



**HAL**  
open science

## Pourquoi les “ e-sports ” ne sont pas des sports

Pascal Bordes

► **To cite this version:**

Pascal Bordes. Pourquoi les “ e-sports ” ne sont pas des sports. Sports et jeux vidéo. Relations, usages et pratiques, Jun 2017, Paris, France. hal-03040385

**HAL Id: hal-03040385**

**<https://hal.science/hal-03040385>**

Submitted on 4 Dec 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

## Pourquoi les « e-sports » ne sont pas des sports

Pascal Bordes. Laboratoire I 3SP, EA 3625, UFR-STAPS

Université Paris Descartes

Communication à la journée d'étude « Sport et jeux vidéo. Relations, usages et pratiques », 2<sup>e</sup> semaine Internationale du Corps, Université Paris Descartes, 28 juin 2017

« *La preuve du pudding c'est qu'on le mange* » (F. Engels)

« *Le réel, c'est quand on se cogne* » (J. Lacan)

D'apparition récente, les premiers tournois de jeux vidéo compétitifs datent des années soixante dix aux Etats Unis, les jeux électroniques pratiqués aujourd'hui sur le mode de matchs en directs face à un public de fans prennent une ampleur telle que le rapprochement avec les rencontres sportives semble aller de soi. De fait, c'est sous l'appellation « e-sport » que se diffusent à très grande échelle des affrontements d'équipes qui participent à de véritables compétitions suivies par des milliers de supporters. Ce succès planétaire, qui signe sur le mode ludique la place grandissante des technologies numériques, pose un certain nombre de questions. Deux d'entre elles notamment nous semblent particulièrement « vives ». La première est relative au statut des joueurs ainsi qu'à la fiscalité s'appliquant aux gains qu'ils perçoivent. Elle vient d'être réglée par la « Loi pour une République numérique » (2016). La seconde concerne la volonté du « e-sport » de revendiquer « son émergence en tant que sport à part entière » (France eSport, 2016). L'objet de cet article sera précisément de discuter de ce dernier point. Notre cadre d'analyse théorique sera celui de la praxéologie motrice (Parlebas, 1981) qui prendra pour objet la réalisation concrète des actions motrices menées par les pratiquants. Nous montrerons que, d'un point de vue praxéologique, le jeu vidéo compétitif ne peut pas être considéré comme un sport. Cependant une voie de reconnaissance officielle existe qui permettrait à la fois d'affirmer la singularité de la « révolution numérique » dans le champ ludique tout en lui assurant une légitimité institutionnelle.

## **1. Qu'est-ce qu'un sport ?**

La question n'est pas nouvelle. En 1949 Bernard Gillet, constatant que dans la vie moderne on croit trouver le sport partout, avançait que l'attribution de ce titre devait « respecter des conditions précises » (p.5). Depuis, tandis que certains délèguent l'exercice de la définition aux pratiquants eux-mêmes (Irlinger, Louveau et Métoudi, 1988), d'autres s'interrogent : « dans un domaine aussi pragmatique que le sport ne pourrait-on se passer d'un exercice aussi formel ? » (Defrance, 1997, p.94). Une troisième voie fait reposer cette définition sur un certain nombre de critères plus ou moins cumulatifs comme celle de Allen Guttmann (2006) ou plus récemment celle du Conseil d'état selon la méthode du faisceau d'indices (2008).

La définition pour laquelle nous optons s'inscrit dans cette démarche de critères opératoires mais se veut stricte de ce point de vue. Nous appellerons sport toute « situation motrice, codifiée et réglementée sous forme compétitive et institutionnalisée » (Parlebas, 1971). Ces quatre critères, indissociables forment un dispositif qui débouche sur une organisation précise des pratiques physiques excluant, de fait, les jeux dits « traditionnels », les pratiques non encadrées ; « jeux de rue, pratiques de pleine nature, ou encore les activités physiques dites « de santé ».

Le cadre définitoire adopté, il s'agit maintenant de le faire jouer sur les « jeux vidéo compétitifs ». Souscrivent-ils totalement ou partiellement à l'ensemble des critères retenus ? Quels liens entretiennent-ils avec les pratiques sportives dont ils se réclament ? Quelles pourraient être les voies qui accorderaient à ces pratiques, et pas uniquement à leurs pratiquants, une reconnaissance officielle ?

## **2. La question de la pertinence motrice.**

### **a. Des jeux en motricité réelle**

Deux des critères avancés plus haut ne semblent pas poser problème. La présence d'un code réglementaire précisant les types d'actions, les valeurs des points marqués, les modalités de désignation d'un vainqueur rangent ces pratiques dans la catégorie « jeu ». La présence de compétitions organisées officiellement et directement interactives entre joueurs ou équipes constituées n'est pas, non plus, sujette à discussion. Envisageons alors les deux critères restant à disposition et en premier lieu celui relatif à la place de la motricité dans la réalisation effective du jeu. Il est incontestable que la motricité du participant est mobilisée. Celui-ci, non seulement engage sa « corporéité » (Boulloires, 2006 ; Mora et Héas, 2003), mais plus encore une

véritable efficacité motrice, et cela de façon constitutive (Clais et Roustan, 2003). Ces jeux nécessitent effectivement « l'automatisation d'actions plus ou moins complexes et rythmées sur les touches du clavier, ainsi que l'optimisation de la rapidité et de la précision du geste de la main commandant le mouvement de la souris » (Besombes, 2016, p.7).

Pourtant, même en Corée du Sud, premier pays à reconnaître les jeux vidéo compétitifs comme des sports, cette catégorisation « ne fait pas consensus à l'échelle de la nation » (Paberz, 2012, p.50). « Dans le sens commun, là-bas comme ici, le sport relève avant tout du corps en mouvement » (*ib.*, 49). De fait, la motricité sollicitée par ces jeux se limite quasi exclusivement à la dactylité et ne mobilise qu'une portion extrêmement réduite de la totalité corporelle. Pourtant, selon nous, là n'est pas l'essentiel. Ce n'est pas tant le caractère moteur qui fait question que la nature des actes dans le processus général de résolution du problème posé par ces jeux.

S'il est « nécessaire de dissoudre le vernis sportif dont s'est couvert le jeu vidéo compétitif et de tenter d'en cerner la spécificité et les originalités » (Besombes, 2016, p.2), le point de rupture est autre, qui nourrit cette singularité. Ce qui se joue à l'écran, de façon symbolique, n'est pas ce que produit mécaniquement le pratiquant sur son clavier de commande. Il existe une coupure entre ce que nous proposons d'appeler la motricité de commande et la motricité d'exécution<sup>1</sup>.

#### b. Motricité constitutive et motricité substitutive.

Du point de vue de la praxéologie motrice, toutes les pratiques sportives mettent en jeu des conduites motrices qui articulent de façon indissociables les particularités anatomo-physiologiques du participant – de type biomécanique, neuromusculaire, respiratoire -, les propriétés matérielles du monde physique, - inertie, pesanteur, résistance, pression -, et le type d'objectif poursuivi ; la réalisation concrète et opératoire d'une tâche dont le mode de résolution est de type moteur. Ces traits distinguent l'action motrice d'autres modes d'actions (Bordes, 2007). Mais l'apparition des e-games force le chercheur à préciser certains éléments de cette approche. Dans

---

<sup>1</sup> Ce point n'est pas nouveau. Les pratiques ludiques de télécommandes - avions, autos, motos ou bateaux -, sont antérieures et apparaissent, sur le mode du loisir, à partir des années 50'. Ce qu'apporte le jeu vidéo c'est la rupture décisive de l'objet télécommandé. Dans le cas du « modélisme », c'est un véhicule matériel, soumis aux lois physiques de la matière. Dans la pratique numérique il s'agit d'un personnage, ou d'un objet, immatériel affranchi de ces contraintes.

toutes les pratiques sportives, l'acte moteur est en lien direct, précisément physique et mécanique, avec les résultats obtenus. Lancer un poids ou sauter en hauteur, en « motricité réelle », repose sur des mécanismes de base sous la dépendance de données anthropomorphiques et des lois élémentaires de la physique terrestre. Un rapport causal direct lie le mouvement biomécanique du lanceur à la trajectoire physique de l'engin ou de l'athlète. Or, ces aspects cinématiques et cinétiques, étudiés sous le terme englobant de « biomécanique du sport », ne sont plus opératoires dans le champ du jeu vidéo. Ce n'est plus le joueur qui se déplace, saute, se réceptionne, projette ou attrape un objet : c'est l'avatar qui est représenté virtuellement à l'écran. Difficile, dans ce cas de voir une « analogie, voire homologie, entre les actions réelles et virtuelles des joueurs » (Clais et Roustan, 2003, p. 51) et plus encore une « homologie de mouvements » (Roustan, 2003, p. 221).

En distinguant fin et moyens, les jeux vidéos coupent ce rapport direct au résultat et s'affranchissent des contraintes d'exécution biomécaniques ainsi que de la position du pratiquant dans l'espace-temps. En cela la motricité sollicitée, bien réelle, est de nature substitutive et non constitutive. La commande électronique activée, via clavier ou console, vise à un idéal d'interface. La pression sur un simple bouton se traduit, à l'écran, pas l'exécution d'actions très différentes parce que sans rapport avec « le réel ». Cette déconnection mécanique, ou plus précisément biomécanique, du système « commande-exécution », permet tous les possibles sans lien causal avec la matérialité du monde physique. On parlera, dans ce cas, de rapport immotivé ou arbitraire à la tâche dans le sens où ce qui est représenté à l'écran et qui constitue la finalité du jeu, s'affranchi des lois mécaniques et physiques du monde réel pour se projeter dans un espace virtuel. Dans le jeu sportif, en revanche, les actions motrices ne peuvent être découplées de la réalisation de la tâche à accomplir physiquement. Le pratiquant est une totalité agissante, un « intégron » (Jacob, 1970) dont les instances de commandes et d'exécutions sont constituées en un tout organique insécable à l'échelle du potentiel anthropométrique et psychosensoriel de chaque individu.

### c. La question de l'interface.

La logique de fonctionnement du jeu vidéo est d'une toute autre nature. Comme l'avance Matthew Crawford, « avec l'introduction de l'électronique, les réalités de base de la physique opèrent à une échelle tellement différente qu'elles échappent à l'expérience immédiate de l'utilisateur » (2010, p.74). La révolution numérique, via les

processus de simulation, ouvre un univers de possibilités virtuelles dont il s'agit d'envisager les caractéristiques par rapport à l'objet sport. Comment fonctionne cette interface qui, s'immisçant entre le joueur et l'écran, constitue la roue d'engrenage entre la commande motrice et les actions graphiques constatées ? À propos du jeu « *league of legends* », Nicolas Besombes explique que « les touches A, Z, E, R, S et D du clavier permettent de déclencher les différentes capacités du personnage (...) tandis que le clic droit de la souris permet de déplacer le personnage sur le champ de bataille virtuel et le clic gauche d'activer certains effets et bonus particuliers issus des nombreux objets » (2016, p.7). Cette organisation des commandes et des effets graphiques selon les règles du jeu donné est appelée « *gameplay* ». Le joueur doit d'incorporer cette dynamique afin d'être le plus efficace possible en terme de pertinence décisionnelle et de rapidité d'exécution. Mais cette sollicitation motrice se résume, pour l'essentiel, à des mouvements de frappe clavier ou clic souris. Tous les résultats obtenus à l'écran, toutes les actions de l'avatar sont condensés en un même acte aux caractéristiques biomécaniques strictement identiques. Ce même acte et le même clavier de commande pilotent des situations dont les modes de résolution sont aux antipodes de ce que l'on constate dans le jeu sportif. C'est là l'extraordinaire singularité apportée par la révolution numérique qui aboutit à des différences de nature et non de simple degré par rapport à l'engagement sportif. Il n'y a pas un continuum qui relierait directement la motricité sportive à la motricité du *gamer*. Leurs logiques sont fondamentalement différentes<sup>2</sup>. D'un côté des « techniques du corps » multiples, qui distinguent, par exemple, la nageur du judoka, de l'autre, dans le gaming compétitif<sup>3</sup>, une « technique des doigts » quasiment unique, dépendante du pavé numérique ; une dactylité, - ou digitalité – qui, sans aller jusqu'à rendre le corps « surnuméraire » (Le Breton, 2015)<sup>4</sup>,

---

<sup>2</sup> Nous ne ferons qu'évoquer ici, puisque ce n'est pas le propos de cette contribution, les jeux « d'arcade » (notamment du type pilotage), ou les consoles à détecteur de mouvement, « exergames », qui ne sont pas considérés comme des « e-sport ». Ces pratiques, qui font le bonheur des salles de jeux et autres fêtes foraines, constituent un entre deux où le type motricité entretient un lien relativement motivé - ou « arbitraire relatif » - entre l'action engagée corporellement et le résultat à l'écran. Ces jeux restent cependant des jeux « hors contexte » qui déconnectent le pratiquant de l'environnement physique de la pratique qu'ils simulent. On notera que certaines pratiques donnent lieu à des compétitions comme le « Grand Prix de Pau virtuel », qui concerne le pilotage automobile.

<sup>3</sup> Nous n'emploierons plus le terme « e-sport », mais les expressions « e-compétition », ou « gaming compétitif », celui-ci n'étant qu'une des modalités du gaming.

<sup>4</sup> Les commandes digitales de l'e-sport pourraient bien, à terme, être remplacées par une interface cerveau-ordinateur n'utilisant que l'activité cérébrale du pratiquant. Ce qui supprimerait la motricité,

réduit la gestualité, et non la corporéité, à une portion congrue. C'est là, nous semble-t-il, un point particulier qui peut permettre d'affiner la différence entre motricité et conduite motrice (Bordes, 2008). Dans le sport, la très grande diversité des types de motricité peut déboucher sur des conduites motrices de même nature, à l'exemple du boxeur et du lutteur, appréhendables selon une classification précise en terme d'action motrice (Parlebas, 1969). À l'inverse le jeu vidéo, qu'il soit ou non de compétition, s'appuie sur le principe d'une motricité standardisée, réduite à quelques clics, alors même qu'à l'écran la diversité et le champ des possibles sont potentiellement infinis. Ainsi, l'extraordinaire ouverture numérique vers des univers à parcourir se paie d'un rétrécissement spectaculaire du monde physique que l'on habite et de la motricité que l'on y active. Le réel moteur débouche ainsi sur une réalité graphique<sup>5</sup> qui, non seulement s'y substitue, mais plus encore l'amplifie voire la dépasse, l'augmentant ainsi de ce qu'il est impossible de produire dans le réel ; une « réalité virtuelle »<sup>6</sup>.

#### d. Logique du transcodage.

Nous venons d'insister longuement ; une interface électronique déconnecte organiquement la motricité du pratiquant des effets constatés à l'écran. Cette interface, note Crawford, « ajoute une couche d'abstraction supplémentaire » (Crawford, p.74). La motricité du pratiquant actionne mécaniquement les touches d'un boîtier, clavier ou manette, qui à son tour commande électroniquement les actions virtuelles réalisées à l'écran. Cette mise à distance du réel n'est possible que par l'utilisation d'un transcodage<sup>7</sup> qui relie les divers types d'actions menées virtuellement par les avatars et

---

mais pas la corporéité, et ouvrirait toute grande la porte à des affrontements ludiques valides – non valides, qui n'existent pas dans le champ sportif.

<sup>5</sup> Pour une distinction entre réel et réalité voir Watzlawick (1978)

<sup>6</sup> De ce point de vue, nous ne partageons pas les propos de Christophe Peter qui écrit ; « dans un univers pseudo-physique virtuel, la loi de la gravité s'impose aux personnages, même si ceux-ci peuvent avoir la faculté de sauter plus haut qu'il n'est permis dans la vie réelle : même si Mario saute à quatre mètres ; il retombe toujours ensuite » (2016, p.253). Or, cette option ne s'impose pas à l'avatar. Celle est choisie par le concepteur du jeu qui vise à simuler le réel, mais l'on pourrait tout aussi bien décréter que le personnage s'affranchisse de cette loi physique et réalise des prouesses hors d'atteinte du pratiquant de chaire et d'os.

<sup>7</sup> On appelle transcodage « la transformation que subit un même code en passant d'un canal à l'autre » (Klinkenberger, 1996, p.221). Cette opération consiste à établir des équivalences entre deux plans d'expression différents, mais en conservant les mêmes signifiés. L'écriture est un exemple de transcodage.

qui dépendent du jeu considéré - le code de premier niveau - et le clavier de commande qui les active - le code de second niveau ou surcode. Quatre caractéristiques permettent de singulariser cette relation à l'environnement électronique, caractéristiques qui ne se rencontrent jamais conjointement dans les pratiques sportives, fussent-elles lourdement appareillées voire motorisées. C'est là un point important à souligner. Au cas par cas, l'un des critères dégagés peut parfaitement trouver un écho dans le domaine sportif. Mais c'est la conjonction de ces critères qui fait sens et leur agrégation qui découpe un ensemble singulier fondant la distinction entre les jeux vidéo compétitifs et le sport.

- La digitalisation n'est possible que par la connexion numérique qui associe la commande et le résultat à l'écran. Il existe un lien précis entre ces termes. Digital, du latin *digitus*, « doigt », indique non seulement le rapport au type de motricité sollicitée mais renvoie aussi à ce que l'on peut comptabiliser par des unités discrètes. Le digital ou numérique fonctionne sur la mise en œuvre de la loi du tout ou rien. La frappe sur la touche du clavier binarise les effets prévus par les concepteurs des jeux. C'est par la stricte opposition oui/non de la connexion électronique, via l'enfoncement de la touche, que l'action est déclenchée. Dans le fait « sportif », à l'inverse, c'est le modèle analogique qui a cours et qui ne repose pas sur des unités discrètes (Bateson, 1980). L'action motrice se déroule, en effet, selon un continuum au découpage flou et permet, jusqu'à un certain point, des feed-back régulateurs, des contrôles et modulations des forces, voire des corrections.

- La commande qui régit l'activation de l'avatar à l'écran est de type conventionnel : telle commande, selon le jeu considéré, produit tel effet. Mais elle est surtout de nature arbitraire<sup>8</sup>. Autrement dit, il n'y a « aucune attache naturelle avec la réalité » (Saussure, 1972, p.101), aucune relation de proximité ou de similitude, ne serait-ce que symbolique, entre le fait d'appuyer sur une touche et l'action représentée. Rien ne peut justifier, a priori, que telle touche entraîne tel effet. Des substitutions sont possibles par reconfiguration de l'ordinateur « et les gestes sur les interfaces haptiques épousent autant de signifiants que les variations des contextes d'action » précisent

---

<sup>8</sup> Pour préciser la distinction entre conventionnel et arbitraire, prenons l'exemple de l'écrit. La traduction de l'oral passe par l'adoption de conventions. Mais celles-ci renvoient à un arbitraire qui distingue les différents systèmes d'écriture.



Amato et Weissberg (2003, p.46). Cette particularité du fonctionnement de la télécommande permet que l'on puisse s'adonner, avec le même matériel et selon les mêmes modalités motrices, à des activités aussi diverses que la production de textes, les jeux vidéo, la modélisation de plans d'avions ou bien encore la simulation d'expériences en bio-informatique. Le monde du *in sillico* n'est effectivement pas celui du *in situ*<sup>9</sup>. « L'action sur l'image par interfaces interposées comporte en fait une part considérable "d'irréel" car on n'agit pas sur les objets qui nous entourent de la même façon qu'on manipule des effigies iconiques » indiquent encore Amato et Weissberg (p. 47), ce que résume, de façon prosaïque, Matthew Crawford avec la formule : « on ne peut pas enfoncer un clou sur internet » (2010, p. 43)

- Ce canal de transmission de l'information (Weaver et Shannon, 1949) est de type unidirectionnel. Il ne joue que dans un sens. L'adversaire qui est touché à l'écran ou le matériel qui est déplacé, via l'activation de la commande, ne perturbe pas en rétroaction et par le même canal, ni le clavier ou la souris qui restent inertes et encore moins le pratiquant lui-même. Il n'y a pas, dans le jeu vidéo compétitif, d'effet retour du monde physique sur le pratiquant mais des *e-teractions* – par euphonie avec « interaction » -, qui restent virtuelles à l'écran. Ce qui ne veut pas dire que le pratiquant n'est pas affecté, mais il s'agit là d'un autre problème. Le visionnage d'un film ou l'écoute d'une œuvre musicale touche aussi « corporellement » le spectateur ou l'auditeur. Comment en serait-il autrement puisque nous sommes un corps ; nous sommes notre corps. Les émotions et le ressenti psychologique sont une chose et aucune conduite humaine n'y échappe. Mais être « touché » au plan métaphorique n'est pas être touché physiquement et matériellement, comme dans les pratiques sportives. C'est bien l'action mécanique exercée sur la perche ou la barre qui, en réaction et par le biais du même canal mécanique, propulsera le perchiste ou la gymnaste dans les airs. C'est bien le contre adverse qui vient déstabiliser physiquement le boxeur. C'est aussi, dans les sports dits « mécaniques », la force physique exercée sur un volant ou un guidon, alors que le pilote tente de négocier un virage, qui contraindra celui-ci à résister en retour. Il se produit bien une lutte mécanique entre deux mécanismes contradictoires – centrifuge

---

<sup>9</sup> *In sillico* est un néologisme, créé en bio-informatique, qui renvoie à la modélisation par ordinateur et, selon nous, s'applique parfaitement au jeu vidéo. Par opposition le *in situ* qualifierait le mode de fonctionnement sportif en motricité constitutive, tandis que les jeux d'arcade relèveraient de situations intermédiaires, hors contexte d'accomplissement, assimilables au *in vitro* des biologistes.

et centripète – qui va obliger le pratiquant à modifier physiquement sa conduite, le forçant à prendre en compte les effets liés à la vitesse angulaire. Faute de cette rétroaction, la trajectoire du véhicule et donc du pilote, ne sera pas celle escomptée avec les conséquences physiques non virtuelles, que cela peut impliquer. Tel n'est pas le cas dans les e-compétitions où ni le coup adverse ni la chute ne marquent la chair du pratiquant. Chutes et chocs, cassures et déchirures n'ont pas d'existence dans le monde virtuel. Nous ne voyons pas là « un moyen de télétransport offrant d'inédits voyages non plus imaginaires et immobiles mais effectifs et matériels » (Amato, 1997, p. 24) mais bien plutôt un cheminement affectif et immatériel tout à fait singulier. « Faire comme si n'est pas faire » rappelle Gérard Dubey (1997) et le jeu électronique contrairement au jeu sportif c'est de ce point de vue et de façon imagée, « les clics sans les claques ».

- Ce constat n'est possible, et ce sera notre dernier critère distinctif, que parce que les joueurs, faute d'être immergés dans le réel, sont émergés du virtuel. Ils ne sont pas engagés dans l'écosystème du monde physique du jeu. Tandis que les expériences sensorielles du sportif baignent écologiquement dans l'environnement humain, matériel et naturel (Andrieu, 2010) qui constitue sa matrice interactionnelle, dans le jeu vidéo compétitif « aucun (des joueurs) ne se sent présent – au sens où il serait localisé – dans le jeu. Ils savent qu'ils sont devant un ordinateur en train de jouer. La notion de présence « physique » est donc inadéquate » note Xavier Retaux (2003, p.75)<sup>10</sup>. « Il suffit que tu débranches » dit un pratiquant (Clais et Roustan, 2003, p.49) et l'interruption de la pratique peut se faire dans la seconde. Ce critère de « clôture », faute d'immersion écologique (Andrieu et Sirost, 2014) caractérise le désengagement du pratiquant. À l'inverse, bon nombre de pratiques sportives n'offrent pas cette possibilité. Le randonneur, le cycliste, le plongeur, le spéléologue, le skipper, le nageur, l'alpiniste, le pilote » (avion, parapente, montgolfière), mais aussi le pratiquant de jeux de pistes, d'approches ou de guets (Boulogne, Guillemard, Marchal, Schmitt, 1974) reste totalement impliqué dans la situation motrice qu'il est en train de vivre, quand bien même il devrait y mettre un terme pour des problèmes physiques ou matériels. Dans

---

<sup>10</sup> De ce point de vue, le jeu vidéo n'est en rien comparable au pratiquant handisport de football fauteuil qui actionne lui aussi une manette dont dépend son déplacement. À la différence du « gamer », il est pleinement immergé dans son environnement physique et humain et « embarqué » dans un monde qui lui résiste physiquement et matériellement.

toutes ces situations, abandonner le jeu c'est encore être dans le jeu avec des conditions de retrait parfois plus délicates que celles qui ont précédé la décision d'abandon. À la différence de ce qui se passe dans le gaming compétitif, les conduites motrices des pratiquants sont toujours activées qui doivent leur permettre de s'extraire au mieux de la situation dans laquelle ils restent, malgré tout, engagé. Cette façon d'être au monde, de l'habiter et de le parcourir est inconnue des pratiques des jeux vidéo. L'e-teractionnel coupe cette relation physique à l'environnement distinguant radicalement, au plan des conduites motrices engagées, la motricité du *gamer* de celle du sportif.

### **3. Le point aveugle institutionnel.**

#### **a. Une organisation n'est pas une institution.**

Dans la définition retenue pour notre réflexion, le critère institutionnel figure comme l'un des critères nécessaires et suffisant qui permet, associé constitutivement aux trois autres, de circonscrire ce qu'est le « sport ». C'est en règle générale le point d'achoppement d'une grande partie des recherches menées en sociologie du sport. Mis à part quelques rares auteurs (Parlebas, 1971 ; Brohm, 1974), le sceau institutionnel est le point aveugle d'un grand nombre de travaux menés sur les pratiques sportives. Ce constat n'est pas si étonnant. Selon Mary Douglas, « la grande réussite de la pensée institutionnelle est de rendre nos institutions complètement invisibles » (1999, p.142). Et, s'agissant du sport, on peut dire que la réussite est totale. À la suite des travaux de Michel Crozier (1963), de nombreux auteurs vont en effet assimiler le système sportif à une organisation « comme les autres », abolissant les caractéristiques et les spécificités de l'institution.

Or, si le système sportif et les pratiques qu'il régit relève bien d'un mode d'organisation, les dispositifs politico administratifs et les cadres juridiques qui le gouvernent relèvent, eux, très clairement, du domaine de l'institution. Il convient donc de ne pas confondre les deux entités et de s'attarder sur les particularités et missions de cette dernière. On définira l'institution comme une instance régulatrice garante d'un ordre supérieur - ou intérêt général -, légitimée par les pouvoirs publics, qui, s'imposant aux individus et aux groupes, assure la cohésion et la pérennité de la société. Cela n'absout évidemment pas cette instance d'une orientation rationnelle et pragmatique

mesurable en terme d'efficacité (Juan, 2006). Mais la logique strictement utilitariste<sup>11</sup> est en quelque sorte doublée et conditionnée par des enjeux politiques et symboliques, voire anthropologiques, d'intégration et de régulation sociale.

Ce caractère « indiscutable », accordant une souveraineté par les pouvoirs publics, vise à instituer, autrement dit établir et fonder, un cadre normatif et des règles valides pour l'ensemble d'un groupe social ou d'une société permettant de structurer et de stabiliser les échanges humains selon un triple point de vue ; juridique, politique et symbolique (Dubet, 2002 ; Durkheim, 1985, 1986 ; Mauss, 1994 ; Weber, 1995).

#### b. Le sport comme institution

Né des pratiques traditionnelles issues du patrimoine culturel, le sport, en tant que système organisé de compétitions administré initialement sur le mode privé, a très tôt fait l'objet d'un contrôle étatique. Rapidement il s'est agit de réguler et contrôler son expression ainsi que son organisation en lui assignant des objectifs servant l'intérêt général : sécurité, équipements, politiques de santé et d'éducation, cohésion sociale, « affirmation du prestige national » (Meynaud, 1965, p.135). C'est dès le début du XXe siècle, précise l'historien Pierre Lanfranchi, que « les sports (vont) passer dans plusieurs pays industrialisés sous le contrôle direct du pouvoir politique, Etats et partis dominants confondus » (1994, p.38). L'auteur poursuit : « c'est une dynamique très remarquable et absolument fondamentale pour comprendre toute l'histoire « moderne » du sport » (*ib.*). En effet, dès les années 1880-1939, « les questions sportives ont assez rapidement dépassé la sphère privée pour devenir des enjeux nationaux, en grande partie pris en charge par les états » (Defrance, 1994, p.30).

Aujourd'hui, à la notable exception des Etats Unis d'Amérique, « le critère essentiel pour tenter de caractériser les structures nationales d'organisation du sport est l'immixtion plus ou moins marquée du pouvoir étatique dans les affaires sportives et le partage des responsabilités qui en découle entre autorités publiques et mouvement sportif » (Miège, 2007, p.132). Les conséquences en sont nombreuses. Le sport c'est un système centralisé qui est administré et géré par des instances de tutelles reconnues par

---

<sup>11</sup> Voir la définition que donne Michel Crozier de l'organisation : « un ensemble complexe de jeux entrecroisés et interdépendants à travers lesquels des individus, pourvus d'atouts souvent très différents, cherchent à maximiser leurs gains en respectant les règles du jeu non écrites que le milieu leur impose, en tirant parti systématiquement de tous leurs avantages et en cherchant à minimiser ceux des autres » (1963, 8).

les pouvoirs publics, qui fonctionne selon un mode fédéral pyramidal hiérarchique : du club local à la fédération internationale. Par le biais de ces instances étatiques ou para-étatiques dédiées - ministère, secrétariat d'état, département, conseil supérieur ou office national selon les états, « tous les pays soutiennent financièrement leur mouvement sportif qui ne pourrait pas exister sans leur soutien dans la plupart des cas » (Chappelet, 2010, p.33). En retour les pouvoirs publics lui assurent une sorte de favoritisme social ; reconnaissance officielle, financement plus ou moins direct avec contrôle des fonds alloués, statut fiscal privilégié, mise à disposition de personnel ou d'installations, reconnaissance d'utilité publique. En définitive, le sport apparaît comme un « palliatif de l'état sans être l'état » (Igalens, J. et Queinnec, 2004, p.11) qui se décharge ainsi de tâches non régaliennes. Entre prérogatives et obligations, « l'autonomie absolue à laquelle prétendent souvent les organisations sportives transnationales ne peut donc être, en fait, qu'une autonomie sous le contrôle des Etats sièges et des Etats où elles opèrent » (Chappelet, *ib.*, p.43). D'un point de vue politico-économique, le sport se présente finalement comme un « tiers secteur à économie sociale entre le public (...) et le privé marchand » (Gasparini, 2000, p.61. Voir aussi Halba, 1997)

### C. Le cas des jeux vidéo compétitifs

Nous l'avons vu, la revendication des acteurs du gaming compétitif est d'obtenir un statut juridique de type « reconnaissance institutionnelle » (Koster, 2013, p.152) qui leur accorderait le statut officiel de sport par les pouvoirs publics afin d'être sur un pied d'égalité avec les sports « classiques ».

Reste qu'à ce jour leur mode de structuration pose problème. Aux exceptions notables de la Corée du sud et de la Russie, aucun pays n'a réussi à fédérer les pratiquants autour d'une instance officielle unique. En France, « aucune fédération ou association nationale représentative de l'ensemble de l'écosystème n'a émergé à ce stade limitant les possibilités de reconnaissance par L'Etat de ce phénomène dans le cadre existant » (Durain et Salles (2016, p.32). Différentes structures associatives se disputent le territoire des jeux vidéo compétitifs (Besombes, 2016) et la création de l'association France eSport, en 2016, n'a pas résolu la question même si la récente loi sur le numérique a reconnu officiellement, non pas le « e-sport », mention qui n'apparaît jamais dans le texte, mais les « compétitions de jeux vidéos » (Loi pour une République numérique, 2016)

En fait, ces manifestations spectaculaires sont sous la dépendance directe des sociétés créatrices des jeux qui en possèdent les licences. Les compétitions ne peuvent s'organiser qu'avec les produits et les accords de ces sociétés. Trois types d'organismes privés se partagent le marché : les entreprises éditrices de ces jeux (Blizzard Entertainment, Riot Games, Ubisoft,...), les organisateurs privés (Electronic Sports World Cup (ESWC), Major League Gaming (MLG), et les « sponsors » (web-tv thématiques : O'Gaming, Millenium, Eclipsia,...)

Aucune instance étatique ou para-étatique, aucune autorité publique ne s'immisce dans ce mode de fonctionnement qui se rapprocherait de celui des para-sports (Bordes, 2015 ; Besombes, 2016, p.14)<sup>12</sup>. Les entreprises qui créent, fabriquent et diffusent le matériel vidéoludique ne concourent pas à des missions d'intérêt général mais en attendent des retombées économiques. On comprend dès lors toute la difficulté à passer de cette unique logique commerciale, dont le sport n'est évidemment pas absout, à une logique bénéficiant à l'ensemble du corps social. Cette difficulté se voit doublée de réticences émanant des pratiquants eux-mêmes. La reconnaissance sportive et la régulation juridico administrative n'apparaissant que comme « une mesure symbolique qui concernera quelques dizaines de joueurs en France » déclare Matthieu Dallon, cofondateur d'une société organisatrice de compétition, qui poursuit : « On n'a pas besoin de reconnaissance. On a réussi à avancer tout seuls. On est déjà reconnu partout. C'est un peu trop tard pour réagir, quoi » (Dallon, 2016).

#### d. Une situation unique ?

Les jeux vidéo compétitifs ne sont pas les seuls à solliciter, dans le champ ludique, l'habileté manuelle voire strictement digitale du pratiquant (les *skill games*). Cette catégorie inclut notamment les jeux de manipulation tels les casse-tête rotatifs qui, pratiqués à l'échelle de la planète, disposent d'une instance mondiale qui organise des championnats officiels dans divers types de pratiques (rubik'cube : World Cube Association, Association Française de Speedcubing.). On peut aussi mentionner les compétitions de flipper sous l'égide de la LNJV (ligue nationale du jeu de flipper) , dépendante de l'IFPA (International Flipper Pinball Association) et dont le principe de

---

<sup>12</sup> Par para-sport, on entend « une pratique physique compétitive réglementée par un code de jeu relevant d'une instance supérieure autonome déconnectée des organisations sportives reconnues comme légitimes » (Bordes, 2015, p. 173)

fonctionnement les rapproche, par bien des aspects, des jeux vidéo compétitifs. Ils sont d'ailleurs praticables tels quels sur ordinateurs ou consoles de jeux. Mais l'activité la plus proche semble être celle qui fédère les compétiteurs de production de textes sur clavier. Les championnats du monde Intersteno, organisés régulièrement depuis 1955, mettent en présence dans différentes épreuves des concurrents dont la vitesse de frappe atteint 900 caractères à la minute. Vidéo games et Intersteno présentent de grandes similitudes d'un point de vue fonctionnel. Pourtant cette pratique, comme celles mentionnées plus haut, ne revendique pas le statut officiel de « sport ». Il faut dire que ni le nombre de pratiquants, ni le succès médiatique et encore moins les gains empochés par les pratiquants, fussent-ils de très haut niveau, ne souffrent la comparaison avec les jeux vidéos compétitifs. La question ne porte donc pas tant, cette fois, sur le type de motricité activée que sur des aspects qui débordent la nature de la pratique. Les enjeux ; ici comme en Corée notamment, sont fondamentalement de type économique.

#### e. Enjeux économiques et solution juridique

Le poids financier que prend l'univers du jeu vidéo dans son ensemble, modalité compétitive comprise, devient la donnée majeure à prendre en compte. À l'échelle mondiale, le marché des jeux vidéo est estimé à trois fois celui de l'industrie cinématographique. Dans un article au titre évocateur, « L'appât du game », le député Rudy Salles, l'un des deux auteurs du rapport intermédiaire sur « la pratique compétitive du jeu vidéo » est explicite :

Rappelons que le sport électronique en France, c'est 2.87 milliard d'€ de chiffre d'affaires en 2015, 600 entreprises réparties entre studios, éditeurs, distributeurs et constructeurs, 5 000 emplois directs et 20 000 indirects (...). La France a perdu 10 000 emplois en 10 ans, alors que le Québec en a créée 20 000 sur la même période » (Salles, 2016).

C'est donc sur ce terrain qu'il faut nous placer si l'on souhaite tracer une perspective de reconnaissance institutionnelle, de type politico-juridique, pour les e-compétitions. La loi de 2016 assure un statut juridique aux joueurs professionnels et précise le type de contrat de travail et l'encadrement réglementaire des compétitions proposant des gains financiers. Voilà qui met de l'ordre dans ce secteur mais n'aboutit pas pour autant à une reconnaissance institutionnelle pleine et entière et ne débouche pas sur une instance surplombante dûment reconnue par les pouvoirs publics

Après avoir envisagé, puis délaissé, la possibilité de la création d'une fédération sportive dépendante du ministère des sports, Durain et Salles évoquaient le fait qu'une « construction juridique *ex-nihilo* (peut) être envisagée » (*ib.*, p.46). C'est une possibilité qui devrait être explorée. La fédération de toutes les parties prenantes au développement de ce secteur d'activités est tout à fait envisageable à l'image de ce qu'à su créer le monde du Hippisme. Les courses hippiques ne sont pas reconnues comme des sports, contrairement à l'équitation. Aucun état ne les accueille au sein des instances sportives dédiées, de même qu'aucune des organisations sportives internationales (CIO, AGFIS) ne les reconnaît comme membre. En France, depuis 1891 et jusqu'aux récents textes de 2010 les courses de chevaux sont administrées et réglementées par une organisation pluripartite en situation de monopole, aujourd'hui la Fédération Nationale des Courses Hippiques (membre de l'International Federation of Horseracing Authorities), qui, sous la tutelle de quatre ministères ; Agriculture, Finances, Intérieur et Budget, réunit tous les acteurs de la filière.

On pourrait envisager un même système de fonctionnement pour les jeux vidéo compétitifs. L'ensemble des personnes, morales ou physiques, impliquées dans ce champ ; éditeurs, structures organisatrices de compétition, producteurs audiovisuels et diffuseurs, sponsors, joueurs, agents de joueurs, participeraient, sous l'égide des ministères concernés, et en fonction de leurs intérêts communs bien compris, à l'administration et à la gestion de cette instance. Les points sont en effet nombreux qui rapprochent ces deux secteurs ; filières privées, enjeux financiers, défense et promotion d'un savoir faire dans un secteur économique sensible, gestion des relations entre acteurs divers, modalités compétitives, réglementation de la fiscalité...

En réglant ainsi le cadre juridique des « e-sports » la discussion relative à leur statut de discipline « sportive » n'aurait plus de raison d'être. Non reconnue comme sport à part entière cette pratique n'en trouverait pas moins une légitimité affichée dans un secteur à fort potentiel de développement. La crispation sur la nature de ces jeux compétitifs et leurs supposés et controversés méfaits : addiction, violence, passivité physique, serait dépassée et la reconnaissance officiellement assurée par les plus hautes instances étatiques.



**Mots clefs :** action motrice, motricité substitutive, univers virtuel, monde réel, e-teraction, sport, institution,

## Bibliographie

- Andrieu, B., (2011). *L'Écologie corporelle*. 4 volumes. Biarritz, France ; atlantica.
- Andrieu, B. et Sirost, O., (2014). « Introduction à l'écologie corporelle », *Sociétés*, 2014/3, (125), 5-10.
- Amato, E., A. et Weissberg, J.L. (2003). « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. », dans *Interfaces, Anomalie digital arts*, 3, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Susanna et Quinz Emanuele, (p.41-51), édition HYX.
- Amato, A., E. (2012). « Communication ludique. Origine et puissance d'un nouveau média », *Hermès, La Revue*, 2012/1 ( 62), 21-26
- Bateson, G. (1980). *Vers une écologie de l'esprit*. Paris. France ; Seuil.
- Besombes, N. (2016b) « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu [En ligne]*, 5 | 2016, mis en ligne le 25 février 2016, consulté le 30 septembre 2016. URL : <http://sdj.revues.org/612> ; DOI : 10.4000/sdj.612
- Bordes, P., Collard, L. et Dugas, E. (2007). *Vers une science de l'action motrice*. Paris, France ; Vuibert.
- Bordes, P. (2008). « Action motrice, éducation physique et intervention », dans Yancy Dufour (dir.), *L'EPS, une discipline et des profs en mutation, Journée Debeyre 3*, (p. 97-115), Ronchin, Editions AEEPS, régionale de Lille.
- Bordes, P., (2015). « Médias et para-sports. La fabrique de l'extrême évènementiel », dans Alexandre Oboeuf (dir), *Sport et médias* (p. 169-177). Paris, France ; Hermès, CNRS ÉDITIONS.
- Boulogne, A., Guillemard, G., Marchal, J.C., et Schmitt, A., (1974). *Le boustrophédon. Jeux de pleine nature et grands jeux*, Paris. CEMEA. Editions du scarabée.
- Brohm, J.M. 1976). *Sociologie politique du sport*. Paris Editions Jean Pierre Delarge.

- Boulloires, A., (2006). « Le jeu vidéo au regard de la corporéité », *Communication*, Vol. 24/2, 141-148.
- Chappelet, J.L. (2010). *L'autonomie du sport en Europe*. EPAS. Editions du Conseil de l'Europe. Strasbourg.
- Clais, J.B., et Roustan, M.n (2003). « Le jeu vidéo c'est physique : réalité virtuelle et engagement corporel du corps dans la pratique vidéoludique », dans Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* », (p.35-52). Paris, France ; L'Harmattan.
- Conseil d'état, (2008). 3 mars, req. N° 308568, recueil Lebon.
- Crawford, M. B., (2010) : *Éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail*. Paris, France ; La découverte.
- Crozier, M. (1963). *Le phénomène bureaucratique*. Paris. France ; Editions du seuil.
- Dallon, M., (2016) : « E-sport : « dans l'ensemble, cette activité, on n'en vit pas, on en survit », in Frantz Durupt, <http://www.liberation.fr/auteur/15287-frantzdurupt>
- Defrance, J., (1994). « Les activités physiques et les sports face à l'état », dans Jean Paul Clément, Jacques Defrance et Christian Pociello, *Sport et pouvoirs au XX<sup>e</sup> siècle*, (p. 33-52). Grenoble, France ; PUG.
- Defrance, J., (1997). *Sociologie du sport*, Paris, France : Repères 164, la Découverte.
- Douglas, M., (1999). *Comment pensent les institutions ?* Paris. La Découverte et Syros.
- Dubey, G., (1997). « Faire comme si n'est pas faire », dans Pascal Béguin et Annie Weill-Fassina (dir.), *La simulation en ergonomie : connaître, agir et interagir*, (p. 44-60), Toulouse, France ; Octarès.
- Dubet, Fr., (2002), *Le Déclin de l'institution*. Paris, France ; Éditions du Seuil.
- Durkheim É., (1985), *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*. Paris, France ; Presses Universitaires de France.
- Durkheim É., (1986), *De la Division du travail social*, Paris, France ; Presses Universitaires de France.
- France eSport (2016). <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/27/jeux-video-un-premier-pas-vers-une>.
- Gasparini, W. (2000). *Sociologie de l'organisation sportive*. Paris, France ; La Découverte.
- Gillet, B., (1949). *Histoire du sport*. Que sais-je ? 337. Paris, France ; Presses Universitaires de France.

- Guttman, A. (2006). *Du rituel au record*. Paris, France, L'Harmattan.
- Halba, B. (1997). *Economie du Sport*. Paris, France ; Economica.
- Igalens, J. et Queinnec, E. (2004). *Les organisations non gouvernementales et le management*. Paris, France ; Vuibert.
- Irlinger, P., Louveau, Ch., et Métoudi, M., (1988). *Les pratiques sportives des français*. Paris, France ; INSEP.
- Jacob, Fr., (1970). *Le hasard e la nécessité*. Paris, France ; Gallimard.
- Juan, S., (2017). « Le combat de l'Organisation et de l'Institution », *Sociologies* [En ligne], Théories et recherches, mis en ligne le 22 octobre 2006, consulté le 25 février 2017. URL : <http://sociologies.revues.org/582>
- Klinkenberger, J. M., (1996). *Précis de sémiotique générale*. Paris, France, Le seuil.
- Koster, R., (2013). *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde. Socio-anthropologie de l'expérience vidéo-ludique*. Thèse de doctorat, Paris I, France.
- Lanfranchi, P. (1994). « Entre initiative privée et question nationale. Genèse et évolution des politiques sportives en Europe (Grande-Bretagne, Allemagne, France, Italie) », In Jean Paul Clément, Jacques Defrance et Christian Pociello, *Sport et pouvoirs au XX<sup>e</sup> siècle*, (p. 29-48). Grenoble, France ; PUG.
- Le Breton, D., (2015). *L'adieu au corps*. Paris, France ; Métailié.
- Loi pour la république numérique (2006). JORF n° 0235 du 8 octobre 2016, LOI n° 2016-1321.
- Mauss M., et Fauconnet, P., (1994 [1901]), « Sociologie », dans MAUSS, M., *Œuvres*, t. 3, Paris, France ; Éditions de Minuit.
- Meynaud, J. (1966). *Sport et politique*. Paris, France ; Payot.
- Miège, C. (2007). « Les systèmes nationaux d'organisation sportive en Europe centrale et orientale », dans Jean-Michel De Waele & Alexandre Hurting (dir.), *Organisation et politique du sport dans les PECO après 1989*, Transitions, vol. 47. 1/5/2007.
- Mora, PH., et Héas, S., (2003). « Joueurs de jeu vidéo à l'E-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? dans Mélanie Roustan (dir.) *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* », (p.131-146). Paris, France ; L'Harmattan.
- Paberz, Chl., (2012). « Le jeu vidéo comme sport en Corée », Quand jouer c'est communiquer », *HERMÈS, La revue*, 2012/1, (62). Paris, France ; CNRS Editions (48-51).
- Parlebas, P., (1970). « L'éducation des conduites de décision », *Revue EPS*, mai-juin, 103, 25-30.

- Parlebas, P., (1971). « Jeux sportifs et réseaux de communication », *Revue EPS*, novembre-décembre, 112, 33-40.
- Parlebas, P., (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris, France. INSEP.
- Peter, Ch., 2016, « jeux traditionnels et jeux vidéo : vers une réappropriation digitale du patrimoine ludique mondial », dans Pierre Parlebas (dir.) *Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel*, (p. 249-259). Paris, France ; L'Harmattan.
- Pesqueux ; « Critique du néo-institutionnalisme en sciences de organisations », 2010, 1-15. Yvon Pesqueux. Y., Critique du neo institutionnalisme en sciences des organisations. Conference internationale sur les méthodes de recherche, Mar 2007, Lyon, France. 113 Pesqueux.pdf, 2007. <hal-00481067>
- Quéau, Ph., (1993). *Le virtuel. Vertus et vertiges*. Seyssel. France ; Champ Vallon, INA.
- Retaux, X., (2003, 75). « Présence dans l'environnement : théories et applications au jeu vidéo », dans Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* », (p.69-82). Paris, France ; L'Harmattan.
- Roustan, M. (2003). « Le jeu vidéo fait culture(s) » dans Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* », (p.221-224). Paris, France ; L'Harmattan.
- Salles, R. et Durain, J. (2016). *E-sport. La pratique compétitive du jeu vidéo. Rapport intermédiaire*. Ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique. Secrétariat d'état au numérique.
- Salles,R.,(2016).[https://fr.sputniknews.com/points\\_de\\_vue/201605031024708903-france-esport-joueur-numerique-jeux-video/](https://fr.sputniknews.com/points_de_vue/201605031024708903-france-esport-joueur-numerique-jeux-video/)
- Saussure, Fr., (1972). *Cours de linguistique générale*. Paris, France ; Bibliothèque scientifique Payot. (1915.
- Watzlawick, P., (1978). *La réalité de la réalité*. Paris, France ; Seuil.
- Weaver, W., et Shannon, Cl., (1975). *Théorie mathématique de la communication*. Paris, France ; Retz – CEPL.
- Weber M., (1995), *Économie et société*, T.1, Paris, France ; Éditions Plon Agora.

*Tableau synthétique d'éléments comparatifs entre le « gaming » et le « sport » du point de vue des actions motrices mises en jeu*

	<b>Gaming</b>	<b>Sport</b>
<b>Objectif</b>	Modification d'image graphique	Transformation d'objet physique
	Fins et moyens déconnectés	Fins et moyens intégrés
<b>Moyens</b>	Instance de commande digitale/ Ecran de représentation symbolique	Instance de commande analogique et effecteurs = totalité agissante
	Lien électronique entre Joueur et avatar	Lien organique dans l'unicité du joueur
	Interface arbitraire	Motricité motivée
	E-teraction symbolique	Interaction motrice
<b>Conséquences</b>	Désengagement virtuel <i>In silico*</i>	Engagement réel <i>In vivo (in situ)</i>
	Simulation, illusion, abstraction ; action émergée**	Concrétude, confrontation, incarnation ; action immergée
	Univers fictionnel visité	Monde matériel habité

\*néologisme créé en bio-informatique relatif à la modélisation par ordinateur. Les « jeux de simulation » de fête foraine seraient de nature *in vitro* (motricité hors contexte)

\*\* Émergence et non émersion.

*Tableau récapitulatif des droits et devoirs liés au label officiel accordé à l'institution sportive*

<b>DROITS</b>	<b>DEVOIRS</b>
Subventions plus ou moins directes Avantages fiscaux Mise à disposition de personnels Mise à disposition d'infrastructures Mise à disposition de matériel	Gestion désintéressée Secteur non lucratif Transparence Non partage des bénéfices Employés rémunérés et bénévoles

(Meynaud, 1966 ; Chappellet, 2010).

*Comparaison Sport/Gaming d'un point de vue Institutionnel*

<b>Sport</b>	<b>Gaming</b>
Institution	Organisation (Sociétés privées)
Utilité publique	Activité économique
Logique de mission, de vocation et de valeurs	Logique pragmatique, utilitaire et stratégique
Non marchand	Marchand
Objet patrimonial	Produit commercial
Bien commun	Objet privé
Monopole	Secteur concurrentiel
Tiers secteur	Droit des sociétés
Faveurs fiscales	Impositions commerciales
Temps long	Temps court
Usagers	Clients

