



Mise en scène de l'e-sport : vers la reconnaissance d'une pratique sportive compétitive

Léo LECHERBONNIER

Mémoire de 4ème année

Année universitaire

2016-2017

Dans le cadre du séminaire : Théories et pratiques
des grands enjeux contemporains

Sous la direction de : Didier Mineur

Table des matières

Table des matières	2
Remerciements	3
Liste des sigles	4
Introduction.....	5
I) Les grands pas vers le sport moderne : un sport compétitif et institutionnalisé.....	12
A) De l'émergence du sport moderne depuis l'Antiquité : brève socio-histoire du sport	12
1) Les dimensions spectaculaires et héroïques des pratiques sportives de l'Antiquité.....	12
2) Le prestige social et l'importance de l'argent dans les pratiques sportives médiévales et de l'Ancien Régime	16
3) L'émergence du sport moderne dans l'Angleterre industrielle	17
B) Les caractéristiques du sport moderne : vers le sport compétitif	19
1) Les institutions : institutionnaliser le sport et le sport compétitif.....	19
2) L'objet politique : donner une fin au sport et à sa dimension compétitive.....	22
C) L'évolution du sport moderne à travers les grandes théories sociologiques	25
1) Le sport moderne comme instrument de civilisation des mœurs et de contrôle	25
2) La société du spectacle de Guy Debord : le couronnement du sport moderne compétitif.....	28
II) Approche socio-historique de l'e-sport : interactions et réappropriation des représentations du sport moderne traditionnel.....	34
A) Eléments de définition	34
1) Sociohistoire de l'e-sport : au commencement d'une nouvelle pratique sociale	34
2) La frontière à définir entre l'e-sport et le monde du gaming : des compétiteurs, des touristes et des puristes ?	40
3) Les imaginaires collectifs : ce qui éloigne et ce qui rapproche l'e-sport du sport traditionnel .	44
B) Les théories sociologiques du sport confrontées à l'émergence de l'e-sport	48
1) La société du spectacle appliquée à l'e-sport : une mise en scène du sport	48
2) L'e-sport et la civilisation des mœurs : instrument de projection et de contrôle ?.....	51
3) L'e-sport : développement du sport et marchandisation	54
Conclusion	57
Bibliographie.....	61
Sources	62
Table des annexes	66

Remerciements

J'adresse mes remerciements à toutes les personnes qui m'ont apporté une aide au cours de la réalisation de ce mémoire, quelle qu'en soit la nature, je leur en suis reconnaissant.

- En premier lieu Didier Mineur, professeur à l'IEP de Rennes, qui, en tant que directeur de mémoire, a accepté mon sujet d'étude tout en me guidant dans sa rédaction.
- Les professeurs François Vabret, Cécile Allinne, Michel Attali ainsi que Mathieu Renard, chargé du développement au Canal e-sport club, qui m'ont accordé des entretiens m'apportant précisions et nouvelles pistes de réflexion.
- Mes parents, qui m'ont aidé dans la relecture de ce travail tout en me soutenant dans ma démarche.
- Ma camarade Lou Le Joly, pour m'avoir éclairé dans les procédures et les règles qui incombaient à ce travail.
- Enfin, mes amis membres de l'informelle « assemblée des tards », qui m'ont aidé par leurs connaissances et leur passion au cours de mon travail.

Liste des sigles

- APM : Action Per Minute
- ATP : Association des joueurs de Tennis Professionnels
- CCG : Jeux de Cartes à Collectionner
- CIO : Comité International Olympique
- CP : Cours Préparatoire
- EPS : Education Physique et Sportive
- ESL : Electronic Sports League
- ESPN : Entertainment Sport Programming Network
- FC Nantes : Football Club de Nantes
- FFJV : Fédération Française de Jeu Vidéo
- FIFA : Fédération Internationale de Football Association
- FPS : First Person Shooter
- INSEE : Institut National de la Statistique et des Etudes Economiques
- INSEP : Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance
- LAN : Local Area Network
- LFP : Ligue de Football Professionnelle
- MJS : Ministère de la Jeunesse et des Sports
- MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing
- MOBA: Multiplayer Online Battle Arena
- NADA : Nationale Anti Doping Agentur
- NBA : National Basketball Association
- NTIC : Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication
- STAPS : Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives
- UCI : Union Cycliste Internationale
- WTA : Women's Tennis Association
- WADA : World Anti Doping Agency

Introduction

Le sport et le jeu vidéo sont deux univers qui ont leur propre histoire : ils se sont en effet développés dans des temporalités et des géographies différentes. Cependant, récemment, a émergé une pratique toujours en construction et aux délimitations floues : l'e-sport, aussi appelé sport électronique. Dans la même veine du champ sémantique hybride utilisé¹, la pratique d'e-sport emprunte des significations et des représentations sociales aux deux champs. Cependant, la position du sport traditionnel et de ses représentants vis-à-vis de l'e-sport reste mitigée. L'International e-Sports Federation et l'Electronic Sports League ont bien signé des accords avec la WADA (the World Anti Doping Agency) et la NADA (Nationale Anti Doping Agentur), deux organisations reconnues par le CIO (Comité International Olympique) dans la lutte contre le dopage dans le sport. Le Comité Olympique Coréen a quant à lui intégré la Korean e-Sports Association, faisant de l'e-sport un sport et pousse pour l'intégrer dans les Jeux Asiatiques² et à terme dans les Jeux Olympiques³. Mais l'e-sport reste à la marge de la sphère sportive. Pour beaucoup, mobilisant des arguments scientifiques, juridiques, philosophiques se plaçant parfois dans des logiques normatives, il n'est et ne doit pas être considéré comme un sport.

Ce mémoire se propose d'adopter une approche sociologique et de s'intéresser aux représentations sociales du sport afin d'étudier les canaux de transmissions mobilisés par l'e-sport, ou qui pourraient l'être, dans sa quête de reconnaissance sociale en tant que sport.

Le sport est une pratique sociale et culturelle qui touche de nombreux Français⁴. Cette pratique est très diversifiée, de par sa nature, son intensité, sa régularité ou son institutionnalisation, ce qui lui donne une qualité polysémique. La définition du sport peut en effet être appréhendée de différentes manières, à travers des prospectives sociologiques, philosophiques, économiques, biologiques... Aujourd'hui en France, elle l'est aussi à travers un enseignement spécifique : les Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives (STAPS). De ces multiples approches, découlent des perceptions sociales très différentes, qu'elles soient collectives ou

¹ Le « e » de e-sport étant le « e » d'électronique.

² En 2018 l'e-sport sera intégré comme sport de démonstration en Indonésie (sans remise de médaille et mention au palmarès) ; en 2022 il sera intégré comme sport compétitif à part entière en Chine.

³ LA 2024, le comité de candidature à l'organisation des Jeux Olympiques 2024 à Los Angeles, a par le biais de son président Casey Wasserman fait savoir qu'il demandera au Comité International Olympique (CIO) d'intégrer l'e-sport à l'évènement si Los Angeles était désigné ville hôte.

⁴ Selon l'enquête MJS/INSEP de 2002, 61% de Français déclarent spontanément une activité physique et sportive ; ce taux passe à 83% suite à une « question de repêchage ».

individuelles. « Faire du sport » va, selon les personnes, signifier une pratique licenciée au sein d'une association⁵, une pratique compétitive, une pratique libre individuelle ou collective (tel le jogging). Par extension langagière, certains efforts physiques vont même être assimilés à « faire du sport » (déménagement, couper du bois). Mais au-delà de cette polysémie, le sport a une véritable histoire. Pour certains, sa pratique est ancestrale, universelle. Son essence aurait toujours existé⁶. Un autre courant de pensée⁷, au sein duquel se placera ce mémoire, considère que c'est un anachronisme que de parler de sport dès l'Antiquité. Il serait plus pertinent de parler de pratiques physiques ou de pratiques sportives offrant des similitudes avec le sport tel qu'on le connaît aujourd'hui. Il existe en effet des ressemblances entre les pratiques anciennes et contemporaines : leurs significations et leurs fonctions peuvent prêter à confusion. Cette dernière est confortée par la volonté des Jeux Olympiques modernes, instaurés en 1896 sous l'égide de Pierre de Coubertin, de s'inspirer des Jeux Olympiques Antiques en leur empruntant une multitude de symboles. Ce deuxième courant de pensée fait naître le sport dans la deuxième moitié du 19^e siècle, au sein des élites et des milieux universitaires anglais. C'est en effet à partir de cette époque que les composantes du sport moderne se mettent en place : institutionnalisation, harmonisation, création d'un objet politique... Autant de composantes qui n'étaient pas unanimement présentes par le passé. Comme toute pratique sociale, le sport évolue ensuite en fonction de sa sphère spatio-temporelle comme le montre l'évolution des règles (implicites et explicites). Mais en dépit de son histoire et de sa large propagation dans la société, au contraire d'autres pratiques sociales, le sport a longtemps été ignoré des chercheurs en sciences sociales⁸. De cette ouverture, découle l'application, la transposition de théories sociales globales au champ spécifique du sport. Celles-ci, telles que la « civilisation des mœurs » (Norbert Elias) ou la « société du spectacle » (Guy Debord) trouvent des échos qui seront détaillés au cours de ce travail, afin de donner des clefs de lecture pour comprendre les évolutions globales du sport moderne et de ses représentations sociales. Au-delà des grandes théories sociologiques, que l'on soit un amateur de sport ou un spectateur lambda, il est

⁵ Alain Gelés, directeur de cabinet d'Henri Sérandour (président du Comité National Olympique et Sportif Français), utilisait en 1999 cette définition très restrictive du sport : « est défini comme sport, la seule pratique compétitive, licenciée, c'est-à-dire engagée dans l'institution qui fixe les règles du jeu et définit l'éthique sur laquelle celle-ci doit impérativement reposer ».

⁶ Le médecin français Jean Paul Escande est un tenant de cette histoire du sport.

⁷ Dont fait partie l'historien Robert Chartier et sur laquelle se basent des sociologues tels que Norbert Elias ou Pierre Bourdieu.

⁸ En 1967, l'INSEE lance une étude sur « Les comportements de loisir des Français » et pour la première fois on consacre 8 questions (sur 178) au sport pour en étudier sa pratique. Christian Pociello dans « Les Cultures Sportives » (1995) écrit à propos du sport : « longtemps l'université française a fait preuve, à son égard d'un grand scepticisme. La légitimité scientifique de cet objet y est en question et le sujet semble longtemps privé de toute légitimité sociologique ».

relativement aisé d'observer les grandes évolutions du sport moderne. Les acteurs ont évolué, au même titre que les institutions, les règles, les fonctions, les représentations... De nouveaux sports apparaissent, que cela soit à travers une hybridation ou une dérivation de pratiques existantes (comme le padel, dérivé du tennis) ou grâce aux progrès technologiques (sport automobile). Est également observable une globale marchandisation de la sphère sportive avec la pénétration de logiques économiques, le monde du football professionnel cristallisant généralement critiques⁹ et commentaires.

Le jeu vidéo désigne quant à lui un jeu électronique donnant lieu à une interaction (contrôle, communication) entre un homme et une machine à l'aide d'un support vidéo délivrant un retour visuel. Les premiers jeux furent développés dans les années 1950 dans des laboratoires scientifiques, les jeux vidéo ayant toujours été à la frontière technologique. Puis, ils se sont extraits des laboratoires pour se démocratiser, se répandre dans la société et devenir une activité de loisirs avec un temps et un lieu propres : le joueur devait se rendre dans une salle d'arcade (anciennement destinées aux billards et aux flippers) aux heures d'ouverture pour pouvoir jouer. Très dépendants de leur support technique et du progrès technologique, les jeux vidéo ont ensuite évolué avec les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (logiciels multiplateformes¹⁰, codes en source libre¹¹...) dans les années 1990. Cette nouvelle mutation révolutionne une nouvelle fois la pratique qui se propage plus largement : le support technologique (ordinateur, console de jeu, téléphone portable, tablette...) est moins cher et plus accessible qu'une machine en salle d'arcade ; il permet désormais de jouer chez soi, dans n'importe quel espace public avec une quasi absence de contraintes temporelles. La première compétition relative aux jeux vidéo s'est déroulée en 1972 à l'université de Stanford (Californie) avec pour support le jeu « Spaceware »¹². On ne parle cependant pas d'e-sport, puisque le sport et le jeu vidéo sont encore deux champs clairement distincts, sans éléments de comparaison possibles.

Les NTIC ouvrent les potentialités de compétitivités : panel plus large d'adversaires, affrontement en ligne sans contrainte physique, mise en scène et spectacularisation de la pratique qui commence à susciter un intérêt médiatique... La jonction entre sport et jeu vidéo s'opère au début des années 2000 lorsque sont lancées les grandes compétitions globales

⁹ Désormais on estime que le transfert le plus cher de l'histoire du football s'élève à 105 millions d'euros lorsque Manchester United acheta Paul Pogba à la Juventus de Turin.

¹⁰ Logiciels utilisables sur différents supports : Windows/Mac/Linux ou pour un jeu vidéo PC/PS4/XBOX

¹¹ Codes diffusés gratuitement à l'ensemble des utilisateurs qui ont l'autorisation du créateur pour utiliser cet outil de manière libre.

¹² Jeu consistant à diriger un vaisseau spatial où il faut gérer un carburant et des munitions limités.

dédiées au jeu vidéo. En 2001, ont lieu les premiers World Cyber Games, pensés comme les Jeux Olympiques des jeux vidéo. Les organisateurs de ces compétitions reprennent alors nombre de codes et de valeurs propres au sport : institutionnalisation des organisations, institutionnalisation du temps, mise en avant de la performance... Le terme d'e-sport apparaît. Cependant, si certains l'utilisent pour désigner une discipline ou une famille de disciplines sportives au même titre que l'athlétisme, le sport automobile ou le ski alpin, d'autres soulignent qu'en parlant d'e-sport on réalise de fait une distinction entre sport et e-sport (au même titre qu'on parle de théâtre ou d'activité musicale). Le CIO, l'une des instances sportives les plus légitimes en tant que pilote des Jeux Olympiques, se trouve dans une position d'attente¹³. Il ne reconnaît pas pleinement et officiellement l'e-sport comme un sport, mais accepte sa reconnaissance par des acteurs de la sphère sportive légitime, qui travaillent en partenariat avec lui (comité olympique coréen, la WADA...). Cette décision laisse la porte ouverte, avec une reconnaissance indirecte et implicite. En France, le cadre juridique reste flou : plusieurs organisations cohabitent en entretenant une position ambiguë avec le sport traditionnel. L'association « France-esports » (créée à l'initiative de la loi sur la République numérique¹⁴ de 2016) fait référence dans ses statuts « aux valeurs de l'olympisme » et la Fédération Française de Jeu Vidéo (FFJV) parle dans ses statuts fédéraux¹⁵ de « licences sportives ou de clubs sportifs ».

La question de la reconnaissance de l'e-sport en tant que sport à part entière relève donc d'enjeux multiples. Sur le plan juridique, il s'agit d'attribuer un statut aux « e-sportifs » professionnels avec des contrats et une protection sociale adéquate. Mais au-delà, le grand défi de l'e-sport est de se faire reconnaître au niveau des perceptions et des représentations sociales. L'e-sport souffre en effet d'un manque de considération associé à la pratique du jeu vidéo qui est encore perçue de manière négative (addiction¹⁶, abrutissement, oisiveté¹⁷...). A titre de comparaison, bien qu'il existe une fédération sportive des échecs en France¹⁸, la discipline a encore du mal à se faire reconnaître par l'imaginaire collectif en tant que sport à part entière.

¹³ Thomas Bach, le président du CIO, au moment de réagir par rapport à l'intégration de l'e-sport dans les Jeux Asiatiques explicite sa position de la manière suivante : « À l'heure actuelle nous ne sommes pas totalement certains de pouvoir qualifier l'e-sport de véritable sport, notamment en raison de l'activité physique et de ce qui doit être considéré comme un sport ou non ».

¹⁴ Dite loi Axelle Lemaire.

¹⁵ Statuts de la Fédération Française de Jeu Vidéo "FFJV" du 1^{er} mars 2013 fait à Versailles

¹⁶ Selon une enquête menée par l'Observatoire Français des Drogues et de la Toxicomanie et la Consultation Jeune Consommateur sur la période scolaire 2013-2014, près d'un élève sur huit présente une pratique « problématique » des jeux vidéo.

¹⁷ Selon une étude du Centre national du cinéma et de l'image animée publiée en novembre 2014, 39.6% des joueurs de jeux vidéo sont inactifs au sens de l'INSEE.

¹⁸ Arrêté du 19 janvier 2000 du ministre chargé des Sports.

Plus globalement, ce débat vient poser un questionnement philosophique : peut-on considérer une pratique ne faisant pas de l'activité physique le centre de sa discipline comme un sport ? Le nouveau phénomène de l'e-sport est également important en raison de nombreuses évolutions récentes et parce que le secteur du jeu vidéo, en matière de volume économique, est un secteur qui brasse énormément d'argent¹⁹. Pour la France, appréhender ce phénomène est important afin de ne pas laisser passer l'opportunité d'innover, là où d'autres pays comme la Corée du Sud se sont déjà positionnés comme des pionniers. Aujourd'hui, la confusion entre sport et e-sport est amplifiée, les acteurs du sport traditionnel et les acteurs de l'e-sport interagissant dans des projets communs²⁰.

En France, les livres sociologiques ou relatifs aux sciences du sport traitant de l'e-sport sont quasiment inexistantes. La nouveauté du sujet explique en partie ce vide mais les perceptions sociales controversées de l'e-sport jouent également un rôle déterminant. On ne consacre généralement, dans les ouvrages ou les dictionnaires dédiés aux sports, qu'une sous-partie²¹ ou une seule définition globale²² aux jeux vidéo, sans toujours mentionner l'e-sport. Le phénomène e-sport est à peine plus discuté dans la littérature américaine ou coréenne. C'est donc avec une certaine originalité que ce mémoire vient appliquer des théories sociologiques globales du sport à l'e-sport, dans l'espoir de creuser et développer un prisme d'analyse encore manquant.

Nous ne pensons pas que la reconnaissance de l'e-sport en tant que sport aboutira grâce à l'instrument juridique (peu flexible et lent²³). Ce mémoire fait l'hypothèse que c'est en travaillant sur les imaginaires collectifs que cette démarche pourra aboutir. Il ne s'agit nullement de dénoncer ou de classer un ordre d'efficacité ou de grandeur, mais de se revendiquer d'une démarche sociologique plutôt que juridique : l'idée que la loi ne serait pas un commandement à suivre, comme pouvait le défendre Rousseau, mais une expression adaptée aux mœurs, aux variables culturelles d'une société, logique défendue par Montesquieu dans « De l'Esprit des Lois » (1748). La loi s'adaptant au contexte et à la société à laquelle elle est appliquée, l'e-sport devrait donc se focaliser sur les représentations sociales qui l'entourent. En

¹⁹ Axelle Lemaire, anciennement secrétaire d'Etat au Numérique parlait du jeu vidéo comme de la première industrie culturelle.

²⁰ Des clubs de foot comme le Paris Saint-Germain, l'Olympique Lyonnais ou le FC Nantes ont désormais un secteur e-sport.

²¹ Pascal Duret, « Sociologie du Sport ».

²² Mickael Attali et Jean Saint-Martin, « Dictionnaire culturel du Sport ».

²³ Les compétitions de jeux vidéo ont enfin obtenu un statut juridique légal suite à la loi de 2016 relative à la République numérique, auparavant elles étaient juridiquement illégales puisqu'assimilées à des jeux d'argent.

vertu des grandes évolutions sociologiques du sport et des caractéristiques relatives au sport moderne, est posée l'hypothèse que c'est en mobilisant une dimension bien précise du sport que l'évolution des imaginaires est la plus propice à évoluer vers la reconnaissance : la dimension compétitive et institutionnalisée. C'est pourquoi notre propos traitera surtout de cette dimension, une vision restrictive du sport délaissant sa pratique libre, non compétitive ou non institutionnalisée.

Dans cette optique de reconnaissance par les perceptions sociales, il paraît légitime de mobiliser les grandes théories de la sociologie du sport afin de les appliquer à l'e-sport. A travers des sources livresques, il s'agit de faire émerger les grandes caractéristiques sociales du sport moderne compétitif et institutionnalisé, avec l'approche historique de Georges Vigarello (s'inscrivant dans la théorie de la civilisation des mœurs de Norbert Elias) et l'approche critique de Jean-Marie Brohm (faisant référence à la société du spectacle de Guy Debord). Des similitudes et des différences, émergeront les éléments pouvant être activés par l'e-sport dans son processus de reconnaissance. Concernant l'e-sport en tant que tel, d'autres sources que les publications universitaires ont été mobilisées, notamment des sources internes du champ : la presse spécialisée autour de l'e-sport, la presse sportive « traditionnelle », les interviews disponibles ou les opinions des acteurs du jeu vidéo et de l'e-sport ainsi que les sites communautaires. Des sources non-universitaires, légitimes de par leur champ de compétences et de connaissances qui nécessitent cependant une démarche plus critique. Démarche de prise de distance d'autant plus primordiale, que nos connaissances personnelles en tant que sportif amateur et joueur de jeu vidéo amateur ont motivé et enrichi ce travail. Quelques entretiens avec des universitaires ou des professionnels furent également réalisés, dans une démarche plus illustrative que démonstrative. Le choix a été fait, en raison des contraintes propres à ce travail de recherche, d'orienter celui-ci sur l'imaginaire collectif plutôt que de s'intéresser aux ressentis individualisés. Une démarche plus individualisée, pourrait faire l'objet d'un travail de recherche plus conséquent de Master 2, s'intéressant alors au profil des individus, à leurs motivations et à leurs significations dans une étude où l'entretien individuel sociologique aurait une place beaucoup plus importante. Entretien individuel avec des sportifs amateurs, des sportifs professionnels, des e-sportifs amateurs, des e-sportifs professionnels, des joueurs de jeu vidéo, des individus lambdas...

Dans cette optique d'étudier l'histoire des Idées et les grandes théories sociologiques, nous étudierons dans une première partie les composantes du sport moderne compétitif à travers les

évolutions historiques du sport pour ensuite confronter ces composantes au monde compétitif de l'e-sport afin de mettre à l'épreuve les cohérences des deux champs.

I) Les grands pas vers le sport moderne : un sport compétitif et institutionnalisé

Le sport moderne, et plus particulièrement sa dimension compétitive, est issu d'un long processus historique. Il s'agira dans cette partie d'établir une chronologie - non exhaustive - des grands moments de l'Histoire du sport qui ont façonné le sport compétitif d'aujourd'hui. Ceci permettra, de faire émerger des grandes clefs de lecture pour appréhender le monde sportif compétitif contemporain. Si ce mémoire ne reprend pas la vision essentialiste et universaliste du sport, il n'en reste pas moins pertinent d'évoquer l'histoire des pratiques sportives.

A) De l'émergence du sport moderne depuis l'Antiquité : brève socio-histoire du sport

Le sport, au sens moderne du terme n'émerge que dans la deuxième moitié du 19^e siècle. Néanmoins, si on s'intéresse à l'Histoire du sport, on pourra trouver ses origines dans ce qu'on appellera ici des « pratiques sportives anciennes ».—Sans appartenir au sport moderne, elles s'assimilent en plusieurs points avec celui-ci. Trois moments clefs dans l'Histoire ont été choisis arbitrairement, de par leur pertinence pour analyser le sport moderne d'aujourd'hui et leurs influences directes sur ses représentations. Une socio-histoire exhaustive serait intéressante pour élargir l'analyse, mais elle requerrait des moyens plus importants.

1) Les dimensions spectaculaires et héroïques des pratiques sportives de l'Antiquité

Pierre de Coubertin est reconnu comme le père des Jeux Olympiques modernes, organisés pour la première fois en Grèce (1896). Aujourd'hui la compétition sportive la plus regardée²⁴ au monde, elle a depuis sa première édition une longue histoire. Les institutions, les règles et les acteurs²⁵ ont changé. Les premières éditions attiraient volontairement moins de spectateurs puisque Pierre de Coubertin se méfiait des masses. De plus, diverses anecdotes décrivent des faits de compétitions inimaginables aujourd'hui : des épreuves de gymnastique faussées par l'égarement des lettres de convocations de plusieurs compétiteurs, une épreuve de disque

²⁴ Le journal les Echos dans un article d'août 2016 estime à 3.6 milliards le nombre de personnes ayant au moins regardé une minute des Jeux Olympiques de Londres en 2012, ce qui la place devant la Coupe du Monde de Football.

²⁵ Ce n'est qu'à partir de 1981 que le CIO a reconnu officiellement la participation des sportifs professionnels aux jeux Olympiques, jusqu'alors officiellement réservés aux sportifs amateurs.

biaisée par la chute d'un engin dans un arbre ou encore l'épreuve de rugby tronquée par l'absence d'affrontement final²⁶. L'Histoire de cette compétition est d'autant plus ancienne qu'elle s'est construite en référence aux Jeux de la Grèce et de la Rome Antiques. Si ces jeux de l'Antiquité ont inspiré les Jeux Olympiques modernes dans leur symbolique²⁷, ils ne sont cependant pas assimilables à des compétitions sportives modernes.

Les jeux panhelléniques de la Grèce Antique : ces jeux regroupaient différents événements se déroulant dans des villes distinctes et selon des rythmes temporels propres. Les Jeux Olympiques se déroulaient à Olympie tous les 4 ans, les Jeux Pythiques à Delphes tous les 4 ans, les Jeux Isthmiques dans l'Isthme de Corinthe tous les 2 ans et les Jeux Néméens à Némée tous les 2 ans. La fonction principale de ces événements était avant tout religieuse, il est donc difficile de parler de compétitions proprement sportives. Selon les lieux, on rendait hommage à Poséidon Dieu de la mer et des eaux (Isthmes de Corinthe), Zeus roi des Dieux et Dieu du Ciel (Olympie et Némée), Apollon Dieu de la Lumière et de la Raison (Delphes). La rhétorique guerrière et la formation militaire étant présentées comme objectifs sous-jacents aux entraînements des compétiteurs, la logique spécifiquement sportive était d'autant plus éloignée. La pratique sportive s'inscrivait donc dans des logiques plus larges et ne se suffisait pas à elle-même. En revanche, certaines composantes de ces jeux ont inspiré la sphère sportive compétitive d'aujourd'hui :

- **Institutionnalisation de la compétition :** les Jeux panhelléniques suivaient une procédure protocolisée et institutionnalisée. Une cérémonie d'ouverture, un calendrier des épreuves précis, une cérémonie de clôture. Le temps et l'espace étaient relativement institutionnalisés : les épreuves se déroulaient dans un lieu bien identifié, les cérémonies prenaient place aux alentours des temples et les épreuves se répétaient d'éditions en éditions sur 5 jours. De plus, si certaines règles restaient floues ou discrétionnaires, il existait tout de même des règles explicites et implicites : les participants devaient jurer de lutter en les respectant avec loyauté et des sanctions attendaient les tricheurs (amendes et coups de fouet). Les règles d'hygiène et de nudité devaient également être respectées au même titre qu'une participation exclusivement masculine.

²⁶ L'ensemble de ces anecdotes sont reprises par Georges Vigarello dans « Du Jeu Ancien au Show Sportif » (2002).

²⁷ Voici une liste non exhaustive de symbole emprunté aux Jeux Olympiques antiques : flamme et relay olympique, couronne de laurier, ornements des médailles olympiques...

- **Glorification des athlètes et recherche de la performance** : l'athlète représentait un idéal équilibre entre le corps et l'esprit (éducation physique, arithmétique, musique, grammaire). Seuls les meilleurs étaient sélectionnés pour participer et honorer ainsi les Dieux avec en parallèle, la mission de représenter sa cité d'origine²⁸. Prestige social et reconnaissance attendaient les participants en cas de victoire. Parmi les plus célèbres, les textes retiennent le lutteur Milon de Crotone²⁹ ou le coureur Léonidas de Rhodes³⁰. Ce dernier détiendra jusqu'en 2016 le record de titres olympiques, édition durant laquelle il se fit dépasser par le nageur américain Michaels Phelps (détenteur de 13 titres olympiques).

Les Jeux du cirque romain : ces jeux se déroulaient de manière régulière à des fins honorifiques, généralement en l'honneur de divinités ou d'éminentes personnalités (Empereur). Ils comprenaient des activités physiques (chasse, combats de gladiateur) mais également des démonstrations de poésie, de théâtre... Ces activités sont désormais intégrées au monde de l'art, au monde culturel et non au monde sportif, leur présence rend de facto impossible l'assimilation des jeux romains à des compétitions sportives.

- **Des événements semi-institutionnalisés** : il existait bien des temps précis dans l'organisation régulière des Jeux. Mais la durée de ces derniers était variable³¹, dépendant de la richesse des organisateurs qui décidaient également de manière discrétionnaire de la composante des épreuves et des spectacles. Cependant, il existait des règles, comme l'illustrent les courses de chars ou les combats de gladiateurs. Ces derniers étaient même formés au sein d'écoles spécialisées que l'on pourrait voir comme des « clubs » sportifs antiques. Cependant chaque école et chaque compétition avait son propre règlement intérieur et ses propres règles, changeantes selon l'occasion.
- **Une mise en spectacle du sport** : « panem et circenses », du pain et des jeux (du cirque), expression célèbre du poète romain Juvénal, désignant la manière dont l'Empereur s'assurait la bienveillance de la population. Les jeux du Cirque étaient en effet avant tout un spectacle. La performance « sportive » n'était que très limitée. Il s'agissait de divertir, ce qui explique la multiplicité des activités et les nombreuses mises en scène : mise en scène de combat avec les gladiateurs (ils combattaient réellement mais dans des

²⁸ La Grèce n'est pas encore un Etat unifié, mais une multitude de cités-états : Athènes, Sparte, Thèbes...

²⁹ 6 fois vainqueur à Olympie, 7 fois à Delphes, 10 fois à Isthmes et 9 fois à Némée.

³⁰ Multiple vainqueur de la course au stade, du double stade et de la course en armes.

³¹ Néron aurait organisé des Jeux s'étalant sur 100 jours consécutifs (avec au moins un spectacle par jour).

affrontements pouvant être scénarisés), mise en scène de mise à mort lors des chasses³² pour plaire à la foule³³. Cette dimension spectaculaire, on la retrouvera dans le show sportif moderne, qui occulte parfois en partie la dimension sportive (critique radicale du sport) sans toutefois totalement l'étouffer.

Le combat de gladiateur

Les combats de gladiateurs : spectacle incontournable des Jeux du Cirque romains, ils mettent en scène aussi bien des esclaves, des affranchis que des hommes libres qui se battent pour leur survie, la gloire et l'argent (seulement pour les hommes libres, sinon ce sont les propriétaires qui récupèrent les gains). Ils sont formés dans les « Ludus Maximus », des écoles spécialisées où ils apprennent l'art et les règles du combat ainsi qu'un code moral propre à chaque école. Il existe des règles strictes pour combattre, les gladiateurs en fonction de leur morphologie se spécialisent pour devenir une catégorie spécifique de combattants dotés d'un équipement distinctif : dague courbe, petit bouclier, casque et deux jambières pour le thrace, un filet, un trident, une épaulière et un brassard pour le rétiaire... Sont formés des « couples » de combattants en fonction de leur catégorie. De plus peuvent être décidés des types de combats spécifiques selon la demande des organisateurs et des commanditaires des Jeux : pugilat, combat à l'épieu... Tout est organisé et régulé en amont. Le pouce levé ou baissé de la foule, décidant de la survie ou de la mise à mort du perdant est une pratique minoritaire qui a été largement mythifiée. Il est généralement spécifié dans les règles précédant le combat, si celui-ci se déroule à mort, au premier sang... La mort automatique d'un des deux combattants aurait un coût humain mais surtout économique trop important : les bons combattants sont difficiles à trouver et rapportent de l'argent à leur propriétaire tout en assurant le spectacle.

Il est intéressant de remarquer que cette idée de spectacle, de jeu se retrouve dans le langage sportif contemporain. On parle de « faits de jeu » (événement extérieur imprévu), de style de jeu, de hors-jeu (rugby ou football), d'anti-jeu (tirage de maillot) ou de « jeu dangereux³⁴ ».

³² Lors de mon entretien avec Céline Alline, maître de conférences à l'université de Caen en archéologie métropolitaine et romaniste, celle-ci mentionna des mises en scène de chasse où il s'agissait de chasser et mettre à mort des girafes. N'étant pas l'animal le plus agressif, la chasse était en réalité une mise à mort scénarisée.

³³ On estime à 80 000 le nombre maximum de places disponibles au Colisée. Comparable en volume au Stade de France d'aujourd'hui.

³⁴ La loi 12 du Football définit le jeu dangereux comme « toute action d'un joueur qui en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris soi-même) ».

2) Le prestige social et l'importance de l'argent dans les pratiques sportives médiévales et de l'Ancien Régime

Les pratiques sportives continuèrent à se développer à travers l'histoire, au Moyen-Age où sous l'Ancien Régime. Si elles ne peuvent pas être assimilées au sport moderne, elles ont tout de même eu des influences durables sur son émergence.

Les joutes et affrontements médiévaux : les premiers tournois médiévaux ont pour objet de mimer le plus réellement possible les batailles. Ils sont à l'origine des affrontements très désorganisés entre deux groupes armés dans un espace plus ou moins limité, pendant une durée à définir. Affrontements violents et chaotiques, ils pouvaient être improvisés³⁵ selon l'humeur et l'envie des participants. Des batailles ont été ensuite organisées au sein de joutes codées et formalisées par le « Traité de la forme et devis d'un tournoi » (15^e siècle) : des barrières délimitaient les aires de combats, les chapiteaux abritaient l'audience, une allée de dégagement était imposée... Des règles précises apparaissent, comme l'interdiction de frapper en-dessous de la ceinture. Les équipements s'adaptent, « l'épée rabattue doit être en la forme ci-après peinte et semblablement la masse ³⁶ ». On observe donc un début d'**institutionnalisation** et d'**homogénéisation** des règles qui ne sont cependant pas encore au niveau du sport moderne compétitif. De plus, les logiques guerrières et militaires restent très (trop ?) présentes. Ce n'est que le début du processus de civilisation des mœurs des pratiques sportives.

Le jeu dans l'Ancien Régime : on distingue lors de cette période deux types de jeu. Les jeux de paris et les jeux de prix, ce qui souligne l'importance de l'argent à cette époque dans les pratiques sportives. Importance qui pendant un temps diminuera (sport éducatif, sport hygiéniste) mais qui reviendra au moment de la professionnalisation du sport et de ses compétitions institutionnalisées. Au jeu de paume, ancêtre du tennis et du squash, il était d'usage de déposer sa mise d'argent avant le début de la partie au pied du filet.

- **Absence d'institutions** : les jeux se réalisent à cette époque avec une absence d'institutionnalisation : pas de fédération ou d'association pour organiser les compétitions. L'agencement spatio-temporel est également très incertain : les unités de poids, de mesure de temps ne sont en effet pas uniformisées³⁷ en France à cette époque,

³⁵ On retrouve des traces d'un affrontement organisé entre le Roi François 1^{er} et un de ses lieutenants, Saint Pol. Affrontement sauvage qui s'interrompra lorsque le Roi, dans la cohue, reçu un tison sur la tête.

³⁶ « Traité de la forme et devis comme on fait les tournois » (René d'Anjou), 15^e siècle.

³⁷ Ce n'est qu'après la Révolution Française et la diffusion des Lumières que le mètre sera uniformisé et utilisé comme unité de mesure. On abandonne progressivement les unités de mesure locales et traditionnelles qu'étaient le pied, la toise, le pouce...

ce qui rend difficile l'homogénéisation des règles (taille du terrain, durée de jeu, hauteur du filet, poids des quilles...). Les pratiques restent attachées à des coutumes locales, un ballon peut très bien être rond, ovale, fait d'une outre de cuir remplie d'air, une coupe de bois ou une pelote bourrée d'étoffes. Seuls quelques repères temporels religieux viennent rythmer certaines compétitions (Epiphanie, Mardi Gras, Rameaux...). Mais cela ne touche que certaines manifestations et souligne l'absence de temps propre des pratiques sportives.

- **La division sociale** : l'Ancien Régime est une société sociale fragmentée d'une manière hiérarchique (Noblesse, Clergé, Tiers-Etat). On observe des sociabilités prédéterminées éloignées de l'idéal démocratique (presque républicain³⁸) du sport moderne. Certaines pratiques étaient réservées à la noblesse, et la norme était de ne pas mélanger les classes sociales. Les pratiques sportives se présentaient à cette époque comme un outil plus fracturant que rassembleur. Les identités préexistantes à l'affrontement sportif continuent au sein de celui-ci : une paroisse contre une autre paroisse, les mariés contre les célibataires, les jeunes contre les plus âgés... au contraire de la compétition sportive moderne qui, basée sur une solidarité contractuelle, vide les individus de leur substance sociale et en fait des compétiteurs quasiment abstraits (numéro de dossard).

On observe lors de cette période de timides débuts d'institutionnalisation globale. Cependant, l'homogénéisation n'est matériellement pas possible, il n'existe pas encore d'Etat moderne à proprement parler. La France reste fragmentée, ce qui logiquement débouche sur des pratiques sportives aux règles et aux acteurs hétérogènes.

3) L'émergence du sport moderne dans l'Angleterre industrielle

Historiquement, on date l'émergence du sport « moderne » au cours de la deuxième moitié du 19^e siècle avec la création de clubs de sport. Le premier club français est créé en 1870 (Havre Athlétique Club) mais c'est dans l'Angleterre industrielle que naît le sport moderne.

- **Processus d'institutionnalisation** : Eric Dunning observe que c'est dans les grandes public school anglaises (Cambridge, Oxford), au sein de la gentry, que naissent les clubs de sport et le sport moderne avec le football. On pratiquait le sport de manière chaotique et violente, mais avec le souci de réduire le nombre de blessures et de doter la pratique

³⁸ Au sens d'aveugle aux différences et de prise en compte des individus comme citoyens.

d'une dimension morale³⁹, un processus d'harmonisation et d'institutionnalisation des règles s'est mis en place. En 1845, Thomas Arnold, un enseignant, écrit les premières règles du football, en 1847 les règles de l'école d'Eton interdisent de prendre le ballon avec ses mains, en 1848 sont rédigées les « Cambridge rules » qui statuent sur le coup d'envoi, les touches et les coups francs puis en 1855 les « Sheffield rules⁴⁰ » qui proposent une nouvelle version. Les règles foisonnent et les différents clubs de football n'utilisent pas les mêmes, ce qui rend difficile les confrontations sportives entre différentes écoles. Elles seront uniformisées suite à la création de « The Football Association » (1863). La Fédération Anglaise de Football est née, pour la première fois une pratique sportive se dote d'une institution formelle. C'est à cette occasion qu'une scission se réalisera avec les défenseurs d'un football autorisant le porté de balle avec les mains : en 1871 la « Rugby Football Association » sera instituée à son tour.

- **Autonomisation du champ sportif** : en plus de cette uniformisation portée par le prisme universaliste propre aux penseurs de la Modernité, on observe une autonomisation du champ. Si le terme sport, issu du vieux français « desport » (jeu, amusement), est utilisé dès 1828 en France⁴¹, ce n'est qu'après avoir traversé la Manche qu'il prend tout son sens et devient indépendant. On observe désormais un véritable objet derrière cette pratique, ce n'est plus un instrument pour honorer des Dieux, préparer à la guerre, gagner de l'argent ou se donner en spectacle. Il y a une valeur morale propre, un objectif sous-jacent. Si on prend une approche bourdieusienne, on observe la création d'un champ⁴² : des individus, des structures qui partagent des systèmes de valeurs communs s'organisent, interagissent entre eux. Georges Vigarello écrit que pour la première fois on observe « des compétitions institutionnalisées, démocratiquement organisées, aux règles unifiées et aux rencontres planifiées⁴³ ». C'est le sport moderne compétitif qui se met à exister en tant que tel.

Le sport moderne tire donc ses racines de différentes pratiques sportives qui ont émergé au cours de l'Histoire. On peut parler d'une autonomisation du champ sportif. Celui-ci n'a pas

³⁹ Eric Dunning parle du « fagging » dans « Sport matters, sociological studies of sport, violence and civilisation » (1999), pratique par laquelle les élèves les plus âgés et les plus forts utilisaient les plus jeunes et les plus faibles comme but ou délimitation du terrain.

⁴⁰ «The First Hundred Years: The Untold Story», Adrian Harvey, 2005.

⁴¹ D'après le « Nouveau dictionnaire étymologique et historique » (1971).

⁴² Théorie des champs de Pierre Bourdieu : « Séminaires sur le concept de champ, 1972-1975. Introduction de Patrick Champagne », Actes de la recherche en sciences sociales 2013/5 (N° 200), p. 4-37.

⁴³ P56, « Du jeu ancien au show sportif » (2002), Georges Vigarello.

tardé pour voir en son sein se développer la dimension compétitive, sous l'influence des mutations des sociétés modernes.

B) Les caractéristiques du sport moderne : vers le sport compétitif

Le sport moderne ne se résume pas aux compétitions⁴⁴, mais elles en représentent une part importante. Nous avons décidé d'en développer l'analyse, puisque c'est en mobilisant cette composante que l'e-sport pourrait obtenir sa reconnaissance. Le sport compétitif a ses propres caractéristiques et ses propres codes (voir annexe n°1). On pourrait parler d'un sous-champ en dégagant les caractéristiques communes des différents sports compétitifs. Pour les comprendre, les clefs de lecture dégagées par le retour socio-historique réalisé préalablement doivent être réutilisées.

1) Les institutions : institutionnaliser le sport et le sport compétitif

En sociologie, une institution désigne une structure sociale régulant les interactions sociales avec une certaine stabilité dans le temps. Manières collectives de penser, E. Durkheim parlait des institutions comme de « toutes les croyances et tous les modes de conduite institués par la collectivité⁴⁵ ». Celles-ci ont une existence propre en dehors des individus qui la composent et y participent. On distingue traditionnellement les institutions « formelles », telle que « the Football Association », des institutions « informelles », mécanismes généraux qui structurent également la société (le mariage, le divorce, le suicide...). Le sport compétitif peut être également vu comme une institution sociale, pour se développer et exister en tant que tel et affirmer son identité, il s'est appuyé sur la création d'institutions formelles et informelles.

Les institutions formelles sont aisément identifiables : au niveau français c'est le Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports⁴⁶, les différentes fédérations sportives nationales ou olympiques⁴⁷, les associations ou les clubs sportifs... Au niveau international, on peut mentionner les fédérations sportives internationales (comme la FIFA, la Fédération Internationale de Football Association) ou le Comité International Olympique.

⁴⁴ Selon Mignon et Truchot, en 2001 seuls 31% des pratiquants sportifs français faisaient de la compétition

⁴⁵ Dans « Les Règles de la méthode sociologique » (1895) de Durkheim

⁴⁶ Actuellement (avril 2017) Patrick Kanner est le titulaire de ce ministère

⁴⁷ Liste accessible sur le site internet franceolympique.com. Le rapport législatif intermédiaire, au 31 décembre 2014 relevait 119 « fédérations et groupements » agréés par le ministère des sports

Les institutions informelles ont été aussi nécessaires pour que se développe l'idée du sport moderne compétitif :

- Institutionnalisation du temps : nous avons pu l'observer, au cours de l'histoire les pratiques sportives n'étaient pas instaurées sur un temps organisé mais plutôt sur des logiques anarchiques et discrétionnaires. Lorsqu'il existait des agencements de temps, ils se subordonnaient bien souvent à un calendrier tiers (coutume, religion...). Une compétition sportive moderne repose en revanche sur une institutionnalisation du temps : un calendrier défini et certain, un calendrier autonome qui existe en dehors des participants et des acteurs. Ce sont les championnats de football ou de rugby (en France la ligue 1 et le Top 14), le circuit ATP et WTA⁴⁸ de tennis, les grands prix de Formule 1, la saison de ski alpin... Le calendrier rythme le sport compétitif, ses dates et ses durées. Un match de football classique dure 90 minutes⁴⁹, un match de rugby 80 minutes, un match de handball 60 minutes.

Le calendrier du championnat de France de football

Aujourd'hui, les compétitions sportives suivent un calendrier millimétré, qui est connu à l'avance et est rendu public. Pour le championnat de Ligue 1 et de Ligue 2, avant même le début du championnat, l'ordre et la date des matchs opposant son équipe aux 19 autres⁵⁰ sont connus de tous. Les horaires sont conjointement décidés par la LFP (Ligue de Football Professionnelle) et les diffuseurs officiels, « la programmation des rencontres d'un club doit respecter un délai de deux jours francs entre deux matchs consécutifs »⁵¹.

La procédure de report de match en cas d'intempéries

Même lorsque survient un élément imprévu (incidents, terrains impraticables, intempéries...), des procédures sont programmées. En cas d'intempéries (orage, chute de neige...), l'article 533 précise que « l'arbitre peut interrompre provisoirement la rencontre avec un maximum cumulé de 45 minutes ou l'arrêter définitivement ». En cas de brouillard survenant en cours de partie, le délégué principal de la rencontre est le seul responsable. En cas de match reporté, celui-ci doit être rejoué le lendemain ou à la date la plus proche possible en respectant la règle de deux jours francs. Si ce n'est pas possible, c'est à la commission des compétitions de trancher, en sachant qu'aucun match ne peut être ajouté entre les deux dernières journées de championnat, puisque celles-ci doivent avoir lieu le même jour avec un coup d'envoi simultané.

⁴⁸ Le circuit ATP (Association of Tennis Professionals) concerne les hommes, le circuit WTA (Women's Tennis Association) concerne les femmes. Tous deux sont composés de tournois qui s'étalent sur toute l'année, répartis sur un calendrier prédéfini en sorte que les tournois majeurs ne se chevauchent pas.

⁴⁹ Il s'agit ici des durées réglementaires, ne prenant pas en compte les possibles temps additionnels ou prolongations.

⁵⁰ Article 511 du règlement administratif de la LFP 2016-2017

⁵¹ Article 512 et 513

- Institutionnalisation du lieu : le sport compétitif s'est doté d'un lieu propre et autonome. Si les pratiques sportives anciennes pouvaient se dérouler dans un endroit précis, le lieu moderne n'est plus ici dépendant d'une fonction tierce (religieuse, militaire...). Harmonisés, les terrains de football doivent être d'une taille réglementaire⁵² (pour assurer l'équité de la compétition) et le terrain de tennis doit être d'une surface homologuée⁵³. Même lorsque la compétition se déroule dans un endroit plus sauvage, moins délimité (nage en eau vive), il y a dans les imaginaires collectifs la conscience de s'approprier le lieu (le tour de France s'approprie les routes et les paysages traversés⁵⁴). On entre de manière presque mentale dans un endroit dédié au sport. Dans le langage courant, par métonymie il n'est pas rare de remplacer le nom du sport par le lieu dans lequel celui-ci est pratiqué : le stade (de football, de rugby...), le gymnase, la salle de sport (musculature, fitness), les bassins (natation), le court (tennis), le tatami (art martial), les pistes (ski), la patinoire (patinage), le ring (boxe)...

Institutionnalisation des règles : institution hybride alliant formel et informel

- Le sport moderne compétitif a des règles précises, écrites, publiques et connues de tous. Les dimensions discrétionnaires sont largement réduites, contrôlées et le sport rejette le plus possible l'aléatoire pour consacrer le talent et les capacités dans une entreprise de rationalisation⁵⁵. La règle est devenue centrale, avec l'émergence de figures arbitraires comme le commissaire de course (Formule 1), le juge ou l'arbitre dans toutes ses nuances (arbitre central, arbitre assistant, arbitre de touche, arbitre de surface, 4e arbitre, arbitre de chaise...). Sans règle, il n'y a pas de compétition possible. L'erreur reste cependant humaine et on continue d'observer des marges d'interprétation : main volontaire ou involontaire au football⁵⁶, appréciation des juges lors d'une compétition

⁵² La longueur du terrain de la ligne de touche doit se situer entre 90 et 120 mètres, la largeur de la ligne de but doit mesurer entre 45 et 90 m. Pour les matchs internationaux, la FIFA, dans la dernière version des « lois du jeu », impose une longueur de 105 m et une largeur de 68 m.

⁵³ L'Association des joueurs de Tennis Professionnels reconnaît 6 types de surface sur lesquelles se déroulent les tournois : dur extérieur, dur intérieur, gazon extérieur, terre battue intérieure, terre battue extérieure et moquette intérieure (cette dernière n'est plus autorisée à partir de 2009).

⁵⁴ Le tour de France depuis sa première édition en 1903 n'a pas nécessité la création d'un vélodrome ou d'une piste de vélo spécifique. Les cyclistes roulent sur les routes de France et la compétition s'approprie pendant un court instant l'espace (les routes sont barrées). Le tour de France, c'est l'arrivée sur les Champs Élysées et les ascensions mythiques du col du Galibier, du col du Grand Colombier, de l'Alpe d'Huez ou du col de l'Izoard.

⁵⁵ En cyclisme par exemple, l'UCI (Union Cycliste Internationale) impose une règle précise concernant le poids du vélo utilisé, qui doit peser au minimum 6.5 kilos, et cela quelle que soit la morphologie du coureur.

⁵⁶ La loi numéro 12 du football (reconnue par la FIFA) relative aux fautes et aux incorrections précise que l'arbitre doit prendre en compte différents facteurs pour juger de l'acte délibéré ou non d'une main. Parmi les circonstances, « le mouvement de la main vers le ballon et non du ballon vers la main » et « la distance entre l'adversaire et le

de patinage artistique⁵⁷, appréciation d'une conduite dangereuse et antisportive par les commissaires de course en Formule 1 ou en cyclisme... Mais afin d'assurer une compétition juste, cette marge d'incertitude tend à diminuer, que cela soit par l'évolution des règles elles-mêmes ou le progrès technologique (arbitrage vidéo).

- Le fair-play : forme de règle informelle défendant « l'esprit du jeu ». Inscrite dans le 4^e principe fondamental de la chartre olympique, c'est un esprit coutumier propre à chaque sport. Pas forcément formalisée et écrite, cette règle informelle au nom de l'esprit du sport moderne compétitif est bien souvent respectée pour consacrer une compétition juste et loyale⁵⁸ : au football, lorsqu'un joueur de l'équipe adverse se blesse, on sort le ballon ; au tennis, lorsqu'on gagne un point à l'aide de la bande du filet, la coutume est de s'excuser par la parole ou un geste de la main... Au-delà de cet esprit de jeu, le sport compétitif repose sur bon nombre de règles non-écrites ou non officielles qui contribuent cependant à structurer les compétitions. Pierre de Coubertin, dans son esprit olympique, parlait « d'idéal chevaleresque » défendu par le sport et les athlètes qui promulguerait « l'esprit olympique ».

2) L'objet politique : donner une fin au sport et à sa dimension compétitive

Avant l'émergence du sport moderne les pratiques sportives ont été longtemps subordonnées à un objectif autre que sportif : célébration religieuse, éducation, apprentissage militaire... Avec le sport moderne, le sport porte un véritable projet, a une fin en soi. On pratique le sport pour soi-même mais aussi pour rentrer dans le projet politique qu'il propose. Ce projet politique est d'autant plus clair qu'il s'inscrit dans des compétitions, et qu'il est défini par une institution officielle. Différents projets politiques peuvent être évoqués, sans qu'ils soient incompatibles entre eux.

- Le projet hygiéniste du sport, faisant écho aux pratiques sportives de l'Antiquité avec le culte du corps et de l'esprit développé chez les participants aux Jeux panhelléniques. Il y a l'idée que par le sport, on réalise des « mouvements qui éduquent, des mouvements qui corrigent »⁵⁹. Le sport moderne compétitif c'est le passage de la gymnastique

ballon touché de la main (main imprévue) ». Malgré ces précisions, l'appréciation de l'acte délibéré varie d'un arbitre à l'autre et constitue de manière quasi-systématique des protestations des joueurs et des spectateurs.

⁵⁷ Le patinage artistique fut longtemps miné par des accusations de corruption concernant les notes attribuées par les juges.

⁵⁸ Le Dictionnaire culturel du sport parle du fairplay comme d'un « idéal kantien », ne pas prendre avantage d'une situation qui défavorise l'adversaire

⁵⁹ Georges Vigarello dans « Passion Sport, histoire d'une culture ».

orthopédique (visées médicales sensées corriger les apparences disgracieuses) aux véritables clubs de gymnastique sportive. Georges Vigarello a également étudié la transition des bains publics vers les clubs de natation sportive tournée vers la performance. Cependant, cette performance garde une portée hygiéniste, le sport permettant d'être en bonne santé : « la gymnastique est la culture régulière du corps. Elle est pour lui ce qu'est l'étude à l'esprit » (Société de gymnastique de Colmar, Alliance, 1887, N. D. Viollet).

- Le projet éducatif (ou un projet de contrôle ?) : en relation avec le projet hygiéniste, le sport moderne issu des milieux scolaires de l'Angleterre industrielle a pour but d'éduquer les jeunes élèves, de leur promulguer un enseignement moral. Avec la démocratisation du sport, qui se propagera à l'ensemble des couches sociales de la société, on peut également voir à travers son développement un projet éducatif plus global destiné au contrôle des classes populaires, les visions les plus critiques réifient le langage marxiste pour parler du sport comme du nouvel opium du peuple (Jean Marie Brohm). Aujourd'hui, l'EPS (Education Physique et Sportive) est intégrée au cursus scolaire de la jeunesse. Elle a commencé à être obligatoire dès 1869 suite à un décret de Victor Duruy⁶⁰, mais à cette époque on parlait de « gymnastique ». La discipline était seulement obligatoire dans le secondaire pour les garçons. Elle l'est maintenant pour l'ensemble des élèves du CP à la Terminale et cela quel que soit le cursus de l'élève. Ce n'est qu'en 1981 que l'enseignement prend le nom d'Education Physique et Sportive.
- Le projet démocratique : le sport moderne repose sur un idéal démocratique. En vertu des règles, les mêmes pour tous, seul le mérite détermine le vainqueur de la compétition. Mais avant la victoire, si on reprend le credo de Coubertin (qui s'était lui-même inspiré de l'évêque Ethelbert Talbot)⁶¹, le plus important n'est pas de gagner mais de participer. En effet, le sport moderne et l'olympisme convoient une autre fin, et défendent un projet politique plus vaste. Le 6^e principe fondamental de la Charte Olympique précise bien que « la jouissance des droits et libertés reconnus dans la présente Charte Olympique doit être assurée sans discrimination d'aucune sorte, notamment en raison de la race, la couleur, le sexe, l'orientation sexuelle, la langue, la religion, les opinions politiques ou autres, l'origine nationale ou sociale, la fortune, la naissance ou toute autre situation ».

⁶⁰ Homme politique français, il fut le ministre de l'Instruction Publique de 1863 à 1869.

⁶¹ Evêque de Pennsylvanie qui dans un sermon en 1908 à l'issue des 4^e olympiades déclara que l'important n'était pas tant de gagner que d'y prendre part.

On a bien affaire à des individus presque abstraits qui perdent leur identité sociale au moment où ils entrent dans la compétition⁶² et son cadre spatio-temporel. C'est aussi dans cet esprit que le football s'est développé en Angleterre. D'abord élitiste, il s'est rapidement développé au sein des classes populaires. Dunning parle d'une sorte de contre-société qui se développe au moment de l'industrialisation capitaliste, une façon d'oublier sa condition et les inégalités de situation grandissante dans la société. Cet idéal démocratique, qu'il soit mythe ou réalité, est une composante importante du sport moderne compétitif.

Les compétitions sportives et le sport se veulent neutres politiquement et tentent d'exclure les messages politiques, comme le montre la punition prononcée à l'égard de Tommie Smith et John Carlos⁶³. Or, d'une part l'universalisme est déjà une position politique, d'autre part la politique s'invite toujours dans le sport. On pourrait évoquer les régimes totalitaires du 20^e siècle qui défendaient leurs idées à travers le sport, les différents dopages étatiques ou l'obtention d'un événement majeur à organiser. Jean-Marie Brohm, dont nous développerons les théories ultérieurement, pense le sport compétitif comme un instrument idéologique⁶⁴. Dans ce cadre, les institutions sportives n'excluraient pas tous les messages politiques, mais seulement les messages dissonants qui ne seraient pas en accord avec l'idéologie dominante. On peut afficher sur les panneaux publicitaires des stades de football « say no to racism », mais pas des messages tels que « say no to nuclear energy » ou « say no to capitalism ».

Le sport moderne s'est donc doté de diverses institutions formelles et informelles tout en se donnant un objet politique. A travers ces deux éléments, le sport moderne compétitif a pu se développer et croître pour devenir un sous-champ important du champ sportif. Pour comprendre l'importance de celui-ci, de grandes théories sociologiques montrent que ce développement s'inscrit dans les grandes mutations globales des sociétés modernes occidentales.

⁶² Le sociologue Alain Ehrenberg titrait dans la revue « Le Débat » un article intitulé « Des stades sans dieux » (1986). Le projet démocratique du sport démystifierait, désenchanterait les participants.

⁶³ Lors de la cérémonie de remise des médailles du 200m hommes des Jeux Olympiques de 1968, les deux athlètes levèrent un point ganté de noir et baissèrent la tête, en signe de soutien aux Black Panthers et de protestation contre la ségrégation raciale. Ces gestes leur valurent une exclusion à vie des Jeux Olympiques.

⁶⁴ « Ensuite, ladite culture sportive fonctionne comme un appareil idéologique avec ses nombreux responsables politiques, universitaires, médiatiques, qui collaborent *organiquement* dans la diffusion de cette idolâtrie, ses thuriféraires inconditionnels et autres bateleurs de l'humanisme, notamment ceux de l'ex-gauche plurielle. » (Brohm Jean-Marie, « La compétition, c'est la mort », Outre-Terre, 3/2004 (n° 8), p. 181-190).

C) L'évolution du sport moderne à travers les grandes théories sociologiques

Le sport est un composant parmi d'autres de la société moderne qui touche une large part de la population. Selon l'enquête MJS publiée en 2002, 83%⁶⁵ des Français déclaraient avoir réalisé une activité physique et sportive au cours de l'année passée. Preuve de son importance, c'est un pourcentage plus élevé que la fréquentation de cinémas (80%), de bars (61%), de musées (60%) ou de concerts (47%)⁶⁶. Preuve de sa portée démocratique, sa pratique et ses représentations dépendent fortement des imaginaires collectifs et des mutations globales de la société. Pour comprendre l'évolution et l'émergence du sport compétitif moderne, les processus sociologiques de Norbert Elias et de Guy Debord semblent pertinents à mobiliser

1) Le sport moderne comme instrument de civilisation des mœurs et de contrôle

Norbert Elias a développé une théorie de psychologie sociale majeure relative au processus de civilisation⁶⁷. A partir d'une approche historique, il décrit l'évolution des sociétés humaines (occidentales) vers des sociétés où sont contrôlés les pulsions et les instincts primaires. « En réalité les termes *civilisé* et non *civilisé* n'expriment pas une antinomie comme *bon* et *mauvais*⁶⁸. » Ces termes ne font que décrire une inexorable évolution puisque la société civilisée d'aujourd'hui ne sera plus considérée comme telle dans plusieurs siècles. Il observe que chaque niveau de civilisation se dirige vers un contrôle de plus en plus poussé, contrôle exercé par la société mais également par l'individu lui-même (tel le surmoi freudien). Cette idée de contrôle croissant s'explique par la hausse des sensibilités (collectives et individuelles). Elias s'est intéressé au processus de curialisation, lorsque les normes et les sensibilités de la société de cour se sont propagées à l'ensemble de la société. On observe alors un rejet global du brut, du sauvage (rejet de la brutalité, rejet de la nudité, rejet de la saleté...), qui s'illustre dans de nombreux champs : la vie politique, le corps, la justice...

- Le sport mobilise cette théorie, avec des écrits comme ceux d'Eric Dunning ou Georges Vigarello. Les pratiques sportives au cours de l'histoire, que nous avons observées à travers notre bref retour sociohistorique, ont en effet globalement évolué vers plus de

⁶⁵ Après question de repêchage.

⁶⁶ Selon une étude de l'institut de marketing et de sondage d'opinion Harris Interactive réalisé en 2012.

⁶⁷ Il utilise le terme de civilisation dans le même sens qu'Erasme de Rotterdam utilisait le terme de « civilité » lorsqu'en 1530, il publiait le traité « De civilitate morum puerilium », qui avait pour but d'orienter le comportement des hommes en société.

⁶⁸ Dans la deuxième partie de « La Civilisation des mœurs » de Norbert Elias.

contrôle, moins de brutalité. Nombre des pratiques anciennes seraient aujourd'hui rejetées, que cela soit par les sportifs eux-mêmes (peur de blessures) ou par les spectateurs (images insoutenables). Les gladiateurs combattaient avant tout pour leur survie. Le danger, la blessure, la souffrance, la mort pouvaient survenir très rapidement et de manière inopportune malgré les possibles scénarios. Les protections et les règles ne garantissaient nullement l'intégralité physique des combattants. Les chasses mobilisaient également des imaginaires guerriers, il s'agissait bien souvent de mise à mort d'animaux. Les corridas, qu'on pourrait comparer à ces chasses romaines, doivent aujourd'hui respecter des règles pour ne pas choquer les spectateurs, en France elles ne sont autorisées que dans certaines régions en bien de patrimoine culturel. Elles sont également en prise juridique constante avec les associations luttant contre la souffrance animale.

- Les tournois médiévaux reprennent cette même logique de contrôle et de hausse des sensibilités. Il s'agit de reproduire un affrontement guerrier, mais le but n'est pas de tuer l'adversaire. Si la mort peut advenir selon les aléas du tournoi, elle n'est pas la norme. Les équipements sont adaptés et se distinguent de ceux utilisés pour se battre en guerre. On multiplie les protections et on rend moins tueuses les armes. Le plastron et l'écu sont par exemple adaptés pour qu'au moment de l'impact, la lance glisse vers un côté afin d'atténuer le choc frontal (voir annexe n°2). De plus, au fur et à mesure que les tournois se développent, la force physique, valeur centrale au centre de la pratique, est lentement remplacée par l'agilité, la prestance technique. L'affrontement direct va même disparaître progressivement, au profit de nouvelles épreuves qui n'impliquent pas un combat : c'est la quintaine qui consiste à frapper un mannequin tout en évitant avec agilité le bras articulé de celui-ci, ou la bague consistant à enfiler avec dextérité des anneaux.
- Le sport contemporain reprend ce processus de civilisation des mœurs. Le corps n'est plus sauvage, immaculé, brut. C'est un corps qu'on contrôle, qu'on modifie, qu'on millimètre, qu'on protège. Il n'est plus nu, comme il pouvait l'être lors des jeux panhelléniques. Au contraire, on le cache, on l'habille pour ne pas heurter les sensibilités des acteurs et des spectateurs. Aux Jeux Olympiques de Rio, l'épreuve de boxe, sport d'affrontement direct, ne peut se dérouler sans gants et sans protection. Le saignement cause l'interruption et la fin du combat (et le perdant n'est pas forcément celui qui saigne

mais celui qui est mené au moment de l'interruption du combat⁶⁹). Même dans les sports qui ne sont pas des sports de combat à proprement parler, les protections sont la norme lors des compétitions officielles : au rugby, beaucoup ont des protège-dents, au football américain on a un casque et des épaulières, au taekwondo on a des protections, au cyclisme les coureurs ont un casque...

Au fur et à mesure que le corps est contrôlé et que sa dimension brute, sauvage tend à disparaître, la technologie et la technique se développent. Le sport, comme tout construit social, évolue, mute, change. Des pratiques sportives meurent mais d'autres naissent. En relation avec ce processus de civilisation des mœurs et l'évolution des sensibilités, de nouveaux sports sont reconnus par les institutions sportives ou les imaginaires collectifs. On peut parler du sport automobile (Formule 1, rallye...) où des concurrents à l'aide de véhicules motorisés font la course. En France, la Fédération Française du Sport automobile est fondée en 1952. Si certains « puristes » ont du mal à reconnaître ces sports comme des sports à part entière, la presse sportive spécialisée⁷⁰ en revanche retransmet, commente, analyse nombre de ces compétitions. L'effort physique fournit et l'endurance requise par les pilotes ne peuvent être niés. En Formule 1, le corps est soumis à une pression énorme exercée par la vitesse du véhicule, les pilotes peuvent transpirer énormément (jusqu'à 4L de sueur par course). On peut également citer en France l'existence de fédérations sportives de billard, de pétanque, de fléchettes ou des échecs, qui ont cependant plus de difficultés à se faire reconnaître comme sport légitime par les perceptions collectives.

⁶⁹ C'est ce qui arrive au boxeur Français Souleymane Cissokoho, qui se voit déclaré perdant en demi-finale des moins de 69 kilos après l'interruption du match l'opposant au Kazakh Daniyar Yeleussinov. Ce dernier fut victime d'un saignement ne pouvant être assez rapidement contrôlé.

⁷⁰ C'est le cas des sites internet « L'Equipe » ou « Eurosport » qui suivent avec attention les compétitions des sports automobiles. Eurosport a d'ailleurs décerné à 4 reprises lors de ces 10 dernières années le titre de sportif de l'année au pilote de rallye Sébastien Loeb (2007, 2009, 2010 et 2011).

Les Echecs

La Fédération Française des Echecs a été créée en 1921. A l'origine ce n'était pas une fédération sportive, mais elle obtient cette reconnaissance le 19 janvier 2000 date à laquelle elle est agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports. Elle s'identifie dans ses statuts à « la déontologie du sport établie par le Comité National Olympique et Sportif Français » Au 31 août 2016, elle compte 58 738 licenciés répartis dans 912 clubs⁷¹.

En 1999, les Echecs sont reconnus comme sport par le CIO, mais jusqu'alors ils n'ont pas été intégrés aux épreuves olympiques. Cependant en 2018, lors des Jeux Olympiques d'hiver qui auront lieu en Corée du Sud, les Echecs seront présentés comme « sport de démonstration », ce qui ouvre peut-être la porte à une intégration plus poussée à l'avenir. Aujourd'hui, le jeu d'échecs continue donc à faire bande à part, mais son cas n'est pas isolé : en 2005 est fondée l'Association Internationale des sports et de l'esprit, regroupant d'autres disciplines comme le bridge ou le go. Ce manque de reconnaissance renforce l'idée que l'instrument légal pour être efficace a besoin d'un travail sur les imaginaires collectifs en amont.

2) La société du spectacle de Guy Debord : le couronnement du sport moderne compétitif

Guy Debord a développé une théorie socio-politique de la mise en spectacle de la société. Proche de la philosophie, elle s'inscrit comme celle de Norbert Elias dans une perspective historique. Elle s'attaque à certaines problématiques proches de cette dernière, l'une et l'autre s'interrogent sur les processus de contrôle. Dans « La Société du Spectacle », Guy Debord parle d'une société moderne gouvernée par la raison marchande capitaliste et où règne le spectacle. Par spectacle, il ne faut pas seulement entendre le strass et les paillettes (qui ne sont en réalité que les moyens utilisés) mais aussi la mise en scène des relations humaines. La logique capitaliste aurait dans cette optique envahit la société, ne se limitant plus à la sphère économique. De cette nouvelle logique, émerge une représentation spécifique de la société, représentation qui deviendrait alors la société elle-même.

Jean-Marie Brohm développe et applique plus spécifiquement cette théorie au sport moderne dans sa critique radicale du sport. D'inspiration marxiste, cette théorie met au centre les moyens de production et les rapports de production de la société. Dans cette optique, il rappelle qu'à travers l'histoire du sport moderne, les pratiques sportives ont été déterminées par les modes de production. Le sport compétitif ayant émergé dans l'Angleterre industrielle se place comme une représentation du sport et adopte les traits propres au mode de production capitaliste. Par conséquent, le sport compétitif en tant que représentation du sport et le sport lui-même dans la

⁷¹ Selon les chiffres du site internet de la Fédération Française des Echecs.

confusion représentation-réalité adoptent tous deux la logique capitaliste. Le sport moderne, c'est donc des logiques de performance, de rendement et d'affrontement. Une lecture très dure, sans concession et très critique du sport moderne compétitif, éloigné de l'image positive et démocratique que peut également véhiculer le sport dans d'autres théories. J.-M. Brohm regrette une naïve concentration des imaginaires collectifs liés au sport sur les « autres niaiseries postmodernes qui ne s'intéressent qu'au fun, à la glisse, à la grimpe et à leurs griseries »⁷², mais qui oublient les logiques de pouvoirs.

- **La spectacularisation** : critique qu'on associe le plus souvent aux sports les plus médiatiques, tels que le football, le football américain ou le basketball. Leurs compétitions majeures marquent le retour d'un show, d'un spectacle de divertissement aux enjeux économiques énormes. Que cela soit à l'occasion du Super Bowl (finale de la ligue américaine de football américain) ou lors de la cérémonie d'ouverture de la coupe du monde de football, pendant un temps, le spectacle passe avant la logique sportive, comme c'était le cas lors des jeux du cirque. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des artistes prendre part à ces compétitions sportives majeures. La liste des chanteurs ayant performé au cours du spectacle de la mi-temps est longue : Lady Gaga (2016), Beyoncé (2015), Madonna (2011), The Black Eyed Peas (2010), The Rolling Stones (2005), U2 (2001), Britney Spears (2000)... On joue donc sur les musiques, sur les éclairages, on ajoute des effets de fumée... Ce sont de véritables shows sportifs, qui ont été amplifiés par la médiatisation des sports. Ce processus du spectaculaire peut alors rentrer en conflit avec la logique proprement sportive. Pourquoi un match de basketball se déroule-t-il en quatre quatre-temps de 15 minutes ? Pour insérer des pages de publicités ou pour offrir des moments de récupération aux joueurs ? Pourquoi au handball autorise-t-on dorénavant les équipes à jouer avec 7 joueurs de champ et sans gardien⁷³ ? Pour obliger les équipes à développer de nouvelles stratégies et être favorable aux équipes innovantes ou pour obtenir des buts plus spectaculaires marqués par des gardiens depuis l'autre bout du terrain ? Pourquoi au rugby les règles de mêlée et du ballon porté ont été à maintes reprises modifiées ? Pour protéger l'intégrité physique des joueurs et le bon déroulement des phases de jeu, ou plutôt pour assurer un spectacle plus fluide aux spectateurs et aux téléspectateurs ? Il est difficile de trancher, tant des arguments sportifs et médiatiques sont à chaque fois mobilisés par les tenants

⁷² Jean-Marie Brohm, « Sociologie critique et critique de la sociologie », Education et sociétés 2004/1 (n°13), p. 71-84.

⁷³ Nouvelle règle du jeu introduite peu avant les Jeux Olympiques de Rio (2016).

des nouvelles règles. Dans tous les cas, les compétitions sportives d'aujourd'hui ne peuvent ignorer leur dimension spectaculaire.

- **La mise en scène** : plus que le spectaculaire, il s'agit de souligner les représentations et les mises en scène du sport moderne compétitif. L'idée que celle-ci occulterait le sport, deviendrait le sport lui-même. Jean-Marie Brohm parle des émissions sportives, qui après chaque événement s'enflamment dans un « enthousiasme surjoué » ou une morosité exagérée au gré des résultats. Avec des émissions d'avant match, des émissions qui ont lieu pendant les pauses du match et des émissions d'après matchs... sans compter les émissions qui répondent et résonnent à d'autres émissions. L'action d'un match se transforme pour devenir un ralenti. Le match lui-même se transforme en un résumé des principales actions. Cette pléthore de sources⁷⁴ transforme notre rapport au sport qui devient une véritable mise en scène et bouleverse nos perceptions. Nul besoin d'être soi-même un pratiquant pour comprendre et analyser un sport. Nul besoin de voir une compétition en direct ou en intégralité pour en connaître le résultat et le contenu détaillé (il suffit de regarder un debriefing à la télévision, un résumé sur Youtube ou de suivre le fil du match sur son smartphone). C'est une nouvelle organisation des relations humaines avec un nouveau rapport au temps et à l'espace.
- **La marchandisation** : l'argent était déjà présent lors de pratiques sportives anciennes (jeux de pari et jeux de prix). Cependant Jean-Marie Brohm observe que la logique capitaliste du sport tend à prendre sans cesse plus d'importance dans le champ sportif, se développant plus particulièrement dans la sphère compétitive. Une masse énorme d'argent est brassée, en 2016, le portugais Cristiano Ronaldo et l'argentin Lionel Messi recevaient plus de 50 millions⁷⁵ de dollars en salaire (sans compter leurs juteux contrats publicitaires, où ils se mettent en scène). Ces mêmes joueurs de football sont marchandisés lors de périodes de transfert (les mercatos d'hiver et d'été) durant lesquelles ils sont vendus, achetés ou prêtés. Ils ne le sont pas pour leurs simples qualités footballistiques, mais leur valeur change en fonction de leur âge (comme si on spéculait sur leur forme physique et les potentialités de revente) et de leurs potentiels en externalités économiques (combien de maillots vont-ils faire vendre, combien de spectateurs se déplaceront pour venir les voir ?). De nouveaux acteurs économiques

⁷⁴ Si on prend l'exemple du football, il existe une multitude de supports en dehors de la retransmission en direct pour suivre les compétitions, leurs résultats et leurs déroulements. Au choix, se présentent la télévision, la presse papier, la presse numérique, la radio, les réseaux sociaux, les alertes téléphoniques...

⁷⁵ Selon le classement Forbes des sportifs les mieux payés.

rentrent dans le champ sportif et y jouent un rôle déterminant tout en apportant avec eux leur logique capitaliste, jusqu'à présent propre au champ économique. Les différences de budget entre les équipes, devenues des véritables industries et entreprises semblent déterminer largement leur position au classement (voir annexe n°3). Ce sont les sponsors dont les noms s'inscrivent sur les habits des sportifs ou le nom des stades⁷⁶, les milliardaires qui achètent des équipes⁷⁷ et des clubs pour venir gonfler leur patrimoine. Cette irruption, cette évolution viennent donc logiquement modifier les pratiques, les coutumes et les représentations du sport. S'opère souvent une fracture entre les sports « marchandisés » (football, basketball) et ceux n'ayant pas (encore) connu cette transformation (canoë-kayak, lutte gréco-romaine...). Dans un même sport, on peut même observer une segmentation entre le sport compétitif professionnel et le sport amateur (c'est le cas du football).

⁷⁶ Ce sont l'Allianz Arena du Bayern de Munich ou l'Emirates Stadium d'Arsenal, deux stades de football de clubs européens majeurs qui ont offert leur nom à un sponsor en échange d'une rémunération.

⁷⁷ Le club de football de Chelsea appartient à Roman Abramovitch, homme d'affaires russe ayant fait fortune dans le pétrole, l'Olympique de Marseille a été racheté récemment par l'homme d'affaires américain Frank Mc Court, promoteur immobilier.

Le Qatargate : illustration des dérives du sport moderne compétitif

Expression popularisée par le magazine Français « France Football⁷⁸ » pour désigner l'attribution douteuse de l'organisation de la Coupe du Monde de Football 2022 au Qatar. Organisée tous les 4 ans, cette compétition est le deuxième événement sportif le plus populaire du monde, après les Jeux Olympiques, et suscite les convoitises. Son obtention fait l'objet d'une campagne et de négociations. Lorsque le Comité Exécutif de la FIFA désigne par le vote le Qatar comme pays hôte, plusieurs sceptiques se manifestent : le Qatar n'a pas une grosse culture footballistique et sa capacité à promouvoir le football semble limitée, il n'y a au moment du vote quasiment aucune infrastructure adaptée et il faudra donc tout construire, le Qatar a un climat hostile pour une compétition sportive se déroulant en plein été (certains parlent de stades climatisés)... N'étant pas le pays le plus démocratique ni le plus tolérant⁷⁹, le Qatar ne semble par ailleurs pas en adéquation avec l'esprit du sport. Les différents reportages soulignant les conditions inhumaines dans lesquelles la main d'œuvre construit les stades n'ont fait que renforcer le scepticisme. « France Football » avance que le Qatar a obtenu le Mondial en « achetant » des votes au Conseil Exécutif de la FIFA. Plusieurs membres influents ont été mis en cause, et malgré les enquêtes et les sanctions prises (qui viennent à demi-mots confirmer les accusations), le Qatar est à ce jour toujours l'hôte de la compétition. Le président de la fédération asiatique, Mohammed Bin Hamman, a été radié à vie de l'organisme, Ricardo Texeira ex-président de la confédération brésilienne poussé à démissionner... Le nombre de personnes citées dans cette affaire de corruption est longue⁸⁰. Mais il semblerait que cela ne soit pas un cas isolé, puisque les lobbys ont un pouvoir d'influence énorme au sein de la FIFA. En 2010, des journalistes du Sunday Times avaient offert des faux pots-au-vin à des président de fédérations pour obtenir leur soutien et ainsi prouver leur corruption. Il ne s'agit pas de faire de cette affaire une généralité, mais le sport compétitif contemporain brasse d'énormes sommes d'argent. La logique marchande (et ses déboires) a pleinement pénétré la sphère sportive.

Dans cette première partie, nous avons donc traité de l'émergence du sport moderne et plus particulièrement de sa dimension compétitive et institutionnalisée. Ce sous champ est une part spécifique du sport moderne, qui existe en dehors de ce cadre. De nombreux sportifs ne pratiquent pas dans un club ou une association et ne pratiquent pas la compétition, et cette dimension est presque marginale dans certains sports : surf, jogging, skateboard... Cependant, avec les mutations sociales, on peut faire l'hypothèse que cette sphère grandissante, à la

⁷⁸ Titre de son édition publiée en janvier 2013.

⁷⁹ Reporters Sans Frontières, en 2017, classe le Qatar en 123^e position (sur 180) au classement mondial de la liberté de la presse. En termes d'indice de démocratie (indiqué créé par le groupe de presse The Economist Group), le Qatar se place en 135^e position sur 167 (données de 2016).

⁸⁰ Le nombre de personnalités réellement ou prétendument impliquées est énorme. Le magazine français mettait en cause dans son dossier l'ex-président Français Nicolas Sarkozy ainsi que Michel Platini, ancien président de l'UEFA (Union des associations européennes de football).

logique marchande, ne cesse de croître et de pénétrer le champ sportif dans sa globalité. Une croissance qualitative comme le prouve la marchandisation de plus en plus profonde du football. Mais aussi une croissance quantitative, puisque la sphère compétitive véhiculant la logique marchande s'élargit et s'ouvre à de nouveaux sports qui étaient jusque-là encore en marge : les X Games, compétitions de sport extrême, sont créés en 1994 pour leur version été (BMX, Skate...) et en 1997 pour leur version hiver (skicross, boardercross...). Parfois présentés comme les Jeux Olympiques des sports extrêmes, accueillant des sports généralement absents des Jeux Olympiques officiels, ces événements sportifs obéissent à cette logique marchande. Lancés à l'origine par la chaîne de télévision américaine ESPN qui était alors en manque d'audience, les X Games sont des véritables shows sportifs modernes où la dimension économique et la rentabilité sont sûrement plus importantes que pour les Jeux Olympiques traditionnels⁸¹. Notre hypothèse, c'est qu'à travers cette dimension compétitive et les représentations qu'il convoie, l'e-sport a une chance de se faire reconnaître par les imaginaires collectifs comme un sport, un sport compétitif et institutionnalisé, un sport comme entreprise de contrôle et comme propagation de la logique marchande.

⁸¹ ESPN a renoncé à l'organisation d'X Games en dehors du continent Américain pour cause de mauvaise rentabilité. Les grands événements sportifs comme les J.O sont réputés pour causer des pertes nettes dans le budget des pays hôtes : Athènes (2004) est souvent pris comme exemple mais on peut aussi parler de Montréal (1976) ou de Sotchi (2014).

II) Approche socio-historique de l'e-sport : interactions et réappropriation des représentations du sport moderne traditionnel

Tout comme pour le sport traditionnel, on peut réaliser une socio-histoire de l'e-sport. Celle-ci est plus courte et moins dense pour deux raisons évidentes : d'une part son histoire est plus récente puisque l'e-sport, aussi appelé sport électronique, n'émerge qu'à la toute fin du 20^e siècle, grâce aux NTIC, d'autre part parce que les études universitaires restent très limitées. Si le sport lui-même a dû patienter pour être reconnu comme objet d'études sociologiques légitimes, l'e-sport souffre d'un discrédit encore plus important. Le dénominateur commun entre ces deux pratiques ne se limite cependant pas seulement à un manque de légitimité. Il ne s'agira pas ici de promouvoir une reconnaissance que « mériterait » le sport ou l'e-sport dans un élan militant. On se concentrera seulement sur la mise en relation de ces deux pratiques, au niveau des perceptions sociales, pour étudier par quels canaux de représentations l'e-sport pourrait se faire reconnaître comme sport.

A) Eléments de définition

L'e-sport a un réel travail de définition à réaliser dans sa quête de reconnaissance. Les définitions qu'on lui attribue sont changeantes et encore vagues, ce qui explique en grande partie les confusions et le manque de compréhension du grand public à son égard. Sans ce travail de définition et de délimitation claire, l'e-sport ne pourra jamais être reconnu en tant que pratique sportive. Aujourd'hui, il souffre d'une confusion avec le monde du jeu vidéo (le monde du « gaming »), l'imaginaire collectif ne faisant pas la distinction entre les deux.

1) Sociohistoire de l'e-sport : au commencement d'une nouvelle pratique sociale

D'où vient l'e-sport et comment le définir ? La définition de cette pratique est relativement ardue, puisqu'elle est émergente, les acceptations ne sont pas uniformes selon les pays, les législations nationales, les acteurs... Nous désignerons l'e-sport comme la pratique compétitive (individuelle ou collective) d'un jeu vidéo en réseau (via internet ou via des réseaux locaux en LAN⁸²) dans le cadre d'une compétition institutionnalisée. Cette définition exclut donc

⁸² Local Area Network : réseau local, réseau informatique où différents appareils s'envoient et échangent des données sans passer par internet. Par extension, une LAN désigne un rassemblement pouvant être compétitif de gamers dans un même endroit physique pour jouer ensemble.

sûrement des pratiques qui peuvent être assimilées à de l'e-sport dans certains médias ou certaines autres définitions⁸³. Cependant, en mimétisme avec notre focale excluante sur le sport compétitif institutionnalisé, les notions de compétition et d'institutionnalisation sont centrales dans notre propos sur l'e-sport. C'est en effet à travers ces notions que nous étudierons les chances de l'e-sport de gagner sa reconnaissance sportive.

Des difficultés de la définition

Nous avons appréhendé l'e-sport à travers son prisme compétitif et institutionnalisé, proche de la définition de M. Wagner⁸⁴. Cependant, l'e-sport s'est développé en dehors des compétitions institutionnalisées, comme pratique sociale, pratique culturelle.... « e-sport is a gaming, competing media and sport events at all once⁸⁵ ». On peut parler d'industrie culturelle de l'e-sport, surtout dans le pays pionnier dans ce domaine, la Corée du Sud. Industrie où se rencontrent jeux électroniques, sport et média digital. Faut-il attendre la reconnaissance d'un jeu vidéo par une institution pour le nommer e-sport ? Mais quelle institution serait compétente et légitime ? L'e-sport ne possède pas encore de réseaux institutionnels aussi développés que le sport traditionnel. Il existe bien des fédérations d'e-sport, nationales ou internationales, mais leur légitimité et leur reconnaissance dans les imaginaires collectifs ne peuvent être comparées à une institution tel que le CIO pour le sport traditionnel. Sans trancher cette délicate question, il s'agira de se pencher sur ces imaginaires et de préciser les mécanismes d'une acceptation, d'une reconnaissance. Le rôle des communautés sportives et des « gamers » est primordial. Mais il convient de garder une distance critique en évitant certains écueils : certains gamers sont en effet juges et parties au même titre que les compagnies et licences de jeux vidéo.

⁸³ Wikipédia définit l'e-sport comme tout pratique de jeu vidéo sur Internet ou en LAN par le biais d'une console de jeu vidéo (smartphone, ordinateur, tablettes...). La pratique n'a, dans cette définition, aucunement besoin d'être compétitive ou institutionnalisée.

⁸⁴ Selon sa définition, l'e-sport est un champ d'activités sportives dans lesquelles les pratiquants développent et entraînent leur capacités mentales et physiques en utilisant les technologies de l'information et de la communication (« On the Scientific Relevance of E-Sport).

⁸⁵ Dans « Korea's Online Gaming ».

Le Facteur Chance

Le Samsung Economic Research Institute, think tank Coréen reconnu, a défini en 2005 quatre critères pour être considéré comme e-sport.

- ❖ Une opposition entre des joueurs humains et non contre une intelligence artificielle
- ❖ Un résultat émergeant sur un temps limité (pouvant être diffusé sur un temps également limité et fini)
- ❖ Combinaison de capacités mentales et physiques
- ❖ Le résultat doit dépendre de capacités réelles propres aux joueurs et non d'un facteur chance

Avec cette définition, certains jeux voient leur appartenance à l'e-sport discutée (cette définition n'étant que celle d'un think tank coréen). C'est le cas des MMORPG, qui ne sont pas limités par nature dans le temps, ou des CCG, qui laissent une part importante à la chance et au hasard. Pourtant, des compétitions existent également pour certains jeux avec, pour Hearthstone, une étiquette largement acceptée de compétition e-sport, avec des grands événements, un circuit compétitif... La notion de chance dans le sport même n'est pas une dimension totalement exclue et contrôlée. Si on prend l'exemple du Grand Chelem Roland-Garros de tennis, les coups de vent, la pluie, l'irruption d'un pigeon lors d'un point, l'imprévisibilité de la bande du filet... sont autant d'éléments appartenant au facteur chance.

Socio-histoire de l'e-sport

- **Naissance du jeu vidéo** : le jeu vidéo est donc la base, le support de l'e-sport. Mais tout comme il existait des pratiques sportives avant le sport (au sens moderne du terme), le jeu vidéo préexistait à l'e-sport. « Un jeu vidéo est constitué d'images animées interactives généralement accompagnées d'un environnement sonore et d'une interface⁸⁶ », l'interaction peut être un contrôle, une communication. C'est un produit qui se situe à la frontière technologique, par conséquent sa pratique évolue de manière très sensible en fonction des progrès techniques et technologiques. Les premiers jeux vidéo sont créés dans les années 1950 en laboratoire. En 1952 Alexander S. Douglas met au point « OXO » (Noughts and Crosses), un jeu de morpion, puis en 1958 William Higinbotham conçoit et Robert Dvorak développe « Tennis for Two », ancêtre du « Pong »⁸⁷. Ce dernier est globalement désigné et accepté comme le premier jeu vidéo puisque OXO par son absence de mouvement et de mise à jour des graphismes en temps réel, rend discutable sa nature de jeu vidéo. Ces deux pionniers vont encourager et développer l'industrie vidéo-ludique, qui va dans un premier temps fleurir aux Etats-

⁸⁶ Définition de « Game Story, une histoire du jeu vidéo », exposition Paris, Grand Palais, 10 novembre 2011- 9 janvier 2012.

⁸⁷ Inspiré du tennis de table, il s'agit de renvoyer la balle en dirigeant des « raquettes » virtuelles.

Unis, puis au Japon, et enfin dans le reste du monde. La première compétition de jeu vidéo répertoriée a lieu en 1972, à l'université de Standord (Californie). Pour autant, on ne peut parler réellement d'e-sport. Le terme a émergé de manière plus tardive et ce type de compétition n'a aucune commune mesure avec les compétitions d'e-sport qui se déroulent aujourd'hui.

- **Le temps des arcades** : les compétitions de jeux vidéo ont ensuite connu un large développement avec les salles d'arcade, qui changent la pratique spatio-temporelle du jeu vidéo. Les jeux d'arcade sont traditionnellement des machines massives installées dans des salles spécifiques (bar, salle d'arcade). Préexistant aux jeux vidéo, leurs versions classiques sont des flippers ou des billards. Les ordinateurs n'étaient pas à l'époque des appareils populaires⁸⁸ mais principalement des appareils scientifiques. Les machines d'arcade en raison de leur volume et de leur prix, ne permettaient pas une massive propriété individuelle, mais le développement des salles spécifiques a permis de les rendre, plus démocratiques. Les jeux vidéo s'affirmant comme une pratique de loisir et de divertissement, jeux d'arcade et jeux vidéo profitent mutuellement les uns des autres pour croître. Les jeux Spaceware ou Pong sont commercialisés en masse : un jeu comme Pong ne nécessite qu'un circuit électronique et une coque plastique, simplicité technique offrant une possibilité de copie facile. En 1974 on compte 100 000⁸⁹ bornes de jeux vidéo aux Etats-Unis. Tout en restant un loisir, par une démocratisation de la pratique, la dimension compétitive du jeu vidéo s'affirme. Twin Galaxies, organisation américaine fondée en 1981 et toujours active, répertorie en effet les meilleurs scores des différents jeux classiques. Sont ensuite organisés des affrontements entre les meilleurs joueurs ainsi répertoriés, affrontements avant tout démonstratifs mais offrant aux gagnants et participants des rétributions matérielles (prix) et immatérielles (gloire). Dans cette même optique, s'organisent des équipes nationales qui s'affrontent (équipes américaines, japonaises, britanniques, italiennes...). Les rencontres restent cependant très ponctuelles, sans réel calendrier. La compétition fonctionne souvent sur temps désynchronisé, avec un temps différencié plutôt qu'une compétition directe. La médiatisation est également limitée : ce n'est qu'en 1995 et

⁸⁸ Le PDP1 de la firme DEC fut un des premiers micro-ordinateurs (1959), mais son coût de 120 000 dollars ne permettait pas une massive commercialisation.

⁸⁹ Selon l'exposition Game Story.

grâce à l'émission « A*mazing » qu'a lieu la première retransmission télévisée d'un affrontement de joueurs de jeux vidéo⁹⁰.

- **Le développement du PC et de « l'online game »** : dans les années 80/90, les ordinateurs et la connexion internet connaissent un fort progrès technique. Les logiciels multiplateformes et les codes en source libre se multiplient. Est commercialisé en 1982 en France le Thomson T07, premier ordinateur grand public : d'abord en vente à 7000 francs, son prix baisse rapidement et n'est plus que de 2900 francs en 1984 (de plus, se branchant à la télévision du salon, il n'y avait pas à acheter nécessairement un coûteux moniteur). En parallèle a lieu en 1983 le « krach du jeu vidéo » aux Etats-Unis: surproduction de consoles portatives, copies de mauvaise qualité et concurrence des ordinateurs personnels, qui entraînent le développement de l'industrie asiatique mais également celui des ordinateurs qui s'affirment comme un nouveau support pour le jeu vidéo. Cette situation entraîne à nouveau une réorganisation de l'espace-temps. On peut jouer et s'entraîner chez soi dans des temps plus longs. La dimension compétitive est alors accrue pour deux raisons principales. D'une part la massification des ordinateurs entraîne une massification des joueurs et donc l'émergence d'un plus grand nombre de talents. D'autre part, la nouvelle technologie offre de nouvelles perspectives d'affrontements : on n'est plus mis en compétition avec un cercle géographique restreint, mais on peut dorénavant affronter le reste du monde, confronter les records. Parallèlement, le type de jeu « dominant » tend à changer, se dirigeant vers des imaginaires plus compétitifs. On passe des arcade games, qui sont plus tournés vers l'activité de loisir et de détente, aux FPS⁹¹ tels que Doom (1993) ou Quake (1996) : des jeux de tirs avec des graphismes plus vivants, nécessitant des réflexes et des réactions accrues où l'affrontement est au centre du jeu. C'est ainsi que fleurissent les ligues de jeu vidéo comme la Cyberathlete Professional League qui organise sa première compétition en 1997 (Dallas) sur Counter Strike avec un cash prize de 3500\$. Cependant, à cette époque, les joueurs sont encore de manière quasi systématique assimilés à des consommateurs, que cela soit de la part des licences de jeu vidéo ou de la part des médias et de la société. On ne les pense pas encore comme des talents ou de potentiels compétiteurs sportifs.

⁹⁰ Dans cette émission australienne, deux écoles voyaient leurs élèves s'affronter afin de marquer des points et désigner l'établissement vainqueur.

⁹¹ First Person Shooter : jeu de tir à travers une vue subjective.

- **Le développement des évènements physiques massifs** : ces évènements émergent dans les années 2000. Si préexistaient des rassemblements ou des compétitions permises par le développement de la technologie et l'amélioration des connections internet, il y a bien une rupture dans les années 2000 avec l'organisation d'évènements « majeurs » rassemblant d'énormes quantités de joueurs et de spectateurs. Les compétitions s'institutionnalisent, que cela soit au niveau des fédérations, des règles, du temps, de l'espace... C'est le temps de l'émergence de l'e-sport avec une reconnaissance des talents relatifs aux gamers et le début des interrogations sur les mimétismes possibles entre athlètes et gamers. En 2001 ont lieu les premiers World Cyber Game sponsorisés par Samsung et le gouvernement sud-coréen qui prennent au moment de l'organisation, les Jeux Olympiques comme référentiel. Lors de cette première édition, plus de 430 compétiteurs venus de 37 pays différents s'affrontent. La sociologue T.L. Taylor s'y est rendue et témoigne⁹² d'une compétition certes massive mais encore en développement. Des bâtiments un peu délabrés, des moments de latence dans l'organisation et un agenda pas toujours respecté ou connu de tous. Lors de l'édition 2008 qui a lieu à Cologne, la compétition a gagné en qualité et en quantité : une institutionnalisation bien plus stricte de la compétition (avec l'existence de tours préliminaires nationaux servant de qualification) et plus de 700 joueurs venant de 78 pays (plus de 1000 joueurs si on prend en compte les tours préliminaires). D'autres grands évènements sont créés au cours de cette période comme les Intel Extrem Masters (IEM) ou les tournois de la Major League Gaming (MLG) qui regroupent plusieurs jeux vidéo. Certains jeux organisent même leurs propres compétitions : championnat du monde de League of Legend, Coupe du monde d'Overwatch, les championnats du monde de Dota 2 (the International)

⁹² Dans « Raising the Stakes ».

Récapitulatifs des grandes familles des différents jeux vidéo		
FPS (First Person Shooter)	Jeu de tir utilisant une vision subjective	Call of Duty, Overwatch, CSGO
RTS (Jeu de stratégie en temps réel)	Pas de tour par tour, des jeux de stratégies avec un développement dans le temps	Starcraft, Warcraft
Simulation de sport	Simulation d'un sport, sûrement la catégorie qui fait le plus de lien avec le sport traditionnel	FIFA, PES
MOBA (Arène de Bataille en ligne multijoueurs)	Se déroulant au sein d'une arène délimitée, il s'agit généralement de détruire la base adverse	Dota2, League of Legend, Smite
Fighting game	Jeux basés et centrés sur le combat et l'affrontement direct en duel	Street Fighter, Super Smash Bros
CCG (Jeux de cartes à collectionner)	Affrontement via un deck de cartes	Hearthstone

2) La frontière à définir entre l'e-sport et le monde du gaming : des compétiteurs, des touristes et des puristes ?

Il existe donc une multitude de jeux vidéo, au même titre qu'il existe différents sports. Dans les deux pratiques, nous nous sommes focalisés sur les compétitions institutionnalisées. Nous ne mettons pas en relation l'ensemble du champ social et culturel que représentent le sport et l'e-sport. Bien trop souvent, sont confondus le monde de l'e-sport et celui du jeu vidéo, bien plus englobant. Cette confusion porte généralement préjudice à l'e-sport dans son désir de reconnaissance et de mise en relation avec le champ du sport traditionnel. En effet, le jeu vidéo n'est, contrairement à l'e-sport pas comparable au sport, et il n'a d'ailleurs pas la volonté d'être comparé ou assimilé avec ce dernier. Ce ne sont pas les mêmes acteurs, pas les mêmes registres de langage, pas les mêmes significations sociales.

S'intéressant aux acteurs et aux pratiquants, André Lapierre⁹³, sociologue du sport, a réalisé une segmentation (voir annexe n°4) du champ sportif entre trois différents acteurs :

- **Les compétiteurs** : les sportifs les plus jeunes et les meilleurs techniquement. Ils s'investissent en temps, en énergie et en argent (équipements et matériel de haute qualité). Souvent animés d'un plus ou moins vague espoir de professionnalisation, ils

⁹³ André Lapierre, « Sports de pleine nature et pratiques sociales : Analyse socioculturelle du canoë- kayak et de l'escalade », 1981, Paris, Institut national du sport et de l'éducation physique.

constituent le haut niveau des pratiquants d'un sport. Ce sont eux qui battent les records et provoquent les progrès techniques relatifs à leur sport. De par leurs performances, ils ont également un rôle médiatique important pour mettre en valeur leur discipline. Leurs terrains de prédilection sont les compétitions institutionnalisées.

- **Les touristes** : masse des pratiquants qui ne portent qu'un intérêt « touristique », culturel à la pratique du sport. Des sportifs « vacanciers » qui pratiquent en dilettante sans prendre part aux compétitions institutionnalisées si ce n'est en tant que spectateur ou supporteur. Leurs terrains de prédilection sont les espaces grands publics bien définis. Ces individus, en moyenne plus âgés, sont primordiaux au développement du sport, puisque ce sont eux qui assurent la pérennité et la croissance économique du sport et de ses industries. Le ski et l'industrie de la glisse par exemple, ne pourraient survivre et se développer sans la masse importante de touristes louant/achetant des équipements et des services lors de leurs vacances⁹⁴. La seule vente de matériel « aux compétiteurs » serait insuffisante.
- **Les puristes** : ce sont des pratiquants qui possèdent un bon niveau sans être les meilleurs. Principalement des anciens compétiteurs (à la retraite ou contrariés par leur manque de résultat), ils pratiquent le sport dans un esprit plus aventurier, d'explorateur de nouvelles voies, de nouvelles pratiques. Ils peuvent également bénéficier d'un effet médiatique grâce à leurs pratiques exotiques. C'est une sorte de population de niche qui incarne un esprit moins rigide, parfois nostalgique d'une pratique d'un sport devenu trop institutionnalisée et tournée vers la compétition. Leur terrain de prédilection se trouve donc souvent en dehors des sentiers battus et institutionnalisés.

Evidemment, cette segmentation est propre à chaque sport. Certains, les plus institutionnalisés, captent une grande partie de licenciés qui participent à des compétitions. C'est le cas du tennis ou du football, qui possèdent des réseaux compétitifs très démocratisés. D'autres, en revanche, restent très peu institutionnalisés, avec peu d'adhérents ayant une licence officielle mais pratiquant leur passion librement sans prendre part à des compétitions officielles (skateboard, trottinette), on y retrouve donc beaucoup plus de touristes et de puristes.

Cette segmentation, reprise à l'échelle de l'e-sport, est enrichissante pour réaliser une distinction claire des acteurs de l'e-sport et s'assurer que la confusion entre jeux vidéo et e-sport ne vienne plus perturber nos représentations et significations sociales. André Lapierre n'a

⁹⁴ Lors de la saison 2014-2015, selon Ouest France, la France a comptabilisé 53.9 millions de journée-skieurs.

pas repris sa segmentation pour parler d'e-sport et de jeux vidéo, mais celle-ci semble particulièrement s'appliquer à l'e-sport :

- **Les compétiteurs e-sportifs** : des joueurs de très haut niveau possédant un talent nettement supérieur à la moyenne et également animés d'un espoir plus ou moins affirmé de professionnalisation. Ils participent aux compétitions institutionnalisées de jeux vidéo et ont pour certains un statut de professionnel ou de semi-professionnel (avec un salaire, un contrat...). S'ils peuvent certes jouer de temps à autre chez eux depuis leur espace privé, ils doivent néanmoins se déplacer sur le lieu physique ou virtuel (serveur tournoi spécifique) de la compétition institutionnalisée. De leurs pratiques découlent également les progrès techniques, que cela soit au niveau des équipements (souris, casques audio, chaise...) ou au niveau des règles mêmes du jeu vidéo (fixation des bugs, méta-game⁹⁵...). Cette catégorie d'acteur est l'objet principal mobilisé au sein de ce mémoire
- **Les touristes ou les « casual gamer »** : casual, en anglais, peut signifier superficiel, nonchalant, simple, intermittent... autant de traductions décrivant bien la notion des « casual gamers » qui représentent la grande masse des joueurs de jeu vidéo. Ce sont généralement des joueurs plus âgés en moyenne (ou au contraire trop jeunes pour penser ou participer à des compétitions), qui jouent à des jeux non compétitifs ou à des jeux pouvant être compétitifs mais dans une optique de détente, de loisir (on retrouve l'intérêt « touristique »). La fonction du jeu vidéo se limite donc pour eux à la consommation d'un bien. Leur importance est primordiale, parce que l'industrie culturelle du jeu vidéo⁹⁶ mais aussi plus particulièrement l'industrie de l'e-sport a besoin de cette masse consommatrice pour se développer et survivre. A la différence d'un sport, une discipline d'e-sport appartient à une compagnie, à une licence et non à un patrimoine collectif mondial. Le rapport de loi intermédiaire sur la pratique compétitive du jeu vidéo estimait à 34.6 millions le nombre de Français ayant une activité vidéo-ludique. Tout comme le touriste sportif, le casual gamer peut souffrir d'une certaine discrimination de la part du compétiteur e-sportif qui se sent plus légitime et supérieur.
- **Les puristes** : cette catégorie d'acteurs doit englober différents profils. D'une part certains développeurs et acteurs majeurs du jeu vidéo (arbitres, administrateurs) qui

⁹⁵ Voir l'encadré suivant «méta-game».

⁹⁶ Pensée par certains comme la première industrie culturelle en France (notamment par Axelle Lemaire, rapporteuse du projet de loi sur la République Numérique).

possèdent souvent un niveau de jeu respectable mais pas suffisant pour être un compétiteur professionnel. Ils trouvent leur épanouissement dans une pratique non-compétitive et peuvent se rapprocher de l'esprit explorateur et aventurier des « puristes ». C'est en particulier vrai pour le streamer⁹⁷. Ils possèdent généralement un bon niveau de jeu ce qui justifie le nombre important de personnes suivant leurs vidéos (Twitch accueille en moyenne, selon ses chiffres officiels plus de 35 millions de viewers par mois). Mais n'ayant pas la vocation de devenir les meilleurs joueurs, certains attirent les viewers en mobilisant d'autres procédés (animation, approche didactique, humour...) plutôt que de se concentrer sur leur niveau de jeu. Sans finalité compétitive, tout comme les « puristes », ils peuvent également explorer des jeux de manière alternative (spectaculaire, drôle, rapide...), des nouveaux jeux et ainsi découvrir de nouveaux terrains de jeu pour l'e-sport. Pouvant acquérir une certaine reconnaissance, les plus connus deviennent alors des figures de proue pouvant promulguer le gaming en général ou l'e-sport. En effet, tout comme les puristes d'A. Lapierre, nombre de streamers sont d'anciens e-sportifs reconvertis⁹⁸ et certains e-sportifs prennent également le temps de faire du streaming (au même titre qu'un champion de canoë se décide à descendre le Grand Canyon).

⁹⁷ Joueurs de jeu vidéo qui diffusent en direct ou en différé via diverses plateformes de streaming (Youtube, Twitch) leurs parties de jeu vidéo. En contrepartie, ils reçoivent des gratifications économiques diverses, de la part de la plateforme (en fonction du nombre de vues), d'un employeur tiers (en fonction de leur contrat et de leur statut), de la part de leurs viewers (en fonction de la générosité de leurs dons et participations).

⁹⁸ En France, c'est le cas de streamers tels que Julian « Gob » Treguer ancien e-sportif sur le MOBA League of Legend ou de Corentin « Gotaga » Houssein qui a mis entre parenthèse de manière plus ou moins définitive sa carrière d'e-sportif sur le FPS Call of Duty pour se consacrer au streaming.

La métaforme définie par les e-sportifs

Terme très utilisé dans le champ de l'e-sport, que cela soit par les joueurs professionnels, les analystes et commentateurs ou les simples joueurs amateurs. De manière globale, il désigne l'ensemble des stratégies, méthodes, orientations des joueurs qui ne sont pas prescrites et écrites dans les règles du jeu lui-même mais qui sont issues de l'expérience et des analyses de ces joueurs. Utilisé dans les jeux de rôle (plateau), il s'agissait de s'adapter au mieux par rapport à l'environnement et aux situations de jeu (comme le caractère des autres joueurs). Avec les jeux vidéo, s'est développée l'idée que certaines méthodes et tactiques apportaient les chances de succès les plus élevées. On peut alors définir ce qui est dans la « méta » et ce qui ne l'est pas, ce qui rend optimal les probabilités de victoire ou ce qui ne le rend pas. Liée à l'environnement, la métaforme peut alors changer selon divers facteurs : par rapport aux nouveautés et aux changements de règles (il est d'usage de parler de « patches » : des nouveautés régulièrement apportées aux jeux vidéo compétitifs) ou par rapport aux stratégies les plus utilisées du moment (et ainsi inventer une nouvelle stratégie pour contrer la stratégie la plus utilisée).

Pourrait-on parler de métaforme pour le sport traditionnel compétitif ? Le terme ne semble pas vraiment s'acclimater, pour deux raisons :

- Les règles du sport traditionnel sont généralement plus figées, moins dynamiques avec moins de marge de liberté. Au rugby à 15 par exemple, les 15 postes sont prédéfinis : 2 piliers, 1 talonneur, 2 deuxième-ligne, 3 troisième ligne, 1 demi de mêlée, 1 demi d'ouverture, 2 trois-quarts centre, 2 ailiers et 1 arrière. La rigidité des règles ne permet pas vraiment d'élaborer une stratégie adaptative.
- Pour s'adapter, la métaforme utilise des probabilités, or le sport traditionnel est moins « probabilisable » : dans un jeu vidéo les valeurs et les algorithmes utilisés sont toujours les mêmes. En compétition sportive, on ne peut pas juger du vent, de l'état de forme des compétiteurs, des blessures...

3) Les imaginaires collectifs : ce qui éloigne et ce qui rapproche l'e-sport du sport traditionnel

Dans l'imaginaire collectif, l'e-sport souffre de manière générale d'une méfiance et d'un déficit d'image. Deux raisons principales sont à évoquer :

- Comme nous l'avons vu précédemment, l'e-sport a des liens ténus avec le jeu vidéo. Celui-ci est bien souvent décrit comme dangereux, violent, abrutissant, addictif... Si on parle des acteurs, le cyber-athlète est confondu avec le « geek », le no-life. Des catégories d'individus marginalisés par la société qui cumulent des attributs peu valorisant (absence de vie sociale, apparence peu attirante, hygiène de vie douteuse...). Cette dévalorisation ne s'applique pas seulement à la pratique sportive. Le

jeu vidéo souffre également d'une discrimination, d'une dévalorisation au moment de sa reconnaissance en tant qu'industrie culturelle.

- En dehors de sa nature, l'e-sport entre en opposition avec le sport traditionnel dans les perceptions collectives en raison de sa perception originelle : physique et positive. La force physique, l'agilité physique, la dépense physique, la santé physique sont au cœur de ses représentations sociales, comme l'illustre son courant hygiéniste. De plus, comme nous avons pu le voir dans notre première partie, les sportifs bénéficient d'une glorification pratiquant une activité aux images positives : la paix, le respect, l'universalisme, la démocratisation... Jean-Marie Brohm parle même d'un « tabou » discréditant toute critique que l'on pourrait formuler à l'encontre du sport.

Ce regard manichéen est cependant largement construit de manière bancal. L'e-sport s'est construit par mimétisme avec le sport traditionnel, lui empruntant même la moitié de sa composante sémantique. Les perceptions sociales que l'on oppose avec raison parfois, peuvent cependant être également rapprochées. En réalité, il existe même une relation positive entre la pratique de jeu vidéo et la pratique sportive : « la probabilité qu'un adolescent sportif joue aux jeux vidéo est multipliée par 1,2 par rapport à un non-sportif⁹⁹ » (selon une étude réalisée en 2000/2001 sur un échantillon de 3000 familles ayant des enfants scolarisés du CP à la 3^e). Il est également précisé que cette relation reste positive quel que soit l'âge, le genre ou le milieu social d'origine de l'enfant.

La sombre face du sport : le sport s'est basé sur une image. Coubertin dans "Pédagogie sportive" (1922) écrivait : « le sport est le culte volontaire et habituel de l'exercice musculaire intensif incité par le désir de progrès ». Cependant, lorsqu'on s'intéresse au sport, surtout lorsqu'il est moderne et compétitif, les critiques fusent, avec parfois l'idée d'un sport moderne corrompu bafouant les idéaux originaux. Nous avons déjà mentionné la critique radicale du sport de Jean-Marie Brohm utilisant une grille de lecture marxiste. Mais en dehors des prismes théoriques, dans les faits, les phénomènes de triche ou de dopage font partie intégrante du sport. Une sorte d'envers du décor, plus ou moins assumé par le milieu sportif. Des mythes tels que le tennisman André Agassi ou le cycliste Lance Armstrong ont été « rattrapés par la patrouille¹⁰⁰ ». Dernièrement, des enquêtes dénonçant un dopage étatique en Russie ont vu le jour. Des zones

⁹⁹ Peter Christophe, « Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents », Culture prospective, 2/2007 (n°2), p. 1-9.

¹⁰⁰ Expression couramment employée par la presse sportive pour désigner notamment un athlète présentant des tests de dopage positif.

d'ombres gravitent également autour de l'équipe sud-africaine, vainqueur de la coupe du monde de rugby en 1995, érigée en symbole de lutte contre l'Apartheid. Au cours d'un entretien, Michel Attali sociologue du sport, enseignant aux SIUAPS de Rennes, a fait de l'opposition image positive/image négative le principal obstacle à la reconnaissance de l'e-sport comme un sport traditionnel. Cependant, cette opposition semble erronée et ce sont les mêmes vices qui traversent les deux champs : le dopage vient fausser les compétitions de sport électronique, le phénomène d'addiction s'applique également au sport traditionnel...

La reprise des codes sportifs du sport par l'e-sport : on pourrait s'interroger sur la terminologie du terme e-sport. On aurait pu imaginer que les compétitions de jeu vidéo prennent un tournant différent et se développent par mimétisme avec une autre pratique sociale : le cinéma, le spectacle, le monde musical... Mais c'est bien d'une relation avec le sport qu'a émergé l'e-sport, se focalisant sur la dimension compétitive et la performance réalisée à travers un jeu vidéo. Dès lors, l'e-sport s'est développé en reprenant les codes, les pratiques, les valeurs du sport traditionnel. De nombreux reportages fleurissent pour mettre en avant le quotidien des joueurs professionnels, présentés comme aussi exigeants, aussi durs que les sportifs de haut niveau. Ils passent des heures à s'entraîner, lorsqu'ils sont en équipe ils peuvent avoir un lieu spécifique d'entraînement (une gaming house) et sont encadrés par un staff technique pouvant être très important (coach de vie, coach stratégique, coach mental, analystes...). Leurs performances peuvent être également appréhendées et objectivées : pour des jeux de réaction par exemple, on mesure l'APM (Action Per Minutes) dont sont capables les joueurs professionnels, le nombre d'actions qu'ils sont capables de réaliser avec leurs mains en une minute à l'aide de leur souris et de leur clavier. Certains joueurs professionnels peuvent atteindre 400 APM (Losira, joueur sud-coréen¹⁰¹), là où un débutant se contentera d'un APM allant de 50 à 80. Les acteurs s'identifient ou se font identifier à des sportifs professionnels, ce qui provoque des réactions plus ou moins hostiles¹⁰². Dans tous les cas, en France, juridiquement parlant, l'e-sportif professionnel n'a pas le statut du sportif professionnel.

¹⁰¹ Dossier en ligne l'Equipe Explore : Génération E-sport.

¹⁰² Bixente Lizzarazu dans l'émission sportive Téléfoot, du 23 octobre 2016, se montra très hostile à la reconnaissance des e-sportifs comme des sportifs professionnels.

NBA¹⁰³ 2k League : compétition reprenant les codes de la NBA

A partir de 2018 se déroulera une compétition américaine autour du jeu vidéo de simulation de basketball de l'éditeur 2k Sports. Imitant la scène professionnelle de la NBA, le projet est de rassembler les 30 franchises américaines de basketball, qui devraient posséder chacune une équipe e-sport chargée de les représenter. Comme dans le basketball traditionnel, on retrouvera au moment de former les équipes une phase de draft : chaque équipe à tour de rôle choisira un joueur pour faire partie de son équipe e-sport.

Le brouillage des frontières : très récemment, des acteurs du champ sportif traditionnel participent au développement de l'e-sport, ce qui contribue au brouillage des frontières.

- Des clubs de sports traditionnels : plusieurs clubs de football professionnels ont ouvert une section e-sport (voir annexe n°5), se liant avec des e-sportifs par un contrat et leur demandant de représenter le club au cours de diverses compétitions. Généralement, ces clubs commencent par recruter des joueurs de FIFA Football (simulation de football) mais ils s'ouvrent également à d'autres jeux (comme League of Legend). On peut citer le Paris Saint-Germain, l'Olympique Lyonnais ou le FC Nantes en France, Schalke 04, le Football Club de Valence ou Manchester City à l'étranger.
- Les médias : les médias sportifs traditionnels se sont également ouverts à l'e-sport. Le plus célèbre journal sportif français, l'Equipe¹⁰⁴, consacre désormais une section e-sport sur sa version en ligne. Il a réalisé un dossier « L'Equipe Explore » consacré à l'e-sport¹⁰⁵. Sur sa chaîne l'Equipe 21 il offre également de manière hebdomadaire une retransmission d'un match de FIFA Football et a également consacré une couverture de l'Equipe Magazine¹⁰⁶ à Bora « Yellowstar » Kim, ancienne gloire du MOBA League of Legend. Parallèlement, Canal+ a lancé en octobre 2016 le Canal e-sport club (animé par Olivier Morin) offrant des émissions mensuelles et hebdomadaires. S'inspirant de l'émission sportive le Canal Football Club, c'est la même entreprise de production (Flab) qui offre donc son expérience et son expertise à cette nouvelle émission. Sa ligne éditoriale manifeste la volonté de réaliser une émission sur l'e-sport et non sur le gaming en général. On pourrait également citer la chaîne de télévision « beIN Sports »

¹⁰³ National Basketball Association.

¹⁰⁴ Selon le procès-verbal de contrôle ACPM (Alliance pour les chiffres de la presse et des médias) de 2016, le journal papier a été vendu à 279 327 exemplaires en moyenne par mois sur l'année 2016.

¹⁰⁵ « L'Equipe Explore : Génération E-Sport », février 2015.

¹⁰⁶ Celle du 19 novembre 2016.

traditionnellement consacrée aux sports, qui offre une émission hebdomadaire nommée « BEIN ESPORTS ».

- Les équipementiers et les sponsors : en janvier 2017, Adidas, l'entreprise allemande fabricant de nombreux produits de sports et équipant de nombreux sportifs (tennis, football...), a passé un contrat pour équiper l'équipe e-sport « Team Vitality » et lui fournir des maillots. Nicolas Favre, le directeur marketing d'Adidas, a déclaré à cette occasion : « l'eSport est un territoire sur lequel nous devons aller du fait de sa puissance et de sa cible, affinitaire avec la nôtre, notamment dans le football ».

Ce brouillage des acteurs n'est pas sans effet sur les imaginaires collectifs. Débarrassé de tout présumé, on peut imaginer qu'un lecteur lisant la presse sportive traditionnelle, à propos d'une compétition reprenant les codes du sport traditionnel, mettant en opposition des structures de sports traditionnels équipés par des équipementiers du sport traditionnel, puisse faire, à terme, un rapprochement entre sport et e-sport.

B) Les théories sociologiques du sport confrontées à l'émergence de l'e-sport

Lorsque nous avons parlé de l'émergence du sport moderne traditionnel, nous avons mobilisé des théories sociologiques de différents auteurs pour expliquer, étudier, comprendre l'émergence et le développement de ce sport, de quelle manière les pratiques sportives du passé se sont transformées vers une compétition sportive institutionnalisée. En suivant ce même fil conducteur, il s'agira ici de confronter ces théories sociologiques à l'émergence de l'e-sport. L'hypothèse est la suivante : c'est à travers le développement des dimensions compétitives et institutionnelles que l'e-sport pourra atteindre sa reconnaissance par les imaginaires collectifs.

1) La société du spectacle appliquée à l'e-sport : une mise en scène du sport

Guy Debord, dans sa société du spectacle, observe la mise en scène des relations humaines et sociales. Si on étudie l'e-sport à l'aide des sciences de la communication, on remarque qu'avec l'utilisation intensive des NTIC, il s'inscrit dans cette optique. L'e-sport n'a de cesse d'innover pour paraître plus réaliste dans ses graphismes, ses effets sonores, sa prise en main ou ses communications. C'est d'ailleurs cette construction mimétique à la réalité qui a suscité dans un premier temps le plus d'études et de reportages¹⁰⁷ sur le jeu vidéo pour pointer les

¹⁰⁷ Voir le reportage « Génération gamers : qui a peur des jeux vidéo ? » diffusé en 2009 sur France 2 et réalisé par David André.

risques d'addiction¹⁰⁸ et de dépendance. Dans une totale immersion, il est d'usage de parler d'un joueur déconnecté de la réalité qui ne réalise plus la séparation entre sphère réelle et sphère virtuelle. Si certains jeux se déroulent dans des univers volontairement fantaisistes, les simulations sportives sont sans doute les jeux qui essaient le plus de ressembler à la réalité : « FIFA » pour le football, « Top spin » pour le tennis, « NBA 2k » pour le basketball... Un joueur de tennis et un joueur de « Top spin » mobiliseront les mêmes logiques, les mêmes schémas de jeu pour gagner le point, qu'ils aient raquette ou manette en main : repousser l'adversaire loin de sa ligne de fond de court, déplacer latéralement celui-ci, jouer le contre-pied ; en cas de montée à la volée adverse, ce sont les mêmes choix qui s'imposent, coup lobé, « passing-shot » ou coup direct et fort sur l'adversaire... Les jeux vidéo et l'e-sport, grâce aux NTIC, bouleversent la séparation des sphères réelles et virtuelles, au même titre que la société du spectacle bouleverse la séparation entre la société et sa représentation mise en scène. Doit-on parler de mise en scène de la réalité dans la virtualité ou de prolongement de la réalité à travers la virtualité ?

En réalité les deux sphères ne sont pas totalement étanches. Les phénomènes d'addiction aux jeux vidéo ont des effets reconnus bien réels sur la santé et le bien être des joueurs. Un e-sportif professionnel, ne peut se permettre d'être addict à son outil de travail, sans quoi ses performances en pâtiront (énervement, perte de lucidité...). Sur un plan plus positif, les jeux vidéo et les simulations sont également mobilisés dans les processus d'apprentissage (conduite ou pilotage par exemple). D'autres parlent également de « serious game », des jeux aux contenus jugés sérieux et à forte valeur pédagogique. Le jeu vidéo devient ainsi un support, une étape, certes virtuelle mais qui offre des ressources mobilisables dans le monde réel.

- Le Britannique Jann Mardenborough a participé à plusieurs compétitions automobiles (Formule 3, 24 Heures du Mans, endurance...). Il a été intégré à la structure Nissan grâce à sa sélection par la « GT Academy », compétition organisée depuis 2008 par Nissan et Playstation ayant pour but de sélectionner les meilleurs pilotes suite à leur performance sur le jeu vidéo « Grand Turismo ».

¹⁰⁸On distingue 7 symptômes de l'addiction, au-delà d'un seuil de symptômes on parle de pratique pathologique ou addictive : • Fragilité narcissique • Comorbidité anxieuse et dépressive • Stratégie • Planification • Impulsivité • Recherche de sensation.

- De nombreuses compagnies (dont Boeing) ont intégré le jeu vidéo dans leur gestion des ressources humaines. Ils peuvent être utilisés dans divers processus : recrutement, apprentissage, team building...
- Daphné Bavelier, professeur suisse en neurosciences, a étudié la « capacité attentionnelle » qu'on mesure avec le nombre d'objets de l'attention. Cette capacité est utilisable aussi bien dans les jeux vidéo que dans la vie quotidienne. La moyenne de cette capacité est de quatre objets de l'attention pour un adulte, mais elle est améliorable à force d'entraînement. Les meilleurs joueurs d'e-sport se situent entre 6 et 9 objets de l'attention, ce qui souligne une performance notable mais aussi la persistance entre le monde virtuel et le monde réel.

« Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans la représentation » et « Là où le monde réel se change en simples images, les simples images deviennent des êtres réels » écrit Guy Debord dans « La Société du spectacle ». Grâce à ce brouillage des représentations, l'e-sport se construit comme une représentation du sport compétitif moderne. A terme, il pourrait devenir un sport à part entière. Ceci est d'autant plus vrai que se développent des jeux vidéo « hybrides » qui poussent encore plus loin la projection et le prolongement du corps et de l'esprit :

- La console Wii¹⁰⁹ donne une dimension plus réaliste au jeu vidéo, puisque dorénavant le joueur doit réaliser un coup droit ou un revers pour renvoyer une balle de tennis, donner un coup de poignet pour donner un effet à la boule de bowling ou être équilibré pour réaliser un parfait swing au golf. Il existe de la même manière des compétitions de « Just Dance¹¹⁰ » (le site Internet de TF1 a diffusé en direct les derniers championnats du monde) où la dépense physique, l'importance du corps en mouvement sont évidentes et visibles. L'imaginaire du corps et du mouvement physique, qui manque tant à l'e-sport pour cette discipline précise, est bien présente.
- Les nouvelles technologies que sont la réalité augmentée et la réalité virtuelle participent également à la mise en confusion entre sphère réelle et sphère virtuelle. La première, à l'aide d'images de synthèse, s'insère dans la réalité (comme le jeu vidéo Pokemon Go sorti en 2016) là où la deuxième permet une immersion plus poussée dans un monde

¹⁰⁹ Console de la gamme Nintendo, révolutionnaire, elle permet de capter les mouvements, les orientations et les positions du joueur.

¹¹⁰ Simulation de danse. Il s'agit de reproduire le plus fidèlement possible la chorégraphie diffusée à l'écran.

virtuel au sein duquel on peut vivre des expériences sensorielles (toucher, odorat, ouïe, vue...). L'Oculus Rift (périphérique informatique ressemblant à un masque) permet à plusieurs jeux vidéo d'offrir une immersion en réalité virtuelle. L'e-sport, qui n'exploite pas encore ces nouvelles technologies à leur plein potentiel, pourrait creuser ces pistes pour rapprocher les représentations collectives. Il aurait ainsi la capacité de prolonger le corps et de le mettre en scène pour faire du sport.

2) L'e-sport et la civilisation des mœurs : instrument de projection et de contrôle ?

L'e-sport, le prolongement du corps et de l'esprit ?

Le jeu vidéo peut donc être abordé comme une projection de l'esprit et du corps, ce qui d'une part pourrait faire de l'e-sport un prolongement du sport, et d'autre part prolonger le processus de contrôle et de civilisation des mœurs véhiculé par le sport moderne. Pour confirmer l'hypothèse d'une prolongation du corps et de l'esprit, on notera qu'il existe une relation positive entre les joueurs de jeux vidéo et les sportifs¹¹¹. Peter Christophe note : « Celui qui privilégie un certain type d'action dans le monde réel a ainsi de fortes chances de les privilégier également dans les univers virtuels¹¹² ». Les joueurs de simulation de football ont plus de chance d'être également des joueurs de football, ceux qui jouent à des jeux de rôle en ligne ont plus de chance d'être des adeptes du jeu de rôle sur table¹¹³ et ceux qui apprécient les jeux à fortes incertitudes informationnelles sont ceux qui aiment se confronter à ce genre d'incertitude dans leur vie quotidienne.

L'esprit de l'e-sportif professionnel est comparable à celui d'un sportif professionnel : entraînement rigoureux, recherche de performance, esprit de compétition. Ce n'est pas un hasard puisque l'e-sport se présente comme une projection de compétition sportive. Dans cette perspective, l'esprit compétitif sportif ne peut pas être désolidarisé du corps. On aurait tort d'occulter le corps de l'e-sportif, parce que ce n'est pas une intelligence artificielle mais bien un corps de chair et d'os qui communique, entend, regarde. Un mouvement, rapide, subtile, précis est au centre de toutes les actions. Le corps interagit avec le clavier, la souris, les manettes, les écrans (en cas de technologie tactile), la caméra, tout comme il interagit avec un ballon, une

¹¹¹ Peter Christophe, « Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents », Culture prospective, 2/2007 (n°2), p. 1-9 : sur l'échantillon analysé, un joueur de jeu vidéo multiplie ses chances par 1.2 d'être également un sportif, comparativement à un individu ne jouant pas aux jeux vidéo.

¹¹² Toujours selon Peter Christophe.

¹¹³ On passe d'un ratio de 79% à 49% en cas de pratique ou de non de non pratique du jeu vidéo selon Peter Christophe.

raquette, une pédale, un gouvernail... Il y a des blessures bien réelles qui illustrent la surexploitation du corps chez l'e-sportif, celle du canal carpien¹¹⁴ se manifestant par une douleur et un engourdissement des bras suite à la répétition d'un même mouvement. Par conséquent, les mouvements perdent de leur force et de leur contrôle. Le sport s'inscrivait dans une réification du corps et de la force brute (Vigarello). L'e-sport prolonge, continue cette transformation du corps et de son utilisation.

L'e-sport, un prolongement de l'esprit sportif et de son entreprise de contrôle ?

L'impact des jeux vidéo sur la violence des joueurs est toujours discuté : sont-ils des catalyseurs ou des amplificateurs ? Le psychanalyste Yann Leroux souligne qu'à travers les jeux vidéo, on peut « donner libre cours à son agressivité sans craindre la moindre rétorsion de l'environnement¹¹⁵ », sans séquelles apparentes dans la sphère réelle et des effets limités dans la sphère virtuelle (on peut revenir à une sauvegarde antérieure par exemple). Les effets sur la violence sont en effet ambivalents, comme le souligne Daphné Bavelier. Tout dépend du jeu, de la personne, du contexte. En tant que tel, le jeu vidéo doit être abordé comme un support neutre. Ce qui est déterminant, c'est la manière dont la violence est mise en scène à l'intérieur du jeu. Le recours à la violence peut être représenté par différents codes moraux : selon les contextes il peut être légitime, condamné, critiqué, dénoncé, valorisé...

Les pratiques sportives au cours de l'Histoire présentaient cette même ambivalence. Il ne s'agissait pas de se faire la guerre, mais par rhétoriques guerrières et militaires on pouvait très bien inciter à la violence et à l'agressivité. Les sports modernes peuvent également se montrer ambivalents, pratiquer des sports mettant le combat et l'affrontement au centre du jeu (sports de combats, rugby...) est-il un catalyseur ou un amplificateur de l'agressivité ? Mais le sport moderne compétitif n'est pas un support neutre. Il promeut un esprit, une idéologie spécifique qui passe par une entreprise de contrôle (de la violence et des individus) et une civilisation des mœurs. L'e-sport se place dans cette même veine, puisqu'il se dote de codes de bonnes conduites avec la volonté de défendre des valeurs morales. T.L. Taylor souligne dans ses études, que le monde de l'e-sport est d'ailleurs sensiblement moins propice aux discriminations (notamment face au sexisme) que le reste de la société. La virtualité rendant l'apparence et l'identité secondaire, les valeurs de tolérance de l'olympisme y sont presque plus facilement

¹¹⁴ « L'inflammation de la gaine qui entoure les tendons fléchisseurs des doigts entraîne la compression du nerf médian ». (Dossier l'Equipe Explore). Une interview du joueur professionnel Hai Lam est transmise dans le dossier pour illustrer ce phénomène.

¹¹⁵ Yann Leroux, « Le jeu vidéo, un ludopaysage », *Enfances & Psy* 2008/1 (n° 38), p. 129-136.

applicables. En cas de mauvais comportements et de non-respect des codes de conduite, tout comme le sportif professionnel, l'e-sportif se verra sanctionné par les institutions compétentes. Les violences physiques sont bien sûr condamnées mais les violences écrites et les propos inappropriés le sont également. Tout comme l'émergence du football moderne en Angleterre dans les milieux scolaires, l'e-sport permet de « civiliser » la pratique du jeu vidéo. En 2012, un communiqué officiel de Riot Games¹¹⁶ (l'entreprise américaine qui a développé le MOBA League of Legend) relatif à la suspension de Christian « iWilldominate » Rivera, affirmait que « promouvoir un bon esprit sportif et améliorer le comportement des joueurs est une mission très importante pour Riot et cette décision est le reflet de notre détermination ». Riot Games n'hésite pas à sévir et à prendre différentes sanctions à l'encontre des joueurs professionnels n'étant pas en adéquation avec cet esprit sportif que défend cette institution de l'e-sport :

- Le joueur grec Konstantinos « FORG1VEN » Tzortziou a été banni quatre matchs pour son comportement « négatif et toxique » alors qu'il jouait pour l'équipe « Gambit Gaming ». Riot Games lui a aussi, au cours de sa carrière infligé une amende de 1000\$ pour avoir violé à plusieurs reprises le « code de l'invocateur » : code bonne conduite du jeu comportant 9 points (voir annexe n°6)
- Dennis « Svenskeren » Johnsen a été banni trois matchs lors des championnats du monde 2014, pour avoir utilisé un pseudonyme de jeu jugé « insultant » (TaipeiChingChong) avec des connotations racistes alors que la compétition débutait à Taïwan.
- Nicolaj "Incarnati0n"¹¹⁷ Jensen a été banni de toute compétition officielle du jeu pendant deux ans, à cause de son comportement exécrable lors des compétitions mais aussi lors de sa pratique libre du jeu vidéo. De plus on le soupçonnait fortement de DDOS¹¹⁸.

L'e-sport entend donc prolonger l'entreprise de contrôle et de civilisation des mœurs qu'a entrepris le sport moderne. En prolongeant cet esprit sportif, les imaginaires collectifs pourront ainsi peut être tendre vers une plus facile reconnaissance de l'e-sport.

¹¹⁶ Entreprise américaine ayant développé le MOBA League of Legend, qui organise également les principaux tournois e-sport concernant ce jeu.

¹¹⁷ Depuis, son pseudonyme a été changé au profit de « Jensen ».

¹¹⁸ Attaque par déni de service : attaque informatique qui rend un service indisponible, ne permettant ainsi pas aux utilisateurs légitimes de l'utiliser. On a recourt à plusieurs techniques: perturber la connexion entre l'émetteur et le récepteur, inonder un réseau et ainsi le rendre hors service....

3) L'e-sport : développement du sport et marchandisation

« Dans le spectacle, image de l'économie régnante, le but n'est rien, le développement est tout¹¹⁹ ». La Société du spectacle ne se limite pas qu'à la mise en scène du monde, cette mise en scène n'obéit qu'à la seule logique de la raison marchande et du développement du capitalisme. Le sport moderne compétitif développe cette marchandisation, qui est largement exposée au sein de la critique radicale de Jean-Marie Brohm¹²⁰. Une reconnaissance de l'e-sport s'inscrivait également dans cette logique, puisque ce dernier utilise et s'approprie cette logique marchande en mobilisant la dimension compétitive du sport et sa médiatisation. On peut enrichir l'analyse de Jean-Marie Brohm à l'aide des sciences de la communication et de la pensée de l'école de Francfort¹²¹. Pour citer Paul Beaud¹²², adepte d'une lecture adornienne des médias, l'école de Francfort fait « de la culture de masse un moyen de détourner l'individu de ses conditions réelles d'existence vers la satisfaction de prétendus besoins ». On retrouve l'idée d'une mise en scène où la marchandisation devient le fil directeur de tous rapports humains. L'e-sport est encore plus influencé par cette marchandisation puisqu'il a émergé après les NTIC ce qui n'est pas le cas du sport moderne.

- La raison marchande est au centre de l'e-sport et explique grandement son développement. La synthèse introductive du rapport législatif intermédiaire « E-sport : la pratique compétitive du jeu vidéo » insiste dans les deux premiers paragraphes sur le point économique : « 34.6 millions de Français ont une pratique vidéo-ludique, dont 51% jouent à des jeux payants », « la France est le 7^{ème} marché mondial en valeur (2.7 Md\$ en 2014) », ou bien « la taille du marché mondial de l'e-sport serait de l'ordre de 600 M\$ ». Si l'e-sport se développe et pourrait être reconnu comme un sport, s'il est un secteur dynamique dans lequel de nombreux acteurs du sport s'engagent, ce n'est pas uniquement par passion, par la volonté de prolonger le corps par l'esprit ou une possible civilisation des mœurs, mais c'est aussi par l'appât du gain et la propagation de la logique capitaliste. L'e-sport, imitant l'industrie du sport traditionnel, organise des

¹¹⁹ Guy Debord, La société du spectacle.

¹²⁰ « Le sport s'affiche aujourd'hui comme une nouvelle branche industrielle de production de marchandises avec son marché, ses investisseurs, ses sponsors, ses capitaines d'industrie, ses circuits financiers, et il est donc à ce titre en quête permanente de taux de profits élevés » (Brohm Jean-Marie, « La compétition, c'est la mort », Outre-Terre, 3/2004 (no 8), p. 181-190).

¹²¹ Ecole de pensée émergeant dans les années 30 autour d'Adorno et d'Horkheimer puis dans les années 60 autour d'Habermas et Honneth : théorie critique des médias qui diffusent l'idéologie dominante.

¹²² Sociologue, cofondateur de la revue « Réseaux ».

transferts, commence à offrir des revenus énormes aux joueurs professionnels¹²³, les partenariats économiques se multiplient... Une véritable industrie se construit autour de l'e-sport comme elle s'est construite autour du sport traditionnel : on vend des maillots, des chaises de bureaux spécifiques, des lunettes de protection pour les yeux, des ordinateurs et consoles sans cesse plus performants. C'est la pensée de l'école de Francfort : l'industrie de l'e-sport répond à des besoins qu'elle a elle-même créés. Lorsque l'industrie du sport sera en recherche de nouveautés, de sensations plus inclusives et plus spectaculaires, l'e-sport pourra répondre à cette demande.

- Dans « Korea's Online Gaming Empire » de Dal Yong Jin, est utilisée une lecture marxiste pour étudier les pro-gamers, l'une des professions les plus attirantes pour la jeunesse sud-coréenne. Il soulève également le phénomène de marchandisation (« commodification » en anglais dans le texte). Offrir un statut aux joueurs professionnels en France devient une nécessité (protection sociale, visa, contrat), et c'est une des propositions soulevées par le rapport intermédiaire législatif. Ce qui dans un même temps consacre la logique marchande, faisant d'une activité de loisir un travail. Une transition qu'a également connu le sportif professionnel¹²⁴. Dans cette analyse marxiste, les joueurs professionnels détiennent la force de travail, les capitaux étant détenus par les structures professionnelles (la compagnie du jeu, les équipes...). Dans la redistribution des gains, tous les pro-gamers ne sont pas aussi chanceux que Lee « Faker » Sang-Hyeok, et la redistribution de la plus-value est très inégale. L'industrie de l'e-sport, présentée comme florissante, n'offre pas toujours des revenus énormes à ses e-athlètes¹²⁵. En reprenant un vocabulaire marxiste, on pourrait parler « d'exploitation », qui serait plus prononcé que « l'exploitation » des sportifs traditionnels puisque le sport s'apparente à un bien collectif pur¹²⁶ (non-exclusif et non rival). Si certains aspects du sport moderne compétitif tendent vers le bien collectif impur (ou bien de club : non rival mais exclusif) comme le montre le système des franchises, le sport et sa pratique n'appartiennent à personne. Mais l'e-sport, basé sur la

¹²³ Différents sites français s'intéressant aux actualités de l'e-sport (Millenium, AAA, Eclipsia) chiffrent à plus de 2 millions de dollars le salaire annuel de Lee "Faker" Sang-Hyeok, star coréenne de League of Legend.

¹²⁴ Rappelons encore une fois la longue exclusion officielle des sportifs professionnels aux Jeux Olympiques.

¹²⁵ "The majority of pro gamers receive an annual salary of less than \$10,000 per year (Ha 2007a)" dans "Korea's Online Gaming Empire". Un chiffre relativement peu élevé alors qu'il se base sur le pays qui a le plus institutionnalisé et reconnu l'e-sport.

¹²⁶ Si on reprend la typologie de Paul Samuelson, voir annexe.

pratique d'un jeu vidéo, utilise un bien marchand (utilisation plus ou moins gratuite¹²⁷ pour le consommateur). Chaque compétition e-sport est également une promotion, une publicité pour le propriétaire du jeu vidéo (la compagnie détenant la licence d'exploitation). La logique capitaliste qui tend à se renforcer dans le sport moderne par la professionnalisation, la marchandisation et l'émergence de la sphère compétitive mobilisent les mêmes logiques pour l'e-sport. L'industrie du sport brasse d'énormes quantités d'argent, celle de l'e-sport (qui a une dimension encore plus compétitive que l'industrie du sport traditionnel) possède de forts potentiels pas encore pleinement exploités. On peut faire l'hypothèse qu'en attirant un nombre important de nouveaux promoteurs, partenaires et investisseurs, la quête de reconnaissance de l'e-sport se montrera plus aisée.

Le système des franchises à l'américaine

Nombre de compétitions sportives en Amérique du Nord fonctionne sur un système de franchise (National Basketball Association, National Football League ou la Ligue nationale de hockey). Dans ce système, afin de participer à la ligue professionnelle, il faut payer un droit d'entrée et acheter une des franchises. En échange, il y a la garantie de participer à cette compétition de manière régulière sans la crainte d'une relégation « sportive » si on termine en fin de classement. Ce qui offre une stabilité économique non négligeable au détriment d'un renouvellement régulier des équipes. C'est une sorte de privatisation de la compétition, c'est pourquoi on peut parler de bien de club. La participation étant exclusive puisqu'il faut s'acquitter d'un droit à l'entrée. Elle est même rivale puisque le nombre de franchise n'est généralement pas illimité et très flexible. Le prochain championnat e-sport NBA 2k eLeague reprendra ce système de franchise

¹²⁷ Beaucoup de jeux vidéo, servant ou non de base à l'e-sport sont présentés comme des « Free-to-play », gratuits à l'utilisation mais nécessitant de payer pour débloquer des contenus supplémentaires ou exclusifs.

Conclusion

Ce travail de recherche n'avait pas la volonté d'affirmer l'appartenance de l'e-sport au champ sportif de manière définitive. Il existe dans les faits et en matière juridique diverses réponses contradictoires : certains pays, encore marginaux, reconnaissent l'e-sport comme un sport (Corée du Sud¹²⁸, Etats-Unis¹²⁹). Ce n'est pas le cas de la France, le ministère des sports n'ayant pas agréé la fédération nationale d'e-sport. Si le CIO a signé des accords allant vers la reconnaissance et l'intégration de l'e-sport, il n'est pas d'actualité d'organiser dans de prochaines olympiades sportives des affrontements d'e-sport. Le phénomène e-sport se développant de plus en plus, il devient incontournable pour les pouvoirs publics de l'appréhender. De par la popularité des jeux vidéo, les sommes d'argent générées par cette industrie culturelle, l'innovation technologique apportée par ce secteur... une lente prise de conscience est en train de s'opérer. L'e-sport ne peut être vu comme un simple jeu vidéo (activité de loisir) et les compétitions ne peuvent être assimilées à des simples jeux d'argent comme c'était le cas il y a peu en France. La reconnaissance sociale de l'e-sport comme un sport n'est cependant qu'une question secondaire, malgré les vives réactions qu'elle peut susciter parmi les partisans des deux camps. Pour les e-sportifs, c'est d'abord la nécessité d'une reconnaissance sociale globale. Les professionnels du secteur ont besoin d'un système juridique contractuel, d'une protection sociale et d'une reconnaissance de leurs droits. Avant d'obtenir le statut de sportif professionnel, il faut déjà s'assurer d'obtenir le statut de professionnel. Avoir du talent, être le meilleur dans une activité n'est pas suffisant pour vivre. La passion est une chose, la pérennisation de son activité en est une autre. Être un e-sportif professionnel implique un investissement global en temps, en énergie et en argent. Ce n'est d'ailleurs pas une activité cumulable avec une activité professionnelle traditionnelle ou le suivi d'études en parallèle. La question est donc : sur quelle référence se baser pour offrir ce statut ? Puisque le jeu vidéo est une industrie culturelle, pourrait-on imaginer offrir aux e-sportifs le statut d'intermittent du spectacle ? Cependant, comme nous l'avons démontré, l'e-sport ne s'identifie pas seulement au monde du jeu vidéo et ne trouve pas son référentiel dans le monde du spectacle et des arts. Si

¹²⁸ La Korea e-Sports Association (Kespa) est une organisation créée en 2000 par le gouvernement coréen, sous l'impulsion du ministère de la culture, des sports et du tourisme. Elle est chargée d'organiser le développement de l'e-sport en Corée et cherche à promouvoir celui-ci dans le monde. C'est sûrement le lobby e-sport le plus institutionnalisé et puissant. Affiliée au Comité Olympique Sud-Coréen, la Kespa est donc en Corée reconnue comme une association sportive à part entière.

¹²⁹ En 2013, le gouvernement américain a reconnu les e-sportifs participants aux championnats régionaux de League of Legend comme des athlètes professionnels, ce qui améliore leur statut juridique et leur permet d'obtenir des visas de travail.

le jeu vidéo joue le rôle de support, l'e-sport mobilise les imaginaires et les symboles du sport compétitif. Il s'approprie les modes de compétitions, les vêtements, la glorification des athlètes, l'institutionnalisation de l'espace temporel... et assume ce mimétisme. Pour cette raison, le statut de sportif de haut niveau semble être le plus adapté pour les e-sportifs compte-tenu de leur investissement personnel, leur recherche de performance, la durée de leur carrière et leur excellence dans leur domaine. Pour les e-sportifs, c'est l'obtention d'un tel statut, d'une sécurité de l'emploi et d'une protection sociale qui motivent en premier lieu leur désir de reconnaissance.

Cependant, persiste un blocage mental. Le grand public ne mobilise pas les mêmes imaginaires lorsqu'on parle de sport et d'e-sport. Le sport serait un projet éducatif positif, basé sur le mouvement ; il permettrait d'atteindre une bonne santé physique. L'e-sport, souvent mal appréhendé, est par raccourci réduit au jeu vidéo ; il serait une action statique vecteur d'addiction. Or, il faudrait réaliser un vrai travail de vulgarisation. L'e-sport n'est pas le jeu vidéo. Le jeu vidéo n'a pas pour vocation à devenir un sport. Et si dans notre propos, nous posons les possibilités pour l'e-sport de devenir un sport, ce n'est qu'à travers le sous champ du sport compétitif. Le champ sportif, ou plutôt socio-sportif, a une dimension globale. Il regroupe des acteurs aux identités et aux comportements divers (le joggeur du dimanche, le footballeur professionnel, le vétéran au tennis, le professeur d'EPS...). L'e-sport tel que nous l'avons appréhendé, se limite aux compétitions institutionnalisées, c'est-à-dire à un groupe aujourd'hui réduit et clairement identifiable. Le joueur solitaire qui joue à un jeu vidéo chez lui en activité de loisir, n'est pas un acteur de l'e-sport. Cette définition de l'e-sport se rapproche cependant beaucoup du sous-champ du sport compétitif, de par les imaginaires mobilisés, mais surtout de par les processus sociologiques qui le traversent : le sport compétitif moderne est un instrument de contrôle, une mise en scène de la société et un vecteur de la logique marchande. Ces processus intégrés au champ sportif compétitif pourraient alors s'approfondir et se prolonger à travers l'e-sport. Un rapprochement entre l'e-sport et ce sport compétitif ne serait pas seulement à l'avantage des acteurs de l'e-sport, qui faciliteraient ainsi leur reconnaissance sociale. Mais il serait aussi à l'avantage des acteurs du sport compétitif. C'est d'ailleurs pour des raisons très pragmatiques que des acteurs du sport traditionnel compétitif et certains pays (comme la France) se mettent à œuvrer dans ce processus de reconnaissance.

L'e-sport s'est développé dans un contexte de société global. Son émergence doit être mise en relation avec le processus de civilisation des mœurs qui englobe un nouveau rapport au corps et à l'esprit, avec un processus de spectacularisation de la société qui bouleverse les représentations de la société et la société elle-même ainsi qu'avec la montée du capitalisme et

la raison marchande. Le sport moderne a évolué depuis sa naissance au 19^e siècle et a muté avec la société. Les supports techniques ont transformé le sport, ses perceptions et sa dimension compétitive. Les NTIC et la médiatisation ont transformé le sport moderne et pourraient élargir celui-ci à travers l'e-sport. Il faut voir à travers l'e-sport une évolution inclusive des perceptions que nous avons du sport et non une évolution exclusive, avec un e-sport qui remplacerait l'ancien sport. Ce serait seulement une nouvelle branche du sport compétitif, comme l'ont été les sports de glisse longtemps cantonnés aux activités de loisir, les sports automobiles qui ne font toujours pas unanimité auprès du grand public ou les échecs qui sont encore moins reconnus. Dans cette sphère compétitive, les acteurs du sport traditionnel commencent déjà à se mélanger, que cela soit les clubs sportifs, les équipementiers, les lieux, les médias... Si confusion n'est pas intégration et assimilation, cela offre tout de même de nouvelles opportunités à l'e-sport pour atteindre sa reconnaissance sociale.

Pour ce mémoire, il serait plus pertinent de parler de l'e-sport comme d'une pratique sportive compétitive en raison des similarités qui existent entre les deux sphères compétitives du sport et de l'e-sport. Ce rapprochement semble plausible et possible puisque les mêmes imaginaires s'inscrivent dans les mêmes processus sociologiques.

Mais à ce jour, l'e-sport n'est pas un sport au sens globalisant du terme. Il ne fait pas référence à une même pratique sociale et culturelle. Le sport reste aujourd'hui encore trop associé au mouvement et au corps. Il n'est pas prêt à faire le deuil de cette représentation. L'entreprise de prolongement et de projection du corps dans le virtuel n'est pas encore arrivée à maturité.

Les sociétés devront sublimer la perception du sport pour se détacher de la symbolique du corps et de la force physique pour que l'e-sport soit reconnu pleinement comme un sport, ou l'e-sport devra continuer de développer des mécanismes hybrides pour intégrer le mouvement à sa pratique et à ses propres imaginaires. Les tendances récentes montrent des signes positifs pour qu'une telle jonction s'opère. Le rapport de force s'inverse au bénéfice d'une reconnaissance et d'une intégration, et cela malgré les résistances et les scepticismes. Un rapport de force n'est par définition pas figé, au même titre que les perceptions sociales, et nous devons rester prudents en raison du dynamisme du secteur de l'e-sport. Certains de ses acteurs ne sont d'ailleurs pas favorables à sa reconnaissance en tant que sport : ils défendent sa différence et son identité propre, la construction d'une contre-société, avec ses propres acteurs, ses propres financements, ses propres événements... Etre intégré, pour certains, c'est aussi la peur de se faire écraser, de perdre son identité et d'entrer en concurrence avec d'autres disciplines. Comme énoncé précédemment, avant d'être reconnu comme une pratique sportive, le principal objectif

pour l'e-sport est de se faire reconnaître comme pratique sociale. Mais avant de penser créer statut et champ d'e-sportif autonomes, le statut de sportif professionnel et l'intégration au champ sportif compétitif restent le chemin le plus efficace pour atteindre la reconnaissance sociale.

Bibliographie

Ouvrage généraux :

- Attali, M. (2010). Dictionnaire culturel du sport. 1st ed. Paris: A. Colin.
- Debord, G. (1992). La Société du spectacle. 1st ed. Paris: Gallimard.
- Duret, P. (2001). Sociologie du sport. 1st ed. Paris: Editions Payot et Rivages.
- Duret, P. (2015). Sociologie du sport. 3rd ed. Paris: PUF.
- Elias, N. and Kamnitzer, P. (2007). La civilisation des mœurs. 1st ed. Paris: Presses Pocket.
- Jin, D. (2010). Korea's Online Gaming Empire. 1st ed. MIT Press.
- Pociello, C. (1999). Les Cultures sportives. 1st ed. Paris: Presses universitaires de France.
- Taylor, T. (2012). Raising the Stakes : E-sports and the professionalization of computer gaming. 1st ed. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Vigarello, G. (2000). Passion sport. 1st ed. Paris: Textuel.
- Vigarello, G. (2002). Du jeu ancien au show sportif. 1st ed. Paris: Ed. du Seuil.

Articles Scientifiques :

La société du spectacle

- Becht James, « De Guy Debord à Jean Baudrillard. Détournements de Marx », Lignes 1998/2 (N° 34), p. 138-155. <http://www.cairn.info/revue-lignes0-1998-2-page-138.htm>
- Brohm Jean-Marie, « La compétition, c'est la mort », Outre-Terre, 3/2004 (no 8), p. 181-190 <http://www.cairn.info/revue-outre-terre1-2004-3-page-181.htm>
- Jeudy Henri-Pierre, « Petites misères du concept de société du spectacle », Lignes 1997/2 (n° 31), p. 147-154. <http://www.cairn.info/revue-lignes0-1997-2-page-147.htm>

La civilisation des mœurs

- Déchaux Jean-Hugues, « La mort dans les sociétés modernes : la thèse de Norbert Elias à l'épreuve », L'Année sociologique 2001/1 (Vol. 51), p. 161-183. <http://www.cairn.info/revue-l-annee-sociologique-2001-1-page-161.htm>
- Delmotte Florence, « La sociologie historique de Norbert Elias », Cahiers philosophiques, 1/2012 (n° 128), p. 42-58. <http://www.cairn.info/revue-cahiers-philosophiques-2012-1-page-42.htm>

- Dunning Eric, Poncharal Bruno, « Approche figurationnelle du sport moderne. Réflexions sur le sport, la violence et la civilisation », Vingtième Siècle. Revue d'histoire 2010/2 (n° 106), p. 177-191. <http://www.cairn.info/revue-vingtieme-siecle-revue-d-histoire-2010-2-page-177.htm>
- Garland David, Sociological Perspectives on Punishment, Crime and Justice, Vol. 14 (1991), pp. 115-165 by University of Chicago press, <http://www.jstor.org/stable/1147460>

Le jeu vidéo

- Leroux, Y. (2008). Le jeu vidéo, un ludopaysage. *Enfances & Psy*, 38,(1), 129-136. <http://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2008-1-page-129.htm>
- Farzaneh Pahlavan et al., « Pratique des jeux vidéo violents et agression », Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale 2007/3 (Numéro 75-76), p. 51-63. <http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-internationaux-de-psychologie-sociale-2007-3-page-51.htm>
- Peter Christophe, « Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents », Culture prospective, 2/2007 (n°2), p. 1-9. <http://www.cairn.info/revue-culture-prospective-2007-2-page-1.htm>

Concept de champ

- « Séminaires sur le concept de champ », 1972-1975. Introduction de Patrick Champagne », Actes de la recherche en sciences sociales 2013/5 (N° 200), p. 4-37. <http://www.cairn.info/revue-actes-de-la-recherche-en-sciences-sociales-2013-5-page-4.htm>

Cours magistraux

- Introduction à la sociologie, Erik Neveu (année 2014-2015)
- Introduction aux Sciences de l'information et de la communication, Christophe Gimbert (année 2014-2015)

Sources

Ouvrages généraux :

- Clais, J. and Dubois, P. (2011). Game story. 1st ed. Paris : RMN-Grand-Palais.
- Norindr, M. and Chastel, F. (2016). Kayane. 1st ed. Paris : 404 éditions.

Textes Juridiques :

- Loi du Jeu 2016-2017 de The International Football Association Board
- Règlement administratif de la LFP 2016-2017

- Rapport intermédiaire « E-sport la pratique compétitive du jeu vidéo » établi par Rudy Salles ,député des Alpes Maritimes, et Jérôme Durain, sénateur de Saône-et-Loire (mars 2016)
- Statuts de la Fédération Française de Jeu Vidéo "FFJV" établis le 1^{er} mars 2013 à Versailles
- Statuts de l'association France E-sports, faits à Reims le 26 aout 2016
- Statuts révisés de la WADA, signé le 18 mai 2014

Magazines et Journaux :

- France football, édition du 29 janvier 2013
- L'Equipe Magazine N°1792, 19/11/2016

Reportages et émission vidéo :

- « Génération gamers : qui a peur des jeux vidéo ? », 2009, de David André (**France2**)
- « Jeux Video, Les Nouveaux Maitres Du Monde », 2015, d'Olivier Heckmann (**Arte**)
- « TSM : Legends », séries de vidéos depuis février 2015 (chaîne YouTube de l'équipe e-sport **Team SoloMid**)
- « Life of Legends », série de vidéos depuis juin 2015 (chaîne YouTube de l'équipe e-sport **FNATIC**)

Sites internet :

Site internet du journal sportif l'Equipe

- « La bonne étoile de YellOwStaR » (18/11/2016) de Chrystelle Bonnet. <https://abonnes.lequipe.fr/Esport/Article/La-bonne-etoile-de-yellowstar/750180>
- « Le Sénat adopte la reconnaissance officielle de l'esport et des joueurs professionnels » (05/05/2016) d'Islem Sharouda. <https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Le-senat-adopte-la-reconnaissance-officielle-de-l-esport-et-des-joueurs-professionnels/668309>
- « League of Legends : le PSG dévoile son équipe » (14/12/2016) de Paul Arrivé. <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-le-psg-devoile-son-equipe/760113>
- « League of Legends : plus de 40 millions de personnes ont regardé la finale des Worlds » (08/12/2016) de Paul Arrivé. <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-plus-de-40-millions-de-personnes-ont-regarde-la-finale-des-worlds/757842>
- « L'eSport et les chiffres : la dangereuse tentation de la surestimation » (24/11/2016) de Fabien Mulot ? <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-esport-et-les-chiffres-la-dangereuse-tentation-de-la-surestimation/752508>
- « Une « Overwatch League» en 2017 » (08/11/2016) de Paul Arrivé ? <https://abonnes.lequipe.fr/Esport/Actualites/Une-overwatch-league-en-2017/747218>

- « Les pilotes de F1 ont subi une préparation physique intense tout au long de l'hiver », (21/03/2017) de « F. B. ». <https://abonnes.lequipe.fr/Formule-1/Actualites/Les-pilotes-de-f1-ont-subie-une-preparation-physique-intense-tout-au-long-de-l-hiver/784128>
- « L'Equipe lance l'E-Football League, un Championnat de France de FIFA 16 » (03/01/2016) auteur non spécifié. <https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/L-equipe-lance-l-e-football-league-un-championnat-de-france-de-fifa-16/620536>

Dossier l'Equipe Explore

- Génération E-sport par Fabien Mulot (date non spécifiée). <https://www.lequipe.fr/explore/generation-esport/>
- Kasparov contre le reste du monde par Frédéric Waringuez (date non spécifiée) ? <http://www.lequipe.fr/explore/echecs-kasparov-contre-le-reste-du-monde/>

Site internet de la chaîne sportive Eurosport

- « Superstitions, transpiration et obsession : 10 choses étonnantes sur les pilotes de F1 » (13/03/2015) auteur non spécifié. http://www.eurosport.fr/formule-1/saison-2015/2015/superstitions-transpiration-et-obsession-10-choses-etonnantes-sur-les-pilotes-de-f1_sto4634664/story.shtml
- « Budgets : le PSG écrase toujours la Ligue 1, mais l'OL progresse bien » (19/08/2016) d'Alain Mattei. http://www.eurosport.fr/economie/budgets-le-psg-eccrase-toujours-la-ligue-1-mais-l-ol-progresse-bien_sto5729233/story.shtml

Site internet de la chaîne sportive ESPN

- “LA 2024 interested in esports technology for Olympics” (01/11/2016) d'Eric Van Allen. <https://espn.go.com/espnw/sports/article/17946360/olympics-la-2024-interested-esports-technology-olympics>
- « Esports to join Asian Games as medal sport in 2022” (20/07/2017) de Sean Morrisson. http://www.espn.com/esports/story/_/id/19185921/esports-join-asian-games-medal-sport-2022

Site internet d'informations en ligne

- « E-sport : "Les jeux vidéo devraient être un sport olympique" (26/12/2014) de Victor Garcia (**l'Express**). http://www.lexpress.fr/culture/jeux-video/e-sport-les-jeux-video-devraient-etre-un-sport-olympique_1635734.html
- « L'e-sport sera-t-il au programme des Jeux olympiques dès 2024 ? » (24/12/2016) de Yannick Cochenec (**Slate**). <http://www.slate.fr/story/132413/esport-sport-haute-redefinition-jeux-olympiques>
- « ET SI L'ESPORT DEVENAIT UNE DISCIPLINE OLYMPIQUE ? » (20/04/2017) de Tanguy Hamon (**LCI**). <http://www.lci.fr/high-tech/et-si-l-esport-devenait-une-discipline-olympique-jo-2045554.html>
- « eSports to be a medal event at 2022 Asian Games” (18/04/2017) de Bryan Armen Graham (**the Guardian**). <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>
- « From gamer to racing driver » (29/04/2012) de Giles Richard (**the Guardian**). <https://www.theguardian.com/sport/2012/apr/29/jann-ardenborough-racing-car-games>

- « Michael Jackson, Prince, U2... Les performances qui ont marqué le Super Bowl », (13/02/12) de Nora Bouazzouni (**France Télévisions**). http://www.francetvinfo.fr/culture/musique/michael-jackson-prince-u2-les-performances-qui-ont-marque-le-super-bowl_58115.html
- « Le jeu vidéo peut-il être un sport ? » (12/05/2015) d'Oscar Barda (**Nouvel Obs**). <http://tempsreel.nouvelobs.com/rue89/rue89-extension-du-domaine-du-jeu/20150512.RUE1681/le-jeu-video-peut-il-etre-un-sport.html>
- « Dopage : Armstrong rattrapé par la patrouille » (14/06/2012) auteur non spécifié (**Le Monde**). http://www.lemonde.fr/sport/article/2012/06/14/dopage-lance-armstrong-rattrape-par-la-la-patrouille_1717978_3242.html
- « L'ombre du dopage sur l'équipe de rugby des Springboks » (21/03/2014) d'Olivier Zilbertin (**Le Monde**). http://www.lemonde.fr/culture/article/2014/03/21/l-etrange-malediction-de-l-equipe-de-rugby-des-springboks_4387593_3246.html

Sites d'information relatifs aux jeux vidéo

- « LE PRÉSIDENT DE L'IOC S'INTERROGE SUR L'ESPORT » (27/04/2017) de Roxanne F. (**Gamewave**). <http://gamewave.fr/esport/le-president-de-l-ioc-s-interroge-sur-l-esport/>
- « ESL leads anti-PED initiative for esports with the support of NADA” (23/07/2015) de Ella McConnell (**ESL**). <https://www.eslgaming.com/news/esl-leads-anti-ped-initiative-esports-support-nada-2170>

Site communautaire Against All Authorities (AAA)

- « Manchester City arrive dans l'esport » (06/06/2016) de « Flamm ». http://www.team-aaa.com/news-38825-0-1-manchester_city_arrive_dans_l_esport.html
- « Le mercato saison 2016-2017 » (27/02/2017) de « Flamm ». http://www.team-aaa.com/news-39561-0-1-le_mercato_saison_2016_2017.html
- « Les clubs de football envahissent l'esport » (09/06/2016) de « Mac_Coy ». http://www.team-aaa.com/news-38853-0-1-les_clubs_de_football_envahissent_l_esport.html

Table des annexes

Annexe n°1 : Différences entre pratique sportive libre et pratique en club.....	67
Annexe n°2 : Un écu pour amortir le choc frontal	68
Annexe n°3 : Le budget des clubs de ligue 1	68
Annexe n°4 : Panorama des différents clubs de football ayant investi dans l'e- sport	69
Annexe n°5 : La segmentation de l'espace sportif selon A. Lapierre basé sur le canoe-kayak (Lapierre, 1982)	70
Annexe n°6 : Les différents types de bien en économie	70
Annexe n°7 : Retranscription textuelle du code de l'invocateur propre au jeu « League of Legends ».....	71

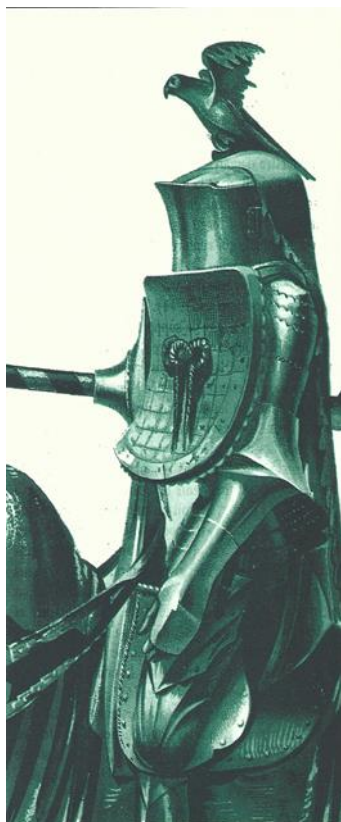
Annexe n°1 : Différences entre pratique sportive libre et pratique en club

Tableau 8. – Différences entre le basket de club et le basket de rue

	<i>Basket en club</i>	<i>Basket de rue</i>
Cadre réglementaire	Cinq joueurs sur le terrain plus des remplaçants Deux paniers, terrains standardisés Règles fixes et standardisées Arbitrage extérieur, présence d'adultes, règles fixes	Nombre de joueurs variable (possibilité de jouer en déséquilibre numérique) Possibilité de jouer sur un demi-terrain sous un seul panier, dimensions aménageables Règles négociables
Objectifs	Rupture avec le temps quotidien (les vestiaires comme sas) Progresser : exercices d'échauffement et plus d'entraînement que de matchs Valorisation du jeu collectif et de la marque Horaires, durées et fréquences d'entraînement fixes	En continuité avec le temps quotidien (je pose mon sac et je joue) Jouer : pas d'échauffement ni entraînement spécifique Valorisation des actions individuelles spectaculaires Horaires, durées et fréquences instables
Temps de compétition	Calendrier en début d'année pour la saison Engagement « moral » pour une saison Programmation en fonction des matchs importants Promotion des meilleurs et relégation des derniers Diffusion des résultats dans les médias	Défi ponctuel au coup par coup Hiérarchisation limitée à la réputation locale Diffusion des résultats par la rumeur et le bouche-à-oreille

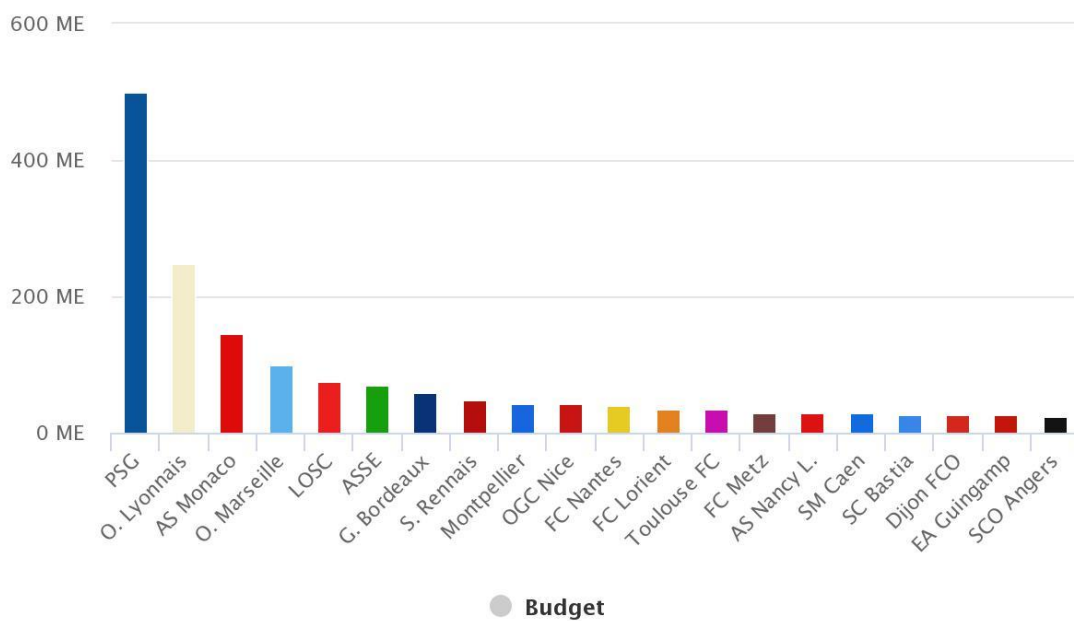
Source : Duret, Augustini, 1994.

Annexe n°2 : Un écu pour amortir le choc frontal



Annexe n°3 : Le budget des clubs de ligue 1

Ligue 1 – Budgets 2016-17

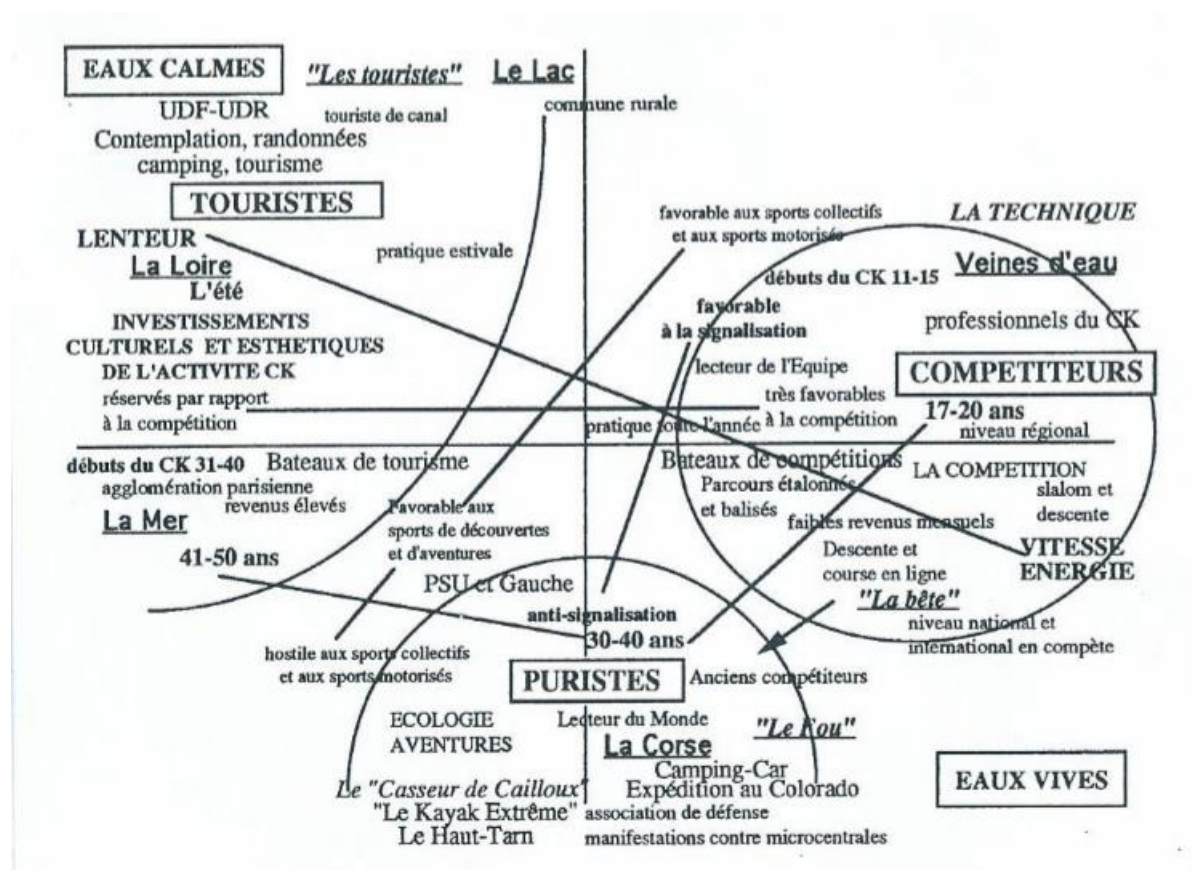


Donnees L'Equipe / Graphique Ecofoot.fr

Annexe n°4 : Panorama des différents clubs de football ayant investi dans l'e-sport

Liste non-exhaustive des clubs de football professionnel européen détenant une section e-sport et des e-sportifs sous contrat		
		
Olympique Lyonnais	FC Nantes	P.S.G
		
Manchester City	Wolsburg	AS Roma
		
F.C Valence	Schalke 04	West Ham United
		
Sampdoria de Gènes	AS Monaco	Ajax d'Amsterdam

Annexe n°5 : La segmentation de l'espace sportif selon A. Lapierre basée sur le canoë-kayak (Lapierre, 1982)



Annexe n°6 : Les différents types de bien en économie

Typologie des types de bien selon Samuelson		
	Exclusif	Non exclusif
Rival	Bien privatif pur (bien privé)	Bien collectif impur (bien commun)
Non rival	Bien privatif impur (bien club)	Bien collectif pur (bien public)

Annexe n°7 : Retranscription textuelle du code de l'invocateur propre au jeu « League of Legends »

Point 1 : « Jouez en équipe »

- « [Le travail d'équipe] permet à des gens ordinaires de réussir des choses extraordinaires." - Andrew Carnegie
- Individuellement, nous avons tous nos propres ambitions et attentes dans une partie de League of Legends, mais une fois dans le Champ de justice, nous sommes une équipe. Pour le meilleur ou pour le pire, nos destins sont liés. Une fois au cœur de l'action, vous devez faire un choix : serez-vous un atout pour votre équipe ou courrez-vous à votre perte ?
- Être un bon équipier commence dès le choix du champion. Prenez en considération les besoins de votre équipe. Si vous êtes le dernier à choisir un champion, essayez d'assumer un rôle qui n'a pas été pourvu dans votre équipe. Si tout le monde a fait son choix et s'il apparaît que votre composition d'équipe présente une faille, demandez à un joueur de changer de champion (et donc de rôle) afin de combler cette faille ou prenez vous-même cette responsabilité. En assumant un rôle dont vous n'avez pas l'habitude, vous en apprendrez plus sur les champions qui ne vous sont pas familiers et vous progresserez encore davantage.
- Une fois dans la partie, pensez à communiquer. Avertissez vos équipiers quand votre adversaire direct quitte sa voie ou quand quelque chose peut représenter un danger pour eux. S'ils ne regardent pas la fenêtre de discussion, vous pouvez toujours utiliser la fonction Signal sur la carte. Et n'oubliez pas : un seul signal suffit ! Rappelez-vous également que vous devez contribuer au bon déroulement de la partie, ne quittez pas la partie et ne restez pas AFK ! Encouragez les joueurs en difficulté et félicitez ceux qui jouent bien. Enfin, si vous n'êtes pas en réussite, ne rejetez pas la faute sur votre équipe !

Point 2 : « Faites des remarques constructive »

- Le retour des joueurs a un rôle important dans les décisions prises par Riot Games. Si vous voulez vous faire entendre, prendre le temps de nous dire ce que vous pensez du jeu est un bon départ. Essayez d'adopter une approche holistique lorsque vous faites des remarques. Si celles-ci sont uniquement négatives, les changements apportés suite à vos remarques pourraient nuire à ce qui vous plaisait jusque-là. En outre, on vous écoutera plus facilement si vous vous exprimez calmement et de manière réfléchie.
- Cela dit, n'hésitez pas à nous faire part de ce qui vous tient à cœur et dites-nous pourquoi. Soyez clair, précis et essayez toujours de faire des remarques concises. Voici un petit exemple de comment procéder :
- "J'aimais beaucoup jouer avec Katarina car, avec ses compétences, je pouvais être très mobile sur les voies. Depuis les dernières modifications de Lotus mortel, je n'ai plus l'impression d'être aussi utile ou viable en combat d'équipes. Je crois que je ne jouerai plus avec Kat, à moins qu'elle fasse l'objet d'un rééquilibrage."
- Il est préférable d'exprimer son mécontentement ainsi plutôt que de se lancer dans une longue tirade acerbe et d'exiger que les modifications soient annulées. N'oubliez pas que nous vous écoutons et que nous faisons des changements toutes les deux semaines. Soyez patient et vous verrez que vos problèmes finiront par être réglés.

Point 3 : « Soyez courtois »

- On peut être en désaccord sans être désagréable." -Barry Goldwater
- Comme nous le disions précédemment, vos remarques sont importantes, mais faire partie de la communauté ne se limite pas à ça. Que vous soyez dans un salon de discussion, dans une partie ou sur les forums, il y a toujours des joueurs à rencontrer et des sujets à débattre. Et que ce soit pour parler de l'équilibrage du jeu ou des champions, pour essayer de former une équipe arrangée, ou simplement pour dire à quel point vous êtes fan du légendaire Cho'gath gentleman, nous vous encourageons à partager vos idées avec d'autres joueurs.
- Lorsque vous participez à une discussion avec d'autres joueurs, gardez l'esprit ouvert. De cette façon, vous pouvez toujours glaner de précieuses informations. Soignez également la présentation de votre point de vue. Si un joueur prend un sujet très à cœur, inutile d'essayer à tout prix d'avoir le dernier mot. Exprimez votre avis puis quittez la conversation, ne prenez pas le risque de créer un conflit.

Point 4 : « Amusez-vous, mais pas aux dépens des autres »

- Faire des jeux est notre travail, c'est pourquoi nous souhaitons évidemment que vous vous amusiez un maximum. Nous espérons donc que vous vivrez des moments exaltants, pleins de tension et que vous aurez envie de fêter vos victoires. Néanmoins, cela ne signifie pas que nous vous encourageons à nuire aux autres joueurs.
- N'oubliez pas qu'il y a une différence entre taquiner un ami et faire une remarque désinvolte à un inconnu. Quelqu'un qui ne vous connaît pas peut très bien prendre votre tentative d'humour pour une attaque et mal réagir. Lorsque deux joueurs d'une même équipe se disputent, la communication et le travail d'équipe deviennent quasiment impossibles. Et sans communication, la victoire a de très grandes chances de vous échapper. Il n'est pas rare qu'une plaisanterie anodine dégénère et entraîne la défaite, alors ne prenez pas le risque de torpiller vos chances de succès.

Point 5 : « Tissez des liens »

- "Personne n'est seul..." -John Donne
- League of Legends est un jeu d'équipes et, par conséquent, vos chances de victoire dépendent grandement de vos rapports avec vos équipiers. Gardez cela à l'esprit et restez courtois quand vous essayez de vous faire des amis. Si vous aimez jouer avec un autre joueur, profitez du salon de fin de partie pour le remercier et envoyez-lui une demande d'ami. Plus vous avez d'amis, plus vous avez de chances de jouer des parties agréables. Par ailleurs, si vous pensez que certains de vos amis pourraient aimer le jeu et sa communauté, n'hésitez pas à leur envoyer des invitations. Non seulement vous en tirerez profit, mais vous aurez aussi plus d'amis sur lesquels compter en cas de besoin.
- Utilisez les outils à votre disposition pour former un cercle de joueurs de niveau similaire. Si vous avez de bonnes relations avec un groupe de joueurs en qui vous avez confiance, vous aurez de meilleurs retours sur votre façon de jouer, on vous aidera davantage à maîtriser un nouveau champion et, plus important encore, vous vous amuserez plus.

Point 6 : « Soyez un vainqueur humble ou un bon perdant »

- "Être humble avec ses supérieurs est un devoir. Avec ses pairs, c'est faire preuve de courtoisie, et avec ses subalternes, c'est signe de noblesse." -Benjamin Franklin

- Participer à une bonne partie est l'un des plus grands plaisirs apportés par League of Legends. Cependant, rappelez-vous que lorsque vous donnez libre cours à votre joie après une victoire, vos adversaires sont probablement dépités. Vous avez le droit de célébrer votre victoire, mais veillez à ne pas vous moquer (ou à vous vanter démesurément) dans la fenêtre de discussion. Remerciez plutôt vos adversaires d'avoir joué avec vous. Après tout, et malgré leurs efforts, c'est grâce à eux si vous avez pu passer du bon temps.
- Si vous avez perdu, évitez de rejeter la faute sur d'autres joueurs ou de chercher des excuses. Même si vous, vous avez bien joué, blâmer votre équipe ne se fait pas. Il y avait cinq adversaires face à vous, et il y a de fortes chances que ce soit eux la cause de votre défaite. Nous savons tous que perdre peut-être frustrant, surtout si la partie était serrée ou si vous n'aviez aucune chance, mais personne n'aime les mauvais perdants. Une fois de plus, remerciez plutôt vos adversaires d'avoir joué avec vous et profitez du salon de discussion à la fin de la partie pour demander des conseils. En étant poli, vous pourriez obtenir des informations vous permettant de contrer vos futurs adversaires.

Point 7 :

- "Il est plus facile de trouver des hommes voulant sacrifier leur vie que des hommes capables de souffrir stoïquement." -Jules César
- Lorsqu'il est question de compétition et lorsque notre fierté est en jeu, nous nous laissons souvent submerger par nos émotions. Chaque personne qui rejoint la partie a son propre caractère et son propre seuil de tolérance à la frustration. S'il y a un joueur insultant dans votre partie, ne vous abaissez pas à son niveau. Demandez-lui poliment de se calmer. Et rappelez-vous, même si vous faites une mauvaise partie, quitter la partie ou être inactif (AFK) ne fait que ruiner la partie des autres joueurs. Et si quelqu'un commence à vraiment vous ennuyer, utilisez les commandes Muet et Ignorer utilisateur.
- N'oubliez pas non plus que si personne n'aime se faire insulter, il est parfois nécessaire de se demander pourquoi on se fait insulter. League of Legends est un jeu compétitif et l'auteur des insultes ne fait souvent qu'évacuer sa frustration. Essayez de ne pas le prendre personnellement. Tout le monde peut s'énervé de temps en temps. Un jour ou l'autre, vous pourriez très bien vous retrouver à la place du joueur insultant.

Point 8 : « N'abandonnez pas les débutants ! »

- "Soyez celui qui ouvre la voie, d'autres suivront." -Ralph Waldo Emerson
- Nous avons tous débuté un jour. Si l'on veut faire honneur à ceux qui nous ont aidés à atteindre le sommet du classement, il faut commencer par ne pas oublier d'où l'on vient. Si un de vos équipiers a des difficultés ou s'il n'a pas compris les notions de base de ce genre de jeu, essayez de lui donner quelques conseils utiles. Soyez courtois et amical et il vous écoutera sûrement. Votre équipier vous sera reconnaissant d'avoir pris le temps de l'aider au lieu de lui hurler dessus.
- Ne vous plaignez jamais des performances d'un joueur inexpérimenté. Vous aussi, vous avez été inexpérimenté au début. Soyez patient et aidez ce joueur à progresser et à atteindre un niveau où vous pourrez tous les deux vous amuser. Et s'il refuse d'écouter, ne baissez pas les bras. De rares joueurs pensent qu'ils n'ont besoin de l'aide de personne et, même si vous êtes poli, ils ne vous écouteront pas. Cependant, ce n'est pas une raison pour abandonner les autres débutants !

Point 9 : « Donnez l'exemple »

- "Être un meneur, ce n'est pas seulement donner des ordres, c'est aussi agir." -Harold S. Geneen

- Si comme nous vous rêvez d'un monde où tous les joueurs sont fair-play, s'entraident pour progresser et se font des amis, alors donnez l'exemple et d'autres feront bientôt comme vous. Vous pouvez vous targuer d'être un meneur, mais si vous n'avez pas un comportement modèle, personne ne vous suivra. Personne ne vous demande d'être parfait, mais, autant que possible, tâchez d'avoir le comportement irréprochable que vous demandez aux autres d'avoir.
- Alors n'oubliez pas : restez positif, calme et n'oubliez pas le Code de l'invocateur !