarche « anti-essentialiste »

Si la majorité des recherches sur les sports électroniques ont proposé d'étudier ce phénomène de façon spécifique en le comparant aux autres pratiques sportives, cette thèse plaide au contraire pour une dé-spécification de l'esport, sans oublier pour autant les particularités de ses pratiques. Au lieu de prendre part au débat sur la sportivité, il s'agit de poser la question sportive sur ce phénomène. En d'autres termes, interroger la façon dont les sports électroniques (re)discutent la question sportive et ses frontières à travers la production du spectacle sportif. L'esport est ici appréhendé comme un cas<sup>1</sup> qui renseigne les transformations conceptuelles de l'idée de sport. C'est donc à rebours de beaucoup de recherches sur l'esport que cette thèse propose de voir en quoi ces pratiques d'affrontements par outils informatiques et numériques interposés se rapprochent de tout un nombre d'activités qui leur préexistent, et en reprennent des codes, notamment sportifs.

Dans cette enquête, l'esport est appréhendé au travers de ce que les personnes font avec des outils numériques, et de la manière dont se construit et se discute une idée du sport dans ce contexte. Une telle démarche permet de ne pas tomber dans les discours enchantés sur les « innovations ». En effet, en s'intéressant à ce que les personnes font avec des outils et des techniques numériques, il s'agit de prendre la distance de la question des propriétés de ces derniers. En somme, cette démarche est attentive aux situations et aux activités autour des techniques, et non aux techniques pour elles-mêmes. Il ne s'agit pas ici de trouver ce qui fait le succès ou la fabrique des sports électroniques dans l'étude de ses propriétés – techniques, motrices, spectaculaires, marchandes – mais bien de comprendre ce qui constitue la valeur sociale de cette pratique.

Cette première partie met également en évidence la difficulté, si ce n'est l'impasse, de diriger la recherche vers une définition des choses. En effet, ce type de démarche est réductrice et s'attache à des caractéristiques intrinsèques et (parfois) arbitraires des activités, qui rejoignent le plus souvent leurs définitions ordinaires et figées. Or, à la fois ces définitions sont des enjeux de pouvoir et sont amenées à changer. On ne peut réellement se fier à ce qu'une chose semble être ni à ce que l'on pense qu'elle est. Car, le risque est grand de tomber dans une réification et une rationalisation des représentations. Pour sortir de l'impasse de la question sportive, bornée aux

<sup>1</sup> Sur cette question du terrain d'enquête comme un cas d'étude et de son élargissement, je me réfère en particulier aux conseils d'Howard Becker, mais aussi aux recherches de Catherine Rémy. Une étude d'un fait permet de questionner plus largement les frontières, les acceptations, au travers de données empiriques. Howard S. Becker, *Les ficelles du métier. Comment conduire sa recherche en sciences sociales*, Paris, La Découverte, Repères, 2002. ; Catherine Rémy, *op. cit.*, 2009.

questions de définitions et donc de pouvoirs, cette recherche propose de rediscuter empiriquement la notion de *sportivisation* conçue par Norbert Elias et Éric Dunning<sup>1</sup>. Beaucoup de chercheurs et de chercheuses ont trouvé chez Elias et Dunning des formes de définitions des sports. Or, la proposition des deux sociologues est d'expliquer le phénomène sportif non pas au travers d'une définition, mais d'un processus, celui de *sportivisation*.

Contrairement à une recherche d'une nomination d'un fait, la démarche sociologique propose de dévoiler des logiques et des processus. En cela, je rejoins ici un principe d'anti-essentialisme dans la démarche scientifique, proposé par la sociologie pragmatique. Pour Cyril Lemieux, l'anti-essentialisme « consiste dans le refus d'admettre que l'essence d'une chose précède son existence<sup>2</sup> ». Comme il le rappelle dans son ouvrage, c'est aussi un des principes de l'interactionnisme de William Isaac Thomas et Florian Znaniecki<sup>3</sup>, où l'anti-essentialisme se « traduit par la centralité que les chercheurs [...] accordent à l'idée de processus ». Dans le cas des sports électroniques, l'application de ce principe permet de ne pas voir l'esport comme une chose purement technique ou innovante. C'est en ce sens que la double dimension des sports électroniques, matérielle et immatérielle, est au cœur des observations. Comme le proposent Olivier Martin et Éric Dagiral, il faut penser la technique de façon empirique, avec l'enquête de terrain. Les deux sociologues rappellent ainsi cinq points d'attention dans l'étude des faits sociaux technicisés, en particulier, les principes d'*inclusion* et d'*intrication*. Le premier invite les chercheurs et les chercheuses à considérer les objets et les dispositifs techniques et numériques, non pas isolés comme il est souvent le cas, mais au centre de ces faits sociaux<sup>4</sup>. Le second pointe le fait qu'une technique est le produit des individus qui, en retour, agissent avec : l'un et l'autre diffuse et crée des normes, des valeurs, des catégories ou encore des règles<sup>5</sup>. Dans les sports électroniques, la technique est omniprésente, à travers les ordinateurs, internet, le matériel, *etc.* Appliqués dans cette recherche, ces points d'attention m'ont amené à prendre en compte non seulement l'action technicisée, mais surtout à en comprendre les moyens (outils, mécaniques et règles du jeu), les finalités, les enjeux propres à chaque situation et, avant tout chose, les personnes qui prennent part à celles-ci.

---

<sup>1</sup> Norbert Elias, Éric Dunning, *op. cit.*, 1994 [1986].

<sup>2</sup> Cyril Lemieux, *op. cit.*, 2018, p.20.

<sup>3</sup> William Isaac Thomas, Florian Znaniecki, *Le paysant polonais en Europe et en Amérique*, Paris, Nathan, 1998.

<sup>4</sup> Olivier Martin, Éric Dagiral, *op. cit.*, 2021, p. 22.

<sup>5</sup> Olivier Martin, Éric Dagiral, *Ibid*, 2021, p. 27.

## Une approche interactionniste du fait sportif

En ce qui concerne les rencontres de jeux et d'autres rassemblements spécifiques, la chose la plus importante à prendre en compte est le fun [amusement] qu'ils procurent.<sup>1</sup>

Dans cet extrait, Erving Goffman invite à ne pas oublier que certaines rencontres, notamment les rassemblements ludiques, sont cadrées par le plaisir et l'amusement de la participation<sup>2</sup>. Le « fun » est vu ici comme une émotion qui découle de la participation à ces rassemblements et non comme une qualité intrinsèque des objets ludiques. Les situations de compétitions ne sont pas évoquées dans ce texte consacré aux rencontres ludiques, mais elles peuvent légitimement être incluses dans ce cadre. En effet, on retrouve ici l'une des propositions d'Elias et Dunning sur le fait sportif. Que ce soit les jeux ou les sports, chacune de ces activités procure des émotions à leurs participants. Pourtant, si un « jeu » peut être à la base d'un sport, il faut convenir, par expérience ou simple observation, que les sports ne sont pas de simples jeux. À ce titre, leurs pratiques engagent d'autres dimensions que celles du fun et du divertissement. Les situations de sport sont différentes des situations de jeux puisqu'elles peuvent engager un ensemble d'individus qui ne sont pas les compétiteurs et qui participent également à la situation : spectateurs, organisateurs, intermédiaires... et d'ailleurs, comme le souligne Jérôme Soldani<sup>3</sup>, ces rôles peuvent très bien être interchangeable dans des *configurations* à la frontière entre domaines ludique et sportifs.

Partant de ce constat, cette recherche propose d'aborder la *sportivisation* par une approche interactionniste, c'est-à-dire attentive au travail (tâches, rôles et fonctions) des acteurs. Cette approche permet, en outre, de porter une attention particulière à la façon dont se fabriquent des événements sportifs. Les prochaines parties de ce manuscrit proposent d'explorer chacun des rôles et quelques-unes de leurs fonctions dans la production du spectacle sportif de jeux vidéo, en commençant par les organisateurs, en continuant par les compétiteurs et en terminant par les intermédiaires.

<sup>1</sup> Erving Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis, The Bobbs-Merrill Company, 1961, p. 72.

<sup>2</sup> Cette proposition de Goffman intervient à la fin d'un chapitre intitulé *Fun in Games*, publié dans le livre *Encounters*, et qui a une place ambiguë dans l'ensemble de l'œuvre de Goffman. Il s'agit d'un ouvrage « oublié », puisqu'il a été publié la même année que *Asylums*, comme le décrit Yves Winkin dans une introduction d'un passage du second chapitre qu'il traduit dans *Actes de la Recherche en Sciences Sociales* ; Erving Goffman, « La « distance au rôle » en salle d'opération », traduit et présenté par Yves Winkin, *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 3, 143, 2002, p. 80-87.

<sup>3</sup> Jérôme Soldani, *op. cit.*, 2018.

## **Partie II**

### **Les *configurations* sportives des compétitions de jeux vidéo**



La deuxième partie de cette thèse décrit les lieux et les organisations des sports électroniques. Elle montre la possibilité d'analyser le phénomène de ces sports électroniques au travers de la conception d'une *configuration sportive*. Ce faisant, cette partie prolonge la discussion amorcée dans la partie précédente (celle de la désingularisation des compétitions de jeux vidéo), en arguant que la notion de la *configuration* permet de saisir des relations d'interdépendances des acteurs à la division sociale du travail, lesquelles contribuent à la production d'un spectacle sportif.

Si Norbert Elias et Eric Dunning soulignent à propos du phénomène sportif que son attrait réside, pour les spectateurs, dans la « libération des émotions » et dans « l'excitation plaisante » des affrontements<sup>1</sup>, Manuel Schotté montre que cette description frôle par moment l'essentialisme technique des activités<sup>2</sup>. Pour contourner cet écueil de l'essentialisme, Schotté propose de s'intéresser à « l'espace de consécration<sup>3</sup> » dévolue à la reconnaissance d'habiletés techniques, c'est-à-dire d'un « capital sportif » pour reprendre la formulation de Jean-Michel Faure et Sébastien Fleuriet<sup>4</sup>. Cette approche explique l'attrait du sport au travers d'un espace de sacralisation des performances. L'élaboration du concept de *configuration sportive* résume, à mon sens, l'ensemble de cet agencement de l'espace (matériel, technique et social) et des groupes de personnes dont le travail se destine à la monstration de performances.

Pour arriver à cette « construction dense » – c'est-à-dire une description qui participe à un récit ethnographique orienté vers l'abstraction<sup>5</sup> – de la *configuration sportive*, il est avant tout nécessaire de comprendre ce que recouvre le phénomène esport. C'est par cette description de l'espace social général, des lieux de pratiques et de la façon dont est produit le spectacle des performances, que l'on peut saisir cette *configuration*. L'exploration des dimensions organisationnelles prises dans leur contexte et en situation vient élucider l'ordinaire des événements compétitifs de jeux vidéo. Par ailleurs, un telle approche des arènes des sports électroniques est un « pas de côté », à contre-courant des discours médiatiques, politiques et économiques qui, d'ordinaire, s'arrêtent aux dimensions professionnelles ou atypiques d'une pratique à la fois marginale et enchantée. Cette entrée par les événements invite alors à s'intéresser aux différents groupes sociaux qui les investissent, et plus particulièrement, aux fonctions d'organisation et de mises en scène.

<sup>1</sup> Norbert Elias, Eric Dunning, *op. cit.* 1994, p.74.

<sup>2</sup> Manuel Schotté, *op. cit.*, 2022.

<sup>3</sup> Manuel Schotté, *Ibid.*, 2022, p. 97.

<sup>4</sup> Jean-Michel Faure, Sébastien Fleuriet, *op. cit.*, 2010.

<sup>5</sup> Plus précisément, je reprends ici la proposition de Loïc Wacquant. Dans ce manuscrit, les séquences d'observations ont été construites non pas dans l'objectif de fournir un compte rendu exhaustif de la situation, mais pour recentrer la focalisation sur les éléments qui importent à la description et l'analyse. Le contraire aurait mené à ne faire de la description qu'une finalité en soi. Or, la description est à la fois un moyen d'atteindre l'abstraction et un outil méthodologique. Sur la « construction dense », voir : Loïc Wacquant, *Misère de l'ethnographie de la misère*, Raisons d'agir, Cours et travaux, 2023.

Le quatrième chapitre revient sur les différentes modalités de pratiques des sports électroniques et leurs cadrages. Cette entrée est l'occasion d'approfondir l'idée de la diversité des pratiques, entre parties de jeux vidéo à distance, compétitions « locales » et championnats du monde. Soulignant l'importance de rencontrer des praticiens des différentes arènes de l'esport, le cinquième chapitre fait place à la description des événements compétitifs. C'est par cette comparaison que se dégage la *configuration sportive*. Passant des *configurations* aux acteurs, le sixième chapitre se penche particulièrement sur le travail d'organisation et de mise en scène, souvent gratuit et bénévole. Ce sont ces deux formes de travail technique – et parfois invisible – qui renforcent l'image du travail des compétiteurs comme étant une activité remarquable et exceptionnelle.

## Chapitre IV

### Présentation des sports électroniques

Quand les sports électroniques deviennent un sujet de la presse généraliste, ils sont souvent présentés à l'occasion des grands événements (championnats du monde ou autres événements dans des stades et grandes salles), ou encore par le biais des personnalités (champions, jeunes joueurs professionnels). En France, c'est l'Accor Arena qui attire l'attention médiatique : chaque grand événement relatif au jeu vidéo, comme la Zerator Trackmania Cup<sup>1</sup> ou les phases qualificatives ou finale du Championnat du monde de *League of Legend* en 2019<sup>2</sup>, remplit les colonnes des journaux. Le nombre de spectateurs qui remplissent ces stades (15 000 lors de la Zerator Trackmania Cup, 18 000 pour la finale de *League of Legend*) y est particulièrement souligné. Pourtant, ces chiffres soient bien moins élevés en France qu'à l'étranger. L'image médiatique, mais aussi politique, dresse donc le portrait d'un secteur marchand en croissance, et qui attire les jeunes générations. Une « jeune pratique de jeunes », pourrait-on dire.

À contre-courant de ces images flatteuses, ce chapitre présente l'ensemble des modalités de pratiques compétitives (en ligne et hors ligne) au travers de ses tensions, des formes de participation et du profil général des participants. Il s'agit ici d'entrer dans les formes multiples des pratiques compétitives afin de décrire la configuration générale de cet espace et de ses pratiquants au lieu de dresser une liste des jeux compatibles avec le cadre compétitif<sup>3</sup>. Du cadrage de l'industrie à la dynamique des « scènes » esports, ces différentes *configurations* amènent à définir le « problème » sportif de l'esport au vu des différences de points de vue et des positions des acteurs. Notamment, l'écart entre acteurs associatifs (dits « amateurs »), d'une part, et acteurs d'entreprises (dites « professionnelles »), d'autre part, révèle une compréhension à deux niveaux du phénomène esport, qui combine les pratiques de passionnés et phénomène d'innovation. L'écart entre les deux groupes est en réalité au cœur des

<sup>1</sup> Par exemple, l'édition 2022 de la Zerator Trackmania Cup, organisée par le streamer éponyme Adrien « Zerator » Nougaret, a fait les pages de plusieurs journaux, notamment *Le Parisien*, consulté le 06/07/2023 :

<https://www.leparisien.fr/video/video-le-streamer-zerator-reunit-15-000-personnes-pour-la-trackmania-cup-2022-05-06-2022-QT2RRSEZQRFL3LAJKAWPBVLUPQ.php>

<sup>2</sup> FranceInfo titre à ce propos que la tenue de l'événement à Paris « récompense l'essor de l'esport en France », consulté le 06/07/2023 :

[https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/league-of-legends/league-of-legends-une-finale-mondiale-a-paris-pour-recompenser-l-essor-de-l-esport-francais\\_4456295.html](https://www.francetvinfo.fr/sports/esport/league-of-legends/league-of-legends-une-finale-mondiale-a-paris-pour-recompenser-l-essor-de-l-esport-francais_4456295.html)

<sup>3</sup> Faire cette liste n'a que peu d'intérêt, puisque, comme il va être décrit tout au long de ce manuscrit, ce qui fait qu'un jeu vidéo puisse être un sport électronique passe avant tout par l'organisation de compétitions, en ligne ou non. Cela dépend donc de dynamiques propres entre stratégies d'éditeurs et appropriation de pratique par les joueurs. Je renvoie notamment en Annexe 3 une liste réalisée par Nicolas Besombes, qui s'est essayé à cette catégorisation des jeux vidéo de l'esport en fonction de leur genre ou de leurs mécaniques ludiques.

tensions et de la structuration des sports électroniques. D'une certaine façon, ce chapitre propose de lever le voile sur les pré-supposés professionnels, marchands et virtuels qui entourent ce phénomène et ses initiés, majoritairement amateurs.

### « Entrer dans la faille » : la compétition en ligne et hors-ligne

Que ce soit dans les médias ou dans les études sur l'esport et les jeux vidéo, les particularités « virtuelles » et « interactives » des logiciels ludiques ont été de nombreuses fois soulignées. Ces dimensions font notamment partie de l'argumentaire marketing des éditeurs. Toutefois, la focalisation sur le virtuel fait souvent oublier la matérialité et les rendez-vous hors du jeu, qui constituent pourtant un aspect important des sociabilités entre joueurs<sup>1</sup>. Par exemple, la particularité des jeux de rôle en ligne multijoueurs est que la pratique se réalise dans un « monde persistant », permettant de développer des liens avec d'autres joueurs ou encore de former une guilde (nom donné pour une alliance de joueurs) qui sert à partager les informations sur le jeu et mieux avancer dans l'histoire. Ces échanges entre joueurs sont en même temps l'occasion de forger des liens d'amitié plus durables qui peuvent se développer en dehors du jeu en lui-même<sup>2</sup>. D'une certaine façon, les rendez-vous des sports électroniques sont semblables à ce qui se passe avec ces jeux vidéo en ligne : les joueurs se réunissent autant lors de la participation aux matchs qu'en dehors.

Concrètement, il y a deux façons de participer à une compétition de jeux vidéo : sur internet (dit « en ligne » ou « IG », pour *In Game*) et en présence, dans un lieu défini (dit « IRL » pour *In Real Life*). Dans les deux cas, il s'agit d'affrontements organisés, réglés et réglementés, soit par la médiation du logiciel, d'un site internet, d'une association ou d'une entreprise commerciale. Même si la conception des jeux vidéo récents tend à privilégier l'usage de serveurs distants pour héberger les parties d'affrontement entre compétiteurs en ligne, certains jeux vidéo, souvent plus anciens, n'ont pas été créés dans cette perspective. Il existe, hier comme aujourd'hui, quelques compétitions organisées sur des logiciels qui ne requièrent pas une connexion à internet, ou qui n'en ont simplement pas, comme sur les logiciels *Street Fighter II*, *Tetris*<sup>3</sup> ou *Windjammer*<sup>4</sup>. Ces pratiques en ligne et hors ligne sont parfois une source de

<sup>1</sup> C'est ce que met en évidence T.L. Taylor dans sa première étude sur les joueurs d'*Everquest*, un jeu en ligne massivement multi-joueur qui plonge les joueurs dans des univers héroïques et fantastiques. T.L. Taylor, *op. cit.*, 2006.

<sup>2</sup> Vincent Berry, *op. cit.*, 2012. ; Olivier Servais, *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Paris, Karthala, 2020.

<sup>3</sup> *Tetris* est un jeu, qui dans ses premières éditions, ne permet pas l'affrontement direct des joueurs. C'est un jeu où les participants doivent atteindre le plus haut score en empilant des briques de différentes formes. Lorsqu'une ligne est complétée, elle disparaît. Le joueur perd quand l'écran est rempli de briques et qu'il lui est impossible d'en poser de nouvelles et de compléter des lignes. De nouvelles itérations de *Tetris* permettent de jouer l'un contre l'autre : quand un joueur complète une ligne, il envoie des malus à son adversaire.

<sup>4</sup> *Windjammer* est une série de jeu vidéo initialement paru sur borne d'arcade. Deux joueurs s'affrontent dans un jeu de frisbee : des coups spéciaux, pouvant envoyer puissamment le frisbee, permettent de casser le rythme des échanges entre les deux joueurs. Le point est gagné par un

confusion. En effet, décrire que des compétitions se déroulent « sur internet » peut mener à penser qu'elles se réalisent au sein du logiciel, ce qui n'est pas obligatoirement le cas, voire rarement. Les deux séquences suivantes (5 et 6) illustrent successivement ces deux modalités d'organisations et de pratiques :

### 5. Séquence – La compétition en ligne d'Azula

17h30. Je me connecte sur Skype et *Hearthstone*. 30 minutes plus tard, Aragorn (27 ans, enseignant d'histoire-géographie non-titulaire) et Tidus (18 ans, étudiant en école préparatoire de maths-physique appliqué) se connectent sur Skype. On discute un peu des dernières nouvelles en attendant que les deux joueurs se connectent aussi sur le jeu.

18h30. On fait quelques parties en *rank* (parties en ligne avec classement) pour tester nos stratégies pour le tournoi de ce soir, une ligue (une compétition par équipe et récurrente) à distance organisée par Azula, une *streameuse* sur Twitch.

19h30. Uther (18 ans, étudiant en L1 de LEA) se connecte sur Skype pour prévenir qu'il arrive dans 30 minutes après son repas. Aragorn décide d'aller manger avant le tournoi à 20h45. J'arrête de jouer pour regarder les matchs de Tidus.

20h15. Tout le monde est connecté sur Skype (en vocal). On discute des adversaires pour connaître qui joue en premier, en second, *etc.*

20h30. Je reçois un message d'Azula pour savoir si on est prêt. Elle commence la diffusion sur Twitch. Je lui dis que oui, et je préviens les autres. Le *stream* est en décalé de 15 minutes pour éviter la triche (que les joueurs puissent regarder ce que les adversaires jouent pendant le match). Sur le *stream*, les matchs commencent à 21h, alors que l'on débute le tournoi à 20h45.

20h40. On se connecte sur Challonge.com pour voir l'arbre du tournoi et connaître les pseudos des adversaires. On envoie une « demande d'amis » à nos adversaires pour les avoir tous dans notre liste de partenaires de jeu. À 20h45, Azula fait signe de commencer ; on envoie un message aux adversaires et on lance le premier match grâce au mode d'affrontement « entre amis ». Les premiers joueurs commencent, et les autres regardent le match par le mode « spectateur ».

22h15. Le match se termine, notre équipe a gagné. On reste connecté pour discuter en regardant le prochain match du tournoi dont la finale est la semaine suivante, et voir contre qui nous tombons la semaine suivante. Les matchs d'aujourd'hui finissent à 23h30 environ.

[Tournoi *Hearthstone* Azula, en ligne, à domicile (Nantes), avril 2016]

---

joueur lorsque le second n'arrive pas à renvoyer et rattraper le frisbee.

## 6. Séquence – Coupe de France *Street Fighter V* par équipe, Grand Rex

Les premiers matchs de poules commencent à 14h et finissent à 18h. Les équipes, de cinq joueurs, vont sur la scène pour s'affronter. Les matchs sont retransmis à la fois sur un grand écran dans la salle et sur le *stream* avec deux commentateurs. La salle est loin d'être pleine, il n'y a qu'une centaine de personnes.

Les matchs se succèdent, assez rapidement. Les compétiteurs défilent sur scènes où tout est déjà installé. Ils n'ont qu'à apporter leur manette ou leur joystick pour le brancher sur les consoles de jeux. Les deux compétiteurs qui jouent sont entourés par leurs équipiers. Ils s'affrontent sur deux écrans séparés, mais sur la même console de jeu : pour cela, ils utilisent le mode de jeu d'affrontement en local. Les affrontements à venir sont annoncés au micro par les commentateurs, mais les compétiteurs peuvent les consulter aussi via un tableau pour mieux connaître l'ordre et l'horaire potentiel de leur passage. Une feuille affiche l'arbre du tournoi, et elle est mise à jour (réimprimée) à chaque fin de poules. Les spectateurs en ligne et les commentateurs suivent l'avancée du tournoi sur le site Challonge.com.

Avant les phases finales, à 18h, il y a un concert du groupe Neko Light Orchestra. Avec un peu de retard, les matchs du Top 8, (meilleures équipes des phases de poules) commencent vers 19h. Le tournoi se termine avant 23h.

[Coupe de France *Street Fighter*, Grand Rex, Paris, Mars 2017]

La séquence 5 décrit le tournoi d'Azula, une ligue par équipe et qui s'étale sur un mois. Les équipes amateurs de quatre joueurs s'affrontent chaque semaine du mercredi au vendredi, afin de déterminer les vainqueurs. Les rencontres ont été fixées de façon aléatoire par un site internet (Challonge.com). Azula, une créatrice de contenu sur Twitch et joueuse d'*Hearthstone* amateur, a contacté des équipes qui se sont fait connaître pour leur participation aux compétitions en ligne et/ou en présence : le tournoi est donc sur invitation, et non par qualification.

La séquence suivante relate la compétition *Street Fighter V* au Grand Rex, organisée par Capcom, l'éditeur du jeu, en partenariat avec d'autres sponsors. Les deux commentateurs sont ceux que l'on retrouve habituellement dans les autres grands tournois sur le jeu, comme le Redbull Kumite ou au Stunfest. Alors que le tournoi d'Azula réunit une cinquantaine de spectateurs en ligne, la coupe de France rassemble trois fois plus, uniquement en présence. La différence entre ces deux compétitions est principalement d'ordre économique et réputationnel : la première est organisée pour faire vivre la création de contenu de la chaîne Twitch d'Azula, alors que la seconde est un tournoi d'envergure nationale avec un titre à remporter.

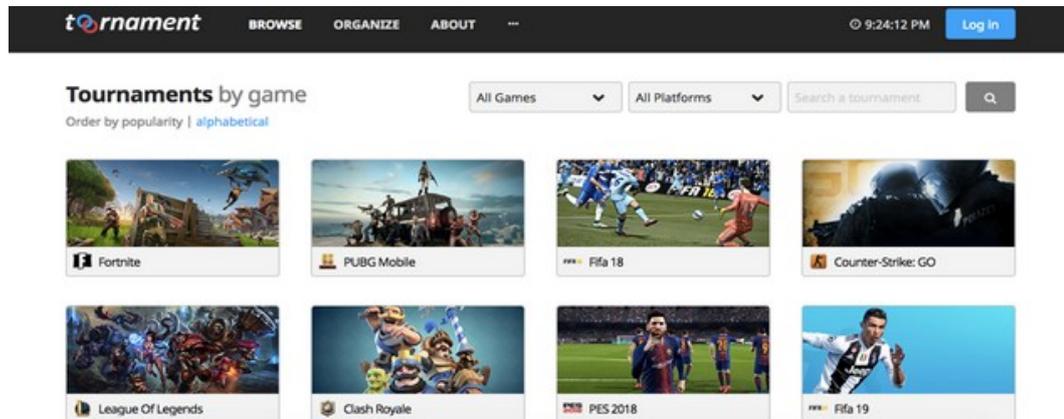


Illustration 3: Capture d'écran de la page d'accueil du site internet Toornament

## Simplifier la gestion du tournoi

Rejoignez des millions de personnes faisant confiance à Challenge pour gérer leurs tournois. Plus de **36,725,119** brackets créés dans le monde.

[Créer un tournoi](#) [Essayer notre générateur d'arbre](#)

Round	Player	Score
1	EggVibe	1
	Altheare	3
	akosipc	2
	corneliax	3
	ervinxiii	0
	Xerxes Regulus	3
	macmacus	1
	RumbleMac	3
2	Altheare	1
	corneliax	3
	Xerxes Regulus	1
	RumbleMac	3
3	corneliax	1
	RumbleMac	3

Illustration 4: Capture d'écran de la page d'accueil du site Challenge, avec exemple d'arbre de tournoi

Au-delà de ces différences, il y a de nombreuses similarités entre ces deux tournois. Que ce soit en ligne ou hors ligne, les deux évènements utilisent les rencontres « entre amis », modalité d'affrontement d'adversaires présélectionnés. Une telle présélection s'opère par le biais de sites spécialisés rassemblant en un lieu les informations nécessaires pour que les pratiquants se coordonnent et s'affrontent. Dans les deux extraits, c'est le site Challonge.com qui joue ce rôle d'interface compétitif.

Plusieurs sites proposent ce genre de services : Toornament.com, Esl.com (ESL pour Electronic Sport League), ou encore Wannawar.com (qui n'existe plus depuis 2017). Outre les moyens de coordination, ils proposent un service automatisé de calcul des points de match par participants, et les mettent en relation, via un « arbre de tournoi » qui varie selon les modalités de rencontre et d'organisation – rondes suisses, élimination directe, *etc.* Tous ces sites sont accessibles gratuitement et requièrent l'inscription des compétiteurs (création d'un compte nominatif). Leur économie, comme celles de la majorité des sites internet spécialisés ou non sur le jeu vidéo<sup>1</sup>, fonctionne sur la vente de place publicitaire dans leur page. Ces sites peuvent être utilisés autant par des éditeurs de jeux vidéo, que par des entreprises (équipes de compétiteurs ou agroalimentaires), des associations ou des particuliers pour créer leur évènement.

Certains sites sont plus réputés que d'autres dans les sphères amateurs et professionnels. Wannawar, durant la période d'observation participante sur *Hearthstone*, est un site fréquemment utilisé pour des compétitions rapides et très régulières, tout comme le site d'Electronic Sport League : tout un chacun peut y organiser des compétitions uniques jusqu'à des ligues de plusieurs mois. Par exemple, sur le jeu vidéo *Hearthstone*, durant l'enquête, le site Cup Colyseum est un haut lieu des rencontres en ligne en équipes. On y retrouve toutes les personnes participant aux tournois en présence en France, du joueur amateur aux joueurs professionnels. Le site Wannawar, en revanche, avant d'être fermé en 2017 à cause d'un problème de serveur, est une des plateformes d'organisation d'évènements privilégiés par les associations ou les particuliers. D'autres sites semblent plus destinés pour un public « professionnel » tels les sites Toornament, Faceit ou Melee. Ces trois sites sont les plus utilisés par les organisations professionnelles, car elles proposent aussi des services payants pour acquérir quelques avantages, autant pour des tournois en ligne qu'en présence. En pratique, du côté des compétiteurs, les tournois en ligne et les qualifications par parties classées sont souvent perçus comme des instances et des étapes vers les tournois en présence, et ce indépendamment de l'envergure de la compétition. Ce sont des sortes de « salles d'entraînements », où le gain a peu d'importance.

---

<sup>1</sup> Ce constat est même partagé pour tout ce qui relève de l'économie des « plateformes » en ligne : comme le dit un dicton, « si c'est gratuit, c'est vous le produit », c'est-à-dire que le consommateur est la cible d'une publicité à outrance. Voir à ce propos : Paul Belleflamme, Martin Peitz, *The Economics of Platforms. Concepts and Strategy*, Cambridge University Press, 2021. ; et plus précisément sur le domaine des jeux vidéo : Myriam Davidovici-Nora, « Paid and Free Digital Business Models Innovations in the Video Games Industry », *Digiworld Economic Journal*, 94, 2014, p. 83-103.

En termes d'organisation, la différence majeure entre une compétition en ligne et hors ligne est dans la localisation de la rencontre : si un tournoi en ligne est accessible depuis le domicile des participants, pour faire part d'un tournoi en présence, il faut, selon l'expression indigène, « aller en LAN ». LAN (que l'on trouve parfois sous la forme « LAN-party ») est l'acronyme de *Local Arena Network*, et désigne le fait de jouer en réseau, en un même lieu. Dans les années 1990 et au début 2000, le terme rend compte de la nécessité de relier les ordinateurs les uns aux autres par des câbles, alors qu'aujourd'hui cela n'est plus nécessaire puisque les jeux vidéo offrent généralement la possibilité de s'affronter par internet. Le terme « LAN » est ainsi utilisé pour désigner tout un nombre de rendez-vous, que ce soit un week-end entre amis autour de jeux vidéo, des compétitions associatives et plus rarement des championnats internationaux.

## La présence des industries dans l'esport

### *Cadrage de la compétition par les éditeurs de jeux*

J'ai pu décrire plus tôt, et lors d'une publication<sup>1</sup>, que l'organisation des tournois se distinguent entre trois types d'entités : associations, entreprises tiers et éditeurs de jeux vidéo. Lorsqu'un évènement prend une dimension internationale, ce sont généralement les éditeurs de jeux vidéo eux-mêmes qui prennent en charge l'organisation. Si dans les années 2000 plusieurs organisations professionnelles, comme l'Electronic Sport World Cup (ESWC) ou les World Cyber Games (WCG), se concurrencent pour être le championnat mondial multi-jeux, les éditeurs ont repris la main sur leur licence à partir des années 2010 comme je l'ai expliqué précédemment. Ces organisations ont alors changé leur stratégie. Par exemple, l'ESWC est transformé en 2016 en Electronic Sport World « Convention » par son propriétaire Matthieu Dallon qui ne peut concurrencer la popularité des évènements d'éditeurs<sup>2</sup>.

Pour un compétiteur, la participation à ces tournois internationaux d'éditeurs est soumise à un ensemble de conditions à remplir. Si tout un chacun peut s'inscrire à une compétition en ligne hebdomadaire, les championnats mondiaux font l'objet de qualifications. Trois stratégies de qualification sont notables depuis le retour des éditeurs dans l'organisation des championnats mondiaux dans les années 2010. D'abord, certains éditeurs comme Riot Games construisent des ligues de tournois du « haut vers le bas », c'est-à-dire qu'ils s'attardent à la structuration de ligues par pays et régions. Ici, il s'agit du modèle des ligues de football, avec des divisions d'équipes. D'autres éditeurs préfèrent n'organiser que des ligues fermées, souvent payantes. Sur inscription et sélection, et après avoir payé des frais de participation, les équipes

<sup>1</sup> Samuel Vansyngel, *op. cit.*, 2023.

<sup>2</sup> Selon une interview de Matthieu Dallon sur le site internet France24, consulté le 27/03/2022 : <https://www.francesoir.fr/culture-medias/matthieu-dallon-le-sport-electronique-va-prendre-une-ampleur-phenomenale>

peuvent participer à des saisons de tournois, sur un modèle plus proche des ligues nord-américaines de basketball. Enfin le dernier modèle d'organisation est de n'organiser qu'un championnat du monde, avec un parcours clair de qualification : parvenir à une place dans le top 100 du classement, et participer à des tournois en ligne saisonniers pour, en cas de succès, se qualifier au Championnat du monde.

Les compétitions organisées par les éditeurs sont plus rares que celles associatives ou que celles proposées par des particuliers, mais elles sont attrayantes : on peut y gagner un prix ou une place dans un championnat qualificatif, par exemple. Lorsque l'éditeur fait le choix d'organiser un parcours de qualification, il le fait en général dans le « client » du jeu (c'est-à-dire sur la page d'accueil du jeu vidéo en ligne) ou en conviant les joueurs par courriels. Les jeux *Fortnite* ou *Magic Arena* proposent des compétitions qualificantes à d'autres événements, ou qui se suffisent à elles-mêmes – avec un gain financier pour les gagnants. Dans *Magic Arena*, ces tournois en ligne par le client du jeu sont organisés tous les deux mois : une première journée de qualification précède un jour de phase finale, où les participants peuvent gagner entre 1 000 et 5 000 dollars. Sur *Fortnite*, il s'agit de compétitions hebdomadaires, et selon les mises à jour du jeu, certaines permettent de se qualifier à un tournoi plus large.

Les compétitions directement organisées par l'interface des logiciels servent à la fois à maintenir l'intérêt envers le jeu, à s'entraîner et à se placer dans le classement. Pour *Hearthstone*, les qualifications aux championnats dépendent du classement de fin de mois sur le *ladder* (le mode de jeu de parties classées). Sur d'autres jeux vidéo, comme *League of Legend*, le classement n'a d'autre utilité, dans la logique de l'affrontement, que de trouver des adversaires à sa mesure, du même rang. Sur ces logiciels, les parties classées ne donnent pas directement accès à des compétitions de haut niveau, mais servent parfois aux équipes de repérer les « bons joueurs » afin de les recruter à partir de la visibilité offerte par les classements en ligne.

L'action des éditeurs est principalement tournée vers les événements rassemblant des compétiteurs professionnels et auréolés d'une visibilité médiatique. Cette visibilité est d'une importance capitale, car l'objectif de ces tournois est avant tout promotionnel. Comme le montrent Dorowy et Jin<sup>1</sup> pour les concours de l'âge d'or de l'arcade organisée par les éditeurs, c'est la publicisation des jeux vidéo que visent les championnats du monde et autres événements compétitifs organisés par les éditeurs de jeux. En soutenant des tournois internationaux et professionnels, ces acteurs montrent que leur jeu est à la fois un logiciel divertissant et doté d'une profondeur stratégique. Par ailleurs, Dorowy et Jin soulignent que cette pratique promotionnelle a pour objectif de fidéliser des joueurs occasionnels en les convertissant en spectateurs. Il s'agit là d'une stratégie de diversification de l'offre par l'industrie qui n'hésite pas à étendre les supports de jeu sous diverses formes pour élargir et rendre captif une base de consommateurs, comme l'analysent Vincent Berry sur le jeu de société<sup>2</sup> ou encore Henry Jenkins au travers du concept de transmedia<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Michael Dorowy, Dal Yong Jin, *art. cit.*, 2013, p.2254-2274.

<sup>2</sup> Vincent Berry, « Que sait-on des jeux de société modernes ? », *Sciences du jeu*, 14, 2021.

<sup>3</sup> Henry Jenkins, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.

Les éditeurs et les développeurs ont donc une place particulière dans l'espace des sports électroniques. Ils sont initiateurs d'une compétition généralisée – par le biais des dispositifs ludiques, où la compétition fait partie de la modalité de jeu – et plus rarement organisée – via les championnats, les qualifications et les gains. En même temps, ils se tiennent en retrait sur d'autres aspects, surtout en termes d'organisation et de fédération. Il n'y a concrètement que Riot Games, avec la création de ligues nationales, qui semble avoir la volonté de structurer un ensemble d'évènements et de divisions par équipes à des niveaux nationaux et régionaux. Par exemple, Wizard of the Coast, qui édite *Magic Arena*, a renoncé à l'organisation de tournois nationaux après deux décennies de soutien au championnat du jeu de cartes version papier. Lorsque *Arena* est sortie, la stratégie de Wizard a été d'annoncer son « entrée dans l'esport » en créant une ligue de joueurs professionnels financés par l'éditeur pour leur participation. Quelques années après, la ligue a été une nouvelle fois abandonnée au profit d'un circuit qui semble, pour le joueur lambda, plus ouvert qu'un circuit compétitif fermé et sélectif.

Dernier élément à mentionner, la présence des éditeurs et des développeurs dans les arènes compétitives de jeux vidéo se manifeste par le fait qu'ils maîtrisent les temporalités des jeux. D'abord parce que les logiciels nécessitent de plus en plus d'être connectés aux serveurs à distance pour qu'une partie se joue. Ensuite, les jeux vidéo, lorsque leurs modalités de jeux requièrent des joueurs de s'affronter, sont mis à jour par les développeurs régulièrement. Ces mises à jour permettent deux choses : soit de rééquilibrer les stratégies gagnantes, pour plus d'équité dans le jeu ; soit d'actualiser et d'ajouter du contenu dans le jeu (gratuitement ou non). L'une et l'autre des modes de mises à jour permettent concrètement de garder captifs les joueurs : avec un jeu vidéo actualisé, l'engagement se renouvelle, car il s'agit de réapprendre les stratégies. Dans *Hearthstone* ou *Magic*, les mises à jour se font sous forme d'éditions de nouvelles cartes à jouer pour agrémenter et renouveler les stratégies. Pour *League of Legend* ou *Street Fighter*, c'est à peu près la même chose : de nouveaux personnages jouables sont importés dans le jeu. Dans *Fortnite*, les développeurs optent pour un changement complet de la carte de jeu et des lots d'armes disponibles pour les joueurs.

### ***L'esport, une opportunité publicitaire***

Si d'ordinaire cette industrie est pensée et définie à l'aune des créations de logiciels et de leur distribution<sup>1</sup>, les constructeurs d'équipements et de matériels informatiques (consoles, ordinateurs, claviers, manettes, *etc*) méritent également d'être pris en compte, comme l'analysent Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford et Greig de Peuter<sup>2</sup>. En effet, ces derniers participent largement aux infrastructures de distribution et de

<sup>1</sup> Bruno Lusso, « Industrie du jeu vidéo et construction de clusters innovants », *Sciences du jeu*, 8, 2017. ; Hovig Ter Minassian, « Les dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France », *Territoire en mouvement*, 42, 2019.

<sup>2</sup> Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford, Greig de Peuter, *Digital Play: the Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, 2003.

production. Myriam Davidovici-Nora et Marc Bourreau<sup>1</sup> décrivent cette industrie comme un « marché à deux versants », qui inclut aussi les distributeurs dans la chaîne de distribution des marchandises. S'il semble logique que l'ensemble de cette industrie investisse dans les sports électroniques pour leur lien évident avec la technique matérielle, ils ne sont pourtant pas les seuls. Tout comme dans d'autres sports ou industries culturelles et créatives, des acteurs non endogènes s'engagent aux côtés de pratiques qui leur permettent une publicité par le sponsoring auprès des publics fans.

La publicité se donne à voir lors des tournois tant amateurs que professionnels par différentes stratégies. Dans mes observations, j'en distingue trois : l'omniprésence des marques sur les ordinateurs ou les affiches ; le démarchage d'un produit test ; la distribution de produits d'appel. Les photographies 5, 6 et 7, prises à la Gamers Assembly 2017, et les deux séquences (7 et 8) décrivent successivement les trois méthodes de publicisations dans les différents tournois.

La photographie 5 montre la grande scène de la Gamers Assembly, l'un des plus grands rassemblements compétitifs français sur différents jeux vidéo. Cette scène est principalement utilisée lors des phases finales des tournois. L'endroit est donc incontournable : tout le monde y passe, les compétiteurs et les spectateurs. Les différents sponsors sont ici affichés sur le bas de la scène et sur des panneaux qui cachent le dessous des tables. D'après les affichages, pour cette édition de la Gamers Assembly, l'organisation a reçu le soutien (financier) de plusieurs instances : la communauté urbaine Grand Poitiers ; la région Nouvelle-Aquitaine ; OMEN, une marque d'ordinateurs ; NRJ, une radio ; Covage, un installateur de fibre optique (connexion internet) ; AOC gaming, qui propose principalement la vente de moniteur d'ordinateur ; Cogent, un fournisseur d'accès internet. On peut remarquer aussi le logo de l'équipe associative locale, Orks esport, qui, contrairement aux autres « partenaires » (les promoteurs présentent souvent les sponsors par ce terme) n'apportent pas un soutien financier. L'association est par ailleurs engagée avec celle organisatrice pour des actions sur le territoire régionale tout au long de l'année.

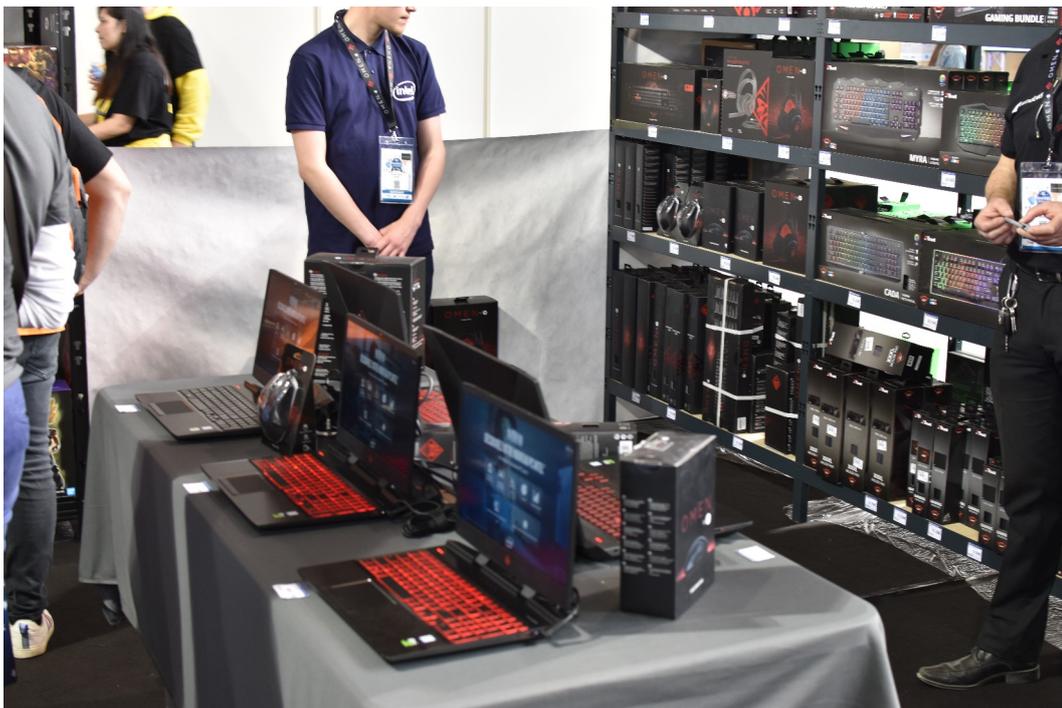
Tous ces sponsors se retrouvent également sur différents tracts, billets et affiches posées dans toute la LAN ou encore sur les diffusions en ligne des matches. Qu'il s'agisse de marques, d'entreprises, d'associations ou de collectivités locales, être affiché sur scène ou sur les écrans permet de diffuser leur image auprès d'un public ciblé. L'enjeu est le même que ce soit pour l'association ou les quatre sponsors de l'industrie à la Gamers Assembly : montrer aux spectateurs et aux compétiteurs qu'ils sont des alliés fiables pour leur loisir, ce qui potentiellement leur permet de gagner la confiance de futurs consommateurs et usagers en créant un lien basé sur une pratique commune.

---

<sup>1</sup> Myriam Davidovici-Nora, Marc Bourreau, « Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo », *Réseaux*, 173-174, 2012, 97-135.



*Illustration 5: Une publicité omniprésente sur scène, Gamers Assembly 2018*



*Illustration 6: Stand vente de produits informatiques et tests d'ordinateurs portables "gamers", Gamers Assembly 2017*



*Illustration 7: Stand test d'un dispositif ludique de réalité virtuelle, Gamers Assembly 2018*

La présence des marques de l'industrie du jeu vidéo est aussi visible dans des espaces qui leur sont réservés. Ces « zones marchandes », parfois appelés « salons », permettent aux différents sponsors d'avoir un emplacement. Sur les photographies 6 et 7, il s'agit de stands proposant des tests d'objets informatiques et ludiques destinées aux *gamers*, c'est-à-dire aux joueurs les plus engagés comme ils sont appelés couramment. Si le stand de réalité virtuelle (illustration 7) n'est là que pour montrer l'innovation (car il n'est pas possible d'acheter le dispositif), le stand de la photographie 6 – par l'entreprise OMEN – fait tester des ordinateurs que les joueurs peuvent acheter immédiatement. Selon un des tenants d'un tel stand avec qui j'ai discuté à la Gamers Assembly 2016, ils font « un bon chiffre durant ces événements, car les joueurs ne prévoient pas de matos [*ie*, matériel] de remplacement. Un souris ou un clavier qui tombe en rade, ça va vite pendant le transport ».

### **7. Séquence – Burgers et boissons gratuites, Gamers Assembly 2016**

Lors de l'inscription, les personnes à l'accueil distribuent des tracts qui promeuvent la marque *Asus* et leur boisson énergisante, de type *Redbull* ou *Monsters*. Deux heures après, vers 11h30, au micro de la salle, une personne annonce que ce tract permet d'aller récupérer gratuitement un burger et une boisson à la buvette en s'inscrivant sur un site internet.

À partir de ce moment-là, Cubis (24 ans, joueur *Hearthstone*, étudiant en ostéopathie), qui a fini son match, me propose de prendre mon billet et le sien pour aller récupérer ces mets. Lorsqu'il revient, avant de me donner le burger et la boisson énergisante, il me raconte qu'il a « bien fait d'y être allé tout de suite, c'est le bordel maintenant ». On rit. Plus tard, une personne reprend le micro pour annoncer qu'il y a un bug (une erreur qui ne permet pas de fonctionner normalement) sur le site d'enregistrement : il faut maintenant venir avec son tract pour avoir le droit au burger/boisson, sans passer par l'inscription en ligne nominative ;

Plus tard dans l'après-midi, Cubis me propose de faire un tour des tournois pour voir les autres jeux, car nous avons tous les deux perdu nos matchs. Sur le chemin, on trouve par terre des tracts. On retourne manger gratuitement et on distribue des tracts aux autres compétiteurs que l'on connaît qui vont eux aussi récupérer des burgers gratuits.

Le soir tard, lorsque je vais chercher une bière à la buvette avec Aragorn, j'interroge le bénévole sur l'opération d'Asus. Il confie que : « C'était n'importe quoi ! En fait tout le monde s'est connecté en même temps sur le site, donc ça a produit comme un DDOS (*Distributed Denial of Service*, « attaque par dénis de service » – acronyme normalement utilisé pour décrire une attaque de hackers sur les sites internet qui consiste à surcharger de flux de connexion). J'sais pas ce qui leur a pris de faire une telle OP (Opération Promotionnelle), on a été blindé pendant des heures, y a eu trop d'attentes pour les joueurs et tout ! ».

[Gamers Assembly, Hall des expositions de Poitiers, Poitiers, 2016]

## 8. Séquence – La foire aux *goodies*, Gamers Assembly 2017

Cubis me propose d'aller faire un tour aux stands de la zone marchande après son match, voir s'il trouve un casque audio pour remplacer ses vieux écouteurs. En arrivant sur place, nous voyons une foule placée devant le stand d'un constructeur de matériel informatique. Une personne est au micro :

« Attention, vous êtes prêts ? À mon top, je veux toutes les mains en l'air et que tout le monde crie « O. M. E. N. », le plus fort possible ! Alleeezz... TOP ! » - il se met à mimer le geste des bras en l'air en alternant avec son micro où il crie OMEN.

La foule d'une trentaine de personnes se met à crier comme l'animateur le demande. Du personnel derrière l'animateur sort des *goodies* – tours de cou, autocollants, sacs et t-shirts au nom de la marque – et les lance dans la foule.

« Allez, je vous entends pas là ! Qui veut des sacs ? (attente d'une réponse par le public) J'ai rien entendu, qui veut des sacs ? Plus fort ! »

La foule redouble d'efforts. Cubis me fait signe pour entrer dans la foule pour récupérer des objets. Pendant qu'il se fraye un chemin, je reste en retrait au

fond. Malgré tout, je récupère un sac et un t-shirt, sans lever les mains et sans crier. Cubis récupère un t-shirt. Quelques personnes mettent la main sur des sacs en même temps, ce qui crée quelques tensions, mais sans aller au conflit.

[Gamers Assembly, Hall des expositions de Poitiers, Poitiers, 2017]

Les deux séquences montrent des opérations de marketing qui visent à offrir des échantillons ou des produits estampillés d'une marque pour rassembler du public autour d'un stand et de faire connaître sa marque à de futurs consommateurs. Les *goodies*, les objets lancés et offerts, ne sont pas des choses de valeur. Rien de ce qui est donné ne constitue des biens durables pour les participants. Pourtant, force est de constater que cette stratégie rassemble toujours du monde autour des stands de chaque rendez-vous compétitif ou autres salons de jeux vidéo. C'est notamment le cas de la Paris Games Week, aussi appelé la « grand-messe du jeu vidéo », qui se tient chaque année à Paris, porte de Versailles, où l'industrie présente aux consommateurs les prochaines sorties de jeux vidéo et de consoles. D'autres stratégies consistent à organiser des concours : gagner un écran, une souris, un clavier ou même un ordinateur fixe complet.

Ces temps d'animation promotionnelle rappellent ceux observés par Ronan Le Velly<sup>1</sup>. Le Velly montre que ce qui rassemble autour des camelots, ce n'est pas la marque en elle-même, ni même une force magique voire l'effet d'une « hypnose collective », mais un savoir-faire de l'animateur. D'après l'anthropologue, le cours de l'action de ces événements est à comprendre au travers du « processus continu d'interprétation et de production de sens auquel participent le démonstrateur et son public ».

Les deux épisodes décrits précédemment tranchent cependant avec le cadre d'une démonstration de foires aux innovations. Le public n'attend pas d'acheter ou d'être convaincu par le produit. Au contraire, en tant que joueur de jeux vidéo, il est plus probable qu'ils connaissent déjà la marque, au moins de noms. Les participants-publics d'une telle démonstration sont là pour les gains immédiats à récupérer. C'est une occasion « donnant-donnant » : le consommateur obtient un bien, le promoteur fait de la publicité. Dans les deux cas présents, en offrant un burger et une boisson au nom de la marque d'informatique ou des sacs et des tours de cou, les marques comptent sur le fait que les participants repartent avec ces biens, mais qu'ils les utilisent *a minima* durant l'évènement présent (pour le petit sac en toile ou le tour de cou), *a maxima* quelques mois (pour le t-shirt par exemple).

Le cas des situations de promotions en événements compétitifs de jeux vidéo souligne que les entreprises qui s'adonnent à ces offres « gratuites » le font pour la publicité. Effectivement, il n'y a pas de réelle règle de participations : je peux récupérer un sac et un t-shirt, quand d'autres n'ont rien ramassé, alors même que je ne joue pas le jeu des « mains en l'air en criant ». C'est aussi ce que j'ai pu constater avec un concours pour gagner un ordinateur fixe (séquence 9) : la participation des

<sup>1</sup> Ronan Le Velly, « Les démonstrateurs de foires. Des professionnelles de l'interaction symbolique », *Ethnologie Française*, 1, 37, 2007, p. 143-151.

gens au concours ne sert qu'à rendre visible la marque. Le concours peut être biaisé, la participation ne rien donner aux spectateurs. Ce qui importe c'est qu'un ensemble de personnes se soit engagé avec la marque, ne serait-ce qu'un temps restreint. Il est donc possible de récupérer plus d'objets promotionnels que prévu (manger gratuitement des burgers tout un week-end, des t-shirts, des sacs et un ordinateur en discutant avec la bonne personne), ces démonstrateurs ne veillent qu'à la diffusion de leur marque, et non à la rentabilité économique de leur action.

### **9. Séquence – Le (faux) concours pour gagner un ordinateur, Gamers Assembly 2016**

Après mon match, Cubis, qui était parti avec son frère faire un tour de la LAN, vient me voir, excité, en me disant qu'il a parlé avec un type à la zone marchande qui fait un concours pour gagner un ordinateur.

« Le type est trop sympa, on a parlé 20 minutes. Il m'a dit qu'il me ferait gagner l'ordinateur, mais faut pas le dire ! », dit-il en riant.

Le lendemain, vers 11h, Cubis n'attend que le dénouement du « concours » où il doit « gagner » son ordinateur. À 13h, il n'a toujours aucune nouvelle : il décide donc de retourner au stand voir le vendeur. Il y a été 4 fois durant le week-end en tout pour discuter. À 15h, on range les affaires et prend la route en voiture. Je lui demande où en est l'ordinateur : « il m'a dit que c'était bon ! Il a pas fait d'annonce, car il n'y avait plus beaucoup de monde dans les stands. Il a pris mon mail et tout, donc voilà ! J'ai perdu tous mes matchs, mais j'ai un nouveau PC ». On rit. Un mois plus tard, il reçoit son ordinateur chez lui.

[Gamers Assembly, Hall des expositions de Poitiers, Poitiers, 2016]

L'industrie du jeu vidéo dans son ensemble est donc présente lors des compétitions, de façon visible par le sponsoring, mais aussi par le biais des gains de tournoi. Dans les bars de jeux vidéo, où des compétitions sont organisées quasiment tous les soirs de la semaine, le rendez-vous du vendredi ou du samedi soir est souvent celui où le lot est plus important que le reste de la semaine : il est possible de gagner un clavier, une souris d'ordinateur ou de l'argent virtuel dans un jeu particulier. Ces lots ne sont pas offerts par les tenanciers des lieux, mais par leurs sponsors : à Nantes, au bar Game Over, de tels lots sont donnés aux propriétaires par leur sponsor Roccat.

L'industrie est donc omniprésente dans les compétitions de jeux vidéo. Le sponsoring permet de doter la compétition soit d'un enjeu de gain monétaire, soit de perspective de gagner des biens matériels supplémentaires, voire de les obtenir gratuitement. Lors de tournoi, on remarque également que le matériel informatique des compétiteurs est souvent estampillé des marques de constructeurs informatiques (ils en rajoutent même par des autocollants). Ainsi, les jeux vidéo pratiqués en compétitions sont, en eux-mêmes, une source de publicisation.

## Petites et grandes « scènes » des sports électroniques

Si, à un niveau marchand, les compétitions de jeux vidéo semblent bien cadrées par les industries culturelles ou d'autres entreprises, celles-ci n'ont pourtant pas la main sur tout ce qui touche à l'esport : d'après les observations participantes des équipes, la vie d'un compétiteur lambda est plus rythmée par la participation aux compétitions en ligne et en LAN qu'à celles des tournois dits professionnels. Les temporalités des entreprises et de l'industrie du jeu vidéo n'ont d'emprise que sur la participation spectatorielle aux grands événements, car l'industrie ne prend pas en charge l'organisation des sports électroniques dans son ensemble.

Cet ensemble est majoritairement associatif. Les différentes personnes prenant part aux sports électroniques, professionnels comme amateurs, le nomment la « scène esport ». Toutefois, il ne s'agit pas d'une seule et même scène. La « scène esport » se décline en fonction des localités (nationale, internationale), des statuts des participants (professionnels ou amateurs), mais surtout des jeux vidéo. On parle alors de la scène « *Fortnite* », de la scène « *Hearthstone* », etc. Chaque scène est une sorte de microcosme autour d'un jeu vidéo. Cette terminologie est utilisée à la fois pour désigner l'ensemble des participants (compétiteurs, organisateurs et publics) autour d'un jeu, et souligne en même temps la dimension spectaculaire. Dire que tel ensemble de compétitions, ses participants et ses organisations sont une « scène » met en exergue la finalité des rencontres : l'action des participants, qu'importe leur statut, se destine à la monstration des meilleures performances à l'écran.

À ce titre, les scènes esport sont des arènes d'habiletés techniques, pour reprendre les termes de Nicolas Dodier<sup>1</sup>, puisqu'elles se distinguent chacune par leurs jeux vidéo ou par leurs compétiteurs phares. Par exemple, pour le jeu vidéo *League of Legend*, la scène française brille par son joueur professionnel Yellowstar, qui fait la une des presses spécialisées et généralistes pour le fait de jouer à un très haut niveau, dans les championnats du monde et au sein des équipes étrangères, quand sur la scène internationale sont remarquées la maîtrise et la domination des équipes coréennes. Ces arènes d'habiletés techniques sont également des arènes de réputations qui se basent sur les *skills* (compétences) propres à la maîtrise des logiciels. Selon des critères basés sur les propriétés des dispositifs ludiques, les acteurs des sports électroniques classent les différentes scènes : la scène de *League of Legend* se distingue donc de celle de *Hearthstone* ou encore de *Street Fighter*, puisque les mécaniques de jeu, les stratégies et les éditeurs sont différents, mais également parce que les pratiquants n'ont, *a priori*, pas de raison de circuler d'un jeu à l'autre. L'un est un jeu vidéo qui requiert plus de motricité et de réflexe que le second, un jeu de cartes où la réflexion stratégique est valorisée. Lors des tournois ou des discussions sur des serveurs, on peut entendre ou lire parfois que la « scène des FPS (*First Person Shooter*, jeu de tir à la première personne) est plus dynamique que celles des TCG » (*Trading Cards Games*), comme je l'ai noté dans un échange avec des joueurs de *Counter Strike*, pendant une pause à l'Insalan 2015. Ainsi, dans leur ordonnancement, les scènes désignent autant

<sup>1</sup> Nicolas Dodier, « Les arènes des habiletés techniques », dans Bernard Conein, Nicolas Dodier, Laurent Thévenot, *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire*, Paris, Editions de l'EHESS, Raisons Pratiques, 1993, p. 115-139.

des groupes de gens que des groupes de jeux, réunis en fonction des logiciels ludiques utilisés et des compétences qu'ils requièrent.

Le terme de « scène » permet de qualifier un ensemble de pratiques compétitives diverses, qui supposent un ensemble organisationnel. Ce terme unifie autant qu'il distingue ces ensembles. Avec ce terme, les différents acteurs, souvent les journalistes, jugent du « dynamisme » des scènes : ils posent la question de sa visibilité et de sa popularité. Cette médiatisation est évaluée en fonction du nombre de compétitions organisées dans l'année sur tel jeu vidéo, de la présence d'un soutien de l'éditeur au développement des tournois, ou encore de l'engouement du public et des compétiteurs. Ainsi la visibilité est une notion, qui pour les acteurs, recouvre la diffusion et la promotion des tournois d'une scène d'un jeu vidéo, dont le critère central est aussi l'importance des gains économiques, comme le note l'illustration suivante :



Illustration 8: Classement 2018 des scènes esport en fonction des gains et des spectateurs, par SmartCast

Avec ces critères de popularité et de visibilité des scènes, les promoteurs de l'esport, journalistes en première ligne, ont proposé des classements des « tiers jeux vidéo sportifs » (« *Esports Games Tiers* »<sup>2</sup>, illustration 8). Ce genre de classement ne permet en réalité que de classer les « jeux du moment » selon l'article de Smartcast. En effet, il révèle moins l'ensemble des jeux esports que ce que suivent les spectateurs et les pratiquants. Ces classements ne sont intéressants que parce qu'ils pointent des tendances et des modes de consommations. Par ailleurs, au fur et à mesure des années, des jeux semblent garder leur place en haut du classement. Bien que de

<sup>2</sup> Consulté le 18/12/2023 : <https://www.smartcast.ninja/2018/06/11/esports-games-tiers-2018/>

nombreuses personnes, dans la presse spécialisée ou parmi les compétiteurs rencontrés, prédisent la fin de *League of Legend*, le jeu reste toujours l'un des esports les plus suivis pour sa compétition internationale.

La popularité d'une scène est aussi repérable au travers des jeux vidéo proposés en compétitions dans les LAN. Les organisateurs, associations ou entreprises, suivent les tendances : par exemple, le jeu vidéo *Hearthstone* a connu ses heures de gloire entre 2013 et 2017, à l'affiche de toutes les LAN associatives, puis a été remplacé progressivement par *Team Fight Tactics*.

Le tableau suivant montre les jeux vidéo présents aux six éditions consécutives de la Gamers Assembly (de 2014 à 2019). Il n'est pas représentatif de l'ensemble de ce qui peut être considéré comme étant des jeux « esports », ni des autres tournois. Cependant, il permet de repérer les jeux vidéo les plus répandus durant l'observation participante. L'une des particularités de la Gamers Assembly, comme pour la Nantarena ou l'Insalan, c'est qu'il s'agit d'un rassemblement compétitif sur plusieurs jeux et plateformes, où se retrouvent autant des amateurs que des professionnels.

Tableau 6 : Jeux vidéo en compétitions lors de la Gamers Assembly

Gamers Assembly	Support de jeu	2014	2015	2016	2017	2018	2019	Total
<i>Battlefied</i>	Ordinateur		x					1
<i>Call of Duty</i>	Ordinateur	x	x	x				3
<i>Clash of Clan</i>	Portable						x	1
<i>Counter Strike</i>	Ordinateur	x	x	x	x	x		5
<i>Dragon Ball FighterZ</i>	Console					x		1
<i>Fifa</i>	Console	x	x	x			x	4
<i>Fortnite</i>	Ordinateur					x	x	2
<i>Hearthstone</i>	Ordinateur	x	x	x	x	x	x	6
<i>Heroes of the Storm</i>	Ordinateur		x				x	2
<i>Krosмага</i>	Portable					x		1
<i>League of Legend</i>	Ordinateur	x	x	x	x	x	x	6
<i>Overwatch</i>	Ordinateur			x	x	x	x	4
<i>PES</i>	Console			x				1
<i>PUBG</i>	Ordinateur					x	x	2
<i>Quake</i>	Ordinateur						x	1
<i>Rainbow 6 Siege</i>	Ordinateur			x	x	x	x	4
<i>Rocket League</i>	Ordinateur			x	x	x		3
<i>Shootmania</i>	Ordinateur	x	x	x				3
<i>Smash Bros</i>	Console					x	x	2
<i>SMITE</i>	Ordinateur		x					1
<i>Starcraft</i>	Ordinateur	x	x	x	x		x	5
<i>Street Fighter</i>	Console		x	x		x	x	4
<i>Team Fight Tactics</i>	Ordinateur						x	1
<i>Team Fortress</i>	Ordinateur	x	x	x	x			4
<i>Trackmania</i>	Ordinateur	x	x	x		x	x	5
<i>World of Tank</i>	Ordinateur		x					1

Dans le tableau 6, qui ne compile que les années de l'observation participante, on peut voir des jeux invariants au fil des ans : *League of Legend*, *Hearthstone*, *Counter Strike*, *Overwatch* ou encore *Trackmania*. D'autres, comme *Heroes of the Storm* ou *World of Tank* n'ont fait leur apparition qu'une seule fois, l'année de leur sortie. S'ils n'ont pas été reconduits c'est à cause d'une double évaluation des organisateurs, soit parce qu'il n'y avait pas assez de participants, soit parce que ces jeux n'étaient pas ou peu soutenues par l'éditeur et/ou les sponsors de l'évènement.

Chaque organisateur de compétition peut à tout moment choisir d'ajouter ou d'enlever un jeu au programme des évènements, selon des critères qui leur sont propres : tel titre est ajouté parce qu'il s'agit du dernier jeu à la mode ; tel autre n'est plus proposé, car l'éditeur ne promeut pas assez le circuit des championnats du monde ; un dernier peut être retiré sur les bases de la participation à ce même tournoi l'an passé. Il peut enfin arriver que des jeux vidéo soient mis sur le devant de la scène dans certaines LAN en tant qu'un « retour » à de vieux logiciels ou parce qu'un évènement particulier, comme une qualification pour un tournoi plus visible, peut y prendre place. À ce titre, *Team Fortress 2* est un titre qui semble indémodable à la Gamers Assembly, puisqu'il est à l'affiche chaque année alors qu'il est sorti en 2007. Un autre exemple de cette nostalgie d'anciens jeux compétitifs est l'apparition d'un tournoi sur *Quake*, un jeu vidéo datant de 1996 qui a connu une nouvelle édition en 2017. Il y a donc des choix, du côté des organisateurs, pour mettre en avant un jeu plutôt qu'un autre selon une logique de l'offre et de la demande.

Dans le choix des jeux vidéo proposés aux compétiteurs, certains s'imposent parce qu'ils ont potentiellement un grand nombre de pratiquants, mais ne font pas partie, *a priori*, de l'esport médiatisé et très soutenu par l'industrie. C'est le cas de *Fifa* et *Street Fighter*. Comme il sera décrit dans le chapitre suivant, une compétition de jeux vidéo est divisée en plusieurs espaces. Chacun accueille les participants en fonction de leur inscription aux compétitions. Les espaces de pratiques de ces deux jeux, à la Gamers Assembly comme à la Nantarena et à l'Insalan, se trouvent toujours à l'écart des zones de compétitions ordinaires. D'après mes observations, les tournois sur les jeux vidéo *Street Fighter*, *Smash Bros* et *Fifa* sont placés dans des espaces séparés, près des zones marchandes, de la restauration, des sorties et des toilettes, contrairement aux zones tournois qui elles sont dans de grands espaces où le public non habilité ne peut pas entrer. Cette assignation des jeux sur consoles aux espaces ouverts (principalement marchands et restauration) semble être justifiée par le fait que les compétiteurs sont amenés à changer de place à chaque match, donc à se mouvoir dans l'espace compétition, alors que pour les jeux sur ordinateurs, chaque compétiteur reste assis au même endroit tout le long du tournoi. Il y a donc quelques désagréments à cette position spatiale : le bruit plus fort que dans l'espace tournoi ; le fait que des individus circulent derrière les compétiteurs ; ou encore les odeurs. Tout se passe comme si ces tournois étaient des « ajouts ». Quelques fois c'est effectivement le cas. Lors des différentes éditions de la Nantarena où l'Insalan, les compétitions *Street Fighter* et *Smash Bros* n'ont pas été prévues et organisées par l'équipe bénévole. Elles le sont par une association différente, Jeux2Baston, qui s'ajoute à l'organisation. D'une certaine façon ce découpage marque une distance de ces scènes esport les unes par rapport aux autres. Les jeux sur ordinateurs sont

classés comme plus nobles, ils sont souvent les plus plébiscités par le public et les plus soutenus par l'industrie et les organisations de tournoi. Les compétitions sur consoles semblent plus souvent dévaluées. Ces observations sur les emplacements des tournois rejoignent, de façon générale, celles de la médiatisation des différentes scènes esports et leurs publics. En effet, ce joue ici une distinction des supports de jeux vidéo, mais également des participants.

## L'enjeu de la définition des publics sport

Quoi que les recherches sur les amateurs restent marginales<sup>1</sup>, ces pratiques semblent pourtant majoritaires. Cela rejoint également un intérêt grandissant des promoteurs des pratiques vidéoludiques, compétitives ou non, qui soulignent la croissance du nombre de pratiquants en général et spécifiquement sur l'esport. En même temps, comme l'analyse Samuel Coavoux<sup>2</sup>, il y a bien une augmentation des pratiques ces dernières années. Mais si la pratique des jeux vidéo se diffuse plus largement parmi la population générale, cet effet n'affecte pas nécessairement des pratiques qui en dérivent et restent cantonnées à des cercles restreints, comme les sports électroniques, notamment lors des tournois hors ligne. Pour mieux comprendre ces différents usages, il s'agit, avant toute chose, de rendre compte des différents profils à la fois des joueurs de jeux vidéo en population générale et des compétiteurs grâce aux différentes enquêtes statistiques sur ces sujets.

Concernant les pratiques vidéoludiques en population générale, et comme le soulignent les chercheurs et chercheuses de l'enquête Ludespace, parler de « la pratique du jeu vidéo » confond des usages et des réalités très diverses. C'est pourquoi ils et elles proposent d'analyser les pratiques selon les classes sociales et selon le genre de jeu (stratégie, tir, combat, *etc*). Leur proposition amène à questionner des distinctions de goûts culturels plutôt que de pratiques. Ce faisant, ils et elles prolongent une ancienne enquête de Pierre Bruno<sup>3</sup> qui montre un écart important dans l'accès aux équipements vidéoludiques selon la classe sociale. Ainsi l'enquête Ludespace distingue, chez les joueurs adultes, une pratique plus forte chez les classes populaires que supérieures : « les cadres et les professions intellectuelles supérieures [...] jouent le moins, avec 54 % de joueurs contre 62 % chez les professions intermédiaires et les ouvriers, et 59 % chez les employés<sup>4</sup>. »

Que ce soit chez Bruno ou dans Ludespace, ces enquêtes montrent que certains jeux vidéo sont mis plus souvent en avant que d'autres, puisqu'ils font partie des pratiques vidéoludiques légitimes, c'est-à-dire les plus visibles dans les médias et le plus souvent cités par les joueurs. Cependant, en interrogeant plus largement les pratiques

<sup>1</sup> Emma Witcowski est une des rares chercheuses dans le monde anglophone à réaliser ce travail de recherche qui ne s'arrête pas aux « grands événements ». En France, je ne peux que souligner de nouveau les recherches de Philippe Mora, mais aussi de Johan Chaulet et Jessica Solet-Benonie : Johan Chaulet, Jessica Solet-Benonie, *op. cit.*, 2019. ; Philippe Mora, *op. cit.*, 2005. ; Emma Witcowski, *op. cit.*, 2012.

<sup>2</sup> Samuel Coavoux, *op. cit.* 2019.

<sup>3</sup> Pierre Bruno, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros, 1993.

<sup>4</sup> Hovig Ter Minassian, Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabelle Colon de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Matthieu Triclot, Vinciane Zabban, *op. cit.*, 2021, p. 40.

interstitielles et quotidiennes, on se rend compte que les jeux vidéo les plus pratiqués ne sont pas nécessairement les plus médiatisés ni les plus vendus<sup>1</sup>. En effet, le jeu le plus pratiqué sur support numérique se trouve être le *Solitaire*, logiciel installé sur tous les ordinateurs dotés du système Windows, ou plus récemment, des jeux sur téléphones portables<sup>2</sup>. Ces analyses et ces chiffres tranchent avec l'image des joueurs et des joueuses diffusée par les acteurs de l'industrie vidéoludique (par le biais d'un « Livre Blanc » réalisé par le syndicat français des éditeurs de jeu vidéo par exemple).

Pour ce qui concerne les sports électroniques, deux types de données chiffrées circulent abondamment dans les milieux professionnels des sports électroniques et l'industrie du jeu vidéo. Les premières concernent l'évolution du secteur et du marché, et se destinent à convaincre et persuader les potentiels investisseurs et sponsors que les publics et les consommateurs de jeux vidéo et d'esport ne cessent de croître. Ces chiffres, produits par l'industrie et pour l'industrie, sont des projections, et proposent de renseigner par des algorithmes de prédictions le nombre de joueurs engagés, de manière exponentielle dans tous les cas<sup>3</sup>. Les secondes données chiffrées concernent plus précisément les comportements des consommateurs et du public des sports électroniques. Le « Baromètre France Esport » sert d'outil aux professionnels des sports électroniques pour cerner « en détail » les caractéristiques des consommateurs plus ou moins engagés.

Créé en 2018 à l'initiative de l'association France Esport, commanditant l'institut de sondage Médiamétrie, ce baromètre propose chaque année une nouvelle itération, permettant, selon ses initiateurs, d'actualiser les chiffres. Cette étude quantitative, qui se présente comme une enquête sur les pratiques et les consommations d'esport, est concrètement un moyen pour l'association nationale de poursuivre son effort de définition des pratiques afin de mieux cerner son aire d'action. Les résultats du baromètre distinguent trois types de consommateurs d'esport : le « joueur grand public », « l'esportif de loisir » et « l'esportif amateur ». Ce classement des « esportifs » omet de fait deux populations : les pratiquants considérés comme « professionnels », et les personnes qui ne le consomment ni ne le pratiquent. Également, ces trois catégories sont construites de manières larges, et elles incluent, par exemple, dans le groupe « esportif de loisir » des individus qui jouent à des « jeux vidéo compétitifs en ligne » sans pour autant que cela soit une participation à des tournois en ligne ou hors ligne. Puisque le cadrage de cette étude consiste à évaluer le potentiel public des sports électroniques plus qu'à définir la population réelle des compétiteurs, ces résultats ne donnent pas à voir de manière détaillée le profil socio-démographique précis. Ces statistiques sur les joueurs, spectateurs et pratiquants ne

<sup>1</sup> Vincent Berry, « Le démineur est-il un monde ? Sociologie des pratiques vidéoludiques ordinaires », in Besson A., Prince N., Bazin L. (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p.127-142 ; Hovig Ter Minassian, Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabelle Colon de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Matthieu Triclot, Vinciane Zabban, *op. cit.*, 2021.

<sup>2</sup> Victor Potier, Sébastien Déjean, Nadia Yassine-Diab, « De l'utilité de pratiques futiles. Les pratiques interstitielles du jeu vidéo dans l'activité quotidienne », *Terrains&Travaux*, 1, 42, 2023, p. 187-210.

<sup>3</sup> Voir en Annexe 4 : une présentation de l'agence Newzoo sur l'évolution du chiffre d'affaires de l'esport, en nombre de spectateurs. Il s'agit de noter que chacune des présentations, de Newzoo ou d'autres agences, sont toujours prospectives : celle en annexe est réalisée en 2022, et propose une projection en 2025 de la croissance du spectatorat.

mentionnent à aucun moment le détail des variations d'âges du panel, ni de celui des Catégories Socio-Professionnelles des enquêtés qui se découpent seulement entre « CSP + », « CSP - » et « inactifs ».

Comme le rappelle Josiane Jouët<sup>1</sup>, citant une intervention de Cécil Méadel, « les sondages d'audiences ne mesurent pas tant le public que le travail qui a permis de le produire...<sup>2</sup> ». Ainsi, l'étude d'opinion de France Esport et de Médiamétrie sur l'audience de l'esport en France rencontre des problèmes ordinaires de la comptabilité, et les catégories d'utilisateurs construites à partir de leur étude en sont un indice. Cependant, même si l'on peut adresser quelques critiques au baromètre d'opinion Médiamétrie/France Esport, celui-ci constitue la seule « étude » quantitative publiée à ce jour qui permette de cerner *a minima* la population des sports électroniques.

Plus précisément, l'étude est réalisée en deux temps : le premier interroge la consommation de l'esport (pratique du jeu vidéo dit « compétitif » et visionnage des tournois en ligne) de la population générale ; et, dans un second temps, ce sont les avis des « initiés » qui sont recueillis via un questionnaire auto-administré en ligne, qui, selon mes observations, circulent principalement sur les serveurs de discussion (type Discord) ou les réseaux socio-numériques comme Twitter.

Ce questionnaire, même s'il n'est pas diffusé auprès de l'ensemble des compétiteurs des tournois, permet de réunir des individus qui ont connaissance et qui sont engagés dans les sports électroniques sur internet. En cela, l'échantillon qui en résulte n'est ni représentatif de la population française ni des joueurs d'esport, mais peut aider à mieux définir les personnes « engagées ». En effet, ce second questionnaire circule quand même auprès de personnes pouvant se sentir visées, soit pour donner leur avis sur les pratiques d'esport – l'étude est présentée comme permettant de « structurer la pratique au niveau national » via l'association France Esport – soit parce qu'ils se reconnaissent comme pratiquant.

En ayant les réserves précédentes à l'esprit, on apprend de ces chiffres que le pratiquant régulier est un homme (à 90 %), âgé entre 15 et 34 ans (à 93 %) et qu'il est soit classé en « CSP + » ou en « inactif » (46 % ; 36 % ; pour un totale « CSP + » et « inactifs » de 81 %). Ces chiffres conduisent à penser que les sports électroniques ne toucheraient qu'un public aisé. Si les méthodes de l'observation et d'entretien que j'ai utilisées dans cette recherche ne permettent pas d'infirmer ou de confirmer ces résultats, je ne peux que faire une hypothèse similaire. En effet, les enquêtés que j'ai pu fréquenter plus régulièrement, dans les associations notamment, proviennent de catégories sociales moyennes ou supérieures. Je peux citer quelques exemples : Tidus (18 ans, joueur *Hearthstone*) vient plutôt d'une famille de classe moyenne, sa mère étant enseignante d'économie au lycée et son père, décédé tôt, était employé à la mairie (sans plus de précisions sur son poste) ; Didi (26 ans, développeur informatique, joueur de *Street Fighter*) provient plutôt d'une catégorie moyenne-basse,

<sup>1</sup> Josiane Jouët, « Les dispositifs de construction de l'internaute par les mesures d'audience », *Le temps des médias*, 2(3), 2004, p. 160-174, p. 173.

<sup>2</sup> Cécil Méadel, « La mise en mots des usagers. Sondages et études de marché », communication au séminaire PRISME, Mars 1997, citée par Josiane Jouët.

sa mère (une infirmière à l'hôpital) l'ayant élevé seule ; Loth (19 ans, étudiant LEA) a un père cadre d'une entreprise d'envergure nationale ; Pierre-Henry (31 ans, joueur professionnel de *Magic*) a une mère enseignante-chercheuse ; Kojima (28 ans, vendeur en boutique d'informatique) est diplômé d'un BTS vente et préside l'association locale nantaise<sup>1</sup>...

Ce qui ressort de mes rencontres en tournois se rapprochent des résultats de l'enquête d'opinion France Esport/Médiamétrie. Des rencontres effectuées avec les enquêtés, je retiens que de nombreuses personnes sont étudiantes dans les domaines de l'informatique, de l'ingénierie ou de la gestion. Cela n'est en aucun cas représentatif, et doit être mis en lien avec les lieux des observations. Effectivement, les tournois en région nantaise ou parisienne auxquels j'ai participé ont, le plus souvent, été organisés par des associations étudiantes d'écoles supérieures (INSA à Rennes, Polytechnique à Nantes, aux locaux de l'école 42 à Paris...). Les observations et les échanges informels réalisés sur mes terrains ne permettent pas de situer concrètement tous les enquêtés dans l'espace social et de disposer de l'ensemble des informations sur leur origine sociale. J'ai rencontré dans ces événements autant d'informaticiens en emploi qu'en formation, d'étudiants en école privée d'ingénieur ou de gestion qu'à l'université en sciences « dures », de chômeurs que de pères de famille, de vendeurs en commerces et d'entrepreneurs. Le profil majoritairement rencontré en compétition se dessine de la sorte : homme ; relativement jeune (entre 17 et 35 ans), en études ou en emploi dans les domaines de l'informatique, du marketing, du management, des langues étrangères ou des sciences « dures » (mathématiques, physiques), sortant d'écoles privées pour ceux en sciences de gestion ; vit en ville moyenne ou grande.

Même si la population étudiante, fortement représentée, peut provenir des classes moyennes et supérieures, elle reste un groupe au pouvoir d'achat restreint. Ainsi, la pratique des sports électroniques est envahissante dans le sens où elle requiert, pour le pratiquant-compétiteur, un investissement financier important et de plusieurs ordres : matériels informatiques (ordinateurs ou consoles de jeux ; manettes, claviers et souris ; casques audio et microphones ; tapis de souris ; *etc.*) ; frais d'inscriptions dans les tournois ; frais de déplacements, de nourriture et de logements ; achat d'un t-shirt d'équipe... La pratique, outre des horaires d'activités nocturnes le plus souvent, tend à être exclusive, et quotidienne. Les frais de participations à un tournoi varient en fonction de l'enjeu et de l'organisation. Un tournoi sur internet est généralement gratuit, comme les compétitions dans les bars ou dans des associations de quartier – où la contrepartie est de payer ses consommations ou son adhésion. Les tournois payants sont ceux qui durent plus d'une soirée, et s'étalent sur deux ou trois jours.

Par le manque de données quantitatives rigoureuses sur les propriétés socio-démographiques, le profil des acteurs des sports électroniques se distinguent lors des événements en fonction de leur groupe de pratiques. Comme je l'ai dit plus tôt, c'est au travers des scènes de jeux vidéo que se dessinent des distinctions de goûts et de

---

<sup>1</sup> Je dresse en Appendice C un tableau réunissant différents portraits des personnes rencontrées lors des associations ou des tournois. Ce tableau n'est bien sûr pas exhaustif de l'ensemble des rencontres, mais a été rempli avec les personnes dont j'ai le plus d'information quant à leur origine sociale, leur âge, leurs études, *etc.*

pratiques dans les sports électroniques. Les jeux vidéo (*Fifa*, *Street Fighter* et autres jeux de combats) sont souvent relégués à des espaces de compétitions hors de la « zone tournoi ». Ils sont pratiqués majoritairement par les individus qui semblent provenir de classes moyennes inférieures tout en ayant vécu une ascension sociale par le diplôme (selon les informations que j'ai obtenues auprès d'eux), concordant ainsi avec la distribution des pratiques vidéoludiques en France dans l'enquête Ludespace.

De l'étude sur les « consommateurs esport », on apprend que le nombre de compétiteurs et de spectateurs s'élèverait à 10 800 000 en France en 2022, « soit une hausse de 1.4 million par rapport à 2021<sup>1</sup> ». Les auteurs du baromètre précisent alors que le nombre de personnes qui consomment seulement du contenu « esport » serait de 6 millions, tandis que les personnes qui ne font que pratiquer est évalué à 1.3 millions. 3,5 millions de français consommeraient et pratiqueraient. Ces chiffres sont évidemment à prendre avec quelques réserves, car ils sont calculés en fonction, certes d'un panel « représentatif » de la population française, mais aussi de questions qui permettent d'élargir le public. Ainsi, s'il est difficile de dire avec précisions combien de personnes pratiquent et consomment de l'esport aujourd'hui, il est tout aussi compliqué de connaître le nombre de « professionnels », compétiteurs ou non. Une seule donnée circule parmi les promoteurs des sports électroniques : les compétiteurs compteraient parmi eux « 198 professionnels » selon un rapport sur l'état du marché de l'esport en France, rédigé par les membres de l'association France Esport pour le ministère des Sports et la Direction Générale des Entreprises<sup>2</sup>. Cependant, l'origine de ce chiffre n'est pas donnée, et on ne connaît ni les personnes concernées ni les équipes auxquelles elles sont rattachées. Aucune annexe au rapport ne donne de précisions sur la méthode. Dans ces rapports, on ne sait également pas combien de personnes « vivraient » de l'esport, c'est-à-dire auraient un métier en lien avec l'organisation, la promotion ou la diffusion des compétitions.

Malgré les flous sur la conception ou les données inexistantes sur certains pans des sports électroniques, ces chiffres sont souvent mobilisés lors des rendez-vous « *business* » et dans les différents rapports et projets des promoteurs. Notamment, ils servent à circonscrire un « marché », et donc à convaincre de l'intérêt des projets lors de la recherche de soutiens économiques ou moraux auprès d'institutions privées ou publiques. Mais ces chiffres sont parfois manipulés de manière à servir des objectifs précis. Lors d'un entretien avec un membre de plusieurs associations nationales du sport électronique<sup>3</sup>, celui-ci a décrit la façon dont les chiffres de l'enquête France Esport/Médiamétrie ont été détournés :

---

<sup>1</sup> Voir le site de l'association France Esport où sont présentées ces données. Consulté le 22/06/2024 : <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-edition-2022/>

<sup>2</sup> Voir l'Annexe 1.

<sup>3</sup> Je respecte ici l'anonymat complet de la personne, selon son souhait.

## 10. Extrait – La folie des grandeurs ?

On a fait des estimations [...] après voilà, c'est pas très pro, c'est une règle de 3 par rapport à la population française et francilienne, en imaginant que la pratique est homogène sur tout le territoire. Ce qui n'est pas forcément le cas, donc c'est un peu au pif, mais ça donne un ordre de grandeur...

[Entretien avec un acteur à Paris Esport, avril 2019]

L'intérêt de l'extrait ci-dessus est non seulement de pointer le défaut de réalisation de ce baromètre, mais surtout de montrer que les acteurs se l'approprient en dépit de ses imprécisions. L'enquêté déclare lui-même que « ce n'est pas très pro ». Mais cette « estimation » réalisée lui a permis de chercher le soutiens des autorités publiques afin de créer une association pour fédérer les pratiques en Île de France et sur Paris.

Ce que montre surtout cet extrait d'entretien, c'est que les chiffres sur la population (consommateurs et compétiteurs) des sports électroniques se trouvent être un enjeu majeur des promoteurs. En effet, qu'il s'agisse de données sur le marché, les publics ou les compétiteurs, elles servent à la fois à promouvoir le secteur marchand et délimiter l'aire de pratiques. C'est par la construction de statistiques que les acteurs cherchent aussi à justifier la légitimité des sports électroniques.

## Définition du problème des sports électroniques

Il n'y a pas d'effet de mode autour de cette activité. Elle révolutionne la façon dont on consomme le sport, dont on pratique des jeux vidéo. Le sport électronique va prendre une ampleur phénoménale, probablement aussi grande que le sport traditionnel. [...] On est en train de vivre une vraie révolution. Il y a eu le sport, il y a quelque chose de nouveau qui s'appelle l'e-sport et qui va générer du contenu en télévision, remplir des stades, créer des stars qui ont déjà des centaines de milliers de fans.

Matthieu Dallon, interview dans France Soir  
par Victor Lefebvre, publié le 26 octobre 2015<sup>1</sup>

Dans cette interview de 2015, Matthieu Dallon, un entrepreneur considéré comme « pionnier de l'esport » en France, note que l'esport « révolutionne la façon dont on consomme le sport ». Il renchérit en affirmant qu'on « est en train de vivre une vraie révolution ». Cette idée de révolution se retrouve dans de nombreux slogans des

<sup>1</sup> Consulté le 25 juin 2023, lien : <https://www.francesoir.fr/culture-medias/matthieu-dallon-le-sport-electronique-va-prendre-une-ampleur-phenomenale>

entreprises des sports électroniques. Par exemple, en 2014, l'Electronic Sport League (ESL), une entreprise organisatrice de compétitions internationales, souligne dans ses publicités sur les plateformes Twitch et YouTube, que l'esport est « le sport du futur ». Ces déclarations ont pour objectif de promouvoir et diffuser une idée de l'esport comme une « innovation » ou une « révolution ». Ce faisant, les promoteurs des sports électroniques tentent de se démarquer au sein d'un marché très concurrentiel, aux frontières des industries culturelles et de loisirs, technologiques et sportives.

Si, dans une sorte d'effet médiatique où la phrase choc – « révolution du sport » – permet d'attirer l'attention des lecteurs et des lectrices, pour les promoteurs, ce n'est pas non plus tout à fait du sport, c'est autre chose. Ce type de discours marque une rupture avec le sport, et nourrit finalement une controverse autour de la question « à quel point l'esport est un sport »?. On a l'habitude de percevoir les débats et les polémiques comme des freins à l'avancée d'un secteur ou à la médiatisation d'un phénomène. Malgré ces controverses, ou peut-être grâce à elles, les sports électroniques n'ont jamais été aussi diffusés dans la presse généraliste qu'aujourd'hui<sup>1</sup>.

Par ailleurs, ce n'est pas nécessairement au prisme d'une démarcation avec les sports qu'il s'agit de comprendre ces propositions révolutionnaires des promoteurs de l'esport. En effet, dans le cadre des industries et des *start-up* numériques, le discours « révolutionnaire » rejoint celui de « l'innovation » : chaque nouveau produit est étiqueté ainsi pour marquer les frontières dépassées. Ce discours est performatif plus qu'effectif, comme le rappelle Dominique Vinck<sup>2</sup>. Dans cette perspective, on comprend peut-être mieux l'effet d'annonce et l'accent sur l'innovation sportive, qui laisse de côté ce que peuvent être concrètement les sports électroniques.

Pour comprendre ce phénomène et l'ampleur de la diffusion et l'usage du terme « esport », il s'agit de se pencher sur l'ensemble de ce qu'il recouvre potentiellement. Cela n'est pas une tâche facile, car à en croire différents participants acteurs, l'esport peut se faire depuis le domicile jusqu'aux championnats du monde. Du côté des journalistes traitant du sujet, on entend parler d'un phénomène « industriel », ou plus précisément, monté par l'industrie. À l'opposé, il est martelé que ce sont les joueurs qui font l'esport : sans participation de ces derniers, les compétitions n'existeraient pas. Certains acteurs essaient donc de proposer des définitions de l'esport, afin de cerner l'ensemble de la pratique ou du domaine de référence.

C'est ainsi qu'un journaliste spécialisé tente de faire la distinction entre les pratiques du jeu vidéo ordinaire et le sport électronique :

---

<sup>1</sup> C'est ce que nous avons pu montrer, sur la base du travail d'Arthur Velpry, dans un article, « *French Esport Institutionalization* », issu du colloque international GamiFIN 2018. Samuel Vansyngel, Arthur Velpry, Nicolas Besombes, *op. cit.*, 2018.

<sup>2</sup> Frédéric Goulet, Dominique Vinck, *op. cit.*, 2017.

Le jeu vidéo est un objet à la fois commercial et culturel. La dimension culturelle du jeu vidéo se construit sur le principe où parce qu'il provient d'une création humaine, il est culturel. On peut aussi le voir comme tel parce qu'il réunit un ensemble de traits distinctifs caractérisant un groupe ou un ensemble social. L'esport en revanche ne se construit pas de la même manière puisqu'il s'agit d'une pratique sociale.

Extrait d'un article publié le 3 juillet 2018  
par Lenaïc Leroy sur le site *Esport Insight*<sup>1</sup>

Dans cet extrait, le journaliste pose la question suivante : faire des sports électroniques, est-ce simplement jouer aux jeux vidéo ? Pour les journalistes et les pratiquants, si tout compétiteur peut être considéré comme joueur de jeux vidéo, tous les joueurs de jeux vidéo ne sont pas des compétiteurs. L'extrait de l'article d'*Esport Insight* souligne que les sports électroniques sont une « pratique sociale », alors que les jeux vidéo seraient un produit « commercial et culturel ». La formulation est certainement un peu maladroite, car l'un n'empêche pas l'autre. Une « pratique sociale » peut également être à la fois « commerciale » et « culturelle ». Mais, au-delà des confusions, cet extrait montre qu'une distinction est établie entre la participation à des affrontements organisés (« pratique sociale ») et la consommation des « produits ». Concrètement, ce que de nombreux promoteurs des sports électroniques tentent de démontrer, en distinguant la pratique vidéoludique ordinaire et celle compétitive, c'est qu'il ne s'agit plus des mêmes enjeux ni du même public. Pour eux, l'esport apporterait d'autres dimensions au simple jeu : l'affrontement stratégique ayant pour objectif de gagner ; la rencontre des compétiteurs sélectionnés ; le spectacle.

Si l'extrait précédent est intéressant, c'est aussi parce qu'il souligne un lien indissociable : le sport électronique se pratique à partir des jeux vidéo. Ce point semble admis, quelles que soient les personnes qui s'essaient de définir l'esport. Mais lorsqu'il s'agit de définir les types d'organisations, de rencontres, d'évènements et, dans de plus rares cas, les pratiquants, le consensus n'est pas établi. Sur ces aspects les recherches scientifiques élaborent des distinctions plus ou moins fines. Les chercheurs Juho Hamari et Max Sjöblom considèrent que l'action des industries et des sponsors est dominante dans cet espace<sup>2</sup>. En revanche d'autres chercheurs comme Nicolas Besombes essaient de prendre en compte les aspects compétitifs et matériels en s'inscrivant dans une perspective praxéologique des sciences et techniques des activités physiques et sportives<sup>3</sup>. C'est d'ailleurs grâce à la collaboration avec Besombes, que le lobby français pour les sports électroniques – France Esport – a formulé une définition de l'esport :

<sup>1</sup> Lien vers l'article : <https://esport-insights.com/l'experience-de-la-lan-une-plongee-au-coeur-de-lesport/>

<sup>2</sup> Juho Hamari, Max Sjöblom, « What is eSport and Why Poople Watch It ? », *Internet Research*, 27(2), 2017.

<sup>3</sup> Nicolas Besombes, *op. cit.*, 2016.

L'esport désigne donc l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo, et ce quel que soit le type de jeu ou la plateforme (ordinateur, console ou tablette). Ces confrontations de joueurs qui se déroulent sur internet (*online*) ou en présentiel (*offline*), peuvent alors prendre la forme de compétitions locales, nationales ou internationales, organisées et réglementées soit par les communautés de joueurs, soit par des associations ou des sociétés spécialisées dans l'événementiel, soit par les éditeurs de jeux eux-mêmes.

Extrait de la rubrique « Définition et orthographe »  
publié en 2018, site internet de l'association France Esport<sup>1</sup>

Cette définition est large, et inclut non seulement les jeux vidéo, mais également tout autre « support électronique ». Le périmètre des sports électroniques, ainsi défini, s'élargit, alors que l'on aurait pu attendre d'une définition qu'elle puisse restreindre ce que l'on entend par là. Quoi qu'il en soit, l'essai de définition par France Esport et Nicolas Besombes, en tant que vice-président de l'association, rappelle quelques éléments qui sont au centre des pratiques du sport électronique : la confrontation n'est pas nécessairement une rencontre en un lieu physique ; des entités ont au préalable défini les règles du tournoi, et cela peut impliquer une association locale ou un éditeur de jeux vidéo international.

Pour arriver à cette définition, Besombes, pour le compte de l'association, a compilé 42 définitions, dont 5 sont extraites de dictionnaires ou d'autres associations et lobbyistes du jeu vidéo ; et 37 viennent des textes scientifiques sur les sports électroniques. Cette abondance de définition par les chercheurs et chercheuses montre la volonté, décrite dans la partie précédente, de cerner le champ d'études, mais aussi de rendre plus clair ce dont il s'agit. Comme je l'explique auparavant, les compétitions de jeux vidéo recouvrent de nombreuses dimensions qui sont autant de divisions de ses espaces de pratiques : entre amateurs et professionnelles, ou encore entre enjeux locaux ou internationaux. C'est pourquoi certaines définitions comme celle de Hamari et Sjöblom, par exemple, prennent le parti de limiter le champ aux dimensions professionnelles. Tirillée entre la volonté d'une restriction du champ d'études et d'une ouverture parfois excessive, la diversité de pratique semble donc desservir l'établissement des frontières claires de ce qui est commun à celles-ci.

Si le terme de l'esport est aussi imprécis, c'est, entre autres, parce qu'il n'a pas d'usage indigène : les pratiquants des sports électroniques ne l'utilisent pas aussi souvent que l'on pourrait s'attendre. Dans les entretiens que j'ai effectués avec les participants aux LAN et aux équipes amateurs, la question de la définition de l'esport a été abordée, mais jamais spontanément par ceux qui, *a priori*, sont censés être les premiers concernés : c'est l'enquêteur qui, en effet, a sollicité leur point de vue. Le premier résultat est flagrant : sur la dizaine d'amateurs interrogés, un seul a évoqué spontanément le terme « esport ». La majorité parle de « compétitions de jeux

<sup>1</sup> Consulté le 31/08/2023 :  
[https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2019/12/Definition\\_orthographe\\_esport.pdf](https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2019/12/Definition_orthographe_esport.pdf)

vidéo», de « LAN », d'associations ou de « tournois ». J'ai ainsi demandé frontalement aux compétiteurs ce qu'ils pensent de l'esport, et comment ils le définissent. La réponse de Jules « Didi » (33 ans, informaticien et joueur amateur de *Street Fighter*) est en ce point révélatrice de l'écart entre la perception amateur et professionnelle : « bien, je dirais que c'est des compétitions de jeux vidéo, je sais pas ».

Son équipier, Damien « Oshi » (31 ans, formation informatique, puis langue, au chômage), qui fut le seul à évoquer l'esport en tant que tel dans l'entretien, a un point de vue plus réflexif sur ce terme :

#### 14. Extrait – Débats avec les gars

L'esport... j'ai eu pas mal de débats avec les gars de la région. Qu'est-ce que c'était l'esport en vrai ? [...] Il y avait un pote qui me disait que dès que tu as une compétition, un tournoi, et que tu as plus de deux joueurs, c'est déjà de l'esport. Il y a un principe de... il y a une récompense. Il ne faut pas forcément qu'elle soit pécuniaire : la récompense, c'est la victoire. Et pour cette victoire, c'est comme le sport en vrai : tu dois t'entraîner pour viser les sommets et battre tes adversaires. C'est du sport, c'est ça.

[Entretien avec Damien « Oshi », compétiteur amateur *Street Fighter*, février 2018]

Pour Oshi, l'esport est « du sport » dans la mesure où on vise la victoire et la performance. La pratique de jeu vidéo devient esport à partir de moment où le joueur cherche à se dépasser (« viser les sommets ») et à dépasser les autres (« battre les adversaires »). Ce dépassement est, selon lui, ce qui constitue le sport, mais aussi sa propre pratique du jeu électronique. Sa perception du phénomène est ainsi éminemment attachée à sa pratique : lui-même est un compétiteur très régulier, il se renseigne beaucoup grâce à une veille informationnelle sur internet et il cherche à gagner ses matches.

Dans une perspective moins tranchée, laissant planer un doute sur la sportivité des jeux vidéo pour des raisons stratégiques et politiques, Michael (33 ans, chargé de mission esport à la mairie de Paris) discute à ce propos la définition de l'esport en rapport avec le sport :

#### 15. Extrait – Faire grossir la bulle de l'esport dans les jeux vidéo

À partir du moment où on adhère à la définition de France Esport, qui est très très large, dès que tu t'affrontes à travers un jeu vidéo, tu fais de l'esport : si on sort une partie de *Mario Kart* maintenant, on fait de l'esport. Et si je débranche ta manette, tu pourrais me dire : « Ah ! C'est pas très sportif ! » Ça ne va choquer personne de la dire dans ce contexte-là. Quand je joue à *Clash Royale* sur mon

téléphone, je fais de l'esport dès que je suis dans un affrontement. Ce qui fait grossir la bulle de l'esport dans les jeux vidéo ! Après il y a plein d'autres jeux vidéo, d'aventures, de gestion, d'horreur, de stratégie... la diversité reste large et d'ailleurs, il y a des gens qui jouent à des jeux esports pas du tout pour l'aspect compétitif, mais pour l'aspect social, pour l'aspect ludique, *etc.* Mais l'élément compétitif en fait quand même partie ! On a réalisé qu'il y avait beaucoup beaucoup de Français et de Parisiens du coup qui pratiquaient l'esport amateur de loisirs.

[Entretien avec Michael, responsable esport à la mairie de Paris, avril 2019]

Michael souligne d'abord l'ambiguïté de la définition de France Esport : « [elle] est très très large [...] ». Pour lui, cela amène à considérer des pratiques ordinaires de jeux vidéo, comme une partie entre amis, dans le cadrage des sports électroniques, d'où la réalisation qu'il y avait beaucoup de personnes qui pratiquaient l'esport sans s'en rendre compte. Ce chargé de mission esport à la mairie de Paris montre qu'il fait donc une séparation entre des pratiques « professionnelles » et « amateurs de loisirs ». Comme de nombreux acteurs intermédiaires, cette distinction structure l'ensemble des pratiques, et comme il sera vu plus tard, elle devient un enjeu de régulation forte.

Si différents points de vue sur les sports électroniques circulent, ils sont circonscrits à des arènes précises. Que ce soit dans la presse généraliste ou spécialisée ou dans des cercles plus restreints – comme l'association France Esport, les différents syndicats du jeu vidéo, *etc.* – les sports électroniques sont définis comme une innovation du sport et une extension des jeux vidéo par des acteurs intermédiaires. Un certain consensus sur la définition se dessine parmi ces personnes, à l'inverse des sphères amateurs où les pratiques prévalent sur une recherche de définition et de légitimité de pratique.

En somme, les différents acteurs des sports électroniques font face à un problème définitionnel quand il s'agit de présenter leur pratique. Les entrepreneurs mettent en exergue des aspects marchands et institutionnels, quand les amateurs soulignent plutôt des dimensions compétitives et organisationnelles. Dans tous ces discours, plusieurs éléments échappent à des définitions tranchées, telle que les modalités de pratiques compétitives, leur relation avec l'industrie (les éditeurs et les développeurs), la différence entre les jeux vidéo ou encore entre pratiques amateurs et professionnelles.

\*\*\*

Dans son ethnographie du monde des véliplanchistes, Arnaud Sébileau souligne que les temporalités des pratiques sont marquées par une dynamique d'innovations techniques et marchandes, tout autant que par les événements compétitifs<sup>1</sup>. Dans ce

<sup>1</sup> Arnaud Sébileau, *op. cit.*, 2014.

cadre-là, ce sont donc les entreprises, plus qu'une fédération sportive, qui influent sur les pratiques et qui dirigent les pratiquants vers le renouvellement du matériel. Pourtant, cela n'a pas empêché, en France comme ailleurs, que la pratique soit encadrée par des fédérations et reconnue comme un sport. Que ce soit la planche à voile, le surf, le skateboard et ces autres « sports alternatifs », toutes ces pratiques ont connu une fédéralisation malgré les controverses liées aux attitudes déviantes des pratiquants qui semblent les stigmatiser. Le fait qu'il y ait une entreprise derrière l'innovation technique et la création de ces pratiques n'a pas freiné leur reconnaissance.

Les sports électroniques regroupent ces deux perspectives. L'industrie vidéoludique, dans son ensemble, a une sorte de « main mise » sur les temporalités et les règles de compétitions, en agissant sur le rythme des sorties des jeux, des mises à jour ou des matériels informatiques. En même temps, cela n'empêche pas que les événements soient bien au centre de l'attention de chacun. C'est donc une dialectique entre industrie et vie compétitive qui constitue une double temporalité conjointe du cadrage.

Dans une acceptation large, les sports électroniques sont constitués de plusieurs arènes et stratifications. En premier lieu, on peut penser que la frontière fondamentale qui structure ces pratiques est celle qui oppose les compétitions en ligne aux rencontres hors ligne, car « depuis chez soi » et « en dehors » façonne différemment les sociabilités et les techniques. En dépit de cette intuition première, j'ai découvert au cours de l'enquête que pour les pratiquants, la différence principale se trouve entre les groupes ou les *configurations* « amateurs » et « professionnels ». Cette division, comme dans de nombreuses pratiques sportives, mais aussi culturelles, est centrale car c'est l'existence d'un groupe amateur qui permet au groupe professionnel de se distinguer.

La distance qui sépare les deux groupes, je l'ai vécue à deux moments. Étant plongé dans les sphères de sociabilités amateurs, les compétitions dites de « haut niveau » m'ont apparu à la fois proches du point de vue des résultats et des modalités de qualifications, et lointaines, puisqu'un amateur ne sera jamais invité à ces tournois. La deuxième expérience d'écart amateur-professionnel m'est venue dans les espaces « marchands » et auprès des promoteurs de l'esport. Cette distance entre les arènes amateurs et professionnelles est aussi perceptible par d'autres indicateurs. La médiatisation des événements en est un bon exemple, ainsi que le nombre de participants (spectateurs et compétiteurs)<sup>1</sup>.

Pour détailler les écarts entre les espaces amateurs et professionnels tout en évitant de présumer une différence *a priori* de ces arènes, il s'agit maintenant de se plonger dans la description des fonctionnements des différentes formes des rencontres compétitives des jeux vidéo. C'est ce que propose le chapitre suivant qui explore trois formes de rendez-vous d'affrontements vidéoludiques.

---

<sup>1</sup> Samuel Vansyngel, Arthur Velpry, Nicolas Besombes, *op. cit.*, 2018.

## Chapitre V

### Du bar au théâtre : quelques *configurations* d'évènements d'affrontements

Les sports électroniques se répartissent entre deux arènes principales, professionnelle et amateur, en conférant à leurs acteurs les statuts correspondants. Selon ce schéma binaire<sup>1</sup>, les pratiques des amateurs se déploieraient dans les espaces privés et peu visibles, alors que les professionnels occuperaient les espaces visibles, faisant l'office d'exemple pour les amateurs. Cependant, entre ces deux pôles, un groupe se distingue : les semi-professionnels. Ces derniers n'appartiennent pas au groupe de professionnels, mais refusent la qualification d'amateurs. Comment rendre compte de cette diversité des statuts ?

Le présent chapitre propose d'investiguer les situations concrètes de tournoi et établir le concept de *configuration* sportive qui permet de dépasser une opposition binaire des pratiques et des acteurs, assignées à l'un des deux pôles. Par une approche ethnographique et descriptive des lieux de pratiques, puis par l'usage du concept de *configuration*, il s'agit avant tout de ne pas présumer des rôles donnés ou imposés aux personnes, mais les saisir tels qu'ils se construisent en situation, dans des relations d'interdépendance.

Cette démarche suit le principe « internaliste » qui consiste, selon Cyril Lemieux, à ce que le ou la « sociologue [suive] les acteurs dans leur travail pour définir les situations qu'ils rencontrent plutôt que de leur opposer une définition extérieure de ces situations<sup>2</sup> ». Une compréhension simpliste et littérale de cette approche consiste à seulement écouter et à interroger les personnes sur ce qu'elles comprennent des situations et la manière dont elles les définissent. Or, et dans la perspective interactionniste et sociologique, « suivre les acteurs dans leur travail » renvoie à l'observation de ce que font les gens en situation, pour ensuite « définir la situation » selon les données recueillies sur le terrain. « Définir la situation », dans le sens de Thomas<sup>3</sup>, est une opération complémentaire de ce suivi ethnographique qui se fait par la description. Le suivi des acteurs est ainsi une étape et non une fin en soi. La description permet de porter une attention aux activités précises. Ces activités, comme Hughes et Becker le soutiennent selon le rapprochement fait par Philippe Manson<sup>4</sup>, sont à percevoir comme du travail. Ce sont des tâches qui produisent la situation et le sens qui lui est attribué.

<sup>1</sup> Florence Weber, Yvon Lamy, *art. cit.*, 1999.

<sup>2</sup> Cyril Lemieux, *op. cit.*, 2018, p. 18.

<sup>3</sup> William Isaac Thomas, « Définir la situation », *L'école de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*, Paris, Aubier, 1990, p. 79-82.

<sup>4</sup> Philippe Manson, *Introduction à Howard S. Becker*, Paris, La Découverte, Repères, 2021.

Dans ce chapitre, la description des lieux et de leur organisation spatiale est analysée au prisme de la notion de *configuration* plutôt que celle de situation. Ce choix, comme je le montrerai, est dicté par un double objectif : d'une part, mettre en évidence que l'ensemble des activités se destine à la production des performances pour un public, et, d'autre part, décrire le travail concret nécessaire à cela.

Parmi la multitude des pratiques compétitives de jeux vidéo, je retiens ici pour l'examen trois types de rencontre : les compétitions de bar (*barcrafts*), les LAN-party et les grands évènements. Ces trois cas ne recouvrent pas l'ensemble des possibilités de participer à des compétitions de jeux vidéo, mais montrent une diversité suffisante de formes et de mises en scène. En détaillant à tour de rôle ces trois formes de rassemblement, il s'agit de questionner leur matérialité et leur organisation. La catégorisation est faite ici en fonction de l'organisateur et des lieux ; les tournois de bar sont créés par les tenanciers ; les LAN-party sont organisées par des associations ; et les grands évènements sont portés par des entreprises, soit les éditeurs ou des tiers qui en font leur activité principale.

Bien que les tournois de bar et les LAN soient moins prestigieux et médiatisés que des grands évènements, les compétiteurs de tout statut peuvent s'y rendre. En effet, l'entrée aux rendez-vous compétitifs est ouvert, à l'exception des évènements pour lesquels la participation est conditionnée à une qualification. Si les tournois de bar se destinent le plus souvent aux amateurs et semi-professionnels, les trois types de rendez-vous permettent d'observer les amateurs, les semi-professionnels et les professionnels.

### **Les *barcrafts* : un lieu de sociabilité *geek* ?**

Dans l'ensemble de l'offre de tournois de jeux vidéo les *barcrafts* sont des lieux d'évènements compétitifs certainement les plus singuliers, tout en étant ceux qui s'inscrivent le plus dans le quotidien. Le nom incarne lui-même cette narration : le suffixe « *craft* » ne signifie pas ici le bricolage, mais est la diminution de *Starcraft*. Ces établissements doivent avant tout être distingués des *cybercafés*, c'est-à-dire des lieux où les personnes louent l'usage d'un ordinateur et d'internet. Les *barcrafts*, eux, se destinent principalement à créer de la convivialité autour des jeux vidéo.

Il se raconte que les *barcrafts* sont nés aux États-Unis avant les années 2010. Un propriétaire d'un bar sportif, qui diffuse en temps réel les matchs de football américain, a l'idée de faire de même avec les matchs de *Starcraft* (jeu vidéo de stratégie) qui est, à cette époque, très populaire. Les passionnés du jeu viennent regarder les compétitions sur des écrans, tout en consommant sur place. L'établissement devient populaire et ce concept se diffuse.

Dans les années 2010, des Français reprennent le concept et créent la franchise Meltdown : un premier bar à Paris, puis un second et un troisième à Londres et Berlin, avant de continuer leur développement dans les métropoles françaises. Ils

enrichissent l'idée initiale par l'organisation d'évènements compétitifs directement dans le bar. Ainsi, chaque soir est organisé un tournoi sur des jeux différents, aussi bien en semaine que le week-end. Le concept fait des émules, et de nouveaux lieux apparaissent à la suite : à Nantes, le Game Over ; à Rennes, le Warpzone *etc.* Si ces bars s'approprient la qualification de *barcrafts*, d'autres organisent déjà de longues dates des tournois. Par exemple, à Nantes, le bar Brior, bien avant la création du Game Over, agence son espace intérieur de manière à installer une ancienne console de jeu pour que les clients participent à une compétition de *Mario Kart*. D'autres lieux ne se catégorisent pas à proprement parler comme « bars », car ils ne vendent pas d'alcool (ils n'en ont pas la licence), et font des jeux vidéo l'objet central de leur commerce. Ces lieux, comme le Kawaii Café et La Tête Dans les Nuages à Paris, s'inscrivent plus dans la filiation des salles d'arcade ou des cybercafés des années 1980 et 1990, et organisent également des tournois.

Depuis 2013, je profite de chaque déplacement dans les différentes villes pour passer une soirée dans ces bars à jeux vidéo. Au cœur de l'immersion sur le terrain, entre 2014 et 2018, j'ai particulièrement visité le Game Over à Nantes et le Meltdown de Paris. La raison de mon intérêt pour ces lieux est que des évènements compétitifs nationaux et professionnels s'y tiennent. On peut donc y croiser autant des joueurs occasionnels sortant de leur travail ou des études que des personnes pour qui s'est le travail.

D'extérieur, les devantures de ces établissements sont généralement sobres et n'affichent pas beaucoup de références aux univers du jeu vidéo. À Nantes, le Game Over arbore une devanture en bois, peint en bleu. Seul le logo – un *Space Invader*, un alien en pixel – et le nom du bar permettent d'identifier la référence vidéoludique. Dans les différents bars Meltdown, l'affiliation vidéoludique est encore moins présente : sur la devanture, il n'y a que le nom du bar, sous-titré par « esport bar » en vert. À Paris, le Meltdown a longtemps été en sous-sol dans le quartier Bastille avant de déménager plus loin. Les personnes qui s'aventurent dans ce sous-sol sont accueillies par la tête d'un alien au-dessus de l'escalier. Les autres Meltdown n'ont aucune décoration extérieure : il n'y a que des grandes vitres qui laissent aux curieux la possibilité d'observer l'intérieur.

Conséquence de cette sobriété d'affichage : seules les personnes ayant déjà connaissances des lieux peuvent savoir qu'il s'agit de *barcrafts*. Les non-initiés ne peuvent en revanche que s'interroger en regardant soit par les fenêtres, soit en entrant quelques minutes pour observer. La séquence suivante nous en donne l'exemple :

## 16. Séquence – « C'est un bar de *geeks* ! »

Comme chaque samedi soir, le Game Over est rempli. Ce soir là ce déroule un tournoi *League of Legend* sur les ordinateurs. Beaucoup de joueurs sont venus, il y a un clavier Roccatt en lot, en plus des personnes venues pour leur sortie du week-end – le coin console est pris par trois groupes de cinq à six personnes. Dehors, on est une dizaine, tandis qu'au comptoir il est difficile de commander à cause de l'affluence. Circuler à l'intérieur est aussi compliqué.

Je sors en laissant mes affaires à l'intérieur, près du comptoir. Axel sort, me parle du monde dedans. À 5 mètres, il y a un autre bar aux fournitures anciennes, très fréquenté par les étudiants. Des groupes de trois à cinq personnes passent régulièrement devant le *barcraft* pour se rendre dans ce second bar. Ce soir-là, comme d'autres samedi soir, un groupe ralenti, curieux, devant le Game Over :

« C'est quoi tout ce monde ? » demande une femme de 20 ans environ. « Oh attends, y a du *League of Legend* ! » s'exclame un homme du même âge. La femme lui rétorque : « Ah non, pas ton truc de *geek* là ! »

Plus tard, un deuxième groupe de cinq personnes passent et s'étonnent aussi du monde à l'intérieur. « C'est quoi ce bar ? » demande une première femme. Personne n'a de réponse à sa question. Trois personnes, deux femmes et un homme, décident de rentrer à l'intérieur pour voir (il y a de la buée sur les vitres qui empêche la vue). En sortant, l'une des deux femmes raconte qu'il s'agit du « bar de *geek* ». L'homme ajoute : « ça sent la sueur quand même ! »

[Game Over, Nantes, janvier 2016]

La découverte qu'un bar propose de jouer à des jeux vidéo se traduit dans les discours des non-initiés par une sorte de distanciation à ces pratiques : « ton truc de *geek* », « un bar de *geek* ». Ces remarques renvoient les habitués de lieux à la figure stigmatisée des « *geeks* », c'est-à-dire des personnes qui n'auraient pas d'autres intérêts que le jeu vidéo, et dont la sociabilité en dehors des échanges sur internet serait très réduite voire nulle. S'ensuit aussi cette remarque sur les odeurs – la sueur – et la chaleur qui se dégage du lieu : on ne saurait confirmer s'il s'agit d'un problème d'hygiène ou d'un effet des machines (consoles et ordinateurs) qui tournent sans cesse de l'ouverture à la fermeture. Ce qui crée également ces réactions, c'est aussi l'étroitesse du lieu comparé à la densité de sa population.

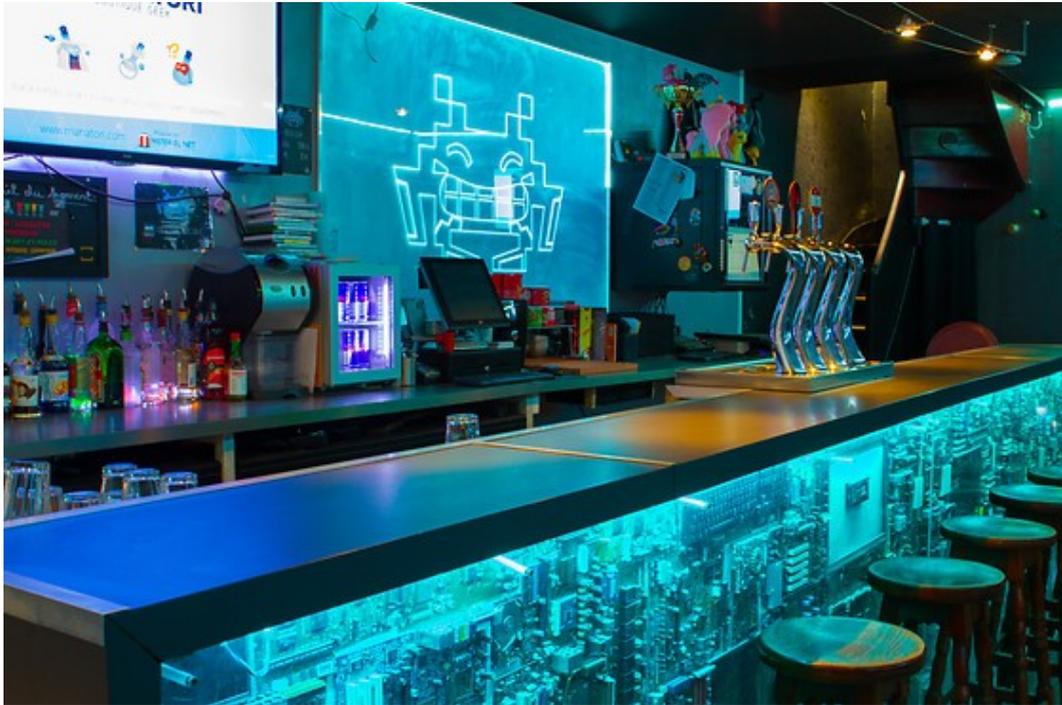
Outre sa coloration dépréciative, le terme de « *geek* » est trop général pour caractériser proprement les très divers individus qui fréquentent ce genre de lieu. Certains sont en école de commerce, d'autres en faculté de droit, où encore en médecine où en emploi. Peu d'éléments vestimentaires permettraient de leur donner une étiquette *a priori*. Les *barcrafts* peuvent concrètement attirer une population de joueurs et de joueuses moins engagées, mais qui pratiquent tout de même les jeux vidéo pour leurs loisirs. Ce sont les éléments décoratifs des lieux qui permettent de qualifier et

d'identifier les personnes de *geek*. En l'occurrence, au Game Over, l'ambiance est sombre. Cela pourrait tenir du fait de l'étroitesse de la rue où se trouve le bar, car peu de lumière extérieure y entre, mais cet effet est renforcé par les LED qui peuvent changer de couleur selon les réglages, placées sur et derrière le comptoir, en haut des murs, et proche des machines de jeux (illustrations 9 et 10). Celles-ci restent calibrées sur des tonalités bleues, ou, à quelques rares endroits, rouges. Les murs sont aussi peints d'un bleu sombre, et donnent une impression de « caverne ». Aux murs sont affichés des éléments décoratifs, rappelant les univers ludiques, allant de la science-fiction à la fantasy. De nombreuses étagères permettent aussi d'exposer les consoles anciennes, les différents jeux (de société ou vidéo), quelques livres de référence et des figurines des personnages de ces différents univers. D'autres bars de jeux vidéo, comme le Meltdown, ont choisi d'autres « thèmes » pour leurs intérieurs, tout en gardant des marqueurs identitaires de la culture vidéoludique et *geek* importante. Ainsi, on trouve dans le Meltdown de Paris une ambiance plus industrielle, rappelant les univers *steampunk* et la technologie : du métal sur le comptoir, des briques sur les murs et des LED tout autour.

Dans ces bars de jeux, le mardi et le mercredi sont ordinairement des jours calmes, les salles n'étant remplies qu'à moitié après 20 heures. Le reste de la semaine, et comme dans beaucoup de bars d'une ville étudiante, tout le monde ne trouve pas toujours une place assise. Beaucoup de clients se tiennent debout, au comptoir, ou dans la rue, en passant leur temps à discuter ou à fumer des cigarettes. Forts de ce succès, les différents bars de jeux vidéo déménagent ou s'agrandissent au fur et à mesure des années. J'ai déjà évoqué le Meltdown à Paris qui a pris place quelques rues plus loin, dans un local plus grand. À Nantes, le Game Over a arrangé l'étage en salle de jeux de société et de consoles, alors qu'au début ce lieu est dédié à l'administration et au rangement des affaires des tenanciers.

En dix ans d'existence, les *barcrafts* ont renouvelé leur offre. Au départ, l'organisation d'évènements autour des tournois de jeux vidéo est au cœur de leur stratégie : les clients pouvaient alors soit assister à des retransmissions de matchs de championnats du monde, soit participer à une compétition d'un soir. Aujourd'hui, certains lieux, comme le Game Over ou le Reset à Paris, misent plus sur l'ouverture à d'autres types de jeux (jeux de cartes ou de société), dans le même temps que de nouveaux lieux s'ouvrent plus spécifiquement autour de la pratique des sports électroniques. On note ainsi l'ouverture d'un magasin et d'un bar attaché à la marque et l'équipe d'esport Vitality en plein centre de Paris. Non loin de là, une arène (Esport Arena) a ouvert ses portes, en proposant deux espaces distincts pour jouer : 100 ordinateurs en sous-sol ; une vingtaine de consoles et de simulateurs au rez-de-chaussée.

L'apparition de ces bars dans les années 2010 vient au moment même où les sports électroniques font l'objet d'un intérêt médiatique grandissant. Cette temporalité suggère que les *barcrafts* participent à cette effervescence, et sont des lieux qui promeuvent les sports électroniques. La promotion s'opère autant par le style général des lieux que par l'organisation des rencontres autour des championnats saisonniers.



*Illustration 9: Vue sur le comptoir du barcraft de Nantes*



*Illustration 10: Un tournoi League of Legend au Game Over : à gauche, la scène avec ordinateurs*

1.1) game Over - Nantes

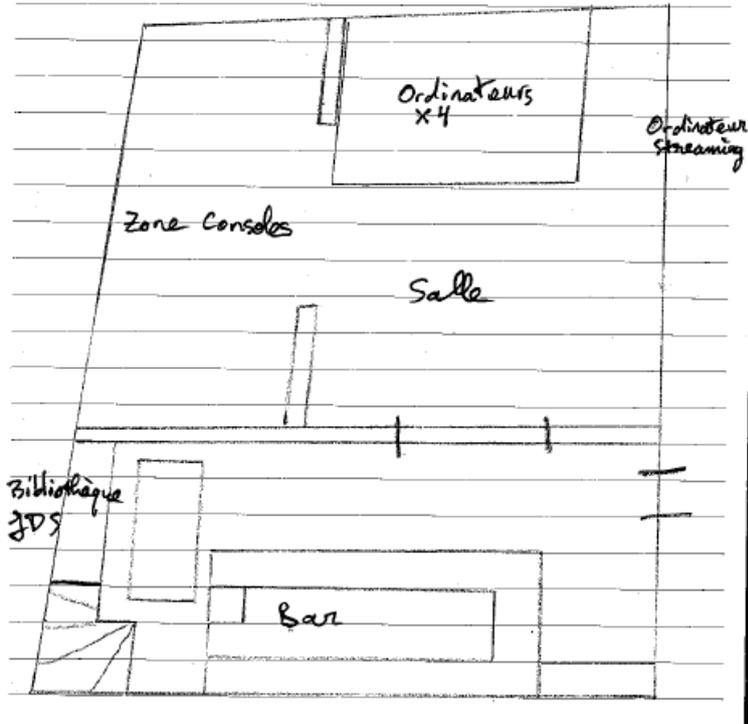


Illustration 11: Plan dessiné du barcraft de Nantes

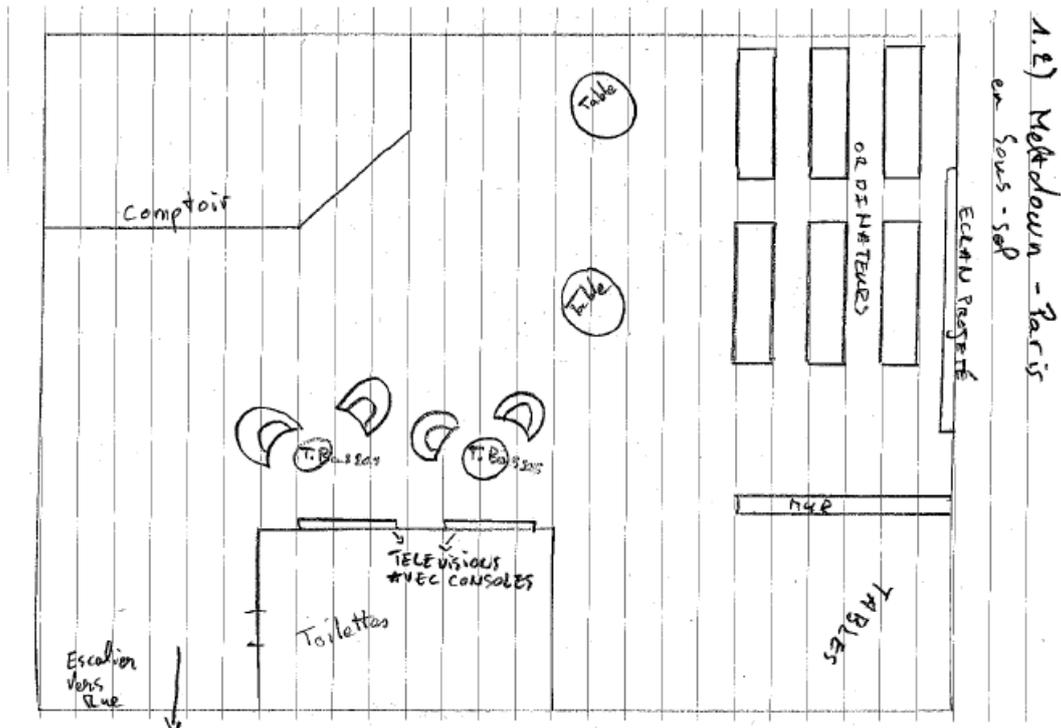


Illustration 12: Plan dessiné du barcraft de Paris

## *Les soirs de tournois*

### 17. Séquence – Un vendredi soir de tournoi au Game Over

17h. Chez moi, je me connecte sur Facebook pour regarder l'actualité du bar Game Over. Une annonce a été postée 3h plus tôt informant la tenue d'un tournoi ce soir. Pour s'inscrire, il est demandé de laisser un commentaire sous le poste. Je commente la publication pour me pré-inscrire. Je vois que 4 autres joueurs l'ont également fait. Le tournoi commence à 20h30. L'annonce précise d'arriver plus tôt pour s'enregistrer avant 20h.

18h30. J'arrive au bar avant 19h. Il est presque vide.

19h30. Quelques personnes seules arrivent, et sont rejointes par d'autres au fur et à mesure. Le bar se remplit jusqu'à 20h30 où plus aucune table n'est disponible. Les prochains arrivants devront se tenir debout. Les compétiteurs arrivent seuls ou à deux. À 20h, l'heure du début du tournoi *Hearthstone*, le barman fait une annonce au micro. Il reste deux places pour participer. Une personne se présente en plus. À 20h10 une personne arrive un peu en retard et s'inscrit. Le tournoi commence à 20h30, le temps que l'arbre de tournoi soit réalisé sur le site Challonge.com. Il y a 16 participants, tous des hommes. Les matchs se jouent jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne 3 parties. Pendant ce temps là, Timo (l'un des barman) installe l'ordinateur pour diffuser les parties sur le grand écran (d'habitude, il y a également la diffusion sur Twitch, mais il explique qu'il y a trop de monde ce soir, donc qu'on ne le fait pas). Les matchs sont en 1 contre 1, et durent chacun environ 30 minutes. Quelques matchs durent presque 1 heure, ce qui fait prendre du retard.

23h30. La phase finale. Les participants, bière à la main, sont installés sur les tables face à l'écran géant au dessus de la scène des ordinateurs pour regarder (photographie 10). Après la victoire, le gagnant va se déclarer au comptoir. En guise de récompense, Timo vient remettre un tapis de souris au second joueur, et un clavier d'ordinateur au premier. Il prend une photo de chacun pour la poster sur le compte Facebook du bar. À 00h15, la majorité des participants du tournoi sont partis. Il ne reste que les clients qui reprennent possession des ordinateurs pour une partie de *League of Legend*. Le bar ferme à 1h.

[Soirée *Hearthstone*, bar Game Over, Nantes, Novembre 2015]

Les soirs de tournoi dans les *barcrafts* sont relativement identiques. La séquence 17 montre l'organisation générale d'un tournoi sur le jeu vidéo *Hearthstone*. Le seul tournoi du bar qui s'organise différemment est celui sur *Street Fighter*, où toute l'organisation est déléguée à l'association Jeux2Baston, dont les membres viennent jouer tous les mardis soir. À l'exception du mardi soir, les soirées varient selon les semaines : les tenanciers mettent en avant les jeux qui attirent le plus de participants

les vendredis et samedis soir (lors de mes séances d'observation, ce sont *League of Legend* et *Hearthstone*).

En général, pour jouer dans ces lieux, les compétiteurs n'ont guère besoin d'amener leur matériel de jeu. Tout le nécessaire est à disposition sur place : manettes, consoles, ordinateurs, claviers et souris, jusqu'aux chaises. Tout ce matériel est même souvent de meilleure qualité que ce que les compétiteurs ont chez eux. Et pour cause, les *barcrafts* sollicitent – ou sont sollicités par – des sponsors de l'industrie vidéoludique et informatique. Le Game Over a par exemple un partenariat avec le site Matériel.net à son ouverture. Le revendeur d'ordinateurs et d'objets informatiques fournit au bar les chaises « *gaming* » (des fauteuils de voiture de rallye, mises sur pied), les quatre ordinateurs, et contribue aux dotations des tournois qui sont organisés par le bar.

Durant mes périodes d'observation, chaque tournoi suit le même protocole. L'enchaînement des actions se transforme en une routine, qui se résume ainsi :

- entre 19 heures et 20 heures : arrivées et pointage des compétiteurs ;
- entre 20 heures et 20 heures 30 : annonce et début des matchs ;
- entre 20 heures 30 et plus de 22 heures : déroulement des matchs ;
- après 22 heures jusqu'à la fermeture : fin du tournoi.

La participation aux tournois est limitée par l'espace alloué aux matériels de jeu : au Game Over, seulement deux consoles et quatre ordinateurs ; au Meltdown Paris, une dizaine d'ordinateurs et quatre consoles ; au Reset à Paris, uniquement des consoles, mais une dizaine de postes. Le nombre de terminaux restreint à la fois le nombre de matchs pouvant se faire en une fois et le nombre de participants. La durée d'un match moyen, et, quels que soient les jeux vidéo, est de 20 à 30 minutes. Une soirée de compétition qui débute à 20 heures et finit à minuit, offre donc huit créneaux de rencontre. Un tournoi ne commençant que très rarement à l'horaire prévu, il s'étend très facilement jusqu'à la fermeture du bar. Au Game Over, il est récurrent de ne pas finir un tournoi, et de le reporter en début de semaine. En cause, un nombre important de participants : pour les plus gros événements de vendredi et de samedi, jusqu'à 32 joueurs peuvent s'inscrire.

En effet, les vendredis et les samedis, il s'agit en général des tournois où un lot attire de nombreux compétiteurs : un clavier « *gaming* » d'une valeur d'environ 120 euros, une souris type *gaming* à 80 euros. Ces lots sont fournis par les partenaires (Roccat, Matériel.net, etc.), et tranchent avec les gains ordinaires du bar, tels qu'une boisson offerte, un code pour un objet virtuel dans un jeu vidéo ou un tapis de souris (ces lots ne valent pas plus de 15 euros). Les tournois aux gains faibles rassemblent entre 8 et 16 joueurs, selon le jour de la semaine, et ont plus de probabilité de finir avant l'heure de fermeture.

Les rencontres entre participants d'un tournoi sont organisées de façon aléatoire : les organisateurs inscrivent les compétiteurs sur un site internet qui génère un arbre de tournoi en fonction de critères présélectionnés (simple élimination ou doubles éliminations). Pour les tenanciers, l'arbre d'élimination simple est préférable, car il permet de réaliser un événement dans les temps d'ouverture du bar. Lorsque

L'organisation des tournois est assurée par les compétiteurs habitués, les méthodes de rencontres changent. Ces derniers préfèrent en effet les arbres à doubles éliminations, qui permettent de limiter les effets de hasard, et autorisent les compétiteurs de revenir après un échec. Pour les barmen, cette modalité n'est pas préférée car elle rallonge considérablement le temps de tournoi, puisqu'il y a plus de matchs à réaliser).

### ***Une sociabilité agonistique et ludique***

Dans ces espaces, les clients comme les tenanciers se font appeler le plus souvent par un pseudonyme plutôt que par leur prénom. Par conséquent, on repère rapidement des habitués. Si un client ou un compétiteur donne son prénom au serveur, que ce soit pour une inscription à un tournoi ou pour une note qu'il paiera à la fin de la soirée, les habitués le remarqueront, sans pour autant le verbaliser : tous les habitués ont au moins participé une fois à l'une de ces compétitions. De fait, outre les prénoms, les barmans retiennent les pseudos. Les tenanciers connaissent non seulement les pseudos mais aussi la plupart des habitudes de consommation des clients. Lorsqu'il s'agit d'un habitué peu régulier, un « qu'est-ce que je te sers ? » est prononcé sur un mode convivial.

Il est très rare qu'un compétiteur ne commande pas une boisson, au moins une boisson non alcoolisée. Si l'inscription au tournoi et l'utilisation des ordinateurs ou des consoles sont *a priori* libre, les tenanciers rappellent parfois que la condition de leur utilisation est la consommation au bar. Une affiche peu visible le rappelle à l'entrée du bar, ou sur leur page Facebook. Ce n'est qu'à de rares occasions que cette consigne est explicitement rappelée, notamment par les consommateurs lorsqu'ils sont exaspérés d'attendre leur tour pour accéder aux ordinateurs. J'ai noté ainsi quelques-unes de ces interactions à l'égard d'un « client » régulier, Lancel, un lycéen de 17 ans.

#### **18. Portrait – La routine de Lancel**

Du mardi au vendredi, seul ou accompagné, Lancel suit la même routine : quand le bar ouvre à 17 heures, il salue les tenanciers, et part s'installer sur un des quatre ordinateurs au fond de la salle. Il dépose son manteau, son sac, allume les machines et lance le jeu *League of Legend*, puis finit par venir commander un soda au comptoir en attendant le chargement du logiciel. Ce soda est la seule consommation qu'il prend durant les 3 heures de sa présence, jusqu'au début des compétitions. Puis il part. En général, l'occupation d'un poste ne pose que peu de problèmes à ces heures-ci. Mais arrivée 19 heures, heure où l'affluence du bar augmente et où les compétiteurs arrivent, une certaine pression sur l'usage des ordinateurs ou des consoles se fait ressentir. Des clients qui ne connaissent pas Lancel et ses habitudes, après avoir patienté 30 minutes environ près des postes de jeux, vont lui adresser la parole pour lui demander de passer la main.

Les autres, qui ont leurs habitudes, peuvent quelques fois être exaspérés : par l'effet de l'ennui, ils finissent par faire appel à l'autorité des tenanciers afin que Lancel laisse sa place, comme je le note lors d'une soirée ordinaire du jeudi.

« Dax, tu pourrais dire de faire tourner les ordinateurs ? Ça fait plus d'une heure que le poste est occupé, et il ne consomme pas... »

[Portrait de Lancel, client du Game Over, de 2015 à 2016]

Deux stratégies sont possibles pour déloger les usagers. La première est de rappeler qu'un tournoi est imminent, et que les compétiteurs ont besoin de s'installer : « [nom du barman], il faudrait que tu fasses l'annonce pour libérer les ordis pour le tournoi ! » La seconde est de rappeler les règles d'usages, en interpellant soit directement l'usager en « faute », soit le barman pour qu'il joue de son autorité.

L'utilisation des machines (consoles et ordinateurs) a été très tôt un attrait et un enjeu des *barcrafts*, qui misent sur cet atout pour attirer le chaland. Ainsi, pendant les trois premiers mois après l'inauguration du Game Over, il est difficile pour les clients de jouer plus de 30 minutes, tant il y avait de l'attente. Dès qu'un joueur prend place, un autre lui demande à quoi il joue pour évaluer le temps de la partie et faire savoir que d'autres convoitent la place. Outre ces moments d'attraction dus à la nouveauté, le fonctionnement du bar reste tourné vers les événements du soir, entre les tournois ou les rendez-vous exceptionnels autour de concours de *cosplay* (déguisement), d'invitations de joueurs et de joueuses célèbres (parfois des « youtubers ») et les fêtes traditionnelles (Nouvel An, Halloween, Pâques).

À mesure que l'heure de la compétition approche, les postes informatiques deviennent des enjeux d'occupation. En attendant l'heure de début des tournois, les compétiteurs se retrouvent, plus ou moins en avance, et occupent les places les plus proches des ordinateurs ou des consoles, en fonction du jeu pratiqué le soir. Dans tous les bars observés, ce sont les ordinateurs qui ont une place privilégiée au sein de la pièce principale. Au Game Over, ils sont placés sur une petite scène, héritage de l'ancien bar qui organisait des concerts. Surplombant le reste de la salle, cet espace se situe en dessous d'un écran géant qui diffusent l'un des quatre ordinateurs. Au Meltdown de Paris, trois rangs de quatre ou cinq machines font faces à la salle de consommation.

Les compétiteurs, qui ont travaillé ou étudié toute la journée, vont généralement passer quelque temps sur les supports de jeu pour mettre à jour leur stratégie ou s'échauffer, en buvant un verre. Entre temps, ils peuvent être facilement interpellés par leurs pairs, et donc ne jamais vraiment être concentrés. Entre les nombreuses discussions, la musique, les cris des joueurs qui expriment la défaite ou la victoire, le bruit ambiant est très important (les décibels montent jusqu'à 110Db, comme il est possible de l'observer sur un appareil installé près du comptoir). Par conséquent, certains compétiteurs développent des stratégies pour s'isoler. Quelques-uns mettent les casques audio, branché à l'ordinateur. Selon les jeux vidéo, il s'agit même d'une pratique indispensable pour entendre les sons du jeu et/ou des coéquipiers. Sinon, les

compétiteurs se connectent sur YouTube ou Spotify, et choisissent une liste de musique.

D'autres situations compétitives ne sont pas organisées, planifiées et récompensées de la même façon que les tournois de soirée. Il en va ainsi de matchs improvisés entre les clients, qui vont parfois jusqu'à compter verbalement les scores. Les règles s'établissent de manière orale, au fur et à mesure des parties. Cela se produit le plus souvent autour des consoles ou des bornes d'arcade, par exemple des matchs autour de jeux de combat.

### 19. Séquence – Celui qui perd paie la tournée

Ce soir, c'est une soirée de *cosplay* – déguisement en référence aux univers des anime et des jeux vidéo. Malgré tout, les consoles et les ordinateurs sont toujours très occupés. Il est 22h30, et j'observe qu'au coin console, une personne joue à *Guitar Hero*<sup>1</sup> depuis au moins une heure. Des personnes s'échangent la deuxième manette. En m'approchant pour observer et écouter un peu plus les échanges, je me rends compte que celui qui reste avec la manette en main depuis 1h, un homme d'une vingtaine d'année, ne connaît pas ses adversaires. Ces derniers en revanche se connaissent tous, c'est un groupe d'amis. Je me poste derrière le groupe pour observer les parties. Le groupe d'amis râle de façon amusée : « On y arrivera pas ! On est des *noobs* nous ! » (*noob* signifie « débutant »)

Le jeune homme tourne la tête pour voir qui veut l'affronter. Son regard tombe sur moi : « T'as l'air de t'y connaître toi », me lance-t-il. Je lui réponds que je n'ai jamais touché au jeu. Il essaie donc de me rassurer en me disant qu'il n'est pas très bon à ce jeu de toute façon : « Celui qui perd paie la tournée, ça te va ? ».

La partie se passe, je perds. Nous allons au bar : il commande un *jaggerbomb* (alcool et boisson énergisante) que je paie tout en prenant une bière pour moi. Je lui demande : « T'as réussi à te faire payer ta soirée en baratinant comme ça du coup ? » Il me répond par un simple « oui », nous rigolons et discutons de sa fréquentation du bar.

[Un samedi soir au Game Over, Nantes, 2014]

Dans cette situation, le jeune homme, que je revois plusieurs fois au bar par la suite, met au défi des inconnus. Il vient toujours seul au Game Over. Il déclare plus tard que c'est « comme sa maison ici ». Il joue, fait des rencontres et se fait offrir des verres en jouant contre d'autres personnes. Son cas est intéressant, car il met en évidence un échange autour des situations de jeu d'affrontement : comme ce joueur

<sup>1</sup> *Guitar Hero* est un jeu de rythme. Les joueurs choisissent une musique, un mode de difficulté et lancent la partie. Le jeu consiste à toucher les boutons de la manette (une guitare en plastique connectée à la console de jeu) en même temps que leur apparition sur l'écran, en rythme avec la musique. Plus un joueur appuie au bon moment, plus il marque de points. Le gagnant est celui qui a été le plus en rythme, donc qui obtient le plus de points.

ne connaît pas les personnes contre qui il parie une tournée au comptoir, il doit formuler les règles de l'affrontement de manière explicite. Dans d'autres situations observées, ces règles peuvent se construire au fur et à mesure que la soirée avance, en fonction des personnes.

En somme, dans les bars à jeux vidéo, jouer implique d'affronter d'autres personnes. En effet, la plupart des jeux vidéo proposés en libre-service sont des activités d'affrontement et je n'ai vu personne jouer à des jeux solitaires dans ces espaces. La compétition, qu'elle soit conviviale (hors tournoi) ou sportive (en tournoi), est de fait une attitude adoptée par la majorité des clients lorsqu'ils prennent part aux activités ludiques. En outre, parce que tous les clients ne sont pas des compétiteurs, il y a une forme de complémentarité de posture entre ceux qui s'affrontent à l'écran pour un lot, et ceux qui les regardent. Un client qui ne participe pas au jeu de la compétition nocturne regarde quasi systématiquement le tournoi, que ce soit par curiosité, ou parce que les matchs sont au cœur de l'organisation de l'espace. Bien entendu, de nombreuses personnes ont une attention oblique, c'est-à-dire qu'elles sont peu intéressées tout en sachant qu'il se passe ici quelque chose. Un regard, un commentaire ou un échange vers le tournoi permet d'attraper un sujet de discussion facile.

La sociabilité des lieux doit beaucoup à l'intérêt commun des clients pour le jeu vidéo jeu vidéo, et potentiellement au petit spectacle de performance qui se déroule face à eux. Si les tournois amènent des clients très réguliers, profitant autant au commerce qu'à la création de liens sociaux entre les clients, souvent sur la base d'une culture commune (celle du jeu vidéo), la sociabilité agonistique ludique imprègne ces lieux et transforme constamment ses clients tantôt en compétiteurs et tantôt en spectateurs.

### **Les LAN-party : rendez-vous d'un réseau de compétiteurs**

Les *Local Arena Network* sont moins médiatisées que les circuits de tournois ou les championnats internationaux d'éditeurs, mais plus que les tournois de bar et de maisons de quartier. De fait, les LAN sont le cœur de la vie des compétiteurs des arènes amateurs. Elles sont parfois qualifiées de « tournoi local », pour désigner le fait que ces organisations ne connaissent pas une médiatisation nationale ou internationale. Pourtant, ces rendez-vous rassemblent des compétiteurs de toute la France, voire des pays francophones frontaliers (Belgique et Suisse), ce qui contrebalance la désignation « locale ». Parfois, on en trouve les traces médiatiques dans la presse régionale et les télévisions locales.

Organisés par des associations à but non lucratif, ces événements se déroulent pendant trois jours, du vendredi soir au dimanche soir (48 heures consécutives). Ce genre de rassemblements accueille entre 300 et 600 joueurs, et propose des compétitions sur différents jeux vidéo pratiqués de façon simultanée. Ils sont accessibles à tous, à la seule condition de s'inscrire au préalable. Le coût d'entrée varie selon les tournois et les jeux vidéo entre 30 et 50 euros par personne. Le

nombre de places est restreint, et quelques fois l'affluence est telle qu'elle nécessite la création des listes d'attentes. En général, il y a 32 places au minimum par jeu vidéo : pour des jeux solitaires comme pour des jeux en équipe, ce qui monte le nombre de participants pour les jeux en équipes (de 4 ou de 5) à 128 ou 160.



*Illustration 13: Affiches accrochées au plafond du hall tournoi de la Gamers Assembly 2018*

En termes d'organisation, il s'agit principalement d'association. On retrouve dans ce panel des associations vieilles de 20 à 30 ans, comme des nouvelles, qui sont créées pour ces événements. L'association étudiante de l'école polytechnique de Nantes, qui organise la Nantarena deux fois par an, peut occuper le hall d'entrée, le gymnase intégré et la cafétéria de l'école. Les salles de cours sont explicitement interdites et fermées pour l'occasion. À Rennes, les étudiants de l'école d'ingénieur INSA investissent le gymnase du campus universitaire, en face de l'école. Leur événement, Insalan, est organisé une fois par an, entre fin janvier et début février.

À l'occasion de ces LAN, peu de modifications des locaux sont autorisées. Ces événements sont donc limités dans leur déploiement spatial puisqu'ils prennent place dans des lieux destinés à une autre activité : gymnase, cafétéria, hall d'accueil et salles de cours parfois. Quand les compétitions se déroulent dans les écoles et universités, les tables utilisées sont les tables de cours. Dans les gymnases ou les salles des fêtes, la municipalité est mise à contribution pour livrer les longues tables en bois qui servent aux guinguettes et autres festivals.

Les organisateurs découpent des espaces avec des paravents, des tables ou des affiches « Admins », « Accueil » et « Restauration ». Les espaces de compétitions sont obscurcis par des rideaux ou des draps sombres accrochés devant les fenêtres ou les baies vitrées afin qu'aucun rayon de soleil ne puisse gêner la visibilité des écrans. A l'inverse des tournois de bar ou des championnats, il n'y a que très peu de décorations. Les seuls éléments décoratifs potentiellement ajoutés seront des affiches, scotchés à l'entrée, sur des paravents ou sur le plafond (Illustration 13). Il peut s'agir également d'affiche de l'évènement lui-même ou de la promotion d'un prochain tournoi.

## ***La première nuit d'une LAN***

### **20. Séquence – Première arrivée à l'Insalan, 2014**

Vendredi. Il est 18h30. J'arrive 1h30 en avance au gymnase universitaire de l'est de Rennes où se déroule le tournoi de l'école INSA. Comme il s'agit de ma première participation, je ne sais pas s'il est nécessaire d'être là le vendredi soir, où s'il est possible de ne venir qu'à partir du samedi matin (les tournois commencent à 10h, l'ouverture de la réception se fait à 9h). Un groupe de 4 joueurs, rencontré à la sortie du train en attendant le bus pour venir au gymnase, me dit que d'ordinaire les gens n'arrivent que le samedi matin.

À cette heure-là, je me présente à l'entrée du gymnase, en demandant à une personne avec un t-shirt « Insalan » si je peux me poser quelque part. On me dit qu'il est préférable d'attendre 20h. Je reste donc dehors où il y a un groupe de trois personnes qui discutent, et le groupe avec lequel je suis arrivé en bus. Je vais vers le groupe que je n'ai pas rencontré en leur demandant s'ils sont de l'organisation : « Non on vient pour jouer à *Counter Strike*. On est partie tôt ce midi depuis Lille pour éviter les bouchons du soir, du coup on est là trop tôt (rires) ! » De toute évidence, ce n'est pas leur première participation, et ils sont préparés : ils ont de la nourriture et des boissons énergisantes (Redbull) dans les mains.

Depuis le parking où les deux groupes attendent, on ne peut pas voir l'intérieur du bâtiment. Une grille est disposée à droite de l'entrée jusqu'à un second bâtiment dont on ne voit que le toit. Sur la porte du bâtiment, une affiche de format A3 est la seule marque évidente qu'un évènement se déroule ce week-end.

Un peu avant 20h, un bénévole de l'association étudiante qui organise la LAN vient voir le petit groupe et leur annonce qu'ils peuvent aller poser des affaires à l'intérieur et se présenter à l'accueil. Le groupe d'hommes avec lesquels j'échange prend les sacs à dos et se rend à l'accueil. Je les suis. Les personnes à l'entrée ne sont pas tout à fait prêts. Les listes des inscrits sont à la fois imprimés et sur l'ordinateur : une femme regarde sur l'ordinateur, tandis qu'un homme regarde sur la feuille, en essayant de comprendre s'il s'agit bien des listes mises à

jour. Il met un certain temps à trouver dans ces listes l'équipe de trois compétiteurs qui viennent se présenter. Une fois l'équipe repérée, on leur fournit des badges et un tour de cou. Les bénévoles précisent : « Ça vous permet d'aller et venir dans la zone sans qu'on ait à regarder qui vous êtes. On limite l'accès à la zone tournoi pour qu'il n'y ait pas trop de monde ». On me demande mon pseudo et à quel tournoi je participe. Je reçois un badge, un tour de cou et les mêmes indications.

Puisque j'ai lu sur le site internet qu'il était possible de dormir sur place, et que par manque de budget, je n'ai pas prévu d'hôtel, je leur demande où l'on doit poser nos affaires pour la nuit. La bénévole me répond : « euh oui c'est possible de rester la nuit, au fond là-bas il y a quelques gros coussins et chaises longues qu'il est possible d'utiliser ». Je comprends qu'en réalité il n'y a pas d'espace aménagé pour dormir. Plus tard dans la soirée, d'autres joueurs me disent qu'ils dorment dans leur voiture, et certains ont amené leur matelas gonflable : « c'est un peu la tradition de dormir par terre ! » En arrivant dans la zone tournoi, je choisis une place près des routeurs internet.

À 20h30, une file d'attente de quelques vingtaines de personnes se forme à l'accueil pour s'enregistrer aux tournois. Jusqu'à 23h30 les joueurs arrivent au compte goutte. Je ne vois que des hommes, entre 20 et 35 ans. Les seules femmes se trouvent à l'organisation. Il y en a 4 pour une vingtaine de bénévoles étudiants de l'INSA. En outre, il y a deux équipes accompagnées chacune d'une femme : lors d'une discussion avec l'un des joueurs, j'apprends qu'il s'agit de la manageuse de leur équipe.

Les compétiteurs, après avoir récupéré leur badge à l'entrée, vont choisir une place dans la zone tournoi. Dès qu'ils prennent une place, il faut informer les « admins réseaux » (administrateurs), qui sont les arbitres et organisateurs référents des compétitions. Il y en a deux pour chaque jeu vidéo. Puis, les compétiteurs posent leur sac à dos, et retournent à l'extérieur, aux voitures pour revenir avec leurs ordinateurs, leurs écrans et les claviers-souris. Après avoir installé et échangé avec les personnes qu'ils connaissent, les joueurs lancent des parties de jeu. Certains arrêtent vers 23h, et quittent les lieux pour aller dormir ailleurs.

À 23h30, il reste six équipes éparpillées dans la zone tournoi. Ces personnes jouent jusqu'à 1h30, lorsque l'équipe d'organisation fait une annonce au micro que les lumières vont être baissées. Un groupe de quatre personnes continue de jouer, et parle fort jusqu'à 3h30. Je m'endors enfin sur l'un des coussins au fond de la salle. Le froid et le bruit que fait un autre groupe de trois personnes me réveille à 7h. À 7h30, les bénévoles se remettent à l'organisation. Une personne prend le micro pour annoncer que la buvette sera ouverte à 8h pour ceux qui voudraient du café et des viennoiseries. Lorsque je sors pour me rendre à la buvette, quelques personnes sont dehors : ils fument et boivent de la Redbull. Je reviens vers 8h15 ; il y a déjà une file d'attente plus grande que la veille pour l'inscription au tournoi. Les matchs commencent dans deux heures.

[Insalan, tournoi à Rennes, février 2014]

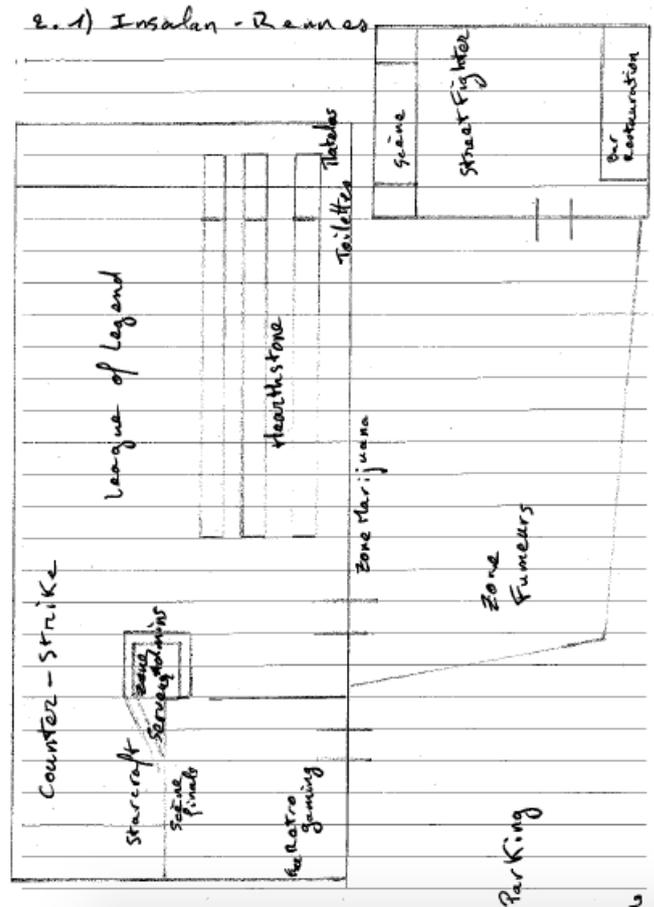


Illustration 14: Plan dessiné de la disposition du gymnase de l'école INSA pour le tournoi Insalan

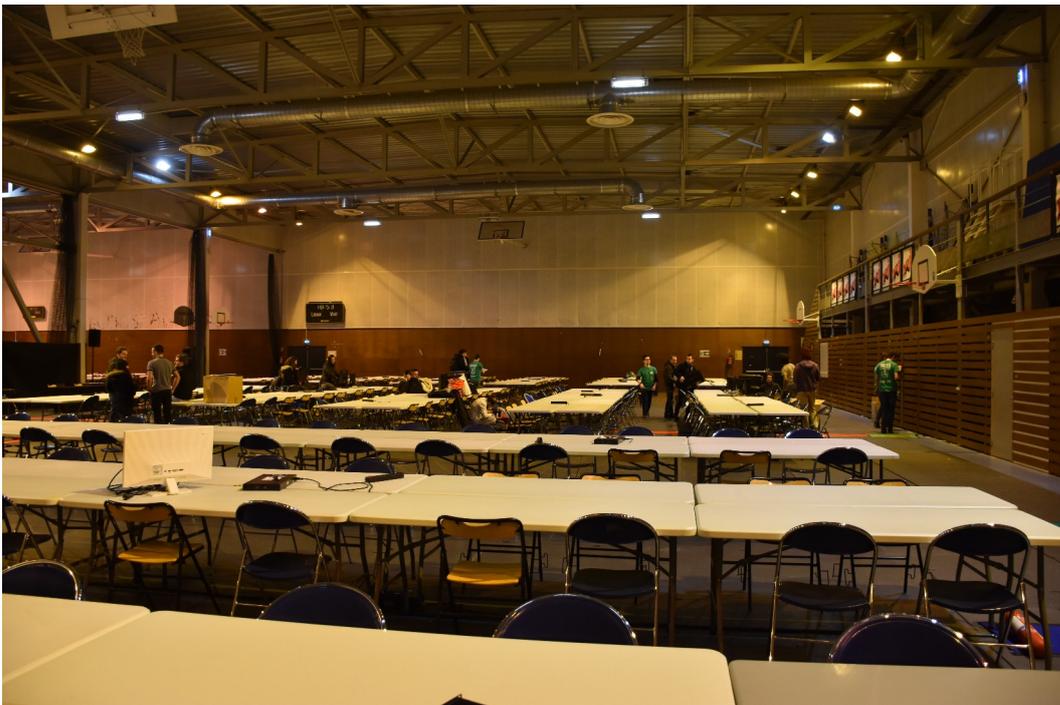


Illustration 15: Photographie du gymnase le vendredi soir 20h, Insalan 2018

Comme on le voit dans cette séquence, les compétiteurs peuvent arriver à ces rendez-vous à partir du vendredi, en fin d'après-midi à 20 heures. À cette heure-ci, les arrivants sont encore peu nombreux, voir totalement absents comme le montre la photographie précédente, et les organisateurs ont à peine fini l'installation. Entre 20 et 21 heures, plus de participants se présentent, et l'accueil est débordé. À 23 heures, quelques personnes arrivent encore, pour prendre leur badge, réserver leur emplacement du lendemain et saluer les premiers arrivants. Cette veille de compétition rassemble jusqu'à 50 % des participants ; l'autre moitié arrive le lendemain matin, entre 8 heures 30 et 9 heures, avant le début des matchs prévus à 10 heures.

Que ce soit le vendredi soir ou le samedi matin, tout le monde s'affaire, dans des allers-retours incessants, à installer leur matériel : écran, tour d'ordinateur, clavier, souris, fauteuil. Durant cette installation, les pauses sont nombreuses. Il y a toujours une personne à saluer ou avec qui discuter, mais les échanges sont courts. Tout le monde est assez pressé. Les compétiteurs se souhaitent bonne chance, souvent par un « GLHF » (« *good luck have fun* »).

En tant qu'ethnographe, lors de mes premiers tournois, je constate que de nombreuses personnes se connaissent. En revenant d'une année sur l'autre pendant six ans dans ces événements, on retrouve généralement les mêmes compétiteurs. Le vendredi soir – et la nuit qui s'ensuit – c'est le temps des retrouvailles. Les participants prennent le temps d'échanger, de jouer, et se mettent à l'aise avant le stress des matchs du lendemain. Certains se retrouvent même au *barcraft* de la ville s'il y en a un.

### ***Deuxième jour. Retards et inattendus***

Il est difficile de décrire l'ambiance d'une LAN tant il y a de choses qui se passent à chaque recoin des différents espaces – tournois, discussions, nourritures, allers et venues des personnes, échanges marchands, écrans et scènes. De plus, le bruit est constant. On entend les haut-parleurs, les réactions aux victoires ou aux défaites ainsi que les discussions. Un brouhaha plus ou moins fort court de toute part de la zone tournoi, mais aussi à la buvette ou dans les zones marchandes. La grande scène, où se déroulent les matchs des équipes connues et les finales, n'est bien entendu pas épargnée : le public commente, acclame et applaudit. Sur toute la journée, il n'y a pas un instant de silence. Les seuls endroits potentiellement calmes sont les espaces extérieurs. Sur cette première journée, l'ambiance sonore est sans répit, très élevée. Pour y échapper, il faut soit sortir à l'extérieur soit mettre un casque audio.

Entre les différents matchs, les compétiteurs se déplacent d'une table à l'autre, vont acheter des boissons ou de la nourriture, discutent ou encore prennent des pauses à l'extérieur. À l'intérieur des LAN, le repos semble inexistant. Il se passe toujours quelque chose. Ce n'est qu'à partir de 23h, lorsque tous les matchs sont terminés et que les 3/4 des participants sont partis que le niveau de bruit baisse. Il reste, comme la veille, toujours des participants qui continuent de jouer jusqu'à 2 ou 3 heures du

matin, et qu'il est possible d'entendre crier pour célébrer leur victoire ou leur défaite. Lorsque ce ne sont pas des cris de joie ou de rage, on entend le micro de l'organisation qui annonce le lancement des matchs, la pause ou la reprise. Plus rares sont les annonces hors-sujets.

## 21. Séquence – Une voiture sans propriétaire, Gamers Assembly 2015

Il est environ 14h30 lorsque le micro retentit dans les deux zones tournois : « Le propriétaire de la voiture immatriculée [xxxxxxx] est demandé à l'accueil : elle gêne l'entrée au camion pour la buvette ». Quelques compétiteurs se regardent, cherchant le responsable tandis que d'autres enlèvent leur casque pour demander à ceux qui ont écouté l'annonce de leur répéter ce qui vient d'être dit.

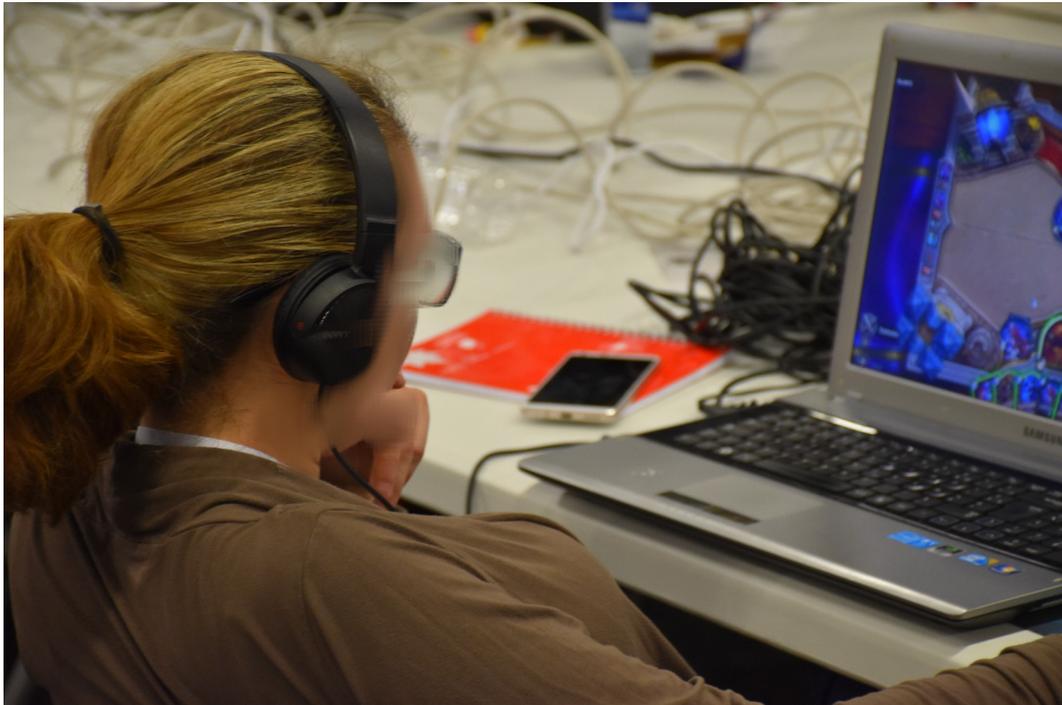
Quinze minutes plus tard, une nouvelle prise de parole au micro redemande au propriétaire de se faire connaître. Dix minutes passent, et une troisième annonce est faite. Des petits sourires se dessinent sur les lèvres de certains compétiteurs. Un joueur enlève ses écouteurs et lance d'un ton hilare à un autre : « Bon allez, va bouger ton tas de ferraille mec ! » Les compétiteurs rient à leur tour. Chacun y va de sa petite remarque, puis reprend ses activités.

Une vingtaine de minutes passent, le micro reprend : « Bon, on a une bonne nouvelle : la voiture a retrouvé son propriétaire ! Bon match tout le monde ! » L'ensemble des compétiteurs applaudissent. Certains se lèvent de leur chaise et quelques sifflets retentissent. Ceux en plein match lèvent la tête, d'autres enlèvent une oreillette de leur casque.

[Gamers Assembly, Hall des positions, Poitiers, 2015]

Certaines annonces au micro peuvent être prises de façon humoristique par les participants. Celle que relate cette séquence est plutôt exceptionnelle mais elle fait ressortir à la fois la modalité d'interactions entre compétiteurs (cordiale, humoristique) les attitudes face aux bruits ambiants (tentative de s'isoler pour la concentration) et les ressorts qu'ont les bénévoles pour gérer des situations problématiques.

En général, les administrateurs (admins) réunissent les compétiteurs près des tables d'enregistrement des résultats au début de journée pour donner les consignes, et ainsi éviter les annonces publiques. Sont rappelés et expliqués dans ces temps pré-matchs l'organisation de la compétition (rondes suisses, éliminations direct ou non, modes de qualifications) et la manière de trouver son classement (site internet tiers, comme Challonge.com). Le reste de la journée, tous les échanges entre compétiteurs et arbitres ont lieu à l'occasion de la communication des scores du match.



*Illustration 16: Photographie d'une compétitrice sur Hearthstone, Gamers Assembly 2018*



*Illustration 17: Photographie d'une équipe sur League of Legend, Lyon Esport 2018*

Sur la photographie 16 d'une compétitrice de *Heartstone* (un jeu d'affrontement en duel) ou sur la photographie 17 d'une équipe de *League of Legend* (jeu de cinq vs cinq) on peut voir les joueurs qui se « protègent » des distractions. Leurs yeux sont rivés vers l'écran et les oreilles sont couvertes par des casques audio. Les tours d'ordinateurs et les écrans sont érigés en « barrières » qui empêchent la vision des écrans adversaires ou même des coéquipiers.

Pour garder tout ce monde en ordre, les zones sont marquées par des affiches, soit au bout des tables sur une feuille A4 scotchée, soit au plafond sur des panneaux rigides. Des barrières plus ou moins hautes font office de mur pour séparer autant que possible les espaces tournois de l'accueil et de l'administration des compétitions. Ainsi, les compétiteurs d'un jeu vidéo se retrouvent dans les mêmes rangées de tables, ce qui facilite les affrontements et les discussions. Les participants se déplacent soit pour faire un tour à la buvette, aux toilettes, à la zone marchande ou pour retrouver d'autres compétiteurs qu'ils connaissent, de leur équipe sur d'autres jeux vidéo par exemple.

Malgré l'organisation, la dimension temporelle des tournois est ouverte à de nombreux aléas. Les retards s'accumulent parfois : des matchs devant être réalisés le premier jour se déroulent tout juste avant le début des phases finales.

## 22. Séquence – Panne de serveurs, Insalan 2016

À 8h, la petite équipe que l'on constitue – Cubis (24 ans), Max (24 ans), Kevin (20 ans) et moi – range tranquillement ses duvets dans les sacs de voyage. On remet en place les chaises, et allume les ordinateurs. La salle se remplit peu à peu à partir de 8h30. On part prendre des cafés à la buvette avant qu'une file d'attente se constitue. Sur le chemin du retour, on croise des joueurs venus la veille, mais aussi ceux qui n'arrivent que ce matin. Les discussions commencent autour des stratégies, de la dernière mise-à-jour du jeu ou de ce que pense chacun de la façon dont se déroulera le tournoi aujourd'hui. À 9h40, pour le tournoi *Heartstone*, toutes les places semblent occupées. Certaines équipes lancent des parties en ligne pour s'échauffer.

À 10h00 le tournoi doit commencer. Au micro, un bénévole annonce un retard de 30 minutes, le temps de régler la connexion internet et les serveurs. Hier soir déjà, les serveurs ont été mis en route à 21h30 au lieu de 20h00. Ce matin, la connexion est parfois ralentie. Les compétiteurs patientent et reprennent les discussions. La connexion est totalement coupée à 10h15. 30 minutes plus tard, le micro retentit et il est annoncé que les matchs commenceront dès que possible : l'organisation est en discussion avec le fournisseur d'accès à internet pour remettre en état une connexion stable. Aucune heure de reprise n'est annoncée. Certains compétiteurs s'énervent : « ils font une LAN tous les ans depuis des années, et ils arrivent pas à faire ça bien ?! » Tandis que d'autres relativisent sur le fait que c'est un « gros travail ».

Après 2 heures d'attente, à 12h, une annonce au micro indique que les tournois vont pouvoir commencer. Des applaudissements retentissent dans tout le gymnase. Les compétiteurs reprennent leurs places, mettent leur casque sur les oreilles. Ils consultent le site internet pour vérifier l'identité de leurs adversaires, puis lancent les parties.

[Insalan, gymnase universitaire, Rennes, 2016]

### **23. Séquence – Retard « stratégique », Gamers Assembly 2016**

Le tournoi *Hearthstone* a commencé à l'heure (10h). L'organisation (les admins réseaux) a annoncé que les rondes suisses devraient être terminées à 15h. Elles seront suivies par les deux premières manches des phases finales du top 32 (16 matchs) à 16h, puis à 17h par celles du top 16 (8 matchs) pour terminer la journée vers 19h30 au plus tard. En somme, il a été prévu que les matchs durent 45 minutes, 1 heure maximum.

À 12h45, seulement deux rondes sont réalisées, ce qui est relativement inhabituel puisqu'en général les matchs durent effectivement entre 30 et 45 minutes. Lorsque les compétiteurs se rendent à la table des admins pour donner les résultats de matchs, ces derniers commencent à dire aux participants d'essayer d'aller plus vite sur leur match. Du côté des compétiteurs, la longueur des matchs fait l'objet de toutes les conversations. Est mis en cause le metagame (stratégies choisies par les participants qui sont réalisés en fonction des stratégies adverses attendues) qui pousse les compétiteurs à prendre des stratégies lentes qui font durer les parties.

L'après-midi, malgré la demande des administrateurs de « jouer plus vite », le retard ne fait que s'accroître. À cet effet, la pause repas a été annulée. Les admins ont demandé à chacun de prendre leur repas quand ils le peuvent, en insistant sur le fait que les matchs doivent reprendre et s'enchaîner au plus vite. Ce rythme intensifié ne touche pas tout le monde de la même manière : certains compétiteurs finissent leur match plus rapidement, et ont le temps de prendre des pauses qu'ils jugent parfois trop longues (entre 30 et 50 minutes).

À 16h, il reste encore deux matchs à réaliser. Les rondes suisses terminent aux alentours de 19h30 (deux matchs finissent à 20h). Les admins annoncent une pause de 1h pour les personnes qualifiées. Le tournoi doit reprendre à 21h. Avec autant de retard, il est demandé aux personnes passant au top 16 du tournoi de venir plus tôt le lendemain matin. Les matchs du top 32 se terminent vers 22h, alors que tous les autres tournois ont déjà terminé la journée depuis 2h.

[Gamers Assembly, hall des expositions, Poitiers, 2016]

Plusieurs raisons font qu'une LAN ne commence jamais à l'heure. J'en ai noté de trois ordres, dont deux sont relatées dans les séquences ci-dessus : retard individuel, retard technique, et retard stratégique. En général, les retards de quelques participants ne génèrent pas un retard de lancement des matchs. Les organisateurs prennent le parti de pénaliser celui qui ne se présente pas à l'heure en lui attribuant une « *game loss* », c'est-à-dire une défaite de fait.

Quand l'ensemble des tournois accusent d'un retard de lancement d'une heure ou plus, les raisons sont souvent d'ordre technique : soit le réseau internet a du mal à se mettre en route, soit ce réseau subit une surcharge liée au nombre de connexion simultanées, soit des serveurs d'un jeu vidéo ou sur place ne fonctionnent pas normalement. Dans ces trois cas, la question est d'ordre logistique, et bien que certaines associations organisent depuis plusieurs années ces compétitions, elles font face au même problème à chaque édition du rendez-vous.

Après plusieurs retards « techniques », les premières rondes de matchs commencent en général entre 10h30 et 11h. En fonction du nombre d'équipes ou des joueurs et selon les jeux vidéo concernés, les phases s'organisent la plupart du temps dans le format suivant. Une étape de qualification d'abord, en « ronde suisse », où les participants s'affrontent pour le premier match de façon aléatoire, puis en fonction des résultats (nombre de victoires, de défaites ou d'égalités). Cette phase permet de rivaliser entre joueurs du même niveau, et de produire un classement pour la seconde phase du tournoi : quart de finale. Dans cette seconde phase, selon les jeux vidéo, entre 8 et 32 compétiteurs sont qualifiés. Plus il y a de joueurs dans ce « top », plus les organisateurs tendent vers des rencontres en « éliminations simples », c'est-à-dire qu'une seule défaite sort le compétiteur du tournoi. En revanche, si le « top » n'est constitué que de huit premiers joueurs (ou équipes) sélectionnés à l'issue des rondes suisses, il s'agira d'un arbre de tournoi en « double élimination » : deux défaites éliminent le participant de la compétition. Les finales poursuivent la phase de qualifications, mais elles figurent comme un temps séparé du reste puisque les quatre derniers compétiteurs sont souvent invités à jouer leur match à tour de rôle, au moins en direct sur internet, au plus sur la scène de l'évènement le lendemain. Toutes ces phases de tournois varient d'un évènement à l'autre, mais restent sensiblement identiques dans la structure générale.

### ***La fin d'une LAN***

Le dimanche, l'ambiance est plus calme. La fatigue se fait sentir, et les joueurs non qualifiés arrivent en fin de matinée à l'évènement pour suivre les matchs, retrouver leurs pairs et jouer quelques parties. Les tournois reprennent vers 10 ou 11 heures, en fonction du nombre de participants restant. Les temps forts de cette dernière journée sont les matchs du « top 4 » de chaque tournoi, retransmis en direct sur internet et sur scène. Les compétiteurs défaits la veille viennent alors pour regarder les finales du tournoi auquel ils participaient, ou alors pour continuer de jouer avec leurs coéquipiers ou autres camarades toute la journée.

Contrairement à la journée du samedi, il n'y a aucun retard de matchs. Plusieurs raisons peuvent expliquer cela : le nombre de participants est strictement réduit aux finalistes, il y a donc moins de flux et de gestion des tournois à réaliser ; la technique est rodée après une première journée de fonctionnement. Les compétiteurs deviennent des spectateurs, puisque le dimanche toute l'attention est tournée vers la finale. Certains vont regarder devant la scène, lorsque d'autres restent à leur place pour regarder en direct sur internet.

Une partie des bénévoles de l'équipe d'organisateur se met aussi à jouer aux jeux vidéo, surtout les admins de réseaux qui n'ont plus à consigner les résultats des matchs. Seuls ceux qui tiennent la buvette et la billetterie sont encore en pleine activité. Les bénévoles attendent la fin de journée, lorsque les compétiteurs partent, pour ranger les ordinateurs, les serveurs, les tables et les poubelles. Cette activité est d'ailleurs amorcée bien avant la fermeture définitive des portes des gymnases ou des halls d'expositions.

Le dimanche midi, avant même la fin des matchs de finales, beaucoup de participants préparent leur départ, rangent et discutent. Certains restent pour regarder les derniers matchs sur la scène (Illustration 18), mais la majorité passe leur temps à flâner, à jouer et à prendre rendez-vous pour le prochain tournoi avec les autres participants. Si les LAN peuvent sembler *a priori* plus impersonnelles que les *barcrafts*, cette impression est dû au nombre de participants : il y a de dix à vingt fois plus de joueurs dans ces événements qu'aux compétitions de bar à jeux. Cependant, les sociabilités, les échanges et les amitiés sont bien présents dans le cadre de groupes restreints aux interconnaissances, aux équipes (associations) et aux jeux vidéo. Ces rendez-vous sont réguliers, et interviennent parfois plusieurs fois dans l'année. Il n'est pas rare le dimanche après-midi, lors du rangement du matériel, d'entendre plusieurs discussions sur ce que chacun planifie de faire pour le prochain événement.



*Illustration 18: Finale du jeu Hearthstone sur la scène de l'InsaLAN 2016 et son public*

## **Les championnats et les autres « grands rendez-vous » : le grand spectacle**

Les deux types de rendez-vous compétitifs précédemment décrits – les compétitions de *barcrafts* et de LAN – sont certainement les plus ordinaires et les plus pratiqués par le compétiteur de jeux vidéo lambda, mais ils n'ont en aucun cas la visibilité des événements nationaux ou internationaux. Ces grands événements se distinguent des rendez-vous précédents d'abord pour le fait d'être identifié par le terme « esport », ensuite pour le ratio de participants/spectateurs, et enfin, par la séparation plus nette entre les rôles de compétiteurs et spectateurs qui ne se mélangent pas. En effet, tous les matchs se déroulent sur scène, alors que dans les LAN, la majorité des rencontres entre compétiteurs sont faites dans la zone tournoi ; seules les équipes connues et celles qualifiées en demi-finale et finale vont sur scène. Aussi, le nombre de compétiteur d'un grand événement est fort réduit, et se rapproche plus du nombre de participant à un tournoi de bar : alors qu'en LAN il peut y avoir entre 64 et 128 compétiteurs sur un jeu vidéo, les bars et les grands événements n'en rassemblent qu'entre 16 et 32 (en fonction du jeu). De fait, les grands événements de l'esport ne mettent en lice que les équipes professionnelles celles qui se sont qualifiées, qui ont été invitées ou qui ont acheté leur place.

Ce que j'ai choisi d'appeler « grand rendez-vous » sont des événements assez divers, qui vont du sacre de champions du monde à l'animation de la « communauté » des joueurs. La différence centrale entre les championnats et les « conventions » est que

les championnats sont pensés comme un moment de célébration du jeu (et de l'entreprise), alors que les conventions se proposent d'être des événements de rassemblements des fans. Bien entendu, les deux ne s'opposent pas forcément et vont souvent de pair.

En tant que spectateur, il ne m'a pas été possible de me rendre aux championnats du monde d'un jeu vidéo organisé par un éditeur<sup>1</sup>, à l'exception de la saison 1 des WCS (World Championship Series) de *Starcraft* qui ont eu lieu lors de la LAN Gamers Assembly en 2015. Cependant, d'autres grands événements, organisés par des éditeurs ou des entreprises internationales se sont ouverts à l'enquête. En tant que manager d'équipe, j'ai suivi les compétiteurs de l'association Ascention de Nantes jusqu'au Redbull Kumite (un événement régulier à Paris sur le jeu vidéo *Street Fighter*) ainsi qu'au championnat de France de *Street Fighter* au Grand Rex. Par le statut de « chercheur », j'ai été invité en tant que « VIP » par la Française Des Jeux à la seconde édition de Ultimate Fighting Arena. J'ai également eu l'occasion d'être invité à la Paris Games Week où se tiennent deux événements relatifs à l'esport – l'Electronic Sport World Convention et l'Esport Summit (un rendez-vous « business »). Pour un compétiteur en qualité de chercheur, ce terrain des grands événements est plus difficile d'accès, car les accès sont très sélectifs, et je n'ai pu accéder au cours de l'immersion qu'à des « tournois-conventions » organisés par des entreprises : la Gamers Origin Cup 1 et 2, sur le jeu vidéo *Hearthstone*, ou encore l'ArmaLAN.

Loin d'être anecdotique, cette difficulté d'accès à un « grand rendez-vous » en tant que compétiteur, mais aussi comme chercheur et spectateur, révèle des frontières structurelles. Contrairement à des LAN ou des *barcrafts*, dans les « grands » espaces, le rôle de compétiteur est préservé par des *gate-keepers* et n'est accessible qu'à une minorité. Objet d'admiration et de convoitise, l'appartenance à ce dernier groupe de compétiteurs est donc une marque de distinction.

---

<sup>1</sup> Ces événements se tiennent rarement en France. Les deux dernières années (2022-2023), ont été accueillis à Paris les phases qualificatives du championnat du monde de *League of Legend* et le championnat du monde de *Dota 2*. Hors de mes temporalités de terrain, je n'y suis pas allé. En 2019, les finales de *League of Legend* se sont tenues à Paris, à l'AccorHotel Arena : les places ont été vendues très vite, la structure ne pouvant accueillir beaucoup de public comparé aux stades ordinairement choisis par l'éditeur Riot à l'étranger. Cependant, il est prévu que le championnat du monde de *League of Legend* se tiennent en 2024 à Paris, dans le stade Adidas Arena.

### ***La « grand-messe » et l'animation « communautaire »***

Chaque année, au parc des expositions de la porte de Versailles à Paris, durant les vacances scolaires d'automne (fin octobre et début novembre), se tient le salon des jeux vidéo, la Paris Games Week (PGW). Les journalistes français nomment cet évènement « la grand-messe du jeu vidéo<sup>1</sup> » (ou des « *gamers* »). C'est en effet le plus grand salon de jeux vidéo en France, où sont présentées au public les prochaines sorties vidéoludiques (consoles et logiciels). Durant quatre jours, les allées des trois halls loués pour l'évènement sont remplies de jeunes hommes entre 15 et 35 ans, créant des files d'attente très longues (entre 1, 2, voir 3 heures). Il s'agit d'une occasion pour les visiteurs d'essayer quelques minutes le dernier jeu vidéo à la mode. Ces files créent des foules compactes dans les allées où il est difficile de circuler.

Différents panneaux notent, au long de la ligne d'attente qui se forme autour des stands, de 30 à 45 minutes d'attentes, jusqu'à 1 heure 30 ou 2 heures. Ces stands ne sont donc pas vraiment en « libre accès », puisqu'il faut payer le prix d'une attente. Une fois à l'entrée, une hôtesse d'accueil<sup>2</sup> fait encore patienter quelques instants ceux qui ont réussi cette épreuve et qui doivent attendre qu'une borne de jeu se libère. L'hôtesse fait ensuite rentrer les joueurs dans la zone de l'éditeur, où se trouvent un, deux ou trois jeux vidéo en exposition. Une fois la démonstration terminée, les jeunes gens partent vers d'autres files d'attente. Les plus observateurs auront alors noté deux vigiles en plus des quatre ou cinq hôtesse. L'un se trouve soit à l'entrée ou à la sortie du stand, tandis que l'autre surveille le bas d'un escalier.

Les zones des éditeurs et des développeurs sont bien distinctes, séparant chaque stand en autant de jeux vidéo dans le hall 2 et 3. Il y a bien sûr des stands d'associations (MO5), d'institutions publiques (Bibliothèque Nationale de France) ou encore d'écoles privées dans le hall 1, qui proposent plusieurs jeux vidéo anciens ou des créations étudiantes, en libre accès. Ces dernières aires sont les plus accessibles : moins de monde s'y rend, il y a moins d'attente, et les joueurs peuvent passer plus de temps avec les manettes en main au contraire des halls 2 et 3.

<sup>1</sup> Cette qualification n'est pas récente, et se retrouve comme un marronnier dans chaque publication de presse, comme en 2015 dans *Telerama* : <https://www.letelegramme.fr/culture-loisirs/multimedia/spanparis-games-weekspan-la-grand-messe-des-gamers-2549307.php> ;

Ou en 2023 sur *FranceInfo*

[https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-vidéo/paris-games-week-la-grand-messe-du-jeu-vidéo\\_6161313.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-vidéo/paris-games-week-la-grand-messe-du-jeu-vidéo_6161313.html)

<sup>2</sup> Le rôle d'hôtesse, en convention, est ici majoritairement un travail féminisé, à l'instar de tout travail d'accueil comme l'observent Sophie Louey et Gabrielle Schütz. C'est pourquoi le nom est féminisé. Plus rarement, des hommes peuvent aussi faire ce travail d'hôte sur les stands des éditeurs. Cela a évolué au fur et à mesure des éditions de la PGW, qui s'est souvent fait épinglé par la presse ou les réactions sur les réseaux socio-numériques pour les tenues courtes des hôtesse : en effet, le public de la PGW est essentiellement masculin et jeune, et, pour aguicher les jeunes *gamers*, les éditeurs n'ont pas hésité à recruter les hôtesse sur le critère de leur physique. Sophie Louey, Gabrielle Schütz, « Les effets de la mixité au prisme du corps et de la sexualité : les hommes dans les métiers d'accueil », *Travail et Emploi*, 140, 2014 ; p. 5-19.

## 24. Séquence – Une convention peut en cacher une autre, PGW et ESWC 2018

Avant de me rendre à l'Assemblée Générale de France Esport, qui se tient à l'étage d'un bâtiment accolé au premier hall et à l'entrée de la Paris Games Week, je décide de faire le tour du salon, surtout du premier et du troisième hall. J'évite ainsi de rester dans le hall 2 où se trouve le plus de monde et de stands d'éditeurs.

Au premier hall, je vais sur les stands de la BNF (Bibliothèque Nationale de France) où je retrouve un collègue chercheur et l'un des employés de l'institution. Après un bref échange de politesse, je leur fais signe que je continue mon tour avant la réunion. On se retrouvera après l'AG.

Je fais des détours pour éviter le passage au hall 2. Je croise plusieurs petits groupes de deux, trois ou quatre jeunes hommes, habillés en jean et sweat-shirt, avec une fois sur deux un sac à dos. Une personne sur dix dans ces groupes porte des éléments distinctifs de leur passion du jeu vidéo : un sweat-shirt ou un t-shirt avec l'impression d'un nom de jeu ou de la tête d'un personnage fictif. Plus rares, certaines personnes, et en majorité des femmes (deux sur trois) portent des costumes complets dédiés à leur personnage fictif favori.

Après dix minutes de marche, j'arrive au hall 3. Il y a moins de monde ici qu'au hall 2, mais plus qu'au hall 1. Il y a toujours des stands d'éditeurs et de développeurs de jeux vidéo, mais aussi des scènes avec des parterres de chaises. La première scène sur laquelle je tombe, à gauche de l'entrée, est celle de *Farming Simulator*, un jeu dans lequel les participants doivent construire leur ferme et conduire des tracteurs pour faire leur champ. J'apprendrai plus tard qu'il y a une compétition sur ce jeu durant la Paris Games Week, en guise de « *showmatch* ».

En continuant, plus loin, une scène, celle de l'Electronic Sport World Convention (ESWC), beaucoup plus grande que les autres stands, et avec plus de place pour le public. Il y a du monde parmi les spectateurs, mais certaines places restent vacantes. Des groupes de personnes se tiennent debout au fond également. Elles sont de passage, car elles ne posent pas leur sac, et sortent de l'espace souvent et sont remplacées par d'autres personnes.

Sur scène, il y a un écran géant central, et deux plus petits sur les côtés. Sous chaque écran, une rangée de plusieurs tables fait face au public. Dessus sont posés des écrans qui permettent à deux équipes de cinq joueurs de jouer : ils font face au public, et dos aux écrans géants. Les commentateurs sont audibles dans les enceintes qui couvrent, malgré le bruit ambiant de l'ensemble des autres stands du hall, l'espace attribué aux sièges faisant face à la scène.

[Paris Games Week, Paris, Hall des expositions de la porte de Versailles, novembre 2018]

L'Electronic Sports World Convention renvoie une certaine image de l'esport : celle d'un grand évènement, avec une grande scène, des sons et lumières, où les compétiteurs sont acclamés par un public nombreux. Mais remis en contexte, on ne sait si ce public est venu spécifiquement pour cet évènement, où s'il assiste à la convention par hasard ou curiosité. En effet, dans l'agencement du salon commercial, l'évènement est mis en avant, ainsi que dans les communiqués (envois des courriels annonçant la Paris Games Week en même temps que l'ESWC par exemple). Le nombre de spectateurs annoncé pour l'ESWC n'est ainsi jamais clair : s'agit-il de personnes qui viennent réellement assister aux affrontements vidéoludiques, ou sont-elles des visiteurs du salon qui, en se promenant, prennent connaissance de l'espace compétitif ? En tout cas, au sein de la vitrine de l'industrie vidéoludique, l'ESWC a une place de choix. Cette place est également stratégique, car elle permet de montrer que les jeux vidéo ne sont pas qu'une pratique banale de jeunes personnes et que certaines peuvent devenir des « professionnels ».

L'ESWC et son principal promoteur, Matthieu Dallon, rappellent que cet évènement est fait pour les fans (d'où un changement de nom en 2016, passant de « World Cup » à « World Convention »), que ce soit sur leur site internet ou dans les interviews. Pourtant sur place, aucun programme n'est disponible. En tant que spectateur, les seules informations que l'on obtient sont celles affichées sur les écrans géants. Je n'ai trouvé d'informations sur les programmes des matchs et le déroulement de l'ensemble du tournoi que sur les réseaux socio-numériques. En tant qu'évènement de spectacle pour les « fans d'esport », rien du travail des coulisses n'est laissé à la vue des spectateurs (contrairement au LANs). Lorsqu'un match se termine et que s'installe un temps d'attente pour un autre, la lumière sur scène est baissée, ne laissant que les écrans affichant soit le résultat soit l'annonce d'une activité suivante.

On le voit, la Paris Games Week n'est pas uniquement un salon du jeu vidéo et de ses innovations techniques et marchandes. C'est aussi un évènement qui rassemble d'autres évènements. L'Electronic Sports World Convention fait partie de ces évènements dans l'évènement, aux côtés d'autres réunions plus ou moins ouvertes ou discrètes, comme l'Assemblée Générale de l'association France Esport qui s'y tient en 2018, ou encore l'Esport Summit, un rendez-vous des acteurs du business de l'esport, la veille de l'ouverture du salon au public. En fait, cet évènement est organisé par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), et à ce titre, la PGW n'est pas qu'un évènement pour le public. Les professionnels de l'industrie vidéoludique se retrouvent pour diverses raisons à cet évènement, et principalement pour construire et entretenir leur réseau.

Cependant, ce travail de « réseautage » entre les professionnels n'est pas à la vue de tout le monde. Les stands des éditeurs ou des développeurs ont leurs coulisses (quelques fois sur le toit d'un stand, pouvant ainsi observer l'ensemble du salon). Certains soirs, souvent la veille et à la fin des quatre jours, des pots de convivialités sont organisés – ou s'improvisent – entre les différents acteurs marchands de ce monde de loisirs. L'ESWC, d'une certaine façon, suit cette logique de « vitrine » de l'esport : si l'évènement est annoncé pour le public et la célébration des champions, il est également un rendez-vous qui tente de montrer ce qu'il se fait de mieux en termes

de mise en scène. Le public de la PGW se mêle à celui des fans d'esport, permettant de faire des photographies d'une salle comble que les promoteurs diffusent dans leurs réseaux.

L'ESWC et la PGW ne se présentent pas comme étant le rassemblement des fans, car ils incluent des tournois. C'est autour de ces compétitions que doit se « réunir la communauté ». Cette « communauté » de pratiquants est limitée bien souvent à un seul jeu vidéo. Il s'agit donc d'une compétition où sont invitées des figures importantes de ce jeu vidéo précis. Sur *Hearthstone*, des équipes professionnelles ont organisé, dès l'année de lancement du jeu vidéo jusqu'à récemment encore, des tournois à leur nom. Par exemple, l'équipe Gamers Origin a fait la Gamers Origin Cup #1 et #2, tandis que l'équipe ArmaTeam organise plusieurs éditions de l'ArmaLAN. Ces tournois, contrairement aux précédents, n'ont pas lieu dans des grands halls d'expositions, des gymnases ou des salles de théâtres, mais dans une école parisienne très précise : l'école 42, connue pour accueillir et former des futurs professionnels du développement informatique et créée par Xavier Niels, propriétaire de la société de télécommunication Free.

## 25. Séquence – Un tournoi pour les « spectateurs »

J'arrive 20 minutes avant l'ouverture de l'école à la compétition le samedi après-midi. Dehors, une quinzaine de personnes attendent, adossées au mur de l'école, formant une file d'attente. L'entrée est prévue 1 heure avant le début du tournoi. Quand l'accueil ouvre, les compétiteurs ramassent leur sac à dos et resserrent la file d'attente en avançant autant que possible vers l'entrée, sans briser la queue.

À l'accueil, la file se divise en deux. Les organisateurs sont réunis par groupe de deux : l'un est derrière l'ordinateur pour s'assurer que la personne qui se présente est bien dans les listes d'inscrits, l'autre vérifie les billets d'inscriptions. Une fois l'inscription validée et les badges retirés, les participants peuvent passer les portiques pour aller soit à la zone tournoi (étage 1 et 2) soit à la zone spectateur (rez-de-jardin). En attendant que la zone tournoi se remplisse des compétiteurs, je me dirige vers la zone spectateur.

En descendant en rez-de-jardin, on arrive d'abord dans une grande salle, assez vide. Sur une rangée de quatre tables sont déposés des snacks et des boissons à vendre pour les compétiteurs. Deux personnes s'occupent de ce stand. Une porte mène à une sorte de patio extérieur, où cinq tables et une dizaine de chaises sont installées. Cette zone mène à une seconde salle, plus petite, en forme d'amphithéâtre. Il n'y a cependant que quatre rangs, en cercle, face à un écran où est projetée la diffusion en direct des matchs. Au fond de cette salle, une grande table avec deux écrans et un ordinateur est réservée aux commentateurs. À côté de cet espace de diffusion, une porte mène à une petite salle dont l'accès est réservée aux compétiteurs qui passent en direct sur internet et dans ce petit amphithéâtre. Dans cette salle, une petite équipe de trois hommes s'affaire à la finition technique de l'installation.

Les participants sont de plus en plus nombreux dans les différents espaces. Lors du lancement des matchs, je me dirige aux étages 1 et 2 afin d'observer les compétiteurs. Les deux étages sont agencés de la même façon : plus de 200 ordinateurs (de marque Apple) sont installés sur des tables où les utilisateurs se font faces. Pour circuler, deux allées séparent trois zones d'ordinateurs. Il n'est pas possible pour un « visiteur » de se déplacer entre les rangs, derrière les compétiteurs, car les espaces sont très restreints. Un écran retransmet les matchs diffusés en ligne à l'entrée de la salle. Personne n'a l'air de regarder cet écran : la plupart des participants ont une fenêtre de leur écran ordinateur dédié à cette diffusion qu'ils regardent lorsqu'ils ne participent pas à un match. Il y a une table à chaque étage dédié à l'arbitrage/administration réseau, mais où les participants ne se rendent qu'en cas de problème : ils enregistrent directement les résultats des matchs sur un site internet dédié. Les admins ont la charge d'imprimer les feuilles de rencontres et de scores qu'ils affichent à l'entrée de l'étage.

Quelques heures plus tard, après plusieurs rondes, et où certains joueurs abandonnent déjà la compétition, car ils n'ont plus de chances de se qualifier aux phases finales, je redescends au rez-de-jardin. Il n'y a pas beaucoup de monde, ni dehors, ni dans l'amphithéâtre. Les participants restent à leur poste pour faire des parties entre amis ou avec des nouvelles rencontres, et pour regarder les matchs.

[ArmaLAN, école 42, Paris, juin 2017]

L'ArmaLAN est présenté aux participants autant comme une compétition (avec 2 000 euros pour le vainqueur en jeu) que comme un rendez-vous « communautaire ». Cette dimension « communautaire » se révèle dès l'inscription et la présentation du tournoi sur le site internet. En effet, l'équipe organisatrice – l'entreprise et équipe professionnelle ArmaTeam – annonce cet événement comme une « rencontre spectateur-streamer ». Le tournoi est présenté comme « gratuit » à l'inscription, tout en étant conditionné au fait que le potentiel participant doit être un « abonné », c'est-à-dire qu'il a un compte Twitch et qu'il souscrive (en payant environ 5 euros par mois) à la chaîne de diffusion de l'équipe. Cela fait de l'événement une sorte de rencontre entre « fans » et « stars », les stars étant les joueurs-streamers professionnels de l'équipe.

L'organisation de ces événements repose sur une stratégie promotionnelle à double niveau. Au niveau déclaratif, le rendez-vous est organisé « pour la communauté » des joueurs, et moins pour l'entreprise elle-même. Or, tout en voulant « faire vivre » et « rendre dynamique » la scène compétitive d'un jeu vidéo, l'entreprise a également ses intérêts propres. Car l'événement met en jeu à la fois sa réputation (capacité à organiser un grand événement) et sa capacité à élargir le potentiel économique en touchant plus de public. Dans le cas de l'ArmaTeam et leur LAN, la condition d'entrée – être un abonné – permet aussi de détourner un des cadres juridiques de

l'organisation d'évènements<sup>1</sup> tout en transformant le visiteur en une source de revenus directes pour l'entreprise.

Ces observations valent également pour les tournois du même genre organisés par l'entreprise de compétiteurs et streamers professionnels Gamers Origin. La différence entre ces deux organisations est que l'ArmaLAN se destine au public « fan » de sa structure, alors que les deux éditions de la Gamers Origin Cup, qui se sont déroulées également à l'école 42, ont une ambition plus « compétitive ». Celle-ci se traduit par l'invitation de joueurs internationaux et des gains plus élevés. Ici, ce sont ces compétiteurs professionnels qui font l'intérêt de l'évènement, ayant ainsi le potentiel d'attirer un nombre élevé de spectateurs en ligne et de participants en présence. L'argument promotionnel du tournoi est de pouvoir « rencontrer » et « affronter » ces champions, ce qui transforme les joueurs professionnels en une source d'attractivité.

### ***Faire sa publicité avec l'esport : le cas du Redbull Kumite***

Mettre les champions au centre de l'évènement pour attirer le public et promouvoir l'entreprise est la stratégie également utilisée par l'entreprise Redbull qui s'est engagée dans l'organisation de plusieurs compétitions internationales sur différents jeux vidéo, dont *Age of Empire 2 Definitive Edition*<sup>2</sup>, dans un tournoi intitulé le Redbull Whololo ou encore sur *Street Fighter*, avec le rendez-vous annuel Redbull Kumite.

#### **26. Séquence. Jour 2, le « *freefight de gamers* », Redbull Kumite 2017**

Au centre de la pièce se trouve une estrade en forme octogonale, grillagée et entourée d'un parterre de chaises. On y voit deux chaises dites « *gaming* » qui sont en réalité des chaises de voitures de course montées sur des roulettes ; deux écrans branchés à une console de jeux vidéo ; deux casques audio ; un petit frigo avec des boissons Redbull à l'intérieur (Illustration 19). Au-dessus de cette scène, quatre écrans géants permettent aux spectateurs de voir ce que font les compétiteurs en jeu.

Le reste du décor respecte les codes ordinaires des grands tournois de jeux vidéo et de leur imaginaire. L'affrontement est souligné par le jeu de lumière. Les deux couleurs d'illumination, bleue et rouge, s'opposent en tout : elles ne se rencontrent pas, ne se mélangent pas, et divisent visuellement la salle en deux zones, celles du compétiteur 1 et celle du compétiteur 2 (Illustration 20). Cette

<sup>1</sup> Plus précisément, depuis 2014 et la mise en place de premiers décrets d'encadrement de l'esport en France, les conditions d'organisation d'évènements compétitifs sont précisées : il est stipulé que les billets d'entrée à un évènement ne doivent pas servir au financement des lots du vainqueur ou du podium. Si le contraire est avéré, alors l'évènement tombe sous la juridiction et la qualification du jeu d'argent et de hasard, ce contre quoi ces décrets ont été élaborés.

<sup>2</sup> *Age of Empire*, publié par Microsoft Studio, est un jeu de stratégie en temps réel où les joueurs contrôlent une « civilisation » afin de combattre leur adversaire dans une arène fermée. Les joueurs doivent développer l'économie de leur civilisation afin de construire des bâtiments et produire une armée et attaquer l'autre. La victoire est annoncée lorsque l'adversaire ne peut plus produire suffisamment de ressources.

opposition est affichée sur les bannières dans la salle qui sont aux mêmes couleurs. Ces couleurs se retrouvent dans le jeu vidéo où l'on identifiera chacun des personnages par celles-ci.

Plusieurs caméras sont installées dans la salle. Elles permettent de filmer les temps en dehors des combats : une grue, une *steadycam* et une caméra au-dessus de chaque écran des compétiteurs (Illustration 20), et des *webcams* au-dessus de l'écran des compétiteurs pour capter les réactions faciales. Une personne, caméra à l'épaule circule dans et hors du ring pour capter les moments d'avant, pendant et d'après matchs, en suivant de près le commentateur dans la salle.

D'autres commentateurs, présents pour la diffusion internationale (dans une autre langue que le français qui est la langue parlée durant le tournoi), se trouvent dans des balcons surplombant toute la salle et où personne n'a accès à part l'équipe technique.

Après une longue introduction de la part du commentateur en salle qui présente la coupe et les participants, les matchs commencent. À chaque fois, les « combattants » sont annoncés autant par l'animateur de salle au micro que par un jeu de lumière qui clignote et bouge en direction des compétiteurs lorsqu'ils s'approchent de la scène (Illustration 21).

[Redbull Kumite, salle Wagram, Paris, 2017]

L'évènement se déroule à Paris, dans la salle Wagram, à quelques pas de l'Arc de Triomphe. Il s'agit d'une salle de spectacle qui, ce jour-là, sert pour le Redbull Kumite. Le premier jour de compétition, un samedi, s'est déroulé dans une autre salle et sans public. Le vainqueur et le second du premier jour gagnent leurs places dans la compétition du second jour. Cette deuxième compétition est un tournoi à 32 compétiteurs ; tous, sauf les deux issus des matchs du premier jour, sont des joueurs invités, notamment de l'étranger.

Le premier jour, des postes de télévisions avec des consoles de jeux sont installés dans une salle sans fenêtre, mais très éclairée. De nombreux grands écrans sont installés dans la salle pour montrer les matchs qui se déroulent sur une petite scène au centre. La disposition de cette scène rappelle les salles d'arcades : les compétiteurs jouent sur des écrans de télévisions et des consoles de jeux vidéo modernes, mais encastrés dans une structure en bois pour créer cet effet d'une borne d'arcade (Illustration 22).



*Illustration 19: Le "ring" des compétiteurs au jour 2 du Redbull Kumite 2017*



*Illustration 20: Scène, écrans géants, grue de caméra et découpe des lumières, jour 2 Redbull Kumite 2017*



*Illustration 21: Quand les compétiteurs s'approchent du ring, projecteurs pointés sur eux, Redbull Kumite 2017*



*Illustration 22: Mise en scène d'une confrontation sur des fausses "bornes d'arcades", jour 1 du Redbull Kumite 2017*

Lors du second jour, comme le montre la séquence 26, il s'agit d'une tout autre ambiance. La disposition de la salle (scène grillagée) et du public fait référence aux matchs de *freefight* (plus récemment désigné par *Mixte Martiale Art – MMA*). Ces combats libres s'inspirent de la boxe et de son *ring*, tout en se démarquant par ce grillage. Le style des combats du *freefight* est également plus violent qu'à la boxe (sans gants et protections, les compétiteurs saignent sous les coups donnés par les adversaires), ce qui rappelle les combats de rues. Cette libre reprise de la mise en scène lors du Redbull Kumite peut paraître excessive dans le cadre d'un tournoi de jeux vidéo où aucun compétiteur n'est amené à se battre réellement : il n'y a à aucun moment de contacts physiques entre les participants, sauf s'ils se serrent la main avant et après le match. Pourtant, il fait sens par le jeu vidéo qui est pratiqué ce jour-là : il s'agit de *Street Fighter*, où les compétiteurs incarnent des combattants aux supers pouvoirs dans un décor de rue.

Ce que Redbull met souvent en avant dans ce genre d'évènements, c'est la spectacularité de la pratique, toujours plus « extrême », à l'instar des rendez-vous que la société subventionne et organise dans le cadre d'autres activités (sauts libres, plongeurs, skateboard, et autres combats). À la salle Wagram, cela se traduit dans la mise en scène à mi-chemin entre le *freefight* et les jeux vidéo. En effet, la scène à l'image d'un match de *MMA*, séparant la salle en rouge et bleu est chose courante. La photographie 23 montre cette même mise en scène des lumières au tournoi Ultimate Fighting Arena, en 2022 à Aubervilliers. Ce code de couleur est repris d'un tournoi à un autre. En l'adoptant, les organisateurs montrent une certaine connaissance du monde des compétitions de jeux vidéo.



*Illustration 23: Mise en scène du tournoi Ultimate Fighting Arena 2022*

Par conséquent, bien que le Redbull Kumite semble organisé par une entreprise hors du monde des sports électroniques, on comprend par cette description qu'elle réussit à mettre en place les codes qui croisent autant des références aux mondes des jeux vidéo qu'à celui du sport. On y trouve tous les éléments caractéristiques et en référence à la fois aux sports (chaises de voiture de course, scène de *freefight*, grands écrans, coupes), aux cultures vidéoludiques (oppositions de couleurs, casques audio, consoles) ou encore à la théâtralisation (*storytelling* des compétiteurs, entrées de ces derniers en conquérant, et lieu de l'évènement)

Que ce soit les éditeurs de jeux vidéo ou de tiers organisateurs, les grands évènements des sports électroniques suivent ces mêmes normes de mises en scène. Les Worlds Championships de *League of Legend* ne dérogent pas à ces règles scéniques. Chaque année la finale se tient dans un stade différent, dans un pays différent. Aux vainqueurs est offerte une coupe qu'ils soulèvent en équipe.

Le Redbull Kumite pourrait cependant faire figure d'évènement singulier dans tout ce paysage parce qu'il a un objectif mercantile qui, s'il n'est pas affiché directement, est indéniable : la finalité est la promotion et la vente de boissons énergisantes. À ce titre, si aucune annonce n'est faite en ce sens, des objets montrent bien cet objectif. Par exemple, lors du premier jour, lors des phases qualificatives, tous les participants ont accès à des petits réfrigérateurs disposés dans toute la salle avec des canettes de la marque disponibles en libre service. Pour tester les limites de l'accessibilité de ces boissons, j'en ai remplis mon sac à dos pendant la première journée de compétition, tout en observant ces endroits : le personnel d'organisation, souvent des femmes recrutées comme hôtesse, remplit ces réfrigérateurs dès qu'ils semblent vides. Lors du second jour, le public n'a plus cet accès, mais dans la zone réservée, au balcon des personnes invitées, les frigos remplis des boissons sont encore présents.

Dans l'ensemble de ces évènements, qu'il s'agisse de l'ArmaLAN, de l'ESWC ou du Redbull Kumite, l'objectif est autant de faire vivre la scène d'un jeu compétitif que l'entreprise. Les deux objectifs sont complémentaires : en créant ces rendez-vous, les entreprises s'assurent de se positionner comme le centre de l'attention du public, au moins pour le temps entre l'annonce du tournoi jusqu'à sa résolution qui sera discutée dans les presses spécialisées. Ces grands évènements suivent finalement la même stratégie qu'un championnat du monde organisé par l'éditeur d'un jeu : faire parler de l'organisateur par le biais des compétiteurs.

### **Les configurations sportives des évènements d'affrontement vidéoludique**

Après avoir décrits trois types d'évènements d'affrontement vidéoludique, il s'agit ici moins de dresser la liste des différences que de saisir ce qui est commun à ces rendez-vous. Pour ce faire, deux étapes paraissent nécessaires. En premier lieu, il est question de dégager ce qui fait l'essentiel de l'organisation spatiale et technique d'un évènement compétitif de jeu vidéo, qu'importe l'importance de son déploiement, du

nombre de participant et de son usage ordinaire. En second lieu, il s'agit de mettre en évidence les ressemblances de ces rendez-vous. C'est uniquement par cette approche qu'il est possible de distinguer les rôles et (donc) le travail des participants à ces *configurations sportives*.

### ***Les espaces incontournables et optionnels dans un tournoi de jeu vidéo***

Dans les trois types d'évènements décrits dans ce chapitre, les organisateurs réservent de grandes salles, en fonction du nombre de participants. Ces espaces sont nécessaires non seulement à l'accueil des compétiteurs et les spectateurs, mais aussi à toute une logistique informatique et scénique. C'est pourquoi les lieux privilégiés des compétitions sont le plus souvent des gymnases, des halls d'expositions, des écoles privées déjà équipées d'ordinateurs et de réseaux internet. Il arrive que cela se déroule dans des théâtres ou des salles de centres-villes : ces lieux plus prestigieux sont réservés à des tournois sélectifs ou ceux qui ont su convaincre les autorités locales. Dans ces derniers lieux, les publics ont une place prépondérante, mais nettement séparée des compétiteurs. Les tournois que j'ai observés se sont déroulés majoritairement aux abords d'une grande ville, dans un quartier éloigné du centre-ville. Cet éloignement spatial est à la fois une nécessité et une contrainte. Nécessaire, puisque les organisateurs doivent être assurés d'avoir assez d'espaces pour accueillir les compétiteurs. Contrainte, parce que les lieux choisis pour ces évènements sont souvent mal desservis par des transports publics, et que la connexion internet n'y est pas toujours fiable.

En outre, dans la mesure où les commerces sont loin, les participants, les organisateurs et les spectateurs doivent être assurés d'avoir tout ce qui leur est nécessaire pour passer le week-end ou la journée (nourriture, boissons, *etc.*). Pour les participants qui auraient envie de sortir du tournoi pendant quelque temps, il leur est nécessaire d'avoir une voiture, ou de marcher dix minutes avant de trouver le premier transport en commun. Ils doivent prévoir leur temps de sortie sous peine de manquer leurs matchs – et donc d'être disqualifiés. C'est pourquoi les participants quittent rarement les lieux de compétitions durant le tournoi.

Dans leur schéma minimal, les compétitions de jeux vidéo sont agencées en six espaces distincts qui répondent à des usages différents : la zone tournoi ; l'accueil et l'administration réseau ; le « salon » de démonstration ; la restauration ; la zone extérieure, ou fumeurs ; la scène ; et enfin les toilettes. On y trouve des éléments récurrents et singuliers, mais aussi d'autres, plus communs à l'évènementiel sportif ou non. L'environnement ne change guère radicalement d'un tournoi à un autre, que ce soit un évènement d'un soir ou de trois jours.

*Les espaces incontournables*

- Accueil et admin réseau

L'accueil et l'administration du réseau sont deux tâches distinctes. Mais, pour des raisons d'organisation de l'espace ou de main-d'œuvre, il se peut qu'elles soient réunies, comme dans les compétitions de bar où la même personne tient les deux fonctions. Dans les LAN et grands événements, des tables sont agencées en « U » ou en carré afin de délimiter l'espace réservé aux administrateurs. À l'accueil, qui se situe à l'entrée du lieu, il s'agit de vérifier son inscription pour récupérer un badge en fonction de son rôle (compétiteurs, spectateurs, managers, presse), afin que le personnel d'organisation contrôle les passages dans les différentes zones de l'évènement. Les administrateurs sont là pour prendre en charge l'attribution des places des compétiteurs dans la zone tournoi, de leurs résultats de matchs et donc de l'arbre de tournoi, mais également de l'état du réseau internet, et des serveurs-relais, qui sont de grandes tours qui répartissent les câbles Ethernet dans toute la zone tournoi.

- Zone tournoi

Chaque tournoi requiert un espace d'accueil des compétiteurs, nommés « zone tournoi ». Dans cette zone, les participants ont un placement semi-libre : ils doivent rejoindre l'espace réservé au jeu vidéo qu'ils pratiquent, puis annoncer aux administrateurs du tournoi la place à laquelle ils s'installent. Chaque espace est constitué de rangées de tables, généralement en bois, loués ou prêtés par la municipalité ou par les tenants des lieux, ainsi que de chaises. Certains compétiteurs apportent leur propre chaise de bureau ou un siège dit *gaming* afin d'être installé plus confortablement. Chaque espace de jeu est séparé symboliquement, soit par une bannière accrochée au plafond, soit par des pancartes accrochées en début de rangée de tables. Les sacs poubelles se trouvent souvent très proches des tables. La zone tournoi est l'endroit où se déroule la majorité des rencontres qualificatives aux phases finales. En somme, seuls les matchs non diffusés sur internet se déroulent ici.

Dans la zone tournoi, l'espace entre les rangées de chaises, de tables et de joueurs est minimal. Dès qu'il y a un ou deux spectateurs derrière un compétiteur, il est quasi impossible de passer entre les rangs. Cette zone n'a rien de propice à l'accueil du public, et il arrive, dans les tournois les plus importants, qu'elle soit réservée aux participants non spectateurs.

- La scène et son espace public

Pour regarder des matchs et accueillir des spectateurs, les organisations réserve un espace pour la scène. Celle-ci est plus ou moins bricolée par moment (quelques tables sont espacées devant un parterre de chaises), mais la majorité des organisations met *a minima* une estrade (ou utilise celle existante dans les lieux occupés), entourée d'une armature à l'arrière pour tenir des draps et un écran géant. Les bars ne font pas exceptions à cette règle : l'écran géant est destinée aux clients-spectateurs, et les

compétiteurs dont le match est diffusé sont souvent bien identifiés (ils occupent un ordinateur sous cet écran). Sur scène, on retrouve les joueurs, et aux abords, les commentateurs. Tous ont leur ordinateur. Dans un schéma technique minimal, celui des joueurs est relié à celui des commentateurs, qui lui-même est retransmis sur l'écran géant. Dans un schéma plus complexe, une régie en coulisse – quand il y en a une – s'occupe du montage *in situ* et de la retransmission en direct dans la salle et sur internet des matchs et des commentaires.

Concernant les compétiteurs, ne vont sur la scène que ceux qui ont réussi à se qualifier aux phases finales, ou ceux qui font partie d'une équipe connue ou professionnelle. La scène est un espace de consécration.

- Les toilettes

Bien qu'elles puissent paraître anecdotiques, les toilettes sont indispensables pour tout espace d'accueil des publics. Ces « petits-coin », préexistant aux événements compétitifs et intégrés aux espaces loués, ne subissent aucune transformation esthétique ou matérielle pour les événements, et restent dans l'absolu des lieux de passage. Ils ne sont donc destinés qu'à leur usage ordinaire. Cependant, les compétiteurs s'en servent non seulement pour satisfaire leurs besoins naturels, mais aussi pour dissimuler d'autres activités clandestines (cela fait l'objet de séquences d'observation dans le chapitre VII, partie III).

### *Les espaces optionnels*

- Salon – *free-play*, démos et marchands

Ce que l'on qualifie ici de « salon » n'est pas nécessairement dénommé ainsi lors de chaque tournoi, ni même toujours en présent. Dans certains événements, il s'agit seulement d'un espace de repos, avec des transats ou des coussins, depuis lesquels les participants peuvent regarder les matchs en cours devant un écran. Cependant, la plupart des tournois offrent à leurs partenaires un espace de démonstration (démonstration). Les partenaires peuvent être des associations locales autour du jeu vidéo, proposant de jouer sur d'anciennes consoles, du *free-play* (jeu libre), ou encore des entreprises (boutiques et équipementiers principalement) qui, soit sponsorisent l'événement, soit paient leur place dans ce salon. Le salon est adossé aux zones spectateurs, qui permet ainsi à ces derniers d'avoir des activités lors de l'attente d'un match sur la grande scène. Plus rarement, des *sides events* (littéralement « événement d'à côté/parallèles ») peuvent être organisés par des entreprises du salon afin d'amener les spectateurs autour de leur stand. Dans les événements où le salon est marchand, il est qualifié « d'espace *merchandise* » (prononcé en anglais).

- Restauration

La majorité des tournois, se déroulant de plusieurs heures en soirée jusqu'à plusieurs jours, prévoient des espaces où les participants peuvent se procurer de la nourriture et des boissons. Cela va du simple sandwich « jambon beurre » à la pizza et au burger, commandé ou fait sur place. En général, il s'agit là de la seconde source de financement des tournois, après la billetterie des compétiteurs et des spectateurs. Quelques fois, et pour les plus gros événements, à l'instar des salons *merchandise*, des sociétés externes sont sollicitées : ces restaurateurs professionnels proposent aussi du *fast-food*, cuisiné et cuit sur place dans des *food-truck*, c'est-à-dire des camions qui se déplacent d'événements en événements et proposent des menus centrés autour d'un produit ou d'une logique (burger, pizzas, vegan ou végétarien, *etc*).

- Zone extérieure, ou fumeurs

Que ce soit un bar, un gymnase ou un hall des expositions, les lieux de tournois ont des espaces réservés, souvent à l'écart des entrées, où les compétiteurs prennent l'air entre des matchs. Concrètement, ces zones sont prises par les fumeurs de cigarettes ou de marijuana, et les non-fumeurs ne s'y attardent que très peu, principalement pour pouvoir continuer la discussion entamée avec un fumeur. Les non-fumeurs restent à l'intérieur, et s'ils ne sont pas occupés par leur match, font les cent pas ou restent en retrait ou comme spectateurs des autres matchs. Dans l'un ou l'autre des cas, ces espaces extérieurs aux rangés de tables sont les lieux propices aux échanges sur les jeux, leurs stratégies et aux diverses sociabilités.

### **Configuration et travail de fabrique du spectacle sportif**

L'organisation des tournois a pour objectif la monstration des performances des compétiteurs pour un public. Tant dans les espaces professionnels qu'amateurs, cet ensemble d'espaces et leur mise en scène composent la *configuration sportive* qui met au centre le travail des compétiteurs. À ce titre, y sont aussi bien promus les champions que les sponsors affichés dans la salle, sur la scène ou sur les t-shirts de compétiteurs.

Comme l'ont souligné Christophe Lamoureux au sujet du catch<sup>1</sup> ou Sylvain Ville à propos de la boxe<sup>2</sup>, c'est au travers de l'observation des tournois « professionnels » que le spectacle sportif se donne à voir sous sa forme la plus aboutie. Les sports électroniques ne font pas exception sur ce plan. Lors du tournoi Redbull Kumite les éléments suivant le rappellent : une scène agencée comme un *ring* de *freelight* ; des lumières tamisées et de couleurs qui séparent la pièce en deux (rouge/bleue) ; des chaises ; des écrans géants ; des caméras (sur grues, *steadycam*, ou au-dessus des écrans des compétiteurs). Tous ces éléments matériels s'inspirent autant du théâtre – la compétition se déroule à la salle Wagram de Paris, qui a pu accueillir également des matchs de boxes, des concerts ou des réceptions mondaines – que du sport et du monde du jeu vidéo. On observe des mises en scène identiques dans les

<sup>1</sup> Christophe Lamoureux, *op. cit.*, 1993.

<sup>2</sup> Sylvain Ville, *op. cit.*, 2022.

championnats internationaux d'éditeurs de jeux vidéo comme ceux de *League of Legend*, ou encore sur la scène de l'ESWC.

Les tournois « amateurs » s'organisent sur le même registre de la mise en scène, mais de manière moins explicite car les organisateurs, souvent des associations, ont très peu l'occasion de louer une salle comme un théâtre ou un stade, et doivent se contenter d'un gymnase ou d'une salle des fêtes. Ils doivent adapter ces lieux autant pour la mise en scène des matchs dit « importants » (ceux de la finale) que pour ceux des phases qualificatives qui se déroulent dans la zone tournoi. Pour marquer les séparations, les organisateurs divisent, par des pancartes ou des barrières, les différents espaces entre scène, espace de jeu, accueil, *etc.*

Dans les bars, le spectacle est similaire à celui des LAN. Dans ces lieux, les tournois jouent le rôle d'animation : les clients réguliers s'improvisent compétiteurs face à des participants entraînés. Le grand écran qui diffuse la partie en cours fait office de scène, et n'importe quel client est potentiellement un spectateur. Ceux qui perdent sont les premiers concernés par le dénouement du tournoi. Les lots ne sont que symboliques – une boisson gratuite offerte – mais les enjeux sont réputationnels. Ainsi, des clients deviennent de véritable figure d'une scène d'un jeu vidéo dans ces localités.

Les *configurations* amateurs sont à l'économie des moyens. Ces *configurations* montrent les techniques et les dispositifs minimaux pour produire un spectacle sportif de jeux vidéo. Les rôles des acteurs peuvent être interchangeables. Pour autant, le manque de ressources financières ne doit pas laisser penser que les performances qui s'y exposent sont pauvres. Il n'y a pas en soi une perte de spectacularité. Malgré une mise en scène modeste et limitée, les performances qui se jouent dans ces lieux sont remarquables pour les initiés de la compétition. La Gamers Assembly, tournoi majeur au niveau francophone, est une LAN reconnue. Elle a lieu tous les ans dans un hall d'exposition hors de la métropole de Poitiers, une salle où il fait froid et où il est difficile d'ajouter des décors tant cet espace est grand. D'autres événements comparables pour leur fréquentation et leur public ont réussi à obtenir des locaux plus prestigieux. Par exemple, le Stunfest à Rennes a pu déplacer son événement des limites externes de la ville au centre-ville, notamment par les aides et le soutien de la municipalité. Ces tournois profitent alors de salles de concerts ou de théâtres dont l'agencement répond mieux aux besoins du spectacle, bien que des adaptations techniques restent nécessaires lors de l'installation du matériel (connexion à internet, écrans, *etc.*).

Les championnats du monde, organisés par les éditeurs de jeux vidéo, sont quant à eux spectaculaires non seulement par les performances exposées, mais aussi par une matérialité ostentatoire. C'est le cas des championnats des jeux vidéo *Clash Royal* et *Hearthstone*. Pour *Clash Royal*, les organisateurs ont mis en place tout un dispositif de son et de lumière, du sol au plafond, pour évoquer l'affrontement virtuel en cours. Les championnats du monde d'*Hearthstone* ont un décor rappelant la « taverne », avec le « cœur du foyer » (le feu), les tables rondes, le bois omniprésent et des chopes pour boire. Si dans ces deux exemples les éditeurs ravivent l'univers de leur jeu, d'autres investissent les plus grands stades mondiaux sans fabriquer ce type de décors. Pour le

championnat de *League of Legend*, à la fin de l'évènement, l'éditeur Riot Games met en scène un concert de l'artiste commandité pour la création d'une chanson unique accompagnant la saison de compétition.

Les évènements évoqués dans ce chapitre se distinguent donc par leur matérialité, leur localité et leur public, mais aussi par leur organisation. Les compétitions de bar suivent les mêmes règles d'organisation chaque semaine, et s'inscrivent dans la vie locale d'un quartier ou d'une ville. En cela, ces évènements quotidiens se rapprochent le plus d'un tournoi en ligne hebdomadaire, par leur rythme, leur récurrence et leurs participants allant de l'expert au novice. Les LAN-party, elles, sont organisées annuellement. Elles s'inscrivent dans des temporalités proches de celles des grands évènements internationaux tout en étant distinctes par la taille du public et par les moyens matériels et économiques des organisateurs. Les grands évènements sont, quant à eux, très variables en fonction des objectifs de l'entité organisatrice, des temporalités et des enjeux annoncés (tournoi qualificatif, promotionnel ou phase finale de championnats).

Par conséquent, d'un côté, les compétiteurs et les organisateurs amateurs œuvrent dans des espaces que l'on peut qualifier d'« impropres », au sens où ceux-là n'ont pas pour vocation première d'accueillir une compétition et d'être un lieu de spectacle. Rien n'est figé dans un gymnase, une salle des fêtes ou un hangar. L'objectif de ces lieux est justement de les rendre adaptables aux acteurs qui les investissent. À l'opposé, les professionnels jouissent de lieux culturels et sportifs reconnus et donc « propres », puisqu'ils y font ce pour quoi ils ont été créés : produire et diffuser un spectacle.

Tous ces éléments concernant l'agencement des locaux et l'organisation soulignent une chose : les compétitions de jeux vidéo, comme tout spectacle sportif, font de la performance le centre d'intérêt de ces rendez-vous. Ce qui distingue les configurations analysées est le degré de spectacularité des performances, telles qu'elle est assurée par l'ensemble de la situation et non seulement par l'habileté technique des compétiteurs.

L'analyse en termes de *configuration* invite donc à ne pas se restreindre aux différences propres à chaque cas de figure, mais à s'intéresser aux rapports de hiérarchie, de complémentarité et d'interdépendance entre les acteurs impliqués. Ces rapports se matérialisent ici dans le travail qui a pour l'objectif la monstration des performances. À ce propos, il faut remarquer que seul le travail de la performance, réalisé par les compétiteurs, est visible et valorisé. Cependant, ce n'est pas le seul travail nécessaire à la fabrique du spectacle sportif. Au côté du travail de performance, on retrouve deux activités peu visibles lors des évènements, surtout ceux professionnels : d'abord, le travail d'organisation ; ensuite, le travail d'intermédiation. Ces trois formes de travail sont les piliers essentiels d'une *configuration sportive*, de l'arène amateur à celle professionnelle : sans les organisateurs, la performance ne peut être ni réalisée ni montrée ; sans les compétiteurs, pas de performance ; sans les intermédiaires, pas de promotion et de diffusion du spectacle de performance.

\*\*\*

La notion de *configuration sportive* permet de décentrer le regard de l'activité compétitive et spectaculaire vers ce qui la rend possible, c'est-à-dire les formes de travail. Ce concept rend également possible un détachement vis-à-vis des préjugés sur des pratiques, notamment l'idée que la pratique amateur serait confinée à des espaces privées et qu'elle n'aurait pas la même valeur de production qu'une pratique « professionnelle ». Enfin, cette notion permet de ne pas présumer de l'existence d'un « modèle » sportif ou professionnel qui s'appliquerait nécessairement à toutes les formes compétitives de jeux vidéo.

À partir de là, se pose la question des formes de travail dans les liens d'interdépendance au sein de la fabrique des *configurations sportives* et la mise en spectacle des affrontements. Avant d'en arriver au développement et à l'analyse du travail de la performance (Partie III) et d'intermédiation (Partie IV), le chapitre suivant examine le travail d'organisation et de mise en scène, en soulevant notamment les questions du bénévolat, du travail gratuit et de la reconnaissance de ces tâches.

## Chapitre VI

### Dans les coulisses de la production du spectacle sportif

Une scène, des jeux vidéo, un règlement, des horaires et des espaces font de chaque *configuration sportive* de jeux vidéo un « événement » singulier. Les entités organisatrices se distinguent par ces détails et tentent de rendre leurs rendez-vous uniques dans cet espace de concurrence que forme les différents événements. Elles comptent sur d'autres éléments caractéristiques du spectacle comme le fait d'avoir des vedettes sur scène<sup>1</sup>. Ces premières observations questionnent la façon dont le spectacle sportif de jeux vidéo est construit. Pourquoi celui-ci semble exacerbé dans les arènes professionnelles ? Pour répondre à ces questions, ce chapitre enrichie la conception des *configurations sportives* par l'étude du travail, des dispositifs de mise en scène et d'organisation.

Que ce soit en ligne ou dans une salle, les dispositifs scéniques et de retransmission remplissent un objectif similaire : donner à voir aux spectateurs ce qui se passe sur les écrans des compétiteurs. Ce qui semble évident dans les championnats internationaux, c'est que les professionnels d'un jeu sont une source d'intérêt pour ceux qui le pratiquent. Cette source d'attractivité est bien moindre lorsqu'il s'agit de spectacle amateur. De ce point de vue l'engouement pour un spectacle sportif se mesurerait à son nombre de spectateurs.

Quand un match est montré à des spectateurs dans une salle sur un écran « géant », il est souvent retransmis en ligne, optimisant la mise en place du dispositif de captation et de transmission en présentiel, alors que les compétitions en ligne n'ont pas de redoublement en présentiel. Selon mes observations, il y a de grandes disparités dans le nombre de visionnages des compétitions sur les plateformes, principalement Twitch. Les diffusions en direct sur internet des LAN rassemblent entre 15 et 30 spectateurs sur Twitch, alors que des tournois comme la Gamers Assembly ou la Lyon Esport regroupent plus de 3 000 personnes. Des événements organisés et médiatisés par des entreprises comme Redbull peuvent se diffuser auprès de 5 000 à 50 000 internautes. Le nombre de spectateurs des championnats internationaux, organisés par les éditeurs, est difficilement quantifiable, puisque plusieurs chaînes obtiennent le droit de retransmission selon la langue et la région de diffusion. Parfois, les spectateurs se comptent en centaines de milliers. Un *stream* dépasse rarement le million de spectateurs. Ces divers exemples montrent que le nombre de spectateurs varie très largement en fonction de ceux qui diffusent et organisent le spectacle sportif.

---

<sup>1</sup> Cela fait partie d'une des stratégies d'attractivité des intermédiaires qui est détaillé plus loin (Partie IV).

À l'opposé des images médiatiques des grands tournois retransmis sur internet et pour s'extraire d'une vision unilatérale sur l'écran, ce chapitre propose dans les coulisses du spectacle sportif, notamment en étudiant le travail d'organisation et de médiatisation.

## Commenter une compétition : de l'oratoire à la technique

Toutes les compétitions des événements majeurs sont retransmises *a minima* sur internet. Elles sont animées par des commentateurs désignés par le terme indigène et anglophone de « *caster* »<sup>1</sup>. Dans les LAN-party ou les tournois de bar, et bien qu'une retransmission sur les plateformes de diffusions en ligne soit mise en place, les *casters* peuvent être absents, laissant seulement une diffusion sans commentateurs.

De prime abord, le travail du *cast* peut s'apparenter à celui de tout influenceur ou influenceuse sur les plateformes en ligne. En effet, les plateformes sont identiques (Twitch, YouTube) et certains formats sont proches (commenter des parties en direct ou non). Cependant, les recherches sur les acteurs de la diffusion de contenus en ligne (qui est également désigné par le terme *streaming*<sup>2</sup>) ont largement centré leur regard sur ceux qui se professionnalisent. Dans cet espace concurrentiel, la stratégie principale consiste à construire une image de soi « authentique » tout en proposant un contenu « original et unique »<sup>3</sup>. En effet, l'enjeu est moins la mise à disposition de savoirs et d'informations que d'augmenter la portée de son audience – et à ce titre, la mise à disposition de connaissances, dans le cadre de la vulgarisation, peut être une stratégie de création de contenu, comme le montre Clémence Perronnet<sup>4</sup>. Or, cette focalisation sur les parcours de professionnalisation fait écho aux discours des plateformes qui mettent en avant les possibilités de devenir célèbre en se mettant en scène (« *broadcast yourself* » comme le clame l'ancien slogan de YouTube). Dans cette optique, de nombreux acteurs, qualifiés d'amateurs ou de « petits *streamers* », apparaissent comme ceux qui ne réussissent pas dans ce projet. Pour autant, il ne faudrait pas réduire la production amateur aux rêves de professionnalisation.

À regarder de plus près, le travail des commentateurs de tournois est bien différents de celui des créateurs et créatrices de contenus en ligne. La principale différence du côté des créateurs et créatrices de contenus en ligne réside dans le fait que la diffusion en ligne, sur des plateformes comme YouTube ou Twitch, est soumise à un régime de proximité, comme le souligne l'enquête de Noémie Roques et Samuel

<sup>1</sup> *Caster*, en français, provient du verbe anglais « *to cast* », qui signifie autant « lancer » un objet que « jeter » un sort (ensorceler).

<sup>2</sup> *Stream* est un terme anglais qui signifie « flux », et rappelle que ces contenus sont diffusés par la transmission de données entre serveurs sur internet. *Streamer*, désigne alors le fait de diffuser en ligne du contenu, le plus souvent pour qualifier le fait de le faire « en direct », et l'activité est appelée *streaming*.

<sup>3</sup> Samuel Coavoux, Noémie Roques, « Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », *Réseaux*, 224(6), 2020, p. 169-196.

<sup>4</sup> Clémence Perronnet, *op. cit.*, 2021.

Coavoux<sup>1</sup>, ou celle de Joseph Godefroy<sup>2</sup>. L'objectif de ce régime est de conquérir et fidéliser son audience. Les commentateurs de tournois, eux, mobilisent d'autres ressorts. Effectivement, le régime de proximité s'applique peu dans le cas des commentateurs de matchs. Pour eux, il s'agit de paraître professionnel, c'est-à-dire d'être un « expert » qui marque une certaine distance pour montrer ses connaissances et rendre intelligible le jeu. La mission du *caster*, c'est de rendre compréhensibles les situations d'affrontements souvent peu lisibles pour le spectateur néophyte ou peu confirmé. Le commentateur mobilise son savoir sur le jeu (*metagame*, stratégies), sur les compétiteurs (parcours, préférences) et sur la situation (ou en est la rencontre). Rendre intelligible ce qui se passe à l'écran est cependant une activité en tensions comme l'analyse Christophe Lamoureux sur les diffusions des matchs de football à la télévision<sup>3</sup> : si la posture d'expert est importante, elle est aussi contrebalancée par un relâchement des émotions lors d'une action perçue comme spectaculaire. Il y a un va-et-vient entre posture d'expert et posture de spectateur.

Dans son article, Lamoureux pointe le rôle important des transformations techniques dans le travail de commentateur télévisuel : les plans serrés sur le ballon ou les compétiteurs, les plans d'ensemble ou tournés vers le public, requièrent le développement d'outils, et donc de compétences qui ne sont pas seulement oratoires<sup>4</sup>. Le travail de mise en scène et sa valorisation par les commentateurs relèvent aussi d'un travail technique qu'il s'agit de montrer.

### ***Techniques et technologies au service du cast***

Pour *caster* des compétitions, il ne suffit pas d'avoir une ou plusieurs personnes pour assurer le rôle de commentateurs, il est également nécessaire d'avoir de l'équipement. La possession d'un matériel adapté au *cast* participe à la différenciation entre tournois amateurs et tournois professionnels ; la monstration des performances est soutenue par plus ou moins de ressources matérielles techniques.

*A minima*, pour commenter et diffuser des matchs en ligne, les *casters* doivent être dotés d'un ordinateur – clavier, souris, écran, casque-micro– et d'une connexion internet. Les configurations matérielles sont augmentées par l'installation de caméras, au moins d'une *webcam* (petite caméra ordinairement positionnée au-dessus d'un écran) qui filme les commentateurs, au mieux de caméras (qui peuvent également être des *webcams*) qui filment les compétiteurs. Les tournois ayant le plus de moyens techniques et donc financiers ont également des caméras qui permettent de filmer la salle, le public et les compétiteurs en dehors de leur match. La multiplication des dispositifs de captation dynamise la transmission du spectacle sportif, et participe ainsi dans la différenciation des tournois.

<sup>1</sup> Samuel Coavoux, Noémie Roques, *art. cit.*, 2020.

<sup>2</sup> Joseph Godefroy, *art. cit.*, 2022.

<sup>3</sup> Christophe Lamoureux, « Le match à la télévision. Vision du jeu et mise en paroles », *Sociétés & Représentations*, 2(7), 1998, p. 333-338.

<sup>4</sup> Christophe Lamoureux, *Ibid.*, 1998.

Concernant les différents plans filmiques possibles lors des rencontres, notons que certains jeux vidéo sont dotés d'un « mode spectateur ». Ce mode permet à des personnes connectées au jeu de regarder les parties des autres joueurs, de leur point de vue : les spectateurs ont alors accès à des informations que les joueurs en train de jouer n'ont pas nécessairement (position de l'adversaire, statistiques actuelles, *etc.*). On comprend alors que ce mode spectateur proposé par les concepteurs des logiciels ludiques simplifie la mise en place technique de la diffusion des matchs dans le cadre d'un tournoi, mais son absence n'est pas pour autant un frein majeur à la diffusion des rencontres. Par exemple, pendant longtemps, le jeu vidéo *Hearthstone* ne possédait pas ce mode, et les diffuseurs des parties devaient donc demander aux compétiteurs de partager leur écran via des partages d'écran sur des logiciels comme Skype, Discord ou des sites comme Twitch.

Les multiples points de vue – mode spectateurs, commentateurs, écrans des joueurs, captation de la salle, *etc.* – que l'on retrouve au cours des compétitions organisées par des entreprises ne sont pas présentes dans les espaces amateurs et associatifs. Ainsi, lors de la diffusion en ligne, les *streameurs*/compétiteurs/organisateurs amateurs n'ont que deux points de vue à montrer : celui de l'affrontement en jeu, et celui de leur *webcam*.

Dans tous les cas, les commentateurs doivent de leur côté utiliser un logiciel qui permet de créer des « scènes » (ces scènes permettent de changer de point de vue, de programmer des transitions et de réaliser des plans d'ensemble ou restreints), afin de les diffuser sur une plateforme en ligne hébergeant le direct. Le logiciel, généralement OBS<sup>1</sup> (*Open Broadcaster Software*), se connecte grâce à un code sécurisé et personnel à la chaîne de diffusion sur une plateforme en ligne (Youtube, Twitch) et permet de ne pas réaliser de « montage », puisque tout se fait sur le moment, en direct. Il s'agit donc de préparer en amont des *overlays*, c'est-à-dire des habillages d'écrans qui comprennent : emplacement des scores, des caméras, des logos de sponsors, le nom du tournoi et ceux des compétiteurs. D'autres informations peuvent être ajoutées, mais cela se passe souvent dans d'autres « scènes » qui permettent de passer d'une vision interne d'une partie à celle des commentateurs ou de la salle pour l'après-match.

L'illustration 24 montre le dispositif de *streaming* mis en place au bar Game Over lors des tournois hebdomadaires. On y voit deux écrans. Le premier, à gauche, est une prise de vue du match en cours sur le jeu vidéo *Hearthstone*. Le commentateur y suit l'avancée du match. Sur le second, à droite, deux fenêtres apparaissent : à gauche en arrière-plan, le navigateur internet permet de visualiser sur un site l'arbre de tournois ; à droite, il s'agit d'OBS, et ses paramètres de diffusion.

Cet assemblage est, à quelques usages et techniques près, identique à d'autres configurations : la photographie 27 prise lors du *Redbull Kumite* 2016 montre quatre commentateurs (deux pour le *stream* en anglais, en premier plan ; et deux pour celui

---

<sup>1</sup> D'autres logiciels peuvent être utilisés. Durant l'enquête, j'ai ainsi noté l'usage de Xsplit ou OBS Studio, qui proposent des options différentes, voire simplifient la diffusion grâce à des modules complémentaires, parfois payant. Au moment de l'enquête, OBS reste le plus utilisé, notamment pour sa gratuité de téléchargement et d'usage.

en français, en arrière-plan). Sur l'écran de gauche (Illustration 25), qu'on ne peut observer sur les photos à cause de l'angle de prise de vue se trouve l'écran qui affiche l'affrontement des compétiteurs sur *Street Fighter V* sur la scène principale. L'écran de droite retransmet l'arbre de tournoi, et le logiciel de capture de l'ordinateur. La différence entre cette situation et la précédente, se trouve dans la présentation de soi des commentateurs, pleinement affichés à l'écran lors des entre matches. Cette présentation du *stream* est imposée par les organisateurs (Redbull) en disposant à l'arrière des *casters* une bannière à l'effigie du tournoi et de la marque (Illustration 26). L'esthétisation des lieux, avec un objectif promotionnel des sponsors, est en effet une nouvelle différence entre un tournoi dit professionnel et un amateur.

En comparaison, les dispositifs du tournoi *League of Legend* (2016) de la Nantarena, un tournoi « amateur » (Illustrations 27 et 28) sont à la fois identiques et plus précaires qu'au tournoi Redbull Kumite. Les photographies 26 et 28 de ces deux tournois ont une configuration technique similaire (double écran). Cependant, on observe sur la photo 29 du tournoi amateur que les deux écrans sont en réalité deux ordinateurs différents. Les photos 25 et 27 représentent les deux duos de commentateurs de face : au Redbull Kumite (Illustration 25), la salle est décorée pour l'occasion, tandis qu'à la LAN-party de la Nantarena (Illustration 27), le décor reste celui de l'usage quotidien du gymnase, laissant apparaître les cordages, les boîtiers d'alarme incendie et des panneaux bleus qui cachent le mur.



*Illustration 24: Photographie des écrans et des dispositifs logiciels lors d'un tournoi au bar*



*Illustration 25: Derrière les écrans des commentateurs professionnels du Redbull Kumite 2017*



*Illustration 26: Duo de commentateurs anglophones au Redbull Kumite 2017*



*Illustration 27: Duo de commentateurs amateurs de face à la Nantarena 2016*



*Illustration 28: Derrière les écrans des commentateurs amateurs de la Nantarena 2016*

### ***Animer la communauté locale esport : valorisation et rétribution***

Avec l'appui d'un arsenal technique plus ou moins important en fonction du degré de professionnalisation et de sponsoring des rencontres, les *casters* ont pour rôle de rendre intelligibles les matches, de mettre en narration les différents compétiteurs (leurs exploits passés, leur trajectoire ludique et sportive, etc.). Ils oscillent entre une posture professionnelle spécifique à ce travail d'animateur-expliciteur hérité du sport médiatisé et une posture plus récente liée aux métiers de l'influence, fondée sur la performance d'une proximité et d'une authenticité. Dans la création de contenus en ligne, cette proximité et cette authenticité sont au cœur de leur travail.

Cependant, ces résultats ne permettent pas d'expliquer toute l'étendue de la création de contenus en ligne, notamment dans les sphères d'amateurs. Le sens de l'engagement dans cette activité ne peut être perçu au prisme de l'accès à un statut professionnel chez les commentateurs amateurs. Si ces *casters* amateurs ne reçoivent pas de rémunération, et que cela n'est pas nécessairement un objectif, pourquoi s'engagent-ils tout de même dans cette activité ?

L'étude des pratiques de ces commentateurs permet d'esquisser deux raisons expliquant cette volonté « d'animer la communauté » (comme ils le disent) d'un jeu vidéo. La première est de gagner une notoriété locale, c'est-à-dire être reconnu comme un membre central de la communauté. La deuxième raison est la volonté d'être valorisé pour son expertise et son rôle (recevoir des rétributions de l'ordre symbolique). Je resterai prudent sur la généralisation de telles raisons, étant donné que je n'ai pas récolté les parcours biographiques des commentateurs rencontrés, mais que mes accès de terrain m'ont permis de fréquenter certains d'entre eux pendant plus de deux ans, à chaque tournoi amateur en bar et en LAN. Le récit suivant permet de saisir quelques détails de la motivation des commentateurs :

#### **27. Récit – Commenter au bar, construire sa notoriété**

Après deux ans d'ouverture, la fréquentation du bar est devenue régulière. Les clients réguliers se distinguent plus facilement au fait qu'ils se saluent plus qu'auparavant. Les gérants ont fait quelques changements : décorer les murs, ajouter des étagères avec des figurines, etc. Parmi les projets pour augmenter et renouveler l'attractivité du bar, il y a le *streaming* des compétitions. Avant fin 2015, quelques tournois sont déjà diffusés en ligne, mais il s'agit d'événements particuliers : venue d'une célébrité, ou compétition entre bars de Rennes et de Nantes. Fin 2015 la communauté de jeux de *versus fighting*, Jeux2Baston, commence à commenter les tournois du mardi soir sur leur chaîne Twitch. Les gérants du Game Over les laissent prendre en charge l'organisation et la diffusion de ces rendez-vous. Cela leur enlève une partie du travail, tout en assurant la publicité du bar sur internet.

À partir de cette initiative, Timo, l'un des co-propriétaires du bar, lance la diffusion des matches d'*Hearthstone* sur la chaîne Twitch du bar. Mais Timo doit gérer à la fois le service et le *stream* ; il ne commente donc pas les parties, et

laisse très souvent tourner seul l'ordinateur avec la retransmission des matchs en ligne.

C'est dans ce contexte que Champi, suivi de Gnom, deux clients très habitués du bar – ils viennent très souvent participer aux tournois hebdomadaires d'*Hearthstone*, sinon jouer à des jeux de société – ont pris en charge l'animation et les commentaires du *stream* *Hearthstone* avec l'aval de Timo. Après quelques semaines de diffusion des tournois, les deux compères s'absentent trois semaines d'affilée.

Uther et Cubis, en tant que membres de l'équipe Ascention et clients réguliers du bar, viennent alors me voir [puisqu'il est aussi régulier qu'eux et que j'ai à ce moment le rôle de compétiteur et de manager d'équipe] et se proposent de prendre le relais : « [Champi et Gnom] sont sympas, ils font bien de l'animation, mais en fait ils sont pas très bons au jeu ! Ils ont jamais gagné de tournois ! », argumentent-ils.

Deux jours avant le prochain tournoi, Uther et moi en discutons avec Kojima (président de l'équipe Ascention) afin de voir ce qu'il en pense puisque nous représentons l'association. Il est ravi, et nous donne accès aux logos de l'équipe afin de les afficher sur le direct. Il promet de faire la publicité sur les réseaux sociaux de l'association, en ajoutant : « c'est bien, car ça va nous aider à faire le dossier de sponsoring ! »

Le jour du tournoi, Timo accepte de nous laisser le *stream* et son ordinateur. La petite équipe, composée de Uther, Cubis et moi, finit par s'imposer au bar comme le trio de commentateurs. Champi revient de temps en temps au bar, sans volonté de reprendre les commentaires. Il travaille désormais dans une boutique de jeu de société en tant que vendeur spécialisé au rayon cartes à jouer. Il dit avoir moins de temps puisqu'il doit lui-même organiser les tournois de la boutique (de *Magic* et de *Yu-Gi-Oh*).

[Récit d'observations, Game Over, Nantes, 2016]

Dans cette séquence, les deux équipes de commentateurs profitent des compétitions hebdomadaires pour diffuser les commentaires des matchs en ligne, sur la chaîne Twitch du *barcraft*. Dans le couple « Champi-Gnom » l'un (Gnom) est étudiant en informatique, et l'autre (Champi) est au chômage lorsqu'ils commencent à se lancer non seulement à la réalisation de commentaires au bar, mais aussi dans leur propre chaîne Twitch où ils diffusent deux fois par semaine en soirée. Pour la dizaine de spectateurs qui les regardent, ils diffusent des parties de *Hearthstone* et de *Magic*, en commentant chacun les décisions de jeux possibles. Champi, en entretien deux ans plus tard, dément la volonté de se professionnaliser dans la production de vidéo avec Gnom. Il affirme que son engagement est purement altruiste, car pour lui il s'agissait de rendre « dynamique la commu nantaise » et de la réunir autour de ses vidéos. Néanmoins, son entretien laisse apparaître l'importance qu'a eu cette activité pour son parcours professionnel :

## 28. Extrait – Expérience bénévole puis obtention d'un CDI

« Ils [ses nouveaux employeurs de la boutique de jeux de société] m'ont pris parce que j'étais dynamique et que j'organisais déjà des événements ou le *stream* au Game Over, ça les a intéressés, car ils voulaient quelqu'un à la boutique qui organise les événements *Magic*. »

[Entretien avec Champi, réalisé en avril 2018]

C'est donc sur la base de son engagement dans le *streaming* amateur de compétitions locales au bar que Champi obtient un emploi en CDD dans une première boutique de jeux vidéo et de cartes à collectionner, puis, plus tard, un CDI dans une boutique de jeu de société, en tant que spécialiste des jeux de cartes. Sa mission dans ce nouveau contrat est de gérer le fonds de cartes et les produits divers de la boutique et d'organiser des événements hebdomadaires. Au début de cette carrière, l'expérience de commentateur a fait office de gage de compétence sinon d'expertise dans ce monde ludique.

Le trio « Uther, Cubis et moi-même » n'est pas dans une démarche de professionnalisation, mais à la recherche de sponsoring pour leur association. Loth et Cubis sont particulièrement motivés dans cet engagement pour deux raisons : la concurrence faite à Gnom et Champi (qu'ils n'apprécient pas), et la promesse, faite par le président de l'association, d'aides matérielles et de supports financiers pour l'équipe (déplacements et hôtels en tournoi). Concernant la « concurrence » face à Gnom-Champi, Uther et Cubis pensent que ces deux joueurs-commentateurs ne sont pas bons au jeu, et que les commentaires des tournois de bar devraient être faits par des personnes plus expertes. À plusieurs reprises, les deux compétiteurs me font part que « Champi il anime bien, mais ça joue mal ».

Concernant la « promesse » de sponsoring, ce qui est en jeu pour l'équipe associative, c'est la « visibilité » des compétiteurs et leurs performances. Ce concept de « visibilité », dans l'esport, renvoie aux logiques de présences et de résultats concrets sur la scène investie. Les sponsors ne viennent supporter que les personnes ou les entités ayant déjà réussi des exploits. *Streamer* des tournois est alors un enjeu de taille, puisque cela permet, comme le souligne les propos de Champi, d'être au centre de l'attention, donc perçu comme un membre unificateur et influent de la communauté.

C'est bien cette logique d'influence, ou plutôt de réputation et de notoriété locale qui se révèle au travers de la diffusion de contenus en ligne et dans des événements en présence. Le récit suivant revient sur l'organisation et la diffusion d'une compétition lors d'un salon de « culture geek » à Nantes en 2016 (Art to Play) où cette logique est au centre du projet d'organisation d'une compétition :

## 29. Séquence – Un tournoi de jeu vidéo dans une convention sur la culture *geek*

La convention Art To Play se tient dans dix jours. Je reçois un message de Kojima qui me demande si je suis disponible ce week-end-là : l'association esport Replay, créé par un homme de 25 ans – Greg – au chômage après un emploi dans l'informatique, et habitant à Rezé, tient un stand au salon, et veut organiser un tournoi d'*Hearthstone*. Greg veut que ce tournoi soit retransmis en ligne, et il n'a qu'un seul joueur d'*Hearthstone* dans son équipe. Kojima me demande donc d'aller là-bas, représenter l'équipe avec le maillot. J'accepte.

Samedi, jour du tournoi. Je n'ai pas eu plus d'information que l'heure de début du tournoi (14h) et le numéro de stand. Je m'y rends le matin, vers 10 heures afin de rencontrer les membres de l'association, et d'observer les allées du salon, les stands, le public. La foule est nombreuse dès le début de l'événement, majoritairement jeune (15 à 25 ans), et une personne sur 10 avec un accessoire (chapeau en forme de « Timo », un personnage de *League of Legend* ; sac en forme de créature ; t-shirt à effigie d'un personnage ou d'un jeu vidéo ; ...) ou complètement déguisée (pratique du *cosplay*).

J'arrive d'abord au stand pour me présenter. Le stand fait l'angle, proche d'un mur, peu de monde passe ici. Il est à l'opposé des grandes scènes et des stands marchands qui attirent plus de public. Derrière les deux tables du stand, trois personnes : une femme, deux hommes. Je reconnais Annihilator13, un étudiant d'environ 23 ans de l'école d'ingénieur de Nantes, qui s'avère être celui avec qui je dois commenter le tournoi. Il est déjà venu à deux tournois du Game Over, et une fois à la Nantarena. Je passe derrière les tables ; on m'invite à m'asseoir et à poser mes affaires. On me prévient qu'il y a un problème d'internet, et qu'on ne sait pas quand ce sera réglé. Je reste finalement un peu pour essayer de discuter, afin d'en savoir plus sur l'organisation du tournoi. Annihilator13 n'en sait pas plus : « Bah l'idée c'est de faire jouer qui passe devant le stand ! C'est juste une petite animation. » Il n'y en effet pas de récompenses, et il paraît difficile de maintenir les passants sur ce stand pour qu'ils jouent plusieurs matchs.

11 heures 30. Je décide d'aller faire le tour et trouver à manger. Il n'y a pas de nouvelles de la connexion internet, toujours défectueuse.

13 heures. Je reviens. Il n'y a toujours pas internet.

14 heures. La connexion est très fluctuante depuis 20 minutes. On décide de ne pas lancer le tournoi tout de suite.

15 heures. Après une énième interpellation de l'organisation, internet fonctionne. On commence le tournoi et le *stream* sur la chaîne Twitch de l'association.

17 heures 30. Fin du tournoi. Il y a eu moins de 10 participants. Je commence à ranger mes affaires, et en parlant avec les deux autres membres du stand, je leur demande si cela est reconduit demain : « Demain on fait une animation *League*

*of Legend*, donc tu n'as pas besoin de venir. Et puis, faut espérer avoir internet [rires] ! » Je leur souhaite bon courage, car nous avons plaisanté sur l'ennui d'être ici. Annihilator13 relativise: « Bon, mais ça va, on a rien d'autre à faire ce week-end de toute façon ! Et puis au moins on fait un peu de visibilité à l'association... »

[Art to Play, parc des expositions de la Beaujoire, Nantes, 2016]

Le salon Art To Play, au parc des expositions de Nantes, ne semble pas l'endroit le plus approprié pour une association d'esport, mais y avoir un stand permet de rendre visible ceux qui font vivre les pratiques des jeux vidéo et leurs compétitions. Il s'agit d'une logique de représentation, comme il s'agirait pour une association de village de tenir la buvette de la guinguette ou de la brocante du coin. Quelques stands plus loin, l'association Jeux2Baston avait elle aussi un stand, plus grand, avec diverses consoles. La présence des associations dans ces événements participe de leur positionnement en tant qu'entité locale référente des pratiques qu'elles représentent.

Si les événements cités ici pouvaient être circonscrits à la convention, c'est pourtant bien cet enjeu de notoriété qui régit le fait d'organiser un tournoi dans ces lieux et de diffuser en ligne : construire une réputation locale est à la fois un engagement personnel et une injonction des présidents d'associations d'esport, comme il a été vu dans la situation précédente. En effet, associations et joueurs veulent se faire une place dans un espace concurrentiel, afin d'obtenir des soutiens économiques (sponsoring, aides de municipalités) ou de mains-d'œuvre (recruter des bénévoles).

Les deux raisons d'agir précédentes montrent que pour les commentateurs amateurs, tout concourt, ou presque, à la monstration de leur expertise d'une pratique vers un public d'initiés ou non. Il n'est pas rare qu'un créateur de contenus soit qualifié ainsi de « pro », et ce en absence des caractéristiques financières et de statut légal. Cette qualification leur est accordée par leur public à partir de certains critères : pouvoir attester d'un exploit ou d'une réussite (avoir gagné un tournoi, comme l'ont fait remarquer Uther et Cubis dans la séquence 27) ; rassembler une communauté de spectateur diverse, et souvent avec de nombreux néophytes d'un jeu vidéo ; être au sein d'une équipe plus ou moins reconnus ; créer du contenu qui est diffusé plus largement sur la scène esport, *etc.*

La diffusion de contenus en ligne joue sur un double aspect de performances individuelles et d'animation. Les émissions, qu'elles soient en format vidéo ou audio (podcasts), proposent de revenir autant sur les aspects de la performance pour elle-même (comment se joue telle stratégie, comment se comporter dans une compétition, *etc.*) que sur les résultats de tournois, ou encore sur le fait de montrer une compétition en train de se faire – et la commenter en direct. Concrètement, la qualification de « pro » se joue sur ces productions : l'individu se positionne moins comme « bon joueur », ce qu'il peut être aussi, qu'en tant qu'intermédiaire qui partage son expertise avec le public. La notoriété et l'expérience de jeu sont ainsi recyclées dans une nouvelle activité.

Dans le monde des compétitions de jeux vidéo, la création de contenus amateurs vise à participer à la « vie communautaire », tout en contribuant à la construction d'une réputation individuelle. Si le soutien d'entreprises à travers le sponsoring peut être une finalité objective, ces pratiques permettent avant tout de se faire connaître au sein d'un cercle restreint. Avant d'être économiques, les rétributions des productions amateurs sont symboliques et sociales.

### ***Plus qu'un commentateur ?***

Cependant, l'accès à ces ressources réputationnelles demande aux commentateurs, dans certaines *configurations*, de prendre à leur charge une partie du travail d'organisation des tournois. Parfois, c'est une demande explicite et rémunérée. C'est le cas par exemple lors des Gamers Assembly. La gestion du tournoi *Hearthstone* (en tout cas pour les éditions 2015, 2016 et 2018 que j'ai observées) a été confiée par l'association organisatrice à une entreprise qui est aussi une équipe « professionnelle » d'esport et de *streaming*, Millenium. L'équipe de compétiteurs Millenium a ainsi organisé le *streaming* et la gestion de la mise en place du règlement de la compétition en plus de participer au tournoi. Les membres de l'équipe étant des compétiteurs renommés et présents sur Twitch, Futurolan s'assure ainsi que le tournoi rassemble des spectateurs sur internet.

Dans les arènes amateurs, il n'y a ni rétribution économique ni contrat signé qui stipulerait que le commentateur a en charge la gestion des résultats et de l'arbre de tournoi. Parfois, ces tâches sont connues des participants sur le moment, lors de l'installation du matériel :

### **30. Séquence – Comment se présenter comme commentateur ?**

Début janvier. Je reçois un message sur Facebook de Kojima, le président de l'équipe dont je fais partie. Il me dit qu'il y a besoin d'un commentateur *Hearthstone* pour la Nantarena et que « ça serait bien pour l'équipe » de le faire. C'est un projet dont il me parle depuis un moment, lui-même réalise depuis 2 ans les commentaires du tournoi *League of Legend* de cette LAN. Il envoie un message à Arnaud, l'un des organisateurs en charge de la Nantarena

Mi-janvier. Manu, le coordinateur bénévole du tournoi *Hearthstone*, me demande par Facebook si je suis disponible pour faire le *cast*, en me questionnant sur mes expériences. Je lui confirme que je suis disponible, et lui raconte les commentaires des tournois du bar Game Over, et les *streams* que l'on fait avec Aragorn (27 ans, enseignant contractuel d'histoire-géographie) sur les compétitions de la ligue hebdomadaire. Il répond que c'est « ok » pour lui, et me met en charge de la diffusion.

Sans nouvelle à 10 jours du tournoi, je contacte Manu concernant le matériel présent sur place, et s'il est attendu que je ramène mon ordinateur, mon écran, *etc.* Manu me répond que je dois apporter mon ordinateur. Or, je n'ai pas

d'écran, il me faut en trouver un. J'envoie des messages à quelques équipiers pour en récupérer un.

La veille, j'ai un nouveau message de Manu qui m'envoie les logos des sponsors à mettre sur l'écran de diffusion. J'accuse réception.

Le jour même, j'arrive plus tôt, j'installe le matériel (ordinateur, câbles, écrans), et vérifie l'installation et la mise à jour des logiciels. Manu arrive pour me donner les codes d'accès à la chaîne Twitch de l'association pour diffuser le tournoi. Il voit que mon logiciel de diffusion (Open Broadcast Studio) est dépourvu d'*overlay* – un ensemble d'images qui permet de mettre en ordre et d'habiller l'écran de diffusion. Il me demande si j'en ai un. Je fais part de ma surprise, car on ne m'a pas demandé d'en avoir un : « bah c'est mieux quand même, ça fait plus pro ! », me répond Manu. Je lui promets d'en trouver un rapidement. Je contacte Aragorn, membre de l'équipe, qui dispose des *overlays* qu'on utilise lorsqu'on *stream* les matchs de ligue en ligne. J'y insère les logos des sponsors au mieux, et juste à temps avant le début du tournoi.

Entre-temps, j'apprends qu'il faudra également gérer le site internet pour l'arbre de tournois, et remplir les résultats. Je n'ai pas été prévenu. Un autre bénévole de l'association étudiante m'explique les rudiments du site et des *pairings* mis en place pour aujourd'hui.

[Nantarena, école polytechnique, Nantes, 2016]

Cette situation montre plusieurs malentendus entre le commentateur sollicité pour le tournoi et l'organisateur. Le travail de *cast* dépasse ici un simple commentaire en direct des événements diffusés, mais inclut tout un travail technique de diffusion. Ici, il était donc attendu qu'un commentateur fournisse son matériel (ordinateur et écran), mais aussi qu'il confectionne des *overlays* (Illustrations 30 et 31) et gère la diffusion des résultats sur le site internet et l'avancement des joueurs sur l'arbre de tournois. Ce travail réel dépasse ainsi le travail prescrit et suppose une polyvalence chez le commentateur des compétitions de jeux vidéo.

En même temps, la diversité des modalités d'organisation des événements de ce milieu amateur est telle qu'il paraît difficile d'établir une règle générale du travail attendu pour chaque compétition. Un autre organisateur, Matthieu, m'a également sollicité en janvier 2016 pour commenter son tournoi en ligne, le HS Winter Cup. Lors de nos échanges, Matthieu est attentif aux conditions techniques de réalisation du *stream*. Il m'interroge longuement sur ma connexion internet et sur les performances de mon ordinateur. Il me donne des *overlays*, soucieux de la qualité des images et de la diffusion en direct. Pour Matthieu, cet événement en ligne a un enjeu particulier : il prévoit l'année suivante d'organiser une LAN en région Parisienne, et compte sur cette expérience pour gagner en visibilité.

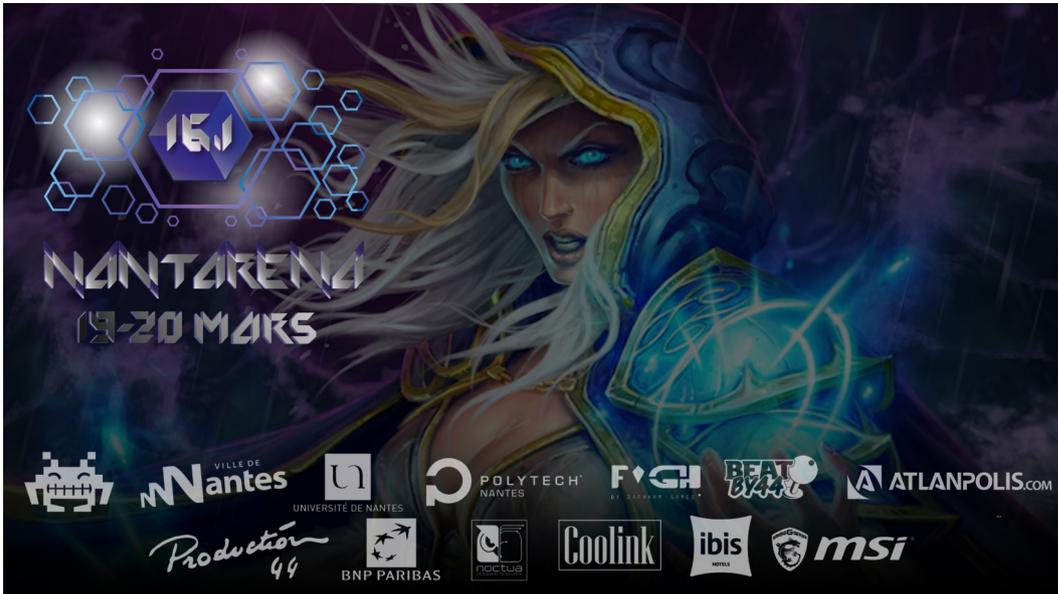


Illustration 29: Overlay de l'écran d'attente/pause entre les matchs de la Nantarena 2016

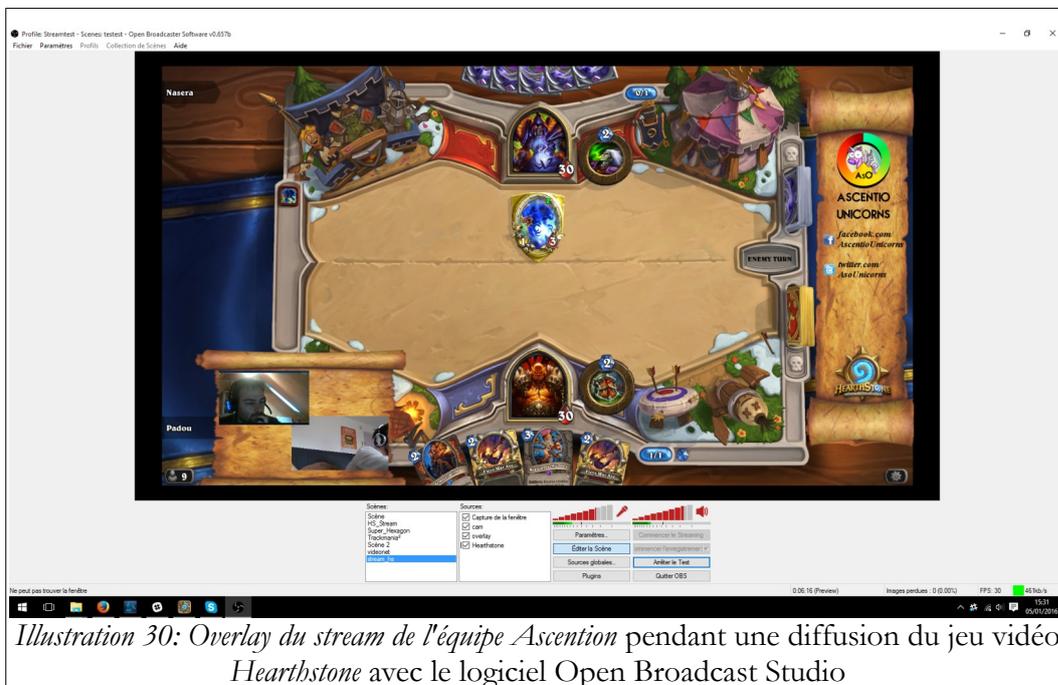


Illustration 30: Overlay du stream de l'équipe Ascention pendant une diffusion du jeu vidéo Hearthstone avec le logiciel Open Broadcast Studio

## **Le travail d'organisation : fonctions nécessaires, rôles invisibles**

Comme le laissent voir les descriptions des compétitions de bar, de LAN-party ou des grands évènements, les premiers interlocuteurs qui croisent le chemin du spectateur ou du compétiteur sont les personnes assurant l'accueil. Celles-ci ont la mission d'assigner les gens à une place, de trier et gérer les flux de visiteurs et de joueurs, et de faire, en somme, une sorte de police des lieux (faire appliquer le règlement).

Dans un lieu de compétition, toutes les zones ne requièrent pas nécessairement un badge ou une inscription. Il arrive que le public et les compétiteurs encore non inscrits puissent se balader librement dans l'espace *merchandise* ou *free play*. Les grands évènements compétitifs sont soumis à une inscription compétiteur ou public au préalable, et l'accueil se trouve ainsi à l'entrée du bâtiment, créant bien souvent des files d'attente à l'extérieur d'une heure ou deux ; c'est le cas par exemple au Stunfest à Rennes. Lors de ce rendez-vous compétitif et « culturel », l'achat du ticket d'entrée est une condition de participation aux compétitions. L'accueil des tournois est situé à l'intérieur de la salle de spectacle rennaise. Lors des LAN organisées par les associations étudiantes, la stratégie est différente puisque le public est moins nombreux. L'entrée est alors gratuite et sans condition, dans l'espoir d'attirer des visiteurs. Ainsi à l'Insalan ou à la Nantarena, l'entrée n'est pas payante pour le public souhaitant accéder à la zone de *free play* ou s'asseoir devant la scène. Par contre, pour « visiter » la zone tournoi, il est nécessaire de s'annoncer à l'accueil afin de récupérer un badge provisoire. Cela permet à l'organisation de réguler les flux des personnes, et de garantir, autant que faire se peut, un minimum d'espace et donc de concentration aux compétiteurs.

C'est à cet effet qu'à l'Insalan 2018 les organisateurs me refusent l'entrée, car je n'ai pas pris de billets de manager/coach en amont. Il faut préciser que les années précédentes, les coaches et managers n'ont pas de badge attribué. La séquence suivante revient sur cette expérience de visiteur :

### **31. Séquence – Observer et suivre un compétiteur de façon improvisée en LAN étudiante**

N'ayant pas prévu de venir à l'Insalan en amont, je me laisse convaincre par Cubis qui y participe cette année. J'essaie de contacter l'organisation par mail, sans réponse, puis par Facebook, pour demander s'il est possible d'avoir un badge « presse » pour faire ma recherche, ou un badge « manager » pour suivre Cubis dans la zone tournoi, faisant partie de son équipe. Sur Facebook, l'équipe d'organisation m'a dit que ce type de badge n'est pas prévu (presse) et que les achats des places de manager sont fermés. Avec Cubis, on décide que je serai officiellement « spectateur », dont l'entrée est gratuite.

Le vendredi soir, une fois arrivé au gymnase de l'école Insa, on me précise que « aujourd'hui, ça va, il y a personne ce soir (vendredi soir, veille de tournoi), mais demain il faudra prendre le badge visiteur », et que, par conséquent, je ne

pourrais pas rester « très longtemps » dans la zone tournoi : « On veut pas qu'il y ait trop de monde derrière les joueurs. Faut que ça tourne pour les spectateurs », me précise-t-on.

Le samedi, je demande le badge, et le rends au bout de trois heures sans qu'on soit venu me contrôler. Dans l'après-midi, Cubis me fait passer en même temps que lui, prétextant que je suis son coach : ça fonctionne. En fin de journée et le lendemain, aucun organisateur ne demande la présentation de badge pour accéder à la zone tournoi.

[Insalan, pôle universitaire, gymnase de l'école Insa, Rennes, 2018]

D'abord restreint, l'accès devient plus flexible tout au long du week-end dans ces LAN-party. Ce relâchement s'explique tout d'abord par le fait que la première journée de compétition concentre le plus de mouvement : les compétiteurs s'installent le matin ; d'autres partent en fin d'après-midi après leur défaite. Ensuite, lors de cette première journée, les organisateurs contrôlent les visiteurs et compétiteurs : est-ce que les personnes allant en zone tournois sont bien inscrites ? Se sont-elles acquittées de leurs frais d'inscription ? Qui n'est pas présent, et combien de participants y a-t-il finalement au tournoi de tel ou tel jeu vidéo ?



*Illustration 31: Photographie des bénévoles de l'InsaLAN, le vendredi soir, devant ordinateurs et serveurs.*

En réalité, la majeure partie du travail d'organisation peut être analysé comme la gestion des flux : celui des personnes, mais aussi des données. Ces données portent sur le nombre d'inscrits, les résultats de matchs, l'actualisation de l'arbre de tournoi, mais également sur l'état de fonctionnement du réseau et des connexions internet. En effet, pour faire fonctionner une compétition de jeux vidéo, et puisque la plupart des logiciels demandent d'être connectés à internet pour fonctionner, les organisateurs doivent gérer un ou plusieurs serveurs (Illustration 31) tout en gérant l'installation sur place de toute la connectique des participants. À chaque place, un participant doit pouvoir se connecter grâce à un fil (câble Ethernet) ; généralement, la connexion à distance (WIFI) n'est pas activée pour éviter que le flux entrant et sortant de données ne soit ralenti par le nombre de demandes d'accès.

Dans les compétitions de jeux vidéo, la gestion des flux est aussi un problème de maintenance. Comme le montrent Jérôme Denis et David Pontille, le fonctionnement d'une voiture, d'un smartphone ou, ici, d'un serveur, dépend de la maintenance, un travail quotidien souvent invisibilisé<sup>1</sup>. Cela rejoint en quelque sorte la recherche de Nicolas Nova et Anaïs Bloch sur les réparateurs de téléphone portable<sup>2</sup>. Le souci de la maintenance ne surgit que lorsqu'un problème ou un dysfonctionnement survient, et dans les LAN, cela arrive souvent. Lors de ces événements, l'installation électrique et la connexion internet sont les piliers de la bonne tenue du rendez-vous. C'est au début des tournois que les problèmes de connexion apparaissent, de manière si récurrente que ces dysfonctionnements sont attendus. Les réactions des compétiteurs face aux pannes d'internet sont souvent sarcastiques et teintées de fatalisme : « Comme d'hab' ! » ; « C'est parti pour trois heures d'attente » ; « [Les organisateurs] devraient savoir faire depuis 15 ans quand même ! ». Parfois, ces critiques sont atténuées : « En même temps, c'est pas facile avec tout le monde » relativise une poignée de joueurs.

Si le travail d'organisation porte sur la régulation des flux, de personnes et des données, il peut également recouvrir d'autres dimensions matérielles. L'équipe organisatrice met en place les salles, les tables, les serveurs et les connexions internet, et coordonne l'organisation des matchs. Cet aménagement des espaces d'accueil et de compétition va de pair avec leur restitution, propre et rangée, aux tenants des lieux loués ou prêtés.

En somme, le travail organisationnel recouvre les fonctions de mise en scène, d'administration et de relations. Il constitue la dimension de la production du spectacle qui est certainement la moins valorisée, puisque les personnes réalisent des tâches traditionnellement associées aux « sales boulots<sup>3</sup> » : ranger, nettoyer, mettre en ordre, *etc.* Ce boulot est « sale », car le travail se doit d'être précisément invisible, afin que les compétiteurs se trouvent dans les meilleures conditions, et que ce qui se déroule sur scène soit le plus spectaculaire (c'est-à-dire non taché par les activités

<sup>1</sup> Jérôme Denis, David Pontille, *Le soin des choses. Politiques de la maintenance*, La Découverte, Terrains philosophiques, 2022.

<sup>2</sup> Nicolas Nova, Anaïs Bloch, *Dr. Smartphone: An Ethnography of Mobile Phone Repair Shops*, Creative Commons, 2020.

<sup>3</sup> Everett Hughes, *Le Regard sociologique*, Paris, Edition de l'EHESS, Essais choisis, 1996.

d'installation et d'aménagement). Comme le souligne Mary Douglas, est « sale » ce qui n'est pas à sa place<sup>1</sup>.

### ***Quand le travail bénévole est un travail du care***

Si une grande majorité du travail d'organisation concerne la gestion des flux de données et de personnes, des conditions matérielles pour assurer la bonne tenue de l'évènement, d'autres aspects sont également à noter. D'abord, il faut souligner que la gestion des personnes – leur enregistrement au tournoi, l'assignation des places – fait partie d'un ensemble de tâches de soutien, logistique et personnel. Aussi observe-t-on dans les LAN des espaces absents des grands évènements, à savoir l'espace restauration. Dans les grands évènements compétitifs, la gestion de la nourriture est déléguée à des *foodtrucks* placés à l'extérieur et qui gèrent eux-mêmes leur clientèle, alors que dans les évènements associatifs, la restauration est prise en charge par les organisateurs. Cela leur permet de rendre l'évènement économiquement viable, afin de financer la location du matériel et les gains de tournois, en plus des inscriptions des compétiteurs.

Mais c'est au prisme du genre que ce travail de gestion des flux et des bouches prend son sens : l'accueil, la nourriture, et l'enregistrement des résultats de matchs (quand cette tâche ne revient pas au commentateur ou directement au compétiteur) et leur lot de plaintes et récriminations (émanant parfois des compétiteurs) sont l'apanage le plus souvent de femmes. D'une certaine façon, et rejoignant les observations de Jessica Soler-Benonie et Johann Chaulet<sup>2</sup>, ces tâches font partie d'un travail du *care* au sein des LAN. Si cela est particulièrement notable, c'est que les femmes sont peu présentes parmi les compétiteurs : comme le montrent Soler-Benoni et Chaulet, dans les compétitions de jeux vidéo, les femmes tiennent majoritairement des fonctions de soutien. Les deux sociologues interprètent cette posture au travers d'un « triptyque du *care*<sup>3</sup> ». En tenant la place des « copines de » joueurs, de cuisinières ou d'hôtesse d'accueil, elles reproduisent des tâches qui leur sont habituellement assignées au domicile<sup>4</sup>.

Le travail organisationnel est majoritairement réalisé par des bénévoles, recrutés quelques mois auparavant, ou parfois seulement quelques jours en amont, afin de compléter l'équipe associative – ou dans de plus rares cas, une entreprise. Leur engagement dépend concrètement des rôles et des fonctions qui leur sont dévolues : une personne d'accueil peut remplir son rôle sans trop de préparation, alors que d'autres, comme les administrateurs de tournois, seront mobilisés trois à quatre mois au préalable. Si certains d'eux sont visibles par les missions d'accueil et de gestions administratives des tournois, la majorité des équipes organisationnelles est invisible aux yeux du public et des compétiteurs, ainsi que les tâches que ces personnes réalisent. Cette organisation est nécessaire au point que même un tournoi se

<sup>1</sup> Marie Douglas, *De la souillure. Essai sur les notions de pollution et de tabou*, Paris, La Découverte, 2005.

<sup>2</sup> Johann Chaulet, Jessica Soler-Benonie, *art. cit.*, 2019.

<sup>3</sup> Johann Chaulet, Jessica Soler-Benonie, *Ibid*, 2019.

<sup>4</sup> Colette Guillaumin, « Pratique du pouvoir et idée de Nature (1) L'appropriation des femmes », *Questions Féministes*, 2, 1978, p. 5-30.

déroulant en ligne ne se passe pas de cette force de travail : on compte parmi ces éléments importants et irremplaçables l'équivalent des arbitres et des administrateurs<sup>1</sup>.

## Comment organiser un évènement compétitif ?

### *De quelques variables d'investissements dans l'organisation*

L'organisation d'un tournoi requiert un investissement temporel variable. Un premier élément faisant varier ce temps dépend du registre de l'évènement : « en ligne » ou « hors ligne ». Un tournoi en ligne peut s'improviser très vite. Dans l'équipe Ascention, Aragorn, Uther et moi-même avons organisé des tournois entre deux et sept jours en amont de leur tenue, le temps de faire une ou deux annonces sur les réseaux sociaux afin de recruter des participants dans les cercles amateurs du jeu. Au *barcraft*, la temporalité est différente : un tournoi est reconduit toutes les unes à deux semaines. La régularité de ces tournois participe de leur ritualisation et de leur inscription dans les sorties hebdomadaires des participants : les compétiteurs d'un jeu vidéo savent qu'ils se retrouvent au bar à ce moment-là ; pour les tenanciers, l'organisation en amont ne nécessite que l'annonce sur leur page Facebook des évènements hebdomadaires. Dans le cadre de ces deux types de tournois, en ligne et en bar, il est très rare que l'évènement soit pourvu d'un lot, ce qui épargne aux organisateurs le temps de la recherche de soutiens financiers. Le bar Game Over est sponsorisé par une entreprise locale de matériel informatique qui fournit chaque semaine un lot : une souris, un clavier, un casque.

L'organisation de compétitions se complexifie encore plus lorsqu'il s'agit d'un rendez-vous exceptionnel, telles les Gamers Origin Cup ou les Arma Cup, ou annuel, comme les LAN Nantarena, Insalan et Gamers Assembly. Dans ces tournois, les organisateurs souhaitent rassembler « la communauté » de tel ou tel jeu vidéo sous le registre compétitif, et consacrer un champion. Cela requiert un investissement plus conséquent dans la préparation : trouver des sponsors pour financer des prix et encourager ainsi la participation ; trouver et réserver un lieu où l'installation d'ordinateurs et de serveurs est possible ; informer le public potentiel.

Interrogé en entretien sur son investissement dans la préparation du tournoi, Alexandre, un coordinateur bénévole, remarque que la préparation d'un tournoi ne prend « pas tant de temps que ça » :

---

<sup>1</sup> La séquence 30 a d'ailleurs montré comment le travail administratif est implicitement assigné au commentateur des matchs.

### 32. Extrait – Le temps long de la préparation d'une LAN

« Ça se fait surtout les deux derniers mois, en tout cas pour la partie admins réseaux et tournois que je coordonne. Mais après, là, tu vois pour la prochaine LAN, ça fait un an que je prépare. [...] Quand on termine l'évènement, en fait on se réunit, on fait le bilan : on se demande ce qui a marché, quels jeux on mettra la prochaine fois ou ceux qu'on enlève... »

[Entretien avec Alexandre, 35 ans, coordinateur bénévole des tournois dans une LAN, réalisé en novembre 2019]

L'engagement dans l'organisation est ainsi variable, en fonction de la proximité de la date de l'évènement. Ainsi pour Alexandre, l'investissement est plus intense deux mois avant, car c'est à ce moment qu'il « voit les forces disponibles » qu'il ajuste en fonction des tâches qu'il reste à remplir.

#### ***L'engagement bénévole : quelle rétribution du travail ?***

On vient de le voir, pour Alexandre, s'investir dans l'organisation d'une LAN est un engagement associatif, assimilé à ses pratiques de loisirs. Récemment devenu pilote de ligne, il passe depuis son adolescence ses soirs et ses week-ends à jouer aux jeux vidéo en ligne multijoueurs, comme *World of Warcraft*, *Counter Strike*, et principalement *Dota*, dont il suit toutes les compétitions. C'est par sa pratique de *Dota* et grâce à son frère, un *streamer* professionnel sur *League of Legend*, qu'il s'intéresse plus précisément à l'organisation d'évènements dans le cadre de ses loisirs étudiants. Or, l'analyse des entretiens avec d'autres organisateurs bénévoles montre que c'est moins l'appétence et les performances de son frère, que le contexte des études supérieures qui a favorisé ce type d'engagement.

En effet, quand les organisations de compétitions ne sont pas réalisées par des entreprises, équipes d'esport, éditeurs de jeux vidéo ou sponsors, ce sont majoritairement des associations étudiantes ou composées d'étudiants qui proposent ces évènements. Nicolas, étudiant à Polytechnique Nantes et organisateur de la LAN Nantarena affirme ainsi que « ça participe de la vie étudiante, ça fait des premières expériences ! ». Greg et Alissia, deux bénévoles étudiant à l'INSA, interrogés lors d'une discussion à l'extérieur de l'Insalan rejoignent cette analyse : « Bah ouais, on se retrouve autour d'une pratique qu'on aime quoi. Ça fait de l'expérience dans l'organisation, ça montre qu'on s'investit dans l'école. »

L'engagement dans une association organisatrice de compétitions dans le cadre des écoles d'enseignement supérieur rejoint en tous points les conclusions des recherches sur ce sujet : si ce type d'engagement est tant valorisé, et valorisable par la suite, c'est que ces écoles, le plus souvent privées, privilégient moins les enseignements formels

en classe que l'engagement des étudiants dans la vie de l'école et ses associations<sup>1</sup>. Selon Gilles Lazuech, c'est de cette façon que les étudiants créent leur réseau professionnel avant l'entrée sur le marché de l'emploi<sup>2</sup>.

Pour ces étudiants, l'engagement n'a pas de rétribution immédiate. Lors d'une panne de serveur à l'Insalan 2018, Cubis et moi-même sommes allés voir Margot, de l'équipe organisatrice. Cubis rassure Margot sur le fait que les joueurs *Hearthstone* vont patienter, soulignant l'engagement dont l'organisation fait preuve ; ce à quoi Margot répond que si elle fait cela, « c'est d'abord pour vous en fait, donc les critiques c'est décevant, mais on fait au mieux. » Ces bénévoles s'engagent avant tout pour leur « passion » du jeu vidéo, et pour « faire vivre la communauté » comme l'exprime Alexandre en entretien, ou Margot dans nos échanges. La première forme de rétribution semble alors celle d'une organisation réussie, qui plaît aux compétiteurs. En même temps, il ne faudrait pas voir ici un engagement totalement gratuit qui ne vise que le confort des compétiteurs : en effet, ce genre de propos est aussi une manière de calmer le « client » et de tenir la face en cas des récriminations.

D'autres organisations peuvent cependant avoir d'autres objectifs et attentes lorsque les organisateurs s'engagent dans ce travail gratuit. Pour l'équipe Ascention, l'organisation de tournois *Hearthstone* en ligne avait pour objectif de rendre visible l'association sur la scène sport du jeu. Pour Azula, joueuse et *streameuse* sur *Hearthstone*, il s'agit d'une ambition de se professionnaliser dans la diffusion de contenus en ligne. Organiser des tournois, et « faire vivre la commu » constituent donc des leviers de cette ascension professionnelle.

D'ailleurs, l'exemple du *barcraft* Game Over met en évidence les multiples dimensions de l'engagement et les attentes qu'il produit. Au bar, les tournois réunissent entre 6 et 12 compétiteurs, qui constituent une fréquentation régulière pour les tenanciers, mais aussi une main-d'œuvre « bon marché » pour l'animation des événements. La rétribution à l'engagement des assidus peut sembler maigre, mais elle s'accompagne d'un gain symbolique fort qui conforte leur engagement au bar. On compte parmi ces rétributions les quelques boissons ou objets gagnés lors des compétitions. Être invité à participer à l'organisation d'une compétition, et puis se faire offrir une consommation par les tenanciers fait aussi partie de ces indemnités conviviales, récompensant, mais surtout reconnaissant la fidélité du client.

Les compétiteurs occupent ainsi une place privilégiée dans ces espaces festifs et nocturnes : ils sont au centre des événements, de l'ambiance jusqu'à la communication sur les réseaux sociaux. Sur ces derniers sont publiés les portraits des vainqueurs avec leur pseudo et l'objet du gain composant ainsi une sorte de « galerie des petites célébrités » locales, qui contribue à la réputation des compétiteurs et dont ils peuvent jouir ensuite dans d'autres réseaux, en se faisant recruter par une équipe locale ou nationale par exemple. Précisons, à la lumière des précédentes observations, qu'un compétiteur ne gagne ni sa réputation ni la reconnaissance par un unique

<sup>1</sup> Anne Lambert, « Le comblement inachevé des écarts sociaux. Trajectoire scolaire et devenir professionnel des élèves boursiers d'HEC et de l'ESSEC », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 183, 2010, p. 106-124.

<sup>2</sup> Gilles Lazuech, *L'exception française. Le modèle des grandes écoles à l'épreuve de la mondialisation*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 1999.

exploit. Il s'agit au contraire d'un investissement sur le long terme, de temps, d'argent et d'un engagement bénévole. C'est pourquoi il est important de noter que certaines logiques observées pour le groupe des compétiteurs s'appliquent aussi au groupe, plus restreint, des habitués non-compétiteurs. Ainsi pour un habitué, la reconnaissance et la réputation s'obtiennent par la réalisation bénévole d'une tâche, ou par l'engagement dans la vie quotidienne des lieux.

\*\*\*

On le voit, le travail d'organisation recouvre de multiples aspects : récupération des matériels, organisation logistique, préparation en amont des événements, rangement et comptabilité post-événement. En termes d'organisation et de technique, organiser une LAN implique de faire en sorte que le spectacle d'affrontement soit le plus fluide possible, c'est-à-dire que le travail d'organisation reste dans les coulisses. Il ne doit pas se faire remarquer. Aussi faut-il que les organisateurs soient prêts à réagir rapidement, dans l'urgence, pour trouver des solutions de secours lorsque des dysfonctionnements surviennent. Ces dysfonctionnements proviennent souvent d'un manque d'information ou de communication lorsque certaines tâches sont attribuées à des personnes ne faisant pas partie de l'équipe organisatrice. Les différents acteurs impliqués agissent comme si tout le monde connaissait ses tâches et celles des autres. Or, cette supposition conduit à un ensemble de malentendus sur les répartitions de tâches.

Quant à l'exemple des bars de jeux vidéo, il met en lumière la porosité des rôles et des fonctions d'organisation. Le travail des tenanciers peut être délégué aux compétiteurs si la situation l'exige – à savoir lorsque le barman a trop de fonctions à remplir – ou qu'un lien de confiance s'est forgé entre les prétendants au bénévolat et les maîtres des lieux. Dans les autres configurations, le travail d'organisation est plus segmenté : plus l'événement est financé par des structures professionnelles, plus la division du travail est grande, réglementée et stricte. Dans les arènes associatives, la division du travail est plus marquée que dans un bar, mais réunit des personnes qui n'ont pas forcément de liens de confiance. En même temps, contrairement aux arènes professionnelles, chez les amateurs la division du travail est plus floue : une personne peut endosser plusieurs rôles ou fonctions, et être en charge des tâches hétérogènes.

Ces différences de degré de polyvalence s'observent dans le travail de valorisation des performances – celui des commentateurs – et le travail d'organisation de la mise en scène. Certaines tâches d'organisation, dans les arènes associatives et amateurs, peuvent être déléguées aux commentateurs (gérer l'arbre de tournois, réaliser les *overlays*, préparer le matériel informatique). Cependant, il faut remarquer que le travail des commentateurs se distingue pleinement de celui des organisateurs. Ces deux groupes n'ont pas la même position dans la production du spectacle sportif de jeux vidéo. Les commentateurs, en plus d'être ceux qui visibilisent et animent le spectacle, sont ceux qui peuvent tirer le plus de gratification de leur position – nourriture

gratuite, augmentation de leur réputation sur la scène d'un jeu. Une autre différence entre ces groupes est que le rôle des commentateurs est visible et individualisé, alors que le travail des organisateurs, vus comme un ensemble, se doit d'être invisible pour assurer le contentement des compétiteurs et le bon déroulé des performances.

## Conclusion II : L'indispensable travail d'organisation

### La *configuration* minimale sportive

Cette deuxième partie a eu pour objectif de présenter la diversité des pratiques, et de faire l'état d'un agencement matériel, spatial et social des compétitions. Les premières analyses ont porté sur les différences au cœur des pratiques compétitives. Les observations des compétitions de jeux vidéo font apparaître dans un premier temps un espace divisé entre amateurs et professionnels. Des compétitions en ligne aux championnats du monde, en passant par les LAN et les bars, la pratique compétitive vidéoludique semble s'étendre. À mesure qu'on investigate les situations et leurs différents cadrages, on découvre que les chaînes d'interdépendances sont plus longues et plus segmentées dans les *configurations* profanes.

À ce titre, penser en termes de *configuration* a été à plusieurs égards nécessaires pour s'intéresser moins aux spécificités des différentes arènes, qu'à ce qui leur est commun et à ce qui assure la possibilité de les comparer et de se les représenter comme un ensemble. En effet, bien que les jeux vidéo recouvrent une multitude de genres et donc de goûts et de pratiques, un schéma organisationnel ressort de cet ensemble : les *configurations* sportives se destinent à la monstration des performances des compétiteurs.

L'abstraction induite par la conception de la *configuration sportive* est un pas de côté empirique face à la question sportive et ses controverses et un idéal-type au sens de Max Weber<sup>1</sup>. Elle contribue également à la compréhension du spectacle sportif comme un objectif réunissant un ensemble d'acteurs.

Concevoir le spectacle sportif comme un des objectifs des configurations sportives permet d'échapper à une représentation critique du « sport-spectacle » qui contribue à une vision négative ou positive, selon les positions des critiques<sup>2</sup> et des relations entre sports et argent. Par ailleurs, cette conception permet de relativiser la primauté des situations « professionnelles » sur celles « amateurs ».

Cette perspective est à la fois ethnographique et interactionniste, puisqu'elle part des lieux de pratiques pour y déceler le travail, c'est-à-dire les relations entre les groupes et leur articulation, qui fondent ces situations de sport-spectacle. Sur ce point, ma recherche s'inscrit dans la perspective de Sylvain Ville qui montre bien comment la

<sup>1</sup> Max Weber, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Agora, Pocket, 1991.

<sup>2</sup> Cette critique de l'argent dans les sports renvoie bien évidemment à une question ambiguë et source de tension dans l'ensemble du champ : si les promoteurs des sports contribuent à la professionnalisation d'une élite de pratiquants, ils sont également ceux qui mettent en avant la passion dont chaque sportif doit être imprégné. En particulier, on peut se référer, sur ces critiques de l'argent dans le sport, aux observations et aux analyses de Sébastien Fleuriel et Manuel Schotté : Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *op. cit.*, 2008 ; Manuel Schotté, *op. cit.*, 2021.

boxe se structure à partir et autour des lieux de représentations, notamment les salles de théâtres<sup>1</sup>. Elle s'inscrit également dans le prolongement des recherches de Christophe Lamoureux qui ethnographie les cercles amateurs du catch et observe que les entraînements des pratiquants se construisent dans une perspective de la représentation scénique<sup>2</sup>.

### **Divisions, inégalités et reconnaissances du travail dans l'esport**

Les données présentées permettent de distinguer des rôles et des fonctions au sein des configurations sportives. Si toute configuration sportive de jeux vidéo est tournée vers la monstration des performances, sans une équipe d'organisation, les compétiteurs n'auraient pas d'arènes où exhiber leur virtuosité. Cette virtuosité est valorisée par la présence d'un public qui peut l'apprécier, alors que les commentateurs cherchent à la rendre intelligible pour celles et ceux qui n'ont pas toutes les clés de compréhension.

Finalement, la production du spectacle sportif – de jeux vidéo – est sous-tendue par un ensemble divisé du travail. Sans nommer chaque rôle au sein des configurations sportives, trois pôles d'activités ont été dégagés des analyses précédentes : l'organisation, la valorisation, et les performances. Ces trois pôles recouvrent l'ensemble des fonctions poreuses constituant la production du spectacle.

Parce que toute l'organisation, dans ses multiples facettes, se destine à ce que le travail de la performance soit libéré des problèmes d'ordre et de gestion des flux, les bénévoles agissent en retrait en assurant la fluidité du spectacle. Effectivement, le « propre » du « sale boulot » est d'être nécessairement invisible. En cela, le travail bénévole d'organisation occupe la position la moins valorisée dans la configuration sportive.

À l'inverse, les compétiteurs sont au cœur du spectacle, puisqu'ils réalisent les performances. Au sein même de ce groupe, seuls les vainqueurs ont une réelle reconnaissance de leur travail lorsqu'ils touchent leur récompense. Gagner le tournoi confère le droit à un moment de gloire et de reconnaissance collective.

En retrait de ces performances, car ils les commentent et les valorisent, mais au-devant de la scène et du travail d'organisation, les commentateurs reçoivent de leur position une reconnaissance relative, sous forme de rétributions économiques ou symboliques, mais sont privés de l'aura d'héroïsme et d'exceptionnalité qui entoure les champions

---

<sup>1</sup> Sylvain Ville, *op. cit.*, 2022.

<sup>2</sup> Christophe Lamoureux, *op. cit.*, 1995.

## Du spectacle sportif à la réalisation des performances

Le terme « spectacle sportif » est à distinguer du « sport-spectacle », formule courante autant dans le discours ordinaire que dans la sociologie du sport. Le terme « sport-spectacle » est l'élément d'une critique de l'aspect mercantile du spectacle. Cette critique repose sur l'attribution d'une valeur supérieure aux pratiques professionnelles par comparaison à celles amateurs. Le terme « spectacle sportif », en revanche, n'a pas de charge critique et vise uniquement la description et la compréhension des pratiques sportives.

On trouve, certes, dans le spectacle sportif (électronique ou non), cette distinction entre un produit local au public restreint et une compétition internationale, marchandise prisée et rare. C'est que le spectacle sportif a pour spécificité d'être un produit immatériel, un divertissement, qui résulte, comme tout bien, d'une chaîne de production, dont la division du travail permet une marchandisation à moindres frais. Cette économie s'appuie sur le travail gratuit des bénévoles en incluant aussi le travail des compétiteurs amateurs et professionnels, qui paient le droit d'entrée sur ces arènes tout en nourrissant l'espoir d'en sortir vainqueur.

Ce qui est exacerbé dans les arènes professionnelles, c'est le travail de la performance et sa mise en scène. En soi, il n'est pas plus ou moins spectaculaire que dans les arènes amateurs. Pour reprendre Roland Barthes, c'est « [...] le public [qui] s'accorde spontanément à la nature spectaculaire du combat [...] »<sup>1</sup>. En somme, une LAN ou un affrontement « du coin » est potentiellement tout aussi spectaculaire qu'un grand événement sportif international. C'est l'ensemble des participants, compétiteurs, organisateurs, commentateurs et spectateurs qui s'accordent sur la valeur à donner aux performances montrées qui vont ainsi dépendre de l'intensité des affrontements, des attachements émotionnels aux compétiteurs et aux scènes. La différence entre arènes amateurs et professionnelles réside uniquement dans les ressources disponibles pour organiser et diviser le travail d'organisation et de mise en scène, et pour médiatiser les affrontements.

Les événements compétitifs les plus suivis, médiatisés et prestigieux sont ceux qui réunissent un nombre très restreint de compétiteurs. Concrètement, l'attention et la reconnaissance se portent sur le titre à obtenir plus que sur les conditions de réalisation de la victoire. Ainsi, s'il n'y a que quatre compétiteurs lors d'un championnat national, le vainqueur sera qualifié de champion. La reconnaissance qui suit de telles obtentions de titre peut sembler étrange si l'on admet qu'il peut être plus glorieux de sortir vainqueur d'un tournoi où s'affrontent des centaines de compétiteurs plutôt qu'une vingtaine. Or, tout cela repose sur une croyance dans le mérite exceptionnel des compétiteurs, car on suppose que, pour en arriver à ce stade très sélectif des championnats, les participants ont dû préalablement se battre avec un grand nombre d'autres et performer de nombreuses années. Pour le dire autrement, le prestige de ces tournois sélectifs repose sur une croyance que les compétiteurs ne s'y trouvent pas par hasard, contrairement aux championnats « ouverts » et/ou amateurs, où tout un chacun peut avoir le loisir de participer.

<sup>1</sup> Roland Barthes, « Le monde où l'on catche », *Mythologies*, Points, Essais, 1957, p. 13-24.

Ce fait est pourtant une règle immuable des grands évènements sportifs – ici, des sports de jeux vidéo –, qui ne tient concrètement qu'à l'illusion produite par le spectacle sportif, son organisation et sa mise en scène. Tout se passe comme si l'opportunité de gagner un match ne dépendait que de la persévérance des participants, qui concourent pour remporter un titre (champion du monde, d'une nation ou d'une ligue très concurrentielle). Sans nier l'engagement des compétiteurs dans une pratique qu'ils maîtrisent et pour laquelle ils sont reconnus comme experts, il est important de souligner que leur devenir ne dépend pas uniquement de leur parcours. En effet, si certains compétiteurs sont des champions, c'est qu'il y a des lieux et des individus pour leur donner ce titre. Ainsi, on ne devient pas « champion du monde » d'une activité quelconque sans que des organisations et des groupes produisent et reconnaissent cette étiquette. En même temps, on ne peut pas être sacré « champion » sans la masse des participants à exclure durant le tournoi. C'est au prix de l'élimination d'un grand nombre que s'affirme le statut du vainqueur. La troisième partie de cette thèse aura donc pour objet ce que recouvre le fait de participer à un tournoi en tant que compétiteur de jeux vidéo, en fonction des statuts – amateurs, semi-pros et professionnels. Par l'exploration de ses statuts, il s'agit de cerner pleinement ce que recouvre le travail de la performance.



### **Partie III**

## **L'ordinaire des compétiteurs. Deux formes du travail de performance**



Les *configurations sportives* sont des espaces de reconnaissance et de valorisation des performances. L'ensemble de la mise en scène concourt à cet objectif. Il n'y a, sur ce plan, aucune différence entre des compétitions de jeux vidéo, de petites ou de grandes envergures, et d'autres activités sportives (football, pétanque, athlétisme) ou culturelles (théâtre, musique, cinéma). Dans toutes ces situations, le travail de la performance est au centre de l'attention de tous, spectateurs, artistes, organisateurs, promoteurs...

Dans les arènes compétitives en particulier, ce travail de performance est pensé au singulier. On parle d'une performance de tel ou tel participant – ou d'une équipe. Que ce soit par une difficulté surmontée, une épreuve passée, un résultat réalisé en amont ou le fait de sortir vainqueur d'un affrontement, une performance est distinguée et reconnue par les spectateurs et les commentateurs. Les performances sont alors narrées comme des exploits individuels ou collectifs (dans le cadre des sports d'équipes).

Or, ce type de description transforme les performances en faits divers, en des moments exceptionnels, et les extrait de leurs conditions proprement sociales. Pour se détacher d'une telle vision, les sociologues du sport, tels que Manuel Schotté et Sébastien Fleuriel<sup>1</sup>, ou encore Didier Demazière, Fabien Olh et Olivier Le Noé<sup>2</sup>, ont proposé de concevoir la performance comme un travail. Par l'analogie avec le « travail créatif » dans les mondes de l'art<sup>3</sup>, selon Manuel Schotté<sup>4</sup>, ce travail doit être pensé comme un produit collectif, dans le sens où une multitude d'acteurs est engagée dans la promotion des compétiteurs. Une telle perspective permet de sortir d'une vision individualiste de la performance comme relevant d'un « don » ou de compétences « naturelles ». Sans se borner aux histoires des « vainqueurs », cette perspective invite à porter le regard sur d'autres formes de performances. En effet, si le succès est évidemment une performance, qu'en est-il de la défaite ? Perdre, n'est-ce pas une performance en soi ?

D'ordinaire, la défaite est perçue comme une contre-performance, voire une « non-performance ». Pourtant, si le travail de la performance, du point de vue des compétiteurs, n'est pas limité à la seule situation de production du spectacle alors la défaite devrait être considérée en tant qu'élément participant à cette production.

<sup>1</sup> Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *op. cit.*, 2008.

<sup>2</sup> Didier Demazière, Fabien Olh, Olivier Le Noé, *op. cit.*, 2015.

<sup>3</sup> Ce que montrent autant Howard Becker, Pierre Bourdieu que Pierre-Michel Menger, c'est que les mondes de l'art sont constitués de sorte que l'œuvre et son auteur sont au centre de l'attention. Si le produit artistique apparaît comme un produit exceptionnel, c'est parce que nombre d'acteurs le perçoivent ainsi et élaborent des discours autour. Howard S. Becker, *op. cit.*, 2010. ; Pierre Bourdieu, *op.cit.*, 1998. ; Pierre-Michel Menger, *Le travail créateur. S'accomplir dans l'incertain*, Paris, Points, Essais, 2009.

<sup>4</sup> Ce que note Manuel Schotté dans son dernier ouvrage n'est pas nouveau, puisque Demazière, Olh et Le Noé ont eux aussi eu l'occasion de l'énoncer. Voir : Manuel Schotté, *op cit.*, 2022. ; Didier Demazière, Fabien Olh, Olivier Le Noé, *op. cit.*, 2015.

Cette hypothèse peut être confirmée par l'analyse de la structure de narration des exploits sportifs tels qu'ils sont commentés par les journalistes et les *casters*. Ces narrations opposent les vainqueurs aux vaincus. Or, si un compétiteur rencontre le succès, c'est qu'il y a un échec qui le rend possible et permet au vainqueur de se démarquer. Suivant ces deux constats, la défaite se présente alors comme une performance et un aboutissement, certes malheureux et non voulu par celui qui subi, mais qui participe, elle aussi, de la performance des vainqueurs et plus généralement du spectacle sportif.

Porter un regard sur la défaite est aussi la manière de continuer d'explorer le travail sportif qui n'est pas exclusif aux « professionnels ». En prenant comme point de départ que tout participant à une *configuration sportive* a plus de chances de perdre que de gagner, la recherche du gain apparaît comme un agrément de l'expérience compétitive, et moins comme sens unique de l'engagement. Comme le constate Sébastien Fleurriel, si la participation en tant que telle est aussi peu valorisée, c'est que l'ensemble de ces *configurations* et leurs acteurs fonctionnent « selon un principe méritocratique qui ne se satisfait guère d'une simple participation<sup>1</sup> ». En effet, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur. Mais pour qu'il ait un vainqueur, il faut des participants qui échouent, voire qui ne recherchent pas nécessairement la victoire. Penser la participation comme une des dimensions de la performance fait porter le regard non pas sur les succès individuels ou collectifs, mais bien sur l'ensemble de la population participante à un tournoi comme autant de travailleurs qui y contribuent.

Pour investiguer le travail de la performance dans toutes ses dimensions, cette troisième partie fait donc l'hypothèse que celui-ci ne se cantonne pas à la victoire (ou à sa recherche), mais qu'il s'agit plus largement d'une modalité d'engagement et de participation. Parce que, comme le soulignent les études précédemment citées, la réalisation d'une performance doit être analysée comme le fruit d'un travail de plus ou moins long terme, et donc que les événements compétitifs ne sont que les moments de leur sacralisation.

Ainsi, les matériaux d'enquête permettent de dégager deux idéaux types de la performance : l'une concerne le gain, l'autre la participation. Ces deux types idéaux de performance se distinguent par leur finalité. Ils se déploient et s'ajustent en fonction des situations et du statut des acteurs. Ces deux postures se trouvent autant dans la préparation et le quotidien des compétiteurs (chapitre IV), que dans la composition masculine des groupes (chapitre V) et dans la situation d'affrontement (chapitre VI).

---

<sup>1</sup> Sébastien Fleurriel, « Les jeux olympiques. Des athlètes précaires au service de dirigeants vertueux », *Savoir/Agir*, 2011, p. 35.

## Chapitre VII

### En dehors des matchs

Pris dans leur ensemble, les sports électroniques semblent hétérogènes, voire dépourvus d'organisation : il n'y a ni « fédération » ni « associations » qui feraient consensus pour rassembler les différents acteurs. Vu sous cet angle, l'espace de l'esport semble peu coordonné en dehors de l'action des éditeurs lors des grands événements (*e.g.* championnats du monde), ou à des échelles plus locales par l'organisation de LAN-party.

Cette vision d'ensemble rend seulement compte d'un manque de structuration institutionnelle et/ou associative centralisée. Effectivement, à un niveau plus micro-social, les chapitres précédents ont montré que les pratiques se structurent autour des événements compétitifs. Ce chapitre propose d'étudier les autres formes de stratifications et de ramifications autant dans les espaces en ligne, comme les forums, les serveurs et les réseaux socio-numériques, que dans les espaces hors ligne. Et si la vie de club n'est pas une chose institutionnalisée, elle est tout de même une étape, un passage pour toute personne qui a l'ambition de faire des sports électroniques au-delà d'une participation furtive à un événement compétitif.

Suivant l'hypothèse que les performances peuvent se produire en dehors des temps sacrés de la compétition, ce septième chapitre étudie les temps hors matchs, quand les compétiteurs font autre chose que de la compétition. Car, les performances se préparent et se réalisent aussi dans les à-côtés de la production du spectacle sportif. Ainsi, en mobilisant des observations les plus ordinaires, que ce soit au cœur des routines des LAN ou des modes d'organisations de « la communauté » et des équipes, j'essaierai de mettre en évidence que la participation aux sports électroniques dépasse le temps des événements et qu'une forme de hiérarchie et d'organisation structure et diffuse les normes d'un « être compétiteur » en esport.

#### « C'est la commu qui fait l'esport »

Comme je l'ai noté dans la partie précédente, l'ensemble des compétiteurs de la scène d'un jeu vidéo ou d'un rassemblement est désigné par « la communauté ». Cette formule est non seulement utilisée par les acteurs intermédiaires, mais aussi par les participants eux-mêmes. Ces derniers expliquent parfois le succès ou le déclin d'un jeu par sa capacité (ou non) de susciter l'engouement et fédérer les joueurs, en affirmant que « c'est la commu qui fait l'esport ». Avec cette formulation, ils

rappellent qu'une scène se construit et se tient dans le temps en fonction de l'engagement de ses participants, plus que de celui de l'éditeur.

Dans l'espace des sports électroniques, l'emploi du terme « communauté » renvoie non seulement à une identité – attachée à une scène esport, un jeu vidéo, une équipe ou la figure d'un compétiteur – mais surtout à une affiliation à une organisation concrète. Les conventions autour de l'usage de « communauté » sur internet délimitent des pratiques particulières autour des objets sociaux techniques. Cette idée de communauté recouvre ainsi, en ligne, les sites internet, les serveurs de discussion ou les équipes, qui sont autant de « ressources communautaires » sur le métajeu, les stratégies, les évènements ou de célèbres compétiteurs sur un type de jeu vidéo.

L'usage de ce terme n'est donc pas sans faire référence aux « communautés en ligne », qui, lorsqu'il s'agit d'évoquer des espaces numériques et des jeux en ligne, est une appellation souvent mobilisée par des recherches. Cette idée renvoie généralement à la question de la participation : les chercheurs et chercheuses ont ainsi souligné que ces « communautés virtuelles » se rejoignent dans des discussions sur des forums, des jeux et des réseaux socio-numériques. L'idée même de « communauté » fait référence aux groupes et aux idéaux fondateurs d'internet et des logiciels libres. Dominique Cardon rappelle que ces groupes privilégient une organisation dite « décentralisée », avec peu ou pas de hiérarchie, à l'image des courants hippies et *hackers* lors de la formation d'internet<sup>1</sup>. Or, cette vision de la participation en ligne est une sorte d'enchantement de ce qu'il peut se produire sur les réseaux sociaux, prévient Cardon<sup>2</sup>. Comme le souligne Benjamin Loveluck dans un entretien dans *Sciences Humaines*, « au début, cela désigne avant tout la collégialité scientifique et un idéal d'échange des idées », en soulignant ensuite la polysémie de ce terme, selon les périodes et les groupes<sup>3</sup>. Pour Loveluck, l'expression de « communauté » « a beaucoup été utilisée au moment où se sont construits les grands récits sur internet dans les années 1990. On perpétue un certain langage qui n'est pas forcément adapté pour parler de la diversité des pratiques sociales et des modes d'interaction que l'on retrouve aujourd'hui sur internet ».

Après cette vision idéalisée des premiers pas de l'informatique, la communauté devient plurielle au fil du temps, en fonction des cercles d'intérêts. C'est pourquoi le terme de « communauté » renvoie à celle de participation dans les espaces numériques. Un espace en ligne représente une communauté, car lié à un intérêt commun à plusieurs personnes. Quelques recherches ont donc focalisé leur attention sur ces groupes particuliers, avec parfois comme travers d'y voir ce qu'Antonio Casilli décrit comme un « rêve de sociologue » : avec les groupes sur internet, certains y verraient une opportunité d'observer un vieil objet sociologique perdu (les communautés)<sup>4</sup>, rappelant les oppositions entre « communauté collectiviste » et « société individualiste » de la vie citadine dans les premières analyses sociologiques

<sup>1</sup> Dominique Cardon, *op. cit.*, 2019.

<sup>2</sup> Dominique Cardon, « Réseaux sociaux de l'internet », *Réseaux*, n°88, 2011, p. 141-148.

<sup>3</sup> Entretien avec Benjamin Loveluck, propos recueillis par Marie Deshayes, « Les communautés virtuelles, mythe ou réalité ? », *Sciences Humaines*, n°277, 2016, p. 24.

<sup>4</sup> Antonio Casilli, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?*, Villeneuve d'Ascq, Éditions du Seuil, Coll. La couleur des idées, 2010, p. 47-54.

allemandes<sup>1</sup>. C'est peu ou prou ce qu'interroge Serge Proulx lorsqu'il conclut que les communautés en ligne sont des « communautés imaginées », de façon plus distanciée, en questionnant « l'engagement social, culturel ou politique des individus qui s'y identifient<sup>2</sup> ».

Dans les études sur les pratiquants de jeux en ligne, le terme est largement repris par les chercheurs et les chercheuses, que ce soit, d'abord, dans les jeux de simulation de vie (*Second Life* par exemple) puis dans les jeux de rôles multijoueurs (MMORPG, pour *Massive Multiplayers Online Role Play Games*). Ici, une nouvelle fois, « communauté » renvoie à la participation aux pratiques de rendez-vous en ligne, suivant des univers codifiés où les joueurs se conforment aux règles du jeu et du groupe. Dans les jeux de rôle massivement multijoueurs, Olivier Servais<sup>3</sup> et Vincent Berry utilisent ainsi l'expression de « communauté de joueurs » pour parler de l'ensemble des participants. Poursuivant l'idée de « communauté », les études de Vincent Berry<sup>4</sup> et d'Aymeric Brody<sup>5</sup> sur les joueurs de jeux en ligne montrent ainsi que les pratiques ludiques relèvent de « communautés de pratique », en référence aux conceptions de Jean Lave et d'Étienne Wenger<sup>6</sup>. Ancrée dans une démarche anthropologique, cette théorie stipule qu'à des fins d'adhésion à une communauté de pratique, les individus débutent par « participation périphérique légitime ». Cette conception permet d'observer, à défaut de pouvoir concrètement mesurer les effets d'apprentissages de compétences spécifiques, les apprentissages situés des (futurs) participants lors de leur intégration dans un groupe. Gilles Brougère résume ainsi que, pour Lave et Wenger, « apprendre c'est, à travers une participation modulée selon la place occupée, un processus qui consiste à devenir (et à être reconnu) membre d'une communauté de pratique<sup>7</sup> ».

Cette généalogie du terme « communauté » dans les études sur le numérique et les jeux permet de mettre en évidence deux raisons de son usage. D'abord, dans le sens de formes de participation des individus dans la conception et le partage sur les espaces en ligne. Ensuite, les chercheurs et les chercheuses y font référence dans des traditions de pensées en sciences sociales. Si le terme peut avoir une efficacité interprétative dans certains cas, il n'est pourtant pas vécu selon cette modalité par les acteurs, bien que les mondes numériques semblent s'y prêter. C'est à ce propos que Vinciane Zabban précise que les joueurs en ligne peuvent eux-mêmes concevoir « deux types d'espaces pour l'interaction hors jeu : la guilde et la communauté ». La

<sup>1</sup> Ces idées sont énoncées d'abord dans les écrits de Ferdinand Tönnies, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*, trad. de l'allemand par J. Leif., Paris, PUF, 1977 [1912]. ; puis de George Simmel, *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, trad. de l'allemand par F. Frelan, Paris, Herne, 2007 [1903].

<sup>2</sup> Serge Proulx, « Les communautés virtuelles : ce qui fait liens », in S. Proulx, L. Poissant, M. Sénégal, (dir.), *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Laval, Presses de l'Université de Laval, 2006, p. 13-26.

<sup>3</sup> Olivier Servais, *op. cit.*, 2020.

<sup>4</sup> Vincent Berry, *op. cit.*, 2011.

<sup>5</sup> Aymeric Brody, *Apprendre à jouer le jeu : une ethnographie réflexive auprès des joueurs amateurs de poker*, Thèse de doctorat en Sciences de l'éducation, sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris 13, 2016.

<sup>6</sup> Jean Lave, Étienne Wenger, *Situated learning. - Legitimate peripheral participation*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991.

<sup>7</sup> Gilles Brougère, « Jean Lave, de l'apprentissage situé à l'apprentissage aliéné », *Pratiques de Formation – Analyses*, n°22, 2008, p. 49-63.

gilde est l'organisation définie par les règles des jeux vidéo en ligne, alors que la communauté renvoie à une narration des joueurs beaucoup plus large sur l'histoire et les hauts faits du jeu<sup>1</sup>. Ce que Zabban souligne, c'est que la communauté, en tant que groupe constitué autour d'une activité, n'est pas seulement restreinte aux espaces de pratique. Ce groupe a d'autres espaces de partage et d'interaction.

Dans l'esport, si la communauté est un groupe de pratique compétitive des jeux vidéo, elle s'élargit en fonction des espaces de discours sur internet et dans les lieux de tournois. En effet, la communauté esport n'a de réelles frontières qu'en fonction de ces mobilisations : chaque situation où les individus y font référence renvoie à un groupe plus ou moins large. Ainsi, la communauté d'un jeu peut à la fois se définir comme tous les joueurs de celui-ci, ou de façon restrictive comme les seuls participants à une compétition. Les frontières et les définitions de cette communauté ne sont pas vraiment discutées, et sa mobilisation dans les échanges entre participants ou dans les articles de presse sous-tend une compréhension implicite de ce qu'elle implique : une image floue d'une partie de la population des joueurs d'un jeu vidéo, principalement ceux engagés dans les compétitions (compétiteurs ou spectateurs). En ce sens, et en suivant les analyses de Manuel Boutet sur les différents usages des termes de « virtuel » et de « communauté »<sup>2</sup>, il semble difficile de discerner un ensemble précis d'individus qui constituent cette « communauté ». Pour Boutet, quand les personnes font référence à la communauté, c'est parce qu'il devient difficile de dénombrer le total des participants à cet espace. Ses limitations deviennent floues, mais son usage permet de formuler une sorte de cohérence.

Cependant, si les communautés s'élargissent, elles ne forment pas nécessairement des ensembles cohérents et plats. C'est en cela que les travaux de Nicolas Dodier et de Valérie Beaudouin permettent de souligner la pluralité des formes et des hiérarchies. Comme l'énonce Dodier, « lorsque les avis semblent converger plus généralement sur l'ensemble des personnes, on peut penser qu'il existe une « hiérarchie invisible » à l'intérieur d'une communauté d'individus<sup>3</sup> ». Les analyses de Beaudouin sur les collectifs d'amateurs d'histoire en ligne (blogs, forums et sites) montrent également que l'ensemble de ce qui peut être perçu, de façon extérieure, comme une « communauté en ligne » a plus d'aspérités qu'il n'y paraît. Chez ces experts de l'histoire sur internet, des hiérarchies se font jour lorsque l'on s'approche des dates anniversaires d'événements : il y a plus de contributeurs et de passages sur ces sites qu'à l'ordinaire, et les amateurs réguliers voient l'arrivée de contributeurs occasionnels d'un œil méfiant. Ces amateurs réguliers sont par ailleurs eux-mêmes dévalorisés face aux universitaires<sup>4</sup>.

Ce que l'on retient de l'expression « communautés esports », c'est qu'elle peut signifier plusieurs objets : tantôt il s'agit des pratiquants d'une LAN, tantôt des

<sup>1</sup> Vinciane Zabban, « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne (enquête) », *Terrains & Travaux*, n°15, 2009, p. 81-104.

<sup>2</sup> Manuel Boutet, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail*, Vol. 50 – n°4, 2008, p.447-470.

<sup>3</sup> Nicolas Dodier, *Les hommes et les machines*, Paris, Métailié, Leçons De Choses, 1995, p.251.

<sup>4</sup> Valérie Beaudouin, « Comment s'élabore la mémoire collective sur le web ? Une analyse qualitative et quantitative des pratiques d'écriture en ligne de la mémoire de la Grande Guerre », *Réseaux*, n°214-215, 2019, p. 141-169.

espaces en ligne, des sites ou serveurs de discussions ou des réseaux sociaux. La participation aux communautés sportives est intensifiée et visible sur internet, mais connaît son apogée lors des rassemblements compétitifs puisqu'il est possible d'identifier les participants et de les retrouver. Outre ces événements au public restreint, plusieurs plateformes sont à distinguer, car elles ne réunissent pas les mêmes publics. Concrètement, ce sont différentes stratifications d'ensemble d'individus, qui circulent dans ces espaces en ligne et hors ligne. Faire partie d'un site, d'un serveur et/ou d'un réseau socio-numérique permet la récolte d'informations sur la vie de la communauté, locale ou globale. Suivre l'actualité des sports électroniques recouvre donc plusieurs « principes d'orientation », pour reprendre les termes de Manuel Boutet<sup>1</sup>. L'orientation est le fait de se faire guider par un système organisé sur internet : dans les pratiques en ligne des compétiteurs, c'est une sorte d'ensemble de sites internet « allant ensemble », où les participants vont et consultent les dernières nouvelles, des résultats de matchs aux dernières stratégies de jeu, ou encore discutent en dehors des parties de jeux. L'enjeu est alors de cerner ces orientations pour trouver les stratifications et l'organisation d'un groupe.

### **Les stratifications en ligne de la « communauté esport »**

Il est difficile de dresser la liste de l'ensemble des sites internet, des forums, des serveurs de discussions et des diverses plateformes en ligne où l'on peut trouver des échanges plus ou moins réguliers sur l'esport. En effet, sur le terrain, j'ai moi-même fait l'expérience que ces outils sont amenés à changer fréquemment. Par exemple, Facebook a laissé place, au fur et à mesure de l'enquête, à Twitter. Au début de l'enquête, en 2014, les compétiteurs en association utilisaient TeamSpeak, un logiciel qui permet de parler à distance, avant qu'il ne soit remplacé par Skype, puis Slack, et enfin Discord. On ne compte plus aussi le nombre de plateformes de diffusion qui ont essayé de faire une concurrence à Daylimotion, Twitch ou YouTube en développant plus fortement une stratégie « esport ». Cependant, ces propositions, qui ont pu séduire quelques spectateurs et *streamers*, n'ont pas tenu longtemps. Actuellement, pour tout ce qui est relatif aux jeux vidéo et aux sports électroniques, c'est Twitch qui demeure la plateforme principale de diffusion.

Durant mon enquête, j'ai identifié quatre types d'outils communicationnels qui permettent d'établir les liens sociaux et d'accéder aux informations. En premier lieu, on trouve les sites spécialisés sur les tournois, l'actualité et les stratégies. Ici, l'interaction entre participants est peu mise en avant, à part dans des sections « commentaires ». Viennent ensuite les vidéos, comme les *streams* sur Twitch ou les vidéos à la demande sur YouTube. Leur contenu semble aussi important que la relation entre publics-publics et publics-influenceurs, comme l'on décrit Coavoux et Roques<sup>2</sup>, notamment au travers du « chat », un espace où les spectateurs commentent et discutent le contenu. En troisième lieu, on trouve les serveurs de discussions

<sup>1</sup> Manuel Boutet, *art. cit.*, 2008.

<sup>2</sup> Samuel Coavoux, Noémie Roques, *art. cit.*, 2021.

(Discord, Skype), mi-publics, mi-privés, dont l'accès peut être réservé à certaines personnes, en fonction de leur niveau d'engagement sur ces autres espaces (simple fan, donateur, compétiteurs, *etc.*). Enfin, le jeu lui-même peut également être utilisé comme un moyen de garder des liens lorsque des listes « d'amis » sont intégrées au design du logiciel. Ces outils d'engagement en ligne sont autant divers qu'imbriqués.

### ***Les contenus informatifs et divertissant***

Dans les contenus disponibles sur internet autour d'un jeu vidéo et de leurs compétitions, deux variantes semblent se distinguer, sans pour autant être opposées : ceux à caractère informatif, et ceux à visée de divertissement. Ils ne s'opposent pas, car certains créateurs de contenus (vidéo ou écrit) sont connus pour tenter d'adopter une posture intermédiaire, entre information et divertissement.

Lorsqu'un site a une visée plutôt « informative », on y trouve rarement des vidéos, mais plutôt des articles rédigés. Ont déjà été évoqués les sites d'organisation de compétitions en ligne qui, d'une certaine manière, proposent un type d'actualités. Il est possible d'y suivre les échéances et le rythme des tournois et des qualifications, et les avancées d'une compétition en temps réel comme s'y inscrire et participer. Sur ces sites, il s'agit de créer un compte pour pouvoir participer en renseignant ses informations de joueur : pseudo sur le site, pseudo dans le jeu vidéo, âge, genre. Ces données sont souvent détournées par les participants qui n'hésitent pas à mettre de fausses dates de naissance (par exemple, pour afficher un âge plus élevé que l'âge réel).

Les autres sites se proposent d'informer et de renseigner sur l'état de l'esport ou d'une scène en particulier. Ces informations sont délivrées de deux manières. La première stratégie éditoriale consiste à renseigner les résultats des compétitions, des mercatos et de certains faits divers : il s'agit des sites de presses spécialisées comme aAa (All Against Authorities). La seconde stratégie est de publier du contenu en relation avec le jeu, les mises à jour, les stratégies et des tutoriels. Sur le jeu vidéo *Hearthstone*, *Hearthstone Deck* a été l'un des plus centraux pour tout compétiteur. Les premiers sites se concentrent donc plus sur une actualité des performances quand les seconds se tournent vers les aspects proprement ludiques et stratégiques. Il se peut, bien entendu, qu'un site combine ces deux stratégies, à l'instar du site Millenium (renommé MGG plus tard, après un rachat).

Si dans ces sites internet il est possible de trouver des sections pour poster des commentaires sous des articles et des billets, les animateurs n'hésitent pas à diversifier les plateformes pour fidéliser l'ensemble du groupe des joueurs. Ils créent alors des serveurs Discord pour rassembler autour du site, et poster les liens vers des nouveaux articles.

Cette stratégie de rassemblement est également adoptée par les créateurs de contenus vidéo. Pour fidéliser leurs spectateurs, ils proposent un accès à des serveurs de discussion afin d'informer des dernières vidéos sorties, sinon du lancement d'une diffusion en direct. Ces espaces de discussion, centrés sur une personnalité,

produisent une communauté et participent de la « stratégie de l'authenticité » décrite par Coavoux et Roques<sup>1</sup>. Avec le développement de serveurs de discussion, les créateurs de contenus maintiennent en dehors des espaces de commentaires (sous les vidéos YouTube ou les chats Twitch) des échanges avec leur public. Cette proximité se travaille à la fois dans l'échange avec le public et dans la posture des vidéastes.

Comme les créateurs de contenus se déploient bien souvent sur plusieurs plateformes de diffusion (majoritairement Twitch et YouTube, mais aussi TikTok ou Instagram), rassembler leur public sous un serveur est une condition à la fois pour s'assurer que leur contenu soit consommé, et pour maximiser le nombre de spectateurs en augmentant leur visibilité et leurs revenus potentiels liés à la publicité et aux sponsors. De façon évidente, cette stratégie est celle utilisée par les créateurs qui tentent d'en faire leur profession, donc de marchandiser une activité de loisir<sup>1</sup>, mais on la retrouve également dans des contenus non monétisés.

Dans un espace concurrentiel tel que celui de la création de contenus en ligne, l'authenticité et l'animation des créateurs face au public sont deux aspects à maîtriser. En même temps, eux seuls ne suffisent pas pour se distinguer dans la masse d'offres de contenus en ligne. C'est plutôt la posture d'expert qui permet aux compétiteurs de se différencier dans ce paysage concurrentiel. D'une certaine façon, se positionner comme expert fournit quasi automatiquement les gages d'authenticité<sup>2</sup>. Quant à l'animation du réseau, elle devient en quelque sorte facultative, car une non-interaction avec le public est souvent interprétée comme un gage de sérieux, et le fait de rendre leur performance publique, une sorte de « leçon » pour les spectateurs.

Les contenus en ligne, vidéos ou écrits, en direct ou non, font partie du quotidien des compétiteurs, tout autant que la pratique du jeu en lui-même. Dans les groupes (associations et équipes) observés, ces contenus leur sont utiles autant comme des sources sur des stratégies et des techniques de jeu à adopter – en regardant des joueurs qu'ils considèrent « meilleurs » qu'eux – que comme des moyens de se divertir, en regardant les championnats du monde ou d'autres tournois à enjeu. Les compétiteurs fréquentés durant l'enquête semblent peu participer à cette relation de proximité avec les créateurs de contenus. En revanche, ils ont d'autres espaces d'échange entre eux : les listes de contacts dans les logiciels ludiques, les serveurs de discussions et les réseaux socio-numériques.

### ***Quand l'interface du jeu illustre le réseau des compétiteurs***

Quand un jeu vidéo est destiné à être joué en ligne sur l'ordinateur, les éditeurs implantent un « client » avant le lancement du jeu, et un espace « amis ». Le client, c'est un espace intermédiaire, entre le bureau de l'ordinateur et l'immersion dans le logiciel, qui permet à l'éditeur d'informer les joueurs sur les dernières mises à jour du

<sup>1</sup> Samuel Coavoux, Noémie Roques, *art. cit.*, 2021.

<sup>1</sup> Anne Jourdain parle ainsi de ces « passions » et loisirs qui, par le développement d'une médiatisation des productions sur les plateformes en ligne, permettent à certains d'en faire leur métier. Voir : Anne Jourdain, « Faites de votre passion un métier. Etsy, une plateforme d'émancipation féminine ? », *la Nouvelle Revue du Travail*, 13, 2018.

<sup>2</sup> Samuel Coavoux, Noémie Roques, *art. cit.*, 2021.

jeu, les prochains évènements relatifs à celui-ci et d'autres actualités comme la sortie d'un nouveau jeu. Cette interface permet de télécharger et de jouer à d'autres jeux vidéo de l'éditeur, comme on peut le voir sur la capture d'écran suivante (Illustration 32) : on retrouve des onglets pour choisir son jeu, entre *Hearthstone*, *Diablo*, *World of Warcraft*, et tous les jeux en ligne de l'éditeur. Ces « clients » valent uniquement pour les jeux vidéo sur ordinateur, puisque sur console de salon, c'est le constructeur (Sony, Microsoft, Nintendo) qui prend en charge ce design pour l'ensemble du système d'exploitation propriétaire. Cependant les nouveaux designs d'interface de consoles de jeu implémentent également des espaces « amis » et la possibilité de discuter.

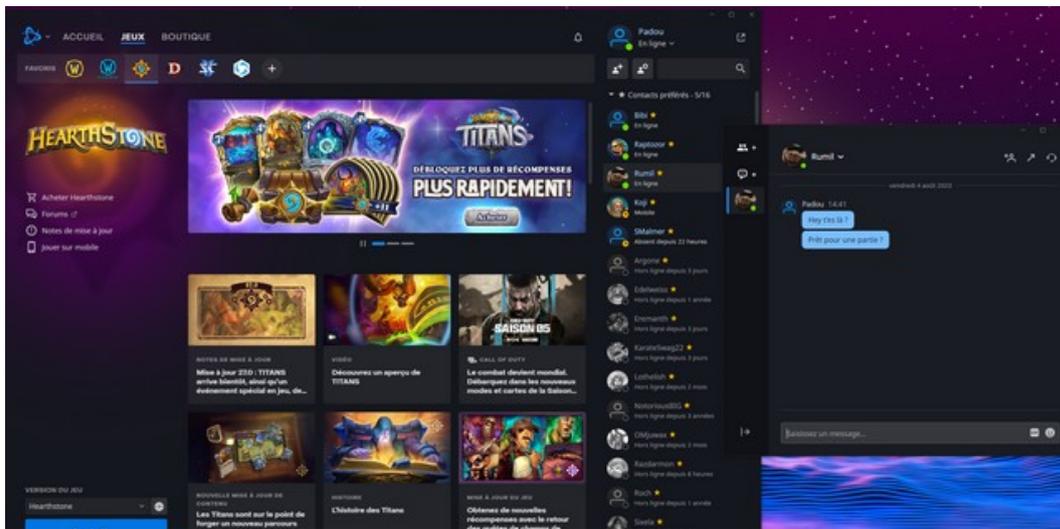


Illustration 32: Screenshot du client Blizzard, un logiciel permettant de rassembler tous les jeux vidéo de l'éditeur

De toute évidence, ce genre d'interface est central puisque chaque joueur doit y passer pour lancer les jeux. Par ailleurs, lors de mes observations en équipe amateur, les compétiteurs se servent peu de ces interfaces, préférant les autres espaces et sources d'informations propres à leur groupe de jeu (Discord, Skype, *etc.*). Par contre, l'espace « amis » est plus largement utilisé pour échanger avec des personnes qu'ils ne fréquentent qu'au travers des compétitions. Dans l'équipe Ascention par exemple, Cubis n'hésite pas à rappeler qu'il a des joueurs professionnels dans sa liste d'amis. Cette liste peut être utilisée également comme moyen de garder un contact rapidement lors d'un tournoi : Tidus, lors de la Gamers Origin Cup #2, a sympathisé avec Textela. Ce contact a permis à Tidus d'échanger avec ce joueur en l'invitant dans les autres espaces de discussion en ligne. Textela finit par rejoindre l'équipe associative quelques semaines plus tard.

### 33. Séquence – Des échanges limités lors d’un tournoi

10h. Première ronde du tournoi. Je joue contre un professionnel, TixSalty (environ 20 ans). Il m’ajoute sur le client du jeu dans sa liste d’amis, je réponds favorablement pour pouvoir jouer la partie. Je lui envoie un « salut, quand tu veux » pour lui annoncer que je suis prêt à lancer le match. Il me répond par « ok », puis je reçois une invitation d’affrontement. J’accepte. Aucun échange pendant le match. TixSalty gagne 2-1, et à la fin de la dernière partie, il m’envoie un « gg » [« *good game* », qui se traduit par « bon jeu », et signifie « bravo » dans le langage des joueurs]. Je réponds par « ggwp » [« *good game well played* », en soulignant qu’il a « bien joué »]. Deux minutes plus tard, après avoir donné les scores aux admins réseaux, je vois que TixSalty m’a supprimé de la liste de contact.

11h. Deuxième ronde, je me retrouve en « *loser bracket* » (arbre de tournoi de rattrapage). Je joue contre Drago, un amateur de 27 ans. Il vient me voir. On se sert la main et échange nos battletag [le pseudo suivi d’un numéro qui permet d’identifier un joueur en ligne et de l’ajouter dans sa liste d’amis]. Il retourne à sa place, et j’attends qu’il accepte mon invitation « amis » que je viens de lui envoyer. Une fois fait, on échange rapidement par la boîte de dialogue dans le jeu. Il m’écrit : Rdy ? [« *ready* », « prêt »]. Je réponds « yep ». Je lance une invitation d’affrontement. Une fois qu’il l’accepte, le match se lance. Il envoie le message « GLHF » [« *good luck, have fun* » qui se traduit par : « bonne chance et amuse-toi »]. Fin de match, on s’envoie un « ggwp » tous les deux avant de se retrouver pour aller ensemble à la table des admins et discuter des parties. Il me garde dans sa liste de contacts, et on se tiendra au courant, dans les prochains mois des prochains tournois auxquels on participe.

[Tournoi Insalan 2015, Rennes, février 2015]

La séquence 33 montre que lors des matchs de tournoi, l’interface ne sert qu’à des échanges courts et codifiés : « bonne chance », « bien joué », « amuse-toi », *etc.* Lors des tournois en ligne, les participants en ont la même utilisation. Les échanges se limitent donc au strict minimum afin d’assurer la coordination des matchs. Certains compétiteurs préfèrent même effacer ces contacts dès la fin du match. D’après mes observations et comme il en ressort dans la séquence précédente, cette approche instrumentale des espaces de discussion est plus aisément adoptée par les professionnels que par les amateurs. La raison qu’évoquent même certains compétiteurs amateurs est que la liste d’amis est limitée à un nombre précis de contacts. Pour ne garder que les contacts « importants », c’est-à-dire qui ont une valeur relationnelle à leurs yeux, les compétiteurs réguliers suppriment les contacts « sans importances ».

Une autre utilisation de ces espaces de dialogue dans le jeu consiste en des échanges injurieux. Les injures n’ont pas lieu lors des tournois en présence, mais peuvent arriver en tournoi en ligne, où les participants ne connaissent pas leur adversaire. Cependant, cela est très rare, car si le comportement est rapporté aux administrateurs

de tournoi, capture d'écran en preuve, le participant risque une disqualification. C'est donc dans les parties en ligne, plus ordinaires, que ces propos prennent place, comme dans la situation suivante. Sur *Hearthstone*, comme il n'est pas possible de discuter avec son adversaire s'il n'est pas dans la liste de contact, les joueurs adoptant cette attitude ajoutent leur adversaire en « ami » avant de lancer leur insulte puis de les supprimer de leur liste.

#### **34. Séquence – Insultes lors d'une partie en ligne dans les hauts rangs sur *Hearthstone***

Session d'entraînement avec Aragorn. Je le regarde jouer et on commente ses choix de jeu. Il a choisi de jouer une stratégie « aggro » [c'est-à-dire d'être agressif, ce qui, dans *Hearthstone*, se caractérise par jouer beaucoup de créature très tôt dans la partie], car c'est un style de jeu qu'il ne maîtrise pas.

Après trois matchs, Aragorn tombe contre un joueur « contrôle » [cette stratégie demande au joueur de faire durer la partie pour avoir plus de ressources que son adversaire, et finir la partie en jouant une carte puissante]. En milieu de partie, l'adversaire n'est qu'à 4 points de vie. Aragorn n'a plus de possibilité d'attaquer avec ses cartes, car l'adversaire en a de meilleurs. Il n'a, dans son *deck*, qu'une carte qui permet de faire tomber l'adversaire à 0 point de vie. Après trois tours de jeux, et en prenant le risque de perdre la partie, Aragorn pioche une carte qui lui permet d'en piocher plusieurs autres. Il récupère enfin la carte qui permet d'infliger 4 dégâts à son adversaire. Aragorn gagne la partie.

Son adversaire envoie une demande d'ajout en ami. Aragorn me dit : « Ah ! Lui il va être salé ! » [salé, ou *salty*, réfère à une attitude des joueurs comme étant amers de leur défaite]. Il accepte l'invitation. 30 secondes après, l'adversaire lui envoie un message en anglais : « U pussy. All luck, go fck Urself » [que l'on peut traduire par : « espèce de lâche. C'est que de la chance, vas te faire foutre »]. Aragorn lui répond : « I love u 2 » [traduction : « je t'aime aussi »]. Son adversaire ne réagit pas et le supprime de la liste de contact.

[Séance de jeu avec Aragorn, décembre 2016, en ligne sur *Hearthstone* et connecté à Slack]

Comme il en ressort de cette séquence, les messages injurieux sont à la fois tolérés (comme modalité légitime d'expression d'une frustration) et méprisés. Pour un joueur qui vient de remporter son match, les injures reçues ne font que souligner sa supériorité et lui permettent d'apparaître plus digne qu'un adversaire qui n'a pas su se maîtriser. C'est pourquoi, même si ces interactions sont rares, elles font l'objet de nombreuses discussions sur les réseaux. La plupart du temps, les compétiteurs publicisent ces messages pour se moquer des personnes qui les insultent. Cependant, les joueurs insultants sont peu réprimandés, les échanges injurieux dépassant rarement l'espace-temps réduit entre les matches.

En somme, durant le jeu, les conversations de fond sont restreintes à des groupes d'interconnaissance. Des joueurs inconnus ont très peu d'intérêt à discuter entre eux lors d'une partie et via ces interfaces. Dans ces configurations, ces espaces de discussions sont utilisés soit pour échanger les formules de politesse, soit pour montrer son mécontentement, ce qui se fait, d'ailleurs, de façon tout aussi « scriptée », c'est-à-dire que les insultes relèvent des répliques quasi rituelles, typiques aux groupes masculins en ligne (codes d'écritures abrégés, formules standardisées). En même temps, ces interfaces sont utiles aux compétiteurs pour se coordonner et maintenir des « liens faibles », pour reprendre l'expression de Marc Granovetter<sup>1</sup>, c'est-à-dire avec des personnes qu'ils connaissent pour leur participation régulière aux compétitions ou pour leur performance. Ces contacts peuvent être « utiles », comme dans le cas cité plus haut, où Tidus recrute Textela, alors qu'ils ne se connaissent pas en « vie réelle ».

### ***Les serveurs et les réseaux socio-numériques***

Si les interfaces d'échanges sur les jeux servent au maintien des liens distants et d'interconnaissances entre compétiteurs, les serveurs de discussions et les réseaux socio-numériques jouent un autre rôle, celui de maintien d'un lien fort et d'entraide. En effet, les compétiteurs et leurs équipes utilisent, à l'heure de l'enquête, Facebook, Skype ou Discord pour communiquer et se coordonner en vue des tournois et des entraînements. Ces plateformes de discussions peuvent se superposer.

Par exemple, lors des six premiers mois d'observation au sein de l'équipe « semi-pro » Punchline\_ESC, les discussions avaient lieu sur un canal du serveur TeamSpeak (TS). Cette plateforme, payante, servait surtout aux sessions nocturnes d'entraînement. Tous les membres de l'association s'y retrouvaient. En plus de ce TS, pour des discussions asynchrones et pour des informations importantes, l'équipe se servait de deux canaux sur Skype : l'un était plutôt réservé aux membres de l'administration de l'association (à savoir le président, le vice-président, les managers de trois équipes, et le rédacteur web) ; l'autre pour les membres de l'équipe *Hearthstone*. Au bout des six mois, le président a annoncé ne plus payer pour le serveur TS, car l'association n'avait pas de fond ; les discussions se sont poursuivies uniquement sur Skype, jusqu'à l'apparition de Slake, un serveur de discussion gratuit (ce n'est plus le cas aujourd'hui).

Au sein de l'équipe amateur Ascention, dont je faisais partie après les observations chez Punchline, un mouvement similaire a été opéré. Les premières discussions avec le président (Kojima) et l'équipe *Hearthstone* étaient réalisées sur l'outil Messenger de Facebook. Puis, ont été créés des canaux de discussions sur Skype, pour finalement migrer sur le logiciel Slack.

Le choix de ces outils de communications se fait en fonction de leur disponibilité et leur accès : le plus souvent, les équipes et les compétiteurs optent pour des logiciels gratuits, ou proposant une option non payante. Les équipes – surtout associatives, et

---

<sup>1</sup> Marc Granovetter, *Société et économie*, Paris, Edition du Seuil, 2020.

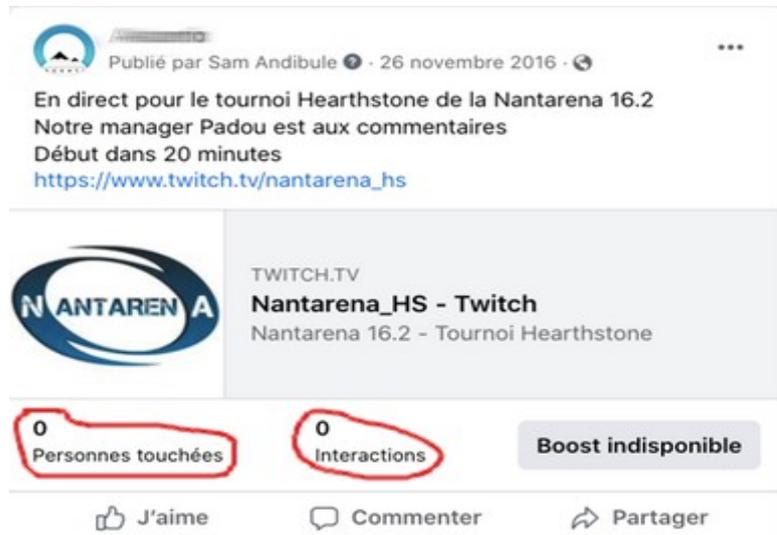
qui n'ont pas, ou très peu, de budget à allouer pour louer un espace de serveur – se dirigent vers les espaces d'échanges et de partages qui ne généreront pas de dépenses.

Outre un usage de maintien du lien à distance, les réseaux tels que Facebook ou Twitter sont adoptés plus généralement par les équipes pour faire leur « promotion » et tenir le public au courant des actualités, à l'image des créateurs de contenus évoqués plus tôt. Ces messages promotionnels se destinent généralement à tenir au courant les abonnés du compte des nouvelles de l'équipe : un tel joueur a réalisé une performance dans une compétition ; un tel membre de l'équipe lance une vidéo sur Twitch ; ou encore un autre commente un tournoi en direct, *etc.*

Cette diffusion d'informations et l'entretien d'un compte sur une ou plusieurs plateformes en ligne revêtent une certaine importance pour les présidents d'associations, plus que pour les compétiteurs qui ont leur propre compte personnel. En effet, en tenant régulièrement à jour les informations, elles tentent d'accroître la visibilité en ligne. C'est ce que remarque Kojima : « Comme ça les sponsors peuvent voir qu'on a une force de frappe médiatique ». Les captures d'écrans suivantes (Illustrations 33 et 34) invitent à relativiser cet « impact médiatique ». En effet, pour atteindre le public, et donc de la visibilité, les publications seules ne suffisent pas. , car une fois publiés, ces postes risquent n'atteindre personne (les captures d'écran ont été réalisées 4 ans après la publication des posts).

Sur une scène d'un jeu vidéo, une équipe n'a d'existence qu'en ayant un compte sur un réseau social, même si celui-ci est peu visité ou lu. D'autres équipes, comme Club Esport, choisissent de créer un site internet pour constituer une « vitrine » comme le présente le président de l'association lors de nos échanges concernant mon implication en tant que rédacteur d'articles. Lors de mon introduction dans l'association et dans ce rôle, il précise qu'un « site internet, c'est comme une carte de visite pour les sponsors ».

L'espace de pratique et d'échange autour d'un jeu vidéo et ses compétitions est donc composé de plusieurs stratifications. D'un côté, les sites d'informations, les réseaux socio-numériques et la création de contenu sur Twitch et YouTube constituent ce qui est accessible pour tous. De l'autre côté, les serveurs de discussions et les liens via les logiciels de jeu sont généralement restreints à des cercles d'interconnaissances ou des personnes engagées dans un groupe qui se forme autour d'un *streamer*, d'un site ou d'une équipe. Cet agencement fait un tri entre usagers ordinaires et ceux qui participent aux tournois, spectateurs et compétiteurs.



*Illustration 33: Screenshot de la page Facebook de l'association Ascention, annonce de tournoi*



*Illustration 34: Screenshot de la page Facebook de Ascention, annonce de stream Twitch*

## Quand le jeu est en pause

Si une partie de la vie hors compétition est prise par les échanges privés entre pairs et la consommation de contenus en ligne, une autre partie est visible lors des tournois. Effectivement, pendant une compétition, comme il a été montré dans les séquences du chapitre V, les participants ne font pas que s'affronter. Plus spécifiquement, dans le déroulement d'une LAN, les seuls moments de non-jeu sont ceux à la fin des phases de qualifications. Aucun temps de repas n'est formellement attribué par l'organisation, d'autant plus que les retards, nombreux, doivent être rattrapés sur ce temps méridien s'il y en a un prévu. La compétition prend, évidemment, une grande partie du temps et de l'attention. Cependant, dès lors qu'un participant ne peut plus prétendre à remporter le tournoi ou se qualifier aux phases finales, le temps ne manque plus.

### ***Buvette, food-truck et fast-food***

Toute compétition est dotée d'une buvette. Les participants, spectateurs, compétiteurs et organisateurs y trouvent différents produits allant de la barre de céréales au hamburger. Lorsqu'il s'agit d'une LAN associative, le plus souvent, ce sont les membres de l'association qui réalisent les sandwichs. Chips et viennoiseries sont proposés avec une boisson (soda sucré ou eau plate) pour compléter le menu. Il se peut que des plats chauds soient proposés, mais cela requiert soit du matériel et des bénévoles supplémentaires, soit de déléguer la tâche à un prestataire. Par exemple, à la Nantarena, ce sont les bénévoles qui proposent des hotdogs ; alors qu'à l'Insalan, des pizzas sont à commander, avec une heure de réception dans la mesure où elles sont proposées par une entreprise de livraison spécialisée. Certains rendez-vous compétitifs sont aussi connus pour leur spécialité culinaire, comme le Stunfest à Rennes où les traditionnelles galettes-saucisses bretonnes font la réputation de l'évènement autant que les compétitions.

Dans les circuits de tournois et les grands championnats, ce sont des prestataires qui viennent sur place pour proposer des repas. Ils sont installés le plus souvent à l'extérieur, soit sur le parvis de l'entrée soit dans une cour, espaces toujours entourés de barrières hautes et opaques pour qu'aucun individu ne puisse entrer sans être passé par la billetterie. Ce sont donc bien souvent des *food-trucks*, des camions aménagés avec une cuisine : ici encore, les menus proposent pizzas, hamburgers, kebabs, *etc.* De toute évidence, ces propositions ne sont pas conformes aux « bonnes pratiques » alimentaires, ce dont les compétiteurs se montrent parfois conscients :

### 35. Séquence – Faim de tournoi

Dimanche midi, Cubis, Max, Kiki et moi se préparons à partir de la Gamers Assembly. Les gars proposent de manger un « petit truc ensemble ». Tout le monde acquiesce. Se pose la question de ce que l'on peut aller manger. Kiki et Max proposent d'aller au Burger King d'à côté. Cubis leur répond que « on a mangé des burgers tout le week-end les gars », tout en rigolant. Cubis étant conducteur, Kiki et Max lancent : « tu conduis, tu choisis ». Cubis nous amène au Burger King, en prétextant que « c'est trop bon aussi, cette semaine ma femme elle va vouloir manger que des salades. Faut profiter ! »

[Tournoi Gamers Assembly 2016, Poitiers]

### 36. Séquence – Préparer sa nourriture pour une LAN

La veille de l'Insalan, je propose à Aragorn et Cubis d'amener quelques aliments pour éviter de manger des pizzas tout le week-end. Je prépare une salade de pâte d'un kilo que je mets dans mon sac.

Le premier soir du tournoi, je sors la préparation et la partage avec les deux coéquipiers. Les autres compétiteurs, que nous connaissons bien, nous voient. L'un dit : « mais c'est quoi tout ça ? Vous vous êtes cassé le cul carrément ! » Un autre enchaîne : « Vous êtes des génies ».

[Tournoi Insalan, Rennes, février 2016]

La séquence 35 est une illustration de ce que l'on peut observer relativement couramment dans les LAN : les compétiteurs cherchent à varier leur repas, mais, en même temps, veulent aussi « profiter » de ce week-end hors de leur routine en mangeant les plats qui leur font plaisir. Cela conduit à des excès dont ils franchissent consciemment les limites, avec humour ou fatalisme, comme le note Cubis dans cette situation.

Dans la situation 36, et après ces nombreuses expériences de tournoi-pizza-burger, je propose aux coéquipiers de changer un peu. S'ils ne sont pas contre cette initiative, les autres participants font remarquer à la fois le caractère inattendu et ingénieux de l'affaire. En effet, personne dans les rendez-vous compétitifs de jeux vidéo ne prépare sa nourriture. Tout ce qui est consommé provient d'achat de sucreries faites sur place ou en amont, en plus des menus proposés au stand buvette.

### ***Trois usages des toilettes***

Avec l'accueil et la billetterie, les toilettes sont les lieux de passage nécessaires. Il n'est pas un participant qui ne s'y rende. C'est à ce titre un haut lieu de circulation peu visible. C'est, de manière très schématique, ce que pose comme première analyse Laud Humphreys sur le commerce des pissotières<sup>1</sup> : y aller doit rester du domaine du privé, voire du secret. Les observations de Humphreys sont bien entendu circonscrites à un usage déviant des toilettes publiques : ses observations concernent les pratiques homosexuelles en ces lieux. Mais, qu'il s'agisse d'un usage détourné ou non, ces « petits coins » restent des endroits « sales » par excellence, au sens où il est tabou d'évoquer ce qui s'y passe, hors du cadre de l'apprentissage de la propreté où la surveillance d'autrui est requise<sup>2</sup>. Dans le cas des LAN, il est effectivement rare qu'un participant notifie à d'autres qu'il y passe. Cependant, il arrive qu'un compétiteur ait à informer un coéquipier, un adversaire ou un administrateur de tournoi qu'il s'absente pour s'y rendre afin de ne pas être pénalisé d'une absence ou d'un retard au début d'un match.

Au sein des compétitions de jeux vidéo, j'ai observé trois usages de ces lieux par les différents participants. Comme le note Nicolas Jounin, « il est possible d'avoir à satisfaire quelques besoins » en tant que chercheur : les toilettes sont à la fois des lieux de passages nécessaires, mais aussi d'observation<sup>3</sup>. Je ne peux dire si les toilettes sont des catalyseurs des inégalités sociales comme le note Julien Damon<sup>4</sup>. Mes observations montrent plutôt que les « petits coins » ont pour fonction de maintenir la face et la présentation de soi des hommes.

La séquence 35 est une illustration de ce que l'on peut observer relativement couramment dans les LAN : les compétiteurs cherchent à varier leur repas, mais, en même temps, veulent aussi « profiter » de ce week-end hors de leur routine en mangeant les plats qui leur font plaisir. Cela conduit à des excès dont ils franchissent consciemment les limites, avec humour ou fatalisme, comme le note Cubis dans cette situation.

Dans la situation 36, et après ces nombreuses expériences de tournoi-pizza-burger, je propose aux coéquipiers de changer un peu. S'ils ne sont pas contre cette initiative, les autres participants font remarquer à la fois le caractère inattendu et ingénieux de l'affaire. En effet, personne dans les rendez-vous compétitifs de jeux vidéo ne

<sup>1</sup> Humphreys, L. (2007 [1970]). *Le commerce des pissotières. Pratiques homosexuelles anonymes de l'Amérique des années 1960*, Paris, La Découverte, coll. « textes à l'appui ».

<sup>2</sup> Sur les toilettes et la miction comme élément du « sale », la recherche de Victoria Chantseva, sur le travail éducatif de l'apprentissage de la propreté enfantine, reprend les analyses de Marie Douglass pour montrer l'impureté de cette évocation et de cette fonction du corps. Victoria Chantseva, *Rendre propre. Une enquête multi-située sur un travail éducatif (France, Norvège, Russie)*, thèse de doctorat, dirigé par Pascale Garnier, Université Sorbonne Paris Nord, 2022. ; Aymeric Brody, Gladis Chicharro, Lucette Colin, Pascale Garnier, *Les « petits coins » à l'école. Genre, intimité et sociabilité dans les toilettes scolaires*, Toulouse, Edition Erès, 2023.

<sup>3</sup> Nicolas Jounin, *op. cit.*, 2014.

<sup>4</sup> Sur ce point, il s'agit en particulier de l'accès et des usages des toilettes publiques qui relèvent d'inégalités sociales urbaines, comme le note Julien Damon : Julien Damon, *Toilettes publiques. Essais sur les commodités urbaines*, Paris, Presses de Sciences Po, 2023.

prépare sa nourriture. Tout ce qui est consommé provient d'achat de sucreries faites sur place ou en amont, en plus des menus proposés au stand buvette.

### 37. Séquence – « Pécho » dans les toilettes en LAN

Comme je ne suis que manager pendant le tournoi, je profite d'un temps où tous les joueurs sont lancés dans les matchs pour aller aux toilettes pour ne pas louper le débriefe d'après-match. En sortant des toilettes, je tiens la porte à un jeune homme d'environ 20 ans. Il est attrapé par l'épaule, derrière lui, par un de ses camarades :

- Tu vas sur les lieux du crime ! C'est dans ces toilettes que Diego a pécho [chopé, en verlan] la cosplayeuse ! C'est crade !

- C'est dégueulasse, mais j'ai pas l'choix, faut y aller ! Ahahah !

[Gamers Assembly, hall des expositions, Poitiers, 2017]

Dans cette situation, le terme « crade » s'applique à deux niveaux. La référence aux ébats sexuels d'un camarade sert à la foi à souligner que les toilettes sont sales (sous-entendu que des traces ont pu être laissées) et le fait que les toilettes ne sont pas appropriées à un acte sexuel (ce qui le rend « dégueulasse »). Bien que l'épisode peut paraître anecdotique, j'ai essayé d'en savoir plus, dans différentes compétitions, sur les pratiques sexuelles dans les toilettes. Mes interlocuteurs m'ont alors répondu que « c'est bien connu », ou encore « que ça arrive souvent ». Ces faits me semblent rares, mais ils sont fréquemment relayés entre joueurs. Plus que de simples rumeurs, il s'agit ici de récits d'exploits typiquement masculins, qui permettent de se construire une certaine aura : les hommes vantent ces performances, racontent leurs conquêtes d'un soir, en se conformant au rôle du « crevard » décrit par Isabelle Clair<sup>1</sup>.

Que ce soit dans le cadre des récits d'exploits sexuels extraordinaires, de la maintenance du corps ou d'exécution des besoins, ces trois usages des toilettes jouent une fonction identique : le maintien de la face masculine au sein des groupes de pairs et envers les femmes. Parfaire son odeur, taire les allers aux petits coins, ou affirmer ses conquêtes dans les recoins sales des compétitions constituent autant de performances ordinaires qu'une présentation de soi conforme à l'idéal masculin dans les groupes des compétiteurs de jeux vidéo.

<sup>1</sup> Isabelle Clair, « La division genrée de l'expérience amoureuse. Enquête dans des cités d'habitat social. », *Sociétés & Représentations*, 24, 2007, p. 145-160.

### « *Moins tu dors, plus t'es fort* »

Dans les cercles de compétiteurs qui participent aux LAN-party il est d'usage d'affirmer que « tout le monde dort sur place ». Dans les faits, cette affirmation n'est vraie qu'en partie. Au cours de mes observations participantes, j'observe même de moins en moins de compétiteurs le faire. Deux solutions permettent d'éviter de dormir par terre en LAN : soit aller dans un hôtel, soit se faire accueillir par quelqu'un aux alentours du lieu de compétition. Cependant, il reste toujours une partie des participants qui persistent à dormir en LAN, « sous les tables ».

Dans toutes les LAN que j'ai observées, il y avait toujours quelques groupes d'irréductibles joueurs qui « battaient les claviers » jusqu'aux aurores. D'autres dormaient sous les tables. Les deux séquences suivantes montrent bien la persistance de cette pratique :

#### **38. Séquence – Seconde expérience d'une nuit à l'Insalan**

Depuis l'an passé, j'ai pris l'habitude de demander aux compétiteurs où ils ont prévu de dormir. Je me souviens avoir très mal dormi l'an passé sur les transats de l'Insalan, et cette année, je suis bien déterminé à récupérer un des coussins. Un groupe de compétiteurs à qui je demande leur lieu de repos me répondent qu'eux, ils dorment « dans [leur] voiture ! ». Un autre est prévoyant : « J'ai pris mon matelas ». Enfin, je tombe sur un « concurrent » : « [Je vais dormir] sur les gros coussins et les transats là-bas ! »

À 23 heures, le premier soir, les tournois ne sont pas lancés. Quelques participants arrivent encore et installent leur matériel. À 1 heure du matin, il y a moins de monde. Quelques personnes se sont en effet emparées des gros coussins et des transats pour essayer de dormir, mais il en reste encore de libres. Plusieurs groupes sont en train de réaliser des parties de jeu. Les derniers à partir se coucher s'en vont à 3 voire 4 heures du matin.

La nuit est courte. Des participants se réveillent progressivement à partir de 7 heures, dès l'arrivée des bénévoles, jusqu'à 8 heures 30 et 9 heures, lorsque les compétiteurs arrivent nombreux à l'accueil et se pressent pour jouer quelques parties avant le début des matchs de classement prévus pour 10 heures.

[Insalan 2015, Rennes]

#### **39. Séquence – Sans badge, sans matelas, une première fois à l'hôtel**

Pour venir à la Gamers Assembly, je n'ai récupéré mes accès (un passe « presse ») que trois jours avant l'évènement, car le contact sur le site internet ne m'a pas répondu. Restant longtemps sans réponse, je ne me suis pas préparé à m'y rendre. Bien que je ne participe pas en tant que joueur, je prévois de dormir

soit sous les tables avec les compétiteurs d'*Hearthstone* que je connais, soit dans le gymnase à côté.

Cependant, une fois arrivé au tournoi le vendredi soir, les organisateurs me refusent l'entrée au gymnase, prétendant qu'il est réservé aux joueurs, et que cette année il est impossible de dormir ni dans la salle de compétition, ni dans le gymnase à côté si l'on ne dispose pas d'un badge compétiteur. J'essaie de les convaincre de me laisser l'accès au gymnase, mais sans succès. En guise de solution, ils me proposent d'acheter un billet pour participer à un des tournois, ce que je ne fais pas.

Quelques heures plus tard, je rejoins William (membre de France Esport) et Raajj (ancien joueur de haut niveau, président d'une association locale) qui viennent d'arriver sur les lieux. Plus tôt dans la journée, ils ont participé à un *meeting* sur le « business de l'esport » en centre-ville. Quand je leur raconte que je n'ai pas d'endroit pour dormir ni d'accès aux locaux du tournoi, William me dit qu'il va me faire passer. Effectivement, nous allons vers une grille à l'arrière du site, et William montre son badge « VIP » au gardien, qui laisse passer Raajj et moi. Nous arrivons à une soirée « VIP » avec des membres de l'association France Esport et des entrepreneurs.

Raajj m'invite ensuite à passer la nuit dans la chambre d'hôtel qu'il a réservé. Il ajoute : « Faudra que tu dormes par terre, mais bon, à la bonne franquette ! C'est pas une vraie LAN si on dort pas sous les tables ou à plusieurs dans une petite chambre ! » J'accepte sa proposition.

Le lendemain matin, arrivant très tôt avant les compétitions, je remarque dans la salle des matchs tout de même six couchages et matelas. Il était bel et bien possible d'y rester la nuit : l'organisation n'a pas chassé les habitués.

[Gamers Assembly 2018, Poitiers]

Comme il en ressort de ces séquences, quand on va sur une LAN, on est censé accepter à la fois un certain manque de confort (variable selon le statut et les ressources) et la présence constante des autres autour de soi. Facilitée par une faible mixité du genre, cette proximité et exposition de soi perdure même la nuit, car même si les joueurs louent une chambre, c'est en général pour plusieurs personnes, comme le fait remarquer Raajj dans la séquence 39. Que ces expériences ne soient pas vécues comme dégradantes, s'explique, semble-t-il, par ce qu'elles se déroulent dans le contexte d'un loisir immersif. La « débrouille » y fait partie intégrante, comme lors des randonnées ou du camping. Cependant, à l'intérieur des LAN, le confort est souvent gagné aux dépens des autres, car, les rares meubles qui le procurent font l'objet de la concurrence. C'est le cas, par exemple, des transats et des coussins à l'Insalan (séquence 20 et 38 ; Illustration 35).



*Illustration 35: Transat de la ville de Rennes emprunté par Kiki pour la réalisation de ses matchs et de sa nuit*



*Illustration 36: Matelas gonflable et duvet à l'arrière du hall, jour 2 Gamers Assembly 2018*

Lorsque les compétiteurs dorment sur place, ils improvisent souvent des zones dorts, en les entourant des tables ou des chaises. Les compétiteurs qui dorment au pied des tables amènent leur matelas gonflable, ou *a minima* un tapis de sol. Le duvet ou la couverture sont dispensables, mais restent des accessoires prisés. Devenant une sorte de tradition pour les vétérans des LANs, certains amènent des matelas pour deux personnes, qu'ils installent au fond de la salle et bricolent ainsi un espace de confort précaire qui devient vite l'objet de commentaires. En s'organisant un lieu pour dormir, s'agit autant de se créer un espace à soi que de montrer aux autres une forme de dérision dans la pratique des compétitions. J'en ai personnellement fait l'expérience avec un coéquipier lors d'une LAN à domicile (Nantes) :

#### 40. Séquence – Les joueurs de canapé

La semaine avant le tournoi, Cubis et moi-même allons au *barcraft* pour participer à la compétition du jour. Durant un entre-match, l'idée nous vient d'amener « tout ce qu'il nous faut » pour être « comme à la maison » et « bien installés » à la LAN. Comme nous n'avons pas de chaises *gaming*, nous arrivons à la conclusion d'amener un canapé. Le lendemain nous regardons les canapés sur un site d'occasion, et contactons une personne pour en récupérer un à 20 euros, la veille du tournoi.

Le jour du tournoi, Cubis vient me récupérer en voiture, le canapé dans le coffre et les ordinateurs par-dessus, pour aller à la LAN. Là-bas, nous descendons le canapé et patientons dans la queue pour l'enregistrement à la compétition. Les remarques des autres participants ne se font pas attendre : « Super votre canapé *gaming* ! », « Ah ouais, l'esport de canapé ! »

Arrivés à l'espace où se déroule le tournoi *Hearthstone*, on installe nos ordinateurs et notre canapé. Tout de suite, il attire l'attention des habitués qui viennent s'asseoir dessus avec nous : « C'est mieux qu'une chaise en bois ou *gaming* », affirme alors Kiki, compétiteur régulier ; « C'est posé ! », déclare François-Xavier, un commentateur du tournoi, une fois assis.

[Nantarena 2015, Nantes]

L'épisode du canapé est anecdotique, mais révélateur de l'ambiance générale des compétitions où des équipements de confort et de repos qui sont apportés lors de ces événements. Les compétiteurs organisent et bricolent des espaces à eux, en se servant des tables en bois ou en plastique, afin d'imiter autant que faire se peut leur espace de jeu habituel et domestique. Par certains aspects – dormir sous les tables, sur des matelas, *etc.* – il s'agit aussi de mettre en avant à la fois son ascétisme et la convivialité de ce temps, dont les limites sont celles du début et de la fin de l'évènement.

Participer à un week-end de compétition n'est donc pas reposant. Ce que les participants tournent en dérision par la maxime : « moins tu dors, plus t'es fort ».

Cette équation semble en contradiction avec la recherche d'une performance. Il est relativement connu que pour réaliser une performance sportive, il convient d'être en pleine possession de ses capacités physiques et mentales, ce qui nécessite du repos. Mais ici l'équation, ou plutôt l'association, « repos » et « force » renvoie moins à la réalisation d'une performance sportive (gagner le tournoi) qu'à celle d'une performance physique masculine : moins le compétiteur dort, plus il fait preuve de résistance face à l'épreuve, donc de force et d'endurance. Ceux qui ne tiendraient pas le coup de l'enchaînement des matchs, de la fatigue, de l'alcool, *etc.*, sans le sommeil, se classent parmi les « faibles ».

Pour autant, cette maxime a de nombreuses exceptions, et elle s'impose peu comme une règle pragmatique de conduite pendant les compétitions. Ceux qui ont des chances réelles de gagner le tournoi sont au contraire encouragés à se reposer. Ayant passé avec succès les phases de qualifications pour les matchs de quart, demi et finale du tournoi, ces compétiteurs sont souvent les initiateurs des festivités nocturnes. Ils font souvent partie du cœur des groupes qui proposent de sortir de la LAN. En effet, comme il arrive de manger à l'extérieur, les festivités et les retrouvailles des camarades se font dans des bars en ville, voire en boîte de nuit pour certains. Ces cas sont rares, et ils se produisent uniquement lorsque les compétiteurs ont loué une chambre d'hôtel pour le week-end : le trajet vers l'hôtel est le prétexte pour s'arrêter dans un autre lieu, « sur la route ».

Que ce soit en tournoi ou chez eux, les compétiteurs ne sont pas connus pour être matinaux. Les organisateurs de tournois le savent, et la majorité des événements se déroule l'après-midi et en soirée, jusqu'à 23 heures lors d'une LAN. Les dimensions festives de ces rendez-vous renforcent cette impression, puisqu'il s'agit de se retrouver entre pairs, mais cette idée recouvre aussi des pratiques quotidiennes. La plupart du temps, les compétiteurs justifient cela par le fait que de nombreux tournois en ligne sont ouverts aux participants de n'importe quels pays, et eux-mêmes n'hésitent pas à participer aux compétitions américaines. Le décalage horaire fait que les matchs peuvent commencer à 22 heures pour se terminer vers 4 heures. Mais cela elle n'explique qu'en partie les habitudes des compétiteurs.

Pour comprendre ce mode de vie nocturne, il convient d'observer les contraintes qui pèsent sur leur pratique compétitive. D'abord, et d'un certain point de vue, les compétiteurs mènent une double vie. La journée, des occupations (travail salarié, études, enfants à charge) prennent des formes d'obligations et de contraintes. Les soirées et les nuits sont donc des moments de relâchement, où il leur est possible de se livrer à leur pratique vidéoludique. Une autre justification renvoie au niveau d'expertise des adversaires qu'ils peuvent rencontrer lors de leur partie en ligne depuis leur domicile. Certains compétiteurs évitent de jouer en fin d'après-midi. Comme l'explique Hélicoptère (29 ans, joueur professionnel d'*Hearthstone*) lors d'un échange en tournoi, le temps juste après les horaires de travail, ne sont pas intéressants pour la pratique compétitive, « parce qu'il y a trop de *noob* (novices) et de gamins qui sortent de l'école et qui se connectent ». Les compétiteurs sélectifs, ceux qui recherchent des adversaires à leur niveau, préfèrent ainsi attendre jusqu'à 21 ou 22 heures, prétextant qu'à ces horaires, « il y a moins d'enfants » et qu'ils peuvent

jouer contre les bons joueurs des pays de l'Est de l'Europe ou de l'Asie. Ceux qui se réclament de cette pratique sont nommés les « *grinders*<sup>1</sup> ». Un deuxième profil, très minoritaire, de joueurs nocturnes est le « petit *streamer* ». Celui-ci essaie de diffuser sur Twitch ses performances en direct. Or, il sait qu'il y a des horaires de grandes audiences auxquelles il ne peut diffuser son contenu en ligne, au risque de n'avoir aucun spectateur. En effet, les horaires de grandes audiences sont en fin d'après-midi et en début de soirée, et ce sont les temps où les « grands *streamers* » sont sur la plateforme de diffusion. La majorité des spectateurs se tournent vers ces diffuseurs, en délaissant les « petits », que l'on peut alors regarder en dehors des horaires des « grands » (tard la nuit, ou très tôt le matin).

Ce mode de vie est parfois totalement embrassé par les compétiteurs professionnels. Un *streamer* et joueur professionnel de *Magic*, Redcap, explique en entretien qu'il *stream* le soir et jusque tard dans la nuit pour capter le public anglophone, notamment américain. Son quotidien est alors organisé en conséquence : il se lève entre 11 et 12 heures, lorsque sa compagne est déjà au travail ; en début d'après-midi, il réalise une première séance de diffusion sur sa chaîne jusqu'au retour de sa femme pour passer le temps avec elle ; puis, il reprend son activité entre 21 et 22 heures pour terminer vers 2 heures.

## **Entre festivité et performance : alcools, drogues et produits dopants**

Les éléments qui relèvent du non-jeu, c'est-à-dire tout ce qui est dehors de la participation aux matchs, semblent montrer que le fonctionnement des rendez-vous compétitifs est plus orienté vers la festivité et la sociabilité que vers la recherche d'une performance. Or, si l'on peut voir une opposition entre festivité et recherche de performance, les situations de tournois de jeux vidéo montrent plutôt une convergence de ces attitudes sous le registre d'une performance festive et masculine.

Cette convergence s'observe principalement dans la prise d'alcool, de drogue ou de médicaments perçus comme produits dopants. Dans l'esport, ces produits et leur ingestion ne sont pas perçus comme une forme de mise en danger de soi ou d'autrui. À l'inverse, ils sont parfois vus soit comme des facilitateurs de la performance soit comme une façon d'agrémenter la fête.

L'alcool est parfois autorisé sur les LAN : lorsque c'est le cas, seule la bière est proposée. L'enjeu est de faire consommer les participants à la buvette (qui est la source principale de revenu pour les associations). Mais la bière n'est pas aux goûts de tous :

---

<sup>1</sup> *Grinder* signifie, en anglais, « broyeur ». Dans les arènes des jeux vidéo, ce mot désigne les personnes qui montent rapidement dans le haut niveau de rang de classement. Le terme renvoie ainsi à l'idée qu'ils « broient » leurs adversaires en grimpant les rangs.

#### 42. Séquence – Comment faire entrer de l'alcool en LAN

18 heures. On (Cubis, Kevin et moi) arrive à l'heure pour l'ouverture des portes de la LAN. Le premier soir est réservé aux participants. Après la billetterie, des vigiles fouillent mon sac. Des hommes devant moi se font confisquer leurs bouteilles de Coca-cola. J'interroge les deux hommes de la sécurité sur ce qu'ils cherchent précisément, en faisant remarquer qu'une bouteille de soda n'était pas une arme. Ils me répondent que l'interdiction concerne « toutes boissons venant de l'extérieur, même les sodas, car y a des malins qui mettent de l'alcool dedans ».

22 heures. Kiki, un des compétiteurs que je retrouve à chaque LAN, s'est installé à côté de Aragorn, Cubis et moi. « Bon c'est l'heure d'un petit verre, ça vous dit ? », nous lance-t-il. On lui demande s'il veut une bière à la buvette, mais il nous répond qu'il n'aime pas ça et que son groupe a « du whisky-coca ». « On l'a laissé dans la voiture, car ils fouillaient à l'entrée, mais ils ont pas fouillé au parking ! » Cubis se montre partant pour prendre un verre. Kiki l'enjoint de l'aider à aller chercher les bouteilles avec son sac de voyage.

[Gamers Assembly, Hall des expositions de Poitiers, Poitiers, 2015]

Comme Kiki, les compétiteurs rusent pour faire entrer l'alcool, mais aussi gâteaux et sodas. D'après mes observations en tournoi de jeu vidéo, lors de mes premières participations à la Gamers Assembly, aucun contrôle n'est effectué. Avec le temps, ces contrôles deviennent plus réguliers à l'entrée. Ce règlement traduit moins une volonté de maintenir un environnement compétitif « sain » que la volonté de faire consommer uniquement ce qui est vendu sur place, comme l'un des organisateurs me le confie après cet épisode. En fait, dans les allées des tournois, et d'après mes observations, il n'y a pas d'individus complètement ivres. Cependant, il est possible d'apercevoir des joueurs aux yeux très rouges, comme on peut en rencontrer plus souvent à l'Insalan :

#### 42. Séquence – La consommation de cannabis comme dopant

Je sors de la zone tournoi pour aller à la cafeteria prendre une boisson, puis m'arrête à l'extérieur pour fumer une cigarette. Je m'assois par terre près du grillage de manière à pouvoir observer les groupes et les passages de cette zone. À quelques mètres de moi, un groupe se partage un joint de « shit » : je le repère à l'odeur.

Quelques minutes plus tard, un homme sort de la salle, regarde autour de lui. En me voyant, il se dirige vers moi.. Je remarque que les veines de ses yeux sont très rouges et bien visibles. Il me demande : « T'aurais pas deux feuilles pour un oinj' ? J'te fais tourner des taffes si tu veux ». Je lui en sors deux, il reste à côté de moi.

Je lui demande à quel tournoi il participe. Il me répond qu'il joue à *Starcraft II*. Il me pose la même question, à laquelle je réponds que je joue à *Hearthstone*. J'ajoute que c'est ma première LAN, et que je suis surpris que « ça fume autant » [sous-entendant que les personnes fument du cannabis]. Il répond que « c'est normal ici, regarde tout le monde s'en fout, ha-ha ! Et puis, en fait ça permet de rester concentré sur tes *games*, tu vois ! T'en as même qui prennent des médocs, là j'sais plus le nom, pour rester concentré ».

[Insalan, hors du gymnase universitaire, Rennes, 2014]

Consommer du cannabis est un acte « normal » selon ce compétiteur, au moins dans les situations de LAN. J'ai effectivement pu voir qu'à tous les tournois observés, il y a des personnes qui fument « de l'herbe » dans les zones extérieures. Je n'ai vu personne de s'offusquer ou de faire des remarques sur ces consommateurs. C'est également le cas à l'entrée du bar Game Over, situé dans une petite ruelle, qui, bien qu'il y ait beaucoup de passages, crée un espace propice à la consommation : les policiers, qui stationnent dans les grandes artères de la ville, ne viennent pas jusqu'ici, malgré un commissariat à 10 minutes à pied<sup>1</sup>.

Selon les compétiteurs qui consomment du cannabis, celui-ci a des effets sur leur concentration et leur performance : quelques-uns déclarent en consommer pour l'effet relaxant face au stress des parties quand d'autres avancent qu'ils obtiennent une meilleure concentration, un « meilleur *focus* » selon leur expression. Certains annoncent même qu'ils auraient de meilleurs réflexes en fumant. Les vertus annoncées rejoignent celles de certains médicaments qui, même si je ne les ai jamais croisés en LAN, selon des rumeurs et des articles de presse spécialisée, seraient utilisés à un plus haut niveau de pratique. Les médicaments en question sont la Ritalin ou l'Aderall, connus dans le traitement des Troubles de l'Attention et de l'Hyperactivité (TDAH). L'Aderall a même provoqué quelques paniques morales autour du dopage dans les compétitions internationales : les organisateurs avaient ainsi annoncé qu'ils réaliseraient des tests antidopage pour détecter sa présence dans les futurs tournois à partir de 2015<sup>2</sup>.

Certains, par ailleurs, semblent consommer du cannabis uniquement pour le plaisir. Comme on peut le voir dans la séquence suivante, l'usage de ce type de produit est divers, et, selon certains compétiteurs, sert plusieurs objectifs.

<sup>1</sup> Le quartier en question n'est connu que pour sa rue principale, où la nuit, le public étudiant fait la « tournée des bars ». En revanche, il n'est pas réputé être une zone de vente ou de consommation de drogues illégales.

<sup>2</sup> Voir notamment cet article parmi d'autres, sur le site internet Hitek qui résume cette polémique : [https://hitek.fr/actualite/dopage-esport-polemique\\_6674](https://hitek.fr/actualite/dopage-esport-polemique_6674)

### 43. Séquence – De la cocaïne pour les VIP ?

15 heures, à Gamers Assembly. Je sors fumer une cigarette après mon match. Je vais m'asseoir dans l'herbe pour éviter d'être agglutiné avec les autres devant les portes et le passage du préau. Quand je relève la tête, après avoir roulé ma cigarette et pour l'allumer, je croise le regard de Dany qui sort de la salle. Il me fait signe et vient s'asseoir avec moi : il allume un joint. On discute de l'avancée des matchs. Il est déçu, il a perdu le précédent, mais reste confiant sur la suite.

18 heures, deux matchs plus tard. Je sors encore, et je vois Dan avec un joueur « pro », RanKid, et un (jeune) homme que je ne connais pas. Je m'approche, fais un signe de main, et demande un briquet pour entamer la discussion. Dany ne s'est pas qualifié pour la suite, comme il l'espérait. RanKid, lui, l'est. Le troisième homme, commence à rouler un joint de cannabis. Dan le regarde et lui demande s'il peut « sentir la beuh ». La discussion continue sur les matchs. Kevin allume son joint, tire quelques bouffées, et commence à le faire tourner à RanKid. RanKid continue de faire tourner, à Dany, puis à moi. Après son tour, Dany dit au troisième homme que son herbe est « bonne ». La discussion commence à tourner autour des drogues. Je fais remarquer qu'à la Gamers Assembly, on voit moins de gens consommer. Les gars confirment, mais observent aussi que « c'est plus grand, puis y a aussi à l'entrée là-bas ! » RanKid fait remarquer qu'il n'y a pas « que ça » qui tourne : « Bah là, où on peut pas être, dans les trucs VIP, ça prend d'la C bien sûr ! » (la « C », pour cocaïne). RanKid continue son récit, et pour appuyer son propos donne l'exemple de son patron.

[Gamers Assembly, Hall des expositions de Poitiers, Poitiers, 2016]

Dany consomme du cannabis à chaque tournoi. Entre chaque match, il sort en fumer et le partage toujours avec les autres s'ils le souhaitent. Dany joue à *Hearthstone*, jeu qui demande moins de réflexes que de concentration : il répète souvent qu'il peut jouer sans consommer, mais qu'avec le bruit dans la zone tournoi, il se concentre mieux ainsi. Son comportement vis-à-vis de la drogue montre qu'il le fait à la fois pour sa performance, et pour le groupe, car il se met à fumer même lorsqu'il n'aura pas à jouer. C'est également ce que laisse entendre RanKid dans son histoire sur les « VIP » de l'esport qui consomment de la cocaïne : le produit est pris pour « faire la fête », pour être avec les autres et tenir toute la nuit.

Finalement, la drogue, principalement le cannabis, et l'alcool servent autant à la sociabilité, à la festivité et à la croyance dans des effets sur les performances, au contraire des médicaments qui sont perçus comme des produits dopants. Mais dans les deux cas, la prise de ces produits converge autant vers l'amusement que la performance : gagner procure du plaisir ; et si les compétiteurs perdent en ayant pris de l'alcool ou de la drogue, ils seront tout de même dans une attitude festive. Dans leurs observations d'une LAN étudiante, Jessica Soler-Benonie et Johann Chaulet soulignent également que le « petit *split* », c'est-à-dire..., est aussi une façon de

célébrer la victoire d'un match<sup>1</sup>. Que ce soit dans mes observations ou celles des deux sociologues, cette consommation de drogues et d'alcool n'est pas chose totalement banale : si ces produits sont acceptés par l'ensemble des participants, tous ne le font pas. Dans mon cas, fréquenter les zones fumeurs a participé bien évidemment à rencontrer plus de compétiteurs qui consomment des drogues. Quant à l'alcool, il est plus difficile d'observer sa consommation, car dans des LAN où elle n'est pas régulée par la vente à la buvette, les compétiteurs ne partagent l'alcool qu'au sein de leur propre cercle. La consommation de ces produits se fait discrètement, entre camarades, et il est rare d'être invité à consommer ostensiblement.

\*\*\*

En investiguant des temps hors matchs, ce chapitre montre que la participation aux sports électroniques n'est en rien limitée aux aires et aux temporalités des événements, aussi réguliers soient-ils. La présence sur les lieux de jeu et la communication obéissent aux codes de participation, marqués par un certain nombre de comportements connotés comme masculins (échanges d'insultes, drague, consommations d'alcool et de drogue). Mais au-delà de cette proximité avec l'univers masculin, la participation se décline en deux formes : réputationnelle et festive.

La première concerne principalement la participation en ligne, soumise aux regards de la « communauté ». Ce que les participants appellent la « communauté », c'est l'agrégat de sites, de serveurs et d'espaces sur internet où il est possible de partager des informations et de discuter, espaces couplés avec la vie d'équipe et la temporalité des événements. Dans cette perspective, la participation a un enjeu de réputation. Participer à ce collectif, en ligne et en présence, c'est à la fois partager des informations, créer des liens et montrer ses performances. C'est tout le sens donné à l'intégration dans une équipe : un compétiteur recherche une reconnaissance de ses compétences et de ses performances. Cette reconnaissance est cristallisée dans le t-shirt qui est un enjeu important pour se faire (re)connaître comme membre d'une scène d'un jeu vidéo.

L'étude des temps hors matchs – la buvette, les toilettes, la consommation de produits illicites – montre l'importance de la participation sous le registre festif. Une LAN ou tout autre événement lié à l'esport est aussi un prétexte pour se retrouver entre compétiteurs. Ces événements sont des temps de relâchement : lors d'un week-end, rien ne compte d'autres que l'exaltation des matchs et des sociabilités amicales et rivales.

Ces deux façons de vivre les compétitions font écho à une forme plus large de la performance que j'appelle de « participation ». Le fait de participer et d'être réputé sur une scène esport et par les membres de sa communauté est déjà une performance en soi, puisque pour y rester il s'agit de faire ses preuves. Le chapitre suivant prolonge l'exploration de la participation, en examinant notamment le registre du genre, car, en

---

<sup>1</sup> Johann Chaulet, Jessica Soler-Benonie, *op. cit.*, 2019.

effet, pour les femmes, la participation est souvent limitée. Ces événements compétitifs sont avant tout les rendez-vous d'hommes, jeunes, qui, en s'y présentant, parfont leur sociabilité masculine « non-hégémonique<sup>1</sup> ».

---

<sup>1</sup> Raewyn Connell, *Masculinités. Enjeux sociaux de l'hégémonie*, Paris, Editions Amsterdam, 2022.

## Chapitre VIII

### Pourquoi les hommes font-ils des compétitions de jeux vidéo ?

Dans sa recherche doctorale sur les sports électroniques, Nicolas Besombes a interrogé les compétiteurs sur la raison de leur venue en tournois. La première raison qui lui a été indiquée est celle de « se mesurer<sup>1</sup> ». Dans cette optique, la participation aux compétitions permet donc aux participants de connaître leur niveau et leur maîtrise du jeu par rapport aux autres. Cependant, se mesurer n'est pas nécessairement le signe d'une recherche de gain. Cette attitude peut notamment révéler que les participants cherchent à connaître leur « niveau » afin de juger de leur expertise, sans obligatoirement vouloir gagner. Plus concrètement, se mesurer les uns aux autres peut également être perçu comme une modalité d'échange et de socialisation entre hommes dans les arènes compétitives.

Ce huitième chapitre vise à approfondir l'étude de la participation aux compétitions de jeux vidéo par l'investigation des parcours des joueurs. Comment devient-on un sportif de jeux vidéo ? Pour y répondre, il s'agit moins de mettre en avant des étapes du devenir de compétiteur que des conditions pour l'être et ses épreuves. En effet, sur mon terrain, la notion de « carrière », habituellement utilisée pour ce genre d'analyse, est apparue peu heuristique, tant dans la récolte des données que dans leur traitement. À celle-ci a été préféré l'idée d'« épreuves » qui permet de rendre compte de l'évènement de sacralisation et de reconnaissance par des pairs dans le devenir d'un compétiteur.

Par ailleurs, deux raisons font que, dans ce chapitre, la notion de carrière est mobilisée avec précaution. D'abord, la démarche méthodologique employée dans cette recherche n'a pas permis d'investiguer les trajectoires sociales des compétiteurs dans les moindres détails. L'ethnographie, et particulièrement l'observation participante, ne permet pas d'accéder aux récits (complets) des trajectoires des personnes. En outre, les entretiens réalisés ne permettent pas de rendre compte avec certitude des trajectoires typiques du devenir de compétiteur vidéoludique ni des étapes de la sortie de carrière. Comme il sera montré plus loin, les entretiens font ressortir plutôt un flou entre « carrière de joueurs de jeux vidéo » et de « compétiteur ». En effet, la première n'inclut pas nécessairement un engagement dans des pratiques compétitives. Cependant, les récits issus des entretiens et les observations participantes mettent en avant des temps propices à l'engagement dans la compétition. C'est donc avec une certaine prudence que ce chapitre commence par

<sup>1</sup> Dans une perspective praxéologique du STAPS, Besombes a élaboré un questionnaire psychométrique, où les participants à l'enquête devaient choisir entre des mots ou des ensembles de mots pour qualifier leur expérience. « Se mesurer » est un de ces ensembles qui est le plus ressorti : Nicolas Besombes, *op. cit.*, 2016, p. 348.

exposer des portraits tirés des entretiens qui vont mettre en évidence moins une carrière que des attitudes face à la participation aux compétitions.

Ensuite, la notion de carrière a été initialement développée pour rendre compte des étapes dans la socialisation des personnes dans leur devenir au sein d'une pratique. Hughes la définit comme « un parcours ou une progression d'une personne au cours de la vie ou une partie donnée de celle-ci<sup>1</sup> ». Tiré du langage professionnel, le terme de carrière a été utile pour observer des parcours hors des mondes professionnels, notamment des pratiques déviantes, par lesquelles les personnes adoptent les normes d'un groupe spécifique. Que ce soit chez Howard Becker ou Erving Goffman, la notion recouvre « aussi bien les faits objectifs relevant de la structure sociale que les changements dans les perspectives, les motivations et les désirs de l'individu<sup>2</sup> ». Muriel Darmon note ainsi que cette notion est un fort « instrument interactionniste d'objectivation » parce qu'il met en perspective les discours sur les personnes « déviantes » et leur réelle trajectoire tout en se détachant des discours experts et professionnels sur celles-ci<sup>3</sup>. À ce propos, les pratiques des jeux vidéo ont souvent été vues comme des pratiques « déviantes » et/ou non professionnelles : de nombreux stigmates y sont attachés, comme l'isolement des joueurs et leur retranchement dans des univers ludiques, ou encore le caractère addictif des mécaniques ludiques et les scènes de violence à l'écran. Samuel Coavoux, Vincent Berry et Jessica Soler-Benonie, ont ainsi analysé les carrières qui conduisent à devenir des joueurs et joueuses de jeu vidéo en ligne multijoueurs<sup>4</sup>. Leurs résultats soulignent l'importance de la socialisation familiale dans cette initiation, et plus particulièrement des pères, des frères et des amis masculins, comme c'est également le cas dans les carrières sportives ordinaires, notamment féminines<sup>5</sup>. Toutefois, dans la présente enquête, la notion de carrière n'a pas abouti à une lecture suffisamment cohérente des parcours, mais a été, comme le souligne d'ailleurs Becker, un outil méthodologique pour approcher des événements structurants – ici de la vie des compétiteurs de jeux vidéo.

En désignant des « points de passage » et des événements obligatoires par le terme « épreuves », il s'agit donc de se prémunir contre une généralisation « trop » rapide sur ce devenir. La nature de la structuration des sports électroniques en France, appelle également à la prudence quant à l'usage du terme « carrière ». En effet, dans un espace en constante évolution les « carrières » sont – peut-être – amenées à se transformer en fonction des prescriptions et des réglementations qui évoluent. Les sports électroniques sont dans un état de transformation. Passant d'une pratique stigmatisée à une pratique encadrée, c'est pourquoi l'approche par carrière, « déviante » ou « professionnelle », renvoie à une vision des compétiteurs comme

<sup>1</sup> Everet Hughes, *op. cit.*, 1996.

<sup>2</sup> Howard Becker, *op. cit.*, 1985 [1963]. ; Erving Goffman, *Stigmate. Les usages sociaux des handicaps*, Paris, Les éditions de minuits, Le sens commun, 1975 [1973].

<sup>3</sup> Muriel Darmon, « La notion de carrière : un instrument interactionniste d'objectivation », *Politix*, 82, 2008, p. 149-167.

<sup>4</sup> Samuel Coavoux, « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* », *Les jeux au croisement du social, de l'art et de la culture*, dir. Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonot, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2010, p. 43-58. ; Vincent Berry, *op. cit.*, 2012. ; Jessica Soler-Benonie, « De *Age of Empire* à *League of legend* : trajectoires et socialisations vidéoludiques des gameuses de 4 à 18 ans », *Jeu vidéo et Adolescence*, Laval, Presses Universitaires de Laval, Adologiques, 2019, p. 53-74.

<sup>5</sup> Christine Mennesson, *Être une femme dans le monde des hommes. Socialisation sportives et construction de genre*, Paris, L'Harmattan, 2006.

étant à la recherche de titres et de prix, et ayant pour motivation de devenir professionnel. C'est justement pour s'opposer à cette conception téléologique des parcours « professionnels » qu'est élaborée dans cette partie l'analyse de la performance de participation.

## Portraits de compétiteurs

*Via* la comparaison des portraits de quatre participants à des tournois de jeux vidéo, il s'agit ici de déceler ce qui constitue à la fois les conditions favorables à l'engagement dans l'esport et l'épreuve de reconnaissance des compétiteurs. Cette approche permet de décentrer le regard d'une recherche de succès pour s'attarder sur ce qui rend possible à minima une participation, au plus une réussite.

Jusqu'à maintenant, il a été question de trois types de participants aux événements compétitifs : les amateurs, les semi-professionnels et les professionnels. Ce triptyque omet une quatrième catégorie identifiée par les participants : ce sont les joueurs occasionnels, aussi appelés « *casu* », pour « *casual gamers* ». Si cette catégorie n'a pas été évoquée jusqu'alors, c'est parce que pour l'ensemble des acteurs de l'esport, ces « *casu* » ne constituent pas le noyau des pratiquants. En effet, si ces derniers sont présents lors des tournois de bar, ils sont moins réguliers des LAN, et totalement absents des tournois qualificatifs et grands événements au contraire des amateurs, semi-professionnels et professionnels. Les portraits présentés ci-après détaillent ces quatre types de compétiteurs. Je ne les ai pas classés *a priori* dans ces catégories, mais j'ai suivi leur propre façon de se présenter. Axel, par exemple, dit faire de la « compétition fun » sans être un amateur. Pour les autres, leurs profils sur les réseaux socio-numériques les présentent respectivement comme « amateur », « semi-pro » ou « pro ».

### ***Raphael, le professionnel du jeu***

Raphael est un des rares joueurs qui m'a accordé l'entretien après une simple sollicitation lors d'un tournoi dans un bar à Paris, puis en échangeant par mail. Au moment d'entretien, en 2019, il a 36 ans, et est un professionnel du jeu de cartes *Magic*, notamment des jeux vidéo de ces cartes. Ce passage, comme je l'ai évoqué auparavant, est dû à la stratégie « esport » qu'a entrepris l'éditeur Wizard of the Coast (WotC) en sortant le logiciel *Magic Arena*. Raphael a pu « profiter » de cette stratégie esport de WotC en se voyant attribuer une place dans la MPL, La *Magic Pro League*, qui est une ligue de tournoi restreinte où les compétiteurs reçoivent une rémunération. Pour la composer, la première année, l'éditeur a sélectionné les personnes ayant les meilleurs résultats connus. Pour rester sous ce statut particulier, les participants jouent leur place chaque saison, en réalisant des matchs. Cela leur donne des points qui permettent de les classer : le dernier du classement descend en *Rival League*, où les compétiteurs sont moins bien rémunérés.

L'instabilité de cette position de joueur professionnel a tout de même permis à Raphael de s'investir plus qu'auparavant dans la création de contenu en ligne, sur Twitch et YouTube. En effet, ce n'est pas avec le début de la MPL qu'il débute cette activité, mais son activité en ligne a été renforcée par une sorte de prime pour le *stream* au sein de cette ligue. Au moment de l'entretien, Raphael raconte que le *streaming*, à lui-seul, lui rapporte 1 500 euros chaque mois : 500 viennent de la publicité sur Twitch, et 1 000 des 300 personnes qui se sont abonnées à sa chaîne de diffusion. Cela s'ajoute à ses revenus de 75 000 euros par an (50 000 pour son contrat de base, plus 25 000 pour celui de la diffusion de contenus sponsorisée) qui viennent de la MPL. Avant d'entrer dans la MPL, il gagnait donc moins autour de 1 500 euros, uniquement avec le *stream*. Par ailleurs, il vit également d'anciens gains issus soit de tournois *Magic*, soit du poker, puisqu'il a joué dans de grands événements.

#### 44. Extrait – De *Magic* au poker, et vice versa

« Le poker, j'ai découvert en 2003 aux États-Unis, en fait chez les potes de *Magic*. [...] J'ai arrêté le poker il y a 3 ans, en 2016. [...] Donc en gros, de 2010 à presque l'année dernière, il y avait une longue période où je ne jouais presque pas à *Magic*. Juste deux semaines avant les Pro Tours [tournois majeurs et qualificatifs pour les championnats mondiaux], où je me remettais à jouer. On avait une semaine avec des potes, où on se prenait une maison et je me mettais à fond, et avec ça, j'ai réussi à faire 2 top 16 en 7 ans... Ce qui n'est pas terrible par rapport à mes top 8. Mais bon au début c'était dur, et au bout de 3 ans j'ai accepté que [si] « tu ne joues pas à *Magic* pendant l'année, tu ne fais pas de bons résultats en Pro Tour ». [...] Fin 2015-2016, le poker en ligne, ça commence à me gaver. J'étais un peu malheureux, mais ça marchait. [...] J'étais sponsorisé pendant 4 ans, je ne faisais pas une tonne de tournois en live. En gros, pour le live, j'avais ma banque-roll, j'étais *stacké* [c'est-à-dire coopté] par Elky [un joueur professionnel français de poker, qui auparavant a été joueur professionnel de jeu vidéo sur *Starcraft*].

[...] Et en 2017, je perds 10, 20 milles, ça arrive souvent, mais sur les grosses séries, surtout quand il y a des grosses séries de tournois en ligne, il y a plein de tournois qui s'enchaînent et tu peux perdre. Et là, je me dis, bon, c'est le moment d'arrêter.

[...] On avait une team [de *Magic*] d'une quinzaine de personnes, et on s'est dit : si on stream tous une fois par semaine, ça fait deux fois par jour, deux fois par semaine, tu vois. Ça fait un full, une chaîne. Moi, j'aimais bien, les autres, moins. Et du coup, 2017, je me dis, peut-être, je tente le stream, je ne vais pas partir de zéro parce que je sais qu'il y a des gens que je connais. »

[Entretien réalisé avec Raphael, joueur professionnel de *Magic*, mai 2019]

Le poker, à l'image de *Magic*, a été une pratique autant sur internet qu'hors ligne. Raphael a commencé le poker en 2003. Jusqu'en 2010, il n'est pas encore très actif

dans le poker, et continue à jouer à *Magic*, en allant aux Pro Tours, des tournois de qualification avec des gains économiques pour le vainqueur. Mais en 2010, il arrête de s'entraîner sérieusement à *Magic* pour se mettre pleinement au Poker.

Au poker, il se fait sponsoriser par Elky, un autre joueur professionnel, qui lui donne les mises pour les grands événements : ils partagent les gains. En quittant le poker, il a assez d'argent pour acheter son appartement avec sa conjointe dans une ville au nord de Paris. S'il n'a pas de revenus réguliers chaque mois, ce qui le motive à faire de la diffusion en ligne, il peut tout de même compter sur son logement et le salaire de sa conjointe.

S'il est revenu au jeu *Magic*, ce n'est cependant pas seulement parce que Raphael y a vu une opportunité de gagner de l'argent en *streaming*. En effet, et comme on le voit dans l'extrait précédent, il reste inséré dans des cercles de joueurs de haut niveau bien qu'il n'y joue pas. Après sa période de poker, il est encore dans une équipe internationale de compétiteurs. Ses résultats au jeu de cartes à collectionner entre 2000 et 2010 ont forgé sa réputation qui lui permet d'être invité – selon le système des points et des classements en vigueur à cette époque – à chaque grand événement. Cet accès privilégié aux grands événements le maintient dans des cercles compétitifs, et donc lui permet de s'entraîner et de renouer avec son niveau de performance. C'est d'ailleurs de cette façon, explique-t-il, qu'il a également atteint ce haut niveau dès ses premiers tournois de *Magic* à 13 ans :

#### 45. Extrait – Le cercle des joueurs parisiens et l'accès aux tournois

J'ai commencé *Magic* à 13 ans au collège. Je sais plus trop comment j'ai découvert le Lotus Noir, le magazine [magazine spécialisé sur le jeu de cartes *Magic*]. [...] puis après, j'ai découvert Ostelen [un hangar dans le 11<sup>e</sup> arrondissement de Paris, où se déroulent chaque jour des tournois]. [...] C'est là où on passait nos journées. C'était ma chance en fait, c'est pour ça que je suis devenu fort, parce qu'il y avait Ostelen et qu'il y avait tous les bons joueurs, et qu'il y avait tous les jours après les cours, et tous les jours sur la journée pendant les vacances, sans trop être bien géré.

[Entretien réalisé avec Raphael, joueur professionnel de *Magic*, mai 2019]

On le voit au travers du portrait de Raphael, la principale ressource qui rend possible l'exercice du métier de « joueur professionnel » est son réseau de sociabilité. Dans sa jeunesse, c'est à Ostelen qu'il trouve de nombreux joueurs, plus âgés et qui font partie, selon lui, des meilleurs compétiteurs français sur *Magic*. Ostelen est connu pour le son public, et avant tout pour ses opportunités compétitives : il s'agit d'un des rares lieux, à l'époque, qui proposent des tournois qualificatifs. C'est par ces opportunités d'affrontements réguliers et d'échanges avec les autres compétiteurs que Raphael s'est finalement qualifié à un tournoi à Chicago très tôt dans sa « carrière »

de joueur, et que par la suite, il réitère ses exploits en accédant au « top 8 ». Que ce soit au poker ou à *Magic*, son capital sportif est aussi un capital social :

#### 46. Extrait – Des amis en commun, des ressources de jeu en plus

Elky, quand j'ai commencé à jouer au poker en ligne en 2003, il n'y avait personne qui jouait en France, c'était avant Patrick Bruel, parce qu'à ce moment Elky il était encore sur *Starcraft*, on ne le connaissait pas, mais on avait des amis en commun de ces joueurs de *Starcraft* à Paris.

[Entretien réalisé avec Raphael, joueur professionnel de *Magic*, mai 2019]

Pour devenir professionnel, le réseau est donc une ressource tout aussi importante que les résultats en tournoi. L'une et l'autre de ces ressources jouent, comme il va être analysé plus loin, dans le recrutement d'une équipe professionnelle et/ou amatrice. Entrer dans une équipe constitue le point de passage obligatoire.

C'est donc dès son adolescence que Raphael a commencé à participer à de nombreux tournois, contre l'avis de sa mère. Il raconte même que lors de ses premiers tournois à Ostelen, il perd volontairement lors des finales pour ne pas avoir à renoncer à une qualification éventuelle. Un jour, il participe à un tournoi qualificatif pour un Pro Tour à Chicago. Avant le match, il appelle son frère pour savoir s'il peut le soutenir et convaincre leur mère de le laisser voyager : le frère accepte. Raphael gagne sa qualification. Ses débuts en compétition se font donc « en cachette », avoue-t-il, sans que cela crée de réels conflits au sein de sa famille.

#### ***Cubis, une opportunité vers le semi-pro ?***

À 24 ans, Cubis est en master de kinésithérapie dans une école privée et il veut se spécialiser sur les blessures liées aux sports. En même temps, sa mère, kinésithérapeute, lui promet déjà une place dans un cabinet pour se lancer en début de carrière. Elle habite dans une ville moyenne au centre de la Vendée. Premier enfant de la famille, il suit les pas de sa mère, séparée de son père qu'il ne connaît que très peu et remariée depuis quelques années.

Cubis, à l'heure de l'enquête, fait de ses loisirs une possibilité de spécialisation professionnelle. Il a longtemps fait du rugby, pratique à laquelle il s'adonne de temps en temps, à Nantes, en participant à des entraînements amicaux de football américain, ou en suivant tous les matchs de rugby dans les bars avec ses camarades de promotion. C'est avec cette expérience qu'il envisage d'en faire une spécialisation après ses études.

Dans le même temps, Cubis a un second loisir, les jeux vidéo en ligne compétitifs. Il pratique régulièrement toutes sortes de jeu : du jeu de cartes *Hearthstone*, au célèbre *League of Legend*, en passant par des jeux de tir en arène fermée. Les jeux vidéo sont

une de ses passions d'enfance, qu'il a partagée et partage toujours avec son frère cadet et son meilleur ami. Lors de la première LAN que nous avons fait ensemble, il me fait part d'une autre envie de spécialisation liée à cette passion :

#### 47. Séquence – Ostéo et jeux vidéo

Pendant que j'attends mon prochain match, je circule dans les allées de la LAN. Entre l'entrée et la zone tournoi, j'aperçois un endroit aménagé par des grilles recouvertes de draps en guise de « murs ». En me rapprochant, je lis la pancarte « Ostéo-gaming ».

Dans cette zone, il y a une sorte de lit-brancard, deux chaises et une table. Deux personnes sont se trouvent ici, avec une blouse blanche au-dessus de pantalons en jean, un homme et une femme d'une vingtaine d'année. Je leur demande ce qu'est cet endroit, et ils me répondent : « on réalise des massages pour les *gamers*. » Je continue de converser avec ces deux personnes en les questionnant sur le prix de leur service, et si cette activité fonctionne. On me répond que « c'est gratuit ce week-end, on fait un peu de la prévention en fait. Et puis, nous on est encore en école. En fait c'est notre stage que l'on fait dans cette boîte Ostéogaming. Le patron il fait ça en dehors de son cabinet de kiné. »

Je repars pour aller jouer mon prochain match. Après celui-ci, je partage avec Cubis l'existence de ce stand. Intéressé, il s'y rend pour discuter avec le patron. À son retour il me raconte :

« C'est un truc que j'aimerais faire, ça a de l'avenir. Mais pour l'instant le type, il est tout seul, il fait ça à côté de son cabinet, et il n'a pas beaucoup de clients. C'est pour ça qu'il fait sa pub en LAN. »

[Gamers Assembly, hall des expositions, Poitiers, 2015]

Cette séquence renseigne sur une des façons dont Cubis se projette dans l'avenir. Il est non seulement intéressé à ce qui touche à ses études, mais aussi à ses passions. Il envisage de joindre « l'utile et l'agréable » en puisant à la fois dans sa formation et ses loisirs. Comme avec le rugby, le jeu vidéo fait partie des activités qu'il se voit potentiellement investir de façon professionnelle. Sans faire réellement une étude de marché, son attitude montre qu'il envisage les débouchés qui permettent de mêler passions et professions.

L'engagement de Cubis aux tournois de jeux vidéo sur *Hearthstone* est né d'un croisement entre participations aux compétitions de bar (Game Over) et son investissement dans les communautés de spectateurs de Twitch. Au bar, il devient vite un régulier des tournois hebdomadaires, et en gagne trois (sur une quarantaine de participations). C'est en discutant avec d'autres compétiteurs dans ce lieu qu'il apprend l'existence des LAN de Rennes et de Poitiers : il s'y rend ensuite de façon très assidue, tous les ans avec son frère, son ami et moi lorsque l'on fait partie de la

même association. En LAN, il ne réalise pas de performances marquantes, mais il se dit assuré d'avoir un bon niveau de jeu. En même temps, son objectif semble tout autre.

Sur Twitch, il est très engagé dans les diffusions de l'équipe professionnelle Gamers Origin. Il s'abonne à la chaîne et fait des dons. Il devient ensuite l'un des modérateurs de la chaîne, l'engagement qui dure un an. La position de modérateur lui permet d'entrer en relation plus particulière avec les compétiteurs professionnels qui diffusent sur cette chaîne Twitch. C'est ainsi que par sa présence en LAN, il essaie de maintenir, voire renforcer le lien avec ces compétiteurs, en allant les voir où en prenant place à proximité de l'équipe professionnelle.

Cubis s'est engagé dans deux équipes amateurs : d'abord chez Ascension, l'équipe nantaise de *Hearthstone*, puis chez Human Esport. Cubis est entré dans l'équipe Ascension suite au désistement de deux membres. Très vite, il affiche ses ambitions et ses conditions auprès des membres de l'équipe et du président : il pense qu'il est nécessaire d'avoir un t-shirt ; qu'il faut organiser un *stream* une fois par semaine ; récupérer un sponsor pour se faire défrayer des inscriptions aux tournois ; *etc.* Toutes ces demandes montrent que Cubis s'engage sous conditions, ce qui dénote une ambition plus d'être traité en « semi-pro ».

Mais au sein d'Ascension, il ne trouve pas ces rétributions. Il part de l'équipe un an après son entrée. À force de prise de contact avec les professionnels, il réussit à diffuser ses parties pendant deux mois en direct sur Twitch sur une chaîne collective en 2016. Celle-ci marque un tournant important, puisque les compétiteurs professionnels qui participaient à cette chaîne l'ont quitté pour rejoindre une position mieux rémunérée et plus stable au sein du groupe Webedia et Millenium. Ses responsables ont alors essayé de maintenir l'activité de la diffusion en ligne en recrutant des compétiteurs un peu moins connus. Finalement, la chaîne Twitch cesse d'émettre des émissions quelques mois après cet épisode. En 2017, c'est donc auprès de l'équipe Human Esport que Cubis se tourne : il y entre en étant coopté par d'anciens membres, mais est relégué dans l'équipe amateur, et non semi-pro.

Le parcours de Cubis au sein des équipes et de la diffusion en ligne montre plus précisément qu'il essaie de se faire une place et d'avoir une certaine réputation dans le milieu des compétitions de jeux vidéo. Si sa formation lui fournit une opportunité d'insertion professionnelle relativement sereine, mais il essaie d'investir des zones d'activités moins certaines, afin de joindre ses passe-temps et l'exercice d'un métier.

À l'été 2017, Cubis cesse ses participations au sport électronique, sans même en avertir l'association Human Esport ou d'autres compétiteurs. Il participe en 2018 à l'édition automnale de la Gamers Assembly avec son meilleur ami, mais sur un autre jeu vidéo que *Hearthstone*. À la rentrée universitaire 2017, il finit son diplôme de kinésithérapeute, et à l'été 2018, ouvre le cabinet que sa mère lui a promis.

### ***Aragorn, un amateur engagé***

La rencontre avec Aragorn s'est faite lors d'un tournoi à Paris, la Gamers Origin Cup 2. À l'époque, en 2014, je participe à ce tournoi avec Tidus. Ce dernier et Aragorn se sont déjà rencontrés à la première édition de la GO Cup, au même endroit à l'école 42, en s'affrontant en phase de qualification. À la GO Cup 2, ils se retrouvent à deux places d'écart, ce qui leur a permis de discuter tout au long des deux jours de compétitions. C'est cette rencontre entre les deux joueurs qui a fait naître l'idée de monter une équipe non associative pour participer aux ligues sur internet (les Cup Colyseum), où s'affrontent de façon hebdomadaire de nombreux compétiteurs renommés sur la scène. Au fil du temps, Aragorn compte parmi les membres de l'équipe *Hearthstone* les plus engagés.

Au sein de la ligue de tournois hebdomadaires, Aragorn n'est pas celui qui gagne le plus de matchs, mais il est celui qui accompagne au mieux la communication avec les équipes adverses. Également, il se met à diffuser en direct sur Twitch les compétitions auxquelles l'équipe participe, et quelques rares fois, ses parties en ligne. Lorsque l'équipe évolue en entrant dans l'association Ascention, Aragorn prend cet engagement au sérieux. Il œuvre pour l'association et l'équipe *Hearthstone* en venant au LAN, aussi souvent que lui permet les aléas de son travail (il enchaîne les contrats à durée déterminée comme enseignant). L'équipe ayant pour ambition de récupérer des sponsors, Aragorn est l'un de ceux qui essaient de rendre attrayants le site internet et l'habillage visuel des *streams* sur Twitch, en produisant des logos par exemple. Début 2016, son engagement baisse à cause du travail et de la rencontre de sa conjointe.

Malgré un master en histoire-géographie, il n'a pas réussi au CAPES. En attendant l'obtention de ce diplôme pour devenir enseignant en secondaire, il est enseignant-remplaçant dans la région bretonne, autour de Brest. Dépendant des missions qui lui sont fournies selon les besoins de remplacement des enseignants en collèges et lycées, Aragorn a tout de même beaucoup de temps libre. Il ne cherche pas à exercer d'autres emplois : il passe le plus clair de son temps à jouer aux jeux vidéo ou à peindre les figurines du jeu de plateau et de stratégie *Lord of the Ring*. Depuis qu'il a un ordinateur à la maison, il joue autant aux jeux multijoueurs qu'aux jeux narratifs, tant que ceux-ci sont en lien thématique plus ou moins proche avec l'histoire, que ce soit des mondes fictifs ou réalistes : *Age of Empire*, *Warcraft*, *The Witcher*, etc. Il s'est mis à jouer à *Hearthstone* suite à son investissement de deux ans dans *World of Warcraft*, qui s'appuient sur le même univers narratif.

L'engagement d'Aragorn dans les tournois et les équipes d'esport, on le voit, est tributaire de sa situation professionnelle et amoureuse. Sans prétention d'investir professionnellement l'esport, son attitude montre un engagement tourné vers l'animation du groupe de compétiteurs. Après la stabilisation de sa situation professionnelle et familiale, en 2020, Aragorn réapparaît sur YouTube où il ne joue plus aux jeux vidéo, mais réalise du contenu en amateur sur le jeu de figurine. Sur sa chaîne, il promeut les prochains rendez-vous autant qu'il explique les différentes stratégies de jeu.

### ***Axel, le compétiteur « fun »***

J'ai rencontré Axel (26 ans au moment d'entretien) au *barcraft* Game Over, à Nantes dès le second mois d'ouverture. Cette rencontre est racontée dans la séquence 19, où Axel se tient au coin console du bar en proposant des défis aux clients : celui qui perd la partie paie son verre. Quelques semaines plus tard, je retrouve Axel jouant à *League of Legend* pendant un tournoi 2 *versus* 2. Il ne va pas très loin dans le tournoi, et finit la soirée sur les consoles de salon. La semaine suivante il est de retour sur les consoles, et je le vois plus régulièrement au bar. Il emploie la même technique pour attirer des partenaires potentiels : leur lancer un défi avec comme enjeu un verre au comptoir. Il essaie de me réinviter à jouer, et je refuse son invitation, tout en lui proposant de boire un verre tout de même. En deux mois, je ne vois Axel payer qu'une seule fois sa consommation. Un an et demi après, Axel vient de moins en moins au bar. Un jour, il participe au tournoi *Hearthstone*, sans grand résultat. De novembre 2015 à mars 2016, il ne vient plus au bar.

Lors de l'entretien en 2018, Axel raconte qu'à cette période (entre fin 2014 et début 2016), sa situation financière est instable. Sa mère ne l'aide pas à payer son loyer, et il ne peut compter sur son père, dont il n'a pas de nouvelles depuis la séparation avec sa mère. Il était en étude d'économie, et a arrêté, car il « s'ennuyait », selon ses mots. Les problèmes financiers n'ont pas aidé à maintenir son attention sur le travail universitaire ; il a fait quelques petits boulots pour payer son loyer. Durant le reste de l'année 2016, Axel ne va plus au bar, et je ne le revoie plus jusqu'au moment de l'entretien.

En 2018, il est en reprise d'études, en licence professionnelle de gestion. Il a déménagé de son appartement, et habite avec sa compagne qu'il a rencontrée six mois plus tôt. Ses problèmes d'argent se sont arrangés depuis qu'il partage son loyer avec sa compagne, et qu'il réalise quelques missions d'intérim lorsqu'il peut.

Quand nous convenons de réaliser l'entretien ensemble, Axel me précise : « Mais je fais pas à proprement parler de l'esport ». Pendant que l'on s'installe et que j'allume le dictaphone, je lui rappelle ses participations aux différents tournois du Game Over, et les « défis » qu'il lance aux autres clients. S'ensuit une explication d'Axel, où il distingue la pratique des « LAN fun » et « LAN compétitifs » :

#### **48. Extrait – Des « LAN fun »**

« Je fais des LAN fun, mais pas de LAN compétitif.

*Enquêteur : Des LAN fun ? C'est quoi des LAN fun ?*

C'est des LAN entre potes, où il n'y a pas d'enjeux : on était une dizaine, peut-être une quinzaine, et puis on jouait les uns contre les autres. Mais il n'y a pas d'enjeu officiel entre guillemets quand on est entre nous. »

[Entretien avec Axel, 26 ans, étudiant en gestion, Nantes, février 2016]

Le cas d'Axel est intéressant puisqu'il se distancie de la pratique qu'il juge trop rigoureuse, sérieuse et surtout chronophage des compétitions, et y préfère les parties en ligne ou les rendez-vous plus informels des bars et des cybercafés :

#### 49. Extrait – La compétition, c'est tout une organisation

« C'est plus pour le fun, moi, quand je fais de la compétition. Après, la compétition, c'est aussi toute une organisation : faut être prêt à prendre le temps. Faire un tournoi, ça prend quand même pas mal de temps. Non seulement le temps avant d'apprendre toutes les stratégies des autres, ou s'entraîner, quel que soit le jeu. Plus le temps que le tournoi va te prendre... Alors que quand tu veux jouer en compétitif, en classé dans un jeu, c'est quand tu veux : 3 heures du mat, tu ne sais pas quoi faire, t'ouvres le jeu, tu lances le classé ! C'est du compétitif ! Et sur mesure, on va dire. C'est quand tu veux ! »

[Entretien avec Axel, 26 ans, étudiant en gestion, Nantes, février 2016]

Axel souligne par là qu'il y a une frontière entre sa pratique « fun » et occasionnelle, et celles des autres qui participent à des tournois avec des enjeux financiers : cette frontière, c'est celle de l'apprentissage des stratégies gagnantes, celles que les autres joueurs utilisent. Il fait une seconde distinction entre les tournois (« compétition ») et le jeu « compétitif » : dans le premier cas les joueurs doivent « s'organiser » et s'inscrire pour participer, tandis que pour le second, cela peut être occasionnel puisqu'il s'agit de modalités de jeux inscrites dans les logiciels ludiques.

Malgré cette distance prise vis-à-vis du travail de la performance ordinaire, Axel a une bonne maîtrise des jeux vidéo, notamment parce que c'est son loisir principal. Quand on lui demande de raconter quand il a commencé à jouer, il répond qu'il ne s'en « souvient même pas » :

#### 50. Extrait – « Mon père jouait aux jeux vidéo »

« ... j'étais jeune. Mon père jouait aux jeux vidéo. Mon père avait une Super Nintendo... Il avait même une Nintendo, je crois, avant. En tout cas, il y a des photos de moi bébé : ma mère me change la couche et j'ai un manuel de ce jeu vidéo de *Starwing* dans les mains. Il est à l'envers, et je ne sais pas lire. Il y a quand même un manuel dans les mains ! C'était pour te dire ! »

[Entretien avec Axel, 26 ans, étudiant en gestion, Nantes, février 2016]

À n'en pas douter, Axel baigne dans une culture ludique depuis son plus jeune âge. Ses premiers jeux vidéo étaient des jeux de tir à la première personne (*Doom*), à de six ans, dit-il. Les jeux vidéo font partie de son histoire personnelle, jusqu'à s'approprier

les lieux et les jeux. Lorsqu'on lui fait remarquer qu'il est souvent au Game Over, Axel répond du tac-o-tac que « c'est un peu la maison » ; ce qui est, au bar, une *private joke* (blague au public de connaisseurs), puisque le bar en face s'appelle vraiment « La maison ».

### ***Les conditions qui favorisent l'entrée en compétition : socialisation et temporalités spécifiques***

Les quatre portraits précédents, du compétiteur « professionnel » au compétiteur « fun », montrent autant une diversité de profils que des points communs quant aux conditions permettant un tel investissement. Les profils diffèrent évidemment en fonction d'investissement des joueurs dans les tournois et les équipes, mais également par leur statut au sein de cette arène des compétitions de jeux vidéo :

- professionnels, rémunérés pour leur performance et la diffusion en ligne de contenus ;
- semi-professionnels, avec peu de rétributions économiques, mais des activités qui s'approchent des professionnels ;
- amateurs, investis dans la vie associative et l'animation d'une scène vidéoludique ;
- occasionnels, quand il s'agit d'une participation furtive et non pérenne.

Chez les enquêtés, la pratique des sports électroniques prend son origine dans la pratique des jeux vidéo. Sur ce point, tous les enquêtés font état de deux figures ou groupes initiateurs : les pères et les pairs. Ce résultat rejoint ceux des recherches existantes sur la socialisation aux jeux vidéo, qui, toutes, montrent l'importance du jeu vidéo au sein du foyer familial et des groupes d'amis<sup>1</sup>.

C'est le cas d'Axel par exemple qui fait remonter sa pratique à son enfance, quand son père jouait, et qui lui a passé les manettes très tôt. La présence des consoles ou des ordinateurs au domicile, et leur accessibilité sont des conditions nécessaires à une pratique qui s'inscrit dans le long terme. Cependant, cette socialisation familiale ne donne pas l'accès au monde des compétitions, que ce soit en ligne ou non.

Le portrait de Raphael montre quant à lui une socialisation au jeu compétitif par le groupe de pairs, en particulier dans un lieu de jeu sur Paris auquel il se rend chaque jour. Comme dans des activités sportives et physiques, le groupe de pairs joue ici un rôle primordial dans la socialisation à la compétition, caractéristique typique d'une socialisation masculine<sup>2</sup>. Mais surtout, elle favorise, mieux que la socialisation familiale, l'insertion dans les groupes des pratiques compétitives.

<sup>1</sup> Samuel Coavoux, *op. cit.*, 2010 ; Jessica Soler-Benonie, *art. cit.*, 2019. ; Vincent Berry, Laetia Andlauer, *Jeu vidéo et adolescence*, Laval, Presses Universitaires de Laval, Adologiques, 2019. ; Barbara Fontar, Mikhaël Le Mentec, « Les pratiques vidéoludiques des adolescents de 13-15 ans », *Réseaux*, 4, 222, 2020, p. 79-112.

<sup>2</sup> Christine Mennesson, *op. cit.*, 2006. ; Carine Guérandel, Aurélia Mardon, « Introduction. Socialisation de genre durant la jeunesse : la part du sport », *Agora débats/jeunesses*, 1, 90, 2022, p. 58-69.

## 51. Portait – La socialisation enfantine et adolescente vidéoludique de Tidus

Tidus a été initié au jeu vidéo par son frère, qui lui-même l'a été par son père. Dans un premier temps, il assiste aux parties de *Final Fantasy*, un jeu de rôle japonais. Puis dans un second temps, vers l'âge de 8 ans, il participe aux après-midis des amis de son frère et ses amis, qui pratiquent des jeux extérieurs, des jeux de société et des jeux vidéo. Plus particulièrement, c'est à cette époque qu'il découvre les jeux multijoueurs sur consoles : d'abord des jeux de combat (*Super Smash Bros Melee*), puis des jeux de guerre (*Medal of Honor*). À son domicile, les consoles étaient dans les chambres des enfants, équipées d'un écran cathodique. Il y avait aussi un ordinateur, au rez-de-chaussée, dans le bureau familial. Il passe autant de temps à regarder son frère jouer qu'à pratiquer lui-même, à découvrir les jeux de stratégie comme *Warcraft III* ou *Age of Empire*, ainsi que quelques jeux éducatifs comme *Adibou*. Ce n'est qu'à l'âge de 15 ans que Tidus récupère un ordinateur portable personnel, grâce au plan informatique de son collègue, qui permet la distribution d'équipements informatiques à tous les élèves. L'usage en a été détourné pour jouer à *League of Legend* – jeu auquel jouaient ses amis du lycée – et à *Warcraft III*, puis *Hearthstone*. « Vraiment, ce pc on nous a dit qu'il devait rester vierge de toutes applications, mais personne n'a vérifié », raconte-t-il en entretien.

[Récit recomposé par l'entretien et les échanges informels avec Tidus, 18 ans étudiant en classes préparatoires en maths et physique à Lille]

Le cas de Tidus est d'autant plus marquant qu'il rejoint les deux facettes de cette socialisation au jeu et à la compétition. Ce que souligne plus précisément son cas, c'est la continuité de ces pratiques vidéoludiques et compétitives bien qu'il change de groupe de pratique. En effet, il n'y a pas de temps d'arrêt : il commence avec son frère, puis avec les amis de son frère, et continue plus tard avec ses propres amis, jusqu'au moment de ses études supérieures où il se rend en tournoi et crée une équipe sport informelle. Encore une fois, sa trajectoire dans ce loisir montre, comme les autres portraits, l'importance d'une initiation et d'un maintien des pratiques dans un cercle genré restreint aux hommes. Comme l'analyse Dominique Pasquier, cet entre-soi masculin est déjà une forme de spécialisation des passions adolescentes, où les garçons créent des liens d'amitié basés sur des expertises plus que sur des confidences, plutôt réservées aux groupes de filles<sup>1</sup>.

Du professionnel des jeux à l'occasionnel, les portraits soulignent également des temporalités propices à l'investissement dans l'esport. Un premier temps propice se dessine à la fin du lycée et lors des études supérieures, le temps que l'on peut qualifier de « temps élastique », en référence à l'article de Stéphane Beaud<sup>2</sup>. Beaud utilise ce terme pour qualifier la façon dont des « ratés » du travail d'acculturation

<sup>1</sup> Dominique Pasquier, « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie Française*, 1, 40, 2010, p. 93-100.

<sup>2</sup> Stéphane Beaud, « Un temps élastique. Étudiants des 'cités' et examens universitaires », *Terrain*, 27, 1997, p. 43-58.

scolaire – principalement des jeunes de banlieue qui accèdent à l’université – utilisent leur temps. Le temps est qualifié d’« élastique » parce qu’il se remplit d’une multitude d’activités autres que le travail proprement universitaire, détournement auquel contribuent autant les dispositions temporelles de ces jeunes, non habitués à la rentabilisation de leur temps, que le rythme espacé d’épreuves universitaires, au contraire des élèves d’école préparatoire, dont le temps très cadré ne laisse pas le temps aux loisirs non encadrés<sup>1</sup>. Si Stéphane Beaud insiste, dans une perspective de compréhension des parcours des étudiants de classes populaires, sur l’échec lié à ce temps élastique, certains cas de mon corpus montrent que cela peut aussi être « rentabilisé ». En effet, en s’investissant dans des activités d’à côté des études, les étudiants-compétiteurs font de leurs engagements un bénéfice dans leurs trajectoires : ils deviennent professionnels d’esport, où se créent des expériences associatives qu’ils pourront parfois valoriser dans leur CV, *etc.* Ce temps élastique, lorsqu’il est vécu par des étudiants de classes moyennes ou supérieures, permet ainsi la confection de liens sociaux (nouer des contacts) qui contribuent également à leur insertion dans des groupes professionnels ou non. On retrouve ici ce qu’observent les études sur les grandes écoles qui incitent les étudiants à participer aux activités extra-scolaires de leur établissement. Faire partie du Bureau Des Etudiants, participer aux fêtes semestrielles ou encore organiser des sorties sont, dans ces milieux, autant d’activités qui détournent les étudiants du travail universitaire pour leur permettre de construire leur propre réseau de connaissance, utile pour leur avenir et leur insertion professionnelle<sup>2</sup>.

Bien que les enquêtés ne soient pas originaires des quartiers populaires, ceux qui deviennent professionnels des compétitions de jeux vidéo semblent effectivement vivre l’échec universitaire. Cependant, cet échec n’est pas lié à leur absence de réussite aux études, mais plutôt à leur réussite dans les compétitions de jeux vidéo. Par exemple, c’est au moment des études supérieures où Raphael s’engage encore plus dans la compétition internationale sur *Magic* et le poker. Inscrit en licence de mathématiques et informatiques appliquées aux sciences sociales, il rate sa licence quatre fois. Il raconte en entretien qu’il abandonne « sans l’avoir, et c’est là que [il] commence à aller aux Worlds Series, ça coïncidait avec les partiels, et le poker ça a commencé à marcher... [il avait] 21 ans [...] » (extrait de l’entretien avec Raphael).

Sweat, 19 ans, joueur professionnel de *Hearthstone*, connaît lui aussi cet échec universitaire à cause de sa réussite aux jeux et l’impossibilité de réaliser des études qui l’animaient :

<sup>1</sup> Muriel Darmon, *Classes préparatoires. La fabrique d’une jeunesse dominante*, Paris, La Découverte, 2015.

<sup>2</sup> Gilles Lazuech, *op. cit.*, 1999. ; Anne Lambert, *op.cit.*, 2010.

## 52. Portrait - « J'y arrivais facilement »

Bah en fait à la base j'ai eu le BAC et tout. c'est là que j'ai débuté *Hearthstone*. Ensuite de ça j'ai voulu aller en STAPS, mais vu que c'était des trucs aléatoires, j'sais pas trop quoi, des trucs comme ça...

*Parcours Sup ?*

Tirage au sort pour rentrer en STAPS, un truc comme ça apparemment, du coup j'suis pas admis. Du coup j'suis allé en « j'entends pas le sigle »...

*En quoi ?*

En truc d'économie à la fac !

*Ok ! [rire tout les deux]*

C'était juste... enfin c'était pas c'que j'voulais travailler, c'était pas c'que j'voulais faire à la base. Du coup bah, euh... du coup j'continue de jouer à *Hearthstone*, et c'est là que j'commence à me qualifier *etc.* Comme j'te dis, ma première équipe amateur, après j'ai fait ma première GA, et j'ai fait des bons résultats, et... après voilà !

[Extrait d'entretien, Sweat, 19 ans, professionnel *Hearthstone*, mai 2019]

Les parcours de ces deux compétiteurs professionnels soulignent l'importance qu'offrent les temporalités liées aux études supérieures pour les enquêtés, qui, dans la majorité, s'engagent à ce moment-là dans des équipes esports et dans la participation à des tournois. Pour Sweat, cela est accentué par le fait qu'il est refusé en STAPS, et admis dans une licence d'économie qu'il ne voulait pas faire. Le statut d'étudiant donne l'accès aux nouveaux réseaux des pratiquants. Tout un nombre d'associations étudiantes organise ces rencontres vidéoludiques<sup>1</sup> : c'est le cas pour la Nantarena, organisée par un bureau des étudiants de l'école polytechnique, ou encore pour l'Insalan, créée par une association des étudiants de l'école d'ingénieur de Rennes.

Le « temps élastique » d'études supérieures n'entraîne pas nécessairement des ratés dans le parcours d'étude des compétiteurs, mais plutôt une opportunité de tester des pratiques hors du temps scolaire et d'étude. De même, il peut s'agir des premières pratiques « en autonomie » de ces jeunes hommes, hors du domicile familial et de son cadrage des loisirs. C'est le cas de Tidus et de Cubis, par exemple, qui, en terminant leurs études supérieures, ont également arrêté leur engagement compétitif de jeux vidéo sans nécessairement abandonner la pratique vidéoludique de loisir.

Une autre temporalité favorisant l'engagement dans les compétitions est celle de chômage. Les participants aux compétitions de jeux vidéo aiment à rappeler que

<sup>1</sup> C'est d'ailleurs ces configurations qu'observent également Chaulet et Soler-Benonie, qui concluent également que cette sociabilité masculine est une sociabilité étudiante : Johann Chaulet, Jessica Soler-Benonie, *art. cit.*, 2019.

beaucoup de réussites compétitives et entrepreneuriales dans l'esport ont suivi une période où, formellement, ils étaient en recherche d'emploi. Si cette instrumentalisation du chômage peut recouvrir une certaine réalité parmi les compétiteurs, il s'agit essentiellement d'une blague qui se moque moins des participants aux compétitions de jeux vidéo que du stigmatisme du joueur solitaire et improductif. La photographie suivante a été prise lors de la Gamers Assembly 2018, et montre la façon dont ce stigmatisme est retourné : il est dit que « les chômeurs ont du talent », ce qui implique, en situation, que les compétiteurs sont des chômeurs.



*Illustration 37: Fond d'écran "Nos chômeurs ont du talent" d'un compétiteur Rocket League, Gamers Assembly 2018*

### **Entrer dans une équipe esport : reconnaissance du travail de performance et travail relationnel**

Si la socialisation familiale et du groupe de pairs, ainsi que les premiers temps hors du cadre familial sont des étapes dans la carrière des compétiteurs de jeux vidéo, amateurs ou professionnels, ces moments ne sont pas nécessairement ceux qui jouent dans un engagement plus régulier dans les arènes des sports électroniques. En effet, beaucoup de joueurs de jeux vidéo compétitifs peuvent s'arrêter à une pratique entre pairs ou occasionnelle de tournois, comme c'est le cas d'Axel.

L'entrée dans une équipe d'esport est à la fois une étape et une reconnaissance qui scelle le devenir de compétiteur. Cependant, les voies d'accès dans ces cercles sont floues : il y a peu d'appels à participation sur les réseaux, les équipes annonçant uniquement les derniers recrutements. Être dans une équipe est à la fois une reconnaissance sociale des potentiels d'une personne dans sa participation aux compétitions, et ce qui permet à cette personne d'être reconnue comme un compétiteur dans l'ensemble du groupe. Effectivement, pour entrer dans une équipe, associative ou commerciale, les compétiteurs doivent montrer qu'ils ont déjà réalisé des exploits dans ces arènes compétitives. C'est notamment le cas de Raphael après son tournoi aux États-Unis, qui intègre et consolide son réseau international en intégrant une équipe no-française. Sur *Hearthstone*, j'ai pu suivre le cas d'Obsidian, qui, d'abord, participait aux compétitions par équipes en ligne sous la bannière d'une équipe associative, puis lors de sa première participation à l'Insalan, a gagné en finale. Après cet événement, il s'est fait recruté par l'équipe professionnelle Millenium, équipe qu'il a diffusée en direct les phases finales du tournoi. Les exemples sont nombreux, et certains montrent aussi qu'au-delà de la reconnaissance de performances, le maintien d'un réseau est indispensable. C'est le cas de Kiki, qui n'a pas réalisé de performances remarquées, a fini par réaliser des *streams* sur la chaîne d'une équipe professionnelle pour *Hearthstone* : Kiki était l'ancien équipier de Obsidian lors de son passage en association amateur.

D'un point de vue légal, deux formes d'équipes coexistent : les associations – de loi 1901 – et les entreprises commerciales. Dans les faits, le paysage des équipes en esport est un peu plus complexe, et les statuts légaux sont utilisés en fonction des objectifs que ses membres se donnent. Certaines équipes dérogent même à ces règles légales en se formant sans cadre et sans formalisation du statut. Celles-ci restent des équipes amatrices. Ces « associations informelles » peuvent se regrouper à la base des espaces virtuels comme des serveurs ou des groupes de discussion. Elles se forment suite à des rencontres en tournois ou par les personnes qui se connaissent déjà. L'ordonnement de ce paysage des équipes se constitue principalement autour de trois statuts pragmatiques que j'ai déjà détaillé : les amateurs, les semi-professionnels et les professionnels.

Si quelques équipes associatives, sur certaines scènes, se démarquent, ce sont tout de même les équipes professionnelles qui retiennent l'attention du public et des compétiteurs, masquant de fait un réseau plus vaste. Ce n'est pas seulement les résultats et les performances sportives qui permettent aux équipes professionnelles de retenir l'attention médiatique, mais aussi leur *business*-modèle, puisqu'elles se transforment en des marques en tant que telles. L'équipe professionnelle Vitality, en France, en est l'exemple. Cette structure s'est montée sous forme d'entreprise, puis, après avoir recruté dans son équipe des joueurs qui ont réalisé des résultats remarquables sur certains jeux vidéo, a décidé de créer une gamme de vêtements, une boutique à Paris et un espace de jeux à la demande à côté.

Dotées de moyens économiques et d'encadrement humain plus importants et plus organisés, les équipes semi-professionnelles et professionnelles visent un haut niveau de performance, qui se transforme en ressource pour gagner de la visibilité. Ces

visibilités médiatiques et ces moyens permettent en outre de participer à plus de manifestations compétitives que des équipes d'amateurs, et, à terme, de se faire inviter dans des tournois d'envergure nationale et internationale.

### ***Entrer en équipe d'esport***

Les deux récits et le tableau 6 ci-dessous illustrent quelques-unes des logiques d'entrée dans des équipes d'esport amateurs selon deux modalités : la candidature et l'enrôlement. En fonction des rôles au sein de la structure, mais aussi du statut pragmatique de celle-ci, les modes de recrutements diffèrent. Le mode « candidature » sera utilisée majoritairement pour recruter des personnels de fonctions des équipes (*staff*), alors que « l'enrôlement » sera la modalité privilégiée pour la recherche de compétiteurs.

*Tableau 7 : Modes de recrutements selon le statut pragmatique de l'équipe et le rôle des acteurs*

	Amateurs	Semi-professionnels	Professionnels
Compétiteurs	- Candidature - Enrôlement	- Enrôlement	- Enrôlement
<i>Staff</i> (encadrement)	- Candidature - Enrôlement	- Candidature - Enrôlement	- Candidature - Enrôlement

Les séquences suivantes présentent ces deux modes de recrutement :

#### **53. Séquence – Modalité « candidature » pour le rôle de rédacteur chez Club Esport**

19/10/2014, en soirée. Je repère le tweet de Jay qui circule dans les cercles du Twitter *Hearthstone*. Le message se présente comme une annonce de « recrutement pour un poste de rédacteur ». Aucune mention de bénévolat, de salariat et de toute forme de rémunération. J'envoie une réponse sous le tweet deux heures après pour savoir comment candidater. Jay me répond sous son message qu'il faut le joindre par Skype ou par courriel.

20/10/2014, 8h57. Mon Skype ne fonctionne plus sur mon ordinateur, malgré plusieurs essais d'installation et désinstallation pendant la nuit. J'envoie donc un courriel à Jay, commençant par « bonjour » et finissant par « cordialement ». J'y écris que « le poste de rédacteur pour Club Esport sur *Hearthstone* m'intéresse beaucoup. J'aurais aimé avoir un peu plus de détails sur les missions qui sont confiées à ces personnes, etc. ? » J'y mets en avant mon intérêt pour le jeu, ses compétitions nationales et internationales et mes recherches de master.

13h46. Jay me répond d'un « Yo ! », et se présente comme « le rédac chef de Club Esport, bossant plus du côté de sc2 [*Starcraft 2*] que *Hearthstone* ». Il détaille ensuite les missions (suivre les performances de l'équipe et des joueurs), et précise que dans l'équipe, « [ils communiquent] principalement via Skype, [et que] ce serait bien que le tien fonctionne à nouveau si [ils m'intègrent] à l'aventure ». Jay me demande si j'ai déjà écrit des articles sur internet, pour voir mon travail.

19h03. Je réponds à Jay que je n'ai jusqu'alors écrit qu'un mémoire sur les joueurs de jeux vidéo, et je lui passe en pièce jointe, en relativisant que « la lecture peut être barbante ». Je confirme que les missions me plaisent, que je sais mener des entretiens grâce à ma formation et que j'ai l'habitude de réaliser des synthèses. J'annonce que je change bientôt d'ordinateur, et que la question du Skype devrait se régler.

22h18. Jay revient vers moi et m'écrit qu'il a « hâte de [me] voir à l'œuvre [que je suis] motivé, sérieux et sympathique, et [qu'il aura] pas masse de fautes à corriger à la relecture \o/ [\o/ est un émoticône qui mime un signe de victoire – bras en l'air] ». Il me précise que l'équipe est dotée d'un « TeamSpeak, [et que] ce serait bien de passer si possible, qu'on discute avec le manager de l'équipe » afin de voir si je « conviens » pour intégrer l'équipe. Il me donne le lien de l'adresse TeamSpeak, en précisant qu'il est « dessus quasi tout le temps ». Il ne me donne pas de date ou d'horaire pour me connecter.

21/10/2014, 13h39. Je lui annonce que je pourrai me connecter en fin de journée, entre 17h30 et 18h.

13h47. Message de Jay : « Ça marche ! »

18h. Je me connecte sur le TeamSpeak. Je ne peux pas aller dans d'autres salons de discussions, car je n'ai pas les accès et les autorisations. J'envoie un courriel à Jay pour dire que je suis présent. Je patiente 15 minutes avant que Jay m'accueille dans le serveur de discussion. Il me présente au manager de l'association. Puis, sans que j'ai eu à répondre à quelconque question, il est convenu que je suis pris pour le poste. Mon premier article doit paraître dans deux semaines, après la prochaine compétition pour mettre en avant les résultats de l'équipe. On m'enjoint d'aller dans un autre salon de discussion pour me présenter aux joueurs de l'équipe.

[Observation participante en ligne, équipe Club Esport, 2014]

#### **54. Séquence – Modalité « enrôlement » dans l'équipe Ascention**

En finale du tournoi du bar, je me retrouve face à Uther, alors que l'on est dans la même équipe. Je remporte la victoire, mais nous recevons tous les deux une consommation gratuite au bar pour ce résultat. Je sors pour fumer une cigarette et m'extraire de la foule pour discuter avec Uther de notre match. Avant de sortir, un homme de 35 ans m'interpelle.

Il se présente en se nommant par son pseudo « Kojima », président d'une équipe associative, Ascention. Uther et moi répondons que nous ne la connaissons pas. Kojima dit qu'il vient de changer le nom, et qu'il a pour ambition d'en faire une équipe professionnelle et implantée dans la région Nantaise, car « ça marche pas les équipes en ligne, tout le monde fait ça, alors qu'en fait il y a un créneau d'être présent ici ! » Kojima nous propose donc de rejoindre son « roster » [équipe] *Hearthstone* après avoir vu notre performance du soir.

Uther et moi lui disons que nous avons déjà une équipe, qui n'est pas sous le régime d'association, et qu'on ne veut pas quitter nos coéquipiers. J'évoque le palmarès de l'équipe et de ses membres : premier de la seconde division de tournois amateurs en ligne, jouant en première division ; joueurs qualifiés pour les tournois de l'éditeur ; déplacement récurrent aux LANs locales et nationales. Kojima est intéressé de nous recruter tous – il précise qu'il n'a personne dans l'équipe *Hearthstone* pour le moment. Il prend alors mon contact et me demande de lui envoyer les « hauts-faits » de l'équipe.

Le lendemain, j'en parle aux membres de l'équipe. Uther est partant ; Tidus est contre ; Aragorn et Textela sont mitigés. Aucune décision n'émane de nos discussions. Les membres « contre » avancent que nous faisons ça pour le « fun ». Tidus et Aragorn s'en remettent finalement à ma décision, puisque je suis considéré comme le « capitaine » de l'équipe. Je leur propose qu'on envoie les documents du palmarès, Uther et Aragorn ajoutent alors qu'il faut demander ce que Ascention nous apporterait. Je m'exécute en envoyant un message à Kojima sans lui donner de réponse positive pour le moment.

Deux jours après. En réponse, Kojima dit être très intéressé de nous recruter. Il promet « un t-shirt de l'équipe à chacun » et de la « visibilité » sur les réseaux sociaux (Facebook et Twitter), et un espace sur le serveur de discussion TeamSpeak de l'association. Après quelques discussions, on accepte tous ensemble, en se disant qu'on ne change pas notre façon de participer.

[Tournoi *Hearthstone* et entrée dans l'équipe Ascention, Game Over, Nantes, 2015]

Aucun des recrutements décrits dans ces séquences n'implique un salaire, il s'agit toujours de bénévolat. La candidature se fait en réponse à un appel qui tourne le plus souvent sur les réseaux socio-numériques. C'est chose assez courante que d'appeler à des candidatures pour les associations, principalement pour celles qui cherchent à se développer et mieux se structurer. Dans cette idée, les tenants des structures peuvent développer leur association soit en ouvrant les candidatures aux compétiteurs sur un jeu vidéo précis – s'il s'agit du dernier jeu à la mode – soit en proposant d'endosser les rôles de *staff*, c'est-à-dire de responsables pour telle ou telle tâche. Endosser ses responsabilités suppose d'avoir non seulement les compétences, mais surtout une motivation, et c'est de ça que les candidats sont censés faire preuve en postulant. Cependant, d'après mes observations, pour ces postes de manager et de *staff*, les

offres trouvent peu d'échos. Cela est peut-être en partie dû au fait qu'aucune forme de rétribution n'est proposée pour ce type de tâche, et cela mène parfois à des paradoxes que l'on observe également sur le marché du travail en général : les associations recherchent des personnes qui ont une ou plusieurs « expériences », qui soient « sérieuses », tout en offrant de vivre avec eux une telle expérience qui serait valorisable plus tard.

Les équipes, qu'elles soient amateurs, semi-professionnelles ou professionnelles, semblent toujours à la recherche d'une main-d'œuvre. Les rôles d'entraîneurs et de rédacteurs font l'objet d'annonces sur les réseaux en ligne. Cependant, s'il y a une forte offre pour ces postes, ce sont en réalité ceux qui ont le moins de gratification en retour : le nom ou le pseudo des rédacteurs sur internet sont peu connus des compétiteurs ou du public, les entraîneurs amateurs ne font pas partie des compétiteurs. Ces tâches n'ont aussi aucune forme de rémunération ou d'avantage ni matériel ni économique. L'abondance de l'offre rencontre une rareté de la demande dans ce marché du travail bénévole, et les annonces de recrutements ont peu de réponses et de diffusions.

Lorsqu'il s'agit de devenir compétiteur, le recrutement se passe principalement en tant qu'un enrôlement : les associations sollicitent des personnes qu'elles ont identifiées pour rejoindre leur équipe. Du côté des candidats, ce n'est pas la motivation qui est recherchée, mais les compétences qui se traduisent par les résultats en jeu. Il y a deux manières d'enrôler : en démarchant les personnes repérées *via* des classements en ligne (du jeu vidéo ou des sites d'organisations de tournois), ou en les contactant par messagerie instantanée sur les réseaux sociaux en jouant sur la proximité sociale, sur le réseau des individus déjà engagés dans l'association. C'est notamment les deux types d'expérience que Tidus a rencontré sur deux jeux vidéo différents (*League of Legend* et *Hearthstone*) :

### 55. Portrait – Tidus face aux propositions d'enrôlement

En 2015, à 15 ans, Tidus est un élève dans un lycée de moyenne ville dans l'Oise, et joue tous les jours à *League of Legend* (LOL). Il est régulièrement classé dans les parties en ligne dans les « Diamants ». Dans LOL, le rang « Diamant » est le quatrième meilleur rang sur neuf, mais seulement 2,33 % des joueurs y accèdent<sup>1</sup>. Tidus a pu atteindre le rang supérieur, « Master », déjà deux fois : dans ce troisième meilleur rang se retrouvent seulement 0,034 % des joueurs (pour les rangs supérieurs, « Grand Master » et « Challenger », il y a respectivement 0,028 et 0,014 % des joueurs de LOL). Il fait preuve d'un « haut niveau » de jeu, et son classement est disponible sur le site du jeu. C'est à ce titre que deux équipes « semi-pro » ont contacté Tidus durant l'année de ses 16 ans, pour lui proposer d'intégrer leurs équipes. En échange de sa participation, celles-ci lui proposent des défraiements en tournois, un maillot d'équipe et un revenu d'appoint – insuffisant pour en vivre – qui vient des sponsors de

<sup>1</sup> Estimation basée sur les derniers chiffres des classements en ligne, en 2023. Le nombre de personnes par rang ne change pas en fonction des années et reste stable. Voir : [https://stuffgaming.fr/league-of-legends-comment-fonctionne-le-systeme-de-rank-et-de-mmr/?utm\\_content=cmp-true](https://stuffgaming.fr/league-of-legends-comment-fonctionne-le-systeme-de-rank-et-de-mmr/?utm_content=cmp-true) ; consulté le 29/03/2023

l'équipe. Malgré les propositions, Tidus refuse de faire de ce jeu quelque chose de « sérieux », car « [il] rage trop sur le jeu, [il veut] pas y passer ses journées », dit-il.

[Portrait de Tidus, réalisé à partir des observations participantes et de l'entretien entre 2014 et 2018]

Le mode de recrutement privilégié des équipes semi-pro et pro est celui de l'enrôlement, dont l'exemple est l'expérience de Tidus. Dans certaines situations, l'invitation se rapproche de la cooptation, ce qui est le cas de Tidus, Aragorn et Textela dans la séquence 54 : ces joueurs se retrouvent invités parce que Uther et moi avons posée la « condition » de ne rejoindre l'équipe de Kojima que tous ensemble. Le portrait de Tidus montre d'ailleurs que son enrôlement dans les équipes semi-pro se fait sous un registre de l'excellence : les associations sollicitent les joueurs qui se sont distingués dans les compétitions, comme c'est le cas pour Kojima qui vient assister aux compétitions locales pour recruter ses nouveaux compétiteurs.

Ce qui distingue la candidature du recrutement – et ce qui engendre beaucoup de souffrance chez les joueurs cherchant, en vain, à rejoindre les équipes – est qu'il est impossible de se faire recruter de son propre gré. Si les candidats sont les sujets d'action – on postule pour un poste – le recrutement est une expérience passive, où il faut se faire élire par les autres. Puisqu'il est impossible de candidater comme joueur, on ne peut qu'être coopté par des pairs ou démarché par les équipes. Le recrutement dans une équipe esport, lorsqu'il est consenti et recherché, est ainsi le résultat de la reconnaissance de l'investissement et des performances du compétiteur.

L'exemple de Hélicoptère, ci-dessous, illustre également cette situation de démarchage, d'abord à un niveau individuel, puis collectif :

#### **56. Récit – Parcours de Hélicoptère et ses coéquipiers de Club Esport à une structure professionnelle**

L'équipe Club Esport se présente comme une structure « semi-pro ». C'est ce qui ressort, par exemple, de leur profil Twitter, où les joueurs d'*Hearthstone* se présentent sous cette qualification. En 2014, un membre de cette *team* se détache plus que les autres suite à ses résultats : Maverick. Il est allé en Top 8 de la Gamers Origin Cup, et il s'est qualifié pour la DreamHack en Suède, un tournoi international. Durant le tournoi, il joue jusqu'au Top 24. Juste avant la DreamHack, il est approché par une structure professionnelle qui a une équipe *Hearthstone* avec une WebTV (une chaîne de *streaming* sur Twitch). Il accepte d'entrer dans l'équipe, et quitte Club Esport.

Chez Club Esport, l'équipe continue de jouer pendant deux mois, avant de se dissoudre. Les membres de l'équipe *Hearthstone* mettent en cause, en interne, puis sur les réseaux sociaux le dirigeant de l'équipe qui leur doit de l'argent. Cet argent provient des *streams* fait sur Twitch. Ils décident de quitter l'équipe au

bout de quelques jours, et s'affichent comme « *free agent* » sur Twitter. Pendant tout ce temps, Maverick n'a pas quitté les réseaux de l'équipe – il est toujours sur le Skype. Ils discutent ensemble des possibilités de recrutement. Au bout d'une semaine de discussion, trois membres de l'équipe sont recrutés dans la même équipe que Hélicoptère. Les deux autres annoncent qu'ils décident d'arrêter la compétition à cause de leurs activités professionnelles.

[Portrait et récit tirés du suivi du joueur sur plusieurs années en ligne et en tournois]

Ce récit montre que les méthodes de recrutement sont liées à plusieurs critères et paramètres, comme le financement général de la structure ; la réputation et les « hauts faits » d'un compétiteur ; ou encore de la proximité des membres de l'équipe avec le prétendant choisi. Pour les équipes professionnelles, recruter un compétiteur c'est engager un salarié qui doit représenter la marque : faire de la diffusion en ligne, et faire des performances en tournoi. Si leur lien avec l'entreprise peut être perçu au prisme du salariat, en réalité, ces compétiteurs professionnels créent des « auto-entreprises » et sont recrutés en tant que prestataires de services. Les équipes semi-pros ne peuvent engager ce même procédé ni rémunérer les compétiteurs de leur équipe. Mais les sponsors qui les aident permettent d'au moins défrayer les coûts hôteliers et d'entrées d'un évènement compétitif et d'offrir un t-shirt.

On le voit dans la séquence précédente, le recrutement des compétiteurs au sein d'entreprises ne change pas l'état des modalités d'enrôlement. Bien qu'il existe, sur des scènes esports comme *League of Legend*, *Fortnite* ou *Counter Strike* de véritables « mercatos », les joueurs ne semblent pas totalement décisionnaires de leur poursuite et de leur recrutement au sein d'une équipe : dans ce marché concurrentiel, les joueurs dépendent des offres qui sont faites pour les recruter, et cela repose sur l'établissement d'un réseau de relation. En soi, cela n'a rien de différent structurellement avec ces sphères plus amatrices ou moins organisées.

### ***Les « hauts faits », ou le « CV » du compétiteur***

Si le réseau de relation est ainsi l'un des ressorts pour devenir professionnel, il reste que si le prétendant n'a pas les qualifications requises, il est peu probable que les responsables d'une équipe lui proposent une place. Il en va de même dans les sphères amatrices. Pour entrer en tant que joueur dans une structure, et qu'importe leur statut pragmatique, il faut remplir quelques conditions. Les joueurs approchés par les équipes le sont sur la base de leur performance, ou de leurs « hauts faits » – une sorte de « CV » du compétiteur. Même les joueurs cooptés par leur réseau sont jugés à l'aune de leurs performances passées et présentes, mais aussi de leur comportement général, ou plus précisément de leur réputation.

Toutes les performances ne sont pas équivalentes, et celles qui permettent l'enrôlement dans une de ces structures sont précises. Il s'agit de réaliser quelque

chose de « visible », c'est-à-dire d'être médiatisé. Cette médiatisation est réalisée sur les sites internet spécialisés : presses en ligne, sites des classements de l'éditeur du jeu, sites « communautaires » de tournois, classements en ligne, *etc.* Mais le principal haut fait d'un compétiteur est de remporter une compétition dite « majeure » ou « mineure ». Un tournoi d'ampleur nationale est dit mineur, alors qu'un tournoi international, qu'il faut s'y rendre ou qu'il est en ligne, est un tournoi majeur. Une qualification à un championnat international ou au circuit des championnats du monde a la même fonction qu'un tournoi majeur. Souvent, c'est bien le cumul de ces faits qui va inciter les structures pro et semi-pro à démarcher un compétiteur.

Toutes victoires ou « top » dans un tournoi doivent être compilés dans un dossier afin de pouvoir être mobilisés quand l'occasion se présente. Par exemple, dans l'équipe Club Esport, ce palmarès prend la forme d'un *gdoc* (*Google Document*, document en ligne, sur le service de *Google*), que chaque joueur et membre du *staff* de l'équipe peut modifier et actualiser. Reprenant cette idée, l'équipe Unicorn (le nom de l'équipe avant de devenir Ascension) a fait de même, puis, en rejoignant l'association Ascension, a transposé le document sur le site internet de l'équipe. Ces « hauts faits » passent alors du cercle interne des membres de l'équipe à une accessibilité sur internet : il s'agit d'afficher les performances.

### ***Porter le maillot : un enjeu symbolique***

Entrer dans une équipe est donc, du point de vue du compétiteur, une reconnaissance de ces aptitudes et de ses performances passées. Par ailleurs, cet acte revêt également une importance aux yeux des autres compétiteurs, qu'ils fassent partie de l'équipe ou d'une autre. En effet, faire partie d'une équipe « prouve » que le compétiteur n'est pas qu'un « prétendant », et qu'il est, au contraire, un adversaire qui peut prétendre au titre.

Cet enjeu d'appartenance à l'équipe pour soi et pour les autres se traduit dans le port du t-shirt d'équipe. Le t-shirt d'équipe marque le corps des compétiteurs de leur appartenance autant qu'elle diffuse l'image des équipes. Ces vêtements revêtent donc un enjeu de représentation matérielle et symbolique. Ils marquent une identité collective et individuelle : sur le t-shirt, sont présents, *a minima*, le pseudonyme du compétiteur, le nom de l'équipe et son logo. En situation de compétition, les t-shirts permettent aussi de distinguer l'équipe d'organisation du tournoi, les compétiteurs en équipe et les compétiteurs occasionnels qui ne portent que leur vêtement ordinaire.

En entrant dans une équipe d'esport, tout compétiteur s'attend à être doté de son maillot. Parfois, les équipes le fournissent très rapidement (séquence 57), et d'autres fois, par manque de ressources financières, c'est au joueur de se le procurer ou de faire pression pour que l'association en produise (séquence 58).

## 57. Séquence – Introduction dans l'association Human Esport

Février 2017. L'équipe Ascention ne donne plus de nouvelles depuis presque 1 an, après le départ de Cubis de l'équipe et mon départ de Nantes. Relançant l'enquête de terrain, je cherche une équipe. À l'Insalan, je revois Cubis, portant le maillot de l'équipe Human. Je lui demande comment il a réussi à rentrer dans l'équipe, car les joueurs de l'équipe *Hearthstone* sont difficiles d'approche, et il n'a jamais été proche de ces compétiteurs. « En fait, me répond-il, y a l'équipe amateur, pas seulement le *roster* HS ! Tu vois j'ai eu le t-shirt en un mois, alors qu'à Ascention on l'avait pas en plus d'un an ! » Il ajoute qu'il peut parler de moi et me faire entrer dans l'équipe si ça m'intéresse. Je réponds : « Vas-y ».

Mai 2017, Gamers Assembly. Je suis venu officiellement en tant que « manager » pour suivre Cubis, mais surtout, pour l'essentiel du temps, réaliser mes observations. Le samedi Cubis joue ses matchs de qualification. Non qualifié pour le lendemain, il me rejoint pour balader entre la zone tournoi, le gradin des spectateurs et la zone marchandise. En début d'après-midi, après un match, Cubis repère responsables de l'association Human. C'est un week-end important pour l'association, car elle vient de signer un partenariat avec la métropole locale, ce qui entraîne même le changement du nom de l'équipe pour « Human Grande Métropole ». Cubis me présente au président de l'association, et nous parlons de mon adhésion prochaine. Cubis lui demande ensuite quand les adhérents auront le nouveau t-shirt. Le président nous fait attendre, puis au bout de 3 minutes, après avoir cherché une feuille avec une liste de noms, nous dit qu'il peut les donner maintenant. Il distribue à Cubis et moi deux t-shirts chacun, en me faisant promettre de m'inscrire. Les t-shirts sont déjà « floqués », c'est-à-dire qu'ils portent nos pseudos.

[Gamers Assembly, entrée à Human Esport, hall des expositions, Poitiers, 2018]

Dans cette première situation, l'association Human Esport produit les t-shirts en nombre important. Elle en fournit à tous les nouveaux arrivants, et dans mon cas, avant même que je sois inscrit à l'association. La rapidité de ce service est surprenant, mais elle peut s'expliquer par la situation particulière où l'équipe se trouve lors de cette observation. Lors de la Gamers Assembly, l'équipe Human « joue à domicile » comme me le rappelle plus tard Cubis et l'un des managers de l'association : ils sont, comme l'association Futurolan, de la métropole de Poitiers. En outre, lors de cette édition, l'association signe un partenariat avec les autorités locales. C'est pourquoi avoir de nombreux participants équipés de leur maillot permet à Human d'assurer une visibilité dans le tournoi.

Par contraste, la séquence 58 décrit une situation où le président de l'équipe nantaise, Kojima, a promis des t-shirts aux compétiteurs, mais ne les fournit pas malgré les nombreuses demandes des joueurs. L'association manque de partenaires et donc de sources de financements. Kojima avait proposé aux membres de l'équipe d'acheter un t-shirt à 50 euros par pièce sur un site internet : une proposition qui a été refusée à

cause du prix. Il a fallu attendre un évènement exceptionnel pour que Kojima réagisse en achetant deux t-shirts à partager :

### 58. Séquence – Monter sur scène sans représenter son équipe

Premier jour du tournoi, je joue pour l'équipe Ascention, aux côtés d'Aragorn et de Cubis. À l'approche du troisième match de la journée, un le commentateur du match, un joueur professionnel, Obsidian, vient me voir pour me notifier que je vais passer sur la scène et le *stream* en direct : je joue contre Gaara, un joueur professionnel étranger qui est invité par les organisateurs. Je suis à 2-0 dans le classement des rondes suisses du tournoi, lui aussi.

Rapidement, le stress monte, mais surtout la préoccupation de médiatiser cette rencontre sur les réseaux sociaux (Twitter et Facebook) de l'association. En temps ordinaire, c'est mon rôle, mais comme je joue, il s'agit de demander à Kojima de faire ce travail depuis son domicile, à distance. Il ne répond pas immédiatement. Je laisse alors Aragorn s'en charger. Kojima répond trop tard pour mettre des postes en ligne avant le match, et le fera après.

Je monte sur scène et je perds mon match. Après cet épisode, Cubis et Aragorn ne me parlent pas du déroulement du match : ils n'ont pas pu le regarder, et il n'est pas très étonnant de perdre contre Gaara. En revanche, ils se servent de cet épisode pour dénoncer le fait que nous n'avons toujours pas de t-shirt d'équipe qui nous permettrait de nous représenter en public. Cubis est le plus remonté sur ce fait, et lorsque nous rentrons à Nantes après l'évènement, il s'en sert comme d'argument pour que Kojima nous remette enfin deux t-shirts pour les prochains tournois. Nous obtenons donc deux t-shirts, gratuitement, à nous partager pour cinq joueurs pour les prochaines compétitions un mois et demi après.

[Gamers Assembly, équipe Ascention, Poitiers, 2016]

Cette deuxième séquence révèle l'utilité du maillot pour les équipes. Si le port du maillot est d'abord un enjeu matériel, pour renforcer le prestige de l'appartenance concrète à une équipe au sein des tournois et pour se distinguer des autres compétiteurs, il est également un enjeu symbolique de représentation, à la fois pour le compétiteur et pour l'équipe. Avoir un maillot lorsqu'un compétiteur participe à un tournoi est une chose importante : le maillot permet d'être remarqué, de faire connaître l'équipe, notamment lors des passages en « direct » sur internet. Quand les compétiteurs sont sous les caméras du *stream*, ils sont vus par quelques milliers de spectateurs, car, à cette époque, les diffusions des tournois d'*Hearthstone* touchent entre 5 000 et 15 000 spectateurs en France. C'est donc autant de spectateurs qui peuvent se souvenir, en fonction de la performance réussie ou non, du nom du joueur et de son équipe.

En outre, passer en *stream* est un enjeu primordial pour tout compétiteur et leurs équipes. Ces médiatisations sont les supports pour obtenir des sponsors. En même temps, ce sont également les sponsors qui permettent le financement des maillots, comme dans le récit précédent chez Human Esport. La situation de l'équipe Ascention est alors intéressante, car le président est persuadé de pouvoir convaincre des sponsors, en leur promettant cette « visibilité » lors des événements. En outre, un t-shirt est un support pour la publicité potentielle. Or, les compétiteurs de son équipe n'ont pas de « haut-fait » très convaincant, et Kojima peine à susciter l'intérêt chez les sponsors. La situation de mon passage en direct ne peut pas être revendiquée comme un succès majeur, mais, faute de mieux, elle vient ici convaincre Kojima qu'il faut agir : avoir un t-shirt, pense-t-il, pourrait permettre de persuader les sponsors du sérieux de l'équipe.

Pour être considéré en tant que compétiteur professionnel ou semi-professionnel, voire amateur, entrer dans une équipe d'esport est donc un point de passage obligé, dans le sens où l'entrée marque sa reconnaissance dans ces arènes et l'appartenance du participant à un groupe qui l'a élu. C'est dans ce sens que l'on peut parler ici d'une « épreuve de reconnaissance » parce que le compétiteur qui voudrait en faire partie doit prouver qu'il a déjà fait une performance. Pour passer cette épreuve, que ce soit dans les arènes amateurs ou professionnelles, les compétiteurs peuvent s'aider de leur réseau afin de rentrer dans un groupe, et, potentiellement, réaliser cette performance qui leur vaudra une reconnaissance, dont l'aboutissement est le fait de rejoindre une équipe.

L'équipe, dans le paysage des sports électroniques, contribue donc moins à structurer les pratiques et à les organiser qu'à matérialiser l'issue de ces épreuves. Ce faisant, les équipes participent à la formation d'une élite des compétitions de jeux vidéo<sup>1</sup>. Or, ce mode de recrutement par la reconnaissance favorise l'homogénéisation du profil des compétiteurs.

## **Les compétitions de jeux vidéo, un lieu de masculinité**

La réalisation d'une performance de « gain » n'est donc pas centrale dans les sports électroniques. Venir en compétition, c'est avant tout lier des amitiés et vivre un moment convivial entre pratiquants du même jeu : se mesurer, dans ces arènes, c'est avant tout se faire reconnaître comme l'un d'eux. Dans les tournois de jeux vidéo, il est très rare, voire impossible de croiser de purs inconnus venant pour l'appât du gain et de la victoire. Comme l'analyse Manuel Boutet, les jeux vidéo semblent être des dispositifs uniques pour tous, qui permettent l'affrontement équitable : « caractérisés

<sup>1</sup> À ce titre, Philippe Mora et Stéphane Héas proposent eux-aussi, en 2003, de percevoir ce groupe de compétiteurs comme une « élite ». Cependant, lorsqu'ils font cette proposition, Héas et Mora parlent du devenir « professionnel » de la pratique des sports électronique. Cette thèse envisage plutôt de relativiser cette ambition professionnelle des participants car, en effet, certains ne sont pas dans cette recherche. Philippe Mora, Stéphane Héas, *art. cit.*, 2003, p. 129-145.

par l'égalité des chances, les jeux vidéo ont cette pureté particulière aux sociabilités selon Simmel : « *le refus d'une part de ce qui est tout à fait personnel, d'autre part de ce qui est tout à fait objectif* »<sup>1</sup>. Cela rappelle également une sorte d'idéal sportif, où tout compétiteur aurait ses chances de gagner.

Pendant, comme il a été vu, cette participation est restreinte selon des critères de genre, de classe sociale et de socialisation. Les sports électroniques sont des arènes où les participants ont un profil social proche : des jeunes hommes, en études supérieures. L'écart le plus important, en termes de pratique et selon les profils, réside dans la différence genrée des participants. Ce sont majoritairement des hommes, les femmes étant reléguées à des rôles ou des fonctions sociales qui soutiennent la pratique masculine (apporter à manger, supporter l'homme pendant ses matchs, gérer l'équipe, etc). Tout se passe comme si les femmes ne pouvaient donc pas faire de la compétition. Leur absence est moins remarquée par les hommes que leur présence.

### ***Les femmes en territoire masculin***

Selon mes observations, les compétiteurs de jeux vidéo sont majoritairement des hommes. En 2017, à la Gamers Assembly, je compte 95 % d'hommes participant au tournoi *Hearthstone* ; aux différentes éditions de l'Insalan, ils approchent les 100 % (sur quatre éditions observées, comptant 32 à 64 participants, seules deux femmes ont été comptées). Sur la scène de *League of Legend* en 2017 à la Gamers Assembly, sur 32 équipes, une est mixte (trois hommes et deux femmes) et une est entièrement féminine. À la Nantarena, il n'y a que des équipes d'hommes. Parmi les pratiquants de *Street Fighter*, au Redbull Kumite, trois femmes font face à une centaine d'hommes.

C'est aux tournois de bar à jeux vidéo que la population des compétiteurs se féminise, un peu : au Game Over, aux tournois *Hearthstone*, deux femmes viennent régulièrement participer ; sur *League of Legend* elles sont entre deux et trois ; sur les jeux de combat, ce ne sont toujours que des hommes ; tandis que sur des jeux vidéo dits « grand public » (*Guitar Hero*, *Mario Kart*) les femmes peuvent représenter un tiers des participants.

Le constat fait par observations se trouve partagé par l'ensemble des acteurs des sports électroniques comme il a été évoqué au chapitre IV. En outre, si l'absence des femmes peut, parfois, être déplorée, elle n'est pas pour autant explicitement remise en question par les hommes qui font de la compétition. Pour eux, cette absence de femmes dans leurs rangs se présente comme quelque chose d'ordinaire et qui ne mérite pas de commentaire. En revanche, la présence de femmes est vite remarquée, voire remarquable pour certains : « t'as vu il y a une joueuse ? » notent certains compétiteurs comme Marc, 23 ans et compétiteur *Hearthstone* à la Gamers Assembly 2018. « C'est bien, mais elle va se sentir seule », analysent d'autres.

<sup>1</sup> George Simmel, *Sociologie et épistémologie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1981, cité par Manuel Boutet, « Jouer aux jeux vidéo avec styles. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 3-4, 173-174, 2012, p. 207-234.

Comme dans certains domaines professionnels à dominance masculine (médecine, politique, enseignement supérieur et la recherche), les femmes ne sont pas forcément évincées de manière intentionnelle et ciblée, c'est tout un mode de fonctionnement de ce milieu qui amène à les tenir à l'écart. Dans la mesure où je n'ai pas enquêté précisément auprès des femmes qui participent aux compétitions, mes données ne peuvent en apporter des explications approfondies. Cependant, j'ai pu remarquer quelques éléments saillants..

Ce qui semble se poser comme problème pour les femmes joueuses qui se décide de se lancer dans l'esport, ce sont les pratiques et les discours explicitement misogynes. Ceux-ci interviennent principalement dans les parties en ligne. De nombreuses femmes sur les réseaux socio-numériques ou via des associations – notamment *Women In Games* – font remonter le problème de la « toxicité » des hommes dans les parties en ligne. C'est sur les réseaux sociaux (Twitch, YouTube et Twitter) que quelques femmes essaient d'alerter l'ensemble des acteurs.

Par exemple, dans une série de vidéos sur YouTube, la joueuse Spontaneous poste des compilations de preuves de ce qu'elle subit lors de parties de jeux vidéo en ligne. Elle rapporte notamment qu'une fois les hommes ont repéré qu'il y a une femme dans leur équipe, ils lui demandent « pourquoi [elle] ne retourn[e] pas à la cuisine ? » Ces questions renvoient directement les femmes aux rôles qui leur sont traditionnellement attribués : ménage, cuisine, garde des enfants, entretiens de soi (manucure, cheveux). D'autres demandes font des femmes des « objets » sexuels : certains hommes interrogent les joueuses sur leurs envies sexuelles ou leur demandent d'envoyer de *nuds* – photographies de nues.

De nombreux témoignages de femmes joueuses font alors état de stratégies d'évitement pour cacher leur genre et ne pas subir ces remarques : changer de pseudos ; jouer des avatars masculins en jeu ; ne pas brancher son micro pour ne pas être démasquée ; *etc.* C'est, par ailleurs, ce que Jessica Soler-Benonie a pu observer auprès des joueuses à travers les entretiens qui ont interrogé leur carrière et leur pratique<sup>1</sup>.

Ces remarques sur la toxicité des hommes durant les parties en ligne ne valent que dans ce cadre : dans les situations de compétitions en présence, je n'ai pas relevé de tels comportements. Et pour cause, les cadres des LAN invitent les participants à se rencontrer, à se serrer la main à la fin d'un match et à se saluer. Une certaine retenue dans les styles de comportement est alors de rigueur dans ces interactions, à la fois pour l'idée du « *fair play* », mais aussi d'un autocontrôle. En effet, à la différence des parties en ligne, les rencontres en LAN permettent d'identifier ses adversaires : les hommes ne sont pas sous la couverture de leur pseudo. À noter que cela n'empêche tout de même pas certains comportements sexistes et misogynes : Maire-Laure *Kayane* Norindr raconte, dans son livre biographique sur sa carrière dans l'esport,

<sup>1</sup> Jessica Soler-Benonie, *Être et (re)devenir une gameuse de jeux vidéo. Trajectoires, épreuves et tensions de genre en terrain vidéoludique*, Thèse de doctorat en Sociologie, dirigée par Michel Grossetti et Caroline Datchary, ED TESC, Toulouse II, 2019.

qu'il lui a fallu de longues années pour « prouver » son niveau, et cela bien qu'elle combatte lors des finales de tournois internationaux<sup>1</sup>.

La relative retenue lors des situations compétitives donne lieu tout de même à des interactions entre hommes, qui en dehors des moments de matchs, font des rencontres et affichent souvent des attitudes de cordialité et de camaraderie – à travers l'échange de sourires, de blagues, les petites tapes sur les épaules, *etc.* Les échanges entre compétiteurs et compétitrices, en revanche, sont ostensiblement réservés et protocolaires. Aussi, j'ai rarement vu les compétiteurs aborder spontanément des compétitrices pour faire connaissance et « papoter ».

Cette retenue peut d'abord s'expliquer par une indifférence quant à la participation des femmes et la croyance qu'elle a peu d'enjeux : tous sont persuadés qu'elles ne feront pas de performances de gain, quoi que leur performance de participation puisse être saluée. Ensuite, la retenue des compétiteurs est due à ce qu'une femme-compétitrice est le plus souvent accompagnée par son compagnon, ce qui la rend, à leurs yeux, peu accessible. Enfin, pour les hommes que j'ai observés et côtoyés sur le terrain, les femmes restent l'objet de désir et de drague, comme lors de la séquence 37. Dans les bars de jeux vidéo, j'ai aussi noté des remarques « appréciatrices » de certains clients à propos des joueuses présentes : « Elle est pas mal pour une *gameuse* », peut-on entendre au coin d'une table. Ce rapport à des femmes comme objets de désir rentre en conflit avec le devoir de les considérer, en compétition, comme égales.

Si, comme le décrit Ervin Goffman<sup>2</sup>, l'ordre genré des interactions attribue aux hommes le fait de démarcher les femmes, c'est-à-dire d'amorcer une relation de drague, dans le cadre d'une compétition, la rencontre entre femme et homme ne peut pas suivre ce script : les hommes ne vont pas voir les femmes, à moins qu'elles soient déjà leur accompagnatrice. En s'abstenant d'entrer en contact avec les femmes, il s'agit, pour les hommes, de maintenir une distance convenable qui les protège. Si se tenir en retrait est de mise, c'est que, comme Mischa Dekker l'analyse, cette posture de non-engagement relève d'une forme « d'appréhension », c'est-à-dire d'anticipation des critiques, dans un contexte où le harcèlement des femmes par les hommes est largement discuté dans la sphère publique<sup>3</sup>.

La place des femmes en compétition se comprend mieux lorsqu'on prend la mesure de leur non-participation aux affrontements. Dans le chapitre VI, nous avons vu que le travail d'organisation était une des places prises par les femmes dans les compétitions, rejoignant en cela l'analyse de Johann Chaulet et Jessica Soler-Benonie : l'organisation participe partiellement d'une extension du travail du *care*, et donc des tâches domestiques<sup>4</sup>. Dans certains cas, la présence féminine ne relève pas de l'organisation du tournoi ou de l'équipe : certaines ne font ni l'un ni l'autre, mais

<sup>1</sup> Norindr, M.L., Chastel, F., *Kayane. Parcours d'une e-combattante*, Paris, 404 éditions, 2016.

<sup>2</sup> Erving Goffman, *L'arrangement des sexes*, trad. Maury, H., Paris, La Dispute, Le genre du monde, 2022 [1977].

<sup>3</sup> Mischa Dekker, *Politicizing Street Harassment. The Constitution of a Public Problem in the Netherlands and France*, thèse de doctorat en Sociologie, dirigée par Cyril Lemieux et W.G.J. Duyvendak, Université d'Amsterdam, 2021.

<sup>4</sup> Johann Chaulet, Jessica Soler-Benonie, *art. cit.*, 2019.

aident et accompagnent tout de même les compétiteurs. Sœurs, amies ou conjointes, elles sont là en « soutien » des hommes qui participent aux compétitions, les accompagnant dans la zone tournoi. Les femmes de compétiteurs les assistent en restant à leur côté pendant toute la journée, leur apportent le repas depuis la buvette, les aident à installer ou à ranger les ordinateurs. Mais, à aucun moment, elles ne prennent part au jeu. Comme sur les photographies 38, 39 et 40, on les voit planter le regard soit sur le téléphone portable, soit sur l'écran de jeu de l'homme.



*Illustration 38: Une coach regardant l'écran d'un compétiteur, sans chaises, Gamers Assembly 2017*



*Illustration 39: Une accompagnante d'un compétiteur libre, Gamers Assembly 2018*



*Illustration 40: Une cosplayeuse et accompagnante d'un compétiteur de League of Legend, Gamers Assembly 2019*

Dans ces tournois de jeux vidéo, on peut voir une autre catégorie de participantes : *cosplayeuses*. Ces femmes ne viennent pas en tant que supportrices d'un compétiteur en particulier, et à la différence des autres spectatrices, elles ne se tiennent pas uniquement sur les gradins ou les parterres devant la grande scène. Habillées à l'effigie des personnes de jeux vidéo dont elles font le *cosplay*, elles se placent entre les joueurs. Leur tenue est souvent relativement dénudée, et laisse entrevoir le ventre, les jambes, le dos jusqu'au décolleté plongeant.

Le *cosplay* entretient des liens avec l'univers des jeux vidéo et leurs références partagées (personnages, objets et narrations). Tout comme le rôle d'accompagnatrice, ce rôle de *cosplayeuse* relève des fonctions subalternes : divertissement, décoration, maintien d'ambiance. Dans cette pratique du *cosplay*, peu d'hommes participent. Les seuls que j'ai pu observer participaient à des « concours de *cosplay* », organisés dans les LAN. Ces concours font monter sur scène les *cosplayeuses* qui jouent une scène sur fond de musique ou d'extrait d'un jeu vidéo ou d'un manga. Elles imitent les personnages qu'elles interprètent, et sont alors jugées sur plusieurs critères : esthétiques (le *cosplay* est-il « bien fait » ?) ; sur l'interprétation du personnage (gestes, mimiques, attitudes générales) ; ou encore sur la création (originalité de la présentation).

Si les technologies n'ont pas de genre en soi, on voit bien que les pratiques sont inégalement appropriées par les personnes de sexes différents : les hommes s'approprient la maîtrise des outils, alors que les femmes se chargent de l'accompagnement et des tâches relevant du *care*. Le cas des compétitions de jeux vidéo renvoie évidemment à ce qui s'observe plus largement dans les pratiques du numérique et d'internet. Comme le note Marie Bergström, « les usages d'internet ne vont pas forcément dans le sens d'une subversion des rapports de genre, de race ou de classe. Les caractéristiques du réseau – dont l'anonymat et la communication à distance – semblent plutôt accentuer les stéréotypes<sup>1</sup> ». Ces observations vont dans le sens des recherches de Paola Tabet, montrant que le rôle des outils, et surtout de leur maîtrise technique, est au cœur même de la construction sociale de l'inégalité des sexes<sup>2</sup>. Quant à Sylvie Octobre, elle note que ces univers, ludiques, culturels et techniques, jouent un rôle discriminant dans la construction identitaire des adolescents et adolescentes<sup>3</sup>.

Ces observations des expériences féminines des jeux vidéo compétitifs révèlent surtout que les jeux vidéo sont une pratique de jeunes hommes, dans le cadre de laquelle ils peaufinent leurs compétences techniques et développent les réseaux relationnels avec autres hommes. À cet égard, le numérique, ses outils et ses pratiques sont autant d'objets d'appropriation que de pratiques renforçant l'entre-soi et la reconnaissance masculine, complétant tout un ensemble de caractéristiques propres à la construction d'une identité en opposition au sexe et au genre féminin (blagues, remarques à caractère sexuel, harcèlement). La technologie se présente ici comme le

<sup>1</sup> Marie Bergström, Internet, in Juliettes Rennes, (dir.), *Encyclopédie critique du genre. Corps, sexualité, rapports sociaux*, Paris, La Découverte, 2016.

<sup>2</sup> Paola Tabet, « Les mains, les outils, les armes », in *L'Homme*, vol.19, n°3-4, 1979, p. 5-61.

<sup>3</sup> Sylvie Octobre, *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, Ministère de la Culture – DEOS, Questions de culture, 2014.

support de la monstration du pouvoir et de la domination masculine. Dans cette logique, la compétition et la mesure de soi et d'autrui sont des marques à la fois de défis et de réputation, d'autant plus faciles à acquérir que le joueur est un homme. Les femmes, en revanche, courent le risque d'être reléguées à la non-participation active, sinon à se contenter du rôle de spectatrice, processus qu'observe notamment Christiane Bougerol dans le cadre des courses de voitures improvisées par les hommes à la Guadeloupe<sup>1</sup>.

\*\*\*

La question de la participation à des tournois, qu'ils soient de jeux vidéo ou d'autres activités, appelle *a priori* à expliquer pourquoi les personnes veulent gagner. Dans cet univers, vouloir entrer en compétition et se mesurer les uns contre les autres semble une évidence. Or, en investiguant la question de la socialisation, des temporalités de pratiques, des épreuves de reconnaissance, ce chapitre a montré l'importance de l'entre-soi masculin qui constitue une sorte de toile de fond de cette participation et qui la favorise. Notamment, la performance de participation, sous cet angle, est une manière de consolider une forme de masculinité non-hégémonique<sup>2</sup>, c'est-à-dire qui ne valorise pas les imaginaires masculin ordinaire, comme la force physique, le pouvoir des hommes sur les femmes. Cette masculinité non-hégémonique met plutôt en avant le pouvoir des uns sur les autres, notamment lorsqu'il s'agit de la performance de gain. Elle est ainsi associée à des pouvoirs symboliques et culturels, quand il s'agit, par exemple, de montrer ses connaissances des jeux vidéo ou de faire valoir ses capacités lors des compétitions. C'est cette maîtrise de l'univers informatique et de ses outils qui vaut aux compétiteurs l'étiquette de « *geek* », comme il a été énoncé plus tôt (chapitre IV).

Pour prolonger l'analyse de la double performance, de gain et de participation, au cœur du travail des compétiteurs, le chapitre suivant étudie plus précisément les situations de tournois : il s'agit de s'intéresser aux situations de renversement de l'ordre statutaire entre amateur, professionnel et semi-professionnel.

---

<sup>1</sup> Christiane Bougerol, *art. cit.*, 2007, p. 721-731.

<sup>2</sup> Raewyn Connell, *op. cit.*, 2022.

## Chapitre IX

### Le travail de performances en situation

Les deux chapitres précédents ont montré que la performance peut prendre un sens pratique au vu de l'engagement autour du jeu et de la compétition. Il n'en demeure pas moins que, le plus souvent, la performance est perçue au travers du gain. Une telle perception est, en réalité, fortement restreinte. Elle situe les pratiquants dans une posture, dont la finalité ne serait que pécuniaire. Or, certaines situations et participations sont déjà en soi des « victoires » pour certains compétiteurs alors qu'elles ne le sont objectivement. Par exemple, réaliser un « top » de tournoi, vaincre un compétiteur professionnel particulier ou remporter un tournoi secondaire sont autant de « petites victoires » dont on peut se satisfaire lors d'une participation. Du point de vue des compétiteurs, la performance est évaluée en fonction des objectifs et des situations.

Ce chapitre propose d'étudier des situations de rencontres entre amateurs, semi-professionnels et professionnels des sports électroniques, dont certaines auront pour finalité de montrer qu'en pratique, une performance peut être réalisée en dehors du gain. Pour ce faire, il étudie ce qui se passe concrètement lors des matches de tournois de jeux vidéo entre ces personnes de différents statuts pragmatiques. Ces statuts ne sont pas mobilisés pour expliquer en soi les situations, mais pour comprendre l'enjeu que ces situations d'affrontements peuvent revêtir pour les compétiteurs.

Les recherches sur les amateurs et les professionnels ont montré la porosité des frontières entre les deux catégories, souvent de manières structurelles. La distinction entre les pratiques des uns et des autres semble, pour certains travaux, tenir d'un lieu commun : les chercheurs et les chercheuses telles que Florence Weber et Yvon Lamy<sup>1</sup>, Nicolas Damont et Marc Falcoz<sup>2</sup> ou encore Sylvain Robert<sup>3</sup> rappellent les images attachées à ces catégories qui sont souvent prises comme « normales » ou allant de soi : le « professionnel » serait celui qui exerce son activité en échange d'une rémunération, tandis que « l'amateur » l'exercerait pour l'amour de l'art ou pour le *fun*, sans exiger de retour sur son investissement.

Cependant, si la plupart des recherches s'attardent sur les différences de statuts ou encore sur des études de cas qui questionnent la pertinence d'une telle polarité, ces recherches manquent d'éléments concrets quant aux pratiques et à leur performativité. C'est l'objet de l'article de Florence Weber et Yvon Lamy qui

<sup>1</sup> Yvon Lamy, Florence Weber, *art. cit.*, 1999.

<sup>2</sup> Nicolas Damont, Marc Falcoz, « Questionner la frontière floue entre amateur et professionnel : Les apories de la frontière entre amateur et professionnel », *Marché et organisations*, 27, 2016, p. 83-103.

<sup>3</sup> Sylvain Robert, « Amateurs et professionnels dans le basket français (1944-1975) : querelles de définitions », *Genèse, Amateurs et professionnels*, 36, 1999, p. 69-91.

appellent à renseigner les pratiques avant de s'en référer aux statuts et aux groupes<sup>1</sup>. Cette prospection a fait peu d'émules, et on peut en imaginer une des raisons : dans un espace social, les statuts structurent profondément les rôles, les fonctions et les pratiques et il est difficile de s'en départir. La comparaison devient en effet une sorte d'évidence dès lors que l'on enquête sur les pratiques des groupes amateurs et professionnels.

La démarche interactionniste offre des outils méthodologiques pour observer les interactions et les activités entre les groupes sociaux aux statuts préexistants sans présumer qu'il y a une différence dans le travail en situation. Dans ce chapitre, il s'agit ainsi de prêter attention d'abord à ce que les gens font concrètement, puis à ce que cela fait aux interactions entre personnes de statuts différents. Ainsi, il est possible de porter attention à la fois aux activités et aux ordres de grandeurs et de classements qui leur sont attachés. Pour poursuivre l'idée de Lamy et Weber, ce n'est pas tant dans les pratiques – puisqu'elles peuvent être tout autant maîtrisées par l'amateur que par le professionnel<sup>2</sup> – que dans les interactions entre les personnes de différents statuts que ceux-ci sont visibles. Pour rendre possible cette approche dans ce chapitre, il est question de revenir sur la façon dont les participants se présentent, puis sur la manière dont ils font groupes, et enfin sur les situations de renversement.

### **Les configurations sportives, des lieux de rencontres entre statuts**

De façon générale, les sports sont des terrains propices à l'observation des interactions entre amateurs et professionnels. Effectivement, certaines compétitions n'imposent pas ou peu de restrictions d'entrée : cela renvoie à l'idée très répandue que tout un chacun peut remporter une victoire. Les sports électroniques fonctionnent également sur ce registre, ce qui est accentué par certaines mécaniques de jeu intégrées aux logiciels qui agrémentent l'expérience d'une part d'aléatoire. Cette dernière composante diminue l'importance de l'entraînement, la victoire étant due à la fois au savoir-faire du joueur et à la chance.

Dans ces espaces compétitifs « ouverts », il est donc possible de rencontrer autant d'amateurs, de semi-professionnels que de professionnels. Cette catégorie de « semi-pro » est particulièrement intéressante, puisque s'y regroupent des individus qui affichent publiquement l'ambition de devenir professionnels, alors qu'ils ne sont officiellement que des amateurs. Dotés d'une « petite » réputation, perçus comme des concurrents potentiels et sérieux pour le titre d'un tournoi, les semi-professionnels sont autant connus des professionnels que des amateurs, car ils sont perçus comme capables de gagner. Ils profitent, tout comme les professionnels, de leur renommée, constituée d'un capital spécifique au monde sportif<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Yvon Lamy, Florence Weber, *art. cit.*, 1999.

<sup>2</sup> Yvon Lamy, Florence Weber, *Ibid.*, 1999.

<sup>3</sup> Jean-Michel Faure, Sébastien Fleuriel, *op. cit.*, 2010.

Il n'y a effectivement pas que les professionnels qui réalisent des performances de gain et les accomplissement dans ces arènes compétitives peuvent être multiples. C'est ce qui transparaît dans les CV des compétiteurs, étudiés au chapitre VIII : atteindre le « top 16 » d'un tournoi ou le haut du classement interne au jeu vidéo, remporter ou être sur le podium du tournoi local, sont autant de « petites » réussites, de performances qu'il est possible de mettre en avant. En outre, si les professionnels ont, certes, plus tendance à être reconnus ou à faire valoir leur performance, les amateurs et semi-professionnels en réalisent également. Et c'est bien grâce aux performances de participation de ces derniers, moins valorisées dans les récits des spectacles sportifs, que les professionnels peuvent produire des performances de gain. Les professionnels peuvent compter sur un ensemble de pratiquants amateurs, dotés de moindres ressources (temps, argent, encadrement sportif, équipements), pour assurer leur position au « top » des classements.

Si une entrée par le travail de la performance lors des situations compétitives invite à relativiser les statuts pour se focaliser sur ce qui se passe concrètement lors des situations, tout un ensemble d'indices rappelle que les compétiteurs ne sont pas égaux face à la réalisation de la performance de gain. Mais pour ne pas présumer des différences de statuts dans la démarche d'enquête, il s'agit avant tout d'observer quels sont les éléments distinctifs de l'amateur à l'égard du professionnel avant de voir ce qu'il se joue entre ces groupes.

### ***Étiquettes et réputations : distinguer les professionnels des amateurs***

Lors des rendez-vous compétitifs, il n'est jamais question pour les compétiteurs de se présenter comme un « amateur », un « semi-professionnel » ou un « professionnel ». Cette règle vaut pour deux raisons. D'abord, parce que peu de gens participent à de tels rendez-vous. Par exemple, les compétitions d'*Hearthstone* réunissent 250 personnes lors des plus grands rassemblements en France (tournois d'envergure nationale) quand la majorité des tournois se déroulent avec moins de 100 personnes (souvent entre 38 et 76 participants dans des tournois organisés par des associations étudiantes ayant gagné une visibilité par la longévité de leur activité). Il s'agit donc d'un cercle restreint de personnes qui se connaissent pour la plupart.

Ensuite, parce que chaque participant aux tournois sait qui est en face de lui lors de ce rendez-vous. Il est fréquent, pour les compétiteurs, de se renseigner sur les personnes qui vont participer aux compétitions. Ces informations leur permettent de se préparer et d'orienter leur stratégie en fonction des individus qu'ils savent présents, mais aussi de connaître s'ils vont revoir les habitués avec qui, bien souvent, ils sont en contact. Cette connaissance des autres ne vaut que parce que les compétiteurs se retrouvent dans les mêmes évènements. Les acteurs savent à qui ils ont affaire ; si ce n'est pas le cas, c'est que ces derniers ne font pas (encore) partie du groupe, ou qu'ils sont de passage : seuls les joueurs occasionnels ne sauront pas qu'ils affrontent, à moins de faire face à un joueur professionnel.

S'il est donc de mise de ne pas afficher son statut lors des interactions dans les lieux de compétitions, il s'agit pour les acteurs de trouver les moyens de signaler leur identité autrement. Il y a trois solutions : d'abord se créer une identité et une présence sur les réseaux sociaux en tant que publicité de soi ; ensuite, rappeler son appartenance aux équipes, qui elles-mêmes définissent les statuts de ses adhérents ; et enfin, afficher ses appartenances par des attributs vestimentaires. Certains lieux de compétitions sont propices à faire valoir ces étiquettes, mais pas tous : par exemple, dans les tournois de bar, les participants n'affichent pas leur appartenance à une équipe de quelque façon que ce soit (ni dans leur pseudo ni par le port d'un t-shirt d'équipe), tandis qu'en LAN, afficher son appartenance est un principe de base.

Pour chaque participant aux sports électroniques, la marque de son investissement dans cet espace se définit en général par une présence sur les réseaux sociaux. Twitter joue un rôle central dans le débat et la circulation des informations concernant les jeux, les stratégies ou les polémiques. Il est possible de citer d'autres plateformes qui peuvent avoir ce rôle, mais qui à la différence de Twitter, semblent être davantage soumises aux modes d'usages générationnelles : Facebook a été beaucoup utilisé par les associations d'esport au début de la décennie 2010, alors qu'aujourd'hui c'est TikTok ou Instagram qui sont préférés par les compétiteurs. J'ai ainsi observé un glissement d'une présentation « d'équipe » à une présentation « individuelle ». C'est donc dans les « biographies » en ligne que les compétiteurs vont eux-mêmes identifier à quelle catégorie ils appartiennent. Typiquement, la présentation procède de cet ordre : « Joueur am/semi-pro/pro de [jeu vidéo] pour [nom d'équipe] ». Peut servir d'appuis à cette courte biographie, le nombre de titres et de récompenses obtenues durant leur (jeune) carrière : [place obtenue dans un tournoi international] + [somme totale obtenue].

La seconde manière de présenter son expertise et son investissement est de laisser l'équipe le faire pour soi. Suivant les tendances et la présence des joueurs sur les réseaux socio-numériques, les équipes, professionnelles ou amatrices, ont de nombreuses pages sur la plateforme Facebook, ou créent des sites internet à leur nom. C'est donc sur ces sites que sont publicisés la constitution des équipes, les résultats et les dernières nouvelles sur les recrues ou les départs des membres. Au fur et à mesure, ces présentations sur des pages internet ont été délaissées au profit du seul transfert d'informations à partir des vidéos YouTube ou du réseau Twitter. Ce travail médiatique des actualités de l'esport est aussi réalisé par les sites internet spécialisés français et international (par exemple aAa ; Varkham ; Millenium).

La troisième façon d'afficher son appartenance apparaît sur les objets qui accompagnent les compétiteurs : t-shirts d'équipe, fauteuils, casquettes... Ces objets, comme il a été décrit au chapitre précédent, permettent de juger d'un coup d'œil si l'on a affaire à une personne intégrée ou non à une équipe et à une scène.



*Illustration 41: Maillot de l'équipe professionnelle française Vitality*

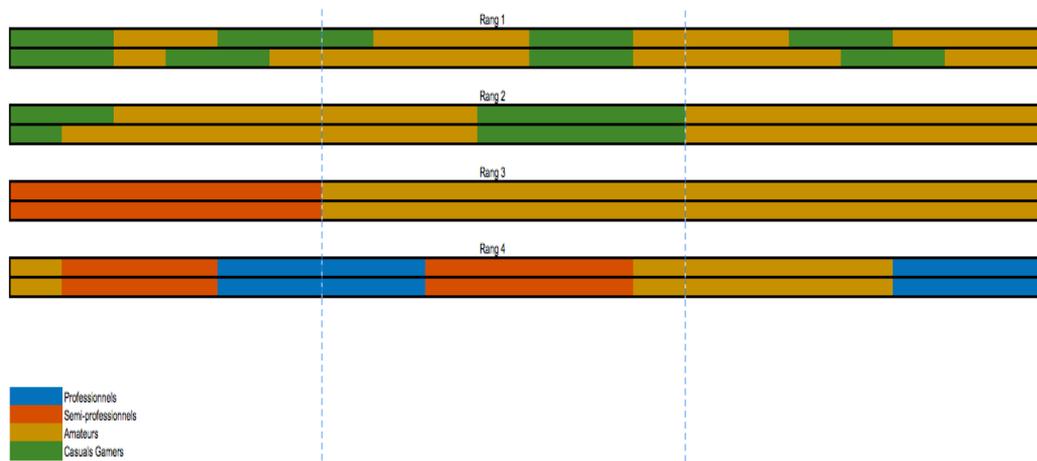


*Illustration 42: Maillot de l'équipe amateur Restart Esport*

Enfin, les informations sur les participants peuvent circuler *in situ*, lors de conversations privées. Les compétiteurs ont connaissance de la scène et de ses acteurs, mais n'ont pas obligatoirement de connaissances sur toutes les autres pratiques des sports électroniques. Le statut pragmatique est donc une information que chacun est censé savoir au préalable : les lieux de compétitions sont des lieux de confrontation et de production de la performance, et non des lieux de rencontres ou de découvertes. Les échanges qui y sont réalisés renforcent les connaissances déjà établies.

Il y a donc des règles et des normes implicites qui régissent la présentation de soi des compétiteurs : en situation, on ne se déclare pas (ou très rarement) être un professionnel, un amateur ou un semi-pro, au contraire des réseaux socio-numériques qui sont des plateformes de mise en visibilité de soi et de l'équipe. Ce sont des indices, comme l'inscription de sponsors de plus ou moins grande notoriété sur les t-shirts, qui fonctionnent comme signes distinctions, déchiffrables par les connaisseurs et les participants, des statuts des compétiteurs. Comme le montrent les deux images précédentes (Illustration 41 et 42), on distingue un amateur des autres par le manque de sponsors sur le t-shirt. Pour distinguer un semi-pro d'un professionnel, il s'agit de compter le nombre de sponsors : l'équipe professionnelle est bien plus soutenue par des entreprises que les semi-professionnels.

### *Les statuts en situation et en relation*



*Illustration 43: Dessin des positions des amateurs, semi-pro, professionnels et occasionnels lors de la Gamers Assembly 2017*

À la Gamers Assembly comme dans les autres tournois, des tables et des chaises sont installées par les organisateurs pour accueillir les ordinateurs et les compétiteurs. De prime abord, on pourrait penser qu'une place est égale à une autre : tout le monde est installé sur les tables en bois et des chaises en plastique, comme on en retrouve dans les guinguettes de village. Les installations sont rustres et peu confortables.

Or, quelques endroits se trouvent être plus intéressants que d'autres et apportent tout de même quelques avantages en termes de confort. Pour repérer ces endroits avantageux, il suffit de noter où se regroupent les professionnels. Par exemple, ils s'installent généralement dans les espaces peu fréquentés, qui peuvent être difficiles d'accès. Ainsi, il y a moins de circulation autour d'eux, voire moins de bruits de discussions (bien que tous les compétiteurs vont entendre les cris de nombreuses équipes gagnantes ou perdantes à l'autre bout de la salle toutes les dix minutes). Les professionnels se positionnent donc près des murs, ou des sorties de secours peu utilisées par le reste des compétiteurs. Cela leur permet de garder la maîtrise des interactions avec les autres compétiteurs amateurs, qui peuvent être perçus comme des « fans » :

### 59. Séquence – Tenir les « fans » à l'écart

Je m'approche de l'équipe professionnelle Origine des Fighters pour discuter avec leur manager, Cart0n, pour lui demander s'il serait disponible pour un entretien. Depuis la veille, je vois qu'il a du temps libre entre les matchs de ses compétiteurs.

Quand je lui adresse la parole et me présente, il semble un peu distant. Après lui avoir expliqué que je veux l'interroger sur son rôle dans l'équipe, il accepte de réaliser l'entretien dès que le prochain match sera lancé. Mais avant que je le quitte, il s'excuse pour sa posture distante : « Désolé, j'ai cru que t'étais un fan. J'allais te dire de patienter, car là, les joueurs sont en *game*. Tu sais, les gens ils veulent voir leur joueur préféré en venant ici, donc, voilà ! »

[Gamers Assembly, hall des expositions, tournoi *Hearthstone*, Poitiers, 2015]

Si Cart0n est avant tout le manager de l'équipe professionnelle, il se fait également le « garde du corps » de ses compétiteurs. En restant constamment derrière eux, il s'assure que les compétiteurs ne manquent de rien (boissons, nourritures), mais aussi que leur partie se déroule dans le calme. Il gère les déplacements et les accès à l'espace occupé par l'équipe afin de préserver leur concentration.

Cette stratégie de placement est observable également chez les semi-professionnels, qui, dans leur recherche de performance et de professionnalisation, miment les professionnels. Eux aussi cherchent à se distinguer des amateurs, mais surtout à se rapprocher du groupe des professionnels afin de consolider leurs liens, leur réputation et donc leur réseau. Être proche des professionnels, c'est en effet se faire remarquer et pouvoir interagir avec eux. Pour les semi-pros, leur stratégie de placement dans les zones de tournois relève donc des stratégies de sociabilités.

## 60. Séquence – La place stratégique à côté des « pros »

À peine arrivé sur la LAN, Cubis, Max et moi-même cherchons le « bon endroit » pour se mettre. On repère le stand des admins, qui nous indique quelles tables sont réservées pour le tournoi *Hearthstone*. Je commence à prendre place, et discute avec Cubis en lui indiquant qu'il serait sûrement de trouver une place dans les milieux de rangées, où l'on en se fait moins déranger que dans les allées centrales. En bout de rang, vers le mur, il y a les poubelles accrochées aux tables : à éviter. Cubis est modérateur (une personne dont le rôle est de faire appliquer des règles d'échanges en ligne) de la chaîne Twitch de l'équipe Origine des Fighters. Il me dit : « Tu sais, on devrait se mettre proche de OF ». En effet, des places ont été réservées en avance par l'équipe professionnelle, car ils ont prévu d'amener beaucoup de matériel. Cubis nous enjoint à poser nos ordinateurs à la place d'à côté. A mon objection que cette place est moins confortable, il me fait remarquer que « comme ça on pourra parler avec Cart0n (le manager), et RanKid! J'ai discuté avec lui en messages privés, il a dit qu'on se verrait à la GA pour que je rencontre Cart0n, car ils ont un créneau de stream à pourvoir... »

[Gamers Assembly, hall des expositions, Poitiers, 2015]

Cette séquence met en évidence non seulement la stratégie adoptée par Cubis pour se faire connaître et devenir « semi-pro », mais aussi cette différence de traitement entre amateurs et professionnels par les organisateurs des tournois. D'ordinaire, un compétiteur ne peut pas réserver son emplacement. La règle est : « Premier arrivé, premier servi ». Dans le cas présenté, les professionnels ont pu réserver un espace – sous prétexte d'installation encombrante. Sauf que cette exception est assez courante : en 2014, également à la Gamers Assembly, un joueur professionnel international est invité par les organisateurs, qui lui ont réservé un espace à lui seul. Sur d'autres jeux vidéo et d'autres LAN, comme à la Lyon Esport, les équipes professionnelles ont des rangs entiers réservés à leur équipe (2 ordinateurs par table), alors que les amateurs doivent se faire face (4 ordinateurs sur une seule table). En outre, si l'on sait où se trouve un professionnel dans la zone tournoi, alors il y a fort à parier que les autres ne sont pas loin. Ils forment un groupe, qui s'élargit lorsque les semi-pros se positionnent à leur extrémité. Les amateurs sont alors cantonnés aux espaces restants.

## Techniques et postures des corps : amateurs vs professionnels

Si les attitudes énoncées jusqu'alors dans la présentation de soi et le placement lors des compétitions soulignent que les actes de différenciations sont peu explicites, d'autres dimensions, corporelles cette fois, de la pratique concrète permettent de distinguer les groupes de compétiteurs. En effet, des différences de postures des corps sont au cœur des distinctions incorporées entre compétiteurs, et s'inscrivent directement dans les manières de se servir des outils. L'usage des photographies dessinées a permis de distinguer deux postures des corps, l'une penchée vers l'écran ou dans le siège, et l'autre droite. Sans inférer l'existence d'une posture proprement « amateur » ou « professionnelle », puisque ces postures peuvent s'observer chez les uns et les autres, à la manière de Marcel Mauss<sup>1</sup>, on peut dire que les compétiteurs adoptent des techniques qui relèvent de l'aisance de jeu ou de la performance.

C'est d'abord par les observations des photographies des compétiteurs de jeux vidéo de combat (*Street Fighter*) que m'est apparue cette différence. En effet, sur ces jeux vidéo, les compétiteurs se déplacent d'un endroit à l'autre de la salle pour affronter leur adversaire. Ainsi des compétiteurs de statuts très différents s'assoient l'un à côté de l'autre. Sur l'illustration 44, on voit au premier plan un amateur, et au second un professionnel. L'amateur a une position courbée vers l'avant, alors que le professionnel se tient droit.

Si cette différence ne semble pas très flagrante sur cette photographie, car les cous des joueurs sont avancés, ces postures des corps se répètent sur d'autres jeux vidéo, comme *Fortnite*, *League of Legend* ou *Starcraft*. Pour ces compétitions, les joueurs sont regroupés par équipes : il n'y a donc pas ou très peu d'occasions de comparer directement en image leurs postures. Cependant, la comparaison des photographies montre des tenus du corps similaires : sur l'illustration 45, une équipe d'amateurs sur *Fortnite* montre des courbures vers l'avant ou l'arrière ; sur l'illustration 46, les professionnels de *League of Legend* se tiennent droits. La différence se voit au niveau des coudes : les amateurs les laissent dans le vide, alors que les professionnels s'appuient sur la table, posture qui économise l'effort musculaire des bras.

Il est courant pour les compétiteurs de dire qu'une stratégie de jeu peut être adoptée autant par les professionnels que les amateurs, et que c'est le temps d'entraînement ou l'exécution des actions qui distingueraient les premiers des seconds. Les photographies montrent qu'il existe également la différence dans les techniques du corps : une courbure de l'amateur se distingue de la droiture des professionnels. Une des opérations permettant la réussite n'est peut-être pas tant la bonne tenue du corps que de se tenir à une rigueur du jeu, de prendre l'activité au sérieux et de se présenter comme un professionnel. Car la droiture dont font preuve les professionnels se retrouve dans d'autres sphères d'activités salariales, où se tenir droit devant l'ordinateur est un des enjeux de l'ergonomie au travail. Un amateur, peu encadré par une équipe de coachs ou de managers, n'est pas entraîné à garder la « bonne posture ». Les professionnels le sont, et leurs équipes d'encadrement se soucient du maintien du corps pour prévenir les risques de blessure.

<sup>1</sup> Marcel Mauss, *op. cit.*, 2013.



*Illustration 44: Photo-dessin, premier plan amateur, second plan professionnel, Street Fighter, Gamers Assembly 2017*



*Illustration 45: Photo-dessin, deux joueurs amateurs de League of Legend, Lyon Esport 2018*



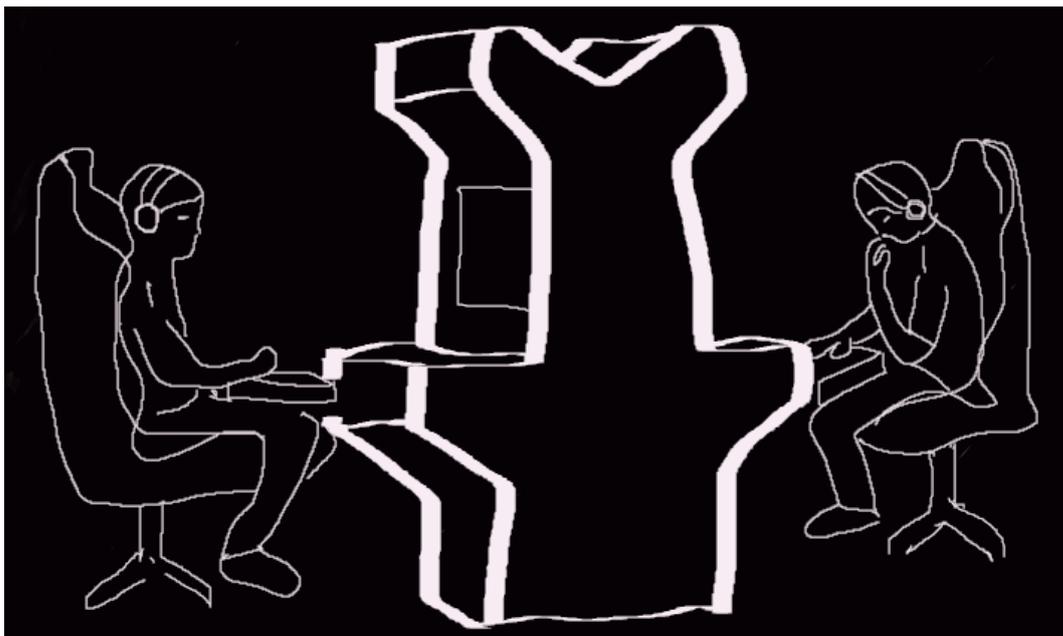
*Illustration 46: Photo-dessin, deux joueurs professionnels de League of Legend, Lyon Esport 2018*



*Illustration 47: Photo-dessin, deux compétiteurs amateurs Hearthstone, Insalan 2016*



*Illustration 48: Photo-dessin, trois compétiteurs professionnels Hearthstone, Gamers Assembly 2017*



*Illustration 49: Photo-dessin, deux semi-pro en attente du match, Street Fighter, Redbull Kumite 2017*

Cette posture corporelle rend compte de l'attention variable à l'exécution des actions outillées par le numérique. Pour effectuer des actions rapides et précises, les compétiteurs se doivent d'être réactifs. Adopter une posture relâchée, ou courbée dans le cas des amateurs, c'est laisser la possibilité de se faire surprendre et, dans l'action, de ne pas réagir à temps.

Toutefois, cette analyse posturale ne fonctionne pas sur tous les compétiteurs et tous les jeux vidéo. Sur les illustrations 47 et 48 on voit des compétiteurs amateurs et professionnels sur *Hearthstone*. Le statut des uns ou des autres ne semble pas influencer la tenue du corps. Qu'ils soient amateurs, semi-pros ou professionnels, on voit des compétiteurs adoptant les mêmes postures : la tête tombe dans les mains, capuche couvre la tête, les oreilles protégées par les écouteurs ou casques audio, *etc.* Cette similarité s'explique par le fait qu'*Hearthstone* est un jeu de cartes qui requiert moins de motricité immédiate que *League of Legend*, *Fortnite* ou *Street Fighter* ; c'est un jeu de réflexion et non de réflexe. Jouant tour à tour, les compétiteurs s'accordent du temps pour prendre des décisions, comme aux échecs. On retrouve tout de même ces « postures réflexives » sur les jeux vidéo de réflexe dans les temps inter-matches, lorsque les compétiteurs patientent, réfléchissent à leurs choix de personnages et de stratégies, comme le montre l'illustration 49, où deux compétiteurs de *Street Fighter V*, sur la scène principale du *Redbull Kumite 2017*.

Que ce soit sur les jeux vidéo de réflexes ou de réflexions, les photographies montrent que les participants développent des techniques du corps particulières face aux outils informatiques et à l'environnement qui les entourent. Si les joueurs d'*Hearthstone* se recroquevillent sur eux-mêmes, c'est pour chasser tout élément extérieur qui pourrait perturber leur match. Pour les compétiteurs des jeux de réflexes, leurs techniques corporelles se destinent à la fois à trouver une position d'aisance, de confort et d'efficacité d'exécution. Dans les deux cas, le corps des compétiteurs est l'outil principal de leur performance, accompagné par le matériel informatique.

## **La défaite, fait principal des situations compétitives**

Les participants à des compétitions – quel que soit le jeu pratiqué – font preuve d'un certain optimisme qu'on pourrait penser démesuré. Effectivement, dans une situation de compétition, pour un gagnant, il y a une majorité de perdants. En réalité, participer à toute sorte de compétitions, et en adoptant un comportement purement rationnel, demande à la personne d'accepter de perdre. Or, si l'on adopte ce type de rationalité, on doit conclure que les chances de gagner sont extrêmement faibles. Ainsi, on pourrait même mettre en question l'intérêt de l'engagement. Ceux qui font de la compétition doivent donc *a minima* « y croire » : croire qu'ils ont tout de même « une chance » de succès. C'est ce que propose toute l'orthodoxie sportive sur cette question : tous les concurrents ont supposément les mêmes chances de réussite.

Celui qui en sort vainqueur aura été celui qui fait preuve de meilleures capacités *in situ*.

Tout se passe comme si les situations de compétitions menaient les participants à la défaite alors que le spectacle sportif produit l'effet inverse. Effectivement, le gagnant est mis en valeur tandis que les perdants sont dans l'ombre. Le cadrage des compétitions se tourne souvent vers les questions suivantes : qui sera le meilleur combattant aujourd'hui ? Qui va emporter le match ? Comment fait-on pour l'emporter ? Vue ainsi, cette insistance sur le gagnant est analogue au biais du survivant : on se souvient du vainqueur, et si l'un en sort vainqueur, alors on a l'impression qu'on peut faire pareil. Or, regarder qui gagne, et dans une démarche sociologique s'intéresser aux conditions qui permettent la victoire, c'est regarder *in fine* un cas isolé, et qui plus est le plus rare. Le fait général, lors d'un tournoi, est de perdre.

### ***Si la compétition est une « arnaque », ses participants sont-ils des « jobards » ?***

Schématiquement, les situations compétitives se résument ainsi. Dans les compétitions, tout invite à la participation : gains promis, facilité d'entrée en situation, l'idée des chances égales. Or, la situation est défavorable aux participants puisqu'ils ont statistiquement plus de chance de perdre que de gagner. On peut ici se référer aux observations d'Erving Goffman des jeux de bonneteau : ces situations sont indéniablement biaisées, puisqu'elles invitent les joueurs à parier alors qu'ils n'ont pas, objectivement parlant, de chances à gagner. Tout l'enjeu de ceux qui l'organisent est de maintenir l'ordre de la situation de sorte que l'escroquerie ne soit pas démasquée, et que les perdants gardent la face<sup>1</sup>. D'une certaine façon, et en grossissant la comparaison « objective » des tournois avec les jeux de paris, les situations compétitives ressemblent à des « arnaques » de rue par le fait que les participants ont, eux aussi, plus de chance de perdre que de remporter la victoire finale.

Comme le fait remarquer Goffman, la participation d'une personne à une situation implique que cet « individu s'engage, dans une valeur quelconque – un rôle, un statut, une relation, une idéologie – et qui prétend ensuite publiquement au droit d'être défini et traité comme s'il était investi de la valeur ou de la faculté en question.<sup>2</sup> » L'individu est ainsi entraîné dans une situation « qui montre que ses prétentions ne sont pas fondées, qu'il s'est pris pour ce qu'il n'était pas tend à le détruire<sup>3</sup> ». En d'autres termes, en participant à ces situations, les individus courent un grand risque de perdre la face, et c'est le rôle des escrocs à tourner l'interaction de manière à ce que la douleur causée par cette perte ne mette pas en danger leur entreprise. Comme le remarque Goffman, dans une situation de licenciement est joué, par exemple, par

<sup>1</sup> Erving Goffman, « Calmer le jobard », *Le parler frais d'Erving Goffman*, Paris, Editions de Minuit, 1987, p. 277-300.

<sup>2</sup> Erving Goffman, *Ibid*, 1987.

<sup>3</sup> Erving Goffman, *Ibid*, 1987, p. 294.

le manager ou le RH qui rassure l'employé renvoyé sur ses compétences. En outre, les interprétations d'Erving Goffman invitent à prêter particulièrement attention aux changements de statuts des individus pris dans des situations d'escroqueries ou d'arnaques. Les analyses suivantes investiguent plus amplement cette idée dans le cadre des compétitions de jeux vidéo.

### ***Réagir face à la défaite***

C'est donc à la défaite que font face le plus souvent les compétiteurs d'un tournoi de jeux vidéo. Si la défaite est d'abord perçue comme une conséquence plutôt abstraite (de la chance, ou au contraire de la malchance), voire un sentiment (de frustration, de déception ou de tristesse), dans ces situations, les participants peuvent la rendre concrète. La défaite s'incarne dans la figure de l'adversaire ou dans la sienne, sinon est renvoyée « au jeu » ou « à la manette ».

En observant les défaites, j'ai repéré deux types de comportement. Le premier est le *tilt*, c'est-à-dire un énervement face au jeu, qui caractérise les moments où les joueurs exécutent, sous la pression ou l'émotion, les actions qui, après coup, seront jugées irrationnelles. Ces gestes précèdent bien souvent, mais pas nécessairement, la seconde manière de réagir à la défaite : *rage-quit* (« rager et quitter »). Dans le jargon des joueurs, une personne *rage-quit* lorsqu'au cours de la partie, elle ne veut plus jouer et abandonne. Ce *rage-quit* arrive notamment lorsque le compétiteur réalise qu'il ne peut plus gagner le match ou le tournoi.

Comme il a été montré dans le chapitre VII, lors des matchs, rares sont les interactions entre les compétiteurs. Chacun essaie d'exécuter ses stratégies, et les compétiteurs peuvent être à des points opposés de la salle. Les seules interactions possibles sont soit dans les espaces de discussion internes aux jeux vidéo (mais auxquels il est difficile d'avoir accès pour un observateur extérieur) soit au début et à la fin d'un match, lorsque les compétiteurs se rencontrent pour identifier leur adversaire. La plupart du temps, il s'agit, pour les compétiteurs, de se saluer, en se serrant la main, puis repartir à sa place pour lancer la partie. À la fin du match, les joueurs sont censés se retrouver pour donner le résultat aux administrateurs du tournoi qui note les scores. La présence de deux adversaires sert à assurer qu'ils ne trichent pas sur ce compte rendu. Il s'agit là d'une opération de contrôle : si les deux joueurs viennent à la table d'administration, les scores enregistrés seront certifiés par tous, et ne seront l'objet d'aucun litige. Or, si un joueur ne vient pas, il peut y avoir un soupçon que la personne venant donner les scores mente en sa faveur sur le résultat du match. Lorsqu'un compétiteur *tilt* ou *rage-quit*, il ne se rend pas à l'administration des scores, ce qui laisse ouverte la possibilité d'une fraude pour le gagnant du match. Ces cas sont peu fréquents, mais les administrateurs de tournoi savent que ces réactions arrivent. Pour ne pas se retrouver dans une situation de soupçons de tricherie, les administrateurs des tournois peuvent demander aux joueurs de prendre des captures d'écrans de leur résultat, et de les envoyer par e-mail ou de les déposer sur un site internet.

En général, tous les joueurs se rendent à la table d'administration. Ainsi peuvent s'engager des discussions de retour sur les stratégies et sur le déroulement du match par les deux compétiteurs. Ces interstices sont prisés par les amateurs qui montrent plus de volonté d'interagir avec leurs adversaires que ne le font les professionnels. Ces derniers essaient plutôt de raccourcir ces échanges, afin de revenir plus vite vers leurs équipiers et de se concentrer pour les autres matchs.

En essayant d'engager le dialogue avec leur opposant, les amateurs perdants cherchent à s'assurer qu'ils n'ont pas mal joué. Ils questionnent l'adversaire sur les choix qu'ils ont faits, sur leur stratégie générale et sur la façon dont ils se sont adaptés à la situation. Les échanges d'après match autour du jeu de cartes *Hearthstone* montrent cela plus que sur d'autres jeux vidéo : les informations sont cachées à l'opposant jusqu'au moment où les joueurs jouent les cartes.

### ***Quand l'amateur prend le dessus***

Dans les observations de Goffman, les arnaqueurs ont pour enjeu non seulement de maintenir la situation comme probable, c'est-à-dire que les passants ont une chance de gagner, mais surtout ils vont aider les personnes à garder la face une fois qu'ils ont perdu leur mise. En effet, si une personne s'aventure à faire une mise dans le jeu de bonneteau, c'est qu'elle se croie capable de gagner en se projetant dans une image de soi comme « quelqu'un de malin ». C'est pourquoi ces joueurs malheureux sont appelés des « jobards » : quand ils sont sur le point de perdre la face, les arnaqueurs font tout pour les rassurer.

Dans les tournois de jeux vidéo, les professionnels, les semi-pros et les amateurs se rencontrent lors des phases de qualifications. Il est généralement attendu que le professionnel gagne ses matchs contre une personne de statut inférieur. Les amateurs sont alors considérés comme appartenant à un bas rang, et un semi-pro ou un professionnel s'attendra à un match facile à gagner, sans trop d'enjeux. Pour un professionnel, faire face à un semi-pro doit se prendre plus au sérieux : ce sont des concurrents considérés pour leurs capacités reconnues, puisqu'ils se sont fait reconnaître pour leur performance dans des tournois aux enjeux nationaux *a minima*.

Il est donc attendu que les professionnels et les semi-pros gagnent leurs matchs de qualifications, jusqu'à atteindre les phases finales des compétitions. Quelques amateurs vont cependant se hisser jusqu'à ces tops 32 ou 16 ; c'est ce qui leur permettra, entre autres, de prétendre à changer de statuts par la suite, en se faisant recruter dans une équipe à la meilleure réputation.

Cependant, il reste des situations où les amateurs qui ne peuvent plus se qualifier au top n'abandonnent pas et continuent de jouer leur match de qualification. Dans ces situations, il peut arriver qu'ils rencontrent, selon leurs scores totaux, un adversaire qui peut toujours prétendre aux phases finales et pour qui le match en question est autrement important.

## 61. Séquence – Quand l'amateur provoque le professionnel

Dernier match des phases de qualification. Cubis vient de gagner son match précédent, mais le *goal average* lui est défavorable : sur un score total de 5 matchs, 3 matchs ont été gagnés, 2 perdus. S'il gagne ce dernier match, il pourrait passer en phase finale. Or, les matchs gagnés ont été difficilement remportés : dans chacun des matchs en BO3 (le premier à deux points) il gagne 2-1. Cela lui fait une mauvaise moyenne comparée à d'autres, ce qui signifie qu'au même en cas de victoire, il n'a pas de chances de se qualifier. Au titre de coach, je discute de cela avec lui, jusqu'à ce que l'on voie contre qui il va jouer.

Il se trouve que, pour son dernier match, Cubis rencontre TixSalty : c'est un joueur professionnel de l'équipe Melow. En apprenant qu'il sera le prochain adversaire, Cubis et moi rigolons ensemble, car il nous est antipathique. TixSalty joue *aggro* (stratégie agressive), et il est réputé *toxic* et *bad manner*. Cubis est déterminé : « Il faut que je la gagne, je lui laisse pas la victoire, c'est mort ! » La rencontre avec TixSalty se transforme pour lui en un défi personnel, et il me confie la mission d'aller voir s'il est qualifié ou non. Je lui apprend qu'il est en « balance » : s'il gagne ce match, il est qualifié ; s'il perd, il ne va pas en phase finale. Cela conforte encore plus Cubis dans son attitude de ne rien lâcher. Ce n'est plus la qualification qui est en jeu, mais le fait de faire perdre ce joueur.

La rencontre est serrée. Cubis gagne largement la première partie. TixSalty remporte la seconde. La troisième partie est décisive : avant de lancer le match, Cubis me lance un regard pour avoir mon approbation sur son choix de *deck* pour contrer l'agression de TixSalty. Je lui dis que c'est risqué, mais que c'est un bon choix. Cubis remet son casque sur ses oreilles, lance sa musique pour se motiver, et confirme son choix pour entrer en partie.

TixSalty a bien choisi une stratégie agressive, et met rapidement Cubis en difficulté. Malgré tout, ce dernier tient le coup, et reprend le contrôle de la partie. Les deux joueurs n'ont plus de cartes en main, et sont au *top deck* (c'est-à-dire que leurs actions en jeu ne dépendent que de la carte piochée en début de tour). Cubis pioche une carte lui permettant d'en piocher d'autres. Il trouve ainsi de quoi détruire les dernières cartes de son adversaire. Avant de jouer cette carte, Cubis enlève son casque de son oreille, et me dit : « Regarde-le ! » en désignant TixSalty deux rangés plus loin. Je me lève de manière à voir l'écran de Cubis et TixSalty. Ce dernier est entouré de ses coéquipiers, assis et debout derrière lui. Tous sont attentifs à la partie.

Mon regard revient sur l'écran de Cubis : il envoie, grâce aux émoticônes intégrées au jeu, « bien joué » et « bonjour » de façon répétitive (probablement, pour se moquer de TixSalty ou lui faire croire qu'il est désespéré et en train de « tilter »). Quelques instants plus tard, il joue sa carte qui lui permet de terminer victorieusement la partie, puis il se lève et crie : « Aller-là ! ».

De l'autre côté, TixSalty se lève de sa chaise, il est énervé et balance son casque audio sur son clavier. Ses coéquipiers se lèvent, et deux en particulier le prennent à part pour le rassurer. Je félicite Cubis et pars non loin de l'équipe adverse pour tenter d'écouter leur conversation. L'un d'eux dit à TixSalty :

« T'as juste pas eu de chance, c'est pas grave, et c'est un mauvais joueur », lui dit un premier ; « C'est pas le tournoi le plus important », ajoute le second.

[Insalan, gymnase universitaire, Rennes, 2016]

Cette séquence illustre un renversement : l'amateur gagne face au professionnel, et contre toute attente. La situation est d'autant plus dramatique que sur la scène esport d'*Hearthstone* tout le monde se connaît : TixSalty est perçu comme « mauvais joueur », mais performant ; Cubis est seulement un joueur régulier, amateur, et n'a jamais fait ses preuves lors d'un tournoi à enjeu (il n'a gagné qu'aux tournois de bar à jeux). Il y a donc une dimension supplémentaire et « dramatique » lorsque Cubis prend ce match très au sérieux, avec la volonté de renverser le prétendant, jusqu'à l'humilier à la fin du match par son cri. Les joueurs de jeux de cartes appellent ces attitudes non seulement être « *bad manner* » (d'adopter de mauvaises manières), mais aussi d'agir en « *troll* », c'est-à-dire de se moquer ostensiblement du perdant.

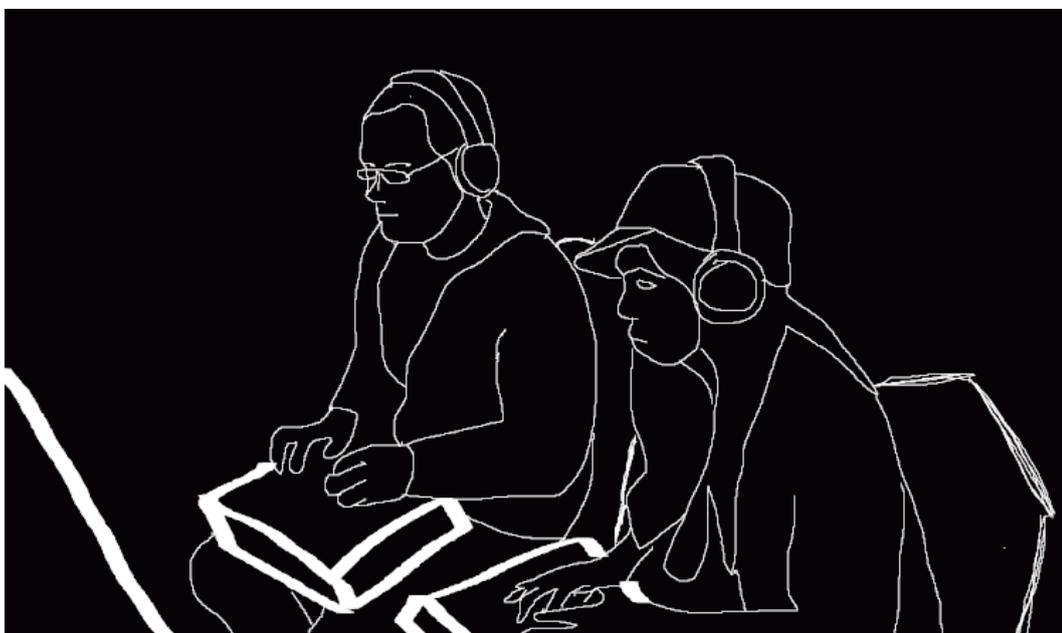
Les réactions des coéquipiers de TixSalty sont intéressantes en ce qu'elles illustrent très précisément le comportement que Goffman définit comme « calmer le jobard » : ils l'assurent que la perte subie ne remet pas en question ses compétences professionnelles et qu'elle n'a pas beaucoup d'enjeux pour la suite. Ce faisant, ils essaient de restaurer chez TixSalty sa face, c'est-à-dire son image publique et le rôle qu'il endosse, pour qu'il continue à y croire.

Les situations où le professionnel est mis en difficulté, jusqu'à perdre, sont les plus signifiantes pour faire émerger les postures des personnes et leur réaction face à la défaite. Les professionnels et les semi-professionnels, face aux amateurs, sont confiants dans leur capacité de remporter le match. Alors que tout doit préparer le compétiteur à perdre, ces situations montrent qu'il arrive d'avoir un excès de confiance et une certitude dans le dénouement des situations.

Si la situation précédente montre une réaction émotive, où le professionnel perdant est rassuré par ses pairs sur son statut, d'autres situations montrent, dans l'action et face à la défaite qui se profile, que les professionnels ne s'attendent pas à perdre. Les matchs peuvent être vécus de façon intense par les compétiteurs, non seulement pour l'enjeu de la qualification ou du gain potentiel, mais aussi pour ce qui se joue *in situ*. En l'occurrence, que ce soit entre personnes de même statut pragmatique ou non, les adversaires peuvent perdre la face, de manière quasi littérale : en effet, les illustrations suivantes (50 et 51) mettent en évidence par le procédé dessiné que, pour une même personne, dans deux situations différentes, les postures du corps changent en fonction du match. Les deux dessins mettent en évidence que les attitudes et les postures des corps changent en fonction des situations et des acteurs de statuts différents.



*Illustration 50: Début de match, une professionnelle face à un semi-pro, Redbull Kumite 2017*



*Illustration 51: Photo-dessin, second plan amateur, premier plan une professionnelle, Street Fighter, Redbull Kumite 2017*

Dans la situation illustrée 50, une compétitrice professionnelle de *Street Fighter* affronte un compétiteur semi-professionnel. On note que leur posture est droite : leurs dos sont appuyés aux dossiers des sièges, les *joysticks* (les manettes de jeu) sont posés sur les genoux et leurs regards fixent l'écran avec un cou et une tête droite. Au contraire, sur le dessin 51, la même compétitrice se retrouve penchée vers l'avant (dos et cou tendus), tandis que son adversaire, un amateur, adopte une posture droite, bien que son cou penche légèrement vers l'avant. Dans la seconde image, l'amateur mène le match face à la professionnelle, ce qui peut expliquer la réaction corporelle de cette dernière. En effet, lorsqu'un ou une professionnelle se retrouve face à un amateur, il est attendu que la professionnelle gagne. Dans ces situations, il y a donc un enjeu latent : garder la face, c'est-à-dire gagner le match face à l'amateur. Or, lors de la situation de l'image 51, la professionnelle perd le match face à l'amateur ce qui, du même coup, lui fait perdre sa posture : elle se penche en avant comme pour être « plus dans l'affrontement » et « ne rien lâcher ». Ainsi, en situation de défaite, la professionnelle perd sa tenue du corps, tandis que l'amateur tient sa posture, voire se raidit puisqu'il mène la rencontre.

### ***Face aux écarts de traitements, réclamer justice ?***

Dans certains tournois, il arrive que quelques professionnelles reçoivent des traitements de faveur liés à leur statut. Le plus commun, dans une compétition réunissant les amateurs, les semi-professionnels et les professionnels, est d'offrir à certains professionnels une place directe en phase qualificative, sans passer par les phases de qualifications. Dans l'esport, on nomme cette pratique « avoir un *seat* » (littéralement un « siège »). À de rares occasions, cette place doit être gagnée, alors que le plus souvent elle est offerte.

De prime abord, rien ne justifie le fait de faire passer un compétiteur en phase finale sans participer aux phases qualificatives. Mais les organisateurs sont soucieux de la portée médiatique de leur tournoi. À l'occasion d'un entretien, Romain, membre de Futurolan, association organisatrice de la Gamers Assembly, précise que cela ne peut se faire qu'à condition que « sur un jeu [il faut] avoir vraiment les champions quoi. Ça c'est vraiment quelque chose. »

Cependant, faire venir les champions à sa compétition en leur promettant un *seat* biaise, voire brise les règles implicites du jeu compétitif, selon lesquelles « tout le monde part avec les mêmes chances ». Et à ce titre, certains compétiteurs peuvent ressentir une injustice face au traitement privilégié des professionnels. Voici le compte rendu de cette situation, observée à la Gamers Assembly en 2015 :

## 62. Séquence – Une mobilisation ratée par courriel

Dès le début du tournoi, entre les rounds 2 et 3, des murmures circulent dans les allées de la scène *Hearthstone*. Des compétiteurs font entendre leur mécontentement sur l'organisation du tournoi. Xanax, le manager de l'équipe *Hearthstone* de l'association Event-To-Give (E2G) semble prendre au sérieux cette mobilisation et s'improvise le porte-parole : il passe dans les allées pour discuter avec les participants et prendre leur adresse e-mail afin de créer une pétition, et de tenir au courant des poursuites de cette mobilisation.

Ce mécontentement concerne deux aspects : le prix d'entrée du tournoi, et conséquemment ce qui est « offert » aux participants ; et le fait qu'une dizaine de joueurs professionnels ont des *seats* pour la seconde phase du tournoi.

C'est la première fois en un an et demi que je vois des participants contester cette organisation, qui pourtant a lieu dans d'autres arènes de façon régulière. J'ai donc donné mon e-mail à Xanax. Deux semaines plus tard, je reçois un message :

*« Bonjour à tous, Je suis venu à votre rencontre avant le tournoi Hearthstone de la GA, pour vous informer que nous allons tenter d'organiser une nouvelle réunion avec Llewellys, afin de lui faire part du point de vue de la communauté quant au règlement du tournoi de la GA, et au classement HS Ranking, afin que Millenium en tienne compte dans l'organisation de futurs tournois. Je vous invite donc à me faire part de vos remarques concernant ces deux points, et à me communiquer les coordonnées du responsable Hearthstone de votre structure afin que je lui propose de participer à la réunion. Vous serez tenus informés de la suite de nos démarches. »*

Le message fait état de deux sujets : l'organisation du tournoi à la Gamers Assembly ; et le projet de Ranking de la scène *Hearthstone*. Les deux sujets concernent Llewellys, à la fois manager principal de l'équipe professionnelle Millenium (sous-traitant de l'organisation du tournoi à la GA), et le responsable de la diffusion en *stream*. Seul le sujet de l'organisation du tournoi fait l'objet des débats entre joueurs à la LAN.

Un mois plus tard, et n'ayant pas répondu à son e-mail, j'ai répondu à Xanax afin d'obtenir des nouvelles de cette démarche. Il me répond :

*« Hello, Je suis très déçu de n'avoir reçu strictement aucune réponse au mail que j'ai envoyé aux joueurs qui m'ont communiqué leur adresse à la GA... Je n'ai pas eu le temps de contacter Llewellys à ce sujet après la GA. La seule chose restant à faire étant de proposer d'en parler avec les responsables Hearthstone d'autres associations et lui, mais j'aurais aimé recueillir quelques témoignages. Je te tiens au courant si les choses bougent !*

[Récit et échange de mail avec Xanax, polémique *Hearthstone*, Gamers Assembly, Poitiers 2015]

Les choses n'ont pas bougé suite à la mobilisation avortée durant cette Gamers Assembly. En réalité, Xanax a voulu profiter de la contestation sur le prix du billet d'entrée pour porter des revendications plus larges – contester la main mise sur l'organisation de l'évènement par Millenium et son représentant. Or, ce qui préoccupe les compétiteurs, c'est d'en avoir pour leur argent : le prix d'entrée à la LAN est de 50 euros en 2015. Cependant, le tournoi s'organise en trois phases : qualifications ; top 64 en élimination simple ; top 32 en élimination simple. Les compétiteurs qui perdent dès la première phase n'ont alors plus de possibilité de participer. « En avoir pour son argent » est une réaction face à ce premier état de fait : les compétiteurs veulent jouer, ils ont payé leur billet, et engagé des frais de déplacement pour le week-end. Cette situation a été corrigée par l'organisation d'un second tournoi « amateur » le second jour de compétition, avec en lot un équipement informatique.

La contestation des *seats* est restée vaine. Par ailleurs, celle-ci est intéressante, car elle met en évidence les normes en vigueur dans cet espace. Pour les compétiteurs, rien n'est acquis, même au professionnel ayant gagné le dernier tournoi. Pour eux, les cartes sont rebattues à chaque nouvelle situation compétitive : un compétiteur s'impose par ses aptitudes à tenir deux jours de tournois, à vaincre ses adversaires, et donc à venir à bout de la fatigue, de la variance et des affrontements par ses propres compétences.

Malgré l'échec de cette double mobilisation, cette situation montre une forte attente d'égalité face à la possibilité d'échouer. Ironie du sort, c'est un compétiteur semi-pro qui gagne l'édition 2015 de la Gamers Assembly. En réalité, les compétiteurs qui ont des places réservées en seconde partie de tournoi ne sont pas plus assurés de gagner : au contraire même, ils ont moins de temps de jeux, moins de possibilités d'observer ce que jouent leurs adversaires durant les premières phases de tournoi. Réclamer justice face aux écarts de traitement selon le statut s'avère ici vain : la compétition permet le renversement des privilèges accordés aux professionnels.

Le renversement des statuts, c'est-à-dire le fait de créer la surprise lors d'une compétition, est à la fois un espoir des participants – affronter les meilleurs joueurs, et les vaincre – et ce qui est au cœur du spectacle sportif. Si tout concourt à la défaite des participants, l'intérêt du spectacle sportif réside justement dans le potentiel de vaincre la fatalité.

\*\*\*

Ce chapitre a eu pour objectif de montrer comment les compétiteurs des sports électroniques se présentent et se comportent en professionnel, en semi-pro ou en amateur. La recherche permet de questionner à nouveaux frais, il me semble, la problématique de la professionnalisation. Tout se passe comme si les compétiteurs professionnels, suivis par les semi-pros, se constituent en un groupe, en se distinguant surtout des autres. L'observation et l'analyse des interactions et des

relations d'une catégorie à l'autre montrent que chaque acteur, selon son statut, adopte les stratégies de différenciation qui permettent de rappeler sa position au sein de l'espace. Il n'en demeure pas moins que le professionnel n'est pas un amateur. On observe notamment cela dans les différences de sociabilités (se regrouper entre personnes de mêmes statuts), dans les techniques et les postures du corps en situation d'affrontement, *etc.*

*In fine*, dans l'observation des situations et des postures des compétiteurs se donne à voir un espace des sports de jeux vidéo qui se construit autour de sa dichotomie « amateurs » vs « professionnels ». Celle-ci génère une « zone grise » où se retrouvent les « semi-pros ». Usant des catégories préexistantes à leurs pratiques, les acteurs jouent des statuts qui leur sont attribués et de leur réputation affiliée pour s'octroyer des avantages dans la compétition (s'installer en zone tournoi plus tranquille, avoir des passe-droits aux phases qualificatives, *etc.*)

Ce chapitre montre que ces catégories sont bien incorporées par les compétiteurs. Les acteurs « professionnels » et les « semi-pro » se tiennent à distance de la qualification « d'amateur » et de ceux qui en sont, afin d'être assimilés et identifiés comme des « professionnels ». Ces catégories se construisent de manière dépendante, en relation l'une à l'autre. C'est d'ailleurs tout l'enjeu, actuellement, du travail d'intermédiation, qui produit des données sur les pratiques « amateurs » (définies par une acception très large : « avoir joué au moins une fois à un jeu vidéo en partie classée sur internet ») afin de stabiliser les *configurations sportives* de jeux vidéo (j'y reviens dans la partie suivante). D'abord une question de bonne réputation, cette qualification permet l'accès à des ressources qui rendent possible la réussite du travail des compétiteurs. Cette discrimination de l'accès aux ressources biaise l'idéal sportif du mérite. En outre, la grammaire publique de la présentation de soi (désintérêt, passion) contraste avec ce qui se fait concrètement du côté des « professionnels ». En effet, le compétiteur professionnel, pour pouvoir se maintenir dans sa performance de gain, doit constamment travailler (entraînement, révision des stratégies) et alimenter son réseau et sa réputation ; ces tâches prennent du temps et vont à l'encontre d'une pratique désintéressée et non rémunératrice. Il y a donc ici une sorte de paradoxe entre le fait d'attendre des compétiteurs qu'ils soient à la fois performants et passionnés, bien que cela n'est pas nécessairement opposé. Il me semble donc que l'on est ici face à un des signes de la professionnalisation des sports électroniques, mais qui se manifeste moins dans la mise en place de cadres institutionnels, de reconnaissance publique ou de formation, que dans la distinction maintenue et les barrières physiques et symboliques qu'un groupe érige vis-à-vis des autres.

## Conclusion III : Une pragmatique des performances

### L'esport, fief de la (nouvelle) virilité ?

En 1984, Norbert Elias et Eric Dunning font part de leur réflexion sur les liens entre masculinités et pratique des sports. Ils notent à cette époque qu'une majorité de recherches portaient sur les discriminations des femmes dans les espaces sportifs<sup>1</sup>. Leur proposition est alors de voir en quoi le sport est un « fief de la virilité ». Au prisme des sports d'affrontements, ils constatent qu'il s'agit d'activité où l'on juge de critères de « force » et de « courage » et donc d'une attitude viriliste face à la violence, rejoignant en fait l'argument central du livre sur la « maîtrise de la violence ». Certes, on retrouve ici des attributs classiquement genrés, qui à la figure d'une masculinité hégémonique, notion développée par Connell<sup>2</sup>. Si Elias et Dunning en viennent à expliquer la présence dominante des hommes au sein des sports par des caractéristiques et des critères qui renvoient aux rôles de genre, cela reste une explication insuffisante.

Depuis Elias et Dunning, de nombreuses recherches se sont penchées sur la question du genre dans les pratiques sportives. Elles ont pu souligner les obstacles rencontrés par des femmes dans un monde dominé par les hommes<sup>3</sup>. Ces travaux ont également montré que tout l'imaginaire sportif renvoie à l'idéal masculin, et à une forme hégémonique de masculinité. En revanche, si les recherches en sociologie du sport s'intéressent précisément aux parcours, aux expériences et aux épreuves des femmes dans des espaces d'hommes, elles semblent laisser de côté l'explication de la présence générale des hommes dans ces espaces d'affrontement. Tout comme on ne peut se laisser tenter par l'explication internaliste d'Elias et Dunning sur l'attrait des activités sportives d'affrontement pour les hommes, la représentation de la masculinité hégémonique qu'elles véhiculent ne suffit pas à expliquer concrètement pourquoi les hommes sont majoritaires.

Dans les recherches sur l'esport, on retrouve à peu près les mêmes problématiques : les chercheurs et les chercheuses s'intéressent aux parcours des femmes ou encore à l'imaginaire diffusé par les univers vidéoludiques<sup>4</sup>. La question du genre y est toujours abordée par, ou du point de vue, des femmes. Bien que j'aie pu observer très tôt l'absence des femmes dans les compétitions, sinon leur relégation aux sphères d'activités du *care* quand elles sont présentes, j'ai moi aussi été tenté de suivre cette interrogation sur leur « absence ». Or, s'interroger sur l'absence d'une chose ou de

<sup>1</sup> Par ailleurs, les deux sociologues ne citent que deux recherches sur ce sujet, celle de Boutilier et San Giovanni, et celle de Harsgreave. Voir : Norbert Elias, Eric Dunning, *op. cit.*, p. 369. ; Mary A. Boutilier, Lucinda SanGiovanni, *The Sporting Women*, Champagn, Illinois, 1983. ; Jennifer Greaves, « Action Replay : Looking at Women in Sport », *Feminist Action*, dir. Joy Hoiland, Londres, 1984, p. 125-146.

<sup>2</sup> Raewyn Connell, *op. cit.*, 1973.

<sup>3</sup> Christine Menneson, *op. cit.*, 2006.

<sup>4</sup> T.L. Taylor, *op. cit.*, 2012.

personnes dans une pratique évite en réalité de poser la question de ce qui est réellement présent, à savoir, la présence en masse d'hommes plutôt jeunes.

Cependant, les corps des hommes, des figures de champions, des commentateurs ou des « amateurs », ne correspondent en rien à un modèle de « masculinité hégémonique ». Alors une question pourrait-elle être posée : pourquoi l'esport n'est pas un modèle de masculinité hégémonique, mais recouvre tout de même une forme de masculinité ?

Comme il a été montré, la pratique sportive de jeux vidéo, pour reprendre l'analyse de Manuel Schotté sur le football, « est une affaire d'hommes. Qu'il s'agisse de ceux qui l'ont créé ou de ceux qui l'ont promu, de ceux qui le pratiquent ou de ceux qui le regardent [...] »<sup>1</sup>. Pour les enquêtés, cette pratique vidéoludique leur a été transmise dans l'enfance par des hommes – pères, frères ou groupe de pairs. La pratique vidéoludique compétitive s'associe avec la masculinité non hégémonique en ce qu'elle prolonge cette socialisation primaire par la création de liens sociaux autour de pratiques techniques spécifiques.

L'esport, comme pratique et du point de vue de ses participants, pose la question de la reconnaissance du « plus fort », de celui qui maîtrise le mieux la machine. C'est une question de puissance, mais technique, voire intellectuelle. Par ailleurs, l'esport attire les hommes et écarte les femmes à cause des dynamiques de sociabilité : y sont discutés les scores, les performances, selon les codes et les formules auxquels les garçons s'habitent dès l'enfance. Enfin, c'est dans les attitudes festives, voire illégales – prises de drogues, d'alcool – des participants en LAN que l'on observe aussi cette masculinité en train de se construire : n'y est pas évaluée la performance selon la place dans le classement du tournoi, mais y est testée la résistance : « moins tu dors, plus t'es fort » ; gagner malgré avoir fumé. Il s'agit, d'une certaine façon, d'une épreuve de masculinité, au sens où les *gamers* se testent entre eux, se mesurent l'un à l'autre à travers les défis. Comme le dit Alexandre, joueur de *Dota2*, lors d'un échange informel à l'Insalan 2018 : « C'est bon de retrouver les potes quoi. Un week-end sans ma meuf, ça fait du bien, mais j'serai content de la retrouver dimanche soir quand même ! »

C'est donc en portant attention à ceux qui sont présents, aux logiques de participations et de performances, qu'on comprend, me semble-t-il, la domination des hommes dans les compétitions : le lien entre sport et masculinité, telle qu'il se présente au travers des observations participantes, tient moins d'un imaginaire collectif autour des jeux, que de la création et du renforcement des liens d'affinité et de ressemblance entre hommes, autour du jeu et de la maîtrise fine d'outils, dimensions valorisées dans ces arènes techniques.

---

<sup>1</sup> Manuel Schotté, *op. cit.*, 2022, p. 299.

## Les performances, entre recherche du « gain » et « participation »

Si la question des festivités, et donc de la sociabilité masculine, est ainsi soulignée, c'est parce qu'elle est une des dynamiques latentes du fonctionnement ordinaire des tournois de jeux vidéo, principalement dans les *configurations* amateurs. Bien sûr, l'interrogation centrale est « qui est le meilleur ? ». Posée ainsi, elle crée une sorte de tension entre l'objectif festif et le gain. Peut-on réellement savoir qui est meilleur tout en fêtant le groupe ? Cette interrogation amène à reposer la question des statuts d'amateurs, de semi-professionnels et de professionnels sous un nouveau regard.

Avec les compétitions sur internet, les tournois de bar à jeux sont les rares organisations hebdomadaires ou quotidiennes à proposer ces formes d'affrontements réguliers. Elles permettent aux compétiteurs non seulement de s'exercer dans un environnement différent du jeu en ligne, mais aussi de fabriquer des réputations localement situées au sein d'une scène, d'un jeu ou d'un territoire particulier. Les autres formes de compétitions sont quant à elles tout au plus organisées chaque semestre ou chaque année. Ces petites célébrations sont cantonnées à des scènes locales et restreintes. Quant aux champions, ou à ceux qui sont qualifiés de « professionnels », leur réputation est élargie à des arènes nationales et internationales ; ils ne participent pas seulement à une compétition, il est attendu d'eux de rechercher la victoire.

Cependant, il faut relativiser cette division qui semble marquer l'ensemble des sports électroniques, puisqu'en effet, le travail de la performance n'est pas rémunérateur. Par là, il faut comprendre qu'un compétiteur, qu'il soit reconnu comme « professionnel » ou non, n'est en rien assuré de remporter un match, même face à une personne au statut pragmatique inférieur. On rejoindra ici les constats faits par Sébastien Fleuriel et Manuel Schotté : le travail de la performance est précaire, tant dans sa forme que dans sa réalisation, et cela mène à une professionnalisation relative des sportifs. On peut faire également le parallèle avec le « travail créateur », qu'il relève purement de la sphère artistique chez Pierre-Michel Menger<sup>1</sup>, où qu'il soit sportif, comme le définit Guillaume Dumont<sup>2</sup>.

Dans l'esport, cela est particulièrement visible lors des rencontres compétitives où se croisent amateurs, semi-professionnels et professionnels. L'enjeu de ces rassemblements dépend des positions de statuts :

- l'amateur qui rencontre un professionnel a pour objectif de « faire de son mieux », et potentiellement de renverser l'adversaire au statut supérieur ;
- le professionnel vise la préservation de son statut ; de tenir bon face à ces épreuves et les défaites qui peuvent le fragiliser.

Aussi, cette partie a-t-elle montré que le retournement de situation, et donc de statuts, est le clou du spectacle sportif. La performance, quand elle est tournée vers la réussite, est statistiquement improbable.

<sup>1</sup> Pierre-Michel Menger, *op. cit.*, 2009.

<sup>2</sup> Guillaume Dumont, *op. cit.*, 2018.

Pour le spectateur, le spectacle sportif est intéressant dès lors que la fin ne semble pas jouée d'avance. Cependant, le plaisir de la narration peut suffire à l'observateur même si le vainqueur est évident. Le mécanisme du spectacle met en scène ces figures combattantes, qui veulent gagner et dominer leurs adversaires. Comme l'analyse Christophe Lamoureux avec le catch, c'est cette adhésion du public à la narration du spectacle sportif qui crée l'envie d'assister, d'encourager et de huer les compétiteurs. Si le dénouement d'un match est connu ou si le spectateur voit que celui-ci est décidé en amont, alors il ne résiderait quasi aucun intérêt dans le spectatortat d'un sport<sup>1</sup>.

C'est à partir de ces analyses, qui se distancient d'une focalisation sur la réalisation d'une victoire, que je dégage deux idéaux types de performances. En effet, il n'y a pas « une performance », mais « des performances » : celle du « gain », et celle de « participation ». La performance de « gain » est au centre des pratiques sportives. Les performances sont souvent attachées à l'individu, ou à un collectif (équipe). Cette performance tournée vers le gain et la réussite est indéniablement attachée à l'image (du) professionnel(le). Si l'on gagne, c'est parce qu'on est « performant ».

Penser un second type de performance, celle de « participation », permet de se détacher de cette représentation. Ainsi, la performance de participation souligne qu'un compétiteur peut se contenter « d'avoir participé », d'avoir essayé de battre tel ou tel compétiteur. La performance de participation est accentuée par les dimensions festives des événements compétitifs. Puisqu'il ne s'agit pas seulement de gagner, et qu'une seule personne le peut en réalité, la participation a une dimension rassurante : on se dit « qu'on y était » ou que « c'est déjà bien, d'être classé trente-deuxième sur cent vingt ». Pour les joueurs, raisonner en termes de la performance de participation permet également de prendre en compte des « petites réussites », dans le sens où un compétiteur a fait « un beau geste », « une belle action ». La participation ouvre donc le spectre de la performance à ce qui se passe hors des victoires, et donc de comprendre la logique des défaites.

Ces deux archétypes de performances permettent encore de comprendre les différents profils qui s'engagent dans les sports électroniques. Effectivement, on l'a vu, se côtoient des individus ayant des ambitions professionnelles, alors que d'autres préfèrent s'en tenir à une pratique de loisir, où la participation est satisfaisante en soi. Faisant échos à cela, deux cas de compétiteurs se distinguent par leur fréquentation des tournois : ceux dont le jeu est au cœur de leurs occupations quotidiennes, et ceux pour qui il s'agit d'une pratique « d'à-côté » pour reprendre l'expression de Florence Weber<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Cela est d'ailleurs bien démontré par Christophe Lamoureux, qui par l'étude du catch, montre que les spectateurs ne sont pas dupes : le dénouement du match de catch peut être joué en amont tant que les sportifs agissent de façon à ne pas le divulguer, le spectacle reste entier : Christophe Lamoureux, *op. cit.*, 1993.

<sup>2</sup> Florence Weber, *op. cit.*, 2001.

## Comment valoriser la performance de « gain » ?

« Les adeptes des sports électroniques ne transpirent peut-être pas sur les terrains et ne soulèvent pas de la fonte, mais ils consacrent eux aussi leurs vies à accéder au plus haut niveau de leur discipline. »

Extrait d'un article, rédigé par Michael Ducouso,  
paru le 21 octobre 2016 dans *Slate*<sup>1</sup>.

Comme le souligne ce journaliste du site internet Slate, les sports électroniques valorisent moins les « performances physiques » que des activités sportives ordinaires. On l'a vu, c'est une des dimensions au centre de la critique de l'esport comme un sport. Ducouso pointe dans cet extrait que les compétiteurs ne démeritent pas, car « ils consacrent eux aussi leurs vies à accéder au plus haut niveau de leur discipline. » Le journaliste rappelle ainsi que le sport est avant tout une question de reconnaissance des performances, donc de mérite.

En outre, si le sport électronique valorise moins l'effort physique, cette pratique, comme d'autres activités sportives, met en avant la performance de gain. Celle-ci est associée le plus souvent à la figure de « professionnel ». En d'autres termes, dans l'esport, la valeur réside dans le gain et la reconnaissance d'une expertise qui qualifie les victorieux de « professionnels ».

La prochaine et dernière partie de cette thèse propose donc d'élucider la façon dont se construit cette idée de « professionnalisme » des compétitions de jeux vidéo. Pour cela, il s'agit d'interroger la façon dont l'expertise des compétiteurs est valorisée et comment agissent les acteurs qui en sont les juges.

---

<sup>1</sup> <http://www.slate.fr/story/126515/esportifs-athletes-futur>

## **Partie IV**

### **Le travail d'intermédiation : de la professionnalisation à la régulation**



La partie précédente a mis en évidence deux formes de performance : la participation et le gain. Cependant, le spectacle sportif, dans sa construction ordinaire, valorise les performances de gain plus que celles de participation. La perspective du gain s'intègre en effet au processus de narration du spectacle sportif et en constitue le principal attrait pour le public. Toutefois, les sports (électroniques) ne se réduisent pas à cette performance de gain. L'organisation, la mise en scène et les performances de participation sont autant d'éléments indispensables pour que la performance de gain puisse avoir lieu. Il s'agit bien d'un travail, dans le sens où ces activités concourent à la fabrication du spectacle sportif, sauf, qu'au contraire de la performance de gain, ce travail est souvent gratuit, c'est-à-dire sans rétribution économique, bien que puissent exister d'autres formes plus symboliques.

Dans les parties II et III, j'ai choisi de traiter les situations et le travail avant le statut des personnes. Les statuts pragmatiques et/ou légaux sont des catégories qui permettent la compréhension des interactions entre personnes autant qu'elles ordonnent les *configurations sportives*. La hiérarchie et la division du travail induites par la production du spectacle sportif permettent alors de comprendre les écarts de traitement et de visibilité entre amateurs/professionnels et associations/entreprises. La partie précédente explore ainsi quelques éléments sur la professionnalisation des compétiteurs. C'est notamment le réseau et les exploits réalisés en tournoi qui s'avèrent prépondérants dans le devenir professionnel, mais pour l'être pleinement, les compétiteurs doivent s'adonner eux-mêmes à la monétisation de leurs performances, en particulier via la création et la diffusion de contenus en ligne.

La qualification « professionnelle » des compétiteurs n'a donc rien d'une évidence, et elle renvoie moins à un statut légal que pragmatique. Une telle qualification tient, effectivement, plus de la réputation, et donc d'une évaluation entre compétiteurs et par les observateurs (spectateurs et intermédiaires), que de l'exercice d'un métier. Si les champions apparaissent comme des professionnels (de statut légal) c'est grâce à une relation de régulation<sup>1</sup>, au sens où un ensemble d'acteurs a collaboré pour la reconnaissance et l'établissement d'un tel métier. Cependant, l'autonomie des compétiteurs professionnels apparaît comme très faible<sup>2</sup>, ce qui rejoint d'ailleurs un constat déjà établi par les sociologues du sport : la professionnalisation des activités sportives concerne davantage l'encadrement que la performance<sup>3</sup>. Et si la condition professionnelle des sportifs est précaire<sup>4</sup>, le travail des bénévoles est encore moins reconnu<sup>5</sup>. La professionnalisation des compétiteurs est fragile, car elle ne peut en l'état jouir d'une réelle autonomie : elle dépend des intermédiaires, c'est-à-dire de

<sup>1</sup> Dorothy Smith, *op. cit.*, 2015.

<sup>2</sup> Andrew Abbott, *The System of Professions. An Essay on the Division of Expert Labor*, Chicago, University of Chicago Press, 1988.

<sup>3</sup> Didier Demazière, Fabien Ohl, Olivier Le Noé, *art. cit.*, 2015.

<sup>4</sup> Sébastien Fleuriel, *art. cit.*, 2011. ; Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *op. cit.*, 2016.

<sup>5</sup> Sébastien Fleuriel, « Le travail dénié et les jeux olympiques : entre passions et intérêts », *Sociétés contemporaines*, 3, 63, 2006, p. 85-103.

l'ensemble des acteurs qui, par leur position dans ce champ, offrent des contrats et sécurisent leur position et leur fonction au sein du spectacle sportif.

Cette partie propose moins une analyse des parcours de professionnalisation d'une partie des acteurs de l'esport qu'une analyse du travail des associations et des entreprises dans la fabrique du spectacle sportif. En effet, si la sociologie des professions est convoquée pour comprendre les stratégies individuelles et le processus de professionnalisation, c'est-à-dire la façon dont se crée un groupe professionnel, elle ne permet pas toujours de situer l'activité en question au sein d'une *configuration*. Les auteurs comme Didier Demazière et Charles Gadéa, ou encore Florent Champy et Marc-Olivier Deplaude retracent dans leurs recherches la mobilisation de la notion de professionnalisation et ses réappropriations, depuis l'école de Chicago, par la sociologie française, en montrant que d'une analyse des processus de professionnalisation, on est passé à l'étude de la formation des groupes professionnels<sup>1</sup>. D'une certaine façon, cette thèse suit aussi cette perspective en choisissant moins d'étudier la mise en groupe que la position du groupe, qui, par ailleurs, se révèle hétéroclite. Aussi, l'approche par la sociologie du travail et des activités permet de mieux cerner cette position sans exclure les personnes pour qui l'esport ne devient pas un métier. Car, dans l'ensemble de l'intermédiation des sports électroniques, les acteurs ne s'engagent pas toujours contre rémunération, mais bien pour d'autres formes de rétributions plus symboliques, ce qui est également le cas dans les sports plus traditionnels<sup>2</sup>.

C'est pourquoi cette dernière partie s'intéresse à la fois aux formes de la professionnalisation de l'esport et au travail d'intermédiation qui la rend possible. C'est en détaillant les rôles, les fonctions et les positions des intermédiaires de l'esport (chapitre X) que sera analysé le rôle primordial des promoteurs du spectacle sportif, ceux qui, parmi les intermédiaires, en font leur métier. Le chapitre XI investigate alors les initiatives et les parcours d'intermédiaires et lève le voile sur ce qui fait que cette professionnalisation de l'esport s'opère à leur profit. Enfin, le dernier chapitre (XII) revient sur le travail des intermédiaires professionnels et la façon dont celui-ci s'articule à la création de régulations, dont l'objectif est moins une reconnaissance des pratiques sportives électroniques comme un sport que la sécurisation d'un secteur marchand.

---

<sup>1</sup> Florent Champy, Marc-Olivier Deplaude, « Comment parler des professions ? Sagesse pratique, vulnérabilités et protections professionnelles », *La vie des idées*, 2015. ; Didier Demazière, Charles Gadéa, *Sociologie des groupes professionnels. Acquis récents et nouveaux défis*, Paris, La Découverte, Recherches, 2009.

<sup>2</sup> Didier Demazière, Fabien Olh, Olivier Le Noé, *art. cit.*, 2015 ; Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *op. cit.*, 2008.

## Chapitre X

### Une position contrastée dans le champ

Pour comprendre les rôles et les fonctions des intermédiaires dans la fabrique du spectacle sportif de jeux vidéo, encore faut-il décrire plus précisément leur position dans cet espace. À partir des données issues de l'observation participante en tournoi, en équipe et lors des rendez-vous dits « business », ce chapitre revient d'abord sur les postures et la composition de ce groupe que l'on qualifiera « d'entre-deux ». Étayé autant par les matériaux empiriques que la littérature scientifique sur le sport et la culture, le chapitre constate que les personnes pouvant être catégorisées comme appartenant à l'intermédiation sont très diverses, mais ne se confondent ni avec les organisateurs ni avec les compétiteurs.

#### Les intermédiaires d'esport, des médiateurs comme les autres ?

D'ordinaire, l'intermédiation se comprend comme une chose ou une personne (un groupe) qui peut faire de la médiation, comme recueillir des ressources d'une ou des deux autres parties et les mettre à disposition. On parle alors, dans le monde de la finance, d'une fonction ou d'un rôle d'intermédiaire : l'activité d'intermédiation de l'agent n'est pas uniquement tournée vers les institutions, mais aussi vers les contractants. Dans cette position, l'agent prend un « risque » dans l'échange et l'acquisition des fonds et des ressources : c'est une activité de placement<sup>1</sup>.

En sociologie, un intermédiaire est également un acteur qui se situe dans un « entre-deux ». Cependant, ceux et celles qui se sont penchées sur ce qui est maintenant identifié comme un groupe d'acteurs intermédiaires les distinguent de la fonction de médiation. Dans les mondes culturels, les médiateurs et médiatrices sont des « passeurs » d'objets culturels, de savoirs et de leurs interprétations. La recherche collective, menée par Florence Eloy, Stéphane Bonnéry, Samuel Coavoux, Rémi Deslyper, Frédérique Giraud, Thomas Legon, Muriel Mille et Véronique Soulé, montre ainsi comment cette fonction permet l'accession des objets de consommation « populaire » au statut d'objets culturels<sup>2</sup>. Requalifiée dans ce sens, la médiation n'est pas (seulement) l'intermédiation, mais surtout une légitimation

<sup>1</sup> L'intermédiation se définit ainsi dans le cadre des études économiques, dont l'article de Christian Bessy et Guillemette de Larquier rend compte : Christian Bessy, Guillemette Larquier, G, « Diversité et efficacité des intermédiaires du placement », *Revue française d'économie*, 25-2, 2010, p. 227-270.

<sup>2</sup> Florence Eloy, Stéphane Bonnéry, Samuel Coavoux, Rémi Deslyper, Frédérique Giraud, Thomas Legon, Muriel Mille, Véronique Soulé, *Comment la culture vient aux enfants : repenser les médiations*, Paris, Presses de Sciences Po, 2022.

puisqu'elle transforme les statuts de certains objets et de certaines pratiques en les reconnaissant comme appartenant à la « culture savante ». Que reste-t-il de l'intermédiation si est évacuée cette fonction légitimiste de médiation ?

C'est en sociologie de l'art et de la culture que l'on trouve le plus de références à cette fonction d'intermédiation<sup>1</sup>. D'après ces travaux, sont catégorisés comme « intermédiaires » ceux qui ont pour tâche de mettre en relation les différentes parties, mais pas uniquement. Par exemple, chez Howard Becker, les intermédiaires sont le pivot central des mondes de l'art, permettant la valorisation des œuvres sur le marché de l'art<sup>2</sup>. Ainsi, tout un pan de la sociologie de l'art s'est intéressé à mettre en évidence cette centralité des commanditaires qui permettent de vendre (galeries d'art), d'exposer (musées) ou de publiciser (sites internet) les œuvres. Ici, et comme l'identifient Antoine Hennion ou Jean-Samuel Beuscart, les intermédiaires ont une fonction de promotion et de diffusion de l'art et de la culture<sup>3</sup>. C'est du côté des sciences politiques que l'on trouve également des traces de cette catégorie. Il a été notamment souligné que de nombreuses associations ou entreprises devenaient des intermédiaires de l'État qui délègue ses missions à ces dernières<sup>4</sup>.

Par conséquent, les intermédiaires semblent tenir une position particulière dans ces différents espaces : ni vraiment du côté des autorités privées ou publiques ni vraiment du côté des consommateurs. Cette position d'entre-deux leur permet, idéalement, de dialoguer avec les différentes parties comme le soulignent Doris Buu-Sao et Clémence Léobal<sup>5</sup>.

Un premier constat se dresse, celui de la diversité des fonctions de ce groupe. Olivier Roueff et Séverine Sofio proposent alors de « regrouper ces organisations aux profils différents sous le terme commun d' « intermédiaires collectifs » [visant] ainsi à poser autrement la question classique de la mobilisation collective [...] »<sup>6</sup>. Plus précisément, les deux sociologues proposent de rendre compte de l'unité des intermédiaires par les fonctions qu'ils endossent : les intermédiaires, et selon ce qui vient d'être vu, regroupent finalement des personnes qui se destinent à la fois à la valorisation (fonctions de diffusion et de promotion) et à la régulation des pratiques qu'ils investissent.

<sup>1</sup> Particulièrement, Olivier Roueff consacre de nombreuses recherches sur cette question dans le cadre des politiques culturelles et de la valeur de l'art, voire : Olivier Roueff, « La montée des intermédiaires. Domestication du goût et formation du champ du jazz en France », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 181-182, 2010, p. 35-59. ; Olivier Roueff, *Jazz, les échelles du plaisir. Intermédiaires et culture lettrée en France au vingtième siècle*, Paris, La Découverte, 2013. ; Lizé Wenceslas, Delphine Naudier, Olivier Roueff, *Intermédiaires du travail artistique : à la frontière de l'art et du commerce*, Paris, Ministère de la culture et de la communication – DEPS, Questions de culture, 2011.

<sup>2</sup> Howard S. Becker, *op. cit.*, 2010.

<sup>3</sup> Jean-Samuel Beuscart, « Les transformations de l'intermédiation musicale. La construction de l'offre commerciale de musique en ligne en France », *Réseaux*, 2-3, 141-142, 2007, p. 143-176 ; Antoine Hennion, « Une sociologie de l'intermédiaire : le cas du directeur artistique de variétés », *Sociologie du travail*, 4, 25, 1983, p. 459-474.

<sup>4</sup> Doris Buu-Sao, Clémence Léobal, « Racialisation et action publique : les intermédiaires entre appropriation et contestation des catégories ethniques et raciales », *Politix*, 131, 2020.

<sup>5</sup> Doris Buu-Sao, Clémence Léobal, *Ibid.*, 2020.

<sup>6</sup> Olivier Roueff, Séverine Sofio, « Intermédiaires culturels et mobilisations dans les mondes de l'art », *Le Mouvement Social*, 243, 2013.

### ***Les intermédiaires dans le sport : une position d'encadrement des performances***

Au travers de l'observation des publics sportifs et des politiques publiques qui visent à la fois la régulation et la consommation du spectacle sportif marchand<sup>1</sup>, les sociologues du sport mettent en avant le rôle parfois ambigu de ceux qu'on appelle les « gardiens du temple ». Quand Manuel Schotté et Sébastien Fleuriel désignent ainsi les personnes aux responsabilités dans les fédérations sportives, c'est pour marquer l'importance de leur fonction d'encadrement des « bonnes pratiques » et de régulation<sup>2</sup>. En effet, ces individus ont des positions dominantes au sein de l'espace sportif. Depuis cette place, ils édifient les règles, les normes et les bonnes tenues attendues du spectacle et de leurs acteurs (public et sportifs).

La particularité de cette position de gardiens du temple, c'est qu'ils exercent sur ce poste de façon *a priori* « gratuite » et désintéressée. Par exemple, dans le football, comme le note Schotté, les présidents de clubs et de fédérations sont avant tout des chefs d'entreprises qui investissent l'encadrement du sport populaire et ouvrier<sup>3</sup>. C'est par l'investissement de leur capital économique dans les compétitions et les clubs locaux que le football s'est organisé et s'est doté d'espace d'entraînement, avant même une structuration étatique et fédérale en France au début du vingtième siècle. La démarche de Manuel Schotté se démarque des autres recherches en sociologie du sport qui, d'ordinaire, se sont attelées à analyser la professionnalisation des acteurs périphériques à la production de la performance (coach, managers, journalistes...) <sup>4</sup>. Si ces acteurs périphériques jouent un rôle crucial dans l'encadrement des compétiteurs, ils sont subalternes aux investisseurs du capital économique, car dépendants, dans leurs revenus, de ces derniers.

### **Les rôles et fonctions des intermédiaires dans l'esport**

À la lumière des recherches en sciences sociales, on voit que ce sont avant tout les fonctions endossées qui caractérisent un intermédiaire. Cette position semble recouvrir un large panel de rôles qui ne sont pas restreints aux professionnels. Pour mieux déterminer la spécificité du travail des intermédiaires, il est alors nécessaire de décrire les lieux qu'ils fréquentent et les attitudes qu'ils adoptent.

Dans l'esport, la rencontre avec les intermédiaires se fait à plusieurs niveaux : lors des tournois, par réseaux socio-numériques, en *meeting* ou autres rendez-vous dits « business », et, enfin, dans des espaces qui leur sont expressément réservés. Au sein de ces arènes, et en particulier lors des tournois, on reconnaît un intermédiaire au fait qu'il ne joue pas. J'en distingue trois groupes en particulier : ceux que l'on nomme les « administrateurs » ou les « staffs » des équipes (entreprises ou associations) ; les journalistes et les commentateurs ; et les promoteurs.

<sup>1</sup> Ludovic Lestrelin, *op. cit.*, 2010.

<sup>2</sup> Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *op. cit.*, 2008.

<sup>3</sup> Manuel Schotté, *op. cit.*, 2022.

<sup>4</sup> Didier Demazière, Fabien Ohl, Olivier Le Noé, *op. cit.*, 2015.

### ***Le rôle d'encadrement des performances : le staff des équipes***

Dans les tournois, certaines personnes non participantes se distinguent des organisateurs de l'évènement parce qu'ils se trouvent en proximité immédiate des compétiteurs : il s'agit des membres de l'équipe qui peuvent être des coaches, des managers, des présidents de structure. Ces rôles font partie de l'intermédiation, et lors d'un tournoi cette position remplit deux fonctions : celle de représentation et celle d'encadrement des équipes. Cela vaut autant pour les équipes amateurs, semi-pros et professionnelles.

Dans les sports électroniques, ces intermédiaires ne se rendent pas nécessairement sur les lieux de tournois. En effet, dans beaucoup de cas, les compétiteurs, seuls ou en équipes, n'ont pas de manager ou de coach. Lors des tournois *Street Fighter* au Grand Rex en 2017 ou Redbull Kumite de 2016 par exemple, je suis la seule personne à accompagner des compétiteurs amateurs en qualité de manager. Sur les tournois *Hearthstone* de l'Insalan, aucun participant n'a d'accompagnateur, alors qu'à la Gamers Assembly, j'en compte entre trois et six selon les éditions.

Pour repérer ces encadrants de compétiteurs, il s'agit de regarder ceux qui se tiennent proches d'eux. Par exemple, sur la photographie 52, prise à la Lyon Esport 2018, on observe deux compétiteurs en premier plan. Ils concourent sur *Fortnite* pour l'équipe Orks Esport. Derrière eux, trois hommes habillés en noir se tiennent debout et un est assis (chemise à carreaux). Ils observent les écrans pour suivre le match en cours. De droite à gauche, il y a le président de la section *Fortnite* de l'association en question, leur manager et leur coach. Durant les parties, ils sont essentiellement immobiles, et s'échangeant de temps en temps des commentaires sur la façon dont les compétiteurs jouent. C'est une fois les matchs finis qu'ils s'adressent aux compétiteurs. À ce moment, leur fonction est soit de rassurer et de désamorcer les frustrations face à une défaite, et en conséquence fournir une analyse des raisons qui y ont mené, soit de féliciter les joueurs s'ils ont gagné.



*Illustration 52: Photographie de l'équipe de compétiteurs Orks Esport, Lyon eSport 2018.*



*Illustration 53: Photographie de l'équipe de compétiteurs Origine des Fighters, Lyon eSport 2018.*

Dans un camp professionnel, on retrouve la même configuration. Encore à la Lyon Esport, l'équipe Origine des Fighters sur *League of Legend* a réservé un espace complet dans un coin de la zone tournoi. Les cinq compétiteurs sont, ici aussi, entourés par l'équipe de coachs et de managers, debout ou assis. Le coach et le manager sont dans leur fonction d'encadrement, comme pour l'équipe amateur Orks Esport de *Fortnite*.

Quant au président de Origine des Fighters, habillé avec une veste noire, il est en fonction de représentation : il est debout plus loin, un peu détaché et ne regarde pas les écrans des joueurs. À d'autres moments, il s'assoit et regarde d'un air distant les parties ; ou encore il est rejoint par deux femmes qui l'accompagnent durant les événements. Cette posture, comme je l'ai constaté lors d'échanges avec des joueurs professionnels, est d'ailleurs reprochée aux présidents d'équipe :

### 63. Séquence - « Traîner avec ses egirls »

Dixième pause du samedi. Je me dirige vers la sortie pour aller à l'espace fumeurs. À l'entrée de la zone tournoi, le président de Origine des Fighters se promène bras dessus bras dessous avec deux femmes qui l'accompagnent partout et que j'ai croisées plusieurs fois alors qu'elles vont et viennent entre les différentes zones.

Une fois dehors, je retrouve RanKid, membre *Hearthstone* de OF. Je lui fais remarquer les aller-retour du président de sa structure dans cette situation. « Ouais, il est chiant, répond RanKid. Ça fout un peu la honte quoi, il s'en fout de l'équipe et de nos perfs, il est là pour se pavaner avec ses meufs, il leur paie le voyage, *etc.*, sur les frais de l'équipe ! Ça fait pas très pro en vrai de traîner avec ses *egirls* comme ça... »

[Gamers Assembly, hall des expositions, Poitiers, 2017]

Selon les propos de ce compétiteur, pour un encadrant, « traîner avec ses *egirls* » entacherait donc la réputation de toute l'équipe. Au-delà de la critique, ce que fait apparaître la réplique de RanKid, c'est bien l'importance du rôle de représentation et d'intermédiation du directeur de la structure professionnelle. Quand un tel intermédiaire vient dans un événement, ce n'est pas tellement pour soutenir le travail de la performance – comme le font les managers et les coachs – mais plus pour échanger, discuter et créer les possibilités de relations entre son équipe et les autres. Pour un président d'équipe, être présent dans un tournoi c'est se rendre disponible aux interactions avec les autres intermédiaires. Pour le compétiteur, un intermédiaire qui use de cette position pour son propre intérêt trompe son équipe.

Si les encadrants d'une structure, associative ou entrepreneuriale, sont hiérarchiquement supérieurs aux compétiteurs, car ils guident les pratiques et la vie de la structure, ils peuvent être perçus et se percevoir eux-mêmes comme des « membres » à part entière de l'équipe. C'est de cette façon que Cart0n (38 ans,

manager bénévole de l'équipe professionnelle *Hearthstone* Origine des Fighters, et technicien chez un fournisseur d'accès internet français) décrit en entretien sa position de manager :

#### 64. Extrait - « Je fais partie de l'équipe »

« Alors, ma mission, elle est simple. C'est un truc tout con que j'dis souvent, mais c'est comme ça que ça me permet de bosser. Je ne fais pas partie du *staff*, je fais partie de l'équipe. Ça, c'est super important, car je vis avec eux. Je dois connaître leur état d'esprit, savoir si ça va, ça va pas... Je sais lesquels ont des problèmes perso, comment ils sont avec leurs tournois, et autres. Ça c'est, c'est le boulot d'un manager. »

[Entretien avec Cart0n, 38 ans, manager bénévole d'une équipe professionnelle, 2015]

Cart0n est plus âgé que les compétiteurs dont il a la charge ; durant l'entretien, il ironise sur le fait qu'il fait « un peu le daron ». Concrètement, son travail est pris dans une tension entre une posture d'empathie et d'encadrement : être le « daron » de l'équipe implique une posture relationnelle, qui s'approche de celle de *care*, mais pas trop, sinon il risque de perdre son autorité et l'objectif de sa mission qui sont de surveiller le rythme quotidien et les performances de l'équipe. En même temps, ces deux fonctions ne sont pas si opposées, car veiller à la qualité de vie des compétiteurs et leur « état d'esprit » requiert en effet d'être considéré comme un confident, et une autorité relative lorsqu'il s'agit de guider les compétiteurs au quotidien.

En dehors des lieux de compétitions, ces personnes ont théoriquement la charge de suivre aussi les compétiteurs dans leurs entraînements journaliers. Dans la pratique, de nombreux compétiteurs racontent n'avoir aucun cadre ni de rendez-vous précis avec ces managers et ces coaches. Quand en entretien je demande à Sweat, compétiteur professionnel chez Energi-Sport, de me décrire son entraînement pour le tournoi où je l'interroge, il me répond :

#### 65. Extrait – « C'est compliqué »

[...] faut jouer entre nous, chose qu'on fait pas assez encore chez Energi-Sport

*Enquêteur : Qu'est-ce qui manquerait ? fin comment ça se passe ?*

Bah qu'on joue plus entre nous et, qu'on arrête de faire du *ladder* ! Moi j'ai, fin ça fait genre 3 semaines que j'ai pas joué de *ladder* quoi ! fin j'exagère quoi. J'ai dû faire 2/3 *games*, mais euh... [silence : 5 secondes]

*Enquêteur : Vous avez un coach ou un manager, ou quoi ?*

Ouais on a un manager mais... [ne finit pas sa phrase]

*Enquêteur : Il vient pas vous demander, j'sais pas, des horaires, des entraînements... ?*

Enfin si, pfff... Mais t'façon c'est compliqué [silence : 4 secondes]

[Extrait d'entretien avec Sweat, à la Gamers Assembly 2018]

Les silences de Sweat, lors de l'entretien, marquent une gêne très présente lorsqu'il s'agit de parler de la participation du manager de son équipe professionnel. Discutant avec ses coéquipiers entre les matchs pour en savoir plus, je leur pose également la question de la présence de leur manager. Deux d'entre eux me répondent qu'il « est absent en vrai. Ok pour la Gamers Assembly, il nous a checké la *team*, mais sinon on fait ce qu'on veut. Il est pas là pour vérifier si on joue ».

Si certaines équipes professionnelles peuvent évoquer l'absence de leur manager, pourtant attiré, cela est plus courant dans les équipes amateurs. Les plaintes des compétiteurs de l'équipe professionnelle Ernergi-Sport lors de la Gamers Assembly 2018 n'ont pas vocation à être représentatives, au contraire. Elles montrent cependant les attendus du rôle et des fonctions de coach et/ou manager : garantir le cadre, proposer des entraînements, rythmer la journée, et être présent au tournoi pour suivre les performances des compétiteurs.

### ***Diffuser les informations esport : journalistes et commentateurs***

Dans les situations de compétitions, deux autres types d'intermédiaires se distinguent par leur fonction de diffusion : des commentateurs et des journalistes. Les commentateurs, comme il a déjà été montré plus tôt, endossent un rôle directement lié à la diffusion des sports électroniques puisqu'ils assistent aux matchs, en parlent en direct sur internet ou en présence pour les spectateurs. Au sein des tournois, les commentateurs se situent à côté de la scène la plupart du temps. Il est plus rare qu'un local séparé leur soit attribué. Leur travail est lié aux temporalités des rendez-vous compétitifs.

En ce qui concerne les journalistes, leur rôle dans la diffusion de l'esport est moins contraint du point de vue temporel. Effectivement, les journalistes n'exercent pas uniquement durant les matchs, mais aussi en dehors des événements. Le contenu qu'ils diffusent dépend des plateformes qu'ils investissent : chaîne YouTube ou Twitch, sites internet, serveurs de discussion comme Discord et/ou réseaux socio-numériques. Bien entendu, un média spécialisé sur l'esport peut être présent sur plusieurs plateformes internet.

Lors des tournois, on reconnaît un journaliste à son matériel d'enregistrement audio et/ou visuel :

## 66. Séquence – Interview et mise en scène journalistique à l'extérieur de la Gamers Assembly

Je navigue entre le hall des expositions (zone tournoi) vers la grande scène de la Gamers Assembly pour observer le public de la phase finale du tournoi *Starcraft II*. En arrivant à l'entrée de la salle, je m'arrête quelques instants à l'extérieur, car de nombreuses personnes sortent de la grande scène, et bloquent l'entrée.

Deux personnes, entre 20 et 30 ans, arrivent avec du matériel de prise de vue : un trépied, sur lequel est déjà installé un appareil photographique avec un objectif très large, un micro. Ils branchent le micro à l'appareil vidéo. Ils ajustent l'angle de vue : la caméra pointe l'entrée avec les spectateurs qui sortent de la salle. L'un des deux se met devant la caméra et l'autre derrière afin de faire un test de prise de vue. Quelques instants plus tard, deux compétiteurs, identifiables par leurs t-shirts d'équipe, les rejoignent. Le journaliste qui s'est mis en face de la caméra discute rapidement avec les deux compétiteurs, puis semble annoncer à son collègue qu'ils peuvent commencer (je suis trop loin pour entendre leur discours).

Le journaliste parle dans le micro en premier, en regardant la caméra, puis se tourne vers les deux compétiteurs et, en gardant le micro en main, le tend vers eux. L'un se met à parler, le second ajoute quelques mots. L'échange continue ainsi pendant six minutes.

Une fois l'entretien terminé, le journaliste et les deux compétiteurs discutent encore tout en repliant le trépied et en enroulant le fil du micro. Le groupe part dans la direction de la zone tournoi ensemble.

[Gamers Assembly, extérieur, hall des expositions, Poitiers, 2016]

Les journalistes de médias spécialisés sur l'esport ne sont pas nécessairement présents à chaque rendez-vous d'esport. On ne les voit pas lors des tournois de bar dont la visibilité est limitée aux publics de l'établissement en question. Ils sont peu présents dans les tournois organisés par les associations étudiantes, même si certaines de ces LAN, comme l'Insalan et la Nantarena, ont leur résultat diffusé sur les sites d'informations. En revanche, ils sont présents à chaque « grand rendez-vous », ce qui inclut autant les LAN comme la Lyon eSport et la Gamers Assembly que les grands événements nationaux et internationaux.

L'hypothèse tirée des observations n'est pas tant que ces journalistes font le choix de n'assister qu'aux grands événements. Il semble plus plausible que les plus petits rendez-vous compétitifs ne prévoient tout simplement pas leur venue. En effet, comme le montrent les séquences suivantes, accueillir la presse nécessite toute une organisation :

### 67. Séquence – Le chercheur au « passe presse »

Mi-janvier 2018. Pour la Lyon eSport 2018, j'ai demandé une accréditation spéciale auprès des organisateurs. Sur leur site internet, les accréditations se demandent sur la même page internet, distinguée de celle de l'achat des billets spectateurs ou compétiteurs. Il m'est demandé mon « statut », mon « média » et mes informations personnelles de type « nom, prénom ». Il y a une zone « commentaire » pour préciser pourquoi une personne demande une accréditation. Je précise que je ne fais partie d'aucun média et que je suis chercheur, et que je voudrai réaliser des observations durant la LAN.

Quelques jours après avoir fait la demande, je reçois un e-mail d'une personne qui me confirme ma participation. Elle m'envoie un fichier en format pdf qui fait office de billet d'entrée autant que de badge pour le temps de la compétition. Il m'est précisé de l'imprimer pour me présenter à l'entrée du tournoi.

Février 2018. J'arrive à la cité des congrès de Lyon où se déroule la LAN. En arrivant à l'entrée, on me fournit un tour de cou et une pochette en plastique dans laquelle je dois ranger mon billet. Il y est écrit « passe presse » et mon attachement universitaire. Lors du tournoi, ce « passe presse » me permet d'aller dans des salles où le public n'a pas accès : le Twitch Lounge, le coin des médias. Il me permet également de ne pas prendre l'entrée du public.

Le coin réservé aux médias est une salle située dans les étages de la cité des congrès : la zone tournoi, la zone marchande et les billetteries sont au rez-de-jardin et rez-de-chaussée, tandis qu'au premier étage se trouvent une buvette et l'amphithéâtre qui accueille la grande scène. Un étage plus haut se situent le coin presse et le Twitch Lounge. Cette « salle médias » est gardée par un vigile qui vérifie le badge avant de faire entrer une personne dedans.

[Lyon eSport, coin presse, cité des congrès, Lyon, 2018]

### 68. Séquence – Le coin presse de la Gamers Assembly

Lorsque je me rends au guichet pour retirer mon « passe presse », on me signale que je me situe au mauvais endroit. On me laisse franchir l'entrée malgré tout, car le guichet pour retirer les accréditations est à l'intérieur des halls d'exposition.

Je me rends donc à cet accueil. Le jeune homme en charge me salue de façon chaleureuse, et lorsqu'il comprend que je suis chercheur me demande ce que je fais concrètement. Après ce court échange, je lui demande s'il y a un endroit où je peux poser mes affaires (appareil photo, sac à dos). Il m'emmène à la zone tournoi, où il me présente l'espace réservé aux accréditations presses. Pour entrer, nous présentons nos passes au bénévole qui garde l'entrée.

Il y a 16 tables, installées en face-à-face (huit/huit). Des switchs pour se connecter à internet par câble Ethernet sont installés au milieu des tables. Il y a déjà quatre duos de personnes qui discutent depuis leur ordinateur portable, certaines sont debout. Pas de décorations. Il y a deux tables hautes, en rond à l'entrée de la zone.

Après cette visite, le jeune homme me confie : « Bon ce n'est pas très sécurisé comme endroit pour les sacs, si tu veux je te montre l'étage. C'est plus pour les invités, mais il n'y a personne souvent ». Je le suis.

[Gamers Assembly, hall des expositions, Poitiers, 2017]

Ces deux séquences, 67 et 68, décrivent les espaces spécialement équipés pour accueillir les journalistes. Tantôt il s'agit d'une salle de réunion lorsque la compétition prend place dans des lieux culturels, tantôt ce sont des barrières qui viennent délimiter et réserver les tables qui leur sont octroyées. Un vigile ou un bénévole de l'organisation est systématiquement présent pour vérifier que les personnes entrant ont bien l'accréditation « presse ». Cette vérification à l'entrée a pour objectif de se prémunir des vols de l'équipement qu'amènent les journalistes pour faire des reportages et mettre du contenu en ligne. En général, ils amènent entre un ou deux ordinateurs (équipement minimal), une caméra sur trépied avec micro, et plus rarement, des *steadycams* pour filmer dans les autres zones des événements. L'équipe de journalistes peut comprendre de deux à cinq personnes.

Si les journalistes s'installent dans cet espace, ils circulent aussi dans la zone de tournoi pour rencontrer les compétiteurs. Ils peuvent profiter des espaces extérieurs pour réaliser leur interview en évitant ainsi le bruit ambiant des tournois lorsqu'ils cherchent à enregistrer le son. Plus rares sont les interviews réalisées dans la zone de presse : le cadre ne semble pas propice.

Par ce travail d'interview et de reportage, les journalistes et les commentateurs se disent « proches des joueurs ». Cependant, leur fréquentation des compétiteurs est limitée au temps des tournois. En outre, sur les sites internet et les plateformes de diffusion de leur contenu, on ne voit pas ou que très rarement une interview d'un compétiteur amateur. Cela n'arrive que lorsque l'un d'entre eux crée la surprise lors d'un tournoi, en atteignant le top 4, la finale ou en gagnant le titre. Avec les commentateurs, plus précisément, les choix de mettre tel ou tel match en direct sont faits en fonction des « têtes d'affiche », c'est-à-dire des compétiteurs semi-professionnels et/ou professionnels connus qui se rencontrent lors d'une ronde du tournoi. En ciblant ces arènes et ces acteurs, les journalistes renforcent la visibilité des professionnels et diffusent une certaine image de l'esport, limitée aux grands événements.

### ***Les promoteurs, les professionnels de l'esport ?***

Dans les sports électroniques, le terme de « promoteurs » est utilisé pour qualifier toute personne qui promeut la pratique. C'est auprès de l'association France Esport que l'on apprend mieux ce que recouvre cette désignation, d'autant plus que ce sont les promoteurs eux-mêmes qui ont conçu cette catégorie. Lorsque l'on se rend sur le site internet de cette association française, on trouve dans l'onglet « adhésion » ces précisions quant au formulaire d'adhésion au « collège des promoteurs » ainsi que cette définition :

#### **69. Extrait – Définitions des « promoteurs » d'esport**

*[Le type « gras » appliqué sur les passages suivants sont ceux affichés sur le site internet de l'association France Esport.]*

Sur la page du formulaire d'adhésion<sup>1</sup> :

**« Ce formulaire d'adhésion est exclusivement réservé aux sociétés proposant des offres de service directement liées à l'esport ou à ses promoteurs, ainsi qu'aux associations portant une marque d'équipe ou d'évènement destiné à un public extérieur à leurs membres. »**

Sur la page de présentation des différents collèges de représentation<sup>2</sup> :

**« Ce collège représente la vision des opérateurs économiques (hors éditeurs) de l'écosystème esport.**

Une **association** peut devenir membre de ce collège si elle se développe comme une **Équipe Esport** et non un Club, c'est-à-dire, ambitionne de développer **une marque, rémunère ses joueurs** et que son modèle économique soit basé sur le sponsoring. Elle peut également devenir membre de ce collège si elle organise des événements esports à destination du public et non de ces membres.

Une **société** peut devenir membre de ce collège si elle **opère dans le secteur** de l'esport comme une équipe professionnelle, un organisateur d'évènements esportifs ou si elle **propose des services dans le secteur de l'esport** aux joueurs, aux équipes ou aux organisateurs d'évènements esportifs. »

[Extrait du site internet de l'association France Esport]

<sup>1</sup> <https://www.france-esports.org/adherer/demande-adhesion-au-college-des-promoteurs/>

<sup>2</sup> <https://www.france-esports.org/adherer/#1685702040653-dd8176c1-1e47>

De leur propre point de vue, les promoteurs sont des « opérateurs économiques », qui ont une « vision » de l'esport comme une marque, basée sur le sponsoring, et qui rémunère les compétiteurs. Ils ne sont pas les éditeurs, qui ont leur propre collège de représentation, et ne sont pas des « clubs », en d'autres mots, elles ne sont pas des équipes associatives. Cependant, le texte ajoute qu'une association peut faire partie de ces promoteurs, si et seulement si elle est également organisatrice d'évènements « pour un public », ou encore si elle a un budget lié au sponsoring qui permet de rémunérer les compétiteurs. Au sein de France Esport les promoteurs sont des représentants d'entités, associations ou entreprises. À travers ces définitions, on comprend qu'un promoteur déploie des actions qui ont pour objectif la création d'un évènement ou d'une entreprise autour des sports électroniques.

Si la définition donnée par France Esport n'exclut pas les associations, dans les faits, il s'agit majoritairement d'entrepreneurs et de « *start-uppers* ». Selon les informations rassemblées, en France, les promoteurs endossent deux principaux rôles. D'abord, il y a les « créateurs » d'organisations (*start-ups*, circuits de tournois, écoles, équipes professionnels, structure d'entraînements, *etc*). Ensuite, ceux qui produisent des « innovations » techniques (matériels informatiques, ergonomie pour les joueurs, *etc*) et/ou technologiques comme la réalité virtuelle. La position des promoteurs est ainsi centrale : chaque acteur tient généralement soit le rôle de créateur soit d'innovateur en y associant ponctuellement le rôle de promouvoir cette création ou une innovation. En effet, être promoteur n'est pas l'activité principale de ces personnes. Ce rôle s'ajoute aux fonctions qu'ils ont déjà dans l'espace de l'esport, par leur engagement dans la création ou innovation.

Par une simple observation des tournois, il est quasiment impossible de se rendre compte de l'existence de ces acteurs, car ils ne se placent pas à côté des compétiteurs ou des organisateurs. Ils ont leurs propres espaces et rendez-vous où il est question du « business » de l'esport, des évènements et de leur structuration. Ces rencontres ont lieu soit en amont des grandes compétitions (Gamers Assembly, Electronic Sport World Cup) ou dans des temporalités totalement indépendantes des tournois.

## La division sociale du groupe d'intermédiaires

On le voit, le groupe d'intermédiaires est très hétérogène : membres non-compétiteurs des associations, journalistes, commentateurs, créateurs d'entreprises et de circuits de tournois... D'une certaine façon, la place des intermédiaires dans l'espace de l'esport fait écho à celle des cadres, étudiée par Luc Boltanski<sup>1</sup>. Dans sa recherche, il met en question l'existence même de ce groupe social que tout semble diviser : les cadres ne sont pas un groupe social uni au statut propre. C'est bien ce

<sup>1</sup> La comparaison des intermédiaires avec les cadres s'arrête à leur position dans l'entreprise, entre la direction et employés. En effet, Boltanski ajoute que ce qui unit les cadres, c'est leur habitus, lié au fait qu'ils ont suivi, pour la plupart, les mêmes types d'étude et ont le même niveau d'étude. Dans l'esport, les intermédiaires sont beaucoup plus divers que cela. Luc Boltanski, *Les cadres. La formation d'un groupe social*, Paris, Édition de Minuit, Le sens commun, 1982, p. 52.

que l'on trouve chez les intermédiaires des sports électroniques : chacun exerce des fonctions de différente nature et différente portée.

Concernant le champ des activités des intermédiaires, il est multiple. Bien qu'il s'agisse d'une vision schématique, des fonctions semblent être la priorité des trois sous-groupes énoncés. Au staff des équipes revient le plus souvent la fonction de diffusion des règles au plus près des compétiteurs. Cette fonction, conformément aux recherches sur les intermédiaires, consiste à prescrire les « bonnes pratiques » compétitives. Les journalistes et les commentateurs ont, quant à eux, pour fonction principale d'assurer la visibilité des sports électroniques, en usant plus ou moins de pédagogie pour que le spectacle sportif soit intelligible pour des personnes moins expertes. Quant aux promoteurs, leur activité est tournée vers la régulation de l'espace de pratique, de son économie et des règles générales. C'est ici que leur activité entrepreneuriale prend sens dans ce double travail, entre association et entreprise commerciale.

En somme, les intermédiaires sont divisés. Tous n'ont pas le même rôle et la même fonction dans la production du spectacle sportif. Les membres des équipes, associatives ou professionnelles, sont là pour encadrer le travail de la performance. Les journalistes et les commentateurs, eux, diffusent et mettent en scène ces performances. Les promoteurs sont en quelque sorte les « chefs d'orchestre » de cette production, puisqu'ils créent les événements et les lieux de production du spectacle sportif. Ce qui unit les intermédiaires et justifie qu'ils soient classés dans une même catégorie c'est le fait qu'ils ne prennent pas part aux jeux et qu'ils ne les organisent pas réellement (ils coordonnent au plus), mais qu'ils endossent des rôles et des fonctions qui se destinent à assurer la monstration des performances intelligibles et codifiées.

Par ailleurs, si l'ensemble de l'intermédiation n'est ni vraiment du côté des compétiteurs et des publics, ni vraiment du côté des industries et des autorités publiques, les promoteurs eux essaient de « dialoguer », selon leurs mots, avec toutes ces parties. Comparée aux encadreurs et diffuseurs, leur position est celle qui semble le plus éloigné de l'ordinaire de l'esport tout en étant centrale dans la production du spectacle sportif de jeux vidéo.

### ***Les promoteurs, des gatekeepers de l'esport ?***

Du fait de cette centralité, les promoteurs apparaissent à l'écart des autres types d'intermédiaires. Ils sont ceux qui tirent un revenu d'une activité entrepreneuriale liée à l'esport, au contraire des autres intermédiaires qui sont majoritairement membres d'associations. C'est aussi un constat que j'ai fait sur le terrain, car, en effet, les promoteurs sont difficilement accessibles au regard du profane, puisqu'ils ne se donnent pas à voir spontanément lors des rendez-vous compétitifs. Je n'ai pu les rencontrer qu'après quatre ans d'immersion sur le terrain, et non comme une reconnaissance de ma participation à l'esport, mais par l'entremise d'un interlocuteur privilégié (William, vice-président de France Esport).

C'est à partir de 2018 que j'ai commencé à m'introduire dans les cercles des promoteurs et professionnels de l'esport. C'est donc avec une certaine curiosité que j'ai observé ces entrepreneurs, prenant conscience d'une certaine distance, voire d'un écart entre « eux » et « nous », c'est-à-dire le monde associatif auquel je m'associais à cette époque. Dans la période de transition entre les rôles endossés sur le terrain et mon statut de doctorant, j'ai pris l'habitude de me présenter à partir de mes expériences associatives auprès des différents acteurs. C'est à ce moment-là que les promoteurs ont pu faire ressentir cette distance :

### 70. Séquence - « Le parti pris » de la recherche ?

Je retrouve William (35 ans, membre de France Esport) après une matinée passée dans la zone tournoi à prendre des photographies des compétiteurs. Il est entouré, comme la veille au soir, de Yohan (un des fondateurs de l'association France Esport) et Flavien (président d'un syndicat des éditeurs de jeux vidéo). Je les salue tous. Ils se dirigent vers la buvette, et William m'enjoint de venir avec eux pour qu'on discute. Pendant qu'il termine sa discussion avec Yohan, Flavien engage la conversation avec moi.

Nous nous sommes rencontrés la veille et avons passé trois heures dans le même cercle de discussion, sans, cependant, échanger directement. Il me demande sur quoi porte plus précisément ma recherche, tout en remarquant qu'« on a besoin d'études sur les jeux vidéo ». Je lui réponds que j'observe les équipes, les compétiteurs, et l'organisation de l'esport un peu plus généralement, et que ma démarche m'a amené à porter le regard sur les expériences quotidiennes et associatives, car je suis rentré dans les associations avant les grands événements. Flavien me fait remarquer qu'il voit « le parti pris » de cette démarche qu'il qualifie comme « par le bas », puis change de sujet pour échanger avec Yohan.

[Gamers Assembly, extérieur, hall des expositions, Poitiers, 2018]

Ce court échange avec Flavien fait émerger l'« écart » entre la sphère de promotion et la sphère des pratiques ordinaires (« le bas »). En tant que président d'un syndicat des éditeurs de jeux vidéo, Flavien n'est pas réellement « dans l'esport » : il a été invité par Yohan et Serge (directeur d'une équipe professionnelle), deux fondateurs de l'association France Esport, pour participer au rendez-vous de la veille, un « *meeting business* ». Malgré un intérêt marqué pour les recherches scientifiques, il montre, par son détournement d'attention et le fait qu'il ne relance pas la discussion pour avoir des précisions sur mon enquête, que mon entrée par les associations et les petits événements n'est pas celle qui répond au « besoin d'études sur les jeux vidéo ».

La distance ressentie dans cette interaction n'est pas un épisode isolé. Je remarque les réactions similaires dans d'autres situations où les promoteurs font preuve d'une certaine indifférence au sujet des compétiteurs, mais sont intéressés par tout ce qui

touche aux compétitions et à leur organisation en elle-même. C'est ce que j'ai noté la veille de la séquence précédente :

### 71. Séquence – Sur le tapis rouge de la Gamers Assembly

Après que William a fait entrer cinq collègues et moi grâce à son passe « VIP », notre groupe arrive dans l'allée principale du hall A où une moquette rouge a été déployée pour l'occasion des quinze ans du tournoi. Lentement, le groupe s'élançait sur ce « tapis rouge ». Il y a une cinquantaine de passages, entre les tables en bois installées pour les compétiteurs.

« C'est très bien organisé cette année, ils ont fait les efforts ! », remarque Flavien ; « Oui, c'est propre ! », confirme Serge.

Les discussions entamées avant l'arrivée dans le hall ne s'arrêtent que pour remarquer tel ou tel outil des joueurs, d'un ton souvent moqueur, pour pointer les extravagances ou les bonnes et mauvaises pratiques : les auto-collants « rigolos » sur les ordinateurs, les peluches, les sièges ou les modes de nutrition... Je me détache du groupe pour aller voir des joueurs que je connais et les saluer, et aussi pour prendre quelques photos des installations pour mon recueil de données. Le groupe avec lequel je suis venu reste sur le tapis au centre de l'allée et ne s'engouffre pas dans les passages latéraux. Quand je les rejoins, quelques instants après, les sujets de discussion ont changé : Yohan et Serge (fondateurs de l'association France Esport) font des remarques sur l'amélioration du matériel des *gamers* ; William et Ludo (ancien joueur professionnel, président de l'association Paris Esport) font des commentaires sur les dernières actions de l'association France Esport. À peine quinze minutes que nous sommes arrivés que Yohan propose de partir : « Bon on y va ! On a fait le tour non ? » Nous ne passerons pas au deuxième hall de compétition, et nous retournerons directement au hall d'accueil avec le buffet et des coupes de champagne. Chaque membre de ce groupe a d'autres personnes à rencontrer ce soir-là et le lendemain. Il semble qu'ils sont venus pour les affaires et se contentent d'une inspection rapide du lieu de tournois.

[Gamers Assembly, hall des expositions, Poitiers, 2018]

Dans cette séquence, le groupe déambule dans les allées de ce qu'ils identifient comme « la plus grande LAN de France », et commentent à tour de rôle le matériel, les compétiteurs et l'ensemble de l'organisation du tournoi. Leurs remarques soulignent la « propreté » des lieux, la « bonne organisation », sans pour autant investiguer l'ensemble des allées de la zone tournoi et en observant que la moitié de l'installation. Pourtant, l'initiative de cette escapade en zone tournoi a été initiée par Yohan et Serge, soutenue par William. Yohan met fin à cette déambulation, sans aller voir un instant les compétiteurs ou des membres d'équipes associatives.

Les séquences 69 et 70, qui ont lieu dans un temps rapproché et au même endroit, montrent que les promoteurs ne cherchent pas à établir une connivence, sinon de simples contacts avec des pratiquants. Leur attention se tourne vers la « bonne tenue » des compétitions et du spectacle de performance, et les discussions se déploient dans le registre de norme et d'évaluation (ce qui est « bien » ou ce qui « n'est pas bien »). Pourtant ici, il ne s'agit même pas d'un évènement qu'ils ont organisé. La Gamers Assembly, considérée comme la plus grande LAN de France, est pour eux une sorte de loupe sur les arènes amatrices de l'esport. L'évènement est souvent pris en exemple, par les promoteurs, à l'instar de la Lyon Esport, pour mettre en avant le « savoir-faire » français auprès des institutions et des partenaires potentiels.

Les promoteurs professionnels de l'esport jouent en quelque sorte le rôle de *gatekeepers*<sup>1</sup>. En effet, ces promoteurs sont à la fois à l'initiative de l'association France Esport, et considérés comme les « pionniers » de l'esport en France : le groupe suivi durant les séquences précédentes à la Gamers Assembly sont les premiers à « vivre » de l'esport dans l'hexagone, et qui ne sont pas compétiteurs. Le réseau des promoteurs se crée et se renforce au fur et à mesure des rendez-vous autour de l'esport. Les temps conviviaux – pot de clôture d'un *meeting*, soirées VIP, restaurant ou bar d'après rendez-vous professionnels – sont des moments propices pour ces acteurs intermédiaires d'échanger des nouvelles et de projets, sinon d'envisager des collaborations. Cette activité fait partie de leur travail de construction d'un réseau, nécessaire pour réaliser leurs projets. Les sujets de discussion sont variés : résultats des dernières ligues et championnats, résumés et *debriefing* des rencontres et des discours de la journée, ou encore les projets que chacun entame. C'est un fait bien connu des entrepreneurs, même des plus jeunes, que le plus important, dans l'entrepreneuriat, est la création de ce réseau de liens faibles<sup>2</sup> plus que la création d'entreprises elles-mêmes :

## 72. Séquence – « Voir ce qu'il y a à faire »

Dans la Station F, à l'occasion d'un colloque, je guette la possibilité d'aller discuter avec un groupe d'entrepreneurs afin de solliciter un rendez-vous pour un entretien. À mon troisième tour de la salle, après avoir discuté alternativement avec le groupe de chercheurs avec qui je suis venu, puis avec William et Bernard (responsable de la structure parisienne Level 256 de la mairie du 20<sup>e</sup> arrondissement), je suis abordé par deux jeunes hommes.

Ils sont un peu reclus dans ce hall à l'écart de tous les groupes, je me permets de leur demander s'ils ont bien assisté au colloque, et ce qu'ils font ici. « Euh, on est des étudiants en business school », répond l'un d'entre eux, Ivan. Fred, son camarade, ajoute qu'ils ont « un projet ». « On veut travailler dans l'esport, c'est notre passion, tu vois ! » Je leur demande quel type de projet. « C'est pas bien défini encore, répond Fred. On est venu pour voir ce qu'il y a à faire en fait, c'est quoi les besoins... On peut faire des stages, on est en dernière année

<sup>1</sup> Howard S. Becker, *op. cit.*, 1985.

<sup>2</sup> Marc Granovatter, *op. cit.*, 2020.

de bachelor ». Ivan ajoute cependant que « c'est pas facile, on peut pas aller parler aux gens comme ça juste pour prendre les contacts ou demander un stage ! »

Continuant la discussion, je les questionne sur la façon dont ils ont entendu parler du rendez-vous et s'ils connaissent des gens ici. « C'est parce qu'on suit un peu l'actualité, on a vu ça sur Twitter, et on s'est dit que c'était une bonne opportunité, mais on connaît personne », répond Ivan. Fred saute sur l'occasion pour solliciter mon aide : « Et toi, tu connais des gens peut-être, tu fais quoi dans l'esport ? » Réponse donnée, je leur dis que je dois aller discuter avec un autre groupe.

[Colloque « sport et esport », Station F, Paris, 2019]

Cette discussion avec Ivan et Fred, deux jeunes étudiants en bachelor d'une école privée de management, montre à quel point il ne suffit pas d'assister aux événements des intermédiaires professionnels pour intégrer leur groupe. Au contraire, ne connaissant personne sur place, ils s'écartent physiquement des interactions possibles : je les ai rencontrés dans un coin où personne n'allait normalement, car les activités (buffets, boissons, sorties vers l'extérieur ou stand de jeux vidéo) se trouvent à l'opposé de leur position. Le cas de ces deux jeunes étudiants montre qu'il ne suffit finalement pas d'avoir un projet ou une ambition d'entrer dans l'intermédiation pour en être. Pour accéder à ce groupe, il faut y être introduit.

### **Quand les promoteurs se présentent comme « passionnés »**

Beaucoup d'intermédiaires, et qu'importe leur position dans l'espace (entreprises, industries ou associations), mettent au cœur de leur récit de soi la « passion ». Pour eux, la passion est un moteur d'engagement. Mais ce discours semble porter en lui les critiques d'une position ni vraiment du côté des pratiquants ni vraiment du côté des autorités. Le cas des promoteurs est ici le plus éclairant sur ce point, et montre qu'il ne suffit pas de se présenter comme « passionné » pour être considéré comme tel.

Malgré tout, il semble qu'être « passionné » est un élément nécessaire à mettre en avant pour faire reconnaître son engagement dans l'esport et le *gaming*. C'est ce dont témoigne cet épisode, observé lors d'un rendez-vous public autour de l'entrepreneuriat dans l'esport :

### 73. Séquence – Comment se lancer dans l’entrepreneuriat esport ?

J’assiste à l’Esport Summit, en amont de l’Electronic Sport World Cup et de la Paris Games Week. C’est une soirée de présentation et de table ronde avec les promoteurs de l’esport français, qui invitent parfois les membres du gouvernement. Lors d’une table ronde sur l’entrepreneuriat dans les sports électroniques, l’animateur de la session demande aux intervenants ce qu’il faut pour investir : « Que conseillerez-vous à une personne qui veut se lancer dans l’entrepreneuriat et l’esport ? Quels sont les critères de sélections pour bénéficier du fonds d’investissement *Confiance Esport* ? ». Arthur (39 ans, fondateur de plusieurs entreprises dans les sports électroniques depuis 2003) répond ainsi :

– Déjà, être passionné. Si vous n’êtes pas passionné par l’esport et les jeux vidéo, vous allez vite vous ennuyer. Et ensuite... être innovant, avoir de bonnes idées.

[Esport Summit, hall des expositions de la porte de Versailles, Paris, 2019]

Lorsque l’animateur de la table ronde demande à Arthur ce qui, pour lui, est nécessaire pour réussir son entreprise, ce dernier place en premier lieu la « passion », avant même les atouts proprement entrepreneuriaux (« être innovant », « avoir de bonnes idées »). Pour les entrepreneurs et promoteurs des sports électroniques, la passion est présentée comme un prérequis pour intégrer le *business*. Selon les codes des interventions publiques sur l’esport, c’est une motivation toute personnelle qui doit mouvoir l’entrepreneur, l’intérêt financier apparaissant comme secondaire. Tout se passe comme si les acteurs agissaient « gratuitement » et par conviction. Comme le remarquent Luc Boltanski et Ève Chapello<sup>1</sup>, cette façon de se présenter selon les ordres de grandeurs de la « cité par projet » permet d’établir un lien de confiance : dans cet espace, les acteurs se doivent d’entretenir des relations à la fois amicales et professionnelles. Cette exigence dans la présentation de soi implique d’accepter, pour les acteurs, l’entremise des relations qui se joue dans des temps sociaux où l’intérêt de l’entreprise se place en second plan.

Ici, la passion s’apparente à une ressource sur laquelle les acteurs doivent s’appuyer et mobiliser pour lancer leur entreprise ou leur projet. Être passionné, ou se présenter comme tel permet donc aux (futurs) entrepreneurs d’être crédibles et pris au sérieux. Cela donne accès à la confiance des *gatekeepers*, et c’est à cette condition que quelques responsabilités leur sont accordées. Ce fut notamment le cas pour Ludovic, qui a accepté de prendre la présidence de l’association Capitale Esport, suite à son passé de joueur compétitif sur un jeu vidéo de stratégie, ce qui lui vaut une certaine réputation dans le milieu. Ce dernier n’a pourtant pas candidaté de lui-même ; ce sont les promoteurs qui sont venus le chercher, reconnaissant ici son expertise et ses capacités.

<sup>1</sup> Luc Boltanski, Ève Chapello, *op. cit.*, 1999.

On le comprend, il s'agit pour qui prétend à s'investir dans le *business* des sports électroniques de faire valoir son enthousiasme personnel. Mais les prétendants peuvent-ils toujours se déclarer « passionnés » ? Est-ce une justification « passe partout » ?

#### 74. Séquence – « On est tous des gamers »

Assises de l'esport, au sud de Paris. C'est au tour de deux individus, un homme et une femme, de venir présenter leur projet. Ils sont d'une agence de *consulting* spécialisée dans le sport. Après avoir expliqué en quoi leur expertise du monde du sport pourrait servir dans l'esport, et en ayant appuyé longuement sur l'échéance prochaine (les Jeux Olympiques de 2024 à Paris), et donc d'une possible rencontre entre les deux mondes, ils sont interrogés par quelques acteurs présents dans la salle. La première question fut assez directe de la part de Brice, un des pionniers de l'esport en France :

– Mais pourquoi vous voudriez faire de l'esport ?

Un peu déstabilisé, l'homme répond :

– Mais en fait on est nous-même des joueurs, on veut amener nos savoirs et nos connaissances pour aider à structurer l'esport.

– Tous les membres de notre équipe à l'agence sont des *gamers*, on a tous joué à des jeux vidéo !, renchérit la femme.

Le silence s'installe dans la salle, et l'animateur du rendez-vous reprend le micro pour essayer d'animer la suite de la discussion.

[Cinquième atelier des Assises de l'esport, Paris, 2019]

Employer le langage de la passion ne suffit pas toujours pour convaincre. Dans cette situation, les acteurs de *consulting* sportif ont, semble-t-il, choisi la « mauvaise » justification de leur entreprise, créant ainsi une gêne et un silence dans l'assemblée – composée des promoteurs des sports électroniques et de membres de la Direction Générale des Entreprises. À la vue des enjeux de reconnaissance sportive des jeux vidéo, tout porte à croire que l'argument plus efficace aurait été d'appuyer la portée du « geste » d'une entité sportive collaborant avec les acteurs de l'esport et l'intérêt du dialogue, potentiellement enrichissant, entre les deux sphères. Mais, respectant les conventions de la bonne présentation de soi, les acteurs du *consulting* sportif choisissent de répondre qu'ils sont prêts à aider le développement de l'esport parce qu'ils sont tous « des *gamers* ». Ce faisant, ils tentent de montrer patte blanche, et mobilisent, comme il se doit, le registre de motivation personnelle au fondement de leur projet de collaboration, stratégie qui échoue à susciter l'assentiment du public. Ce genre d'argument aurait été audible de la part de quelqu'un qui se positionne

comme appartenant pleinement au mode d'esport, autrement dit, qui s'y adonne « à fond », alors que dans la bouche d'une personne qui appartienne à une autre sphère d'activité, convoquer la passion pour les jeux vidéo s'assimile à l'évocation d'un hobby dont elle essaye tirer profit. Une telle formule ne met pas l'esport suffisamment en valeur.

### ***L'authenticité de la passion en question***

Il y a donc des situations où la rhétorique passionnelle est mobilisable, et d'autres non. Pour mieux comprendre la logique de cette mobilisation, l'analyse des critiques adressées à ceux qui se présentent comme passionnés est alors éclairante. J'ai observé, sur les réseaux socio-numériques et lors des compétitions de jeux vidéo, deux types de critiques adressées aux entrepreneurs et promoteurs de l'esport lorsqu'ils mobilisent le langage de passion : l'une oppose ce qu'ils font face à d'autres réalités vécues, l'autre est une critique supputant une fausse présentation de soi. Ces critiques sont émises par des compétiteurs, des commentateurs de matchs, des *managers* ou *coachs* d'équipes aux organisateurs de tournois, salariés ou bénévoles.

#### **75. Séquence – « C'est les pires »**

Lors des phases finales du tournoi national *Magic Arena* au bar Meltdown à Paris, je m'approche du comptoir du bar où je fais connaissance de Robert, 38 ans, *steamer* de jeux vidéo. Je lui présente, à gros traits, ma recherche, en évoquant mon intérêt pour les créateurs des associations et des circuits de tournois. Je mentionne notamment Arthur et Yohan (chefs d'entreprises de diffusions, d'équipes et d'organisation de tournois) que j'ai rencontré à plusieurs reprises. Robert réagit avec émotion : « C'est les pires. Arthur et Yohan c'est des enfoirés ! Ils s'appuient sur la passion des autres pour en faire leur *business*. [...] Tu vois, j'veux dire, nous on fait notre truc, nous aussi on fait notre petite *start-up* de notre côté, on fait les choses tout seul, avec l'aide de deux ou trois modérateurs pour le *streaming*, bref on essaie de se débrouiller et de bricoler. Mais eux, juste ils font du *business*, ils récoltent les *sponsors* et font grossir la bulle. »

[Finale Magic Arena, Meltdown, Paris, 2020]

Il a suffi de cinq minutes avec Robert, accoudés au comptoir d'un bar de jeu vidéo, pour que la discussion tourne rapidement aux critiques les plus franches du monde dans lequel lui-même évolue. Robert est un diffuseur et commentateur de jeux vidéo qui a une petite notoriété. Du haut de ses 38 ans, il se dit être l'un des « vieux du *game* ». Il a commencé sa carrière dans une équipe professionnelle d'esport, mais celle-ci a été rachetée par une grande entreprise française spécialisée dans le numérique et internet. Parce que ce rachat allait contre son idée de l'indépendance, il a quitté l'équipe pour se lancer à son compte. Tous les membres de l'équipe ne l'ont

pas fait. Et c'est à partir de cette expérience que Robert parle : Fabien (directeur d'une équipe professionnel, membre de France Esport) fut auparavant son patron, et il fréquenta à plusieurs reprises Arthur lors de plusieurs rendez-vous. Il raconte ainsi que Fabien et Arthur se servent « de la passion des autres pour faire du *business* » ; en d'autres termes, qu'ils exploitent les bénévoles et les salariés. Pour lui, quand Fabien et Arthur disent qu'ils sont passionnés, cela s'apparente à un blanchiment de leur entreprise. Robert, réputé pour sa critique franche envers tout le monde, n'adresserait cependant pas celle-ci à ceux qui ne sont pas entrepreneurs. Se joue ici une opposition entre deux mondes : celui des patrons, présentés comme faussement passionnés et opportunistes ; et celui des « petites gens » qui seraient les « vrais passionnés », essayant de bricoler pour faire ce qu'ils aiment.

### 76. Séquence – « Ils font des choses pour eux ! »

lors de l'atelier des assises de l'esport en France, après une courte pause, les présentations reprennent à l'intérieur. C'est le tour de William de faire son discours. Cependant, voyant de loin qu'une discussion s'engage à l'extérieur entre Gauthier et Mike, je décide de ne pas y assister, d'autant plus que j'ai déjà entendu plusieurs fois cette présentation.

Gauthier est journaliste au sein d'un site spécialisé sur l'esport. Il fait également partie de l'association France Esport, afin d'y représenter son journal et de participer à la structuration de la pratique en France. Mike est commentateur d'un jeu vidéo de tir en équipe, et travaille pour une entreprise internationale.

En sortant, j'allume ma cigarette et rejoins deux compères pour participer à l'échange. La discussion est vive. Mike a l'air énervé et Gauthier tente d'être plus calme, voir pédagogue :

– Nan, mais tu exagères ils font plein de choses pour l'esport quand même !

– Ils font des choses pour eux oui. Nous on n'est rien pour ces gens-là ! T'as vu un seul joueur dans la salle ? Aucun !

– Est-ce que tu considères que je ne suis pas un joueur ? France Esport est ouverte aux joueurs, si tu veux y aller tu peux, ils seront ravis que tu t'exprimes ! »

Mike s'excuse, car il a fini de travailler (il est commentateur de compétitions) et veut aller se reposer chez lui avant de reprendre le *cast* d'un événement demain. Gauthier se tourne vers moi lorsqu'il est parti, et me confie :

– Je ne comprends pas les réactions comme ça. L'asso fait tout pour être ouverte, et pour que les joueurs s'engagent !

[Cinquième atelier des Assises de l'esport, Pairs, 2019]

Mike et Gauthier ont l'habitude de se côtoyer, et leur travail respectif implique de rencontrer de nombreux compétiteurs professionnels et amateurs. Cependant, Mike critique vivement la non-présence et la non-représentation des joueurs – auxquels il s'identifie – au sein des rendez-vous *business*. Il ne considère donc pas les différents promoteurs et entrepreneurs comme des joueurs, et rejoint indirectement la critique de Robert : quand un individu tire un bénéfice financier d'une pratique, il ne peut plus vraiment faire partie du groupe des pratiquants qui, eux, ne tirent pas les mêmes profits. En mobilisant implicitement la rhétorique passionnelle (on parle alors « des joueurs »), l'idée revient au travers d'une association passion/pratique. Cette critique renvoie dos à dos le registre de la passion et du *business*.

Cet argument se nourrit de l'invisibilité de la pratique de jeux des entrepreneurs, car si les entrepreneurs parlent de leur passion, ils ne la montrent pas en pratique. En effet, ces derniers ne s'engagent pas sur les arènes compétitives ou simplement publiques. Par conséquent, ils n'ont aucune occasion pour montrer leurs compétences ludiques et leurs savoirs au sein du groupe des non-entrepreneurs.

### ***Les entrepreneurs, des « joueurs comme les autres » ?***

Ce qu'exprime Mike s'observe aussi sur internet (principalement sur le réseau social Twitter) et dans les tournois, par exemple, à l'occasion de l'annonce du lancement de l'association France Esport en 2015. En réaction à cette nouvelle, les joueurs formulaient les mêmes critiques : huit entreprises et les deux plus grandes associations de l'esport français réunies ne représentent pas « les *gamers* ». Les joueurs et les commentateurs émettent des réserves quant à la représentativité de l'association qui se présente comme une entité pour « un dialogue avec le gouvernement » et « pour l'*esport* français ». Et effectivement, les intérêts des entrepreneurs ne sauraient être les mêmes que ceux de leurs salariés ou des bénévoles.

Ces critiques montrent la fragilité de la position des promoteurs qui n'arrivent pas à revendiquer, avec efficacité, une expertise ludique. N'étant pas vu dans l'espace public qu'au prisme de leurs *business*, ils ne naviguent pas dans la même arène que les autres acteurs du sport électronique. Et c'est à cet effet qu'ils ne peuvent exposer leur passion qu'au travers de leurs discours, et non d'une pratique effective. On ne peut pas juger de leur expertise des jeux vidéo, seulement de la gestion d'entreprise et de *business* modèle qu'ils appliquent.

Ce n'est qu'après les rendez-vous *business*, lors des repas et des pots de clôtures entre entrepreneurs et promoteurs de l'esport que leurs engagements dans les jeux vidéo apparaissent sous une lumière plus concrète et moins déclarative. C'est lors de ces moments qui mêlent à la fois convivialité et échanges professionnels que les acteurs partagent leur vie privée. Ils s'interrogent réciproquement sur les jeux vidéo qu'ils pratiquent actuellement, sur les résultats de la dernière compétition ou encore sur les actions de tel ou tel éditeur de jeux.

Cependant, même dans ces situations, apparaissent les limites de cet engagement. Pierre, 45 ans, membre d'un lobby d'éditeurs affirme, par exemple, n'avoir « plus de

temps pour [le jeu], entre le boulot et la vie de famille... Déjà que le taff prend beaucoup de place ! » (. Pour certains, il devient difficile de pratiquer le jeu vidéo au domicile puisqu'on leur reprocherait de les pratiquer toute la journée, car l'engagement dans le mode de jeu vidéo risque toujours d'être perçu comme une activité de loisir, même lorsqu'il s'agit d'une source de revenus. T. L. Taylor<sup>1</sup> observait également ces dilemmes : dans son enquête, un promoteur devait regarder des matchs pour actualiser ses connaissances relatives à des stratégies des joueurs. Ce faisant, il était confronté aux remarques de sa femme, observant qu'il passait ses journées devant les jeux vidéo. Une des façons de contourner ce reproche est de s'associer à des activités ludiques de ses enfants. Certains racontent ainsi qu'ils jouent toujours, mais avec leur enfant. Dans ces situations, il ne s'agit pourtant que de jeux vidéo grand public (e.g. *Mario kart*), et non ceux pratiqués dans les sports électroniques.

C'est pourquoi les entrepreneurs ne peuvent plus faire valoir leur expertise minutieuse d'un jeu vidéo et de sa compétition comme le font les compétiteurs et les commentateurs. Leurs passions pour les jeux vidéo et l'esport sont à rechercher dans leur enfance et leur adolescence : c'est ici qu'ils ont puisé l'idée de faire de leur loisir un métier. Ils ont tous un souvenir qu'ils partagent et qu'ils répètent lors de leurs interventions publiques, en *meeting* ou lors des discussions entre pairs. Ils paraissent « authentiques » en activant ce *storytelling* – pour reprendre leur terme – qui se répète à l'envi. On trouve ici de nombreuses similitudes avec les métiers d'animateurs audiovisuels sur internet, étudiés par Samuel Coavoux et Noémie Roques, où l'authenticité individuelle permet de se vendre dans un marché très concurrentiel<sup>2</sup>. Ces expériences forgent leurs convictions et leur envie d'entreprendre dans l'esport. C'est le cas par exemple de Romain (43 ans, organisateur de compétitions) qui raconte ses débuts dans l'esport dans les années 2000 : « Quand on partait à Paris pour faire des tournois, on s'est dit : [...] C'est un truc qui nous plaît, pourquoi on fait pas ça chez nous quoi ? »

L'expertise qu'ils ont acquise sur les jeux vidéo s'est transformée ensuite. Une fois dans le monde de l'entrepreneuriat et des jeux vidéo, et après être passés par des écoles privées de gestion ou d'informatique, ce sont des compétences dans la gestion d'entreprises, les finances et les ressources humaines qu'ils font valoir sur leur marché comme autant de moyens d'organiser et de promouvoir des événements compétitifs. Peu ou prou les mêmes logiques s'observent sur les sites de ventes de créations en ligne<sup>3</sup> ou dans l'exposition des savoirs et des conseils sur les applications mobiles<sup>4</sup> : dans un même espace, autour d'une même pratique, les usagers n'investissent pas de la même manière les marchés. Ou plutôt, tous ne marchandisent pas leur production.

Au travers des situations observées dans les sports électroniques, la passion déclarée des promoteurs semble toujours suspecte. Ceux qui clament être passionnés sont soumis aux jugements et critiques les présentant comme des imposteurs ou des

<sup>1</sup> T. L. Taylor, *op. cit.*, 2012

<sup>2</sup> Samuel, Coavoux, Noémie, Roques, *art. cit.*, 2020.

<sup>3</sup> Anne Jourdain, *art. cit.*, 2018.

<sup>4</sup> Joseph Godefroy, « Des influenceurs sous influence ? La mobilisation économique des usagers d'*Instagram* », *Travail et emploi*, 164-165, 1-2, 2021.

usurpateurs. Mais cette première analyse est à relativiser : il est toujours difficile de prouver la relation qui lie un individu à une chose, et on ne peut que présumer de la véracité des discours des acteurs. En ce sens, il serait trop facile de tomber dans le soupçon. En réalité, la critique de la passion des promoteurs révèle bien plus le conflit entre patronat et travailleurs (salariés et bénévoles), opposition qui structure l'espace des sports électroniques autant que d'autres espaces de travail. Par exemple, comme l'analyse Nicolas Dodier, une opposition semblable traverse les chaînes de production d'usine, même si la hiérarchie entre acteurs peut paraître inexistante au premier regard<sup>1</sup>.

Les entrepreneurs sont des passionnés « de la première heure », pour reprendre leurs mots, mais dont le champ d'expertise s'est transformé : il ne s'agit plus pour eux d'être fins connaisseurs de sports électroniques, mais plutôt experts dans la gestion. À la différence de la vocation qui, comme le souligne Charles Suaud, est une reconnaissance des capacités potentielles d'un individu en tant que représentant d'une institution ou d'une profession<sup>2</sup>, la passion est comprise ici comme un trait personnel ou une activité qui définit la personne et ce qu'elle fait. Les passions sont perçues dans ce contexte comme des activités qui traversent la vie et qui ne se dissolvent pas avec l'âge. La force de la proposition des entrepreneurs dans l'esport est de prendre cette passion comme un argument sur le marché du travail et de l'entrepreneuriat. C'est ici que se pose la question du professionnel-passionné. Concrètement, il vend moins son expertise minutieuse d'une chose pour laquelle il se propose d'aider, qu'une histoire – un *storytelling* – vantant l'idée et les mérites de son projet, lui permettant d'être perçu comme authentique et crédible face aux *insiders* du *business* esport.

C'est à ce titre que les critiques adressées aux entrepreneurs révèlent que la passion est une étiquette que l'on donne aux autres et à leurs relations aux choses. Tout se passe comme si ce n'était pas à un individu de se qualifier de passionné. Le pouvoir de nommer cette relation n'appartient qu'aux autres. Le passionné évolue dans un espace de pratique, et c'est à ce titre, en faisant partie d'un groupe social, que son dévouement et son engagement pour la chose seront reconnus par les pairs. Dans une logique identique à la réputation, la passion est une qualification externe aux individus, un jugement des autres.

---

<sup>1</sup> Nicolas Dodier, *op. cit.*, 1995

<sup>2</sup> Charles Suaud, « La vocation, force et ambivalence d'un concept « nomade ». Pour un usage idéaltypique », *Sciences sociales et sport*, 12, 2, 2018, p. 19-44.

\*\*\*

Les intermédiaires dans l'esport sont, comme dans d'autres domaines de la culture, des arts et des sports, des personnes qui occupent une position d'encadrement. Non seulement ils encadrent les publics, les participants, mais aussi les bénévoles. Ce rôle d'encadrant s'accompagne de fonctions disparates : promotion, diffusion et régulation.

Ces fonctions peuvent être endossées autant par le *staff* des équipes, les commentateurs, les journalistes que les promoteurs, notamment lorsqu'ils occupent plusieurs rôles. Par exemple, dans les arènes amateurs, les managers peuvent aussi bien être des compétiteurs qu'ils peuvent, comme un président d'équipe, prendre le rôle de commentateur de tournois. Dans les arènes professionnelles, la spécialisation de leur tâche et leur position font que les acteurs gardent souvent leur rôle, mais peuvent y ajouter formellement des fonctions : être chef d'entreprise événementielle d'esport, et s'engager dans un syndicat des éditeurs de jeux vidéo ou dans l'association France Esport.

Les promoteurs, notamment professionnels, ont une position lucrative et hiérarchiquement supérieure dans l'ensemble de la production du spectacle sportif, qui leur empêche de rapprocher « passion » pour le jeu à celle qui anime les autres acteurs. À cet égard, les critiques sont nombreuses envers le groupe des promoteurs professionnels. Les deux chapitres suivants proposent d'investiguer plus en détail ce groupe, notamment les professionnels. Comme il sera vu au chapitre suivant, c'est au travers des « projets » et de l'ambition de « professionnaliser » l'esport que cette fonction devient plus visible.

## Chapitre XI

### Les intermédiaires et le projet de professionnalisation

Sur les sites internet d'associations et d'entreprises des sports électroniques, d'équipes ou de créateurs d'évènements compétitifs, les acteurs détaillent très souvent les « projets » de leur structure. Ils affichent ainsi leur projet de « faire grandir l'esport » et leur équipe jusqu'au niveau national et/ou international. Mais comment faire concrètement ?

Par l'étude des parcours de promoteurs, ce chapitre interroge les raisons qui conduisent à créer des tournois, des équipes ou d'autres types d'activités dans les sports électroniques. En comparant d'abord un parcours d'échec avec celui d'une réussite, il s'agit de mettre en évidence les conditions qui rendent possible pour les promoteurs un tel devenir professionnel. Ensuite, en étudiant les raisons de création d'un tournoi, ce chapitre soulève la question des mobilisations en faveur de l'esport et analyse la façon dont les promoteurs mobilisent la rhétorique de « croissance » du marché d'esport.

#### Monter une association pour structurer l'esport local

L'espace de l'esport se construit au travers d'une polarité association-entreprise, et, comme on le verra ensuite, de nombreux récits d'entrepreneur vantent le passage réussi de l'association vers l'entreprise : il semble donc que cela soit un des objectifs des associations. Or, toutes les associations auxquelles j'ai participé lors de l'enquête se sont arrêtées, ne réalisent pas cette ambition. En réalité, il y a plus d'échecs que de réussites dans l'esport. La stratégie des promoteurs est de ne faire valoir qu'une face victorieuse des entreprises autour de cette pratique lors des différents rendez-vous et compte-rendus publics.

Pour mieux comprendre en quoi une mobilisation en faveur des sports électroniques est une épreuve, je propose d'explorer deux portraits d'intermédiaires qui ont eu pour objectif de « structurer » l'esport au niveau d'un territoire – d'une ville à un canton. La comparaison des deux parcours et des contextes de vie permet de souligner les écarts entre configurations amateurs et professionnelles.

### ***Kojima, du projet au renoncement***

Ce que je n'ai pas décrit encore de Kojima c'est son style, qui, lors des rendez-vous esport (au bar ou en LAN), se rapproche beaucoup de son métier. Au niveau de son physique, Kojima est de taille moyenne, cheveux courts, et âgé d'environ 35 ans au moment des observations. La première fois que je le vois, il est habillé d'un jean bleu, d'un t-shirt noir surmonté d'une petite veste blazer noir également. Pendant les deux ans et demi dans son association, je ne le verrai que deux fois sans son blazer : la première lorsqu'il a diffusé ses parties de *League of Legend* sur le Twitch de l'association ; la seconde, lorsque je suis allé chez lui pour qu'il m'aide à diagnostiquer les dysfonctionnements de mon ordinateur. Ce blazer, c'est celui qu'il met au quotidien : Kojima est vendeur dans une grande enseigne spécialisée dans l'informatique et les ordinateurs au nord de Nantes.

Malgré son attitude qui fait penser à un professionnel de vente, ses discussions sont empreintes d'une forte volonté entrepreneuriale. Avec quelques amis, il crée en 2013 l'association Ascention, destinée à pour promouvoir le jeu collectif au travers des parties nocturnes sur *World of Warcraft* et *League of Legend*. À la fin de 2014, ces premiers camarades quittent l'association et il n'y reste que trois membres : lui, Yoplay (une femme d'environ 25 ans, qui vit en région parisienne) dédiée aux « ressources et managements », et Nico un « associé et streamer » de Kojima sur *League of Legend*. C'est à ce moment que Kojima se met à œuvrer pour transformer Ascention en une entreprise de l'esport. Lors de nos premiers échanges au bar Game Over, en 2015, il affiche clairement cette ambition, en me disant qu'il voulait « faire évoluer la structure » et avoir « les meilleurs joueurs de Nantes ». « C'est une chose qui peut nous démarquer, remarque-t-il. Tout le monde fait des équipes en ligne, et ça se casse la gueule au bout de quelques années... Alors que si on s'implante localement, c'est sûr, on peut faire quelque chose ! »

Dans le projet de Kojima, « faire quelque chose » renvoie à développer la structure grâce aux ressources locales, jusqu'à en faire un projet professionnel. À terme, il pense qu'il est possible d'embaucher des gens. Mais pour cela, il faut avoir « un vrai projet ». Son projet est de former une collaboration avec les acteurs locaux : « Être sur Nantes, dit-il, ça nous permet de s'associer avec le Game Over (le bar) ou avec la mairie. Imagine, on pourrait avoir une *gaming house*, ou un lieu d'entraînement ! »

Pour gagner cette visibilité et peut-être des sponsors, Kojima envisage plusieurs stratégies : développer la diffusion en direct, organiser des tournois locaux, investir les tournois locaux avec les équipes de l'association, monter un dossier et un site internet dédiés à l'équipe, s'allier avec d'autres associations, *etc.* Toutefois, son projet de l'expansion ne va pas très loin. Au plus fort de sa fréquentation en 2016, l'association ne compte que 10 membres : 3 compétiteurs d'*Hearthstone*, 5 compétiteurs de *Street Fighter*, Kojima (président) et moi (manager des équipes).

Ce faible nombre de personnes va de pair avec la faiblesse des financements d'Ascention : Kojima, pour attirer des (bons) joueurs, compte sur les promesses de développement, et non sur un engagement régulier. Il n'y a en effet pas de paiement de cotisations, comme dans la majorité des associations esport.

Cependant, au fil du temps, le projet de transformation et de développement de l'activité de l'association est mis à l'arrêt. Kojima est occupé, d'abord par sa vie de couple et son très jeune enfant (de 4 ans), ensuite par son travail. Cela se ressent de plus en plus au sein de l'équipe, notamment chez les compétiteurs de *Street Fighter* et *Hearthstone* qui regrettent qu'il ne peut pas prendre le temps de publier leurs exploits sur les réseaux sociaux de l'association.

Pour pallier la présence réduite de Kojima, et pour faire évoluer l'association dans le sens des « promesses » faites antérieurement, Aragorn, Cubis et moi-même avons essayé d'avancer dans les projets : faire du *streaming*, rédiger un dossier pour attirer des *sponsors* potentiels, alimenter les réseaux. Mais ce travail a été vite freiné, Koji ne trouvant pas le temps pour remplir ses fonctions. Par exemple, le dossier de sponsoring est resté à l'état de brouillon dans un document en ligne de 3 pages, où certaines informations devaient être remplies par le président d'Ascention qui seul en disposait.

L'association Ascention n'a jamais officiellement cessé son fonctionnement. Les différents participants ont seulement arrêté de discuter sur les canaux d'échanges de l'association (serveur Slack, conversations sur Facebook, Skype) au premier trimestre 2016, privilégiant ensuite les discussions interpersonnelles à distance, via les messageries privées. Durant cette période d'inactivité, Kojima n'a jamais réagi, et il ne m'a pas répondu lorsque j'ai essayé de réaliser un entretien de revisite deux ans après.

L'histoire de Ascention est un exemple d'un délitement du lien associatif et du projet de son fondateur. Les projets entamés n'ont jamais réellement abouti, et ce n'est que lorsqu'un évènement particulier (le passage d'un compétiteur dans un tournoi prestigieux, ou les diffusions en direct) que la direction de l'association a réagi (achat de t-shirt). Les deux autres membres du staff, Yoplay et Nico, ont été présents lors de l'entrée de l'équipe dans l'association, mais ne sont ensuite jamais venus aux réunions. Nico n'a été sollicité qu'une seule fois par Kojima pour aider aux commentaires d'un tournoi de la Nantarena en 2016.

Les autres associations auxquelles j'ai participé et qui ont fermé leur porte ont, elles aussi, connu une période de plusieurs années d'incertitude et de problèmes de réalisation des projets. Généralement, les associations rédigent tout de même un article sur leur site internet ou sur leurs réseaux socio-numériques, annonçant la fin de leur « aventure ». Pour ce faire, Twitter a été longtemps le réseau privilégié. Sur ce réseau, où les postes sont limités en signes, le message ne peut qu'annoncer que « c'est la fin de cette aventure », et de renvoyer vers un « *Twitlonger* », un site qui permet de rédiger de longues notes. Dans le cas de Kojima, aucune annonce ni explication n'a été fournie aux membres de l'équipe. Le fondateur a tout simplement abandonné son projet.

### ***Michael, du mouvement associatif genevois à la mairie de Paris***

Michael, un promoteur suisse, m'a été présenté par William (membre de France Esport) lors de plusieurs meetings professionnels à Paris. J'en avais déjà entendu parler sur Twitter, où il a beaucoup médiatisé ses actions avec l'association Geneva Esport dont il a été le président durant un mandat. D'ordinaire, les acteurs des sports électroniques français sont centrés sur ce qu'il se passe sur le territoire national. Mais Michael, par son travail de mise en valeur des événements esports, a attiré l'attention de ces acteurs. Il s'est fait par la suite inviter au Dojo Esport, un événement destiné aux *start-up*, tenu deux fois à la mairie de Paris. Geneva Esport, par les récits de Michael, a été pris comme un exemple de réussite pour la structuration associative à une échelle nationale. Cela a suffi à Michael d'être repéré comme celui qui a réussi à structurer les sports électroniques sur un territoire.

Diplômé d'un bachelor en socio-économie, Michael dit ne s'être intéressé à l'esport que tardivement : « Je m'y suis intéressé [d'abord] comme consommateur [...] j'avais fait des LAN, mais dans le sens que j'étais dans des associations culturelles et sportives. » S'il ne suivait l'esport que d'un point de vue « consommateur », Michael a passé ses études à s'investir dans des associations, où, avec un ami, il a organisé un festival de musique, puis créé un festival de cinéma *open-air* à Genève. Son implication associative s'affirme également dans le rugby, où il participait à des camps d'été avec sessions d'entraînements et tournois. Il raconte également avoir « donné des coups de main à [son] père qui était le président du club de foot de [son] village. » Bref, Michael a une vie associative très riche en dehors de son bachelor, ce qui lui a permis d'apprendre à organiser des événements plus ou moins formels. Il ne compte plus le nombre de jeux grandeur nature qu'il a organisés avec ses complices dans la ville de Genève.

Mais l'une des expériences qui résume certainement l'ensemble de ses engagements associatifs durant ses années d'études, c'est l'organisation de soirées étudiantes, « où il y avait trois-quatre mille personnes, pour lever des fonds pour des projets étudiants. Chaque année [ils arrivaient] à lever 30 000 euros pour des voyages d'études, pour des projets... après c'était les étudiants qui venaient avec leur projet, donc ça a pas mal varié avec le temps le type de projets [soutenus] ».

La réalisation et de ces projets lui a permis de constituer un réseau des relations professionnelles grâce auquel il crée son auto-entreprise. Il remarque à ce propos :

#### **78. Extrait – « Dans les bons papiers des politiciens »**

« [...] franchement ce n'est pas pour me jeter des pierres [*sic*], mais on s'en est pas trop mal sorti à Genève alors que c'est un milieu qui est quand même bien dense pour se faire un petit nom et être dans les bons papiers des politiciens [...] En ce sens, ça se passait bien ! »

[Extrait d'entretien avec Michael, chargé de mission à la mairie de Paris, Paris, avril 2019]

En 2014, le parcours de Michael prend un tournant majeur : son petit frère « passait toute la journée sur *League of Legend*, et toute la nuit aussi [...] ». Son frère est alors en décrochage scolaire, et ne suit plus les cours. Michael se sent « responsable », car c'est lui qui l'a introduit au jeu vidéo. Pour « faire sortir » son frère « casanier », Michael décide de lui offrir un voyage dans un endroit de son choix. Le frère de Michael choisit de l'emmener à Cologne, pour voir les *League of Legends Championship Series*. Alors que Michael n'a « jamais vu le jeu vidéo comme une perspective d'emploi ou de mission ou quoi que ce soit », cette expérience lui a permis de « redécouvrir le monde de l'esport de l'intérieur sur un grand évènement ! » Il se dit alors : « C'est cool, il faudrait organiser des trucs. J'ai regardé ce qui se faisait sur place à Genève : il y avait pas grand-chose. Il y avait des trucs [...] mais à Genève, c'était vraiment le calme plat [...] ».

Avec son frère – qui s'est finalement moins engagé – et ses amis, Michael a créé Genève Esport, et en trois semaines ils ont rassemblé environ 80 membres, et beaucoup de projets, dont ceux de créer une chaîne Twitch, un webzine (magazine sur internet), des équipes sur « tous les jeux esports », projets pour lesquels il réussit à trouver les financements.

Le projet associatif grandissant, Michael se voit proposer un poste de responsables de projets autour des jeux vidéo et des compétitions à la mairie de Paris. Cet enchaînement, Michael en parle comme d'une suite logique de ses engagements étudiants :

#### 79. Extrait – « Faire des projets et apprendre des trucs »

« [...] moi je vois beaucoup le bénévolat et l'associatif quand t'es étudiant, quand t'as moins de 20 ans, tu te dis : via l'associatif je peux faire des projets, je peux apprendre des trucs. J'étais capable de ramener 20 ordinateurs, mais pas penser à prendre une multiprise ! Et pour moi, ça fait partie d'un processus. Pour moi, c'est la meilleure transition vers le monde du travail l'associatif. Et l'évènementiel de l'associatif particulièrement, parce que t'es obligé de trouver des solutions : t'as des projets qui arrivent avec des délais... »

[Extrait d'entretien avec Michael, chargé de mission à la mairie de Paris, Paris, avril 2019]

### ***Des « projets » pour « structurer » la pratique locale***

Les projets de Kojima et de Michael ont un nombre de traits communs. Ils ont tous les deux eu l'idée de structurer l'esport localement, se positionnant à contre-courant de ce qu'il semblait se faire auparavant, car il est souvent attendu que les membres d'une équipe ne sont pas originaires d'une même ville, région, voire du même pays. Le projet de chacun a pour objectif de s'implanter autour d'une ville, et de

rassembler largement les compétiteurs, mais aussi des sponsors et des partenaires. Ce fut l'argument de Michael pour approcher ce qu'il appelle des « sponsors symboliques » (municipalité, région), c'est-à-dire ceux qui n'apportent pas de soutien économique, mais qui assurent une visibilité et le sérieux :

**80. Extrait – Se tourner vers les institutions publiques plutôt que les entreprises**

« [...] ce que j'ai vécu moi en France dans le milieu associatif, c'est que le sponsor c'était le Graal ! Sauf que [les adhérents] ne savaient pas monter des dossiers de sponsors. On ne savait pas vers qui aller, *etc.* Et on allait passer, pour moi, vers les municipalités, ou les choses institutionnelles. Et souvent, parce que les associations [sportives] étaient dématérialisées, c'est-à-dire qu'elles couvraient des territoires très larges avec des gens *online* un peu partout, et du coup c'est dur d'aller voir une collectivité en disant « on a une association ici », alors que la moitié des membres sont dans le reste de la France... Alors nous [Genève Esport] on est vraiment parti sur local, en mode on a fait aucune réunion sur Discord [serveur en ligne] ! C'était toutes les semaines des réunions physiques tous les mardis soir. Et on a obtenu une salle de la ville [...] »

[Extrait d'entretien avec Michael, chargé de mission à la mairie de Paris, Paris, avril 2019]

La différence entre le projet de Michael et celui de Kojima ne réside pas simplement dans la capacité, supérieure chez le premier, de lever les fonds et trouver les financeurs, mais dans la façon même dont chacun a conçu la promotion de l'association. Michael comme Kojima ont fait ce pari d'un développement local. Pour Michael, il s'agissait de réaliser de nombreuses réunions afin de montrer qu'il y a une vie de l'association. Pour Kojima, la stratégie était différente : les réunions de l'association, peu nombreuses, sont effectuées en ligne. Sa stratégie principale, comme il me le confiait, était de « faire des événements, car c'est comme ça qu'on sera visible ». En fait, Kojima mise sur la construction d'une réputation par la présence des membres de l'équipe un peu partout : des compétiteurs en tournoi qui obtiennent des résultats, des commentateurs sur les compétitions organisées localement, jusqu'à organiser ses propres événements. Genève Esport, en revanche, recherchait moins une simple présence qu'une cohésion, c'est-à-dire la création d'un lien social par le biais de l'association et la présence de ses membres.

Comme on l'a vu, ce qui réunit autant de personnes dans la catégorie d'intermédiaire, c'est leur proposition. Celle-ci prend le plus souvent la forme d'un « projet », terme qui fait écho aux mondes de l'entreprise et de leur forme de management. Se développe alors une organisation autour du projet, qui se destine à changer un état de fait. Comme d'autres intermédiaires rencontrés, on voit chez les promoteurs une volonté de faire vivre les pratiques compétitives en dehors d'internet, via un cadre d'organisation, de pratique et donc de rassemblement.

D'une certaine façon, les associations comme celles de Kojima ou de Michael ne sont pas typiques pour l'esport. Car, en effet, si dans d'autres pratiques sportives et culturelles, le rôle des associations dans des territoires semble bien ancré dans les habitudes et le paysage institutionnel, ce n'est pas le cas pour les sports électroniques, où règne un climat de concurrence entre structures pour savoir qui apporte une idée novatrice qui pourra « tout changer ». C'est grâce à un projet révolutionnaire et de grande envergure que les intermédiaires ambitionnent de rebattre les cartes et devenir l'un des « acteurs majeurs » de l'esport.

### **Devenir un « acteur majeur » : le cas des circuits de tournois**

Les promoteurs sont peu nombreux à avoir créé des circuits de tournois qui ont eu une renommée internationale. Tous ont pour cela transformé ce qui était une association en *start-up*, réalisant ainsi le « rêve » de professionnalisation. La professionnalisation se traduit dans ce cadre-là, mais aussi pour les équipes d'esport, par l'établissement des liens de *sponsoring* avec les entreprises. Cependant, lorsqu'ils veulent faire d'une série d'événements la source de leur revenu, les créateurs de tournois semblent pris dans un paradoxe : l'organisation même des rencontres esports leur demande des ressources économiques qu'ils n'ont pas encore. Ainsi, la stratégie de subvention la plus répandue consiste à « vendre » son projet à d'autres entreprises, qui acquièrent une place au sein du tournoi.

C'était le cas d'Angel Munoz, fondateur du tournoi international de la Ligue des Cyberathlètes Professionnels en 1997. Lors d'une interview, il explique que pour lancer son entreprise de compétition, il a dû concevoir un véritable *business* modèle de publicité :

Le *twist* fut d'avoir cherché des *sponsors* d'entreprises tout en créant une vraie compétition pour les joueurs. Ça semblait logique. Les gens aimaient regarder les parties autant que d'y participer, donc ça m'a semblé naturel.

Interview de Angel Munoz, Kermel Magazine<sup>1</sup>

Le « twist », ou la trouvaille de Munoz était de profiter de l'événement pour diffuser de la publicité auprès des compétiteurs et des spectateurs par le biais des t-shirts, des écrans et des affichages dans la salle de compétition. L'idée est en réalité peu novatrice, et on la retrouve appliquée dans de nombreux domaines des industries créatives et artistiques, ou encore dans le domaine sportif. Il s'agit là surtout d'une stratégie de financement de l'entreprise assez simple, qui a fait ses preuves.

<sup>1</sup> Ma traduction. Lien : <https://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/features-issue-sections/13284/angel-munoz-esports-mass-luminosity/>

Le tout est de réussir à « vendre » son projet aux marques. Arthur explique :

### 82. Extrait – La « Fifa du jeu vidéo »

J'ai créé la première *start-up d'esport* Française et au monde d'abord en 2000, qui s'appelle Ligue Arena. Et Ligue Arena à l'époque euh... est née de la rencontre d'une équipe qui organisait sous formes associatives des LAN-parties, qui s'appelaient les LAN-Arena, et Adrien Vincent et moi, on était quatre, on a créé Ligue Arena à partir de l'association LAN-Arena. Et on a levé des fonds à l'époque. On a levé 5 millions de francs. C'était important à l'époque. On a fait tout un tour auprès d'investisseurs privés avec comme *pitch* de créer la « FIFA du jeu vidéo ». C'était en gros notre *pitch* en 1999-2000. Et c'est sur ce *pitch* là qu'on a levé des fonds pour créer Ligue-Arena.

[Extrait d'entretien avec Arthur, chef d'entreprise et créateur de tournois esport, juillet 2019]

La Ligue Arena devient en 2002 affiliée aux World Cyber Games. Jugeant l'organisation des WCG trop « institutionnelle et rigide », c'est-à-dire calquée sur le modèle des Jeux Olympiques, Dallon rompt ce partenariat en 2003 pour fonder sa propre « marque » de championnats : la World Cup Esport.

### 83. Extrait – Créer une marque plus qu'un tournoi

On a déposé la marque « coupe du monde des jeux vidéo » pour la France, et la marque « World Cup Esport » pour le monde. En créant cette marque-là, et en l'adressant à tous mes partenaires dans le monde qui voulaient participer à LAN-Arena, on leur a dit « bah voilà, maintenant il y a un nouvel événement : ça s'appelle World Cup Esport. Vous pouvez être dépositaires de la marque dans votre pays, et procéder à des organisations nationales qui vont sélectionner les meilleurs joueurs et nous on vous garantit que vos champions nationaux auront une place dans l'évènement final qui s'appelle l'WCE.

[Extrait d'entretien avec Arthur, chef d'entreprise et créateur de tournois esport, juillet 2019]

L'idée de la *start-up* de Arthur est de permettre à d'autres acteurs d'acheter la marque WCE, qui par la suite permet de ratifier une organisation encore plus large, ayant pour objectif de toucher un public international. En somme, sa *start-up*, par le biais d'une offre aux joueurs et aux acteurs, se révèle être une façon de créer un oligopole économique. Le but de ces entreprises est à chaque fois de devenir de plus en plus médiatisée, et d'amasser du capital économique et symbolique, pour ensuite

demander à d'autres entreprises et des associations de payer un tribut pour faire partie d'une « marque ».

Pour avoir une visibilité suffisante, encore faut-il élargir le public et les participants à l'international. Pour cela, plusieurs stratégies sont mises en place :

#### 84. Extrait – « Grossir » et « avoir les champions »

Bah, nous l'objectif de toute façon c'est de grossir chaque année. [...] Notre objectif c'est d'arriver à 2 000 joueurs. [...] Et puis après on a toutes les arènes pour faire le village partenaire, et puis la scène. Donc cette année elle a été un peu réduite, car il y a eu les WCS (World Championship Series du jeu vidéo *Starcraft II*). Et puis c'est aussi nous, une volonté, euh... de grossir et d'avoir un événement, d'accueillir à chaque fois un événement majeur. Genre d'avoir un IEM (Intel Extrem Master), genre un truc comme ça... ça veut dire sur un jeu, d'avoir vraiment les champions quoi. Ça c'est vraiment quelque chose. On veut s'ouvrir à l'international et on veut faire partie du top, du top cinq des LAN européennes quoi.

[Extrait d'entretien avec Romain, de l'association Futurolan, Gamers Assembly, 2014]

Bien que Romain préside une association qui organise « la plus grande LAN de France », la Gamers Assembly, les stratégies de développement diffèrent peu d'une entreprise classique. D'ailleurs l'association s'est depuis quelques années « financiarisée » afin d'embaucher des salariés. Pour Futurolan (association qui organise la Gamers Assembly), « grossir » signifie accueillir plus de joueurs et de spectateurs afin de « rayonner » au niveau européen, puis mondial. Pour cela, il s'agit d'inviter les champions et de devenir l'hôte d'un événement perçu comme « majeur ».

Cette volonté de devenir le nouvel « acteur majeur » semble séduire de plus en plus de monde. Perçu comme un secteur d'avenir, lié aux nouvelles technologies, le domaine d'esport est investi par des collectivités territoriales, des *start-uppers* ou des anciens sportifs. Ces dynamiques se produisent notamment parce que les intermédiaires des sports électroniques y voient une opportunité d'établir des partenariats. Les partenariats avec des entités ordinairement hors des pratiques du jeu vidéo et de ses compétitions leur permettent concrètement de trouver des soutiens économiques ou politiques et de sortir d'un marché concurrentiel fermé. Trouver des partenaires hors des sports électroniques, c'est d'une certaine façon s'assurer d'un revenu.

Par exemple, les acteurs de la métropole de Poitiers furent accueillis sur le tapis rouge de la célébration des quinze ans de la LAN. Dans les *business meeting* et autres ateliers, ils viennent maintenant raconter leur histoire et le soutien qu'ils apportent à l'association en hébergeant l'évènement au parc des expositions de la ville comme

lors du colloque « Sport et Esport, que la partie commence ! » en juin 2019 à la Station F à Paris.

Accueillir et soutenir ce type d'évènement rentrent dans des stratégies de rayonnement et de développement économique et territorial pour ces municipalités qui s'engagent à soutenir les sports électroniques. L'objectif est toujours de « redynamiser » et rendre « attractive » la région. Poitiers s'est même auto-qualifiée en 2018 « capitale de l'esport ». Une telle appellation a le potentiel d'attirer les investisseurs : c'est d'ailleurs pour cela semble-t-il que Paris et Lyon ont fait la même déclaration<sup>1</sup>.

Ceux qui entrent dans l'esport, ou qui tentent de développer leur structure et leur projet, entrent également dans une compétition où il s'agit de gagner de la visibilité, enjeu typique pour les médias et les industries culturelles. Afin de faire « grossir » ou « rayonner » leur entreprise, les acteurs développent des alliances avec d'autres acteurs de meilleure renommée de l'esport. Ils peuvent aussi avoir recours à des institutions publiques (métropoles, ministères...) ou à des « levées de fonds » des milliardaires (Tej Kohli) ou des marques (Red Bull) ce dont les équipes Vitality et Gamers Origin ont pu bénéficier en 2018.

L'extrait d'entretien ci-dessous relate plus précisément les stratégies d'acteurs non originaires du milieu du jeu vidéo dans l'esport :

### 85. Extrait – Chercher des partenaires

*Enquêteur : Tu m'as dit que tu étais soutenu par les dirigeants de l'UFOLEP. Est-ce qu'il y a d'autres soutiens sur cette initiative de l'UFO' Esport, d'autres acteurs qui ne sont pas forcément de l'UFOLEP ?*

D'abord, par rapport à l'UFOLEP, j'ai le soutien du comité de l'UFOLEP. Nous, le comité de l'UFOLEP, on est engagé dans ce processus. Mais on a également le soutien de l'UFOLEP National, qui a un œil sur ce développement, puisqu'on est un peu un territoire test et porteur du projet. Il n'y a pas de dispo[nibilités] ailleurs que dans le Rhone-Alp' : il y a des volontés de se développer, sauf que la plupart des comités n'osent pas se lancer, ou ils n'ont pas les compétences ou la capacité. On a la chance d'être un gros comité avec la capacité de se déployer dans ces axes de développement. Le national garde un œil sur ce développement et souhaite le démultiplier et l'étendre à l'échelle nationale assez rapidement. C'est pour ça qu'il nous aide. On a un soutien national et eux-mêmes ont des soutiens politiques aussi importants au niveau national.

Sur le territoire, il y a une multitude d'acteurs qui sont intéressés. Au-delà de nos associations affiliées, il y a des partenaires comme La Source, qui sont des *start-ups* ou des assos qui travaillent dans le milieu de l'esport et qui ont la volonté qu'on travaille ensemble dans ce développement-là, puisque de toute façon, on a la même envie et les mêmes objectifs. Après, on cherche encore un

<sup>1</sup> [https://fr.esport.webedia-group.com/article/paris-capitale-de-l-esport\\_a643/1](https://fr.esport.webedia-group.com/article/paris-capitale-de-l-esport_a643/1)

équilibre financier avec des sponsors. On cherche de gros sponsors pour participer à ce développement, donc là, on est en plein dans cette phase-là de recherche de partenariats. C'est aussi la raison pour laquelle on vient sur des événements comme la Lyon Esport, c'est pour rencontrer des partenaires qui peuvent être intéressés par notre vision de l'esport.

*Est-ce que tu as trouvé quelques répondants ?*

On a des billes, mais tant qu'il n'y a rien de signé, je n'arrive à rien dire. Il y a des partenariats qui peuvent se créer, qui sont intéressants, et on a la chance d'avoir une vision. C'est surtout qu'on propose une vision du sport et de l'esport qui parle aujourd'hui et qui est d'actualité. Quand on parle de citoyenneté, de mieux vivre ensemble, d'éducation à la citoyenneté, c'est des thématiques actuelles qui sont soutenues. Donc on a la chance d'avoir potentiellement des partenaires qui vont nous soutenir dans cette démarche.

[Extrait d'entretien avec Loïc, en contrat de développement esport à l'UFOLEP, 2018]

L'entretien est réalisé avec Loïc lors de la Lyon Esport 2018. Il raconte ici l'enjeu de l'association UFOLEP qui souhaite proposer elle aussi des événements dans l'esprit de l'éducation populaire. Pour ce faire, elle a choisi deux stratégies : s'allier avec de « jeunes acteurs locaux » de l'esport » (la *start-up* LaSource), et trouver de « gros sponsors » qui pourraient participer à ce développement.

Quand on demande à Loïc s'il réussit à trouver ce type de sponsors, il répond qu'ils ont « des billes », c'est-à-dire seulement des pistes, mais rien de concret. Lui et l'association se « projettent » et tentent de convaincre avec une « vision » singulière. En tout point, Loïc et l'UFOLEP adoptent ici des démarches prospectives typiques des entrepreneurs qui recherchent des sources de financements de leur projet. En effet, en dépit d'une inscription dans la tradition de l'éducation populaire, l'UFOLEP et Loïc embrassent les codes et les normes de présentation de soi des acteurs de l'esport : chercher des sponsors, des partenariats, avoir une vision.

Trouver des sponsors et des partenariats en amont de l'évènement est ainsi une nécessité de cette économie, qui repose avant tout sur la vente d'une visibilité auprès des participants, en attendant, pour les organisateurs, de tirer profit de la vente des places des compétiteurs et des spectateurs. Du point de vue des créateurs de tournois, l'affrontement des compétiteurs de jeux vidéo se donne à voir pour le public, et il leur est possible de rémunérer à la fois les vainqueurs et eux-mêmes. On retrouve ici les marqueurs du spectacle sportif, mais aussi de sa marchandisation. La présence du public est essentielle, car son attention fait l'objet de la vente aux sponsors. Le spectacle est une production à destination du public, qui lui-même est une marchandise pour les entrepreneurs du spectacle.

Une deuxième stratégie réside dans le fait d'inviter des personnalités connues, et notamment des « champions » d'un jeu, ou de faire des partenariats avec des éditeurs

de jeux vidéo. À cet effet, et bien que la Gamers Assembly ne soit pas une entreprise, on a vu Romain raconter comment l'association Futurolan fait « grossir » le circuit de tournois Gamers Assembly afin d'espérer quelques bénéfices, puisqu'il a depuis quelques années embauché deux personnes à plein temps : « l'objectif c'est de grossir chaque année », raconte-t-il en entretien.

« Avoir les champions » est une ressource. Elle a pour conséquence la vente des places aux spectateurs et aux compétiteurs qui pourraient croiser ces vedettes, voire même les affronter durant le tournoi. Que ce soit pour une entreprise ou une association, l'objectif premier est économique : il s'agit de rentrer dans les frais et de payer les prix des compétiteurs. Pour ce faire, il faut publiciser la compétition, et les partenariats offrent à ces événements les ressources financières pour le faire.

Dans le récit de la création des tournois, on voit bien que les acteurs ne font pas ou peu de références aux événements d'avant 1994. Les événements promotionnels des éditeurs figurent rarement dans les récits biographiques et professionnels. En revanche, ils évoquent les LAN-party ou « de garage » ; le développement d'internet et des logiciels ludiques plus performants ; ou encore à d'autres types de championnats ou de sports.

Pour Arthur, l'idée de créer un tournoi de jeux vidéo lui est apparue lorsqu'il assistait à un tournoi d'échecs à Paris en 1995. Arthur, en entretien, ajoute cependant que sa « volonté » de créer la WCEs'est forgée lorsqu'il participait aux World Cyber Games de 2002, en tant que manager d'une équipe : « j'ai vu la manière dont les Coréens opéraient un événement, notamment un événement ouvert au public, avec des retransmissions, avec des commentateurs, et euh, j'me suis dit 'putain c'est génial' », raconte-il. Pour sa part, Angel Munoz raconte que c'est en jouant à *Quake* et en observant que de plus en plus de LAN s'organisaient qu'il a décidé d'organiser son propre circuit de compétition<sup>1</sup>. On retrouve chez ces deux entrepreneurs des références évasives aux LAN-party auxquelles ils ont pu assister. Cet évitement s'explique, semble-t-il, par la volonté de présenter leurs championnats comme quelque chose « d'innovant ».

## **Comment devenir intermédiaire et faire de l'esport son métier ?**

On vient de voir que, pour entrer dans l'intermédiation dans l'esport, les promoteurs ont des stratégies différentes. La possibilité d'offrir une rémunération pour les meilleurs compétiteurs dont la performance est pensée comme le résultat d'un engagement important, justifie cette professionnalisation des intermédiaires qui font de l'organisation des sports électroniques leur métier.

Dans les sports, cette logique mène à produire une tension dans le discours ambiant sur les compétiteurs. Ils doivent se présenter à la fois comme « professionnels » et comme « passionnés », donc « amateurs » en quelque sorte. Pour être professionnel,

<sup>1</sup> Interview publiée dans le magazine Games Industry le 30 juin 2007 : <https://www.gamesindustry.biz/articles/leagues-ahead> ; consulté le 10 novembre 2019

et donc performant, il s'agit de créer les conditions d'une stabilité économique. De tous les compétiteurs professionnels rencontrés au cours de cette enquête, seulement 2 sur 15 ont un salaire provenant uniquement de leur rattachement à une équipe. Et ici, on ne compte pas ceux qui, déclarés « semi-pro », doivent impérativement exercer un emploi à côté de leur activité compétitive, ne touchant qu'un dédommagement qui permet de rembourser les frais afférant à l'inscription et au déplacement en compétition. Pour assurer un salaire minimal régulier, les compétiteurs professionnels ne peuvent pas ou peu compter sur un gain d'un tournoi. La performance comme gain, comme il a été montré dans la deuxième partie de cette recherche, n'est jamais assurée. La sécurité économique de leur position se fait par la mise en place d'une activité de création de contenus en ligne, sur YouTube ou Twitch. Mais ici aussi, le succès n'est pas garanti, car dans cette arène, la concurrence ne se fait plus uniquement sur leur capacité à gagner des matchs : l'activité est essentiellement tournée vers la production d'une narration de soi, en qualité d'animateur audiovisuel<sup>1</sup>.

On peut citer également d'autres cas, plus à la marge de reconversion du capital sportif, notamment dans la gestion des bars de jeux vidéo comme le Game Over à Nantes. Bien qu'il y ait une baisse des événements compétitifs au sein des *barcrafts*<sup>2</sup>, on peut tout de même noter que leur apparition se fait au moment même où les sports électroniques gagnent en visibilité au début des années 2010. En tant que lieux de sociabilité, ces tournois participent à la fois à l'effervescence marchande et à la promotion de l'activité esport. Comme le racontent en entretien Kitis et Timo, les fondateurs du Game Over, la décision d'ouvrir un *barcraft* s'est faite par rapport à leur expérience « de hauts niveaux » dans l'esport : « On voulait faire quelque chose pour l'esport, car on connaissait déjà beaucoup de monde : j'ai fait beaucoup de compétitions de haut niveau sur LOL [*League of Legends*], donc ça aide ! » Non seulement Timo et Kitis sont « d'anciens compétiteurs », mais Kitis est également *cosplayeuse* et participe à de nombreux concours, ce qui lui sert d'appui réputationnel pour organiser elle-même ses propres événements au bar.

Finalement, dans les sports électroniques, les compétiteurs ne deviennent pleinement professionnels qu'à partir du moment où ils sortent du travail de la performance vers le travail d'intermédiation. En effet, animer un *stream*, commenter un tournoi, ou se proposer au management d'une équipe, c'est abandonner le travail de la performance pour celui de l'encadrement des performances.

Sur la question du professionnalisme, notons qu'il existe un clivage profond, mais latent entre les intermédiaires, puisque celle-ci rejoint la controverse sportive. Il y a ceux qui veulent professionnaliser l'esport, et ceux pour qui la professionnalisation n'apparaît pas comme un objectif en soi. C'est aussi ce que relate Philippe Mora dans ses recherches au début des années 2000<sup>3</sup>. À cette époque, il observe un conflit entre les « dynos », considérés comme les premiers pratiquants et organisateurs de LAN, et

<sup>1</sup> Nathan Ferret, « Ethnographier sur la plateforme Twitch. Enjeux, limites et méthodes de l'enquête par streaming », *Socio-Anthropologie*, 45, 2022, p. 139-155.

<sup>2</sup> Lors de passages dans ces lieux tout au long de cette enquête a montré, par exemple, que le Game Over a fini par enlever les ordinateurs, au profit de plus de tables de consommation et de jeux de société. Les différents bars de la franchise Meltdown semblent subir une baisse de leur fréquentation : à l'appui, deux d'entre eux ont fermé en France.

<sup>3</sup> Philippe Mora, Stéphane Héas, *art. cit.*, 2003. ; Philippe Mora, *op. cit.*, 2005.

une nouvelle génération de participants. Cette dernière pense aux rapprochements entre les compétitions de jeux vidéo et le mouvement sportif, et donc à sa professionnalisation. En outre, l'analyse de Mora rejoint des observations que quelques acteurs de l'esport peuvent faire, sous forme de critiques. C'est en effet le cas, par exemple, de Arnaud Rogerie, auteur de deux livres – auto-produits et auto-édités grâce au site *Amazon* – qui opposent les promoteurs aux passionnés de compétitions vidéoludiques. Selon Rogerie, les premiers agiraient pour leur propre compte, alors que les seconds partageraient, entre « passionnés », une pratique de loisir<sup>4</sup>. Il s'agit ici d'une critique ordinaire, finalement, de l'entrepreneuriat, qui scinde de nombreux espaces des sports en deux espaces prétendument clos, celui de « passion » et celui de la « profession ». Cette critique fait de l'idéal sportif une pratique « pure » et désintéressée, et que l'argent gagné ne peut que pervertir. Or, un tel idéal va à l'encontre du discours typique des plateformes numériques et de l'entrepreneuriat, selon lequel l'épanouissement au travail ne se réalise que si « on fait de notre passion une profession »<sup>5</sup>.

Avec le temps, il semble que le débat sur l'esport comme pratique de loisir ou comme sport professionnel s'est transformé. Notamment, c'est la composition du groupe des intermédiaires qui a évolué. On note, par exemple, l'arrivée de nouvelles personnes qui ambitionnent d'entrer directement dans l'exercice d'intermédiation. Elles sont soit en étude, soit en fin d'étude, voire au chômage.

Leurs profils se distinguent donc des premières générations. Les dynos, à l'image de Romain, exercent souvent un métier en relation avec l'informatique, la programmation et le développement web. Vincent, en tant que président de l'association Futurolan, s'est présenté en entretien comme « informaticien », et a relaté que bon nombre de ses camarades dans le projet, arrivés à peu près à la même période (entre 2000 et 2006) le sont aussi. Les promoteurs « pionniers », eux, ont fait des études supérieures en lettre ou en économie. Arthur, par exemple, a réalisé ses années de collèges et de lycée dans un établissement privé à Bordeaux, et poursuivi en philosophie à la Sorbonne à Paris, selon son profil *LinkedIn* (je n'ai pas pu l'interroger en entretien sur ses études, par manque de temps). On voit déjà dans ces deux profils de pionniers français dans l'organisation des LAN un écart de destinée sociale.

Les nouveaux arrivants, que j'observe depuis 2018 dans les rendez-vous d'acteurs intermédiaires, proviennent de formations supérieures en sciences de gestions, ou en sciences et techniques des activités physiques et sportives. Deux cas de figure se dégagent ici.

D'abord, il y a ceux qui ont produit un mémoire de fin d'études sur le développement – économique – des sports électroniques. Loïc fait partie de ceux qui ont capitalisé sur leur mémoire d'études. En 2015, il réalise un mémoire en STAPS à Nantes, sur « la place des femmes dans l'esport » et les problèmes qui se posent à leur intégration sociale dans la pratique. Pour ce faire, il a interrogé 6 pratiquantes,

<sup>4</sup> Arnaud Rogerie, *In Esport we truste*, 2019. ; Arnaud Rogerie, *Esport society. Du loisir de niche à la culture de masse*, 2020.

<sup>5</sup> Anne Jourdain, *art. cit.*, 2018.

dont Kayane, une compétitrice professionnelle sursollicitée sur ces questions. Par la suite, Loïc ne poursuit pas en recherche, et se tourne vers des services civiques. Il en trouve un au sein de l'UFOLEP. L'organisme se dit intéressé par les pratiques « innovantes » (selon leur site internet), et l'esport apparaît alors propice pour leur développement. Ce service civique a permis à François de décrocher un CDD de deux ans dans cette association, prolongeant la mission qui lui a été confiée.

Ensuite, il y a les « futurs » promoteurs qui, eux, ont réalisé des formations avec une option « esport » ou « gaming » dans des écoles privées de gestion, de management ou de marketing. Ces écoles ont ouvert des options de cours sur les jeux vidéo au milieu des années 2010. Cela permet d'ouvrir et spécialiser leurs étudiants à ces nouveaux marchés. Ces étudiants, comme les précédents, réalisent des mémoires ou des dossiers sur les sports électroniques. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'en tant que chercheur sur l'esport, on soit sollicité par ces futurs promoteurs, dans le cadre d'une demande d'entretien : les étudiants cherchent ainsi à récolter des « avis d'experts » et approfondir leur connaissance des configurations professionnelles.

Dans le cas de ces deux profils de « nouveaux promoteurs », que je rencontre fréquemment sur le terrain depuis 2016, on voit que les étudiants utilisent leur formation comme une ressource. Le mémoire et l'occasion d'organiser leurs connaissances sur l'esport en un ensemble cohérent, susceptible d'être rentabilisé en tant qu'une expertise.

Cette période-là a également été celle du développement d'écoles privées spécialisées sur les sports électroniques et le *gaming*. La première en France a été un échec : la Gaming Academy se destinait uniquement à la formation des élites compétitives. Les suivantes, comme la Paris Gaming School à Montreuil, ou la Gaming Campus à Lyon, se sont dirigées vers la formation aux métiers de l'intermédiation : commentateurs, managers, streamers, gestion d'entreprise, *etc.*

### ***Identifier une « problématique » et un « interstice » ?***

S'il y a de plus en plus de parcours de formation pour devenir professionnel de l'intermédiation dans l'esport, la question de l'insertion de ces nouveaux arrivants dans un marché de concurrence reste incertaine. Car effectivement, avec, d'abord, le retour des éditeurs dans la structuration des tournois internationaux, et l'assise des « pionniers » – créateurs d'évènements, d'équipes, ou de WebTV, *etc.* – ces nouveaux entrepreneurs sont bien conscients que leur engagement ne peut se faire dans ce type de proposition économique. Un diplôme n'assure aucunement un emploi dans ce milieu ni un stage. Alors, comment faire pour devenir intermédiaire ?

On ne saurait se contenter d'une approche par « projets » qui semble pourtant central dans la narration des entrepreneurs de l'esport. En effet, penser par projets limite la perspective aux « bonnes idées », et aux ressources existantes pour les faire vivre, sans laisser de place au processus de création. Concrètement, il s'agit de se demander comment une idée vient aux (futurs) intermédiaires pour comprendre ce qui est à la base de la réussite d'une entreprise.

Le cas d'un groupe de trois *start-uppers* rencontrés en 2018 à la Lyon Esport est éclairant à ce propos. L'un d'entre eux m'a contacté sur le réseau social LinkedIn en décembre 2017 pour me présenter leur projet. Celui-ci consiste en la création d'un centre d'entraînement pour les équipes esport, à Lyon, où des coachs seraient sur place pour accompagner la production de performances et leur développement. Ce projet, qu'ils vont lancer et promouvoir via un financement participatif sur internet, ils le nomment « eGymnase ».

L'entretien entre les trois fondateurs et moi à la Lyon Esport fut à leur initiative. Si j'y ai consenti par l'intérêt de comprendre leur parcours, j'ai compris au cours de l'entretien que les trois camarades voulaient tout simplement me proposer d'être « partenaire » de leur structure, question que j'ai volontairement laissée ouverte, en n'y répondant pas. Durant cet entretien, j'ai ainsi pu questionner leur ambition et la conception du projet d'eGymnase.

#### 86. Extrait – Identifier une problématique, avoir une vision

Ce qu'il nous semblait, c'est que tout le monde a identifié la problématique. Tout le monde avait la même vision. Euh, et quand on a fait notre étude de marché et notre *benchmark*, on s'est rendu compte qu'en fait personne n'avait commencé à travailler sur la problématique. De sorte que, étape par étape, stop par stop, crash test par crash test, et bien effectivement bon bah ça va nous prendre 5 ans pour peut-être arriver à avoir la filière sport étude, mais avant on aura formé nos *coachs*, nos managers, on aura établi nos process ; on pourra rendre des CR à l'État pour justifier ça. (...) si l'État met des tunes, et bien il demandera un cahier des charges. Et le cahier des charges et bien tu le pongs pas en douze mois. Et nous on a prétention à le faire dès maintenant, de sorte que dans trente-six mois/quarante-huit mois, et bien notre cahier des charges sera bien étoffé et que notre candidature, notre réponse à l'appel d'offres elle soit à peu près... tu vois ?

[Greg, co-fondateur d'une *start-up* de salle d'entraînement, 33 ans, entretien réalisé en février 2018]

Comme il ressort de cet extrait, les études de marché et les « *benchmark* » permettent de mesurer si les idées à la base de l'entreprise envisagée sont déjà proposées ou si ces *start-uppers* peuvent se considérer comme « innovateurs ». L'objectif de la *start-up* est d'être revendue à une entreprise, ou dans l'exemple de Greg, de vendre des compétences à l'État. Pour Greg, il ne s'agit pas seulement de créer une filière de « sport étude » du jeu vidéo, mais aussi de prévenir les possibilités d'encadrement par l'État, et donc de lui proposer un « cahier des charges » avant que d'autres investissent ce champ d'action.

Les trois entrepreneurs suggèrent qu'ils ont déjà intégré les potentielles prochaines actions des pouvoirs publics. Avec cet exemple on constate que les acteurs de l'esport s'engagent sur un terrain où ils ont déjà identifié des « problématiques ». Une « problématique » signifie ici à la fois un manquement dans le champ (ici, des

structures et des lieux de perfectionnement des performances) et une possibilité de « reprise » par d'autres acteurs de cet interstice. Leurs actions ont pour objectif de créer les conditions de leur rentabilité économique par l'anticipation et/ou l'imposition de normes et de régulations dans un endroit où celles-ci semblent manquantes. Dans le cas de l'eGymnase, comme dans toute autre *start-up*, il s'agit d'adopter une posture de réponse à une demande à travers la création d'une offre.

Cette stratégie a été observée de nombreuses fois chez les entrepreneurs de l'esport. Lors des rendez-vous business et de leur « moment convivial » qui suivent, j'ai observé les discussions autour de la création d'outils de mesure de performances ou de la réalité virtuelle. Ces objets, bien qu'ils se développent dans d'autres cadres de pratiques, n'ont toujours pas été introduits pleinement dans le panel des possibilités de consommation et de pratique des sports électroniques. En proposant ces produits, les *start-uppers* cherchent ainsi à créer « l'innovation » qu'ils pourront ensuite revendre aux éditeurs ou aux créateurs de tournois.

Identifier un interstice et une « problématique », c'est donc tout un travail de préparation et d'anticipation, où les promoteurs cherchent à faire valoir un projet qui consiste à pallier l'absence d'infrastructures. C'est en partie par ce prisme que l'on peut relire la création des circuits de tournois et de leur chaîne de médiatisation : aujourd'hui, les éditeurs font appel à ces sociétés de production du spectacle sportif de jeux vidéo pour leur déléguer l'organisation des événements. En créant une entreprise d'événementiel d'esport, les créateurs promeuvent ainsi leur « savoir-faire », mais dont la demande est souvent postérieure à l'offre.

\*\*\*

À travers l'analyse des stratégies et des actions des intermédiaires-promoteurs, ce chapitre a montré la diversité de ce groupe. Cette diversité se voit dans les parcours des acteurs, leurs positions face aux compétiteurs et des stratégies de développement des projets qu'ils se proposent de réaliser, qu'il s'agisse d'un projet local, national ou international.

L'analyse des projets, concrétisés dans des structures et des actions, montre ce qui fait leur point commun. Celui-ci consiste en une mise en récit de soi et du projet, qui propose autant de structurer l'esport que de se professionnaliser. Cette mise en récit apparaît de façon saillante dans les portraits des entrepreneurs professionnels, qui emploient des figures de *storytelling* propre au milieu des *start-up*. Les promoteurs « pitchent » leur discours afin de trouver des financeurs, soutien indispensable pour que leur projet puisse se réaliser. Il s'agit là d'un exercice qui leur est tout à fait important dans la présentation de leur projet et d'eux-mêmes, car leur proposition n'est pas nécessairement destinée à devenir rentable. Au contraire, investir des interstices est une façon de créer une demande qui n'existe pas encore, et dont la finalité et la rentabilité sont alors incertaines. Les « pitches » et les idées sont par

conséquent des moments clés de l'investissement, car tout l'enjeu est de créer de la confiance.

Par ailleurs, les « pitches » se distinguent : il y a ceux pour convaincre des investisseurs et des partenaires, et ceux pour convaincre les *gatekeepers*. En l'occurrence, les *gatekeepers* de l'esport sont ces « pionniers » des circuits de tournois. Ils sont invités à évaluer les « projets » dans des « concours » de financement, comme celui de la banque CIC. L'un de ces *gatekeepers* est d'ailleurs gérant d'un fonds d'investissement pour l'esport français, fonds provenant de l'entreprise Webedia. Et comme il a été vu, persuader les entrepreneurs de l'esport est une épreuve de confiance, où il ne s'agit pas uniquement d'annoncer sa « passion » et son intérêt, mais de démontrer comment son projet structurerait de façon innovante les pratiques.

Ce « désir de métier », pour reprendre les analyses de Florence Osty<sup>1</sup>, se formalise dans des mobilisations pour la formation d'un marché, ici des sports électroniques. L'enjeu d'un tel marché est d'être rentable. Ceci est un pari risqué lorsqu'on sait que les différents spectacles sportifs sont en réalité déficitaires. En effet, les frais d'organisation, de création et de diffusion sont difficilement amortis par le simple achat des billets. C'est pourquoi les intermédiaires, mais principalement les promoteurs, sont à la recherche de partenariats. Le chapitre suivant discute ainsi de ce qui se joue « autour » du spectacle sportif de jeux vidéo, et de la façon dont celui-ci est valorisé, donc ce qui assure son intérêt aux yeux des acteurs extérieurs à l'esport.

---

<sup>1</sup> Florence Osty, *Le désir de métier. Engagement, identité et reconnaissance au travail*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Des sociétés, 2003.

## Chapitre XII

### La conceptualisation du spectacle sportif et ses implications

Chez les promoteurs en particulier, mais également pour l'ensemble des intermédiaires, tous semblent avoir pour ambition de « faire grossir l'esport ». Cependant, la réussite d'une telle ambition est limitée aux ressources et aux capitaux, liés aux parcours de formation et à l'imbrication concrète de l'esport dans le quotidien chaque promoteur. La question de la professionnalisation, comme l'analyse Gildas Loirand<sup>1</sup> sur le phénomène sportif en général, est également une question de marchandisation. Comme l'ont montré les chapitres précédents, pour assurer un certain profit lié à la fabrique de spectacles sportifs, il s'agit, pour les promoteurs, de trouver soit des sponsors soit des aides économiques pour financer ces projets d'encadrement.

Si le sens commun oppose souvent la passion des pratiques sportives à la recherche d'un profit<sup>2</sup>, c'est parce que cette critique se rend le plus souvent visible lorsque l'on évoque le « sport-spectacle »<sup>3</sup>. Ce spectacle sportif serait alors une sorte de corruption de la pratique-passion. Pourtant, à y voir de plus près, de très nombreuses pratiques reconnues comme des sports aujourd'hui se sont structurées autour de la fabrique d'un tel spectacle d'affrontement. Plus précisément, c'est parce que des acteurs ont supporté, symboliquement ou économiquement, ces pratiques que leur reconnaissance s'est accrue. En réalité, cette opposition relève d'une image idéalisée des faits sportifs : les sports se construisent autour de la production d'un spectacle, qu'il soit de petite ou de grande envergure.

Partant de ces constats, et en lumière de l'analyse des trois groupes et activités qui constituent l'ensemble du travail sportif derrière la production du spectacle d'affrontement, ce dernier chapitre s'intéresse plus particulièrement à ce que recouvre concrètement la *sportivisation* des jeux vidéo. Pour ce faire, il se penchera sur les cas de quelques mobilisations de promoteurs professionnels. En outre, il s'agit d'étudier les formes d'actions et de mobilisations qui concourent à promouvoir les jeux vidéo pratiqués en compétitions comme étant du sport électronique. C'est au détour de cette analyse que le chapitre ouvre vers une approche des *configurations* sportives au prisme d'une échelle de légitimité sportive.

---

<sup>1</sup> Gildas Loirand, *op. cit.*, 2002.

<sup>2</sup> Sébastien Fleuriel, *art. cit.*, 2006. ; Sébastien Fleuriel, Manuel Schotté, *op. cit.*, 2008.

<sup>3</sup> Sylvain Ville, *op. cit.*, 2022.

## Construire et consolider un marché de l'esport

Contrairement aux sports institutionnels, les sports électroniques ne bénéficient pas d'une structuration nationale ou internationale centralisée : aucune instance n'est réellement représentative, puisqu'aucune élection, aucun consensus et reconnaissance institutionnelle ne marquent ce référencement. Les pratiquants s'organisent selon le rythme des événements compétitifs, qu'ils soient construits par des éditeurs de jeux vidéo internationaux ou des associations « locales » étudiantes. Quelques promoteurs ont essayé d'agir dans la direction de cette centralisation des pratiquants et des événements, sans rencontrer un réel succès et engouement auprès des pratiquants. On note par exemple l'existence de la Fédération Française du Jeu Vidéo (FFJV), une association de loi 1901 qui a pour ambition depuis 2013 de « [fédérer] tous les acteurs qui le souhaitent afin de démocratiser, mettre en avant et encadrer les filières amateurs des jeux vidéo et de l'e-sport français » selon leur site internet<sup>1</sup>. Mais depuis sa création, cette association semble ne pas avoir réussi à « fédérer », autant que son concurrent, arrivé deux ans plus tard, France Esport. Si bien qu'en 2017, la FFJV a appelé ses membres à rejoindre France Esport sans pour autant fermer les portes de l'association<sup>2</sup>. Par ailleurs, et on va le voir ci-après, France Esport n'est pas une « fédération » au sens propre du terme, et si aujourd'hui cette association a pour mission de fédérer l'esport, ce n'était pas son objectif à ses origines.

Comme j'ai pu déjà l'évoquer, penser en termes de *sportivisation* semble conduire à l'analyse des formes de mobilisation pour la structuration des pratiquants. L'étude des cas de la FFJV ou de France Esport aurait, dans cette perspective, tout son sens. Cependant, une telle analyse se heurte à une difficulté majeure. En effet, à l'heure actuelle, rien n'assure encore de la pérennité de ces structures et de leur « pouvoir » d'agir. Le processus de *sportivisation*, perçu par le biais d'une démarche centrée sur la socio-histoire des mobilisations n'est pas abouti.

Dès lors, que peut-on dire de la *sportivisation* d'une activité de loisir si elle est en cours de construction ? Les matériaux d'enquête dont je dispose ne permettent pas de faire la liste exhaustive des mobilisations des acteurs de l'esport, ou d'en dresser l'ensemble des formes sociaux-historiques, puisqu'elle se base sur des rencontres lors d'événements. Cependant, les situations rencontrées au cours de l'enquête de terrain font apparaître des indices de la *sportivisation* des jeux vidéo, sans que ce processus soit abouti à une reconnaissance ou un étiquetage par les autorités publiques de ces pratiques comme « un sport » institutionnel. Les pages qui suivent vont explorer trois types d'indices qui ont trait : d'abord à la fabrique même des événements d'affrontement, ensuite à la recherche d'un cadrage légal et enfin à l'intéressement d'acteurs hors du monde du jeu vidéo et de l'esport. Ces indices soulignent l'importance du travail de régulation et de production du spectacle sportif, au cœur de la *sportivisation*.

<sup>1</sup> Consulté le 13/04/2024 : <https://www.ffjv.org/fr/historique>

<sup>2</sup> Voir le communiqué sur leur site internet, consulté le 13/04/2024 : <https://www.ffjv.org/fr/communiqués-officiels/ffjv-et-france-esport>

### ***Construire un évènement « pour le public »***

Dans leur début, les pionniers des sports électroniques avaient pour ambition de « faire du jeu vidéo comme un sport professionnel », selon les mots d'Angel Munoz, créateur de la cyberathlète Professional League. Derrière une telle annonce, il y a d'abord une ambition de la promotion des compétiteurs comme des « champions » d'une technicité inédite. Effectivement, c'est aussi un argument des créateurs de tournois ou des associations. En Angleterre, Matt Bettinson en 2004 crée l'OGA – Online Gamers Assembly. En créant cette association, Bettinson veut regrouper à la fois les pouvoirs publics, les éditeurs et les compétiteurs autour de la promotion et de la protection des joueurs professionnels. En somme, il vise la création d'une sorte de fédération. Peu d'informations sont concrètement disponibles sur cette entité et ses actions, qui resteront médiatisées sur le site internet auquel Bettinson était lui-même un des rédacteurs. Ce que soulignent tout de même ces initiatives c'est le rôle des compétiteurs comme des éléments nécessaires au spectacle sportif.

Un autre élément apparaît ensuite : le public. En effet, comme on l'a vu, l'agencement du spectacle sportif donne à voir aux spectateurs des performances fabriquées autant par les compétiteurs que des organisateurs. Les intermédiaires ne sont pas à exclure de cette valorisation, puisque, comme le montre le cas des commentateurs de tournois, tout se destine aux publics de ce spectacle ; que ce soit les sponsors, les champions et les commentaires de matchs.

Le public est ainsi l'élément central de la marchandisation de ces *configurations*, mais également de la *sportivisation* des activités. Cela s'observe autant dans l'esport que dans les autres sports. La division des participants en plusieurs catégories est au cœur du spectacle sportif, et, dans le cas des sports électroniques, ce fut la stratégie retenue par les organisateurs de tournois afin de tirer profit de leur évènement :

#### **87. Extrait – Créer un évènement pour le public**

[...] une LAN (*Local Arena Network*), c'est un évènement qu'est construit pour les joueurs, et ça nous limite trop en termes de déploiement. C'est-à-dire qu'on pourra jamais accueillir des milliers et des milliers de personnes si on reste dans un modèle de la LAN-party, c'est-à-dire un évènement dans lequel les joueurs viennent pour jouer. Il faut qu'on construise un évènement de spectacle, qui s'adresse à des spectateurs, à des gens qui sont fans, et qui veulent venir pour voir jouer les gens...

[Extrait d'entretien avec Arthur, chef d'entreprise événementielle esport, 2019]

La création du spectacle sportif à partir de l'affrontement des joueurs de jeux vidéo est une recette mercantile qui s'appuie à la fois sur le modèle économique de la vente de billets aux participants et aux spectateurs et sur le mode de fonctionnement des « LAN » ou de tout autre évènement d'affrontements. Comme le dit Arthur, il s'agit de transformer un tournoi en un « évènement de spectacle », c'est-à-dire en une

situation qui sort de la logique de la participation d'un ensemble de compétiteurs au profit d'une présentation sur scènes d'une poignée des prétendants au titre de champion. Pour cela, bien entendu, il s'agit de créer des cycles de qualifications pour qu'au final, les matchs-spectacles se présentent comme une récompense autant pour les participants que pour le public. Or, pour que le spectacle fonctionne, il faut qu'il soit consommé.

La division des participants en plusieurs catégories (compétiteurs, spectateurs, organisateurs, *etc.*) permet de créer à la fois un « évènement » (la rencontre des champions) et une activité commerciale. Cette répartition permet, à son tour, de rendre lucratif ce qui est (encore), pour la plupart des acteurs, un engagement et une pratique bénévole et gratuite. Par leurs entreprises, les promoteurs créent de la valeur marchande à partir de la consommation de spectateurs, de la vente d'espace publicitaire et de la participation des joueurs à des évènements qu'ils créent. À ce titre, ces intermédiaires soulignent leur différence par rapport aux compétitions d'éditeurs de jeux vidéo de la façon suivante :

#### **88. Extrait – Un « opérateur d'émotions »**

« On ne fait pas partie d'un éditeur, on est un opérateur. On est vraiment là pour rassembler les communautés, pour faire vivre des moments d'émotions autour de compétitions, qu'elles soient en ligne pour la plupart, et physique, dans des lieux prestigieux et des stades. »

[Vincent Marty, « numéro 1 d'ESL France » (directeur), lors d'une émission YouTube « Overtime#2 » par ConnectEsport, 2019<sup>1</sup>]

« Faire vivre des moments d'émotions » et « rassembler » les communautés sont des motivations annoncées par les créateurs de tournoi pour vendre leur spectacle. De l'agencement des espaces à la présentation des personnes qui s'affrontent, tout est fait pour que l'évènement soit « spectaculaire ». Finalement, créer un évènement participe peut-être à faire de quelques joueurs des « champions », mais a d'abord pour objectif de vendre un divertissement et une expérience aux spectateurs.

Par conséquent, l'objectif des promoteurs est moins de faire des compétiteurs des professionnels, qui est en soi une conséquence de la marchandisation du spectacle et du maintien d'un enjeu à l'évènement, que de créer les conditions propices au développement de leur entreprise. Cette recette mercantile est d'autant plus intéressante que seule une poignée de compétiteurs reçoivent finalement une rémunération pour leur performance. Les défaits, eux, n'ont que l'honneur de l'essai bien qu'ils participent aussi à la production du spectacle.

Si le fractionnement des participants, et notamment des organisateurs, des compétiteurs, des spectateurs en des groupes distincts est au cœur de la

<sup>1</sup> Son interview par le média ConnectEsport est disponible sur la plateforme YouTube, consulté le 13/05/2024 : <https://www.youtube.com/watch?v=3ktqkFfK-U4>

marchandisation et de la professionnalisation des sports électroniques, il en est finalement autant lors d'événements non professionnels. En effet, lors des différentes LAN ou tournois de bar, les organisateurs ne prennent pas part à la compétition. Comme je l'ai déjà décrit, de nombreux espaces sont prévus pour accueillir le public. Dans des *configurations* amateurs, au fur et à mesure des matchs, des perdants rejoignent les rangs des spectateurs. De toute évidence, la *sportivisation* des activités de jeu passe donc dans le fait d'accueillir des publics non compétiteurs, qu'ils soient organisateurs, intermédiaires et/ou spectateurs.

### ***La recherche de régulations : sécuriser le marché des sports électroniques***

On le voit, le public et les joueurs sont au cœur des préoccupations des promoteurs. Sans eux, il n'y aurait pas de spectacle sportif. Pourtant, comme on l'a vu au chapitre précédent, cette préoccupation est souvent fragilisée par des soupçons de n'être qu'une façade pour les promoteurs, c'est-à-dire une fiction leur permettant de tirer les profits matériels. La création de l'association France Esport en 2015 est l'exemple de cette controverse. Cette création, comme il a été relaté en introduction générale, suit une mobilisation des principaux promoteurs de l'esport en 2014 qui profitent des projets de loi « Pour une République numérique » afin d'échapper aux sanctions qui visent les jeux d'argent et de hasard. En même temps, c'est elle qui remet à l'ordre du jour le thème du « marché d'esport ».

À l'origine, les membres fondateurs de l'association France Esport sont au nombre de huit et viennent soit de l'industrie du jeu vidéo (représentant du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir) soit de l'entrepreneuriat (créateurs de circuits de tournois, de plateformes d'organisation, de compétitions ou d'équipes professionnelles). En 2016, l'association qui déclare « dialoguer avec le gouvernement pour structurer l'esport » ouvre trois modalités d'adhésion (joueurs, promoteurs et éditeurs) sous forme de « collèges ». Comme le raconte Fabien, cette répartition a été le fruit de nombreux débats au sein de la dizaine d'acteurs qui constituaient alors l'association :

#### **89. Extrait – « A nous 10, on fait 95 % de l'esport »**

« Donc on savait qu'on avait un an et que euh... on avait chacun des positions parfois différentes sur certains aspects, mais que si on se réunissait, et à nous 10 on fait peut-être 95 % de l'e-sport en France, et que à chaque fois on se mettait d'accord avant de donner une réponse, quelque part on irait beaucoup plus vite. Et je pense que c'est ce qui s'est passé, et qu'à mon sens c'est une bonne chose que ça a été fait. Euh... après on nous a reproché de ne pas s'ouvrir *etc*, mais c'est toujours la même chose. [...] à la base nous, on voulait même pas prendre les joueurs dans France Esport. Pour nous les joueurs, ils devaient s'organiser entre eux, parce que pour nous il y avait les professionnels. Parce que même s'il y avait des associations – Futurolan et Lyon Esport – ils gèrent comme des

professionnels, et à la base ils devaient s'organiser entre eux, sauf que ça c'est une autre histoire. Comme au bout d'un an on a vu qu'ils ne s'organisaient pas du tout euh... donc là dans les nouveaux statuts de France Esport qui viennent d'être publiés, il y a en effet la création d'un collège de joueurs et donc quelque part on a interalliés. Mais ça, ça a été une discussion euh [...] : est-ce que les joueurs ils sont à l'intérieur de France Esport, ou est-ce qu'ils sont à l'extérieur de France-Esport ? Non pas qu'on veut pas d'eux ! Mais c'est qu'aujourd'hui tout le monde est joueur : je suis joueur. »

[Extrait d'entretien avec Fabien, directeur de l'équipe Armée, 2017]

Comme le montre cet extrait, l'association France Esport n'avait « à la base » pas vocation à intégrer les joueurs à la table des discussions avec les autorités publiques. Les joueurs devraient « s'organiser entre eux ». En effet, Fabien poursuit en entretien : « Et en plus le truc, c'est que sur le coup, le noyau de France Esport c'était un groupe d'intérêt économique. On s'en est pas caché. »

Ce « noyau » de France Esport, un « groupe d'intérêt économique », ne voulait en réalité pas porter la responsabilité de « fédérer l'esport » au niveau national. Ses acteurs avaient pour seule ambition d'éviter les sanctions économiques et des interdits sur ce qui est leur principale source de revenus. Lors de l'entretien, Fabien explique ainsi comment il a profité des divers rendez-vous avec le ministère des Finances et de l'Industrie pour exposer de nouveaux problèmes quant à son activité professionnelle :

#### **90. Extrait – Poser les problèmes sur la table des discussions**

« Leur interrogation, ça a été : « Oui, mais qu'est-ce que vous attendez de nous ? Ça fait 15 ans que vous existez tout seul, en quoi euh... y a quelque chose de critique qui fait que... ? » Alors déjà on leur a expliqué qu'il y a le changement sur le hasard, sur le fait qu'aujourd'hui quand on faisait une LAN bah à n'importe quel moment la police des jeux pouvait arriver pour dire : “Bah il y a des gens qui ont payé, il y a eu un sacrifice financier, une espérance de gain, et il y a plus l'argument du hasard !” Donc on leur a expliqué notre problème, et on en a aussi profité pour parler de problèmes annexes : moi j'en ai profité pour parler de problèmes de visa avec mes joueurs étrangers, (...), mais comme le métier de joueur n'existait pas, on était obligé de les faire passer pour des « consultants », tout ça, donc j'ai mis 6 mois à faire venir mon joueur coréen. »

[Extrait d'entretien avec Fabien, 2017]

Concrètement les acteurs marchands de l'esport ont « profité » de l'occasion (les menaces de sanctions par l'ARJEL) pour parler de « problèmes annexes » qui sont ici liés directement à leur entreprise. C'est ainsi que les trois premiers décrets en 2015 permettant de poser un cadre juridique à l'esport en France ont d'abord permis

d'éviter la catégorisation de jeux d'argent et de hasard en créant un cadre législatif à l'organisation des tournois, puis de créer un contrat de joueur professionnel (un Contrat à Durée Déterminée, d'un an). Par là, il ne s'agissait pas tant de protéger les joueurs que de rendre plus simple l'exercice de leur entreprise.

Ce dialogue des principaux promoteurs français du sport électronique avec le gouvernement français s'est concrétisé dans un cadrage législatif de l'esport à distance des pratiquants des compétitions. La dizaine de participants à France Esport semble pourtant laisser penser « qu'à 10 [ils font] peut-être 95 % de l'esport en France ». De leur point de vue, il s'agit uniquement des promoteurs professionnels, et leur propos omet l'ensemble des pratiquants. Presque dix ans plus tard, l'association s'est bien entendu ouverte à de nouveaux adhérents, notamment en invitant les éditeurs de jeux vidéo à en faire partie ainsi que les compétiteurs et les associations. Mais cela a fait l'objet de débat, voire d'une demande par les institutions publiques comme le relate Marie (membre de la Direction Générale des Entreprises) lors d'un entretien. Elle ajoute d'ailleurs qu'« ils le font bien, mieux que ce qu'on aurait pu croire ! » En disant cela, elle pointe également la prise en charge de nouvelles « problématiques », comme la mixité des pratiquants.

Sur ce sujet de la mixité des pratiquants et, plus précisément, la place des femmes dans cette industrie, les promoteurs ont porté un événement en collaboration avec Women In Games en 2019 à la mairie de Paris. Lors de ce rendez-vous que j'ai pu observer, il a été rappelé que les femmes ne sont pas absentes des sports électroniques, et a été narrée l'histoire des championnes « oubliées ». Cependant, aucun état des lieux n'a été réalisé, et aucune des présentations n'a su montrer qu'effectivement, les femmes sont présentes lors des compétitions dans des rôles bénévoles ou d'accompagnatrices. L'objectif du rendez-vous était ainsi de souligner que les femmes, elles-aussi, pouvaient devenir des championnes. Pour cela, plusieurs stratégies ont été proposées, dont la création de circuits de tournois réservés aux équipes féminines ou la création de formation réservée aux femmes, comme le fait Women In Games.

#### **91. Extrait – « On va montrer à tout le monde qu'elles existent »**

On s'est demandé « qu'est-ce qu'on peut faire ? » et donc on a été voir plusieurs équipes, et on leur a demandé « pourquoi il n'y a pas de femmes avec vous ? Qu'est-ce qui fait que dans votre staff il n'y a peu de femmes parmi vous ? » Ils nous ont dit : « elles ont pas les compétences, elles ont pas le niveau, *etc.*, et en plus, on ne sait pas qu'elles existent. On ne les voit pas ! Elles ne viennent pas se mettre en avant, *etc.* » On s'est dit : « ok, ce qu'on va faire, c'est qu'on va prendre des femmes, qui sont déjà talentueuses, on va leur donner du niveau. On va les coacher, *etc.* On va montrer à tout le monde qu'elles existent. Et après, bah, il n'y aura plus de mur à ce qu'il y ait des femmes à haut niveau ! ».

[Entretien avec Camille, manageuse chez Women In Games, juin 2019]

Les exemples de la création de France Esport ou des initiatives de Women In Games soulignent deux dimensions bien connues de la sociologie des problèmes publics. D'abord, on voit ici comment un « non-problème<sup>1</sup> » devient un problème public. La constitution de France Esport se fait en réaction à la catégorisation potentielle des événements en tant que jeux d'argent et de hasard. Pour créer les non-conditions de cette labellisation, les promoteurs mobilisent, via un vote, les compétiteurs, afin d'interpeler les autorités publiques. Cette pétition par le vote réussit, et leur permet de mettre sur l'agenda d'autres préoccupations liées à leurs entreprises. Cette mise en problème public a d'autant plus de succès que deux sénateurs, puis Manuel Valls et plus récemment Emmanuel Macron ont pu évoquer publiquement, lors de rapports parlementaires, d'interviews ou d'une réception à l'Élysée leur attachement à créer les conditions de développement de l'esport en France.

L'association France Esport est donc moins une fédération qu'un outil de lobbying qui permet de valoriser les sports électroniques auprès des institutions et, par conséquent, des médias généralistes. En de nombreux points, la mobilisation de ses membres est un succès, puisque l'esport suit un parcours de médiatisation et de prise en charge législative ordinaire, comme ce fut le cas par exemple pour le problème de l'obésité en France dans les années 2000<sup>2</sup>, qui force la mise en place de régulations institutionnelles afin d'encadrer le marché *a priori* croissant de ce spectacle sportif.

Ensuite, les actions de France Esport et de Women In Games illustrent parfaitement la façon dont les problèmes de régulation sont aujourd'hui délégués aux acteurs eux-mêmes. En effet, ce sont les membres de l'association France Esport qui portent les problèmes jusqu'aux institutions, et s'occupent de proposer les solutions. Pour Camille, employée à la DGE, ce qui fait la force de leur action c'est le fait d'anticiper les problèmes et de les prévenir : « Ils sont conscients des problématiques auxquelles ils doivent faire face, comme le sexisme, ou l'encadrement des joueurs... », dit-elle en entretien. Par exemple, France Esport, en partenariat avec la DGE, a organisé les Assises de l'Esport en 2019, ce qui a permis à l'ensemble des promoteurs d'évoquer les problématiques qui les préoccupent. Une « Stratégie Nationale Esport 2020-2025 » a pu être dressée grâce à ces ateliers : avec ce deuxième rapport, le gouvernement marque pleinement son engagement dans le développement de l'esport sur le territoire français. Cependant, cet engagement ne se traduit pas, dans le rapport, par des aides économiques. Ce rapport dresse une liste d'objectifs, comme celui de créer des formations « études-esport » ou d'organiser de grands événements

<sup>1</sup> Pour reprendre l'expression de Emmanuel Henry, les « non-problèmes » sont des causes qui n'ont aucun échos médiatiques et politiques et, donc, qui ne sont pas sujets à des actions des pouvoirs publics. Par ailleurs, l'esport n'était pas tout à fait un « non-problème » puisque, jusqu'à preuve du contraire, ce fait n'était pas invisibilisé, ne subissait pas d'inaction ou n'était pas ignoré de manière « volontaire ». Cependant, l'esport ne faisait pas la une des journaux nationaux et n'était pas porté comme un fait marquant et si clivant jusqu'à ce qu'il gagne en notoriété : Emmanuel Henry, *La fabrique des non-problèmes. Ou comment éviter que la politique s'en mêle*, Paris, Presses de Sciences Po, Essai, 2021.

<sup>2</sup> Le sujet de l'obésité est devenue un problème médiatique après sa prise en charge politique, bien qu'il put être évoqué de temps en temps auparavant. Matthieu Grossetête montre ainsi comment une loi en 2004 a changé radicalement l'approche de l'obésité dans les médias, devenant même un marronnier au fur et à mesure : Matthieu Grossetête, « Deux poids deux mesures. Les personnes obèses et l'obésité dans l'information télévisée », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 3, 208, 2015, p. 62-73.

en France, qui sont plus un « guide », une « feuille de route », pour uniformiser les actions des promoteurs.

Les mobilisations sont donc attendues du côté des acteurs de l'esport plutôt que du côté des institutions. C'est également ce que l'on observe avec le cas de la mixité des pratiquants et des acteurs de l'esport. Bien que ce sujet fut évoqué par la DGE c'est à une autre association (Women In Games) que la tâche a été confiée. Tous ces cas montrent également qu'une transformation des pratiques est en cours, et que le travail derrière ne dépend finalement pas que des promoteurs ni d'une reconnaissance sportive.

### **« Sport et Esport, que la partie commence ! »**

Le sujet de la prise en charge et de la régulation des sports électroniques bute à l'absence de consensus sur sa qualification sportive. Effectivement, comme l'extrait d'entretien 1 (p. 15) le montre, le ministère des Sports semblait réticent à ces pratiques. Les promoteurs se sont donc tournés vers la Direction Générale des Entreprises et le cabinet chargé au numérique pour pouvoir assurer leur développement sans craindre des sanctions juridiques. Mais, après cette réussite, de nombreux acteurs du monde sportif s'y sont intéressés, aussi bien au ministère des Sports, que le Comité International Olympique (CIO) et le Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF). L'intérêt récent du ministère des Sports se rend visible dans leur investissement dans la rédaction du guide « Stratégie Nationale Esport 2020-2025 », sinon dans le fait que quelques acteurs du CIO, comme Tony Estanguet, se sont présentés favorable au développement du sport électronique avec les Jeux Olympiques<sup>1</sup>. Au sein du CIO, on notera leur volonté d'en apprendre plus sur les sports électroniques puisqu'ils ont commandité des rapports auprès de chercheurs notamment sur les pratiques spectatoriennes des sports et de l'esport<sup>2</sup>. Ces faits font également suite à de nombreuses entrées dans les sports électroniques d'acteurs provenant du champ sportif : anciens champions, clubs de football ou sponsors<sup>3</sup>. Ces marques d'intéressement ont ainsi poussé certains acteurs à organiser des rendez-vous mêlant sport et esport avec un double objectif en tête : d'abord

<sup>1</sup> Voir la prise de parole de Tony Estanguet en 2017 à propos des JO 2014 à Paris, consulté le 30/04/2024 : <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Paris-2024-estanguet-evoque-l-esport/824556>

<sup>2</sup> Cette information provient de sources ayant obtenues ces bourses de recherche auprès du CIO, mais dont il n'y a pas de trace de publication scientifique concrète. En effet, ce travail ne semble avoir produit qu'un rapport à destination du CIO. Cependant, on peut noter une publication scientifique qui décrit plus précisément ces « rapprochements » au sein du mouvement olympique et esport : Florian Lefebvre, Nicolas Besombes, « Les Jeux Olympiques face à l'intégration de l'esport : analyse de la perception des acteurs du sport et de l'esport », *Les défis de l'Olympisme, entre héritage et innovation : approches historique, sociale et managériale du mouvement olympique*, Paris, INSEP éditions, 2012.

<sup>3</sup> Sur ce point, on ne peut que citer le travail de Florian Lefebvre sur l'investissement des clubs de football professionnels dans l'esport. Ces derniers ont créé des équipes, soit sur le jeu vidéo de football FIFA, soit sur League of Legend ou encore Rocket League. Dernièrement, notamment depuis les confinements de 2020-2021, d'autres acteurs des sports s'intéressent aux logiciels de simulations – appelés Sim Racing – afin de reproduire les expériences et l'entraînement des pilotes. Sur les clubs de football et leur entrée dans l'esport, voir : Florian Lefebvre, *op. cit.*, 2020.

« expliquer » l'esport ; puis montrer les « passerelles » possibles entre ceux qui sont présentés comme deux domaines distincts.

C'est, par exemple, ce qu'a organisé le CNOSF lors du « Colloque Innovation Sport : sport et esport, que la partie commence ! » en Juin 2019. Étaient présents les promoteurs professionnels de l'esport français et les membres du Comité Nationale Olympique et Sportif Français. Lors de cet après-midi, j'ai pris en note la tenue des interventions qui se sont concentrées majoritairement sur la question de l'encadrement juridique et de l'entraînement des joueurs et des spectateurs de l'esport. Les acteurs de l'esport invités sur scène ont visiblement freiné les allusions sur la proximité du sport et de l'esport à plusieurs reprises, ce qui fut, pour une partie du public acquis aux sports électroniques, une sorte de *running gag* : mes voisins de sièges, et ceux à quelques places plus loin, étaient visiblement alertes lors des interventions pour réagir d'un petit commentaire ou d'un sourire sur les allusions faites pendant les échanges. Plus précisément, si les promoteurs de l'esport « calmaient » l'idée que l'esport pourrait être un sport, tout en disant qu'il y a des « ponts », des « passerelles » et des « dynamiques » communes, le directeur du CNOSF, lui, arguait frontalement que « l'esport n'est pas du sport ». Ses interventions n'ont pourtant pas fait oublier l'objectif de la demi-journée : les deux domaines pouvaient échanger, car ils ont « beaucoup à s'apprendre ».

En effet, selon les échanges sur scène, il semble que chaque secteur a ses points forts. En ce qui concerne le monde du sport, « on fabrique des champions » rappelle le président du CNOSF lors du colloque. Il précise que la fabrique du champion se concrétise en France par la mise en place de parcours scolaires adaptés (le « sport étude ») pour les jeunes, puisqu'il « faut les détecter tôt », enchérit-il, et que « la rigueur de l'entraînement et du quotidien d'un sportif est aussi assurée par la présence des entraîneurs et des managers sportifs ». Ainsi il est rappelé que tout un système gravite autour d'un sportif en vue d'en faire un champion. Du côté des sports électroniques, les promoteurs ont montré leur intérêt par rapport à cette structuration.

Les échanges ont également permis de souligner, pour les promoteurs, que l'atout de l'esport réside dans son audience et la captation des publics. Et c'est sur ce point que les acteurs du CNOSF ont rebondi : ils font le constat d'une perte de spectateurs « jeunes » dans les audiences télévisuelles des grands événements sportifs, notamment des Jeux Olympiques. L'intérêt du CNOSF est ainsi tourné vers ce public que les promoteurs des compétitions de jeux vidéo captent.

Le compte rendu de ce rendez-vous entre « sport et esport » souligne ainsi que les deux espaces ont des « choses à s'apporter » comme ils le disent, dans une forme de complémentarité. Les acteurs du sport apporteraient une expertise sur les façons de structurer au niveau national des stratégies de cadrage, alors que les acteurs de l'esport peuvent leur vendre une expertise de la transmission sur internet des événements à destination des publics jeunes. Ici, l'enjeu de la production du spectacle sportif est bien sa marchandisation pour les acteurs sportifs, alors que pour les promoteurs de l'esport l'enjeu est d'ordre de la régulation et de la stabilisation du public.

Cet intérêt pour la structuration à la fois des pratiques et du public se retrouve dans d'autres investissements des acteurs « traditionnels » du sport vers l'esport. C'est aussi le cas, par exemple, de l'UFOLEP :

## 92. Extrait – Liés le sport et l'esport

*Enquêteur : Est-ce que tu penses aussi... tu disais qu'il y a une asso' de karts à l'Ufolep, est-ce que l'idée, c'est de les amener aussi sur cet évènement ?*

Oui, complètement. L'idée, c'est vraiment de faire vivre deux pratiques et de rassembler deux types de pratiquants. C'est-à-dire, les gamers, les sportifs, d'un côté, les amener à découvrir une pratique traditionnelle, celle du kart, parce que tous ne la connaissent pas, et à l'inverse, d'amener les adhérents, les clients actuels et les adhérents du Lyon Kart Master Club, l'association et l'entreprise avec lesquels on travaille sur cet évènement, qui eux font du kart régulièrement, les amener vers la découverte de l'esport. En fait, on veut faire cohabiter deux types de pratiquants différents sur un évènement autour d'un dénominateur commun, celui de la passion pour le sport automobile. Et ça, c'est une passerelle, c'est pour ça qu'on, encore une fois, on appelle un évènement passerelle, parce qu'on va faire vivre des pratiquants différents. L'idée, c'est de permettre à chacun de découvrir une pratique qu'ils ne connaissent pas forcément. C'est l'optique de mieux vivre ensemble, encore une fois. Puisque généralement, quand on ne connaît pas une pratique, on est critique envers elle, et bien là, on veut présenter la pratique de l'esport et celle du sport traditionnel, ouvert de ce qu'on fait à l'esport. Je trouve que c'est doublement intéressant, parce qu'il y a cette passerelle entre les pratiques sport et esport, concrètes et jeux vidéo, et d'un côté, on a cette passerelle aussi, sûrement entre générations. Et là, c'est vrai que des fois, il y a une incompréhension des anciennes générations vis-à-vis des pratiques des jeunes.

[Extrait d'entretien avec Loïc, chargé de mission à l'UFOLEP, 2018]

En créant des évènements qui rassemblent à la fois des associations de sports et des jeux vidéo, les membres de l'UFOLEP cherchent ici à faire (re)découvrir des pratiques sportives qui ont une légitimité mais qu'ils jugent « délaissées » ou que les consommateurs de jeux vidéo ne « connaissent pas forcément ». Quant aux promoteurs de jeux vidéo, ils mettent à profit l'attractivité de cette pratique auprès des « jeunes » pour lui conférer plus de légitimité et améliorer sa réputation. L'intérêt est double : d'abord pour les personnes acquises aux jeux vidéo et aux compétitions, de faire oublier la mauvaise image de leurs pratiques des écrans ; et de l'autre leur montrer que des « passerelles » sont possibles entre les mondes sportifs et vidéoludiques. Les deux, pour eux, ne sont donc pas si éloignés. Pour les associations de sports, réside dans ces rendez-vous, comme pour les acteurs du CNOSF, un enjeu de renouvellement des publics.

## **La *sportivisation* des compétitions de jeux vidéo**

Les trois mobilisations qui viennent d'être décrites sont autant « des moments d'effervescence, d'animation soudaine des débats autour de la question [...] », pour reprendre les propos de Defrance, El Boujjoufi et Hoiban<sup>1</sup>, que des « moyens d'agir en commun sur la base d'intérêts partagés »<sup>2</sup>. En effet, ces modalités d'actions, certes diverses, concourent toutes à « structurer » un marché jugé en pleine expansion. Les promoteurs professionnels s'y engagent à la fois en étant persuadés de développer une activité bénéfique et lucrative pour d'autres (transformer des joueurs en champion) et en tirant eux-mêmes les bénéfices de ce développement. Si leurs actions ont été menées, dans un premier temps, en réaction aux sanctions de l'ARJEL, dans un second temps elles se proposent de créer les conditions favorables à la croissance de leur secteur d'activité.

Ces mobilisations soulignent des dimensions de la *sportivisation* des compétitions en train de se faire. On ne saurait statuer sur le devenir de cette *sportivisation*, mais il est d'ores et déjà possible de montrer qu'elle se fait, comme d'autres activités reconnues institutionnellement comme des sports, d'une part avec le soutien d'une industrie, et d'autre part avec la montée d'un ensemble d'acteurs intermédiaires. C'est en effet ce que note tout un ensemble de recherches sur les sports. Si le processus décrit par Elias et Dunning renvoie souvent à l'idée d'une mise en commun des règles, une fédéralisation des associations et d'un affrontement au cœur de l'activité<sup>3</sup>, il a été déjà montré que la *sportivisation* ne se cantonne pas uniquement à cela. Que ce soit du côté du football en France<sup>4</sup>, de la boxe<sup>5</sup>, de la planche à voile<sup>6</sup> ou des sports alternatifs, leur mise en sport ne dépend pas réellement d'une fédéralisation qui arrive toujours après que les acteurs aient déjà instauré des règles d'affrontements, des rythmes annuels de rendez-vous compétitifs et tout un réseau d'associations et de pratiquants.

Le cas de l'esport est synonyme d'une *sportivisation* par des acteurs divers, allant de l'association étudiante à l'entreprise internationale en passant par l'industrie vidéoludique elle-même. Elle se réalise d'abord sans appui des institutions publiques, tout en y cherchant, ensuite, un soutien qui ne requière pas nécessairement l'étiquetage sportif. Selon quelques promoteurs rencontrés, cette étiquette sportive serait la bienvenue, sans être un objectif en soi : elle leur permettrait de profiter d'un cadre déjà existant. Mais en attendant, peut-être, une telle labellisation, les acteurs font de ces cadrages des références qu'ils adaptent au profit de l'esport. De telle sorte que la reconnaissance n'est plus une finalité, les promoteurs peuvent aussi bien penser à leur propre autonomie. Et celle-ci passe, au sein de France Esport, par un travail de régulation qui permet d'uniformiser la présentation des sports électroniques sur le territoire national.

<sup>1</sup> Jacques Defrance, Taieb El Boujjoufi, Olivier Hoiban, *op. cit.*, 2021, p. 13.

<sup>2</sup> Charles Tilly, *La France contestée, de 1600 à nos jours*, Paris, Fayard, L'espace du politique, 1986.

<sup>3</sup> Norbert Elias, Eric Dunning, *op. cit.*, 1994.

<sup>4</sup> Manuel Schotté, *op. cit.*, 2022.

<sup>5</sup> Sylvain Ville, *op. cit.*, 2022.

<sup>6</sup> Arnaud Sébilleau, *op. cit.*, 2014.

## *Une quête de légitimité ?*

Empruntant les codes du sport traditionnel, les compétitions sportives envahissent aujourd'hui les stades de foot, mais de plus en plus d'arènes dédiées spécifiquement à l'esport voient le jour un peu partout dans le monde. L'esport est-il destiné à devenir un sport ? Où se dirige-t-il au contraire vers une existence propre ? Et après une période de rapprochement pour bénéficier de la dynamique et des infrastructures déjà mises en place par le sport traditionnel, va-t-il pouvoir s'en affranchir lorsqu'il aura atteint sa maturité ? [...] Enfin, bien que les pouvoirs publics aient grandement changé leur façon d'envisager les compétitions de jeux vidéo ces derniers mois, vont-ils voir en l'esport une discipline qui véhicule le dépassement de soi et encourageront-ils son apprentissage à l'école, comme pour le sport actuellement ?

Rémy « Llewellys » Chanson, extrait de  
*Le guide de l'esport*, livre publié en 2017<sup>1</sup>

Cet extrait, tiré du livre de Rémy Chanson *Le guide de l'esport*, comme il l'intitule, est moins un manuel qu'une sorte d'état des lieux de l'esport en France. En effet, comme dans l'extrait ci-dessus, de nombreuses questions restent (encore) en suspens quant à l'avenir de cette pratique pour ses promoteurs. Entre toutes les interrogations, celle concernant la reconnaissance de l'esport comme un sport reste au centre de leur horizon, que cette assimilation fasse consensus ou non. Si les promoteurs n'excluent pas un rattachement aux cadres sportifs, ils envisagent également de continuer vers l'autonomisation de leur pratique tout en collaborant avec le monde sportif.

De toute évidence, les acteurs du sport et de l'esport sont en désaccord sur le caractère « sportif » des compétitions de jeux vidéo. Le principal obstacle qui se dresse entre sport et jeu vidéo est la prégnance d'une représentation des activités sportives comme étant physiques et institutionnalisées. De plus, les dimensions marchandes et spectaculaires du sport sont dépréciées au regard de la « gratuité » associée aux pratiques sportives. Par conséquent, d'ordinaire, la question de la reconnaissance d'une activité comme sport repose sur l'évaluation de ces critères et ces dimensions, qui sont au cœur des controverses.

Cependant, les dynamiques de structuration de l'espace des sports électroniques présentées au long de ce chapitre montrent finalement que les débats sont secondaires par rapport au travail des intermédiaires. Comme l'écrit Chloé Paberz :

Le débat autour de la notion de sport électronique ou *e-sport* ne se réduit pas à l'apparente contradiction entre une virtuosité essentiellement intellectuelle et une conception du sport communément attachée à la performance physique. Il soulève des enjeux de légitimation fortement marqués par des rapports de

<sup>1</sup> Rémy Chanson, *Le guide de l'esport*, Hors Collection, 2017, p. 160-161.

pouvoir, de genre et de générations. En décrétant que le jeu vidéo est officiellement un sport, le gouvernement coréen détient le pouvoir de sceller une définition locale originale d'un objet global.<sup>1</sup>

L'extrait rappelle que le débat sur la qualité sportive des jeux vidéo ne se réduit évidemment pas à celui de l'activité physique. Effectivement, la chercheuse voit dans ces controverses des enjeux de pouvoirs, et en Corée du Sud plus particulièrement entre industrie vidéoludique et pouvoir public. Pour poursuivre le propos de Paberz, le débat sur la qualification sportive des jeux vidéo n'est finalement pas un enjeu d'activité physique, et les situations évoquées entre acteurs des sports et de l'esport le confirment : l'enjeu de la structuration de la production et de la marchandisation du spectacle sportif réside dans le contrôle et la captation des publics, spectateurs comme pratiquants. Pour comprendre ce qui se joue au sein des sports électroniques, il est donc nécessaire de détacher le regard de la seule dimension physique de la pratique en question, et de prendre en considération des enjeux de légitimité auxquels l'esport est confronté, entre produit d'une industrie de loisirs et événement de divertissement grand public adossé à un secteur marchand en expansion.

\*\*\*

Ce chapitre a voulu montrer que si le travail des intermédiaires est d'encadrer le travail d'organisation et de performance, le travail des promoteurs est d'en créer ses conditions de réalisation. C'est pour cela que les cas présentés ici se sont plus intéressés aux promoteurs professionnels. En effet, leurs actions sont généralement couronnées de succès et, donc, visibles. On voit notamment que, dans ce cadre, le travail des intermédiaires est destiné à produire une organisation profitable par la segmentation des groupes de participants, qui, de fait, accentue dans ces arènes la dimension spectaculaire des affrontements. En somme, ces fonctions ont pour effet d'accroître la légitimité des mobilisations des intermédiaires.

La recherche de légitimité se traduit autant dans les actions menées auprès des institutions publiques (mise en place d'un cadre législatif), dans le rapprochement entre mondes du sport et de l'esport que dans la valorisation du spectacle sportif de jeu vidéo. C'est d'ailleurs ici que semble résider l'atout de ce « marché » : pouvoir capter les « jeunes publics » qui, selon les acteurs sportifs, se désintéressent du sport et de la télévision. Ce dernier point souligne finalement que la reconnaissance par les autorités publiques des sports électroniques comme étant un « sport » est un non-problème, dans le sens où les pouvoirs publics proposent aux promoteurs de gagner d'abord en respectabilité (traiter des « problèmes » comme la mixité, les contrats de compétiteurs et les règles d'organisations des événements) et de pérenniser le secteur avant de s'occuper d'autres préoccupations.

---

<sup>1</sup> Chloé Paberz, *art. cit.*, 2012.

## Conclusion IV : L'intermédiation, ou valorisation du spectacle sportif

### De la création à la régulation du travail sportif

Comme je l'ai montré dans les précédentes parties, l'objectif des configurations sportives, c'est de mettre le travail de la performance au cœur des *configurations* sportives. Cette valorisation des performances de gain, qui se trouvent être l'apanage des professionnels du sport électronique, se réalise par un triple travail des acteurs identifiés comme « intermédiaires » : diffusion, promotion et régulation. Cette perspective rejoint en tout point les différentes conclusions, qu'elles soient issues de la sociologie des mondes artistiques ou du sport, qui stipulent qu'une œuvre n'est pas le résultat d'un travail individuel, mais bien de la somme d'un travail collectif, issu de la division de celui-ci en tâches distinctes.

À première vue, le rôle des intermédiaires peut sembler marginal dans ce travail sportif puisqu'il ne se donne pas à voir directement sur scène. Cependant, il ne s'agit pas d'un « sale boulot » qui serait totalement invisibilisé. En effet, pour ceux qui réalisent le travail d'organisation ou de performances les intermédiaires sont bien visibles ; ils en sont les encadrants. Une de leurs fonctions est de coordonner le travail des autres lorsqu'ils sont managers, présidents d'équipes esport et créateurs de tournois. Le travail d'encadrement est pleinement un travail de régulation, dans le sens où il s'agit, pour les acteurs, de créer les règles d'une « bonne pratique ». Quant aux journalistes, aux commentateurs et à certains promoteurs, leur tâche est liée à la diffusion. Que ce soit dans le cadre des retransmissions en ligne (par vidéo, en direct ou non, et par écrit), cette tâche a pour objectif de commenter les bonnes pratiques, de valoriser les bons résultats. Le travail de promotion est réalisé par les promoteurs, et précisément par les professionnels. Leurs actions sont destinées à donner une bonne image du sport électronique, à le valoriser auprès d'institutions publiques ou privées. Ce faisant, ces discours ou ces textes qui découlent de cette tâche de promotion agissent comme des « relations de régulation », comme le conçoit Dorothy Smith<sup>1</sup>. Par cette notion, la sociologue veut mettre en évidence la manière dont des « textes » (c'est-à-dire des règles et des réglementations émis à l'oral ou à l'écrit) s'imposent aux pratiques ordinaires.

---

<sup>1</sup> Dorothy Smith, *op. cit.*, 2015.

## La régulation, une tâche au cœur de la légitimation du spectacle sportif de jeux vidéo

L'inquiétude des règles, ou des règles du genre, et l'espoir que le jugement du goût (comme « jugement réfléchissant ») puisse devenir aussi un « jugement déterminant », subsumant le particulier sous le général (règle, principe ou loi), expriment aussi en dernière analyse la reconnaissance de la culture légitime et la certitude de la dépossession culturelle. [...] S'il en est ainsi c'est que, dans une société donnée, à un moment donné du temps, toutes les significations culturelles, représentations théâtrales, spectacles sportifs, récitals de chansons, de poésie ou de musique de chambre, opérettes ou opéras, ne sont pas équivalentes en dignité et en valeur [...]<sup>1</sup>

Pierre Bourdieu, dans son analyse de la photographie comme « art moyen », montre que l'introduction de normes et de façons de faire au sein d'une activité est finalement un rappel que celle-ci se réfère aux pratiques légitimes. Il précise malgré tout que ces normes, ces façons de faire et ces valeurs ne sont pas une bonne fois pour toutes ancrées, qu'elles dépendent des moments et des groupes sociaux. La légitimité, chez Bourdieu, est autant une affaire de jugement et de goût que dépendante des forces et des conflits de champs et d'acteurs.

Si le processus de *sportivisation* de l'esport suit son cours encore aujourd'hui, celui-ci se réalise en même temps sans les acteurs du sport et avec l'aide et l'appuie des institutions publiques (ministères des Finances et des Entreprises) et privées (industries du jeu vidéo notamment, et les entrepreneurs endogènes à cet espace). Les sports électroniques, par les actions des acteurs intermédiaires professionnels, trouvent une certaine légitimité dans le développement d'un « marché » lucratif. Ce marché est construit sur la mise en scène des champions, sur le sponsoring (vente d'espaces publicitaires) et la vente de places pour des spectateurs-fans.

C'est une des raisons pour laquelle je propose de considérer les sports électroniques comme un « sport moyen ». La reconnaissance de ce sport de jeux vidéo ne s'effectue pas par la prise en charge du ministère des Sports ou d'autres institutions sportives (comme le CIO). L'esport est donc un sport dépourvu de légitimité sportive institutionnelle. L'une des explications de la distance prise par les institutions sportives est d'ailleurs à chercher du côté de la valorisation des dimensions « professionnels », et donc lucratives, des compétitions de jeux vidéo ce qui semble, *a priori*, à l'opposé d'une valorisation d'une pratique « passion », dont les participants s'y adonneraient pour « l'amour du sport » (chose qui semble être au cœur de la promotion des pratiques sportives et d'activités physiques amateurs avec le cadrage des fédérations sportives).

Cette valorisation du versant marchand de ce divertissement d'affrontements vidéoludiques met à mal la valorisation ordinaire des sports par les institutions. Et ce

<sup>1</sup> Pierre Bourdieu, *op. cit.*, 134.

tournant souligne avant tout un changement conceptuel dans la représentation du sport : la performance n'est plus uniquement physique, et elle se traduit dans la production d'un spectacle sportif où la domination des uns sur les autres se reconnaît à travers la supériorité de la maîtrise technique et la mise en scène. Les sports électroniques sont donc un « sport moyen » puisque leur légitimité se fait jour au prisme des dimensions marchandes plutôt qu'institutionnelles.



## Conclusion générale.

### Le spectacle sportif de jeux vidéo

Depuis les années 2000, les sports électroniques semblent être questionnés sur leur qualification sportive. Les recherches consacrées à la genèse, aux pratiques professionnelles et au marché de ce phénomène ont, jusqu'à présent, eu pour tâche de développer ou éviter la question sportive tout en contribuant à la création d'un espace de recherche singulier. Une telle démarche, j'ai essayé de le démontrer, ne fait que réaffirmer, une nouvelle fois, des critères ordinairement et institutionnellement attachés aux activités sportives reconnues.

Pour contourner la controverse « sportive » des jeux vidéo tout en traitant de la question sportive, l'alternative que j'ai proposée dans cette recherche pourrait se résumer en quelques points. Premièrement, la *sportivisation* n'est pas un processus définitif qui permettrait de classer des activités comme des sports ou non. Secondement, il n'y a pas d'activité sportive en soi, et raisonner en termes de *configurations* permet de voir que chaque arène où les affrontements compétitifs prennent place s'organise autour du travail sportif. Troisièmement, ce travail sportif n'est pas uniquement l'apanage des compétiteurs, mais il se répartit en trois dimensions distinctes : l'organisation, la performance et l'intermédiation. Quatrièmement, l'analyse de ce travail sportif fait émerger la finalité objective des *configurations* sportives qui se destinent à la monstration des performances. Le travail sportif sous-tend donc la production du spectacle sportif.

#### ***Sportivisation et travail sportif***

En adoptant une démarche empirique, cette thèse a renseigné ce que sont les sports électroniques. Comprendre ces pratiques compétitives et leur agencement m'a amené à aborder la question sportive avec une approche interactionniste et ethnographique. En effet, la *sportivisation* des activités est le plus souvent analysée au prisme d'une socio-histoire, qui part de leur genèse jusqu'aux signes d'une intégration et d'une institutionnalisation par les autorités sportives. Cependant, pour les sports électroniques, le processus suit son cours, et il serait hautement spéculatif de statuer sur ce qu'il est déjà ou sera demain. C'est pourquoi la démarche ethnographique s'est révélée précieuse pour ne pas présumer du futur dans ces processus, et s'attarder sur ce qui est.

L'enquête par observation participante a permis d'investiguer des arènes compétitives et techniques d'apparence très différente : les tournois de bar, les compétitions

associatives et les « grands événements » internationaux (Chapitre V). Ces terrains soulignent autant les différences évidentes de dotations et de ressources qu'ils permettent de mettre en évidence que l'ensemble de ces organisations se destine à la monstration des performances. Ce résultat est appuyé par le corpus de photographies qui permet de saisir les éléments de mise en scène, de séparation des espaces et donc du travail d'organisation, technique et majoritairement gratuit, lorsqu'il s'agit des arènes amateurs (Chapitre VI). C'est en entrant sur la question du travail d'organisation que sont mises en évidence les divisions sociales du travail et leur reconnaissance au sein de ces différents lieux de compétition. Effectivement, l'organisation tient une part essentielle, voire indispensable, dans le déroulement de ces rendez-vous, que ce soit dans les événements de petite ou de grande envergure, amateurs et professionnels.

Ainsi, l'entrée sur le terrain par les tournois et les équipes pose directement la question des différences entre arènes amateurs et professionnelles. C'est, notamment, au travers du travail des performances, que cette dichotomie a été plus particulièrement étudiée. Le parti pris de la démarche ethnographique et interactionniste a mené à ne pas présumer que l'une prévaut sur l'autre, et qu'en situation, les participants exercent des tâches similaires. Ces tâches, ces rôles et fonctions, dans le cas des compétiteurs, sont à percevoir non pas au prisme de la performance de gain, mais avant tout par la performance de participation (Partie III). Cette « participation » avec et autour des jeux vidéo est l'occasion du renforcement de liens sociaux typiquement masculins – de masculinité non-hégémoniques (« *geeks* ») – plus que la consécration des champions (Chapitre VIII et IX). Dans ces arènes techniques compétitives, les réseaux sont élitistes, et cela se traduit dans l'identification des participants à des groupes de statuts (amateurs, semi-professionnels et professionnels) opérant dans ces cercles de « passionnés ». Ces différences de statuts pragmatiques se forment autant au sein de réseaux de compétiteurs que dans leurs attitudes face aux outils numériques. Les instruments et les techniques du corps sont les marques de ces différences de statuts.

Observer le travail d'organisation, de mise en scène et de performance avant de rejoindre les catégories de classement indigènes pose nécessairement la question de la professionnalisation : Pourquoi certains en font leur métier ? Pourquoi ceux-là plutôt que d'autres ? Les matériaux ont montré que les compétiteurs ne peuvent pas compter sur les performances de gains, plus précisément l'argent reçu pour la victoire d'un tournoi, pour vivre (Chapitre IX). Ces gains sont incertains, variables et dépendent des *configurations*. La performance de participation est en soi non-rémunératrice et sa valeur réside dans la création d'un réseau. Le travail des compétiteurs et le travail des organisateurs-bénévoles sont du travail majoritairement gratuit qui contribuent à la valeur des sports électroniques.

Le profit tiré de la création de la valeur à partir des performances et de leur mise en scène se destine aux intermédiaires, et particulièrement à ceux qui se proposent de créer, promouvoir et diffuser les événements compétitifs (Chapitre XI). Tous ne tirent pas ce profit du travail gratuit, comme le montre le clivage observé encore une fois entre structures amateurs et professionnelles. L'analyse des positions des

intermédiaires professionnels montre que leur stratégie de capitalisation consiste à investir des interstices et des actions en prévision des régulations à venir, qu'elles émanent des autorités publiques ou des industries.

### **La *sportivisation* des activités de loisirs propriétaires**

Cette recherche documente autant les pratiques des sports électroniques que la mise en sport d'une activité de loisir cadrée par des industries culturelles et leurs intermédiaires. La thèse met en exergue que les processus de marchandisation et de professionnalisation, cruciaux pour la création de la valeur et particulièrement évidents dans les arènes professionnelles, sont concomitants au processus de *sportivisation*. En outre, que ce soit les institutions publiques sportives ou les industries du divertissement, des pratiques deviennent des sports à partir du moment où des personnes s'engagent dans des situations de production d'un spectacle d'affrontement.

Rejoignant ici la sociologie de l'art et de la culture, cette analyse permet de s'extraire d'une vision individualiste du fait sportif. Effectivement, cette valorisation des performances et du spectacle d'affrontement est dépendante du travail des promoteurs des sports électroniques. C'est cette recherche de création de valeur qui fait passer une activité du monde du jeu au monde du sport. Ce qui s'annonce particulier avec le cas des compétitions de jeux vidéo n'est finalement pas si singulier. Les dynamiques de *sportivisation* de ces pratiques rejoignent en réalité de nombreux cas d'activités reconnues comme des sports par les autorités publiques et sportives. Un sport ne devient pas labellisé comme telle par hasard ou par essence : c'est la conséquence d'une part, d'un engagement des entités privées et d'autre part, des mobilisations d'acteurs qui y voient un intérêt, soit de professionnalisation soit de promotion de leur entreprise. Dans le cas de l'esport, on voit donc que l'industrie vidéoludique et les intermédiaires prennent ce rôle structurant et unifiant des pratiques (Chapitre IV et XII). Cela interroge, autant dans les mondes du jeu que du sport, cette position dominante de l'industrie dont les intermédiaires, mais aussi les compétiteurs, sont dépendants pour construire leur activité.

### ***Configurations* et production du spectacle sportif**

À travers cette recherche, j'ai donc montré que, dans le cadre des compétitions vidéoludiques, tout se destine, tant dans l'organisation, dans la participation que dans la promotion, à la valorisation des performances des compétiteurs et du spectacle pour un public. Cette concordance est ici analysée au prisme de la *configuration* que je précise *sportive*.

Cette notion de *configuration*, reprise à Norbert Elias, est heuristique pour penser les différentes pratiques et rendez-vous compétitifs des jeux vidéo puisqu'elle permet de dépasser deux préjugés. D'abord, elle sert à ne pas présumer de la hiérarchie de normes et de valeurs accordées aux situations, organisations et espaces observés. En ce sens, dans cette recherche, elle a été saisie comme une façon de se détacher des « modèles sportifs » qui s'imposent dans le sens commun pour penser le sport. Plus précisément, il s'agit d'un outil émancipateur au regard des définitions institutionnelles et législatives sur les pratiques physiques et sportives. La *configuration* permet ainsi de penser indépendamment et de façon plus horizontale les communs et les différences dans les situations observées dans l'enquête.

Ensuite, et pour reprendre les propos d'Elias, la *configuration* sert à rapporter le fait social « au réseau de relations dans lequel une personne est insérée<sup>1</sup> ». Dans l'enquête comme dans le traitement des matériaux, cette perspective invite autant à observer une personne que son réseau de relation, et donc à prendre la mesure de son interdépendance dans une situation donnée. Une telle perspective est particulièrement utile dans le cas de l'étude des performances. Elle met en évidence à la fois les liens de dépendance et les rapports de force entre tout un ensemble d'acteurs : les compétiteurs ne peuvent s'accomplir en tant que tels sans les autres compétiteurs qui prennent part dans les confrontations, mais aussi sans les organisateurs des événements qui, quant à eux, sont dirigés par les intermédiaires. Ces trois groupes sont indissociables des *configurations sportives*, sans quoi il n'y aurait pas de production du spectacle sportif.

Les promoteurs des sports électroniques pensent ces interdépendances comme une « chaîne de valeur », expression qui souligne bien la dimension à la fois économique et hiérarchique de cette production du spectacle sportif de jeux vidéo. En effet, cette expression véhicule l'idée que l'ensemble des participants fournit un travail qui crée une valeur immatérielle, celle du divertissement de la performance. Mais, en même temps, ces tâches et ces activités sont inégalement reconnues et rétribuées, car la captation de la valeur n'est accessible que sur certains segments de cette chaîne.

Mobiliser la notion de *configuration* a ainsi permis de souligner que les différents tournois de jeux vidéo, qu'ils soient « amateurs » ou « professionnels », associatifs ou de « l'industrie » (au sens large) s'organisent selon les mêmes règles générales : diffusion sur scène des matchs qualificatifs et de finales ; agencements d'espaces spécifiques pour le public, la presse et les compétiteurs ; division des tâches et des rôles d'organisation, *etc* (Chapitre V). Les arènes professionnelles sont seulement des *configurations* dans lesquelles la division du travail, la production du spectacle et la valorisation des performances pour un public sont exacerbées comparativement aux arènes amateurs. De cette analyse découle une contribution plus large sur le processus de *sportivisation*, que je propose de saisir moins dans sa dimension temporelle (genèse d'un sport), qu'à travers la production d'un spectacle sportif (Chapitre III).

---

<sup>1</sup> Norbert Elias, « La sociologie... quand elle est bien faite » Entretien, 1984-1985, *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 5, 205, 2014, p. 4-19.

## Les « sports moyens », une conceptualisation des légitimités sportives

Avec cette recherche, j'ai souhaité démontrer que la mise en sport d'une activité ne passe pas nécessairement par des étapes de reconnaissance et de formalisation d'un espace hiérarchisé de pratique par quelques entités (institutions, associations, industries). La *sportivisation* peut également résulter de l'engagement des groupes de personnes dans les *configurations* qui se destinent à la production d'un spectacle d'affrontement. Dans le cas des jeux vidéo, cette activité est pratiquée comme un « sport » en dépit de l'absence des définitions institutionnelles. L'esport, comme pratique, met moins au centre de son spectacle les gestes physiques visibles et spectaculaires en tant que telles que l'univers du jeu (« *lore* »), la confrontation de deux participants et l'imprévisibilité de son issue, tout en valorisant des performances d'affrontement qualifiées de « virtuelles ». Ces différentes *configurations* mettent en évidence l'importance de cet agencement au fondement du spectacle sportif.

Ainsi, l'esport n'est pas officiellement un sport seulement parce qu'il n'est pas en adéquation avec la définition institutionnelle des pratiques sportives qui valorise la dépense physique, le sport-santé et la gratuité des pratiques. C'est en ce sens que cette thèse ouvre le questionnement de la légitimité sportive, au-delà de la « hiérarchie des sports ». Car si l'on sait que des pratiques physiques et sportives sont plus ou moins dotées par les institutions en fonction du nombre de pratiquants, on ne saurait oublier que cela relève des goûts, des jugements et des valeurs qui sont variables. Ainsi, à l'intérieur même des « communautés de pratique » de jeux vidéo, l'autorité des acteurs qui en fournissent les repères normatifs (acteurs intermédiaires) peut faire l'objet de débats et de contestation (Chapitre IX). Si parler du « sport moyen » pour qualifier les sports électroniques amène à poser la question plus largement de ce qui entrave sa reconnaissance, c'est également une façon de montrer qu'il s'agit d'une position « dynamique » : les sports électroniques peuvent devenir des sports, si ces promoteurs se conforment aux codes sportifs en vigueur, comme ils peuvent perdre leur position et devenir des « sports illégitimes ».

Parmi les pratiques que l'on pourrait qualifier de sports moyens, les sports de jeux vidéo sont un « cas d'école ». En effet, l'entrave à leur reconnaissance institutionnelle est lié aux représentations que l'on se fait de ces pratiques : virtuelles, non physique, promouvant le professionnalisme (donc la recherche de gains) plutôt qu'une pratique gratuite et bénéfique pour la santé. Mais également, ils sont maintenus dans un espace d'incertitude à cause de ses outils non conventionnels : des supports électroniques (ordinateurs, consoles) et immatériels (logiciels). En outre, le sport électronique renvoie toujours au « jeu vidéo », donc à l'image d'une pratique enfantine ou adolescente. On voit notamment cela à travers les pratiques du déguisement (*cosplay*) et des univers ludiques et fictifs des jeux vidéo, souvent en référence aux mondes médiévaux, fantastiques, *etc.* Les compétiteurs passeraient pour de « grands enfants », qui ne feraient que « jouer », et non « faire du sport ». Se joue ici une opposition franche entre « plaisir du jeu » et « sérieux du sport ». L'esport a alors un statut hybride entre « jeu », qui ouvre aux univers sous licences et commerciaux, et « sport ». La relégation de l'esport aux mondes du jeu (vidéo) est

bien ce qui restreint la reconnaissance de cette pratique. Si les sports électroniques ne sont pas un sport légitime, l'intérêt des jeunes populations pour cette pratique attire les autorités sportives et sert de passerelle vers une légitimation potentielle.

Il me semble qu'une grille d'analyse peut servir à l'étude de toute une palette de pratiques sportives « alternatives » ou des pratiques physiques non organisées par des fédérations. Cette perspective analytique permet d'expliquer pourquoi certaines activités sont à la fois reconnues comme sports (donc légitimes) et dépréciées, sinon pas prises au sérieux. C'est le cas, par exemple, de la pétanque, considérée comme sport, mais peu valorisée, car associée à des cadres « sabbatiques » (pratique de dimanche, de vacances, ou passe-temps entre amis, *etc.*). Cette entrée théorique et méthodologique permet également d'étudier certaines pratiques ordinairement classées dans les « mondes de l'art ». On peut penser, par exemple, au cas du *breakdance* (qui est d'ailleurs intégré aux Jeux Olympiques de la Jeunesse en 2018, puis aux JO de Paris 2024). Avant d'être sacralisé par le CIO, il est tout simplement une pratique de danse urbaine et populaire. Parmi les arts agonistiques, les *battles* de rap me semblent se rapprocher le plus d'une configuration sportive (évaluation des performances par le jury, présence des spectateurs). Dans ces activités culturelles ou artistiques, on conviendra que les performances scéniques sont rythmées par l'affrontement, placées face à un public et sous-tendues par toute une organisation et une promotion médiatique. De plus, on retrouve ici des logiques de sponsoring similaires : l'entreprise Redbull finance autant des sports « extrêmes » que des sports électroniques et des « batailles verbales ».

Cette extension de la conception de la production du spectacle sportif permet de ne pas s'arrêter sur des discours et des représentations, c'est-à-dire ce que les personnes disent et pensent faire, mais de voir concrètement ce qu'elles font. C'est pourquoi la pensée en termes de *configuration* est un appui méthodologique heuristique pour focaliser l'analyse sur les relations d'interdépendance des individus, c'est-à-dire aux rôles, aux fonctions et aux statuts qu'ils endossent ou qui leur sont assignés.

Finalement, cette perspective est une invitation théorique et méthodologique à ne pas stagner dans les débats qui concernent la sportivité de telle ou telle activité. En effet, si, comme je l'ai développé dans cette thèse, les activités sont « sports » quand l'ensemble des pratiquants s'organisent pour créer un spectacle d'affrontement, qu'il soit situé dans un espace physique ou non, qu'il engage ou non des acteurs économiques, alors tout un nombre d'activités peut être analysé sociologiquement au prisme de la *configuration sportive*. La question de la légitimité des pratiques permet alors d'ouvrir un champ d'études pour une sociologie de la production du spectacle sportif. C'est aussi un moyen de comparer des pratiques institutionnalisées avec celles qui ne le sont pas, et prolonger, *in fine*, l'étude du travail sportif et le rôle de ces pratiques pour les groupes concernés. Cette perspective, je crois, interroge à nouveaux frais le fait sportif et prolonge la recherche des « hiérarchies » sportives, perspective développée par Jean-Michel Faure et Charles Suaud<sup>1</sup>. Il s'agit notamment de s'intéresser à des pratiques peu ou pas encadrées, et qui, de toute apparence, resteront toujours illégitimes aux regards de critères institutionnels.

<sup>1</sup> Jean-Michel Faure, Charles Suaud, *op.cit.*, 2015.

## Appendices



## Appendice A.

### Listes des tournois observés hors-ligne

Tableau 8 : Liste des tournois observés hors ligne

Évènements	Durées des évènements	Type de lieux	Ville	Quartier
En <i>barcrafts</i>				
Game Over	1 soir	Bar	Nantes	Centre-ville
Meltdown	1 soir ou 1 journée	Bar	Paris, Bordeaux, Lille	11ème arrondissement
Reset	1 soir	Bar	Paris	1 <sup>er</sup> arrondissement
En LAN-party				
InsaLAN	3 jours	Gymnase	Rennes	Périphérie Est, pôle universitaire
Nantarena	3 jours	École	Nantes	Périphérie Nord-Est, pôle universitaire
Stunfest	3 jours	Salle de spectacles	Rennes	Centre-ville
Gamers Assembly	3 jours	Parc des expositions	Poitiers	Périphérie Est, proche zones commerciales
Lyon Esport	3 jours	Palais des congrès	Lyon	6ème arrondissement
Grands évènements				
LAN armaTeam	2 jours	École	Paris	17ème arrondissement
GO Cup	2 jours	École	Paris	17ème arrondissement
Redbull Kumite	2 jours	Salle de spectacles	Paris	17ème arrondissement
Ultimate Fighting Arena	2 jours	Salles événementielles	Aubervilliers	ZAC Aubervilliers
Electronic Sports World Convention	4 jours	Parc des expositions	Paris	Parc des expositions 15ème arrondissement
Coupe de France Street Fighter	2 jours	Salle de spectacles	Paris	Centre-ville 10ème arrondissement

## Appendice B.

### Tableaux des entretiens et anonymisation

Cet appendice récapitule l'ensemble des personnes interrogées par entretiens semi-directifs. Les entretiens sont divisés en deux catégories : ceux avec des compétiteurs, et ceux avec des organisateurs ou des intermédiaires.

Pour anonymiser les enquêtés, que ce soit par observations ou entretiens, j'ai utilisé l'outil en ligne de Baptiste Coulmont qui permet de situer les personnes en fonction de leur prénom, de leur note au baccalauréat et la tendance des prénoms<sup>1</sup>. Avec cet outil, j'ai donc pris soin de choisir des prénoms proches, c'est-à-dire qui reflètent à la fois l'origine sociale et la tendance des prénoms lié à leur origine sociale<sup>2</sup>. Si les outils existent aujourd'hui pour anonymiser des prénoms, il n'y en a pas pour les pseudos et les noms d'équipes. Par conséquent, et puisque le pseudo est une étiquette auto-attribuée qui reflète à la fois les références culturelles et l'identification choisie des enquêtés, je les ai transformé en renvoyant à des noms soit francisés soit qui évoquent d'autres éléments ou personnes des œuvres auxquels ils renvoient.

Si au début de l'enquête j'ai pris soin de réaliser un guide d'entretien pour les compétiteurs, celui-ci s'est finalement trouvé peu utilisé. En effet, j'ai préféré laissé libre court à l'échange – ce qui donne des entretiens souvent long avec ces personnes – plutôt que de cadrer chaque question. En outre, je n'ai retenu que des « thématiques » lors de la passation :

- 1) Les tournois, la vie d'équipe et les entraînements ;
- 2) Quelles pratiques ludiques en dehors de l'esport ;
- 3) Parcours d'études ;
- 4) Données socio-démographique ;
- 5) Avis sur « l'esport » (quand le mot n'a pas été prononcé de l'entretien).

Le tableau 11 présente les entretiens réalisés avec des organisateurs, des managers d'équipes et des entrepreneurs. Ces entretiens sont courts, car ces personnes n'avaient que peu de temps à m'accorder : les entretiens n'ont pas été réalisés au domicile, mais sur leur lieu de travail, en LAN, dans un bar ou même, pour Michael, en marchant avec lui jusqu'à son travail. Les audios sont très bruyant, par conséquence, et aucun guide d'entretien formellement construit a été réalisé. En effet, il m'est apparu assez tôt qu'avec le peu de temps que ces personnes pouvaient m'accorder, il me fallait moi aussi m'adapter. Je me renseignais autant que possible sur leurs activités en amont de l'entretien. L'objectif durant l'entretien n'était pas nécessairement de recueillir les données socio-démographiques (ce que je n'avais jamais le temps de recueillir), et plutôt de prendre connaissance concrètement de ce qu'ils ou elles font au quotidien et ce qu'ils et elles pensent du développement de l'esport. Plus précisément, ces personnes ont toujours un avis sur ce qu'il faut ou faudrait à l'esport, et l'évoquent à chaque fois. L'un des enjeux de ces entretiens, en

<sup>1</sup> Lien de l'outil de Baptiste Coulmont : <https://coulmont.com/bac/>

<sup>2</sup> Baptiste Coulmont, *Sociologie des prénoms*, Paris, La Découverte, Repères, 2022.

ayant connaissance de leur activité « en surface » est donc d’aller plus en profondeur dans les idées et les logiques de leurs actions, ce qui est peu évoqué dans les articles de presses ou les conférences où elles participent.

Pour tous les enquêtés, l’autorisation d’enregistré a été demandé. Je présentais ce dispositif comme un « outil qui me permettrait de me souvenir, ne pas dire ce que tu n’as pas dit et pouvoir citer des passages. Le tout sera anonymisé. » De plus, au début de l’enquête, les questions sur la protection des données n’étaient pas encore aussi fortes qu’aujourd’hui : je n’ai donc jamais demandé, en dehors de l’annonce que je faisais que je citerai des passage, si je pouvais divulguer les entretiens en entier. Ce faisant, je ne peux, sans l’accord formellement dite ou écrite des enquêtés, publier les entretiens entièrement.

*Tableau 9 : Entretiens réalisés avec des compétiteurs*

N°	Prénom	Pseudo	Sexe	Année de naissance	Occupation hors sport	Structure sportive	Am/S-P/pro	Durée	Réalisé en
1	Antoine	Champi	H	1990	Vendeur	Champi & Gnom	Amateur	1h34	Mai 2019
2	Axel	/	H	1995	Étudiant	/	Occasionnel	1h17	Février 2018
3	Damien	Oshi	H	1993	Chômage	Ascention	Amateur	2h08	Février 2018
4	Jules	Didi	H	1990	Informaticien	Ascention	Amateur	2h48	Février 2018
5	Kyllian	Sweat	H	1997	Joueur	Croissance	Pro	0h18	Mai 2018
6	Léo	Tidus	H	1997	Étudiant	Ascention	Amateur	2h13	Juin 2018
7	Raphael	Redcap	H	1985	Streamer	ComboM TG	Professionnel	2h45	Novembre 2019

Tableau 10 : Entretien réalisé avec des intermédiaires et des organisateurs

N°	Prénom	Sexe	Âge en année, pendant l'entretien	Occupation dans l'esport	Occupation hors esport	Structure	Am/Pro	Durée	Réalisé en
1	Alexandre	H	35	Organisateur et administrateur de tournois amateurs	Pilote de ligne	LAN sur Paris	Am	2h46	Novembre 2019
2	Arthur	H	45	Chef d'entreprise événementiel	/	Convention Mondial Esport	Pro	1h12	Juillet 2019
3	Camille	F	29	Manageuse	Design chez Ubisoft	Women In Games	Am	1h47	Juin 2019
4	Cart0n (pseudo)	H	44	Manager d'équipe pro	Électricien (FAI)	L'Origine des Fighters	Am	2h04	Mai 2016
5	Fabien	H	41	Manager et directeur d'équipe professionnel et de <i>stream</i>	/	Team Armée	Pro	2h18	Juin 2017
6	Loïc	H	32	Chargée de mission esport	/	Union Locale Education	Pro	0h25	Février 2018
7	Marie	F	36	/	Direction Générale des Entreprises	Ministère	/	0h56	Juillet 2019
8	Michael	H	33	Chargé de mission esport	/	Ile de France	Pro	1h20	Avril 2019
9	Romain	H	43	Président d'association de tournois	Développeurs informatique	Lan à Poitiers	Am	0h54	Mai 2015
10	Baptiste ; Alexandre ; Marc	H ; H ; H	26 ; 27 ; 30	Créateur d'entreprise	/	Gam-Gymnase	Pro	1h04	Février 2018
11	Xanax	H	26	Manager d'équipe	NR	EventGaming	Am	1h08	Mai 2015

## Appendice C.

### Quelques profils rencontrés dans les associations, les tournois et les rendez-vous « business »

Tableau 11 : Membres de l'association *Ascention*

N°	Pseudo	Prénom	Âge	Sexe	Études et emploi	Jeu vidéo	Rôle
1	Aragorn	Vincent	28	H	Master en Histoire ; Enseignant contractuel	<i>Hearthstone</i>	Compétiteur
2	Cubis	Damien	24	H	École ostéopathie	<i>Hearthstone</i>	Compétiteur
3	Textela	Jérémy	18	H	Licence de Staps	<i>Hearthstone</i>	Compétiteur
4	Tidus	Léo	18	H	Prépa Maths & Physique	<i>Hearthstone</i>	Compétiteur
5	Taru	Mohamed	26	H	Développeur informatique	<i>Street Fighter</i>	Compétiteur
6	Jules	Didi	28	H	Développeur informatique	<i>Street Fighter</i>	Compétiteur
7	Oshi	Damien	25	H	Chômage	<i>Street Fighter</i>	Compétiteur
8	Nico	Nicolas	26	H	NR	<i>League of Legend</i>	Commentateur
9	Yoplay	Jessica	25	F	NR	<i>League of Legend</i>	Ressources humaines
10	Kojima	Antoine	30	H	Vendeur en boutique informatique	<i>League of Legend</i>	Président

Les tableaux suivant (12 et 13) ne sont pas des listes exhaustives des personnes rencontrées dans les tournois ou les autres rendez-vous. Il s'agit des personnes dont je connaissais au moins le pseudo, l'âge approximatif, les études et/ou l'emploi actuel et leur statut dans le jeu. Certaines de ces informations, notamment pour les « professionnels » ont été glanées sur internet, lors du visionnage des vidéos de tournois, de *stream* ou sur les comptes de réseaux socio-numériques. C'est pour ça que ces tableaux présentent plus de professionnels que d'amateurs, car les premiers sont très visibles en ligne. Ces listes permettent également de pointer l'omniprésence masculine dans ces espaces de l'esport, qu'ils soient professionnels ou amateurs. Enfin, je n'y ai pas non plus inclus les personnes déjà citées dans les tableaux précédents.

Tableau 12 : Compétiteurs rencontrés en tournois

N°	Pseudo	Âge	Sexe	Études et emploi	Jeu vidéo	Statut pragmatique
1	Hélicoptère	28	H	École de commerce, puis compétiteur pro	<i>Hearthstone</i>	Pro
2	Dany	25	H	/	<i>Hearthstone</i>	Am
3	TixSalty	23	H	Compétiteur pro	<i>Hearthstone</i>	Pro
4	Kiki	24	H	/	<i>Hearthstone</i>	Am
5	Drago	27	H	Développeur informatique	<i>Hearthstone</i>	Am
6	Max	24	H	/	<i>Hearthstone</i>	Am
7	Obsidian	26	H	Compétiteur pro	<i>Hearthstone</i>	Am
8	Kevin	20	H	Étudiant en école de management	<i>Hearthstone</i>	Am
9	Jean-Pierre	31	H	Compétiteur pro	<i>Magic</i>	Pro
10	Cars	28	H	École de commerce, puis compétiteur	<i>Hearthstone</i>	Pro
11	Nounours	38	H	Compétiteur et streamer	<i>Magic, Hearthstone</i>	Pro
12	Fouini	27	H	Ecole de commerce, compétiteur	<i>Hearthstone</i>	Pro
13	RanKid	28	H	Compétiteur pro	<i>Hearthstone</i>	Pro
14	Yellowstar	/	H	Compétiteur puis manager pro	<i>League of Legend</i>	Pro

Tableau 14 : Organismes et intermédiaires rencontrés en tournois ou autres évènements

N°	Pseudo ou prénom	Âge	Sexe	Études, emploi ou position dans l'esport	Statut pragmatique
1	Raajj	33	H	Association Paris Esport	Am
2	Flavien	45	H	Syndicat professionnel d'éditeurs	Pro
3	Fabien	48	H	Directeur d'équipe professionnelle	Pro
4	Mike	31	H	Commentateur de tournois	Pro
5	Gauthier	34	H	Gérant d'un site spécialisé sur esport	Pro
6	Allissa	24	F	Bénévole à l'Insalan, étude d'ingénieur	Am
7	Julien	23	H	Bénévole à la Nantarena, école polytechnique	Am
8	Serge	46	H	Membre de France Esport	Pro
9	William	35	H	Membre de France Esport	Am
11	Yohan	43	H	Membre de France Esport	Pro
12	Bernard	51	H	Gérant d'une salle esport à Paris	Pro

## Bibliographie

### A

ABBOTT Andrew, *The System of Professions. An Essay on the Division of Expert Labor*, Chicago, University of Chicago Press, 1988.

ABDELNOUR Sarah, MÉDA Dominique (dir.), *Les nouveaux travailleurs des applis*, Paris, Presses Universitaires de France, La vie des idées, 2019.

ALEXANDRE Olivier, *La Tech. Quand la Silicon Valley refait le monde*, Paris, Seuil, Sciences humaines, 2023.

AKRICH Madeleine, « Les utilisateurs, acteurs de l'innovation », Madeleine Akrich, Michel Callon et Bruno Latour (dir.), *Sociologie de la traduction*, Paris, Sciences sociales, Presses des Mines, 2006.

AMAR Nathanel, « “Drunk is beautiful”. Boire au *bord de l'eau* : usage de l'alcool dans la communauté punk chinoise », *Civilisation*, n°66, 2017.

ARBORIO Anne-Marie, FOURNIER Pierre, « Pourquoi lire *Le Hobo* aujourd'hui ? », dans Nels Anderson, *Le Hobo*, traduit par Annie Brigant, Paris, Armand Colin, 2018 [1923], p. 3-21.

### B

BARNABÉ Fanny, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. Une incarnation du *play* », *Reset*, 4, 2015.

BEAUD Stéphane, « Un temps élastique. Étudiants des ‘cités’ et examens universitaires », *Terrain*, 27, 1997, p. 43-58.

BEAUD Stéphane, WEBER Florence, *Le guide de l'enquête de terrain*, Paris, La découverte, Grands repères, 2010.

BEAUDOIN Valérie, « Trajectoires et réseau des écrivains sur le Web. Construction de la notoriété et du marché », *Réseaux*, 175, 5, 2012.

BEAUDOIN Valérie, « Comment s'élabore la mémoire collective sur le web ? Une analyse qualitative et quantitative des pratiques d'écriture en ligne de la mémoire de la Grande Guerre », *Réseaux*, n°214-215, 2019, p. 141-169.

BEAUVISAGE Thomas, BEUSCART Jean-Samuel, MELLET Kevin, « Numérique et travail à-côté. Enquête exploratoire sur les travailleurs de l'économie collaborative », *Sociologie du travail*, 60, 2, 2018.

BECKER Howard S., *Outsiders. Études de sociologie de la déviance*, Paris, Editions A-M Métailié, 1985 [1963].

BECKER Howard S., *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion, Champs arts, 2010 [1988].

BECKER Howard S., *Les ficelles du métier. Comment conduire sa recherche en sciences sociales*, Paris, La Découverte, Repères, 2002.

BECKER Howard S., « Les photographies disent-elles la vérité ? », *Ethnologie française*, vol.37, 1, 2007, p. 33-42.

BECKER Howard S., *Evidence*, Chicago, The University of Chicago Press, 2017.

BELLEFLAMME Paul, PEITZ Martin, *The Economics of Platforms. Concepts and Strategy*, Cambridge University Press, 2021.

BENEDETTO-MEYER Marie, BOBOC Anca, *Sociologie du numérique au travail*, Paris, Armand Colin, 2021.

BERNARD Jacques, *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris, L'Harmattan, 2005.

BERGSTROM Marie, Internet, in Juliettes Rennes, (dir.), *Encyclopédie critique du genre. Corps, sexualité, rapports sociaux*, Paris, La Découverte, 2016.

BERRY Vincent, « Ethnographier sur Internet : rendre compte du "virtuel" », *Les sciences de l'éducation – Pour l'ère nouvelle*, 4, 45, 2012, p. 35-58.

BERRY Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR, Paideia, 2012.

BERRY Vincent, Manouk Borzakian., « Les mondes du jeu. Introduction », *Reset*, vol.4, 2015.

BERRY Vincent, « Le démineur est-il un monde ? Sociologie des pratiques vidéoludiques ordinaires », in Besson A., Prince N., Bazin L. (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p.127-142

BERRY Vincent, « Des groupes de joueurs aux groupes « de potes » dans les jeux en ligne », dans Olivier Martin, Eric Dagiral, *L'ordinaire d'internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales*, Paris, Armand Colin, Individus et Société, 2016, p.58-82.

BERRY Vincent, ANDLAUER Laetitia, *Jeu vidéo et adolescence*, Laval, Presses Universitaires de Laval, Adologiques, 2019.

BERRY Vincent, « Que sait-on des jeux de société modernes ? », *Sciences du jeu*, 14, 2021.

BERRY Vincent, VANSYNGEL Samuel, « Ce que le numérique fait aux promenades : publics, usages et pratiques ordinaires de Pokémon GO », dans Olivier Martin, Éric Dagiral, *Les liens sociaux numériques*, Paris, Armand Colin, Sociologica, 2021.

BESOMBES Nicolas, *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*, Thèse de doctorat en STAPS, sous la direction de Luc Collard et Eric Dugas, Université Paris Descartes, ED 566, 2016.

- BESOMBES Nicolas, « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu* [En ligne], 5, 2016.
- BEUSCART Jean-Samuel, « Les transformations de l'intermédiation musicale. La construction de l'offre commerciale de musique en ligne en France », *Réseaux*, 2-3, 141-142, 2007, p. 143-176.
- BEUSCART Jean-Samuel, FLICHY Patrice, « Plateformes numériques », *Réseaux*, 6, 212, 2018, p. 9-22.
- BLITSTEIN Pablo, LEMIEUX Cyril, « Comment rouvrir la question de la modernité ? Quelques propositions », *Politix*, 3, 123, 2018, p. 7-33.
- BOLTANSKI Luc, « Les usages sociaux du corps », *Annales. Economies, sociétés, civilisations*, 1, 1971, p. 205-233.
- BOLTANSKI Luc, *Les cadres. La formation d'un groupe social*, Paris, Edition de Minuit, Le sens commun, 1982
- BOLTANSKI Luc, CHIAPELLO Eve, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, Essais, 1999.
- BORDES Pascal, « Médias et para-sports. La fabrique de l'extrême ». Oboeuf, A. (dir.). Sport et médias. Paris. Éditions du CNRS, 2005, p. 167-177.
- BOUET Michel, *Significations du sport*, Paris, Editions Universitaires, 1989.
- BOUGEROL Christiane, « Habileté technique et réputation : les rivalités entre conducteurs à la Guadeloupe », in *Ethnologie française*, 37, 4, 2007, p. 721-731.
- BOULLIER Dominique, *Sociologie du numérique*, Armand Colin, Collection U, 2019.
- BOURDIEU Pierre, *Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie*, Paris Les éditions de minuit, Le sens commun, 1965.
- BOURDIEU Pierre, « Le sens pratique », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 2-1, 1976, p. 43-86.
- BOURDIEU Pierre, *Le sens pratique*, Paris, Les Editions de Minuit, Le sens commun, 1980.
- BOURDIEU Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Points, Essais, 1998 [1992].
- BOURDIEU Pierre, *Méditations pascaliennes*, Paris, Seuil, 1997.
- BOURDIEU Pierre, « Comment peut-on être sportif », dans *Question de sociologie*, Paris Les éditions de minuit, Reprise, 2002.
- BOURDIEU Pierre, « Champ du pouvoir et division du travail de domination. Texte manuscrit inédit ayant servi de support de cours au Collège de France, 1985-1986 », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 190, 2011, p. 126-139.
- BOURDIEU Pierre, *Manet. Une révolution symbolique*, Paris, Seuil, Raisons d'agir, Travaux, 2013.

BOURDIEU Pierre, CHAMBOREDON Jean-Claude, PASSERON Jean-Claude, *Le métier de sociologue*, Paris, éditions EHESS, 2021 [1968].

BOUTET Manuel, « S’orienter dans les espaces sociaux en ligne. L’exemple d’un jeu », *Sociologie du travail*, Vol. 50 – n°4, 2008, p.447-470.

BOUTET Manuel, « Innovation par l’usage et objet-frontière. Les modifications de l’interface du jeu en ligne Mountyhall par ses participants », *Revue d’anthropologie des connaissances*, 4, 1, 2010, p. 87-113.

BOUTET Manuel, « Jouer aux jeux vidéo avec styles. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 3-4, 173-174, 2012, p. 207-234.

BOUTILIER Mary A., SANGIOVANNI Lucinda, *The Sporting Women*, Champagn, Illinois, 1983.

BRION Reynald, *Perceived sportivity of exeperiential activities: conceptuaalization, measure and effects on consumers-brands relationships*, Thèse de doctorat en sciences de gestion, sous la direction de Géraldine Michel, Ecole doctorale Entreprise, économie, société, Université de Bordeaux, 2022.

BRÖHM Jean-Marie, *Sociologie politique du sport*, Nancy, PUN, 1992 [1976].

BROMBERGER Christian, *Passions ordinaires : football, jardinage, généalogie, concours de dictée...*, Paris, Hachette, 2002.

BRUNO Pierre, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros, 1993.

BRODY Aymeric, *Apprendre à jouer le jeu : une ethnographie réflexive auprès des joueurs amateurs de poker*, Thèse de doctorat en Sciences de l’éducation, sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris 13, 2016.

BRODY Aymeric, CHICHARRO Gladis, COLIN Lucette, GARNIER Pascale, *Les « petits coins » à l’école. Genre, intimité et sociabilité dans les toilettes scolaires*, Toulouse, Edition Erès, 2023.

BROUGÈRE Gilles, *Jouet et compagnie*, Paris, Stock, 2003.

BROUGÈRE Gilles, *Jouer/ Apprendre*, Economica, 2005.

BROUGÈRE Gilles, « Jean Lave, de l’apprentissage situé à l’apprentissage aliéné », *Pratiques de Formation – Analyses*, n°22, 2008, p. 49-63.

BROUGÈRE Gilles (dir.), *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde, 2015.

BUU-SAO Doris, LÉOBAL Clémence, « Racialisation et action publique : les intermédiaires entre appropriation et contestation des catégories ethniques et raciales », *Politix*, 131, 2020.

BURAWOY Michael, « For Public Sociology », *American Sociological Review*, vol.70(1), 2005, p. 4-28.

## C

CALLON Michel, « Pour une sociologie des controverses technologiques », Madeleine Akrich, Michel Callon et Bruno Latour (dir.), *Sociologie de la traduction*, Paris, Sciences sociales, Presses des Mines, 2006.

CAILLOIS Roger, *Des jeux et des hommes*, Folio, Essais, 1958.

CARDON Dominique, « Réseaux sociaux de l'internet », *Réseaux*, n°88, 2011, p. 141-148.

CARDON Dominique, *Culture numérique*, Paris, Sciences Po Les presses, Les petites humanités, 2019.

CASILLI Antonio, *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?*, Villeneuve d'Ascq, Éditions du Seuil, Coll. La couleur des idées, 2010.

CASILLI Antonio, *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris, Éditions du Seuil, 2019.

CASTEL Robert, *La métamorphose de la question sociale. Une chronique du salariat*, Paris, Fayard, 1995.

CHAMPY Florent, DEPLAUDE Marc-Olivier, « Comment parler des professions ? Sagesse pratique, vulnérabilités et protections professionnelles », *La vie des idées*, 2015.

CHANTSEVA Victoria, *Rendre propre. Une enquête multi-située sur un travail éducatif (France, Norvège, Russie)*, thèse de doctorat, dirigé par Pascale Garnier, Université Sorbonne Paris Nord, 2022.

CHAPOULI Jean-Michel, « Sur l'analyse sociologique des groupes professionnels », *Revue française de sociologie*, 14, 1, 1973, p. 86-114.

CHARTIER Roger, « Avant-propos. Le sport ou la libération contrôlée des émotions », dans Norbert Elias, Éric Dunning, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, traduit par Josette Chicheportiche, Fabienne Duvigneau, Fayard, 1994 [1986], p. 7-24.

CHAULET Johann, SOLER-BENONI Jessica, « Se réunir pour jouer. Les LAN parties entre ajustements et réaffirmation des identités genrées », *Reset*, 8, 2019.

CHAVES FERREIRA Bruno, JOURDAIN Anne, NAULIN Sidonie, « Les plateformes numériques révolutionnent-elles le travail ? Une approche par le *web scraping* des plateformes Etsy et La Belle Assiette », *Réseaux*, 212, 6, 2018, p. 85-119.

CLAIR Isabelle, « La division genrée de l'expérience amoureuse. Enquête dans des cités d'habitat social. », *Sociétés & Représentations*, 24, 2007, p. 145-160.

COAVOUX Samuel, « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* », *Les jeux au croisement du social, de l'art et de la culture*, dir. Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonot, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2010, p. 43-58.

COAVOUX Samuel, « Ce que les techniques numériques font aux loisirs », *Idées économiques et sociales*, 194, 2018, p. 3-40.

COAVOUX Samuel, « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », *La vie des idées* [en ligne], 2019.

COAVOUX Samuel, ROQUES Noémie, « Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », *Réseaux*, 224(6), 2020, p. 169-196.

COHEN Stanley, *Folks Devils and Moral Panics. The Creation of the Mods and the Rockers*, St. Albans, Paladin, 1973.

CONNELL Raewyn, *Masculinités. Enjeux sociaux de l'hégémonie*, Paris, Editions Amsterdam, 2022.

CONORD Sylvaine, « Usages et fonctions de la photographie », *Ethnologie française*, 1, vol. 37, 2007, p. 11-22.

COULMONT Baptiste, *Sociologie des prénoms*, Paris, La Découverte, Repères, 2022.

## D

DAGIRAL Éric, LICCOPE Christian, MARTIN Olivier, PHARABOD Anne-Sylvie, « Le *Quantified Self* en question(s). Un état des lieux des travaux de sciences sociales consacrés à l'automesure des individus », *Réseaux*, 4, n°2016, 2019, p. 17-54.

DAMON Julien, *Toilettes publiques. Essais sur les commodités urbaines*, Paris, Presses de Sciences Po, 2023.

DAMONT Nicolas, FALCOZ Marc, « Questionner la frontière floue entre amateur et professionnel: Les apories de la frontière entre amateur et professionnel », *Marché et organisations*, 27, 2016, p. 83-103.

DARMON Muriel, « La notion de carrière: un instrument interactionniste d'objectivation », *Politix*, 82, 2008, p. 149-167.

DARMON Muriel, *Classes préparatoires. La fabrique d'une jeunesse dominante*, Paris, La Découverte, 2015.

DAVID Ronan, OBLIN Nicolas, *Jouer le monde. Critique de l'assimilation du sport au jeu*, Lormont, Le bord de l'eau, Altérité critique sport, 2017.

DAVIDOVICI-NORA Myriam, BOURREAU Marc, « Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo », *Réseaux*, 173-174, 2012.

DAVIDOVICI-NORA Myriam, « Paid and Free Digital Business Models Innovations in the Video Games Industry », *Diginworld Economic Journal*, 94, 2014, p. 83-103.

DAYAN Daniel, « Copyright Subculture », *American Journal of Sociology*, 91 : 1219-28, 1986.

DEKKER Misha, *Politicizing Street Harassment. The Constitution of a Public Problem in the Netherlands and France*, thèse de doctorat en Sociologie, dirigée par Cyril Lemieux et W.G.J. Duyvendak, Université d'Amsterdam, 2021.

- DEFRANCE Jacques, *Sociologie du sport*, Paris, La Découverte, Repères, 2011.
- DEFRANCE Jacques, « Regards sur la sociologie du sport », *Savoir/Agir*, n°15, 2011, p. 59-66.
- DEFRANCE Jacques, EL BOUJJOUI Taieb, HOIBAN Olivier, *Le sport au secours de la santé. Politiques de santé publique et activité physique. 1885-2020 : Une sociohistoire*, Paris, éditions du Croquant, 2021.
- DELAPORTE Yves, « Les traces des signes : de la photographie au dessin », *Ethnologie française*, vol.37, 1, 2007, p. 97-99.
- DELPHY Christine, *L'ennemi principal (Tome 1) : économie politique du patriarcat*, Paris, Sellepse, 1998.
- DELSAUT Yvette, « Le double mariage de Jean Céliste », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 4, 1976, p. 3-20.
- DEMAZIÈRE Didier, GADÉA Charles, *Sociologie des groupes professionnels. Acquis récents et nouveaux défis*, Paris, La Découverte, Recherches, 2009.
- DEMAZIÈRE Didier, OHL Fabien, LE NOÉ Olivier, « La performance sportive comme travail », *Sociologie du travail*, Vol. 57 - n° 4, 2015, 407-421.
- DENIS Jérôme, PONTILLE David, *Le soin des choses. Politiques de la maintenance*, La Découverte, Terrains philosophiques, 2022.
- DESHAYES Marie, « Les communautés virtuelles, mythe ou réalité ? Entretien avec Benjamin Loveluck », *Sciences Humaines*, n°277, 2016,
- DÉTREZ Christine, *Sociologie de la culture*, Paris, Armand Colin, Cursus, 2020.
- Dodier Nicolas, « Les arènes des habiletés techniques », dans Bernard Conein, Nicolas Dodier, Laurent Thévenot, *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire*, Paris, Editions de l'EHESS, Raisons Pratiques, 1993, p. 115-139.
- DODIER Nicolas, *Les hommes et les machines*, Paris, Métailié, Leçons De Choses, 1995.
- DOROWY Michael, JIN Dal Yong, « Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests », *Internal Journal of Communication*, vol 7, 2013, p.2254-2274.
- DUCRET André Marie Omer, « Le concept de 'configuration' et ses implications empiriques : Elias avec et contre Weber », *Sociologies*, 2011.
- DUJARIER Marie-Anne, *Le travail du consommateur. De mcDo à eBay : comment nous coproduisons ce que nous achetons*, Paris, La Découverte, Cahiers Libres, 2008.
- DUJARIER Marie-Anne, « Travail », *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Erès, Questions de société, 2024, p. 363-369.
- DUMONT Guillaume, *Grimpeur professionnel. Le travail créateur sur le marché du sponsoring*, Editions EHESS, Cas de figure, 2018.

DUNNING Éric, MURPHY Patrick, WILLIAMS John, « Le violence des spectateurs lors des matchs de football : vers une explication sociologique », Norbert Elias, Éric Dunning, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, traduit par Josette Chicheportiche, Fabienne Duvigneau, Fayard, 1994 [1986], p. 335-366.

DURET Pascal, *Sociologie du sport*, Paris, Presses Universitaires de France, Que sais-je ?, 2015.

DURKHEIM Émile, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, PUF, Quadrige, 2013 [1912].

DURKHEIM Émile, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, PUF, Quadrige, 2007 [1937].

## E

ELIAS Norbert, *La civilisation des mœurs*, traduit par Pierre Kamnitzer, Paris, Agora, Pocket, 1973 [1969].

ELIAS Norbert, *Engagement et distanciation. Contribution à la sociologie de la connaissance*, traduit de l'allemand par Michèle Hulin, Paris, Fayard, 1993.

ELIAS Norbert, *Qu'est-ce que la sociologie ?*, Paris, Agora, Pocket, 1993.

ELIAS Norbert, DUNNING Éric, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, traduit par Josette Chicheportiche, Fabienne Duvigneau, Fayard, 1994 [1986].

ELIAS Norbert, « La sociologie... quand elle est bien faite » Entretien, 1984-1985, *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 5, 205, 2014, p. 4-19.

ELOY Florence, BONNÉRY Stéphane, COAVOUX Samuel, DESLYPER Rémi, GIRAUD Frédérique, LEGON Thomas, MILLE Muriel, SOULÉ Véronique, *Comment la culture vient aux enfants : repenser les médiations*, Paris, Presses de Sciences Po, 2022.

ELZINGA Aant, « The science-society contract in historical transformation: with special reference to epistemic drift », *Social Science Information*, vol. 36, 3, 1997.

## F

FAURE Jean-Michel, FLEURIEL Sébastien, *Excellences sportives. Économie d'un capital spécifique*, Editions du Croquant, Champ social, 2010.

FAURE Jean-Michel, SUAUD Charles, « Un professionnalisme inachevé. Deux états du champ du football professionnel en France, 1963-1993 », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, n°103, 1994, p. 7-25.

FAURE Jean-Michel, SUAUD Charles, *La raison des sports. Sociologie d'une pratique universelle et singulière*, Raisons d'Agir, Cours & Travaux, 2015.

FERRET Nathan, « Ethnographier sur la plateforme Twitch. Enjeux, limites et méthodes de l'enquête par streaming », *Socio-Anthropologie*, 45, 2022, p. 139-155.

FINE Gary Alan, *Sbarred Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago : University of Chicago Press, 1983.

FLEURIEL Sébastien, « Le travail dénié et les jeux olympiques : entre passions et intérêts », *Sociétés contemporaines*, 3, 63, 2006, p. 85-103.

FLEURIEL Sébastien, « Les jeux olympiques. Des athlètes précaires au service de dirigeants vertueux », *Savoir/Agir*, n°15, 2011, p. 33-38.

FLEURIEL Sébastien SCHOTTÉ Manuel, *Sportifs en danger. La condition des travailleurs sportifs*, Editions du croquant, Raisons d'Agir, 2008.

FLEURIEL Sébastien, SCHOTTÉ Manuel, « Dépasser l'alternative amateurs/professionnels. Programme pour une histoire sociale des sportifs au travail », *Le mouvement social*, 1, n°256, 2016.

FLICHY Patrice, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, La république des idées, 2010.

FLICHY Patrice, *Les nouvelles frontières du travail à l'ère numérique*, Paris, Seuil, Les livres du nouveau monde, 2017.

FONTAR Barbara, LE MENTEC Mikaël, « Les pratiques vidéoludiques des adolescents de 13-15 ans », *Réseaux*, 4, 222, 2020, p. 79-112.

FOURNIER Laurent Sébastien, *Mêlée générale. Du jeu de soule au folk-football*, Rennes, PUR, Essais, 2012.

FRIEDSON Eliot, *La profession médicale*, Paris, Payot, 1984.

## G

GABORIAU Philippe, *Les spectacles sportifs. Grandeurs et décadences*, Paris, L'Harmattan, Logiques Sociales, 2003.

GASPARINI William, KOEBEL Michel, « Pratiques et organisations sportives : pour un comparatisme réflexif », *Sciences Sociales et Sport*, 8, 2015, p. 9-19.

GERBER David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable. Enquête sur les efforts de légitimation ordinaire des joueurs », *Reset*, 4, 2015.

GERVASONI Quentin, *De la Pokémania aux Pokémaniacs. La captation des fans adultes de Pokémon entre stratégies des industries culturelles et intermédiation participative*, Thèse de doctorat, sous la direction de Vincent Berry et Pascale Garnier, Université Sorbonne Paris Nord, ED Erasme, 2024.

GODEFROY Joseph, « Des influenceurs sous influence ? La mobilisation économique des usagers d'Instagram », *Travail et emploi*, 164-165, 1-2, 2021.

GODEFROY Joseph, *Des influenceurs sous influence. Sociologie de la mise au travail des usagers d'Instagram*, Thèse de doctorat en Sociologie, sous la direction de Marie Cartier et Baptiste Viaud, Université de Nantes, ED Sociétés, Temps, Territoires, 2023.

GOFFMAN Erving, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis, The Bobbs-Merrill Company, 1961.

GOFFMAN Erving, *Stigmaté. Les usages sociaux des handicaps*, Paris, Les éditions de minuits, Le sens commun, 1975 [1973].

GOFFMAN Erving, « Calmer le jobard », *Le parler frais d'Erving Goffman*, Paris, Editions de Minuit, 1987, p. 277-300.

GOFFMAN Erving, « La « distance au rôle » en salle d'opération », traduit et présenté par Yves Winkin, *Actes de la Recherches en Sciences Sociales*, 3, 143, 2002.

GOFFMAN Erving, *L'arrangement des sexes*, trad. Maury, H., Paris, La Dispute, Le genre du monde, 2022 [1977].

GOLD Raymond, « Roles in Sociological Field Observations », in *Social Forces*, vol. 36, 1958.

GOULET Frédéric, VINCK Dominique, *Critical studies of innovation. Alternative approaches to the pro-innovation bias*, Cheltenham, UK : Edward Elgar, 2017.

GRANOVETTER Marc, *Société et économie*, Paris, Edition du Seuil, 2020.

GREAVES Jennifer, « Action Replay : Looking at Women in Sport », *Feminist Action*, dir. Joy Hoiland, Londres, 1984, p. 125-146.

GROSSETÊTE Matthieu, « Deux poids deux mesures. Les personnes obèses et l'obésité dans l'information télévisée », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 3, 208, 2015, p. 62-73.

GUÉRANDEL Carine, MARDON Aurélia, « Introduction. Socialisation de genre durant la jeunesse : la part du sport », *Agora débats/jeunesses*, 1, 90, 2022, p. 58-69.

GUTTMANN Allen, *Du rituel au record, la nature des sports modernes*, traduit par Thierry Terret, Paris, L'Harmattan, 2006.

## H

HAMARI Juho, SJÖBLOM Max, « What is eSport and Why People Watch It ? », *Internet Research*, 27(2), 2017.

HENNION Antoine, « Une sociologie de l'intermédiaire : le cas du directeur artistique de variétés », *Sociologie du travail*, 4, 25, 1983, p. 459-474.

HENRIOT Jacques, *Le jeu*, PUF, le philosophe, 1976 [1969].

HENRY Emmanuel, *La fabrique des non-problèmes. Ou comment éviter que la politique s'en mêle*, Paris, Presses de Sciences Po, Essai, 2021.

HUIZINGA Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit par Cécile Seresia, Gallimard, Tell, 1951.

**J**

JENKINS Henry, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.

JENNY Seth E., MANNING Douglas, KEIPER Margaret C., OLRICH Tracy W., « Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “Sport” », *Quest*, n°69(1), 2017, p. 1-18.

JEU Bernard, *Le sport, l'émotion, l'espace*, Paris, Vigot, Sport+Enseignement, 1977.

JOUËT Josiane, « Les dispositifs de construction de l'internaute par les mesures d'audience », *Le temps des médias*, 2(3), 2004.

JOUNIN Nicolas, *Voyage de classe. Des étudiants de Seine-Saint-Denis enquêtent dans les beaux quartiers*, Paris, La Découverte, 2014.

JOURDAIN Anne, « Faites de votre passion un métier. Etsy, une plateforme d'émancipation féminine ? », *la Nouvelle Revue du Travail*, 13, 2018.

**K**

KANE Daniel, SPRADELEY Brandon D., « Recognizing Esport as a Sport », *The Esport Journal*, 2017.

KATZ Jack, « Se cuisiner un statut. Des noms aux verbes dans l'étude de la stratification sociale », *Ethnographiques.org*, 23, 2011.

KLINE Stephen, DYER-WHITEFORD Nick, DE PEUTER Greig, *Digital Play: the Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, 2003.

KOEGH Brendan, *A Play of Body. How We Perceive Videogames*, London, Cambridge Massachussets, The MIT Press, 2018.

KOKUREK Carly A., *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. University of Minnesota Press, 2015.

KRINSKY Charles, « Introduction : The Moral Panic Concept », *The Ashgate Research Companion to Moral Panic*, Ashgate, 2013.

**L**

LAMBERT Anne, « Le comblement inachevé des écarts sociaux. Trajectoire et devenir professionnel des élèves boursiers d'HEC et de l'ESSEC », *Acte de la Recherche en Sciences Sociales*, 3, 183, 2010, p. 106-124.

LAMBERT Anne, CAOYUETTE-REMBLIÈRE Joanie, GUÉRAUT Elie, LEROUX Guillaume, BONVALER Catherine, GIRARD Violaine, LANGLOIS Laetitia, « Le travail et ses aménagements : ce que la pandémie de covid-19 a changé pour les Français », *Population & Sociétés*, 7, 579, 2020

LAMOUREUX Christophe, *La grande parade du catch*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, Socio-logiques, 1993.

LAMOUREUX Christophe, « Le match à la télévision. Vision du jeu et mise en paroles », *Sociétés & Représentations*, 2(7), 1998, p. 333-338.

LANDOUR Julie, « Quand l'articulation des temps éclaire les positions sociales. Le cas des travailleurs indépendants », *Travail, genre et sociétés*, vol. 50, no. 2, 2023, pp. 135-153.

LATOUR Bruno, *Changer de société, refaire de la sociologie*, Paris, Poche, La Découverte, 2007.

LAVE Jean, WENGER Étienne, *Situated learning. - Legitimate peripheral participation*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991.

LAZUECH Gilles, *L'exception française. Le modèle des grandes écoles à l'épreuve de la mondialisation*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 1999.

LEFEBVRE Florian, *Contribution à l'analyse des stratégies des clubs de football professionnels sur le marché international de l'esport : une approche par les capacités dynamiques*, thèse de doctorat en STAPS, sous la direction de Nicolas Chanavat et Mathieu Djaballah, Université Paris Saclay, 2021.

LEFEBVRE Florian, BESOMBES Nicolas, « Les Jeux Olympiques face à l'intégration de l'esport : analyse de la perception des acteurs du sport et de l'esport », *Les défis de l'Olympisme, entre héritage et innovation : approches historique, sociale et managériale du mouvement olympique*, Paris, INSEP éditions, 2021.

LELAY Stéphane, SAVIGNAC Emmanuelle, FRANCES Jean, *La gamification de la société. Vers un régime du jeu ?*, Londres, Iste éditions, 2021.

LEMIEUX Cyril, *La sociologie pragmatique*, Paris, La découverte, Repères, 2018.

LESTRELIN Ludovic, « Spectacle », Michaël Attali, Jean Saint-Martin (dir.), *Dictionnaire culturel du sport*, Paris, Armand Colin, 2010.

LESTRELIN Ludovic, SOULÉ Bastien, « Exploiter un grand stade et sécuriser le spectacle sportif. Une conciliation délicate au sein des clubs professionnels de football », *Revue Française de Sociologie*, vol. 62, n°3, 2021, p. 451-480.

LESTRELIN Ludovic, *Sociologie des supporters*, Paris, La Découverte, Repères sociologie, 2022.

LE VELLY Ronan, « Les démonstrateurs de foires. Des professionnelles de l'interaction symbolique », *Ethnologie Française*, 1, 37, 2007, p. 143-151.

LOIRAND Gildas, « Professionnalisation : de quoi parle-t-on ? », in *Société de Sociologie du Sport de Langue Française*, Dispositions et pratiques sportives, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 217-227.

LOMBARD Jessica, *Pour une onto-anthropotechnie de la sphère humaine. La question de l'interdit technologique au prisme d'une lecture phénoménologique du transhumanisme*, Thèse de doctorat, dirigé par Luca Savarino, Université du Piémont Oriental, Italie, 2022.

LOUDCHERD Jean-François, « A propos de la traduction française du livre de Allen Guttman, From Ritual to Record: the Nature of Modern Sport », *STAPS*, 2, 80, 2008, p. 39-51.

LOUEZ Sophie, SCHÜTZ Gabrielle, « Les effets de la mixité au prisme du corps et de la sexualité : les hommes dans les métiers d'accueil », *Travail et Emploi*, 140, 2014 ; p. 5-19.

LUSSO Bruno, « Industrie du jeu vidéo et construction de clusters innovants », *Sciences du jeu*, 8, 2017.

## M

MANSON Philippe , *Introduction à Howard S. Becker*, Paris, La Découverte, Repères, 2021.

MALINOWSKI Bronislaw, *Les Argonautes du Pacifique occidental*, Paris, Gallimard, Poche, 1989.

MARCUS George E., « Ethnography in/of the world system: the emergence of multi-sited ethnography », *Annual Review of Anthropology*, 24, 1995, p. 95-117.

MARESCA Sylvain, *Précis de photographie à l'usage des sociologues*, Rennes, PUR, Didact Sociologie, 2013.

MARTINACHE Igor, MONCHATRE Sylvie, « Le savant et le travailleur. Comment parler du travail au-delà du geste ? », *Revue Française de Socio-Economie*, 2017, p. 205-218.

MARTIN Olivier, DAGIRAL Éric, *L'ordinaire d'internet: Le web dans nos pratiques et relations sociales*. Armand Colin, 2016.

MARTIN Olivier, DAGIRAL Éric, *Les liens sociaux numériques*, Paris, Armand Colin, Sociologica, 2021.

MARX Karl, *Travail salarié et capital. Salaire prix et profit*, Essentiel, Messidor/Editions sociales, 1985.

MATTHIEU Lilian, « Ambiguïté sociale des paniques morales », *Sens-Desous*, 1, 15, 2015, p. 5-13.

MAUSS Marcel, *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, Quadrige, 2013.

MÉADEL Cécil, « La mise en mots des usagers. Sondages et études de marché », communication au séminaire PRISME, Mars 1997.

MENGER Pierre-Michel, *Le travail créateur. S'accomplir dans l'incertain*, Paris, Points, Essais, 2009.

MENNESSON Christine, *Être une femme dans le monde des hommes. Socialisation sportives et construction de genre*, Paris, L'Harmattan , 2006.

MEUNIER Sarah. *Game studies et industrie du jeu vidéo : mélange de mondes*. Thèse de doctorat en Sociologie. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II; Université du Québec à Montréal, 2022.

MIDOL Nancy, « Cultural Dissents and Technical Innovations in the 'whiz' Sports », *International Review for the Sociology of Sport*, 1, Vol. 48, 1993

MORA Philippe, HÉAS Stéphane, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in *Consommations et Sociétés*, 2003, p. 129-145.

MORA Philippe, HÉAS Stéphane, "From videogamer to e-sportsman: Toward a growing professionalism of world-class players?." In *Doom: Giocare in Prima Persona*, Matteo Bittanti and Sue Morris, Eds. Milano: Costa & Nolan, 2005.

MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Champs Visuels, L'Harmattan, 2005, p.25-123.

MOUSSET Kélian, EPRON Aurélie, « La difficile naissance d'un spectacle sportif : l'exemple de la médiatisation des championnats de ping-pong à Paris en 1933 », Thomas Bauer, Doriane Gomet (dir.), *Histoire(s) de balles et de plumes*, Pulim, 2020, p. 155-167.

## N

NAULIN Sidonie, JOURDAIN Anne, *The Social Meaning of Extra Money. Capitalism and the Commodification of Domestic and Leisure Activities*, Palgrave Macmillan, Dynamics of Virtual Work, 2019.

NOVA Nicolas, BLOCH Anaïs, *Dr. Smartphone: An Ethnography of Mobile Phone Repair Shops*, Creative Commons, 2020.

## O

OCTOBRE Sylvie, *Deux pouves et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, Ministère de la Culture – DEOS, Questions de culture, 2014.

OSTY Florence, *Le désir de métier. Engagement, identité et reconnaissance au travail*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, Des sociétés, 2003.

## P

PABERZ Chloé, « Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? », *Hermès, La Revue*, n°62, 2012, p.48-51.

PARLEBAS Pierre, *Elements de sociologie du sport*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.

PARRY Jim, « E-sport are Not Sports », *Sport, Ethics and Philosophy*, vol. 13, n°1, 2019, p. 3-18.

PASQUIER Dominique, « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie Française*, 1, 40, 2010, p. 93-100.

PERRONNET Clémence, « Qui sont les youtubers scientifiques ? : Enquête sur leurs profils, leur parcours, leurs pratiques », *Lecture Jeunesse*, 2021.

PIETTE Albert, *Le mode mineur de la réalité. Paradoxes et photographies en anthropologie*, Louvain-La-Neuve, Peeters, 1992.

PIETTE Albert, « Fondements épistémologiques de la photographie », *Ethnologie française*, vol.37, 1, 2007, p. 23-28.

PIZZO Anthony, BAKER Bradley J., NA Sangwon, LEE Mi Aa, KIM Doohan, FUNK Daniel C., « eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives », *Sport Marketing Quarterly*, West Virginia University, n°27, 2018, p. 108-123.

POCIELLO Christian, *Les cultures sportives*, Paris, PUF, 1999.

POTIER Victor, DÉJEAN Sébastien, YASSINE-DIAB Nadia, « De l'utilité de pratiques futiles. Les pratiques interstitielles du jeu vidéo dans l'activité quotidienne », *Terrains&Travaux*, 1, 42, 2023, p. 187-210.

Proulx Serge, « Les communautés virtuelles : ce qui fait liens », in Proulx, S., Poissant, L., Sénégal, M. (dir.), *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Laval, Presses de l'Université de Laval, 2006.

## Q

QUÉRÉ Louis, « Pour un calme examen des faits de société », dans Bernard Lahire (dir.), *A quoi sert la sociologie ?*, Paris, La Découverte, 2002.

## R

REITMAN Jason G., ANDERSON-COTO Maria J., WU Minerva, LEE Je Seak, STEINKUUEHLER Constance, « Esport Research: A Literature Review », *Game and Culture*, vol. 15, 2020, p. 32-50.

RELIEU Marc, « Du tableau statistique à l'image audiovisuelle. Lieux et pratiques de la représentation en sciences sociales », *Réseaux*, vol.17, 94, 1999, p. 49-86.

REMAUD Olivier, SCHAUB Jean-Frédéric, THIREAU Isabelle, « Pas de réflexivité sans comparaison », Olivier Remaud, Jean-Frédéric Schaub, Isabelle Thireau (dir.) *Faire des sciences sociales. Comparer*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2012.

RÉMY Catherine, « Ni cliché, ni séquence : s'arrêter sur l'image », *Ethnologie française*, vol.37, 1, 2007, p. 89-95.

RÉMY Catherine, *La fin des bêtes. Ethnographie du travail de mise à mort des animaux*, Paris, Economica, Études sociologiques, 2009.

RUEFF Julien, « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, vol. 151, no. 5, 2008, pp. 139-166.

ROBERT Sylvain, « Amateurs et professionnels dans le basket français (1944-1975) : querelles de définitions », *Genèse*, 36, 1999, p. 69-91.

ROUEFF Olivier, « La montée des intermédiaires. Domestication du goût et formation du champ du jazz en France », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 181-182, 2010, p. 35-59.

ROUEFF Olivier, *Jazz, les échelles du plaisir. Intermédiaires et culture lettrée en France au vingtième siècle*, Paris, La Découverte, 2013

ROUEFF Olivier, SOFIO Séverine, « Intermédiaires culturels et mobilisations dans les mondes de l'art », *Le Mouvement Social*, 243, 2013.

## S

SAVIGNAC Emmanuelle, *La gamification du travail. L'ordre du jeu*, Londres, OSTÉ éditions, « Innovation, entrepreneuriat et gestion », 2017.

SCHOTTÉ Manuel, *La valeur du footballeur*, Paris, CNRS Edition, 2022.

SCHÜLTZ Gabrielle, NOÛS Camille, « Pour une sociologie du télétravail ancrée dans les organisations », *Sociologie Pratiques*, 2, 43, 2021.

SÉBILEAU Arnaud, *Rester dans le vent. Sociologie des véliplanchistes et de leurs temporalités*, Rennes, PUR, Des Sociétés, 2014.

SERVAIS Olivier, *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Paris, Karthala, 2020.

SIMMEL George, *Sociologie et épistémologie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1981.

SIMMEL George, *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, trad. De l'allemand par Frelan, F., Paris, Herne, 2007 [1903].

SIMONET Maud, *Travail Gratuit : la nouvelle exploitation ?*, Textuel, 2018.

SMITH Dorothy, *L'ethnographie institutionnelle. Une sociologie pour les gens*, traduit par Fabienne Malbois, Michel Barthélémy, Julia Hedström, Paris, Economica, Études sociologiques, 2015 [2005]

SOLDANI Jérôme, « Les jeux sportifs des Austronésiens formosans », *Sciences du jeu* [en ligne], 10, 2018.

SOLER-BENONIE Jessica, « De *Age of Empire* à *League of legend* : trajectoires et socialisations vidéoludiques des gameuses de 4 à 18 ans », *Jeu vidéo et Adolescence*, dir. Vincent Berry, Leticia Andlauer, Laval, Presses Universitaires de Laval, Adologiques, 2019, p. 53-74.

SOLER-BENONIE Jessica, *Être et (re)devenir une gameuse de jeux vidéo. Trajectoires, épreuves et tensions de genre en terrain vidéoludique*, Thèse de doctorat en Sociologie, dirigée par Michel Grossetti et Caroline Datchary, ED TESC, Toulouse II, 2019.

SOULÉ Bastien, WALK Steve, « Comment rester « alternatif » ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d'authenticité subculturelle », *Corps*, 1, n°2, 2007.

SOULÉ Bastien, « Promouvoir les applications mobiles de sport et d'activité physique : des promesses d'empowerment teintées d'enjeux stratégiques », *Tic&société*, vol.15, 2-3, 2021.

SOULÉ Bastien, « La pluralité des modèles de revenus dans le secteur des applications mobiles de sport et d'activité physique. Une approche exploratoire en termes d'agencement marchand », *Réseaux*, 1, 237, 2023.

SUAUD Charles, « La vocation, force et ambivalence d'un concept « nomade ». Pour un usage idéal-typique », *Sciences sociales et sport*, 12, 2, 2018, p. 19-44.

SWARTZ Olivier, « L'empirisme irréductible. La fin de l'empirisme ? », post-face, dans Anderson, N., *Le Hobo. Sociologie du sans-abri*, Paris, Armand Colin, 2018.

## T

TABET Paola, « Les mains, les outils, les armes », in *L'Homme*, vol.19, n°3-4, 1979, p. 5-61.

TAYLOR T.L., *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, The MIT Press, 2006.

TAYLOR T.L., *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, Massachusetts, the MIT Press, 2012.

TER MINASSIAN Hovig, « Les dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France », *Territoire en mouvement*, 42, 2019.

TER MINASSIAN Hovig, BOUTET Manuel, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés*, 1-2, 2015

TER MINASSIAN Hovig, BERRY Vincent, BOUTET Manuel, COLON DE CARVAJAL Isabelle, COAVOUX Samuel, GERBER David, RUFAT Samuel, TRICLOT Matthieu, ZABBAN Vinciane, *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais, 2021.

TILLY Charles, *La France conteste, de 1600 à nos jours*, Paris, Fayard, L'espace du politique, 1986.

THOMAS Williams Isaac, *The Child in America*, New York, Alfred A. Knopf, 1938.

THOMAS Williams Isaac, « Définir la situation », *L'école de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine*, Paris, Aubier, 1990, p. 79-82.

THOMAS Williams Isaac, ZNANIECKI Florian, *Le paysant polonais en Europe et en Amérique*, Paris, Nathan, 1998.

TÔNNIES Ferdinand, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*, trad. De l'allemand par Leif, J., Paris, PUF, 1977 [1912].

TRICLOT Matthieu, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Zones, 2021.

TUAILLON DEMÉSY Audrey, « Le *quidditch* moldu. De l'imaginaire à la réalité », *Question de communication*, 31, 2017, p. 393-413.

TURNER Fred, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand un homme d'influence*, traduit de l'anglais par Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2012.

## U

ULMANN Jacques, *De la gymnastique aux sports modernes. Histoire des doctrines de l'éducation physique*, Paris, Vin, Histoire des sciences, 1997.

## V

VANSYNGEL Samuel, VELPRY Arthur, BESOMBES Nicolas, « French Esport Institutionalization », *GamiFIN Conferences*, University of Tampere, Finlande, 2018, 21-23 May. Online : <http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper15.pdf>

VANSYNGEL Samuel, « "Faire du jeu vidéo comme un sport professionnel". Éléments pour une socio-histoire des mobilisations en faveur des sports électroniques : 1994-2011 », *Rencontres autour du jeu du GIS Jeu et Sociétés, Volume 1*, Éditions Orbis Tertius, 2023.

VANSYNGEL Samuel, « Du jeu de cartes au jeu vidéo : le tournant numérique de *Magic: The Gathering* », *Sciences du jeu*, 2, 20, 2023.

VILLE Sylvain, « Donner la boxe en spectacle. Une histoire sociale des débuts de la boxe professionnelle à Paris, à la Belle Époque », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, vol. 209, n°4, 2015.

VILLE Sylvain, *Le théâtre de la boxe. Naissance d'un spectacle sportif (Paris-Londres, 1880-1930)*, Rennes, PUR, Histoire, 2022.

VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Seuil, La couleur des idées, 2002.

VINCK Dominique, « Humanités numériques : enjeu définitionnel », *Journal of Information Sciences*, vol. 21, 2, 2022.

## W

WAGNER Michael, « On the Scientific Relevance of eSport », *In Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Nevada: CSREA Press, 2006.

WACQUANT Loïc, *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur*, Paris, Agone, 1989.

WACQUANT Loïc, « L'habitus comme objet et méthode d'investigation. Retour sur la fabrique du boxeur », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 4, 184, 2010, p. 108-121.

WACQUANT Loïc, « Pour une sociologie de chair et de sang », traduit par Michaël Busset et Michaël Cordey, *Terrains & travaux*, 1, 26, 2015, p. 239-256.

WACQUANT Loïc, *Misère de l'ethnographie de la misère*, Raisons d'agir, Cours et travaux, 2023.

WEBER Florence, *Le travail à-côté. Étude d'ethnographie ouvrière*, Editions de l'EHESS, Les ré-impressions, 2001 [1989].

WEBER Florence, LAMY Yvon, « Amateurs et professionnels », *Genèses. Sciences sociales et histoire*, 36, 1999.

WENCESLAS Lizé, NAUDIER Delphine, ROUEFF Olivier, *Intermédiaires du travail artistique : à la frontière de l'art et du commerce*, Paris, Ministère de la culture et de la communication – DEPS, Questions de culture, 2011.

WENDLING Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, Ethnologies, 2002.

WINKIN Yves, *Anthropologie de la communication*, Paris, Seuil, 2001.

WITTGENSTEIN Ludwig, *Recherches philosophiques*, Gallimard, Bibliothèque de Philosophie, 2004.

WITKOWSKI Emma, « On the Digital Playing Field : How We “Do Sport” With Networked Computer Games », *in Games and Culture*, 7 : 349, 2012.

## Y

YAMANAKA Guilherme Kioshi, CAMPOS Marcus V.S., ROBLE ODILON José, MAZZEI Leandro Carlos, « eSport: A Stats-of-the-Art Review Based on Bibliometric Analysis », *Journal of Physical Education and Sport*, vol. 21, n°6, 2021, p. 3547-3555.

**Z**

ZABBAN Vinciane, « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne (enquête) », *Terrains & Travaux*, n°15, 2009, p. 81-104.

ZABBAN Vinciane, « Ceci est un monde » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, Thèse de doctorat Sociologie, sous la direction de Patrice Flichy, Université Paris Est, 2011.

ZABBAN Vinciane, « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 3-4, n°173-174, 2012, p.137-176.

## Index



## Index des jeux vidéo et des éditeurs de l'enquête

Le choix a été fait de décrire tout au long du manuscrit en notes de bas de page les jeux vidéo. Cet index propose de référencer leur première apparition afin de retrouver, si nécessaire, l'explication du jeu. Tous les jeux vidéo cités dans ce manuscrit n'ont pas fait l'objet d'une explication ; je recense ici ceux que j'ai notamment observé, en tant que joueur, manager, observateur de tournois en bar, en LAN ou en grands événements.

<b>Jeux vidéo</b>	<b>Description à la page :</b>
<i>Counter Strike</i>	63
<i>Fifa</i>	46
<i>Fortnite</i>	71
<i>Guitar Hero</i>	147
<i>Hearthstone</i>	21
<i>League of Legend</i>	20
<i>Magic : the Gathering</i>	72
<i>Mario Kart</i>	66
<i>Rocket League</i>	47
<i>Smash Bros</i>	66
<i>Starcraft</i>	20
<i>Street Fighter</i>	71
<i>Tetris</i>	106
<i>Trackmania</i>	21
<i>Windjammer</i>	106

## Matériaux d'enquête ethnographique mobilisés

Ne sont recensés ici que les matériaux qui ont donné lieu, dans le manuscrit, à des extraits d'entretiens, d'archives et des séquences ou des récits d'observations détaillés, donc longs. Ils ont été numérotés par ordre d'apparition dans l'ensemble de la démonstration, et non par dates.

### Introduction

**1. Mobilisation face à l'ARJEL**, Entretien, Fabien, réalisé avec Nicolas Besombes, au Kremlin Bicêtre, dans les locaux de l'équipe professionnelle ArmaTeam, juin 2017.

### Chapitre II

**2. LAN « improvisée » au collège** d'une petite ville de l'Oise, juillet 2003.

**3. LAN organisée au gymnase**, par une association d'une petite ville de l'Oise, septembre 2005.

**4. Première discussion sur l'esport**, avec Axel, bar Game Over, Nantes, novembre 2014.

### Chapitre IV

**5. La compétition en ligne d'Azula**, tournoi *Hearthstone* en ligne organisé par Azula, avril 2016.

**6. Coupe de France Street Fighter V par équipe, au Grand Rex**, tournoi *Street Fighter V*, mars 2017.

**7. Burgers et boissons gratuites, Gamers Assembly 2016.**

**8. La foire aux *goodies*, Gamers Assembly 2017.**

**9. Le (faux) « concours » pour gagner un ordinateur, Gamers Assembly 2016.**

**10. La folie des grandeurs ?**, Entretien, réalisé avec un proche de France Esport et de Paris Esport, 2019

**11. Interview de Matthieu Dallon**, dans France Soir par Victor Lefebvre, publié le 26 octobre 2015.

**12. Extrait d'un article** publié le 3 juillet 2018 par Lenaïc Leroy sur le site internet *Esport Insight*.

**13. Extrait de la rubrique « Définition et orthographe »** publié en 2018, site internet de France Esport.

- 14. **Débats avec les gars**, Entretien, Oshi, réalisé au *barcraft* de Nantes, février 2018.
- 15. **Faire grossir la bulle de l'esport dans les jeux vidéo**, Entretien, Michael, réalisé dans un café près de l'hôtel de ville de Paris, mai 2019.

## Chapitre V

- 16. **« C'est un bar de geeks »**, Game Over Nantes, janvier 2016.
- 17. **Un soir de tournoi au Game Over**, Nantes, novembre 2015.
- 18. **Portrait, La routine de Lancel**, au Game Over, Nantes, de 2014 à 2016.
- 19. **Celui qui perd paie la tournée**, au Game Over, Nantes, décembre 2014.
- 20. **Première arrivée à l'Insalan**, tournoi Insalan, Rennes, février 2014.
- 21. **Une voiture sans propriétaire**, Gamers Assembly, Poitiers, avril 2015.
- 22. **Panne de serveurs**, Insalan, Rennes, février 2016.
- 23. **Retard « stratégique »**, Gamers Assembly, Poitiers, mai 2016.
- 24. **Une convention peut en cacher une autre**, ESWC, Paris, octobre 2018.
- 25. **Un tournoi pour les « spectateurs »**, ArmaLAN, école 42, Paris, Juin 2018.
- 26. **Jour 2, « freefight de gamers »**, Redbull Kumite 2017, avril 2016.

## Chapitre VI

- 27. **Commenter au bar, construire sa notoriété**, Game Over, Nantes, récit 2016.
- 28. **Expérience bénévole puis obtention d'un CDI**, extrait entretien avec Champy, avril 2018.
- 29. **Un tournoi de jeu vidéo dans une convention sur la culture geek**, Art to Play, Nantes, 2016.
- 30. **La découverte des tâches du commentateur de tournoi**, Nantarena 2016, Nantes, 2016.
- 31. **Observer et suivre un compétiteur de façon improvisée en LAN étudiante**, Insalan, Rennes, Février 2018.
- 32. **Le temps élastique de la préparation d'une LAN**, extrait entretien avec Alexandre, Novembre 2019.

## Chapitre VII

- 33. **Des échanges limités lors d'un tournoi**
- 34. **Insultes lors d'une partie en ligne dans les hauts rangs sur *Hearthstone***

35. **Faim de tournoi**, Poitiers, Gamers Assembly 2016.
36. **Préparer sa nourriture pour une LAN**, Rennes, Insalan 2016.
37. **Pécho dans les toilettes en LAN**, Poitiers, Gamers Assembly 2017.
38. **Seconde expérience d'une nuit à l'Insalan**, Rennes, Insalan 2015.
39. **Sans badge, sans matelas, une première fois à l'hôtel**, Poitiers, Gamers Assembly 2018.
40. **Les joueurs de canapé**, Nantes, Nantarena 2016.
41. **Comment faire entrer de l'alcool en LAN**, Poitiers, Gamers Assembly 2015.
42. **La consommation de cannabis comme dopant**, Rennes, Insalan 2014.
43. **De la cocaïne pour les VIP**, Poitiers, Gamers Assembly 2016.

## Chapitre VIII

44. **De *Magic* au poker, à *Magic***, extrait d'entretien avec Raphael, professionnel, mai 2019.
45. **Le cercle des joueurs parisiens et l'accès aux tournois**, extrait d'entretien avec Raphael, professionnel, mai 2019.
46. **Des amis en commun, des ressources de jeu en plus**, extrait d'entretien avec Raphael, professionnel, mai 2019.
47. **Ostéo et jeux vidéo**, Poitiers, Gamers Assembly 2015.
48. **Des « LAN fun »**, extrait d'entretien avec Axel, Game Over Nantes, février 2018.
49. **La compétition, c'est tout une organisation**, extrait d'entretien avec Axel, Game Over Nantes, février 2018.
50. **« Mon père jouait aux jeux vidéo »**, extrait d'entretien avec Axel, Game Over Nantes, février 2018.
51. **Portrait, la socialisation enfantine et adolescente vidéoludique de Tidus**
52. **Portrait, « j'y arrivais facilement »**, extrait d'entretien de Sweat, joueur professionnel, mai 2019.
53. **Modalité « candidature » pour le rôle de rédacteur chez Club Esport**, novembre 2014.
54. **Modalité « enrôlement » dans l'équipe Ascention**, barcraft Game Over, Nantes, décembre 2015.
55. **Portrait, Tidus face aux propositions d'enrôlement**
56. **Récit, Parcours de Hélicoptère et ses coéquipiers de Punchline à Millenium**

**57. Introduction dans l'association Orks Esport Grand Poitiers**, Gamers Assembly 2018, Poitiers, 2018.

**58. Monter sur scène sans représenter son équipe**, Gamers Assembly, Poitiers, 2016.

## Chapitre IX

**59. Tenir les « fans » à l'écart**, Poitiers, Gamers Assembly 2015.

**60. La place stratégique à côté des « pros »**, Gamers Assembly, Poitiers, 2015.

**61. Quand l'amateur provoque le professionnel**, Insalan, Rennes, 2016.

**62. Une mobilisation ratée par mail**, Gamers Assembly, Poitiers, 2015.

## Chapitre X

**63. « Traîner avec ses egirls »**, Gamers Assembly, Poitiers, 2017.

**64. « Je fais partie de l'équipe »**, Extrait d'entretien avec Cart0n, Gamers Assembly, Poitiers, 2015.

**65. « C'est compliqué »**, Extrait d'entretien avec Sweat, compétiteur professionnel, Gamers Assembly 2018.

**66. Interview et mise en scène journalistique à l'extérieur de la Gamers Assembly**, Poitiers, 2016.

**67. Le « chercheur » au « passe presse »**, Lyon eSport, Lyon, 2018.

**68. Le coin presse de la Gamers Assembly**, Poitiers, 2017.

**69. Définitions des « promoteurs » d'esport**, extrait du site de France Esport.

**70. « Le parti pris » de la recherche ?**, Gamers Assembly, Poitiers, 2018.

**71. Le tapis rouge de la Gamers Assembly**, Poitiers, 2018.

**72. « Voir ce qu'il y a à faire »**, Sport et esport, Station F, juin 2019.

**73. Comment se lancer dans l'entrepreneuriat esport ?**, Esport Summit, Paris, octobre 2019.

**74. « On est tous des gamers »**, Cinquième atelier des assises de l'esport, Paris, juin 2019.

**75. « C'est les pires »**, Finale Magic Arena, Meltdown, Paris, décembre 2020.

**76. « Ils font des choses pour eux ! »**, Cinquième atelier des assises de l'esport, Paris, juin 2019.

## Chapitre XI

77. « **Faire évoluer la structure** », échanges avec Kojima, Game Over, Nantes, février 2015.
78. « **Dans les bons papiers des politiciens** », extrait d'entretien avec Michael, avril 2019.
79. « **Faire des projets et apprendre des trucs** », extrait d'entretien avec Michael, avril 2019.
80. **Se tourner vers les institutions publiques plutôt que les entreprises**, extrait d'entretien avec Michael, avril 2019.
81. Extrait d'une interview de Angel Munoz, Kermel Magazine, 2003.
82. **La « Fifa du jeu vidéo »**, Extrait d'entretien avec Arthur, juillet 2019.
83. **Créer une marque plus qu'un tournoi**, Extrait d'entretien avec Arthur, juillet 2019.
84. « **Grossir** » et « **avoir les champions** », Extrait d'entretien avec Romain, président de Futurolan, Gamers Assembly, 2014.
85. **Chercher des partenaires**, Extrait d'entretien avec Loïc, en contrat de développement esport à l'UFOLEP, février 2018.
86. **Identifier une problématique, avoir une vision**, Extrait d'entretien avec Greg, eGymnase, février 2018.

## Chapitre XII

87. **Créer un évènement pour le public**, Extrait d'entretien avec Arthur, juillet 2019.
88. **Un « opérateur d'émotions »**, Vincent Marty, « numéro 1 d'ESL France » (directeur), lors d'une émission YouTube « Overtime#2 » par ConnectEsport, 2019.
89. « **A nous 10, on fait 95 % de l'esport** », Extrait d'entretien avec Fabien, directeur de la Team Armée, juin 2017.
90. **Poser les problèmes sur la table des discussions**, extrait d'entretien avec Fabien, directeur de l'équipe Armée, 2017.
91. « **On va montrer à tout le monde qu'elles existent** », Extrait d'entretien avec Camille, manageuse chez Women In Games, 2019.
92. **Lié sport et esport lors d'évènements**, Extrait d'entretien avec Loïc, en contrat de développement esport à l'UFOLEP, février 2018.

## Matériaux photographiques

Illustration 1: Photographie test d'une personne consentante devant son jeu vidéo favoris, son café et sa cigarette.....	82
Illustration 2: Photo-dessinée test. Détournage du corps de l'enquêté et du matériel nécessaire à sa pratique.....	82
Illustration 3: Capture d'écran de la page d'accueil du site internet Toornament.....	109
Illustration 4: Capture d'écran de la page d'accueil du site Challonge, avec exemple d'arbre de tournoi.....	109
Illustration 5: Une publicité omniprésente sur scène, Gamers Assembly 2018.....	115
Illustration 6: Stand vente de produits informatiques et tests d'ordinateurs portables "gamers", Gamers Assembly 2017.....	115
Illustration 7: Stand test d'un dispositif ludique de réalité virtuelle, Gamers Assembly 2018.....	116
Illustration 8: Classement 2018 des scènes esport en fonction des gains et des spectateurs, par SmartCast.....	121
Illustration 9: Vue sur le comptoir du barcraft de Nantes.....	141
Illustration 10: Un tournoi League of Legend au Game Over : à gauche, la scène avec ordinateurs.....	141
Illustration 11: Plan dessiné du barcraft de Nantes.....	142
Illustration 12: Plan dessiné du barcraft de Paris.....	142
Illustration 13: Affiches accrochées au plafond du hall tournoi de la Gamers Assembly 2018.....	149
Illustration 14: Plan dessiné de la disposition du gymnase de l'école INSA pour le tournoi Insalan.....	152
Illustration 15: Photographie du gymnase le vendredi soir 20h, Insalan 2018.....	152
Illustration 16: Photographie d'une compétitrice sur Hearthstone, Gamers Assembly 2018.....	155
Illustration 17: Photographie d'une équipe sur League of Legend, Lyon Esport 2018.....	155
Illustration 18: Finale du jeu Hearthstone sur la scène de l'InsaLAN 2016 et son public.....	160
Illustration 19: Le "ring" des compétiteurs au jour 2 du Redbull Kumite 2017.....	169
Illustration 20: Scène, écrans géants, grue de caméra et découpe des lumières, jour 2 Redbull Kumite 2017.....	169
Illustration 21: Quand les compétiteurs s'approchent du ring, projecteurs pointés sur eux, Redbull Kumite 2017.....	170
Illustration 22: Mise en scène d'une confrontation sur des fausses "bornes d'arcades", jour 1 du Redbull Kumite 2017.....	170
Illustration 23: Mise en scène du tournoi Ultimate Fighting Arena 2022.....	171
Illustration 24: Photographie des écrans et des dispositifs logiciels lors d'un tournoi au bar.....	184
Illustration 25: Derrière les écrans des commentateurs professionnels du Redbull Kumite 2017.....	185
Illustration 26: Duo de commentateurs anglophones au Redbull Kumite 2017.....	185
Illustration 27: Duo de commentateurs amateurs de face à la Nantarena 2016.....	186
Illustration 28: Derrière les écrans des commentateurs amateurs de la Nantarena 2016.....	186

Illustration 29: Overlay de l'écran d'attente/pause entre les matchs de la Nantarena 2016.....	194
Illustration 30: Overlay du stream de l'équipe Ascention pendant une diffusion du jeu vidéo Hearthstone avec le logiciel Open Broadcast Studio.....	194
Illustration 31: Photographie des bénévoles de l'InsaLAN, le vendredi soir, devant ordinateurs et serveurs.....	196
Illustration 32: Screenshot du client Blizzard, un logiciel permettant de rassembler tous les jeux vidéo de l'éditeur.....	220
Illustration 33: Screenshot de la page Facebook de l'association Ascention, annonce de tournoi.....	225
Illustration 34: Screenshot de la page Facebook de Ascention, annonce de stream Twitch.....	225
Illustration 35: Transat de la ville de Rennes emprunté par Kiki pour la réalisation de ses matchs et de sa nuit.....	232
Illustration 36: Matelas gonflable et duvet à l'arrière du hall, jour 2 Gamers Assembly 2018.....	232
Illustration 37: Fond d'écran "Nos chômeurs ont du talent" d'un compétiteur Rocket League, Gamers Assembly 2018.....	256
Illustration 38: Une coach regardant l'écran d'un compétiteur, sans chaises, Gamers Assembly 2017.....	271
Illustration 39: Une accompagnante d'un compétiteur libre, Gamers Assembly 2018 .....	272
Illustration 40: Une cosplayeuse et accompagnante d'un compétiteur de League of Legend, Gamers Assembly 2019.....	272
Illustration 41: Maillot de l'équipe professionnelle française Vitality.....	279
Illustration 42: Maillot de l'équipe amateur Restart Esport.....	279
Illustration 43: Dessin des positions des amateurs, semi-pro, professionnels et occasionnels lors de la Gamers Assembly 2017.....	280
Illustration 44: Photo-dessin, premier plan amateur, second plan professionnel, Street Fighter, Gamers Assembly 2017.....	284
Illustration 45: Photo-dessin, deux joueurs amateurs de League of Legend, Lyon Esport 2018.....	284
Illustration 46: Photo-dessin, deux joueurs professionnels de League of Legend, Lyon Esport 2018.....	285
Illustration 47: Photo-dessin, deux compétiteurs amateurs Hearthstone, Insalan 2016 .....	285
Illustration 48: Photo-dessin, trois compétiteurs professionnels Hearthstone, Gamers Assembly 2017.....	286
Illustration 49: Photo-dessin, deux semi-pro en attente du match, Street Fighter, Redbull Kumite 2017.....	286
Illustration 50: Début de match, une professionnelle face à un semi-pro, Redbull Kumite 2017.....	293
Illustration 51: Photo-dessin, second plan amateur, premier plan une professionnelle, Street Fighter, Redbull Kumite 2017.....	293
Illustration 52: Photographie de l'équipe de compétiteurs Orks Esport, Lyon eSport 2018.....	311
Illustration 53: Photographie de l'équipe de compétiteurs Gamers Origin, Lyon eSport 2018.....	311

## Liste des tableaux

Tableau 1 : Rôles et postures au terrain par temps de l'enquête.....	70
Tableau 2 : Jeux vidéo observés en compétition et rôles au terrain.....	71
Tableau 3 : Présentation des 5 équipes associatives de l'observation participante.....	75
Tableau 4 : Présence sur les réseaux socio-numériques pour l'enquête.....	76
Tableau 5 : Comptabilisation des matériaux en fonction de leur type.....	78
Tableau 6 : Jeux vidéo en compétitions lors de la Gamers Assembly.....	122
Tableau 7 : Modes de recrutements selon le statut pragmatique de l'équipe et le rôle des acteurs.....	258
Tableau 8 : Liste des tournois observés hors ligne.....	377
Tableau 9 : Entretiens réalisés avec des compétiteurs.....	379
Tableau 10 : Entretiens réalisés avec des intermédiaires et des organisateurs.....	380
Tableau 11 : Membres de l'association Ascention.....	381
Tableau 12 : Compétiteurs rencontrés en tournois.....	382
Tableau 14 : Organisateurs et intermédiaires rencontrés en tournois ou autres événements.....	382



## **Annexes**



## Annexe 1. Extrait des statuts de l'association France Esport, article 7

### 7.1. Membres

L'Association se compose de différentes catégories de Membres (ci-après les « Membres ») :

#### - *Des Membres fondateurs*

Sont considérées comme tels ci-après « les Membres Fondateurs », les personnes morales qui ont participé à la préfiguration et à la constitution de l'Association :

- La société Alt Tab Productions SAS, représentée à cette date par Monsieur Hadrien NOCI,
- La société Malorian SARL, représentée à cette date par Monsieur Jean-Christophe ARNAUD,
- Le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, représenté à cette date par Monsieur Emmanuel MARTIN,
- La société Turtle Entertainment France SARL, représentée à cette date par Monsieur Samy OUERFELLI,
- L'association Lyon E-Sport, représentée à cette date par Monsieur Nicolas DI MARTINO,
- La société LDLC Event, représentée à cette date par Monsieur Stéphan EUTHINE,
- La société Oxent SAS, représentée à cette date par Monsieur Matthieu DALLON,
- Le Syndicat National du Jeu Vidéo, à cette date représentée par Monsieur Julien VILLEDIEU,
- La société Armateam, représentée à cette date par Monsieur Rémy CHANSON,
- L'association Futurolan, représentée à cette date par Monsieur Vincent COLAS.

Ils ne sont pas dispensés du versement d'une cotisation. Ils ont les mêmes droits et obligations que les Membres Adhérents Cotisants mais ne sont pas révocables.

3

FRANCE ESPORTS  
C/O SELL, 42, avenue Kléber – 75116 PARIS  
Association déclarée, régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901

---

nvelope ID: 855FCD65-E6EC-45A6-82C3-B295EAA59E6D

France Esports - Statuts - 13022021

Ils peuvent assister aux Assemblées Générales avec voix consultative et au Conseil d'Administration à la demande d'un Membre du Conseil. Ils ne sont ni électeurs, ni éligibles.

## Annexe 2. Communiqué de presse – Rapport Pipame



### COMMUNIQUÉ DE PRESSE

#### Publication de l'étude Pipame « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport »

Paris, le 03/06/2021

La **Direction générale des Entreprises (DGE)** et la **Direction des Sports**, en collaboration avec la Caisse des Dépôts, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL), France Esports et Level 256 – Paris&Co publient aujourd'hui l'**étude Pipame « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport »** conduite par le cabinet de consulting Cepheid de janvier 2020 à septembre 2020.

Véritable opportunité de rayonnement international et de soft power pour la France, l'émergence de l'esport en France contribuera également au développement de secteurs technologiques connexes tels que les **technologies immersives, la cybersécurité, l'intelligence artificielle ou encore le big data.**

L'étude a produit des données quantitatives (exploitation d'une base de données et de ressources documentaires) et qualitatives (réalisation d'entretiens) permettant de dresser un panorama économique du secteur des compétitions de jeux vidéo :

- Sur un marché mondial estimé à 2,96 Mds d'euros d'ici 2022, la France affiche un niveau d'activité modeste mais encourageant avec un chiffre d'affaires en 2019 **estimé à 50 M €** ;
- La filière, encore récente, repose sur un écosystème dynamique et passionné comptant 645 emplois, 189 joueurs professionnels et de nombreuses associations. Tous contribuent à inscrire petit à petit la France dans le palmarès des meilleures équipes et joueurs mondiaux ;
- Cette dynamique positive se traduit par les investissements dans le secteur qui sont en constante hausse passant de **5 M€ en 2017 à 29 M€ en 2019.**

L'étude a également permis, grâce à des comparaisons internationales, d'identifier des bonnes pratiques et des opportunités fortes pour la filière française :

- **La proximité importante observée avec les domaines sportif, culturel et du divertissement. Ces synergies devraient être renforcées** via notamment la mutualisation des lieux de pratique et/ou de la communication, la convergence des modèles de structuration de la pratique amateur, l'intégration de compétitions esportives en marge de grands événements sportifs et culturels.

- **Le développement des compétitions de jeux vidéo mobiles constitue une piste de diversification des activités et des revenus pour le secteur** d'autant plus que le mobile, qui nécessite des investissements moindres pour l'entraînement, permet d'élargir la pratique sportive à de nouvelles cibles qui en sont traditionnellement éloignées.
- **La France, troisième producteur européen de jeux vidéo, s'appuie sur une des industries du jeu vidéo les plus dynamiques en Europe et dans le monde.** Le secteur de l'esport peut ainsi compter sur le savoir-faire et la capacité d'innovation des studios de jeux vidéo français à la réputation internationale.
- **La pratique sportive progresse de façon importante en France.** Afin de profiter de cette dynamique et pour se positionner à l'international, la France gagnerait à renforcer l'encadrement de la pratique professionnelle comme en Corée du Sud et au Danemark.

Enfin, l'étude a formulé des recommandations pour l'élaboration des politiques publiques visant le développement du secteur parmi lesquelles figurent :

- l'évaluation des besoins en compétences du secteur
- le développement des synergies avec les filières connexes
- le positionnement de la France dans les organes européens pouvant servir à la promotion du secteur à l'échelle internationale
- l'élaboration d'une déclinaison territoriale de la stratégie nationale esport pour la promotion de l'esport dans les territoires
- la revue du modèle de l'écosystème amateur et la définition d'un code de conduite pour une pratique sportive amateur responsable
- la modernisation des espaces de pratique

Ces recommandations serviront de base de réflexion pour compléter et ajuster la stratégie nationale esport 2020 – 2025 signée en octobre 2019 par Roxana MARACINEANU, ministre chargée des Sports et Cédric O, secrétaire d'Etat chargé de la Transition numérique et des Communications électroniques.

Accéder à l'étude et sa synthèse : <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/etude-pipame-analyse-du-marche-et-perspectives-pour-secteur-de-l-esport>

## Direction générale des entreprises

Anne Virlogeux - 01 79 84 30 70  
Pauline Manier – 01 79 84 31 94

## Direction des Sports

[sec.presse.sports@sports.gouv.fr](mailto:sec.presse.sports@sports.gouv.fr)



## « Esports Games Genres and Gameplays Descriptions », par Nicolas Besombes

GENRE	SUBGENRE	GAMEPLAY
<b>Shooting Games:</b> The player plays a character who holds a virtual firearm (pistol, rifle, machine gun, etc.) and with which he/she tries to eliminate the opposing characters.	<b>First Person Shooter (FPS):</b> The only element of the character that is visible on the screen is the weapon (subjective view).	<b>Tactical:</b> The team of players deploys on a virtual map and positions themselves on strategic points to control access and eliminate opponents (e.g., <i>Counter Strike</i> , <i>Rainbow Six</i> , <i>Halo</i> , etc.). <b>War Sim</b> takes place in a realistic world of military conflict (e.g., <i>Call of Duty</i> , <i>Special Force</i> , etc.). <b>Class Based:</b> Players can choose characters with different and complementary characteristics (e.g., <i>Overwatch</i> , <i>Valorant</i> , etc.). <b>Fast FPS</b> requires extremely high speed motor skills and virtual character movement (e.g., <i>Quake Arena</i> , <i>Destiny</i> , etc.).
	<b>Third Person Shooter (TPS):</b> The player can see his character from behind (objective view) (e.g., <i>Splatoon</i> , <i>Gears of War</i> , etc.). <b>Battle Royale (BR):</b> Up to 100 players or 50 teams compete in a large and closed virtual world and must be the last to survive (free for all). Battle Royales can be in subjective view (e.g., <i>PUBG</i> ) or in objective view (e.g., <i>Fortnite</i> , <i>Warzone</i> , <i>Apex Legends</i> ).	<b>Ground:</b> The virtual combat takes place mainly on the ground (e.g., <i>Street Fighter</i> , <i>Mortal Kombat</i> , <i>King of Fighters</i> , <i>Killer Instinct</i> , etc.). <b>Air:</b> Players try to send the opposing character into the air in order to maximize the number of virtual hits he can take (e.g., <i>Culley Gear</i> , <i>Blazblue</i> , <i>Dragon Ball FighterZ</i> , etc.). <b>Platformers:</b> The objective is to make the opponent character leave the ring or the screen (e.g., <i>Super Smash Bros</i> , <i>Brawlhalla</i> , <i>Multiversus</i> , etc.). <b>Close Combat and side view</b> (e.g., <i>Tekken</i> , <i>Soul Calibur</i> , <i>Virtua Fighter</i> , etc.). <b>Arena FG</b> and seen from behind (e.g., <i>Naruto Storm</i> , <i>For Honor</i> , <i>ARMS</i> , etc.). <b>Alternatives</b> which offer very different experiences from each other (e.g., <i>TowerFall</i> , <i>Retimed</i> , <i>Catherine</i> , <i>Nidhogg</i> , etc.). <b>Combat Sports:</b> The game is based on a real-world combat sport or martial art (e.g., <i>Fight Night</i> , <i>EA UFC</i> , <i>WWE 2K</i> , etc.).
<b>Fighting Games (FGC):</b> The players control a single character with whom they compete in a virtual arena that is usually quite small so that all information is visible on the screen.	<b>In 2 Dimensions (2D):</b> The character controlled by the player can only move on a 2 dimensional surface. <b>In 3 Dimensions (3D):</b> The character can move on a 3-dimensional surface and thus move around the opponent avatar.	<b>Battle Arena (MOBA):</b> The confrontation is a duel between two teams of players. Each player of the team controls a unique character and tries to collectively take the numerical ascendancy over their opponents during fights or moves on the map in order to destroy the main building of the opponent's base (e.g., <i>League of Legends</i> , <i>Dota 2</i> , <i>Wild Rift</i> , etc.).
<b>Strategy Games:</b> The player controls a (sometimes very) large number of units with which he collects resources, constructs buildings to produce other units with which he fights his opponent.	<b>Real-Time Strategy (RTS):</b> Players fight others synchronically and simultaneously in real time (e.g., <i>StarCraft</i> , <i>Age of Empires</i> , etc.). Sometimes, among all the units, one of them has virtual abilities and skills essential to dominate the opponent (e.g., <i>Warcraft</i> ). <b>Turn-Based Strategy Games (TBS):</b> Players take turns playing each other and have a certain amount of time during which their opponent cannot interact leaving them time to perform their next actions (e.g., <i>Dofus</i> , <i>Pokemon</i> , <i>Summoners War</i> , <i>Worms</i> , <i>Civilization</i> , etc.). <b>Autobattlers:</b> Players place virtual characters on a grid-like battlefield during a preparation phase, then the characters fight the opposing team's characters automatically without any action by the player (e.g., <i>Team Fight Tactics</i> , <i>Dota Underlords</i> , etc.).	<b>Card Games:</b> Before the game starts, the player builds a set of cards with complementary power values and skills (the "deck") in order to oppose his opponent's deck.
<b>Card Games:</b> Before the game starts, the player builds a set of cards with complementary power values and skills (the "deck") in order to oppose his opponent's deck.	<b>Collecting/Trading Card Games (CCG / TCG):</b> Players take turns laying down cards with specific values and abilities that can remove and destroy opposing cards or reduce virtual life points of their opponent (e.g., <i>Hearthstone</i> , <i>MTG Arena</i> , <i>Legends of Runeterra</i> , <i>Gwent</i> , etc.). <b>Tower Defense (TD):</b> The cards are virtually materialized by avatars that must destroy opposing buildings in real time (e.g., <i>Clash Royale</i> ).	<b>Simulation:</b> The game borrows and mimics as closely as possible both the rules and the television broadcasting of the real-world sport (e.g., <i>FIFA</i> , <i>eFootball</i> , <i>PGA</i> , <i>Madden NFL</i> , <i>NBA 2K</i> , <i>Tennis World Tour</i> , <i>MLB The Show</i> , <i>Virtual Regatta</i> , etc.). <b>Arcade:</b> While inspired by a real-world sport, the game diverts the official rules and offers a fun experience that cannot be reproduced in reality (e.g., <i>Rocket League</i> , <i>Mario Tennis</i> , <i>Mario Golf</i> , <i>Windjammers</i> , etc.).
<b>Sports Games:</b> The game is based on a real-world sport.	<b>Sports Video Games (SVG)</b> <b>Motorsports Games:</b> The game is based on a real-world motorsport.	<b>Racing Simulation (SimRacing):</b> The game borrows and mimics as closely as possible both the rules and the television broadcasting of the real-world motorsport (e.g., <i>Assetto corsa</i> , <i>iRacing</i> , <i>Gran Turismo</i> , <i>rFactor</i> , <i>Project Cars</i> , <i>Fozza Motorsport</i> , etc.). <b>Arcade:</b> While inspired by a real-world motorsport, the game diverts the official rules and offers a fun experience that cannot be reproduced in reality (e.g., <i>Mario Kart</i> , <i>Crash Team Racing</i> , <i>Trackmania</i> , <i>Need For Speed</i> , etc.). <b>Exergames:</b> The player performs real sport technical gestures which are reproduced on the screen thanks to movement detectors placed on him or under the screen. The player's body becomes the controller (e.g., <i>Zwift</i> , <i>Switch Sports</i> , <i>Just Dance</i> , etc.).
<b>Role Playing Games (RPG):</b> The player controls a unique avatar with specific characteristics and skills that he will customize and make more and more powerful as he eliminates other characters.	<b>Massively Multiplayer Online RPG (MMORPG):</b> Built around persistent universes (the virtual world exists and evolves permanently, independently of the player), it allows thousands of players (alone or in guilds) to make their characters fight each other (e.g., <i>World of Warcraft</i> , <i>Guild Wars</i> , etc.). <b>Multi-User Dungeon (MUD):</b> Dozens, even hundreds, of players who embody an avatar with very specific abilities, collaborate to progress in a dungeon protected by a very large number of increasingly powerful creatures (e.g., <i>Mythic Dungeon Invitational</i> ).	<b>Match-3:</b> the player must combine three or more identical objects (e.g., <i>Puyo Puyo</i> ).
<b>Puzzle Games:</b> The player must use logic, pattern recognition, and visual-spatial construction skills to solve puzzles.	<b>Tile-matching:</b> The player has to combine objects in order to make them match (colors, shapes or other), disappear and reappear on the opponent's screen to destabilize him (e.g., <i>Tetris</i> ).	<b>Time Trial:</b> several players take turns to challenge the software in order to achieve the best possible time and register it on the leaderboard. All single player games can in theory be speedrunned (e.g., <i>Portal</i> , <i>Cuphead</i> , etc.). <b>Races:</b> Players are gathered in the same room, each on their own machine, and start the game at the same time. They compete in parallel, but without interacting with each other. All single player games can in theory be speedrunned during races (e.g., <i>Castlevania</i> , <i>Dark Souls</i> , etc.).
<b>Solo Superplay:</b> The player faces the software (Player vs. Environment) with a purpose of performance in order to compare himself to others in a delayed or asynchronous format.	<b>Speedrunning:</b> The goal is to finish a game or one of its levels as fast as possible. <b>Scoring:</b> The goal is to achieve the best highscore on a game or one of its levels.	<b>Rhythm Games:</b> the player must reproduce motor patterns on the control devices (keyboard, controller, guitar, drums, etc.) at the rhythm indicated by the game (e.g., <i>Dance Dance Revolution</i> , <i>Guitar Hero</i> , <i>Osu!</i> , etc.). <b>Shoot Them Up (SHMUP):</b> In a virtual universe with vertical or horizontal scrolling, the player controls a vehicle or a character that must destroy a large number of enemies with projectiles, as the levels progress, while dodging the opposing projectiles to stay alive (e.g., <i>Dodonpachi</i> , <i>Metal Slug</i> , <i>R-Type</i> , etc.).

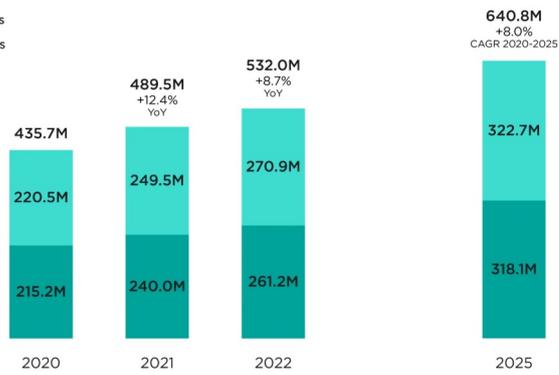
## Annexe 4 : Esports Audience Growth, par l'agence Newzoo en 2022



### Esports Audience Growth

Global | For 2020, 2021, 2022, and 2024

- Occasional Viewers
- Esports Enthusiasts



Due to rounding, esports enthusiasts and occasional viewers do not add up to the total audience in 2022.

©Newzoo | April 2022 Global Esports and Live Streaming Market Report  
[newzoo.com/esports-report](https://newzoo.com/esports-report)

## Table des matières

Résumé.....	7
Remerciements.....	9
Sommaire.....	13
Introduction générale. L'esport, du phénomène au problème.....	15
La controverse sportive et la professionnalisation de l'esport.....	19
L'esport, une « révolution numérique » du sport ?.....	24
Vers une analyse des « sports moyens » : argument général et organisation du manuscrit.....	30
Partie I. De la question sportive à la production du spectacle sportif.....	35
Ch I. La question sportive et ses épreuves épistémologiques.....	38
La question sportive dans les études sur l'esport.....	39
L'esport, un champ de recherche naissant ?.....	39
Une question sportive fondatrice, mais peu fédératrice.....	40
Engagement et spécialisation.....	47
Que dit la sociologie du sport ?.....	49
Les sports sont-ils des détournements des jeux ?.....	50
Peut-on définir les sports ?.....	51
Retour à Elias et Dunning : le sport comme processus.....	54
Trois épreuves épistémologiques.....	56
Ch II. Entrer en compétition : démarches et méthodes.....	62
Au départ.....	63
Une réponse empirique aux épreuves épistémologiques des débats.....	67
Gagner son accès au terrain : langage, expertise et réputation.....	70
Construire sa réputation de compétiteur.....	72
Diversifier les arènes de l'observation et les méthodes.....	76
Saisir les pratiques ordinaires. Enjeux de méthodologies visuelles.....	79
L'anonymisation des photographies de terrain.....	80
Les photographies dessinées : simplification ou schématisation ?.....	81
Ch III. Vers l'analyse du spectacle sportif.....	85
Les arènes amateurs et professionnelles : quels liens ?.....	85
La <i>configuration</i> , un principe de symétrie dans l'observation.....	88
Du statut au travail : des constructions de valeurs inégales.....	90
Pour une sociologie de la production du spectacle sportif.....	94
Conclusion I : Une analyse interactionniste de la <i>sportivisation</i> .....	98
Une démarche « anti-essentialiste ».....	98
Une approche interactionniste du fait sportif.....	100
Partie II. Les <i>configurations</i> sportives des compétitions de jeux vidéo.....	101
Ch IV. Présentation des sports électroniques.....	105
« Entrer dans la faille » : la compétition en ligne et hors-ligne.....	106
La présence des industries dans l'esport.....	111
Cadrage de la compétition par les éditeurs de jeux.....	111
L'esport, une opportunité publicitaire.....	113
Petites et grandes « scènes » des sports électroniques.....	120
L'enjeu de la définition des publics esport.....	124
Définition du problème des sports électroniques.....	129
Ch V. Du bar au théâtre : quelques <i>configurations</i> d'évènements d'affrontements. 136	
Les <i>barcrafts</i> : un lieu de sociabilité <i>geek</i> ?.....	137

Les soirs de tournois.....	143
Une sociabilité agonistique et ludique.....	145
Les LAN-party : rendez-vous d'un réseau de compétiteurs.....	148
La première nuit d'une LAN.....	150
Deuxième jour. Retards et inattendus.....	153
La fin d'une LAN.....	158
Les championnats et les autres « grands rendez-vous » : le grand spectacle....	160
La « grand-messe » et l'animation « communautaire ».....	162
Faire sa publicité avec l'esport : le cas du Redbull Kumite.....	167
Les configurations sportives des événements d'affrontement vidéoludique.....	172
Les espaces incontournables et optionnels dans un tournoi de jeu vidéo..	173
Configuration et travail de fabrique du spectacle sportif.....	176
Ch VI. Dans les coulisses de la production du spectacle sportif.....	180
Commenter une compétition : de l'oratoire à la technique.....	181
Techniques et technologies au service du <i>cast</i> .....	182
Animer la communauté locale esport : valorisation et rétribution.....	187
Plus qu'un commentateur ?.....	192
Le travail d'organisation : fonctions nécessaires, rôles invisibles.....	195
Quand le travail bénévole est un travail du care.....	198
Comment organiser un événement compétitif ?.....	199
De quelques variables d'investissements dans l'organisation.....	199
L'engagement bénévole : quelle rétribution du travail ?.....	200
Conclusion II : L'indispensable travail d'organisation.....	204
La configuration minimale sportive.....	204
Divisions, inégalités et reconnaissances du travail dans l'esport.....	205
Du spectacle sportif à la réalisation des performances.....	206
Partie III. L'ordinaire des compétiteurs. Deux formes du travail de performance..	209
Ch VII. En dehors des matchs.....	213
« C'est la commu qui fait l'esport ».....	213
Les stratifications en ligne de la « communauté esport ».....	217
Les contenus informatifs et divertissant.....	218
Quand l'interface du jeu illustre le réseau des compétiteurs.....	219
Les serveurs et les réseaux socio-numériques.....	223
Quand le jeu est en pause.....	226
Buvette, <i>food-truck</i> et <i>fast-food</i> .....	226
Trois usages des toilettes.....	228
« Moins tu dors, plus t'es fort ».....	230
Entre festivité et performance : alcools, drogues et produits dopants.....	235
Ch VIII. Pourquoi les hommes font-ils des compétitions de jeux vidéo ?.....	241
Portraits de compétiteurs.....	243
Raphael, le professionnel du jeu.....	243
Cubis, une opportunité vers le semi-pro ?.....	246
Aragorn, un amateur engagé.....	249
Axel, le compétiteur « fun ».....	250
Les conditions qui favorisent l'entrée en compétition : socialisation et temporalités spécifiques.....	252
Entrer dans une équipe esport : reconnaissance du travail de performance et travail relationnel.....	256
Entrer en équipe d'esport.....	258
Les « hauts faits », ou le « CV » du compétiteur.....	263
Porter le maillot : un enjeu symbolique.....	264
Les compétitions de jeux vidéo, un lieu de masculinité.....	267

Les femmes en territoire masculin.....	268
Ch IX. Le travail de performances en situation.....	275
Les <i>configurations</i> sportives, des lieux de rencontres entre statuts.....	276
Étiquettes et réputation : distinguer les professionnels des amateurs.....	277
Les statuts en situation et en relation.....	280
Techniques et postures des corps : amateurs <i>vs</i> professionnels.....	283
La défaite, fait principal des situations compétitives.....	287
Si la compétition est une « arnaque », ses participants sont-ils des	
« jobards » ?.....	288
Réagir face à la défaite.....	289
Quand l'amateur prend le dessus.....	290
Face aux écarts de traitements, réclamer justice ?.....	294
Conclusion III : Une pragmatique des performances.....	298
L'esport, fief de la (nouvelle) virilité ?.....	298
Les performances, entre recherche du « gain » et « participation ».....	300
Comment valoriser la performance de « gain » ?.....	302
Partie IV. Le travail d'intermédiation : de la professionnalisation à la régulation.....	303
Ch X. Une position contrastée dans le champ.....	307
Les intermédiaires d'esport, des médiateurs comme les autres ?.....	307
Les intermédiaires dans le sport : une position d'encadrement des	
performances.....	309
Les rôles et fonctions des intermédiaires dans l'esport.....	309
Le rôle d'encadrement des performances : le staff des équipes.....	310
Diffuser les informations esport : journalistes et commentateurs.....	314
Les promoteurs, les professionnels de l'esport ?.....	318
La division sociale du groupe d'intermédiaires.....	319
Les promoteurs, des gatekeepers de l'esport ?.....	320
Quand les promoteurs se présentent comme « passionnés ».....	324
L'authenticité de la passion en question.....	327
Les entrepreneurs, des « joueurs comme les autres » ?.....	329
Ch XI. Les intermédiaires et le projet de professionnalisation.....	333
Monter une association pour structurer l'esport local.....	333
Kojima, du projet au renoncement.....	334
Michael, du mouvement associatif genevois à la mairie de Paris.....	336
Des « projets » pour « structurer » la pratique locale.....	337
Devenir un « acteur majeur » : le cas des circuits de tournois.....	339
Comment devenir intermédiaire et faire de l'esport son métier ?.....	344
Identifier une « problématique » et un « interstice » ?.....	347
Ch XII. La conceptualisation du spectacle sportif et ses implications.....	351
Construire et consolider un marché de l'esport.....	352
Construire un événement « pour le public ».....	353
La recherche de régulations : sécuriser le marché des sports électroniques	
.....	355
« Sport et Esport, que la partie commence ! ».....	359
La <i>sportivisation</i> des compétitions de jeux vidéo.....	362
Une quête de légitimité ?.....	363
Conclusion IV : L'intermédiation, ou valorisation du spectacle sportif.....	365
De la création à la régulation du travail sportif.....	365
La régulation, une tâche au cœur de la légitimation du spectacle sportif de jeux	
vidéo.....	366
Conclusion générale. Le spectacle sportif de jeux vidéo.....	369
<i>Sportivisation</i> et travail sportif.....	369

La <i>sportivisation</i> des activités de loisirs propriétaires.....	371
<i>Configurations</i> et production du spectacle sportif.....	371
Les « sports moyens », une conceptualisation des légitimités sportives.....	373
Appendices.....	375
Appendice A. Listes des tournois observés hors-ligne.....	377
Appendice B. Tableaux des entretiens et anonymisation.....	378
Appendice C. Quelques profils rencontrés dans les associations, les tournois et les rendez-vous « business ».....	381
Bibliographie.....	383
Index.....	403
Index des jeux vidéo et des éditeurs de l'enquête.....	405
Matériaux d'enquête ethnographique mobilisés.....	406
Matériaux photographiques.....	411
Liste des tableaux.....	413
Annexes.....	415
Annexe 1. Extrait des statuts de l'association France Esport, article 7.....	417
Annexe 2. Communiqué de presse – Rapport Pipame.....	418
Annexe 3. « Esport and Competitives Games by Genres ».....	420
Annexe 4 : Esports Audience Growth, par l'agence Newzoo en 2022.....	422
Table des matières.....	423



