

## DU JOUEUR DE JEUX VIDÉO À L'*E-SPORTIF* : VERS UN PROFESSIONNALISME FLORISSANT DE L'ÉLITE ?

Philippe MORA, Stéphane HÉAS<sup>1</sup>

Sous l'œil dubitatif du reste de la société, qui tend à voir dans le jeu vidéo une activité ludique et puérile, les joueurs de jeux réseau parlent d'*e-sport*<sup>2</sup>, de *pro-gaming* et de *pro-gamers*, autrement dit de sport électronique, de jeux et de joueurs professionnels. Malgré l'apparente incongruité de cette situation, elle s'inscrit dans une question récurrente quant aux jeux vidéo, posée par Aarseth lors d'une conférence à Bristol en 2001 : « Les jeux vidéo, sont-ils de l'art, sont-ils des fictions, sont-ils une activité sociale ou bien s'apparentent-ils au sport ? ». Sans doute tout cela à la fois... Mais dans quelles proportions ? Notamment, à quel point sont-ils sportifs ? Quelle est la forme et le degré de leur professionnalisation<sup>3</sup> actuelle et à venir ?

**SPORT « PHYSIQUE » VERSUS JEU VIDÉO « VIRTUEL » : UNE REPRÉSENTATION À AFFINER**

### **Le sport, une activité physique ?**

A la question « Qu'est-ce que le sport ? », la plupart d'entre nous répondrait spontanément que « c'est physique », que cela implique de « bouger »... Ce seul critère du mouvement

---

<sup>1</sup> Philippe Mora est étudiant en DEA et Stéphane Héas sociologue à l'Unité de Formation et de Recherche en Activités Physiques et Sportives de l'université Rennes 2.

<sup>2</sup> Dans la lignée d'*e-mail*, *e-sport* vaut pour *electronic sport*.

<sup>3</sup> A ce mot sociologiquement inexact ici (Loirand, 2002), lui seront préférées « marchandisation de la performance » et « rémunération des champions ».

recoupe un grand nombre d'activités et d'individus, du joggeur du dimanche aux dieux du stade. La question du sport est donc complexe d'un point de vue sociologique. Dans un premier temps, constatons avec Elias qu'« au cours du XIX<sup>ème</sup> (...) certains pays ont vu leurs activités de loisir qui nécessitaient un effort physique acquérir les caractéristiques structurelles des "sports" » (1994 : 206). Le sport ne se résume donc pas à une débauche d'énergie : certes il y a mouvement mais également compétition et institution, éléments qui apparaissent, d'une manière ou d'une autre selon leurs courants, dans les définitions de Brohm (1992 [1976] : 89), Elias (*op. cit.* : 214) ou Parlebas (1999 [1981] : 379). Quoi qu'il en soit, le sport paraît à première vue s'étendre tout entier dans le réel, physique et social. Cependant, cette représentation ne résiste pas longtemps à l'analyse comparée : le jeu d'échecs se « sportivise », le curling est entré aux Jeux Olympiques... Désormais, le corps dans le sport ne se réduit-il pas dans quelques disciplines à sa portion congrue ? D'autre part, les finalités sportives n'appartiennent pas à la vie de tous les jours. Elles ont été critiquées par de nombreux analystes comme Hébert (1993 [1925]), qui stigmatisait les activités sportives produisant des individus inutiles à la société. Finalement, le sport n'est ni si « physique », ni si ancré dans le « réel » qu'il n'y paraît au premier abord. Inversement, le jeu vidéo n'échappe pas au monde dit « réel » et ne conduit pas systématiquement à une négation du corps.

### **Le jeu vidéo, un passe-temps ludique infantile ?**

Les jeux vidéo souffrent de deux préjugés les éloignant du sport : ils ne seraient « pas physiques » et resteraient « à réserver aux enfants ». Or, sur le premier point, l'engagement du corps est indéniable d'après des recherches en physiologie, ergonomie, psychomotricité ou sur les transferts d'apprentissages « virtuel/réel » (Greenfield & Retschitzki, 1998)<sup>4</sup>. Sur le second point, une grande partie de la population considère encore le jeu vidéo comme un simple passe-temps

---

<sup>4</sup> Voir également la première partie du présent ouvrage.

pour enfants ou jeunes adultes attardés. Pourtant, le jeu vidéo est un champ très vaste quand il est défini comme « un environnement informatique qui reproduit sur un écran un jeu dont les règles ont été programmées »<sup>5</sup> (Jolival, 1994 : 3). Sous cette apparence d'unité, le jeu vidéo est en fait un ensemble hétérogène qui recouvre une large palette de pratiques, dont l'une d'entre elles se spécialise dans la compétition et prend une nouvelle ampleur avec l'apparition des jeux vidéo en réseau.

### Les types de jeux pratiqués en réseau

Plus simplement appelés « jeux réseau », cette pratique regroupe les jeux dont les utilisateurs s'affrontent, via leur(s) avatar(s)<sup>6</sup>, sur des réseaux informatiques locaux (salles de jeu, LAN<sup>7</sup>) ou distants (Internet) – ce qui n'exclut pas pour ces jeux de proposer un mode solo. Pour classer les différents jeux évoluant sur la « scène » du jeu réseau, nous allons utiliser la notion de « focalisation », issue de la littérature, qui désigne la position qu'occupe un narrateur pour conduire son récit : focalisation interne, focalisation externe et focalisation « zéro » (point de vue omniscient). Ce découpage, dans le cadre des jeux vidéo, repose sur le mode de présence de l'avatar.

Le genre dominant dans les compétitions internationales est le *First Person Shooting* (FPS), littéralement « tir à la première personne » : le joueur évolue à l'intérieur de son avatar et tire sur ses adversaires. Cette focalisation interne place le joueur au cœur de l'action et lui donne l'impression de ressentir le plus intime de son avatar (par exemple, lorsque le joueur est touché, l'image vacille) *Counter-Strike*, *Quake 3* ou *Unreal Tournament* sont des représentants de cette catégorie (appelés également *doom-like*, du nom de leur « ancêtre » *Doom*).

Vient ensuite le *Third Person Shooting* (TPS) ou « tir à la troisième personne », qui repose sur le même principe que le FPS à la seule différence que le joueur a une vue extérieure de

---

<sup>5</sup> Avec les jeux multijoueurs, la règle s'instaure aussi entre les participants.

<sup>6</sup> Représentation vidéo du joueur. Les nouvelles technologies ne nous enjoignent-elles pas à fonder ce qu'on pourrait appeler « l'avatarologie » ?

<sup>7</sup> Acronyme de *Local Area Network* signifiant « aire de réseau local ». Une LAN [lane] désigne un rassemblement compétitif temporaire de jeux réseau.

son avatar. La focalisation externe augmente l'objectivité ressentie vis-à-vis de l'avatar. Parmi les jeux réseau, certains mettent en scène un point de vue similaire, comme *Dark Age of Camelot*, *Everquest* chez les jeux de rôles et la série des *FIFA* pour les simulations sportives. Ce type de jeux est minoritaire dans les compétitions internationales et remporte surtout un succès auprès des joueurs de jeux de rôles sur Internet (généralement pratiqués à domicile).

Enfin, très pratiqué en réseau, le *Real Time Strategy* (RTS) est un « jeu de stratégie en temps réel »<sup>8</sup>, où le joueur est omniscient, sorte de dieu ou plutôt de général qui domine tout en vue aérienne et dirige ses troupes. Là encore, le parallèle avec la focalisation « zéro » littéraire est saisissant, avec une perception illimitée. Ce genre, dont font partie *Age Of Empire* ou *StarCraft*, est lui-aussi fortement représenté lors des compétitions internationales.

En bref, le jeu vidéo en réseau comporte deux logiques prédominantes : l'une axée sur le jeu de rôles, l'autre sur la compétition. Notre recherche s'est concentrée sur la seconde composante, puisque s'inscrivant dans le cadre d'une étude de la « sportivisation »<sup>9</sup> de cette activité.

#### POINTS D'ENTRÉES DE NOTRE RECHERCHE

##### Vers le *pro-gaming* ?

La marchandisation de la performance des sports traditionnels (athlétisme, football, tennis, etc.) ne s'opère pas sans difficulté. La situation est encore plus délicate pour le jeu réseau, institutionnalisé partiellement et peu reconnu socialement, même si des tendances favorables au *pro-gaming* sont apparues. En effet, les compétitions internationales s'organisent et se développent avec d'un côté, la *Cyberathlete*

---

<sup>8</sup> Le jeu RTS se démarque de son ancêtre vidéoludique qu'est le jeu stratégique au coup par coup, où les joueurs agissaient alternativement.

<sup>9</sup> Le néologisme de « sportivisation » (ou « sportification ») qualifie le processus par lequel une activité de loisir accède au statut de sport.

*Professional League* (CPL)<sup>10</sup> dans l'optique d'un circuit professionnel, et de l'autre, les *World Cyber Games* (WCG)<sup>11</sup> qui se fixent pour objectif de rallier le Comité International Olympique (CIO).

Néanmoins, les *pro-gamers* contemporains demeurent peu nombreux et acquièrent difficilement le statut de stars. Hormis les rares « étoiles », les joueurs de haut niveau se définissent à regret comme des « semi-professionnels ». Seuls quelques noms s'écrivent en lettres d'or... Jonathan Wendel (alias *Fatality*) est de ceux-là, considéré comme le meilleur *quakeur* (joueur de *Quake*) au monde. Alliant notoriété et argent, ce jeune homme de 22 ans, originaire des Etats-Unis, met aux enchères sur Internet une journée d'entraînement à ses côtés. L'offre s'élève à 760 dollars et l'on apprend dans sa présentation qu'il remporte plus de 100 000 dollars par an, en compétitions *e-sportives*. Pendant ce temps, de l'autre côté de la planète, en Corée, prospère un circuit professionnel avec ses retransmissions télévisées de matchs *StarCraft*. Bertrand GrosPELLIER, un Français du même âge que *Fatality*, plus connu sous le pseudonyme d'*Elky*, est passé professionnel dans ce circuit coréen *StarCraft* suite à sa performance aux WCG 2001 de Séoul où il termina deuxième derrière le champion incontesté de la discipline... un Coréen. Après un an de statut professionnel, sa carrière fructifie : look accrocheur qui attire les médias, démonstrations et inaugurations de salles, primes de matchs, passages à la télévision, contrats commerciaux<sup>12</sup> et bientôt un livre sur sa vie... Quelle réussite dans une activité qualifiée (taxée ?) de « virtuelle » – notion rattachée à tort à l'idée d'irréalité<sup>13</sup> !

---

<sup>10</sup> La CPL ([www.thecpl.com](http://www.thecpl.com)), créée en 1997, gère la *Cyberathlete Amateur League* ([www.caleague.com](http://www.caleague.com)) depuis 2001.

<sup>11</sup> Cf. [www.worldcybergames.com](http://www.worldcybergames.com)

<sup>12</sup> Dont un récent contrat de 42 000 dollars avec AMD ([www.amd.com](http://www.amd.com)).

<sup>13</sup> Le dictionnaire définit le « virtuel » par ce « qui n'est qu'en puissance ; potentiel, possible ». Bien souvent, nous ferions mieux d'utiliser « vidéo » et non « virtuel ».

Cet article tente de déconstruire en filigrane « l'irréalité virtuelle » du jeu vidéo par l'analyse de l'*e-sport* et de ses champions. L'enjeu ne consiste pas à étudier la sportivisation du jeu vidéo en général, mais de quelques jeux pratiqués au niveau international comme *Counter-Strike* (FPS), *Quake 3* (FPS) ou *StarCraft* (RTS), pour ne citer que les trois plus connus.

### Présentation de l'enquête

Dans cette optique, notre recherche s'appuie sur l'observation ethnographique d'une LAN et sur un questionnaire diffusé par Internet (N = 724) visant à recueillir des données sur l'engagement du corps, la compétition et l'institutionnalisation vus par les joueurs.

La LAN observée réunissait 100 participants pour un tournoi *Counter-Strike*, les 16 et 17 février 2002, lors des *Network Games* organisés par le Club Informatique Chartrain (CIC) de la commune de Chartres-de-Bretagne (Ille-et-Vilaine). Quant au questionnaire, l'Association des Salles de Jeux en Réseau (ASJR), intéressée par l'étude, a accepté de le soumettre à ses clients sur une semaine (du lundi 29 avril au dimanche 5 mai 2002). Sur les cinquante salles de l'association, dix se sont mobilisées<sup>14</sup> et chaque gérant a communiqué à sa manière pour promouvoir le questionnaire. Ce dernier, placé sur Internet<sup>15</sup>, transférait automatiquement la réponse sur une adresse e-mail créée pour l'occasion. En plus des réponses obtenues par l'ASJR (N = 169), d'autres réponses d'internautes nous sont parvenues (N = 555) suite à une diffusion sur plusieurs sites Internet et les *chans IRC*<sup>16</sup> spécialisés en *e-sport*. Le plébiscite de la logique *e-sportive* se dégageant des réponses recueillies

---

<sup>14</sup> @bsolute Computer (Alès), Cyberstation (Bordeaux), @cces.cibles (Brest), Espace Micro (Caen), Alerte Rouge (Carcassonne), Cybernef (Lyon), Magic Cafe (Marseille), Versus (Narbonne), Net and Games (Perpignan) et Cybermaniak (Strasbourg).

<sup>15</sup> Lien : <http://perso.wanadoo.fr/emmijaphi/questionnaire/liens.htm>

<sup>16</sup> IRC, *Internet Relay Chat*, lieu de discussion où l'on peut créer son salon privé, son *channel* (canal en français) : par clan, par association, par compétition, par jeu, etc.

est à resituer dans ce contexte particulier de recueil des données.

### **Portraits des enquêtés : des « e-sportifs »**

Les personnes ayant répondu au questionnaire sont pour l'écrasante majorité (97,8 %) des hommes. Cette forte proportion était attendue, puisque le jeu réseau est à l'intersection de l'informatique et du sport, deux « mondes d'hommes » selon Breton (1990) et Davisse & Louveau (1998). Leur âge est en moyenne de 19 ans (avec un écart-type de 4). Le plus jeune répondant a 10 ans, le plus âgé 35 ans. Là-encore sans surprise, la population est homogène et concentrée dans les tranches d'âges « adolescents » et « jeunes adultes ». Quant au statut social des enquêtés, ces derniers sont à 76,2 % étudiants, à 8,6 % actifs dans l'informatique et/ou le jeu réseau (certainement sur-représentés à cause des lieux de diffusion du questionnaire), à 7,3 % actifs hors strate précédente et à 1,6 % à la recherche d'un emploi (1,4 % de non-réponses et 4,8 % pour la catégorie « divers »). De manière plus générale, si le profil dominant du sportif est celui « le plus souvent [d']un homme jeune, célibataire, de condition sociale aisée, habitant en ville » (Bodin & Héas, 2002 : 68), les joueurs enquêtés (mais également observés sur le terrain) s'y accordent plutôt bien.

Parmi les joueurs interrogés, le type de jeu préféré est à 78,2 % le *doom-like* (FPS comme *Counter-Strike*, *Quake 3*, etc.), à 11,2 % le jeu de stratégie (*Age of Kings*, *StarCraft*, etc.), à 7,6 % le jeu de rôles (*Everquest*, *Dark Age of Camelot*, etc.), à 1,2 % la simulation (automobile, aviation, autres sports) – (1,1 % de « autres », 0,7 % de non-réponses). Les *doom-like* et les jeux de stratégie pratiqués dans les compétitions *e-sportives* sont largement dominants (ces types de jeux sont probablement sur-représentés, là-encore du fait des lieux de diffusion des questionnaires – l'ASJR apporte des pistes sur ce point avec un taux de joueurs de jeux de rôles recensés qui monte à 19,5 %). De plus, il est notable que ces réponses valident la définition du jeu réseau dans la mesure où la très faible part de réponses « autres » semble naître plus d'une indécision que d'une réfutation des catégories proposées.

## UN « ESPRIT » DU JEU RÉSEAU AXÉ SUR LA VICTOIRE, LA PERFORMANCE (DU CORPS) ET L'INSTITUTIONNALISATION

Après avoir dégagé les principales caractéristiques des protagonistes, découvrons comment ceux-ci s'engagent dans la compétition, comment ils s'y impliquent physiquement, et quel cadre institutionnel vient enchâsser le tout.

### L'importance de la victoire

Pour 92,9 % des joueurs, la victoire entre au minimum à 50 % dans la part de plaisir du jeu, et ils sont 37,3 % à retirer « la totalité » de ce plaisir dans le succès. Déjà les frères Le Diberder, dans leurs réflexions sur les cinq plaisirs du jeu vidéo soulignaient que « la compétition est le premier de ces plaisirs » (1998 : 136). Au-delà, les questions de sa rémunération et de sa régulation, voire de sa réglementation, se posent.

#### *La rémunération de la performance*

Que ce soit chez les joueurs ou parmi les simples observateurs, la question des gains des compétitions anime un débat sur le professionnalisme *e-sportif*. Les trois positions principales sont les suivantes : ceux qui affirment que les *pro-gamers* méritent une rémunération au même titre que tout sportif de haut niveau, ceux qui stigmatisent le jeu réseau comme une activité ne « méritant pas » d'être rémunérée (pas assez sérieuse en comparaison des sports officiels) et les opposants radicaux à la présence d'argent dans le sport en général, notamment le sport spectacle.

En ce qui concerne le tournoi de la LAN du CIC, il attribuait 150 euros aux vainqueurs, 80 euros aux deuxièmes et 40 euros aux troisièmes – récompenses réelles mais dérisoires en comparaison des prix attribués lors des compétitions internationales qui avoisinent les 50 000 dollars pour les gagnants.

#### *La réglementation et la triche*

Dans un système sportif à l'idéologie « positive » (fair-play, méritocratie), l'arrivée de répercussions « réelles »



(rémunérations, qualifications) ouvre de nouveaux enjeux et place la triche au centre des débats, comme comportement parasite à combattre<sup>17</sup>. Les produits illicites ne sont pas les seules possibilités d'infractions (cf. ci-après) et le problème de la triche s'insinue aussi franchement dans le jeu réseau par le *cheat*<sup>18</sup>, « bidouille » technique permettant à untel de voir à travers les murs, à un autre de viser automatiquement. . .

D'après l'enquête par questionnaires, la plupart des joueurs acceptent une réglementation de leur jeu (73,4 % des répondants y sont favorables). C'est pourquoi les LAN, où certaines normes sont suivies et où l'arbitre peut contrôler l'écran des concurrents, sont appréciées pour les compétitions car elles permettent de limiter ce type de contournement du règlement. Par exemple, le tournoi de la LAN du CIC utilisait les règles internationales des rencontres *Counter-Strike*.

Le jeu vidéo, parmi ses multiples logiques et ses pratiques différenciées, offre pour l'une de ses ramifications une compétition sportive clairement affichée.

### **Une performance liée au corps**

En outre, une motricité à finalité performante semble ancrée dans le jeu réseau, attestée par la place centrale de l'habileté technique, favorisée par les attentions ergonomiques, travaillée par l'entraînement, commentée par le jargon et améliorable par le dopage...

#### *La place du physique*

D'abord, l'analyse de la LAN met l'accent sur des attentions ergonomiques : équilibre entre la hauteur des tables et celle des chaises, évitement des faux jours sur l'écran, présence de matériel de compétition (souris de précision et tapis de souris *ad hoc*).

Par ailleurs, d'après le questionnaire, il existe une fatigue physique ressentie lors de la pratique du jeu réseau. Près de

<sup>17</sup> A l'opposé du simple jeu, où le tricheur « reste dans le jeu » et où « l'univers du jeu demeure intact » (Caillois, 1967 [1958] : 102).

<sup>18</sup> Littéralement « triche ».

80 % des enquêtés se disent fatigués physiquement par leur pratique au moins de temps à autre. D'après Segal & Dietz, la fatigue physiologique est comparable à celle d'une marche à pied pour un « petit » jeu comme *Pacman* (1991). Mais les sports vidéo, à l'instar des sports mécaniques, connaissent très certainement de fortes variations des paramètres physiologiques liées au stress. Quoi qu'il en soit, le joueur ne peut être considéré comme un pur spectateur mais doit être pris en compte comme un véritable acteur de sa pratique, sinon un sportif qui s'ignore...

De plus, dans le jeu vidéo de la même façon que dans un sport classique, il est possible de distinguer au moins deux temps de pratique : l'entraînement et la compétition. D'après l'enquête, 71,3 % des joueurs répondants déclarent être prêts à s'entraîner plus de deux fois par semaine pour améliorer leurs performances. Ainsi l'entraînement, au cœur du façonnage d'habitudes corporelles et mentales, souvent cité comme caractéristique du sport par les joueurs, s'imisce peu à peu dans les mœurs vidéoludiques.

#### *Les commentaires sur l'habileté*

Dans la même logique, les commentaires ponctuant l'action des joueurs, par exemple en LAN, portent pour partie sur l'habileté technique. Les joueurs s'échangent verbalement des *roxor*, *suxor*, *lol*,<sup>19</sup> d'un style argotique anglo-saxon tiré de l'usage d'Internet et du jeu vidéo. Cette communication entretient l'esprit communautaire des compétiteurs mais sert aussi à discriminer le débutant (en anglais *newbie* donnant *noob*) puisque plus le joueur progresse dans le niveau de jeu, plus il intègre ce langage de spécialiste. Parmi ces mots, la présence de *skill* est à noter, mot anglais pour « habileté », qui dans ce contexte signifie l'habileté spécifique du jeu réseau et recoupe l'habileté manuelle (précision, rapidité) et la prise

---

<sup>19</sup> Le qualificatif de *roxor* (de « *to rock* », secouer) indique que le joueur est un champion. Inversement si le joueur est un *suxor*, il est « le roi des craignos » (*to suck* signifie « craindre »). Le célèbre *LOL* vient de *laught out loud*, l'équivalent français étant MDR (« mort de rire »). A noter que la forte imprégnation de l'anglais semble confirmer les inquiétudes des frères Le Diberder à ce sujet (*op. cit.* : 227).

d'information (voir et décrypter ce qui s'affiche à l'écran). Les joueurs savent que le *skill* est l'un des éléments à améliorer pour atteindre un niveau supérieur et se « chambrent » souvent à son propos, « *T'as aucun skill !* » constituant une moquerie récurrente.

#### *L'intérêt pour le dopage*

Enfin, la volonté attestée de consommation de produits (licites ou non) censés améliorer la performance motrice rend perceptible l'importance de la victoire dans le cadre du jeu réseau, mais également la place accordée au corps dans cette démarche. Il est notable que, sur l'ensemble de la population enquêtée, les joueurs empochant des gains (remboursements, prix, sponsoring, etc.) apparaissent comme deux fois plus enclins à ingurgiter des « compléments alimentaires » et des « produits illicites »<sup>20</sup> que les joueurs non récompensés financièrement (30,9 % contre 14,4 % et 10,5 % contre 5,8 %), ce qui indiquerait un « effet système ».

Comme d'autres activités physiques et sportives, cette consommation potentielle de produits, révélatrice de la volonté de victoire et de son ancrage corporel, serait susceptible d'être contrôlée médicalement. Donc, gare à la naïveté, c'est bien de dopage dont il est question ici – malgré les espoirs de Lenhard décrivant les jeux vidéo comme « l'occasion de tisser de nouvelles relations sociales (...) et de connaître les joies de compétitions ludiques et... sans dopage »<sup>21</sup> (1998 : 168). Toutefois, scander une nouvelle fois « jeux vidéo, attention danger » serait une ineptie, car il faut rappeler que 15 % des Français (25 % des cadres) s'administrent des produits dopants (Mermet, 2000 : 20).

Au final, nos observations dévoilent un *gamer* aux comportements et représentations, y compris autour du corps, orientés dans un but de performance.

---

<sup>20</sup> Catégories génériques laissées à l'appréciation des joueurs dans le questionnaire.

<sup>21</sup> Il ne s'agit pas de jeter la pierre à l'auteur, mais plutôt de souligner que le jeu vidéo ne saurait être appréhendé comme un ensemble homogène.

## La naissance d'une organisation

Sur les 724 joueurs interrogés, 92,3 % plébiscitent une organisation aux niveaux régional, national et international du jeu réseau. Il y a donc une demande d'institutionnalisation de la pratique. Dans ce contexte, les rencontres entre *e-sportifs* ne sont plus seulement informelles et prennent l'allure de véritables compétitions. Mais quelle est l'assise de ces dernières ?

### *L'influence d'Internet et des LAN*

Internet a grandement participé à la naissance de la pratique compétitive du jeu réseau. Or, Castells, en parlant de ce moyen de communication, affirme que « les réseaux sont appropriés à une économie de type capitaliste » (1998 [1996] : 527), ce qui va tout à fait dans le sens du sport spectacle, terrain de marchandisation de l'exploit sportif.

Ensuite, les compétitions se sont étendues aux LAN, justifiant l'intérêt, dans le cadre de notre étude, de l'observation de l'une d'elles. Le réseau local analysé était organisé avec le soutien de la municipalité (2750 euros d'électricité, une salle de 300 m<sup>2</sup>), ainsi que celui de quelques entreprises privées (une boulangerie, un supermarché, un magasin informatique, une grande entreprise française de télécommunications et d'accès à Internet). L'entourage des joueurs et les joueurs eux-mêmes ont apporté un véritable soutien logistique : *switchs*<sup>22</sup>, câbles électriques... jusqu'au vidéoprojecteur qui, au grand regret des joueurs, ne fut finalement pas disponible. Quelques compétiteurs ont reçu des places gratuites en contrepartie d'un apport en matériel. Dans cette dynamique d'ouverture, la publicité réalisée autour de la LAN fut conséquente, avec des affiches, des annonces sur les forums de jeux réseau, des articles dans de grands quotidiens – et la télévision locale qui serait venue si la LAN n'avait pas connu un problème d'électricité...

A souligner, 75,3 % des joueurs interrogés ont déclaré tenir à une spectacularisation de leur pratique (qui, avec l'idée de

---

<sup>22</sup> Le *switch* permet le raccordement des ordinateurs pour la mise en réseau.

réglementation de la pratique, renvoient aux caractéristiques des compétitions sportives). La LAN, d'après les éléments décrits, illustre ce désir de spectacularisation, renforcé par l'utilisation d'un podium pour la remise des récompenses, protocole directement inspiré du sport, « cette église avec ses rites et cérémonies » (Vaugrand, 1999 : 49).

#### *Les clans, les clubs et autres organisations*

A un autre niveau de l'organisation, celui du regroupement des joueurs, 64,6 % des enquêtés se sont déclarés membres de clans. Fonderont-ils les clubs de jeux réseau de demain ? Difficile de quantifier ce phénomène, même si quelques clubs existent déjà. A la question : « Jouez-vous seul, avec vos copains, en clan ou en club ? », les joueurs de clans également membres de clubs répondaient prioritairement « clan »... Marque d'une culture tribale ? Signe d'une autonomie « juridique » suffisante du clan dans l'organisation des compétitions ? Toujours est-il qu'ils ne sont que 2,8 % de l'échantillon à avoir coché « club » malgré de nombreux joueurs de salles réseau s'organisant d'après une « participation à une activité impliquant des solidarités dans la rivalité, sur un schéma identique à celui des sports collectifs » (Brouzeng, 2001). A une autre échelle, verrons-nous bientôt des fédérations nationales et internationales du jeu réseau ? L'époque des seules organisations entre copains semble bel et bien révolue et l'espoir d'un *e-sport* rattaché au ministère des sports, à l'instar de la situation en Russie, scintille déjà à l'horizon...

Au plan mondial, il est peu probable d'envisager à court terme une supervision de la pratique par le CIO. Cependant, si avec les deux institutions majeures de l'*e-sport* (CPL et WCG), la rémunération des meilleurs joueurs de jeux réseau s'épanouira *peut-être* dans l'amateurisme de façade de l'Olympisme (les WCG sont chapeautés par Samsung), elle aura lieu *à coup sûr* dans l'économie de marché : « le sport qualifié de professionnel n'est plus, depuis longtemps déjà, qu'une entreprise capitaliste » (Brohm, *op. cit.* : 211). Or, « les conceptions néo-libérales » (Trémel, 2001 : 252) du jeu vidéo, dont les contenus offrent un modèle capitaliste et les pratiquants

un profil « conventionnel » (*ibid.* : 267), sont des caractéristiques favorables à la poursuite de l'*e-sport*.

#### *Les managers*

De façon emblématique, l'arrivée des managers dans le milieu s'ajoute aux autres indices indiquant une marchandisation de la pratique. Les managers attachés à une équipe tendent vers le statut « d'entraîneurs » tandis que les managers extérieurs<sup>23</sup> s'octroient le rôle traditionnel du manager sportif. La différenciation des tâches dans l'*e-sport* converge ainsi vers l'organisation classique des sports.

Finalement, contre toute attente, l'élite des joueurs (*progamers*) semble avoir en main les atouts d'une généralisation de la rémunération de sa performance.

#### **L'*E-SPORT*, UNE SUITE LOGIQUE DU MOUVEMENT D'EUPHÉMISATION DE LA VIOLENCE DANS LE SPORT ?**

L'invitation à définir le jeu vidéo comme une activité motrice retranscrite sur écran par le biais d'un outil (joystick, souris, clavier, etc.) à des fins ludiques induit une réflexion indirecte sur le virtuel, notamment par le biais des thèmes de la sociabilité ou de la violence. Mais partir de la virtualité pour analyser le jeu vidéo entraîne trop souvent des prises de position personnelles, à l'image du débat médiatique sur la violence vidéoludique.

L'*e-sport*, véritable sport vidéo, est toutefois un point d'entrée sociologique privilégié pour étudier cette violence, notamment grâce au rapprochement avec l'un des premiers sports décrit par Elias : la chasse au renard (*op. cit.* : 218-238). L'auteur notait que le chasseur s'enthousiasmait en dirigeant son chien afin de tuer le renard, il pourrait dire aujourd'hui que l'*e-sportif* prend plaisir à diriger son avatar afin d'éliminer l'avatar adverse, signe que, par « la limitation de la force physique – et particulièrement du fait de tuer – et en tant qu'expression de cette limitation, le déplacement du plaisir –

---

<sup>23</sup> Pour un exemple de société managériale, cf. [www.esport-pro.net](http://www.esport-pro.net)

ressenti non plus en exécutant un acte violent, mais en le voyant exécuté – se manifestent comme les symptômes d’une avancée de civilisation » (*ibid.* : 223), avancée de civilisation qui s’étale jusqu’à nous et nous dépassera sans doute...

Ce processus de violence contrôlée dépasse amplement le jeu vidéo et, dans le sport, s’inscrit récemment dans un mouvement plus large d’activités à dominante cognitive<sup>24</sup>, donnant l’occasion aux femmes de faire jeu égal avec leurs homologues masculins. Dans un monde sportif misogyne, ne serait-ce pas là un frein majeur à leur avènement ? Une question supplémentaire, sociale et tangible, que nous pose l’*e-sport*...

#### **BIBLIOGRAPHIE**

- AARSETH Espen, 2001, « Computer game theory : from games as text to game as... games ? », Bristol, *International Game Cultures Conference*.
- BRETON Philippe, 1990, *La tribu informatique. Enquête sur une passion moderne*, Paris, Métailié.
- BODIN Dominique & HÉAS Stéphane, 2002, *Introduction à la sociologie des sports*, Paris, Chiron.
- BROHM Jean-Marie, 1992 [1976], *Sociologie politique du sport*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy.
- BROUZENG Cécile, 2001, *Rapport d’enquête sur Internet et les jeunes en lieu public*, Paris, Centre d’Etudes des Mouvements Sociaux.
- CAILLOIS Roger, 1967 [1958], *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- CASTELLS Manuel, 1998 [1996], *La société en réseaux*, Paris, Fayard.
- DAVISSE Annick & LOUVEAU Catherine, 1998, *Sports, école, société : la différence des sexes. Féminin, masculin et activités sportives*, Paris, L’Harmattan.

---

<sup>24</sup> Ce qui laisserait entendre que la performance au jeu vidéo provient avant tout de l’esprit, ce qui est discutable. Ces catégories de terrain, aussi fonctionnelles soient-elles, ne doivent pas masquer les liens inextricables entre corps et esprit.

- ELIAS Norbert, 1994, « Sur le sport et la violence », in ELIAS N. & DUNNING E., *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris, Fayard, pp. 205-238.
- GREENFIELD Patricia M. & RETSCHITZKI Jean, 1998, *L'enfant et les médias. Les effets de la télévision, des jeux vidéo et des ordinateurs*, Fribourg, Editions universitaires.
- HÉBERT Georges, 1993 [1925], *Le sport contre l'éducation physique*, Paris, Revue EPS.
- JOLIVALT Bernard, 1994, *Les jeux vidéo*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? ».
- LE DIBERDER Alain & Frédéric, 1998, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.
- LENHARD Gentiane, 1999, *Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?*, Paris, Editions Sociales Françaises.
- LOIRAND Gildas, 2002 (à paraître dans les actes), « Professionnalisation : de quoi parle-t-on ? », Toulouse, *1<sup>er</sup> congrès de sociologie du sport de langue française*.
- MERMET Gérard, 2000, *Francoscopie 2001. Comment vivent les Français*, Paris, Larousse.
- PARLEBAS Pierre, 1999 [1981], *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP-Publications.
- SEGAL Karen R. & DIETZ William H., 1991, « Physiologic responses to playing a video game », *American Journal of Disease of Children*, Vol. 145, September 1991.
- TRÉMEL Laurent, 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui ».
- VAUGRAND Henri, 1999, *Sociologies du sport*, Paris, L'Harmattan.