HAL
open science

Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire

Nicolas Besombes

To cite this version:

Nicolas Besombes. Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire. Jurisport : La revue juridique et économique du sport, 2018. hal-03731258

HAL Id: hal-03731258

https://hal.science/hal-03731258

Submitted on 25 Jul 2022

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.

SPORT ET E-SPORT : UNE COMPARAISON RÉCURRENTE À DÉCONSTRUIRE

Nicolas BESOMBES
Docteur en Sciences du Sport
Chercheur associé au laboratoire TEC (EA 3625)
UFR STAPS, Université Paris Descartes

Introduction

À l'occasion du sixième sommet olympique du 28 octobre 2017, le Comité International Olympique a évoqué la possibilité de considérer l'e-sport comme « une activité sportive ». Cette déclaration, qui fait suite aux propos de Tony Estanguet du 9 août 2017 concernant une potentielle réflexion sur l'intégration de l'e-sport aux Jeux Olympiques de Paris 2024, a relancé les discussions sur la dimension sportive de l'e-sport.

Le débat autour de la comparaison entre « sport » et « e-sport » n'est pas récent puisqu'il remonte à l'apparition-même du terme « e-sport » en 1999 (Wagner, 2006), et suscite depuis la réflexion de nombreux acteurs sociaux que ce soient les pratiquants de jeux vidéo, le grand public, les médias ou le monde sportif.

Que les avis des personnes concernées soient tranchés ou plus mitigés, ils mettent toutefois en lumière plusieurs obstacles, qui prennent principalement racine d'une part, dans une méconnaissance relative du phénomène e-sportif et, d'autre part, dans la lacune définitionnelle du terme « sport » et les représentations qu'il inspire au grand public. Afin de comparer ces deux pratiques contemporaines, il convient dans un premier temps de les définir puis, dans un second temps, d'en faire émerger les similitudes et divergences.

L'e-sport, une pratique protéiforme

Prenant historiquement sa source dans les premiers affrontements de joueurs dans les laboratoires de recherche universitaires dans les années 70, puis dans les compétitions sur bornes d'arcade dans les années 80 et 90, l'e-sport émerge avec la massification des ordinateurs personnels et des connexions Internet au tournant des années 2000 (Taylor, 2012). Pratique confidentielle alors réservée à quelques milliers d'initiés, l'e-sport connaît une popularité croissante et une exposition médiatique sans précédent depuis le début des années 2010 suite à l'apparition de plateformes de (re)diffusion de contenu vidéoludique sur Internet (telle que Twitch.tv), favorisant dès lors la mondialisation du phénomène.

Si l'e-sport bénéficie aujourd'hui d'une plus grande visibilité auprès du grand public, il n'en reste pas moins que le terme est à l'origine de deux principales confusions concernant la pratique qu'il désigne.

La première consiste à concevoir l'e-sport comme la pratique des jeux vidéo qui simulent des activités sportives réelles comme le football (*PES* ou *FIFA*) ou le basketball (*NBA 2K*) par exemple. Dans ce cas, l'e-sport est perçu comme un genre vidéoludique, celui des jeux de simulation sportive.

La seconde consiste à envisager l'e-sport comme la pratique d'une activité physique assistée par un dispositif vidéoludique. C'est le cas par exemple des « *exergames* », contraction de « *exercise* » et « *games* », qui nécessitent un engagement physique de l'ensemble du corps. L'e-sport est, dans ce cas, associé à un type de support spécifique, celui des consoles à détection de mouvements (telle la *Wii* de Nintendo), ou à des technologies comme la réalité augmentée et la réalité virtuelle qui sont parfois intégrées à l'activité sportive dans des objectifs ludiques, sanitaires ou d'optimisation de l'entraînement.

Pourtant, l'e-sport n'est ni lié à un genre de jeu vidéo en particulier, ni dépendant d'un support spécifique. Au même titre que le sport est une forme de pratique spécifique des activités physiques, l'e-sport est une forme de pratique vidéoludique particulière, qui désigne l'affrontement compétitif et réglementé de joueurs par l'intermédiaire d'un jeu vidéo (Besombes, 2016), et cela quel que soit le support de pratique (ordinateur personnel, console, tablette ou smartphone).

Ces confrontations prennent la forme de duels d'individus ou d'équipes (et depuis très récemment d'oppositions simultanées de dizaines de joueurs) et se déroulent soit sur Internet (*online*) soit en présentiel et réseau local (*offline*). Les tournois et autres ligues peuvent être à dimension locale, nationale ou internationale, et organisés soit par les communautés de joueurs, soit par des associations ou des sociétés privées spécialisées dans l'événementiel e-sportif, soit par l'éditeur de jeu lui-même. Certaines compétitions attirent parfois plusieurs (dizaines de) milliers de spectateurs sur place, peuvent être diffusées en direct sur Internet et réunir jusqu'à plusieurs millions de *viewers* pour les plus grands événements. Les meilleurs joueurs représentent généralement une structure (équipe ou *team*), qu'elle soit associative ou privée, amateur ou professionnelle, qui peut soit les indemniser pour leurs déplacements et inscriptions aux événements compétitifs, soit les rémunérer mensuellement pour leurs performances. À cela peuvent s'ajouter des lots et des dotations financières (*cashprizes*) que remportent les vainqueurs, allant de quelques dizaines d'euros à plusieurs millions de dollars (Hamari & Sjöblom, 2017).

Enfin, à l'instar du sport qui se disperse en une multitude de disciplines (athlétisme, natation, sports collectifs, etc.), l'e-sport se décline en une grande variété de disciplines e-sportives : jeux de combat, de stratégie, de tir, de courses, de cartes, etc. Puis, de la même manière que les disciplines sportives se divisent en spécialités (en athlétisme, ce sont les courses, les sauts, les lancers, etc.), les disciplines e-sportives se répartissent elles aussi parfois en spécialités : les jeux de tir rapides, tactiques, par classes, etc. Et tout comme les spécialités sportives se subdivisent à leur tour en épreuves (dans les courses, il y a les épreuves du 100 mètres, du 3 000 mètres ou du marathon), chaque spécialité e-sportive se décompose en de nombreux titres vidéoludiques, comme le montre la figure 1.

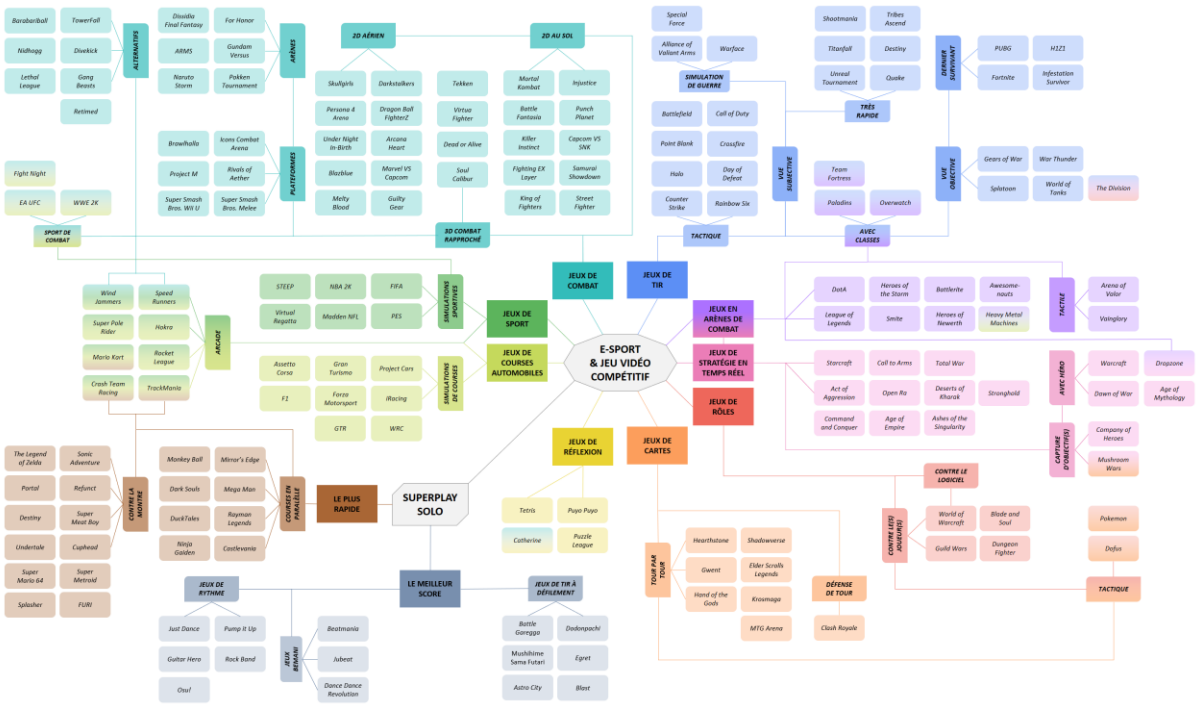

Figure 1. Typologie des différentes disciplines e-sportives et des jeux vidéo compétitifs associés. L'e-sport est constitué d'une grande variété de disciplines et genres vidéoludiques qui se dispersent en une multitude de titres vidéoludiques.

Loin d'être une activité réduite à certains jeux particulièrement médiatisés en raison de leur nombre élevé de pratiquants mensuels, leur audience et leurs dotations financières, l'e-sport est une pratique riche en disciplines, multiple en jeux compétitifs, et variée en expériences proposées.

Le sport, un terme polysémique

Le second obstacle auquel se confronte la comparaison entre sport et e-sport est l'absence de définition univoque du sport, notamment de la part des autorités publiques qui en ont la gouvernance. Dès lors, les représentations associées à la pratique sportive sont multiples : monter les escaliers, aller au travail en vélo, participer à un match de football, ou courir la finale olympique du 100 mètres sont autant de conceptions de l'appellation « sport ». Un point commun émerge cependant : l'imaginaire populaire associe fortement le sport à l'idée « d'activité physique » voire de « dépense énergétique ». Ainsi, le sportif est perçu comme un individu en train de courir, sauter, nager, se battre, faisant preuve de force, de puissance, de vitesse ou encore d'endurance, et se devant donc d'être en sueur.

Toutefois, si l'on considère que les Jeux Olympiques sont la plus haute reconnaissance institutionnelle pour une activité sportive, force est de constater que le tir au pistolet, à l'arc, le golf ou le curling sont des disciplines olympiques qui nécessitent une dépense énergétique relativement inférieure à celle demandée par l'athlétisme ou le football par exemple. Il apparaît clairement que les critères obligatoirement « physique » (au sens d'athlétique) et « énergétique » de l'activité s'avèrent inadéquats lorsqu'il s'agit de qualifier un sport.

Afin de dépasser cet écueil, la sociologie du sport permet, à l'aide de critères objectifs, intrinsèques et nécessaires, de distinguer le sport des autres pratiques sociales : le sport est à la fois une situation motrice, compétitive, codifiée et institutionnalisée (Parlebas, 1999).

E-sport et situation motrice

La problématique de la dimension sportive de l'e-sport a été abordée à de nombreuses reprises dans la littérature scientifique depuis le début des années 2000, que ce soit dans le champ des sciences du sport (sociologie, philosophie, sciences cognitives, management, droit, etc.), ou dans celui des sciences de l'information et de la communication (*Game Studies* et *Media Studies*). Malgré la pluralité des points de vue, ces travaux universitaires s'accordent à souligner que la dimension physique de l'e-sport est généralement perçue comme sa principale faiblesse lorsqu'il s'agit de le comparer au sport (Witkowski, 2012). Que les deux pratiques partagent de nombreuses caractéristiques (compétition, rationalisation des entraînements, starification, etc.) passe encore auprès du grand public, mais la position assise des pratiquants semble constituer le point de rupture.

Pourtant, ce qui permet de caractériser dans un premier temps une pratique sportive n'est pas tant l'engagement physique de l'activité que la nécessaire mise en place d'une performance motrice pour réaliser la tâche. Pour le dire plus simplement, dans le sport, la victoire dépend (entre autres) de l'expertise motrice du pratiquant, qu'elle nécessite une forte dépense énergétique ou non. Et c'est là où la comparaison de l'e-sport avec les échecs ou le bridge s'avère inappropriée, car trop réductrice. En effet, ces derniers ne réclament aucune performance motrice, puisqu'il est toujours possible de dicter en temps réel à quelqu'un d'autre les pièces à déplacer ou la carte à poser sans que cela n'influence le résultat de la partie.

Au contraire, à l'exception de quelques rares jeux vidéo compétitifs (les jeux de cartes tels que *Hearthstone* par exemple), la quasi-totalité des disciplines e-sportives nécessite l'expertise motrice des joueurs, certes principalement réduite aux membres supérieurs (avant-bras, poignets, mains, doigts), mais déterminante dans le résultat du match. Ainsi, l'aptitude du joueur à exécuter un geste précis du bras qui contrôle la souris est décisive dans les jeux de tir ; la capacité à « pianoter » sur le périphérique de contrôle (manette ou stick arcade) dans des timings rigoureux est capitale dans les jeux de combat ; ou encore la propension à répéter des patterns moteurs sur les touches du clavier à un rythme soutenu et sur une longue période est cruciale dans les jeux de stratégie en temps réel.

Cette dextérité dont font preuve les joueurs est au cœur-même de la pratique e-sportive et se traduit par une coordination œil-main particulièrement développée. À l'instar du basketteur qui perfectionne sa gestuelle de tir à force d'entraînements quotidiens, les gestes techniques de l'e-sport sont appris par répétition jusqu'à leur incorporation et leur automatisation. Symptôme de cette expertise technique, tout comme le sport voit certaines réalisations techniques prendre le nom de leur inventeur, certaines actions de l'e-sport sont dénommées d'après le surnom du premier joueur à les avoir réalisées en compétition officielle. L'e-sport est à ce titre bien plus proche du sport que ne le sont les échecs ou le bridge.

Des circuits compétitifs réglementés

Compétition et réglementation permettent de distinguer les activités physiques informelles et libres (le basketball en *playground*) des sports comme le basketball fédéral. Dans la première catégorie, l'activité compétitive n'est pas réglementée ou alors localement (les règles en *playground* sont tacites, modulables et varient selon les terrains), tandis que dans la seconde, les règlements sont explicites et uniformisés internationalement.

L'e-sport est une activité compétitive qui oppose des joueurs par l'intermédiaire d'un jeu vidéo. De plus, les compétitions e-sportives sont aujourd'hui réparties selon un calendrier qui détermine les temps « morts » (période sans compétitions liés à la mise à jour du logiciel de jeu ou la sortie d'une nouvelle itération), et les temps « forts » de l'année (tournois qualificatifs) en vue d'atteindre le point culminant de la saison que sont les finales nationales et internationales.

Ces compétitions sont alors doublement réglementées. Dans un premier temps, l'univers virtuel dans lequel s'affrontent les joueurs est régi par les règles implicites du programme informatique qui sont déterminées par les développeurs du jeu. Cependant, afin d'éviter les phénomènes de triche (comme l'utilisation de logiciels permettant à un joueur de bénéficier d'un avantage dans le jeu auquel son adversaire n'a pas accès), les organisateurs d'événements édictent dans un second temps des règlements explicites qui déterminent les conditions de participation, de victoire, le matériel autorisé et proscrit, les comportements des joueurs autorisés et proscrits, le rôle des arbitres et le répertoire de sanctions dont ils disposent. Là encore, l'e-sport partage ces caractéristiques avec le sport.

E-sport et organes traditionnels du sport

En France, le sport est organisé en fédérations agréées ou délégataires du ministère des Sports. Le critère institutionnel permet de différencier les pratiques sportives fédérales (comme le plongeon olympique sous tutelle de la Fédération Internationale de Natation) des activités sportives commerciales (telle que les championnats du monde de plongeon de falaise organisés par la société privée Red Bull).

Depuis la loi pour une République Numérique d'octobre 2016 et les deux décrets d'application relatifs aux compétitions de jeux vidéo et aux contrats de joueurs professionnels, l'e-sport est encadré et régulé par les ministères de l'Économie et des Finances, de l'Intérieur et du Travail. Le ministère des Sports ainsi que le Comité National Olympique et Sportif Français n'ont jusqu'à présent pas souhaité prendre en considération l'activité e-sportive. Cependant, d'autres pays à travers le monde ont vu leurs organes traditionnels de gouvernance du sport reconnaître l'e-sport comme une pratique sportive (la Corée du Sud ou la Russie par exemple), tandis que certains accordent aux joueurs professionnels les mêmes visas que les athlètes (États-Unis). La question de la dimension sportive de l'e-sport s'avère être hautement culturelle car fondamentalement institutionnelle. Il serait donc malencontreux de réduire cette problématique au cas français. L'institutionnalisation sportive de l'e-sport ne peut finalement être comprise qu'au prisme d'analyses interculturelles.

Conclusion : une légitimation du monde sportif professionnel

Quoi qu'il en soit, la frontière entre sport et e-sport apparaît de plus en plus perméable. Plus de 180 clubs sportifs professionnels (de football, basketball et football américain majoritairement) ont investi financièrement dans l'e-sport depuis janvier 2015, alors que de nombreuses personnalités du monde du sport (en activité ou à la retraite) prennent part au financement de structures e-sportives. Les grandes ligues sportives professionnelles développent peu à peu leurs équivalentes e-sportives (la Ligue Professionnelle de Football a créé l'Orange e-ligue 1). Les médias sportifs (ou assimilés comme tels) développent des sections et émissions thématiques dédiées à l'e-sport (Canal Plus, beIN, L'Équipe, ESPN, etc.). Enfin, d'un point de vue plus symbolique, quelques sportifs associent leur image à l'e-sport en participant à des campagnes de communication ou en décernant les médailles aux vainqueurs,

tandis que l'e-sport emprunte et remplit avec succès les enceintes sportives traditionnelles (Staples Center à Los Angeles, stade national de Pékin ou encore AccorHotels Arena à Paris).

Par ces investissements financiers et symboliques, le monde du sport professionnel ne masque pas son intérêt pour un phénomène e-sportif qui lui permet de rajeunir la population de ses consommateurs, d'atteindre de nouveaux fans sur des marchés internationaux naissants (notamment l'Asie), et de développer des partenariats originaux avec des sponsors du monde vidéoludique.

Références bibliographiques

Besombes, N. (2016). 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. Disponible sur http://journals.openedition.org/sdj/612. DOI : 10.4000/sdj.612.

Parlebas, P. (1999). Jeux, sports et sociétés : lexique de praxéologie motrice. Paris : Insep.

Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. DOI : 10.1108/IntR-04-2016-0085.

Taylor, T.L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Wagner, M. (2006). On the Scientific Relevance of eSport. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development.* Electronic version, 1-4. Athens, GA: CSREA Press.

Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 7(5), 349–374. DOI : 10.1177/1555412012454222.