
L'esport un sport comme un autre, similitude avec le sport moderne

Mais qu'est-ce que le sport ?

Selon le dictionnaire des sciences du sport (Beyer, 1987) : le sport est « par suite de sa grande portée dans le langage courant, il n'est pas possible de délimiter cette notion avec précision ».

Le sport fait partie de notre langage courant. Il est profondément ancré dans notre histoire et dans nos sociétés, ce qui rend sa définition d'autant plus complexe qu'elle peut être abordée différemment selon le lieu et l'époque où on l'emploie (Augustin, 2011).

SportAccord, est une organisation sportive qui réunit un ensemble de fédérations internationales. Elle définit le sport selon cinq critères⁴⁴, qui sont :

- l'existence d'un élément de compétition,
- l'absence d'un facteur chance spécifiquement intégré dans le sport,
- l'absence de risque excessif pour la santé et la sécurité des sportifs,
- l'absence d'atteinte ou de nuisance à une créature vivante, et
- l'interdiction de lier un équipement sportif d'un seul et même fournisseur.

Une autre définition nous vient de la commission nationale du sport de haut niveau de 1996, « Une discipline sportive est un ensemble de situations motrices codifiées, pratiquées sous la forme de compétition et institutionnalisées ». Elle reconnaît alors quatre grands critères pour caractériser un sport. Il faut qu'il possède une situation motrice déterminante, c'est l'aspect physique d'un sport. Il doit être soumis à un ensemble de règles, animé par des rencontres avec un ou plusieurs adversaires et que tout cela se fasse dans le cadre d'une institution. Cette définition apporte un complément à celle du SportAccord, avec l'importance d'organiser un sport autour d'une institution. Cela permet d'instaurer des règles fixes à échelle locale et internationale, d'organiser des compétitions, de gérer les arbitres, les juges, etc... afin d'homogénéiser le sport et de le rendre universel.⁴⁵

Nous allons voir à présent les points communs qui peuvent exister entre le sport moderne et le sport électronique.

⁴⁴ DEFINITION OF SPORT. (2017). Sportaccord.com. Consulté le 20 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.sportaccord.com/about/membership/definition-of-sport.php>

⁴⁵ Gouvernement français (2015). Sports.gouv.fr. Consulté le 28 Janv. 2017, à l'adresse : http://www.sports.gouv.fr/IMG/pdf/sports_cerebraux_vf_03-11-2015.pdf#%5B%7B%22num%22%3A73%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C0%2C82%2Cnull%5D

1. Point commun entre le sport moderne et le sport électronique

Les divers types de jeux possèdent chacun des caractéristiques qui leur sont propres. On peut alors comparer ce phénomène aux différentes disciplines de l'athlétisme. La course se voit déclinée en une multitude d'épreuves, bien que l'objectif final reste le même⁴⁶. C'est la même chose que l'on peut observer dans les jeux vidéo. Chaque jeu de tir sera plus ou moins différent d'un autre, en conservant toujours le même principe de base. Cependant, ce n'est pas le seul point commun avec le sport moderne.

1.1 Standardisation des règles

Les activités physiques humaines remontent au moins à l'antiquité. Il existe des traces de jeux matériels sur des tablettes d'argile de civilisation sumérienne, datées d'entre 3000 et 1500 av J.C (Augustin, 2007). C'est avec le monde grec que l'on retrouve les premières traces écrites de pratique sportive, avec des courses à pied, de chars, de la lutte, du tir à l'arc ou encore du lancer de disque et de javelot.

Le sport moderne se différencie principalement du sport antique par son autonomie envers les systèmes politiques, sociaux et religieux. Il crée sa propre régulation, ses propres institutions. Cependant, il ne sera jamais réellement indépendant, soumis à la fois aux enjeux politiques et financiers des nations.

Au 19^{ème} siècle le sport prend un tournant majeur, c'est l'émergence du sport moderne par la codification de sa pratique. On en définit les modes de fonctionnement et les objectifs. Aujourd'hui, pour qu'un sport ait une chance d'être reconnu comme tel, il doit être joué partout de la même manière, avec une uniformisation des règles et une prise en compte de « temps sociaux acceptables » (Gillon, Grosjean, Ravenel, 2010), les affrontements ne doivent pas être jugés trop longs. On sépare les acteurs et les spectateurs par la normalisation des zones de jeu, avec l'élaboration de bases communes de référence. Alors que les jeux traditionnels avaient pour but le mélange des populations, le sport moderne accentue la séparation entre acteurs du jeu et spectateurs.

⁴⁶ Athlétisme - Sport Olympique d'Été. (2017). International Olympic Committee. Consulté le 28 Mars 2017, à l'adresse : <https://www.olympic.org/fr/athletisme>

L'exception du cricket :

Ce sport est pratiqué majoritairement dans le « Commonwealth », qui est composé essentiellement d'anciens territoires de l'Empire britannique, et réunit 1,5 milliard d'adeptes. Là où la plupart des affrontements dans les sports modernes se compte en minutes voire en heures, une partie de cricket, sous sa forme traditionnelle peut atteindre cinq jours. Toutefois, la Coupe du Monde de cricket se dispute en une seule journée (Hernandez, 2015).

C'est l'universalité du sport (Raymond, 2002) qui permet sa diffusion et le développement de compétitions internationales, par une définition des règles et du but du sport. Même si des sports semblent relativement proches, par le terrain ou encore la pratique du sport avec une balle, il reste évident que l'on ne joue pas au rugby comme on joue au football. Ces deux sports se jouent de la même manière, au niveau professionnel tout du moins, partout dans le monde. On observe cependant quelques variations au sein même des sports, comme dans la taille des terrains, qui peut changer légèrement en fonction des stades, ou encore dans la qualité du revêtement. De plus, des sports comme le tennis se jouent aussi bien sur gazon que sur terre battue.

Dans les compétitions de jeu vidéo, les règles du jeu sont fixées par le développeur du jeu lui-même. Bien que tous les jeux de tir à la première personne gardent généralement le même but, le mode de jeu peut quant à lui différer selon le choix du développeur. Les jeux sont distribués sous la même version partout dans le monde (parfois avec un léger décalage dans le temps), le but du jeu et la délimitation « du terrain » ne varient pas. Dans le cadre de compétitions, certaines règles peuvent être propres à l'évènement :

- Nombre de manches à remporter pour gagner un match,
- Choix du mode de jeu, pour les jeux qui disposent de différents modes,
- Version du jeu sur laquelle les joueurs jouent.

Les sports modernes se pratiquent au niveau professionnel de la même manière partout dans le monde, avec parfois quelques légères nuances. Ce sont les grandes instances internationales qui veillent à l'application des règles lors de compétitions. La pratique d'un jeu esport est quant à elle similaire partout dans le monde, et définie par le développeur du jeu lui-même. Une fois l'ensemble des règles standardisées, les compétitions peuvent alors se développer.

1.2 Organisation de grands évènements

Dans le sport moderne et dans l'esport, l'organisation et le déroulement des compétitions majeures sont relativement semblables, à la différence de l'ampleur du phénomène bien évidemment. Aucun évènement sportif ne peut prétendre, à l'heure actuelle, attirer autant de personnes qu'une Coupe du Monde de football.

1) Échelle des compétitions

Dans le sport ou dans l'esport les échelles des compétitions restent comparables. Les deux possèdent des évènements prestigieux à portée internationale, que ce soit la Coupe du Monde, les jeux olympiques ou dans les compétitions de jeux vidéo, *The International* (Dota 2), World Championship (League of Legend) ou encore les championnats du monde des jeux de l'éditeur Activision Blizzard.

On observe également des évènements à échelle nationale, comme la National Basketball Association et la National Football League aux États-Unis et dans le cas de l'esport, la Global StarCraft 2 League en Corée du Sud.

Dans le sport comme dans les compétitions de jeux vidéo, certains évènements se déroulent au niveau régional. C'est le cas de la ligue des champions, qui réunit les meilleurs clubs de football européens ou de la HWC – Europe Championship qui réunit les meilleurs joueurs européens de Hearthstones.

Les échelles des compétitions ne sont pas le seul point commun, le déroulement même des évènements est comparable.

2) Phase de qualification et compétition en ligne

On observe tout d'abord une phase de poule, de qualification, où chaque joueur ou équipe s'affronte pour savoir qui participera à la phase finale de la compétition. Pour garder la comparaison avec le football et sa Coupe du Monde, une équipe doit tout d'abord passer les tours préliminaires dans sa zone continentale avant de prétendre à la phase finale dans le pays organisateur⁴⁷.

⁴⁷ Coupe du Monde de la FIFA, Russie 2018™ - Qualifications - FIFA.com. (2017). FIFA.com. Consulté le 29 Mars 2017, à l'adresse : <http://fr.fifa.com/worldcup/preliminaries/index.html>

Les compétitions de sport électronique se déroulent quasiment de la même manière, à la différence que la plupart des phases de qualification se font en ligne. Les joueurs du monde entier peuvent alors s'affronter depuis chez eux. De plus, les personnes qui commentent ces rencontres peuvent elles aussi se situer dans un autre pays ou même sur un autre continent que les joueurs. Dans le cadre de compétitions internationales, les joueurs jouent en priorité avec des personnes proches d'eux géographiquement. En effet, les compétitions internationales opposeront d'abord les joueurs connectés sur des serveurs communs. Il est préférable pour un joueur connecté depuis la France d'affronter une personne hébergée sur des serveurs européens, ce qui réduit la latence⁴⁸. S'il y a trop de latence, un joueur peut avoir un décalage entre les ordres donnés à son personnage et le moment où le personnage réalise l'action. Lors de compétitions majeures, où les meilleurs joueurs se réunissent, un tel problème est souvent annonciateur d'une défaite assurée. Si les deux joueurs sont sur un continent différent, comme un joueur coréen et un joueur français, il n'est pas rare que les organisateurs choisissent un serveur « neutre ». Dans notre exemple, la compétition sera réalisée sur un serveur américain pour minimiser les risques de latence ou tout du moins les égaliser entre les deux joueurs.

Le sport répond à une logique tout à fait similaire, on affronte tout d'abord les personnes proches géographiquement, cela permet de réduire le coût et le temps de déplacement. Une fois cette phase de qualification terminée, les équipes peuvent se rejoindre en un lieu pour les phases finales. Dans les deux cas, cette première partie de la compétition est souvent moins populaire, et parfois sans aucune retransmission.

3) Phase finale et compétition physique

Les phases finales sont l'élément clé de toute compétition. C'est le moment où les meilleurs d'une discipline s'affrontent et montrent toute l'étendue de leurs capacités. Cette partie du tournoi est généralement bien plus regardée que les étapes précédentes et même lors de la phase finale, un événement est plus attendu que les autres, la finale elle-même. La Coupe du Monde de football au Brésil en 2014, enregistre une audience cumulée de 3,2 milliards de téléspectateurs, dont 1 milliard pour la finale, selon les chiffres de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA).⁴⁹ Cela représente un tiers de l'audience totale de l'évènement.

⁴⁸ Temps entre l'action faite par le joueur et sa répercussion en jeu.

CCoupe du Monde de la FIFA, Brésil 2014™. (2014). Consulté le 29 le Juin 2017, à l'adresse : <http://fr.fifa.com/worldcup/news/y=2015/m=12/news=la-coupe-du-monde-de-la-fifa-2014tm-a-attire-plus-de-3-2-milliards-de--2745550.html>

Le Championnat du monde de League of Legends a réuni 43 millions de téléspectateurs uniques et 14,7 millions pour la finale d'après l'éditeur du jeu, Riot Game.⁵⁰

Même si les échelles sont différentes les principes restent les mêmes, les phases finales se déroulent généralement lors de compétitions physiques dans l'esport. C'est une façon de mettre en avant l'évènement. De plus, la finale est le moment le plus attendu comme nous le montrent les audiences. C'est pour cela que dans le Football les organisateurs choisissent le stade le plus prestigieux pour la finale et que dans l'esport est choisie la salle la plus impressionnante. Se pose alors la question des infrastructures.

1.3 La nécessité des infrastructures

Une majorité des sports présentés aux JO requiert des infrastructures, certaines bien plus coûteuses que d'autres. Cela offre deux possibilités : construire les bâtiments manquants ou adapter d'anciens bâtiments pour accueillir un nombre important de spectateurs dans les meilleures conditions possibles. Le gouvernement brésilien en 2016 a dû faire construire une série d'équipements, comme un parcours de golf, un stade, un centre de hockey, et réhabiliter des stades, un parc aquatique, un centre équestre, etc... Tout cela représente selon Le Monde un total de 10 milliards de dollars (Brault 2017).

Il est certain qu'aucun évènement esport ne peut prétendre à de tels aménagements pour accueillir une compétition. Cependant, il faut tout de même prendre en compte certains facteurs importants pour le bon déroulement de la rencontre. Tout d'abord, l'accès à l'électricité, qui doit pouvoir soutenir un nombre important de machines, que ce soient des consoles ou des ordinateurs. De plus, le match doit pouvoir être rediffusé dans la salle par le biais d'écrans et le son du jeu retransmis dans la salle. Ensuite, la salle doit être équipée d'une connexion Internet, suffisamment performante pour permettre aux joueurs de jouer les uns contre les autres sans problème. Les organisateurs doivent également prendre en compte la diffusion de la partie via des flux en direct sur Internet, ce qui reste le principal consommateur en matière de connexion.

Il est fréquent que les évènements esport prennent place dans des salles omnisports, c'est le cas de *the International* 2016 qui a pris place dans le stade omnisports de KeyArane à Seattle. Les finales de la LCS en septembre prochain auront lieu dans l'enceinte du Palais Omnisports de Paris-Bercy.

⁵⁰ LoL Esports. (2016). Lolesports.com. Consulté le 18 Janv. 2017, à l'adresse : http://www.lolesports.com/en_US/articles/2016-league-legends-world-championship-numbers

L'échelle des compétitions et la présence d'infrastructures adaptées laissent à penser que les joueurs doivent adopter une mobilité qui leur est propre.

1.4 Mobilité des joueurs et sportifs professionnels

La mobilité est primordiale dans la vie d'un sportif de haut niveau et peut varier selon le niveau de ce dernier, que ce soit dans le but de jouer des compétitions nationales, internationales ou encore pour des besoins spécifiques à sa carrière. Plus un joueur enregistre de bons résultats, plus il sera sollicité pour participer à des événements. Cela lui permet de mettre en valeur ses compétences, d'asseoir sa notoriété et d'augmenter ses revenus. Toutefois, les compétitions ne sont pas la seule source de mobilité d'un sportif.

Les transferts sont primordiaux à l'évolution d'un athlète, ainsi il peut être amené à trouver un nouveau club plus performant, et par la même occasion améliorer ses compétences. Cela crée des trajectoires professionnelles géographiques propres au sport, qui viennent alimenter un marché mondial des sportifs (Gillon, Grosjean, Ravenel, 2010). Certains joueurs de haut niveau sont amenés à changer plusieurs fois de club en une seule saison. Les sportifs ne sont pas les seuls gagnants de cette mobilité, leurs agents gagnent une commission pour chaque transfert. Il ne faut pas oublier que les joueurs ne résident parfois pas dans le pays qu'ils représentent et qu'ils ne s'entraînent pas forcément dans ce même pays, ce qui ajoute une complexité supplémentaire dans leur mobilité. De cette mobilité émerge en partie la notoriété du joueur. Un joueur présent dans différents événements sur divers continents fait évoluer son image auprès du public.

Les mêmes logiques s'appliquent dans le milieu du sport électronique. Il est vrai que les joueurs peuvent participer à des matchs en ligne, cependant, les phases finales des compétitions sont majoritairement disputées lors d'événements physiques.

Dans l'esport aussi nous trouvons le principe des transferts. Nous allons à présent prendre l'exemple de Bora Kim, plus connu dans le milieu du sport électronique sous le pseudonyme de Yellowstar. Ce joueur de *League of Legend* de 25 ans, est devenu (2016) le directeur du Paris Saint-Germain eSports, la section sport électronique du club du Paris Saint-Germain. Il est un ancien membre de l'équipe Fnatic (janvier 2013 - décembre 2015 et mai 2016 - octobre 2016), basée en Allemagne, mais aussi de la Team SoloMid, basée aux États-Unis (décembre 2015 - avril 2016), ainsi que de l'équipe allemande, SK Gaming (juillet 2012- décembre 2012), et des équipes françaises, against All authority (septembre 2010 - juin 2011 et novembre 2011- mai 2012) et Millenium (juin 2011 - octobre 2011 et juin 2012 - juillet 2012). En seulement six ans

de carrière, ce joueur a changé neuf fois d'équipe, en signant parfois dans des équipes où il avait déjà joué (Mulot, 2015).

Le sport électronique, malgré la possibilité de jouer depuis différents endroits dans le monde, garde un principe de mobilité semblable au sport moderne. Les joueurs de jeux d'équipe se réunissent en un même lieu, afin de créer une cohésion d'équipe comme le font les équipes de sport. Toutefois, là où un joueur professionnel de football doit rester dans un pays en fonction du championnat auquel il participe, un joueur de sport électronique peut jouer certains matchs depuis un autre pays.

1.5 Préparation physique et mentale

La préparation est un moment important dans la vie d'un sportif, l'instant de la compétition est la partie visible du travail d'un athlète de haut niveau. La période d'entraînement est le moment où le joueur améliore ses capacités physiques et techniques. Cela peut être des capacités en relation directe avec le sport pratiqué ou non, le sportif travaille ses points forts et tente aussi de pallier à ses points faibles. Dans le cas d'un nageur par exemple, l'entraînement ne se réalise pas exclusivement dans un bassin. Une partie importante de la préparation se fait par la pratique de la musculation (Jidovtseff, 2014). La préparation a pour but un état de condition physique optimale, nécessaire au bon déroulement de la compétition (Platonov, 1988).

En parallèle avec la préparation physique, les sportifs de haut niveau complètent leurs entraînements par une préparation mentale. Lors d'une compétition, l'athlète peut être soumis à des formes d'anxiété (Cury, Sarrazin, Pérès, Famose, 1999). Diverses méthodes peuvent être appliquées pour pallier à ce problème, comme la relaxation ou encore le dialogue Internet (Scanff, 2005).

Même si physiquement les joueurs d'esport ne rivalisent généralement pas avec leurs homologues athlètes, il s'avère qu'une bonne hygiène de vie reste primordiale, que ce soit dans la gestion de son temps de sommeil, de ses phases de repos durant la journée, de la nourriture qu'ils mangent. Manger trop ou pas assez avant une partie peut être tout aussi handicapant que lors d'un effort physique, le joueur devant rester concentré sur ses actions et non pas sur son estomac ou sa digestion.

La réflexion, l'anticipation, les réflexes, l'analyse de la situation, la capacité à réagir au bon instant, sont autant de qualités que nos deux protagonistes se doivent d'avoir. Rien n'est laissé au hasard et chaque action aura des conséquences. Pour un joueur comme pour un sportif, il est

important de garder l'esprit clair et de pouvoir se concentrer sur son objectif, quelle que soit la pression.

La préparation peut être plus complexe lors de matches en équipe, la cohésion d'équipe est primordiale. Chaque personne doit se trouver à sa place, des stratégies préparées, des exécutions précises et instinctives. Il est vrai que certains joueurs, au sein d'une même équipe, sont meilleurs que d'autres, toutefois, dans un jeu collectif il est difficile, voire impossible, de gagner seul.

La préparation physique ne suffit parfois pas à éviter les blessures ou des problèmes de santé.

1.6 Risque pour la santé

Un autre point commun est l'incertitude qui règne dans ces deux milieux, une blessure peut avoir de lourdes conséquences sur une carrière, si ce n'est l'arrêter. De plus, elle impose à l'athlète un travail supplémentaire, de reconditionnement et de réadaptation à l'effort. La période de récupération est estimée par l'importance de la blessure et par le temps de repos nécessaire (Dauty, 2005).

Les joueurs professionnels prennent également des risques pour leur santé, et même si les blessures des joueurs esport sont moins impressionnantes que celles des athlètes de sport moderne, elles restent tout aussi problématiques. Le principal problème de santé chez les joueurs esport, et plus largement chez les joueurs passionnés (Park et al, 2009) est le syndrome du canal carpien, qui se retrouve même chez certains sportifs. Cette pathologie touche principalement les secrétaires et les employés manuels de plus de 50 ans, mais on la voit maintenant apparaître chez de jeunes joueurs. En cause, les mouvements répétés des doigts qui compriment le nerf médian, à long terme cela peut l'endommager, nécessitant parfois une intervention chirurgicale (Samson, 2004). Il faut également prendre en compte des problèmes aux yeux dus aux heures passées face à l'écran.

Les risques pour la santé peuvent prendre différentes formes, comme la prise de substances dopantes.

1.7 La performance avant tout

Il n'y a pas que les problèmes de santé qui peuvent arrêter une carrière. Un joueur professionnel au même titre qu'un sportif se doit de se maintenir à un certain niveau de performance. Très peu de joueurs à l'heure actuelle peuvent prétendre vivre de leur passion. C'est un milieu

difficile où seuls les meilleurs pourront durer sur le long terme et prétendre faire une longue carrière.

1) Le dopage

Certains athlètes, pour augmenter leurs performances ont recours à des substances dopantes, comme l'EPO, qui augmente le volume d'oxygène dans le sang, ce qui a pour but d'augmenter l'endurance des sportifs (Scheen, 1998). Cette substance est utilisée principalement dans le cyclisme et dans les courses d'endurance. En 1999 est créée l'Agence mondiale antidopage (AMA), afin de combattre les pratiques individuelles, mais aussi celles des états eux-mêmes (Gillion, 2011). Le sport présente des enjeux géopolitiques importants.

Le dopage dans l'esport est connu du grand public depuis 2015. Lors des ESWC Montreal CSGO 2015, le joueur Kory Frisen, plus connu dans l'esport sous le pseudonyme de Semphis, annonce lors d'une interview sur YouTube avoir consommé de l'Adderal lors de L'ESL One Katowice. De plus, il déclare que l'ensemble des joueurs de la ligue professionnelle de l'ESL utilise aussi cette substance (Couturier, 2015). L'Adderal est prescrite sur ordonnance aux États-Unis, comme traitement contre les troubles de l'attention et de l'hyperactivité (Pauw, 2011). Les joueurs esport s'en servent pour améliorer leur concentration en jeu. La même année, l'ESL annonce un partenariat avec l'AMA pour effectuer les premiers contrôles antidopage.

2) Les matchs truqués

Les matchs truqués sont un problème récurrent dans le sport et plus particulièrement dans le football. Le but est de payer une partie ou la totalité de l'équipe adverse, afin qu'elle se laisse perdre. Cela peut être lié aux paris sportifs : au début de chaque match une côte est définie pour chacune des équipes, cette côte est basée sur le niveau des équipes, plus une équipe a une probabilité de gagner plus sa côte est basse et inversement. Par conséquent, si l'équipe favorite est payée pour perdre, il suffit qu'un parieur mise une somme importante sur sa défaite pour multiplier les gains par la cote du match. Plus la différence entre les équipes est importante, plus la somme d'argent gagnée est grande.

Les matchs truqués peuvent être organisés lors de championnats, l'équipe qui veut accéder au titre peut décider de corrompre l'équipe adverse et/ou l'arbitre de la rencontre. C'est le cas de plusieurs clubs italiens entre 2005 et 2006, quatre des plus grands étant accusés de corruption. La Juventus s'est vue sanctionnée par le retrait de ses deux derniers titres de champion d'Italie et sa relégation en division B (Andreff, 2007).

Le sport électronique n'est pas en reste : en 2015, neuf joueurs professionnels sud-coréens ont été mêlés à des affaires de matchs truqués, bien que les jeux d'argent soient interdits en Corée. Choi Jong-Hyuk et Choi Byeong Hean ont touché réciproquement 4000 euros et 24000 euros pour se laisser gagner lors de la GSL.⁵¹ Ce n'est pas la première fois que ce type d'incident arrive et aux vues des sommes d'argent en jeu toujours plus importantes, ce type de pratique risque de se multiplier.

3) L'utilisation d'aide

Dès 2008, l'union cycliste internationale (UCI) s'interroge sur des risques de triche lors de compétitions à l'aide d'un moteur électrique dissimulé sur le vélo (Guillou, 2016). C'est en 2016, lors des Mondiaux Juniors de cyclo-cross à Zolder, que le premier moteur électrique est trouvé dans le vélo de la cycliste Van den Driessche. C'est le premier cas de triche par aide technologique dans le cyclisme, mais probablement pas le dernier. En effet, de nouvelles technologies sont déjà présentes sur le marché, avec la roue électromagnétique qui joue le même rôle qu'un moteur. Comme pour le dopage, il semble que les fraudeurs aient un coup d'avance sur les grandes institutions sportives.

L'esport doit faire face à une difficulté supplémentaire, car lors de compétitions en ligne, il est impossible de savoir qui est derrière l'écran. En 2013, Le Monde⁵² relève déjà d'autres problèmes liés aux compétitions en ligne, comme l'utilisation de logiciels de triche de type « maphack » ou « wallhack », qui permettent de voir ce que fait l'adversaire.

Dans l'esport comme dans le sport, la pression mise sur les athlètes, les sommes d'argent en jeu durant les événements majeurs et le prestige qui en découle, augmentent les risques de fraude et de dopage. Toutefois, la plupart de ces dispositifs coûtent encore relativement cher, ce qui limite leur utilisation aux équipes les plus riches, et pose la question du rapport qu'entretient le sport de haut niveau et la scène professionnelle de sport électronique avec l'argent.

⁵¹ Le Monde Pixels. Neuf joueurs professionnels de jeux vidéo arrêtés dans une affaire de matchs arrangés. (2015). Le Monde.fr. Consulté 29 July 2017, à l'adresse http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/10/22/neuf-joueurs-professionnels-de-jeux-video-arretes-dans-une-affaire-de-matches-arranges_4795163_4408996.html

⁵² Le Monde Playtime. (2013). L'e-sport, un terrain en triche. Consulté le 12 Juin 2017, à l'adresse : <http://playtime.blog.lemonde.fr/2013/06/16/le-sport-un-terrain-en-triche/>

Nous avons étudié divers points communs entre le sport et le sport électronique, que ce soit dans sa structuration comme dans ses travers. Nous allons à présent nous intéresser à la reconnaissance officielle de l'esport en tant que sport.

1.8 La reconnaissance de l'esport comme un sport

1) Un point de comparaison : le cas des échecs

Avant de nous pencher sur l'esport nous allons nous intéresser aux sports cérébraux et plus particulièrement au cas des échecs, avec l'exemple français.

La Fédération française des échecs voit le jour en 1921 ; la fédération internationale des échecs sera fondée deux ans plus tard à Paris en 1924. Les échecs sont reconnus comme sport depuis 1999 par le Comité international Olympique, mais ne sont toujours pas au programme des jeux. Il faudra attendre 2000, pour qu'à la suite de deux rapports de l'inspection générale de la jeunesse et des sports (IGJS), les échecs soient reconnus comme un sport, ceci étant renouvelé en 2005, malgré une note de la direction des sports de 2004 : « les échecs sont sans contestation possible une activité ludique faisant appel aux capacités intellectuelles, que d'aucuns peuvent considérer comme un sport cérébral. En revanche, il apparaît tout autant que leur dimension d'activité physique est toute relative, et que l'on ne saurait raisonnablement parler d'une pratique sportive s'agissant des échecs ».

Les échecs font figure d'exception, d'autres fédérations comme le bridge, s'étant vues refuser leur agrément par le ministre des Sport. De plus, les échecs, titulaires d'un agrément se sont vus refuser depuis 2009 leurs trois demandes de délégation.

La situation de ce sport en France et dans le monde est encore floue, parfois reconnu en tant que tel et parfois non. Même si les échecs gardent un système de fonctionnement, de code semblable au sport, l'absence de situation motrice semble être la principale raison de ce désaccord, l'excluant ainsi des définitions traditionnelles du sport. Cependant, des sports de dextérité comme le tir à l'arc, au pistolet ou à la carabine sont eux reconnus, tout en ayant une situation motrice relativement faible. Cette dernière information rend d'autant plus complexe le débat autour des échecs et des divers sports intellectuels.

2) Le cas de l'esport

L'esport est un phénomène relativement nouveau, avec seulement une vingtaine d'années d'existence. Toutefois, dès 2008 l'international esport Federation (IeSF) est fondée à Séoul pendant l'eSports-Symposium. Elle rassemble initialement neuf associations esportives, la

Suisse, les Pays bas, la Belgique, le Danemark, l'Allemagne, l'Autriche, Taiwan, Le Vietnam et la Corée du Sud. Aujourd'hui elles sont quarante-sept à œuvrer pour la reconnaissance de l'esport dans le monde et organisent chaque année des compétitions internationales, en standardisant les règles des événements et en augmentant d'année en année le nombre d'associations membres. En 2016, l'IeSF soutient les World Electronic Sport Games de Changzhou en Chine, qui a réuni près de 60 000 joueurs de 120 pays différents. Cette compétition est lancée par Alisport, la filiale sport de l'entreprise Alibaba. Elle s'est engagée à investir 135 millions d'euros dans le sport électronique (Bascoul, 2016). Alibaba est depuis cette année un nouveau partenaire des Jeux Olympiques et a signé un contrat avec le comité international olympique (CIO)⁵³ jusqu'en 2028. De plus, Alisports et le Conseil olympique d'Asie sont devenus partenaires pour promouvoir le sport électronique lors des Jeux asiatiques de Hangzhou en 2022, et font de l'esport un sport médaillable. Les jeux asiatiques sont reconnus officiellement par le CIO, ce qui ouvre de nouvelles portes aux compétitions de jeu vidéo.

Le sport électronique est organisé autour d'institutions, qui organisent ou soutiennent des compétitions. L'un des principaux problèmes soulevés dans le cas de l'esport, comme pour les échecs, est l'absence de situation motrice déterminante. Un grand nombre de recherches mettent en avant les bienfaits de la pratique du jeu vidéo, comme l'amélioration de la mémoire à court (Boot, 2008) et long terme (Clemenson, Stark, 2015), la flexibilité cognitive⁵⁴ (Glass, Maddox, Love, 2013) la capacité à réaliser plusieurs tâches simultanément ou encore une meilleure orientation spatiale (Kühn et al, 2014).

Un joueur de sport électronique mobilise des habiletés physiques et techniques (Mora, Héas, 2003) particulières durant une partie, comme la coordination œil-main, afin de réduire le temps de réaction et d'optimiser ses actions par minute (APM). Le Sud-Coréen Hwang Kang Ho, connu dans l'esport sous le pseudonyme de Losira, réalise en moyenne quatre cents actions par minute, soit près de sept par seconde (Mulot, 2015). Outre les habiletés physiques particulières, un joueur de haut niveau doit développer ses capacités mentales, avec un travail d'anticipation, de résistance au stress ou encore sur des prises de décisions rapides. Être un joueur

⁵³ Le Monde Pixels. Le CIO conclut un partenariat avec Alibaba. (2017). Le Monde.fr. Consulté 29 Janv. 2017, à l'adresse : http://www.lemonde.fr/sport/article/2017/01/19/le-cio-conclut-un-partenariat-avec-alibaba_5065408_3242.html

⁵⁴ La flexibilité cognitive « concerne l'aptitude à changer le point de vue ou de mode d'approche d'une question » (Clément, 2009).

professionnel exige de l'endurance, pouvoir enchaîner des matchs des heures durant, sans fatiguer.

Besombes (2016) dans le cadre de sa thèse, dissocie deux types de jeux, les jeux vidéo « non moteurs » définis comme ne faisant « pas appel à la maîtrise corporelle ou digitale du pratiquant et n'exigeant pas de lui qu'il soit habile avec les contrôleurs de jeu », et les jeux « moteurs » définis comme demandant « la mise en place d'une motricité performante » et où la dextérité du joueur va « grandement influencer le gain ou la perte de la partie. » Dans les jeux « non moteurs », on retrouve les jeux de stratégie au tour par tour comme les jeux de simulation et de gestion, ainsi que les jeux de cartes. Les jeux « moteurs » sont composés des jeux de combat, des FPS, des jeux de sport ou encore des jeux de plateforme. Nous rajouterons à cette liste les jeux de stratégie en temps réel, les MOBA et les MMO.

Par bien des aspects, le sport électronique tend à s'inscrire dans les mêmes logiques de structuration que le sport, cela passe notamment par la création d'institutions dédiées à la promotion de l'esport. La principale différence reste sur la standardisation des règles et l'appartenance d'un jeu vidéo à un éditeur. Au sein du sport moderne, ce sont les grandes organisations qui définissent comment doit se jouer le sport. Dans le sport électronique, c'est le développeur qui fixe les règles du jeu, même si la plupart répondent à des types bien précis, avec un but similaire. Une fois étudiés les points en commun dans l'organisation du sport et de l'esport, nous allons comparer si les localisations des événements de sport électronique semblent correspondre aux mêmes logiques que la localisation des grands événements sportifs, que sont la Coupe du Monde de football et les Jeux Olympiques d'été.

2. Localisation des évènements de sport électronique dans le monde, similitude avec des logiques de diffusion des grands évènements sportifs

2.1 Localisation des grands évènements sportifs

Nous débuterons notre analyse comme dit précédemment, par une étude des lieux et des localisations, tout en nous préoccupant des évolutions du phénomène dans le temps et l'espace. Le concept de diffusion spatiale nous semble essentiel dans la mise en place de cette démarche.

1) Définition de la diffusion spatiale

Selon Thérèse Saint-Julien (2004) : « La diffusion est à la fois l'action, et le résultat de l'action, de se répandre, ou de transmettre et de propager de manière uniforme. Elle s'exprime donc par tous les déplacements qui, quelle qu'en soit la force motrice, cherchent à répandre quelque chose de manière homogène dans un système, tendant ainsi à le faire passer d'un état d'équilibre à un autre état d'équilibre quand, sous des conditions données, le système est saturé, ses capacités d'absorption ayant été épuisées ». La diffusion est une progression homogène d'un phénomène donné dans l'espace, d'un lieu central vers les périphéries, avec une idée d'action et de résultats du processus de diffusion. Toutefois, elle met également en avant la notion de capacité d'un système. La diffusion n'est pas infinie ni immuable dans le temps et l'espace.

2) Apport du concept de diffusion spatiale

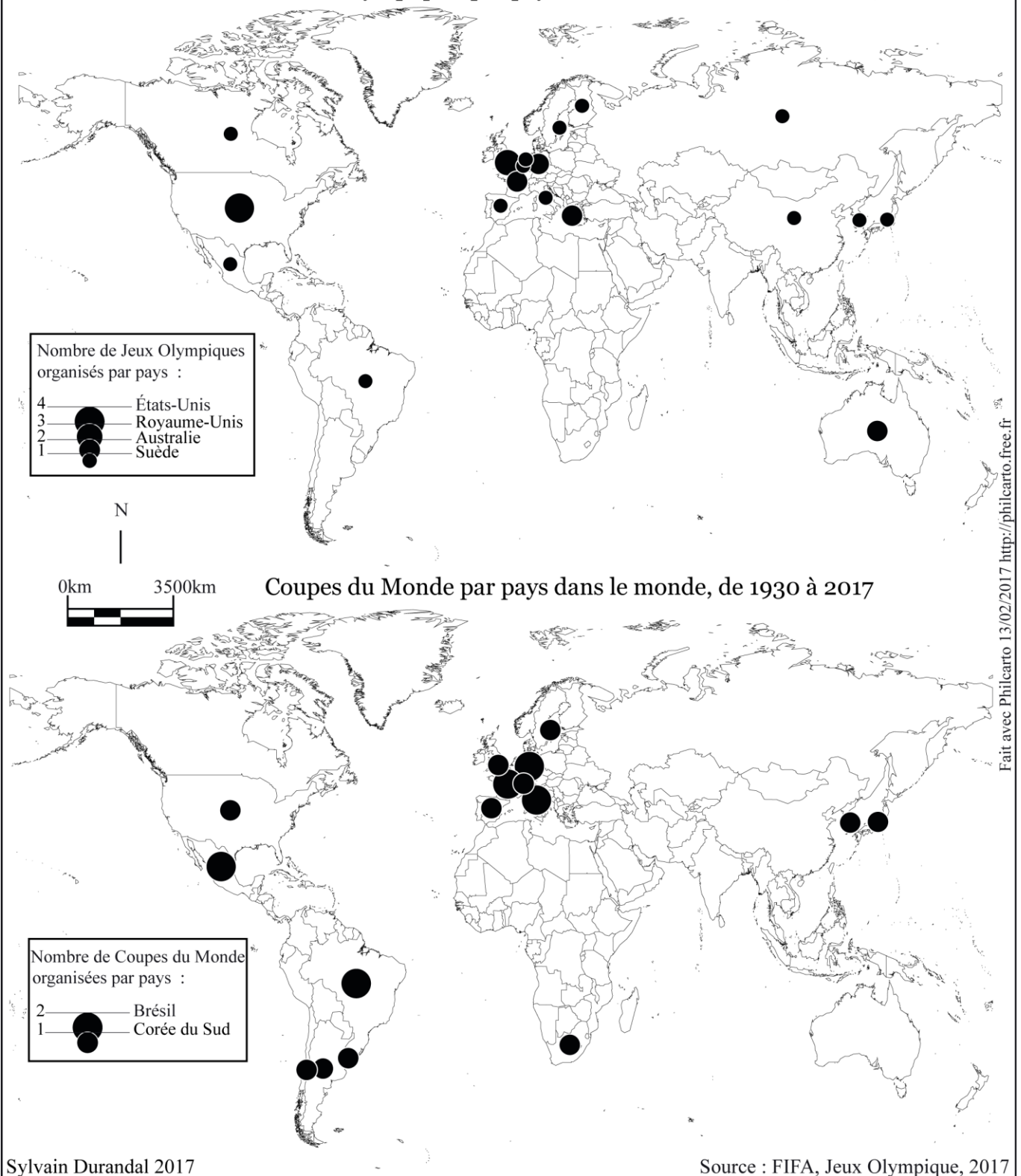
Dans notre étude, l'apport de la diffusion spatiale nous permet de mettre en avant les différents pôles émetteurs, que ce soit de sport moderne ou de sport électronique. Nous nous intéresserons aux pays d'origine de ces deux phénomènes, avec une étude des localisations des grands évènements, afin de comprendre les liens qui pourraient exister. Cela nous permettra de mettre en évidence s'il y a ou non une logique dans la diffusion spatiale de l'esport. Nous ne cherchons pas à expliquer l'émergence de l'esport par pays, mais à comprendre comment s'organise la hiérarchie des grands évènements, avec la mise en évidence des principaux pôles d'accueil de compétitions de sport électronique. L'étude de ce phénomène relativement récent pourrait nous aider à comprendre comment il évolue dans le temps et quelles sont les formes spatiales qui pourraient en découler.

3) Données sur le sport

Nous avons choisi d'utiliser des données sur la localisation des Coupes du Monde de football et des Jeux Olympiques, qui constituent les deux plus grands événements sportifs au monde (Desbordes, Falgoux, 2007). Pour obtenir ces données, il nous a suffi de nous rendre sur les sites officiels de la FIFA et des Jeux Olympiques. Ils fournissent tous deux une liste détaillée des compétitions, qu'il a fallu ensuite mettre sous forme de tableau pour pouvoir les traiter et les analyser. Nous nous intéresserons uniquement aux Jeux Olympiques d'été, les jeux d'hiver dépendent en trop grande partie d'un déterminisme géographique.

Cumul des compétitions majeures de sport dans le monde, de 1896 à 2017

Jeux Olympiques par pays dans le monde, de 1896 à 2017



Carte 1 : Cumul des compétitions majeures de sport dans le monde, de 1896 à 2017

4) Diffusion du sport moderne

L'Angleterre du 19^{ème} siècle est la première puissance mondiale avec un important empire colonial. Elle est pionnière dans de nombreux domaines, industriels, scientifiques, réformes sociales, etc.... D'après Jean-Pierre Augustin (2011) : « le sport correspond à une innovation sociale originale, produite au XVIII^e siècle par une société anglaise culturellement réorganisée par le système parlementaire et qui devient au XIX^e siècle plus urbaine et plus industrielle que le reste du continent ». La société anglaise développe à la fois l'individualisme économique, avec la notion de compétition entre les acteurs et de méritocratie, et la nécessité d'une certaine cohésion sociale par l'engagement de l'Empire britannique dans les compétitions commerciales internationales (Gillon, Grosjean, Ravenel, 2010). En 1863, un ensemble de différents collègues établissent une série de codes officiels et de règles pour encadrer la pratique du football, la Football Association of England est née. En 1871, c'est la Rugby Union qui voit le jour. Ces deux sports connaissent un succès important, dès 1891 on compte déjà vingt-cinq mille spectateurs lors d'un match de football (Sirost, 2011). Toutefois, malgré le rôle de l'Angleterre dans la création du sport moderne, c'est le Français Pierre de Coubertin, qui en 1894, crée le comité international olympique. En 1896 se déroule la première édition des Jeux Olympiques modernes à Athènes.

D'après Thérèse Saint-Julien, l'innovation en sciences sociales est : « introduire dans une chose établie quelque chose de nouveau, d'encore inconnu, qui est de nature à transformer celle-ci. L'innovation est indissociable de la diffusion. Ne se réduisant ni à l'invention ni à la mode, elle est, au sens donné par Schumpeter (1934), la combinaison de choses nouvelles qui, se propageant dans un milieu, engendrent des irréversibilités dans l'évolution de ce milieu. Plus l'innovation diffusée est complexe, plus le processus de sa diffusion aura d'influence sur la transformation du milieu de sa propagation, car plus les effets induits par son adoption sont démultipliés ». Le sport fait alors partie intégrante des innovations apportées par les Britanniques.

Une fois les règles établies, le sport moderne peut être exporté vers d'autres aires géographiques. À son apogée, l'Empire britannique compte près d'un quart de la population mondiale (450 millions d'habitants) et s'étendait sur 33 millions de km² (soit 22% des terres émergées), augmentant d'autant la rapidité et la portée de la diffusion. « Parti un jour, vers la fin du 19^{ème} siècle, des ports du Royaume-Uni, avec les navires, les hommes d'affaires, les techniciens et les ouvriers de sa très gracieuse Majesté régnante Victoria (...). Partout où se trouve une île, un îlot, un havre, (...) là arrive l'Anglais, il dresse ses poteaux télégraphiques, il

lance sur d'impraticables sentiers son chemin de fer. Et il joue au football » (Jacomuzi, cité par Pivato). Les Anglais diffusent leur culture et leurs pratiques à travers l'ensemble de leurs colonies et plus largement à leurs alliés économiques par le biais du commerce. L'Angleterre ne sera pas le seul émetteur de sport, le Japon est le principal exportateur d'arts martiaux, grâce notamment à ses liens commerciaux avec les ports occidentaux. Toutefois, le sport ne s'est pas diffusé de manière homogène partout dans le monde (Gillon, Grosjean, Ravenel, 2010), c'est ce que nous allons voir à travers l'analyse de la carte des compétitions majeures de sport dans le monde.

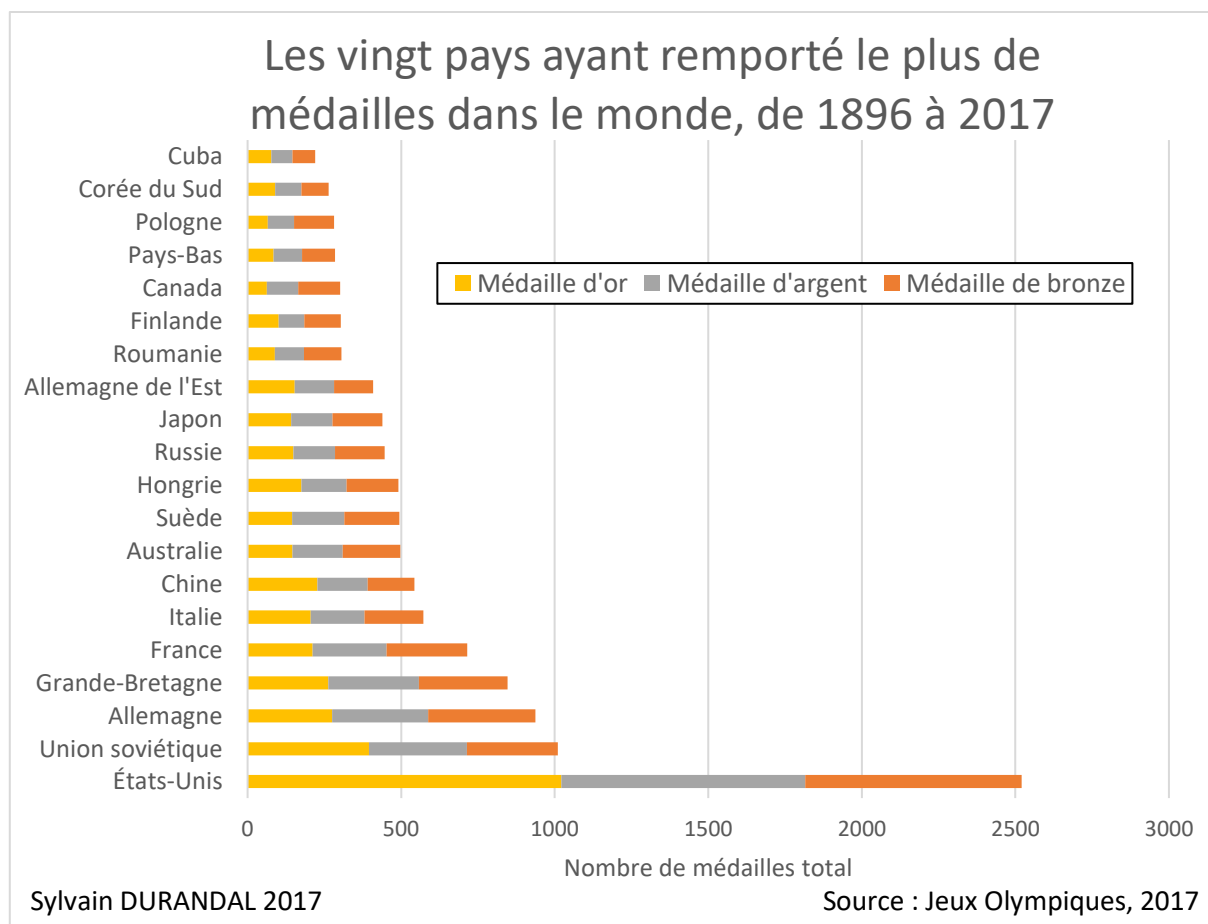
5) Dominance de l'Europe et de l'Amérique dans l'accueil des compétitions majeures de sport moderne

Sur ces deux cartes, nous pouvons observer des logiques de répartition relativement semblables, en effet les Jeux Olympiques comme les Coupes du Monde semblent être localisés majoritairement en Europe. De plus, les Jeux Olympiques sur le continent américain se concentrent principalement aux États-Unis. Les Coupes du Monde de football quant à elles, se répartissent davantage sur tout le continent, avec un plus grand nombre d'événements organisés en Amérique du Sud qu'en Amérique du Nord. L'Afrique et le Moyen-Orient n'organisent et n'accueillent aucune compétition à l'exception d'une récente Coupe du Monde de football en Afrique du Sud. La domination de l'Europe en matière d'organisation de grands événements sportifs peut être directement liée au rôle de l'Angleterre dans la diffusion du sport moderne à ses plus proches voisins. Les pays européens ont construit un grand nombre d'infrastructures et un intérêt particulier en lien avec les sports proposés. De plus, la fragmentation territoriale européenne offre un potentiel de candidature plus important en Europe qu'en Amérique du Nord.

Toutefois, ce ne sont pas les seules explications, cette répartition pourrait avoir un lien avec les pays à l'origine des grandes organisations internationales, qui régissent ces événements. En effet, la FIFA régleme et organise les grands événements internationaux. À l'instar de la Coupe du Monde de football, créée en 1904 par huit associations nationales européennes, que sont l'Allemagne, la Belgique, la France, les Pays-Bas, l'Espagne, la Suède, la Suisse et le Danemark (Sugden, Tomlinson, 1998). De plus, le CIO, qui désigne les villes qui accueilleront les Jeux Olympiques, a été créé en 1894 par le Français Pierre de Coubertin (Clastres 2004). L'Europe, par la création, la diffusion et l'institutionnalisation du sport moderne, a joué un rôle important dans l'expansion de ce phénomène. Cependant, la nation où se sont déroulés le plus de Jeux Olympiques, sont les États-Unis. Comme nous l'avons vu précédemment,

l'organisation des JO nécessite la création ou la réhabilitation d'infrastructures sportives, de transport ou encore d'hébergement, afin d'assurer au mieux le bon déroulement de l'évènement (Henry, 2005). Cela demande des moyens considérables, que les États-Unis sont en mesure de déployer. De plus, l'attribution des Jeux Olympiques dépend de certaines logiques ; « la logique d'attribution des Jeux adoptée par le CIO a souvent été de privilégier un espace en pleine ascension. La désignation de Saint Louis (1904) montrait l'intérêt de l'Europe pour le continent américain. Celle de Tokyo (1964) ouvrait la porte à l'Asie, puis celles de Séoul (1988) et de Pékin (2008) soulignait son dynamisme » (Gillon, Grosjean, Ravenel, 2010). Le choix de l'organisateur repose alors sur des enjeux politiques, financiers et symboliques. Nous allons à présent nous intéresser au nombre de médailles par pays.

6) Localisation des athlètes médaillés



Graphique 4 : Les vingt pays ayant remporté le plus de médailles dans le monde, de 1896 à 2017

Les nombreux conflits mondiaux rendent le décompte des médailles relativement complexe par pays. Toutefois, comme nous pouvons le voir sur ce graphique, les États-Unis cumulent un nombre de 2520 médailles, alors que le second, l'Union soviétique n'en cumule que 1010. De plus même si nous ajoutions le score de la Russie à ce dernier, il n'arriverait qu'à 1456

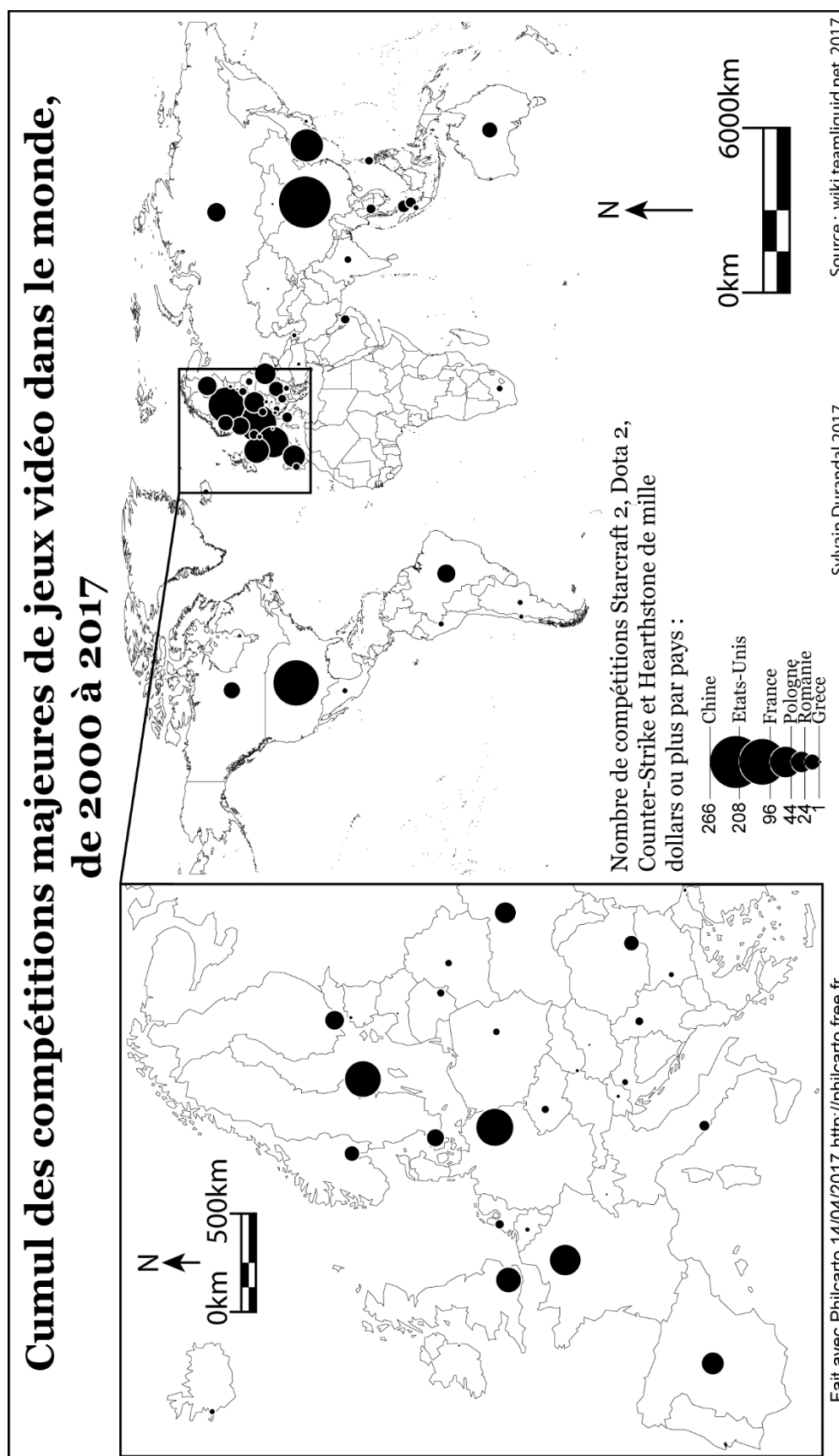
médailles. Plus de la moitié des pays présents dans ce tableau sont des pays européens, ce qui montre une nouvelle fois l'intérêt de l'Europe pour les Jeux Olympiques. De plus, le nombre d'athlètes par délégation joue également un rôle important. En effet, plus le pays présente de sportifs, plus il a de chance de gagner des médailles. Il est alors intéressant de prendre en compte le nombre de participations de chacun de ces pays aux Jeux Olympiques.



Graphique 5 : Rapport entre le nombre de médailles remportées et le nombre de participations aux Jeux Olympiques pour les vingt pays ayant remporté le plus de médailles dans le monde, de 1896 à 2017

Avec ce rapport (graphique 5), les États-Unis perdent leur première place dans le classement. Des pays comme la Chine et la Russie arrivent devant la Grande-Bretagne et la France. Cela met en avant de nouvelles logiques, les pays considérés comme les anciennes et nouvelles puissances économiques mondiales figurent dans le haut du classement. La performance des athlètes seule ne serait alors pas l'unique explication, selon Andreff *et al.* (2008) « les médailles gagnées par un pays aux J.O. sont déterminées par son PIB par habitant et sa population. Le fait d'accueillir les Jeux procure un surplus de médailles. » Nous allons maintenant voir ce qu'il en est pour le sport électronique.

2.2 Localisation des compétitions majeures de sport électronique



Carte 2 : Cumul des compétitions majeures de jeux vidéo dans le monde, de 2000 à 2017

1) Diffusion du sport électronique

L'esport comme dit précédemment est né aux États-Unis, même si les compétitions de jeux vidéo existaient déjà sous d'autres formes. Nintendo avait déjà organisé un championnat du monde en 1990, qui s'est déroulé à travers l'ensemble du continent états-unien. Rappelons que Nintendo est une société japonaise, le choix des lieux des compétitions n'est pas anodin pour la marque. C'est notamment avec l'arrivée d'Internet, que les évènements commencent à se multiplier, d'abord aux États-Unis, principal foyer de diffusion, puis en Corée du Sud, avec en tête la ville de Séoul. Les États-Unis ont les mêmes caractéristiques que l'Angleterre du 19ème siècle, c'est le leader économique mondial et un centre d'innovation important dans le domaine de l'informatique et de la technologie plus généralement. Il semble y avoir un lien entre le fait que le pays inventeur des jeux vidéo soit également celui qui organise la première compétition de jeux vidéo, qui se diffuseront ensuite sur le marché européen et asiatique. Une fois conscients de ces différents points, nous pouvons à présent nous pencher sur la localisation des compétitions de sport électronique.

2) Trois pôles dominant dans l'accueil des compétitions de sport électronique

Cette carte possède une structure spatiale. On observe une nette dominance de trois grands pôles où l'on dénombre une importante concentration de compétitions, avec les États-Unis en tête. Cependant, il apparaît également un nombre relativement important de compétitions en Europe de l'Ouest et en Asie de l'Est, qui reste depuis la création du jeu vidéo et la diffusion de l'esport le principal concurrent des États-Unis. Toutefois, ce n'est pas le Japon ni même la Corée du Sud qui accueillent le plus grand nombre de compétitions, mais bien la Chine. Les endroits les plus délaissés par les évènements esport se retrouvent principalement sur le continent africain et sur une partie du Moyen-Orient. À l'exception de quelques compétitions qui se sont déroulées en Afrique du Sud et dans les Émirats arabes unis.

Il y a une différence importante dans l'amplitude de notre variable, avec un nombre conséquent de pays où il ne se déroule pas de compétitions et d'autres qui n'en accueillent que très peu. C'est le cas de pays comme l'Irlande, la Mongolie ou encore la Hongrie, où une seule compétition a eu lieu. Au contraire, un nombre important d'évènements esport se sont déroulés en Chine et aux États-Unis, avec réciproquement 266 et 208 compétitions au total. On observe une moyenne de 28,1 pour une médiane de 6,5. Les deux valeurs sont relativement éloignées, la moyenne est tirée vers le haut par des valeurs extrêmes, ce que l'écart type de 51,2 et le coefficient de variation de 1,82 viennent confirmer. D'après ces indicateurs nous pouvons en

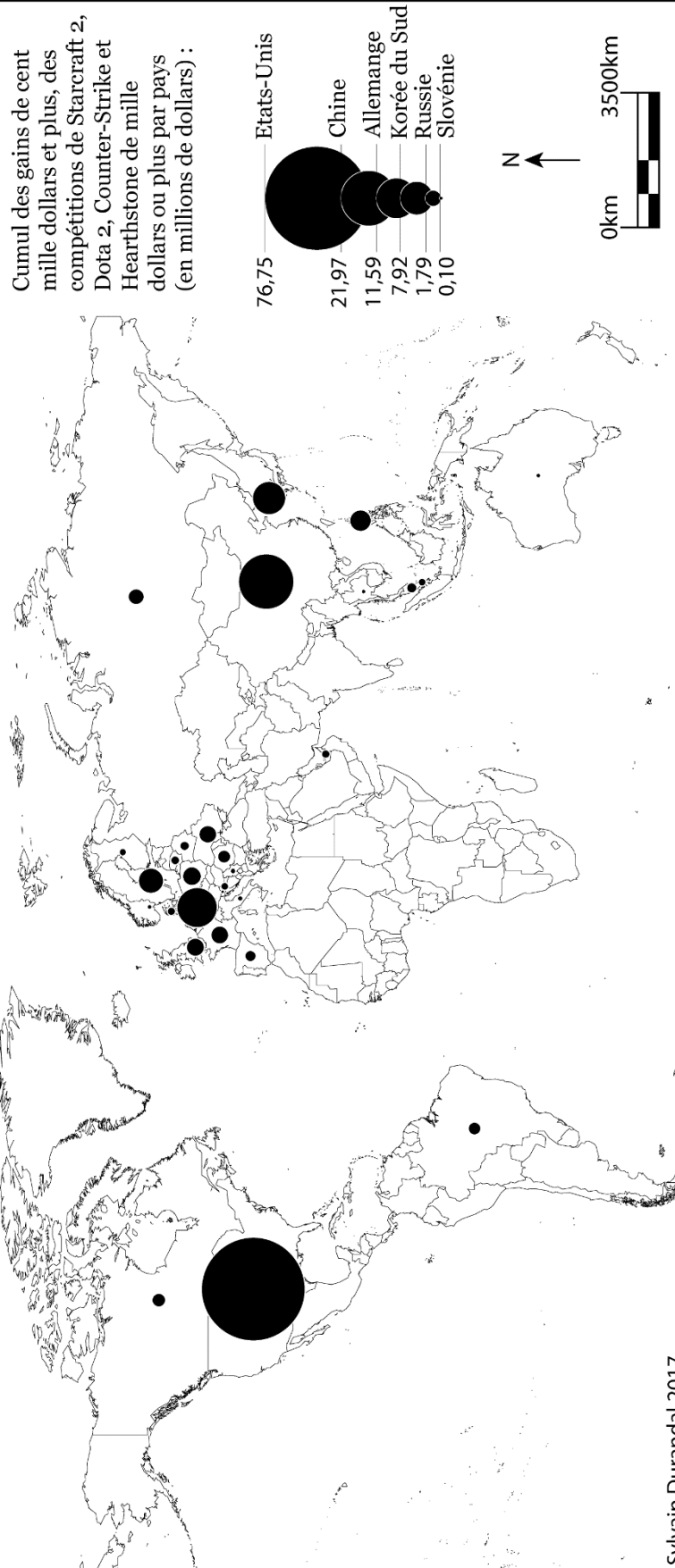
déduire que la distribution de notre variable est hétérogène, ce qui signifie qu'un petit nombre de pays réunissent un grand nombre de compétitions (voir graphique 6). En effet, les cinq pays qui organisent le plus de compétitions (dans l'ordre suivant, la Chine, les États-Unis, l'Allemagne, La Suède et la Corée du Sud) comptabilisent à eux seuls plus de la moitié des évènements organisés dans le monde (851 sur les 1576).



Graphique 6 : Total des compétitions majeures pour les vingt-deux pays qui organisent le plus de compétitions, de 2000 à 2017

Cette carte met en avant les disparités dans la répartition des évènements esport, avec la présence de grands pôles qui reçoivent la majorité des compétitions. Des régions accueillent de manière ponctuelle de grands évènements de sport électronique, alors que d'autres sont totalement absentes de la scène esportive. Nous allons maintenant nous intéresser aux sommes des récompenses lors de ces grandes rencontres.

Cumul des gains des compétitions majeures de jeux vidéo dans le monde, de 2000 à 2017



Sylvain Durandal 2017
Source : wiki.teamliquid.net, 2017

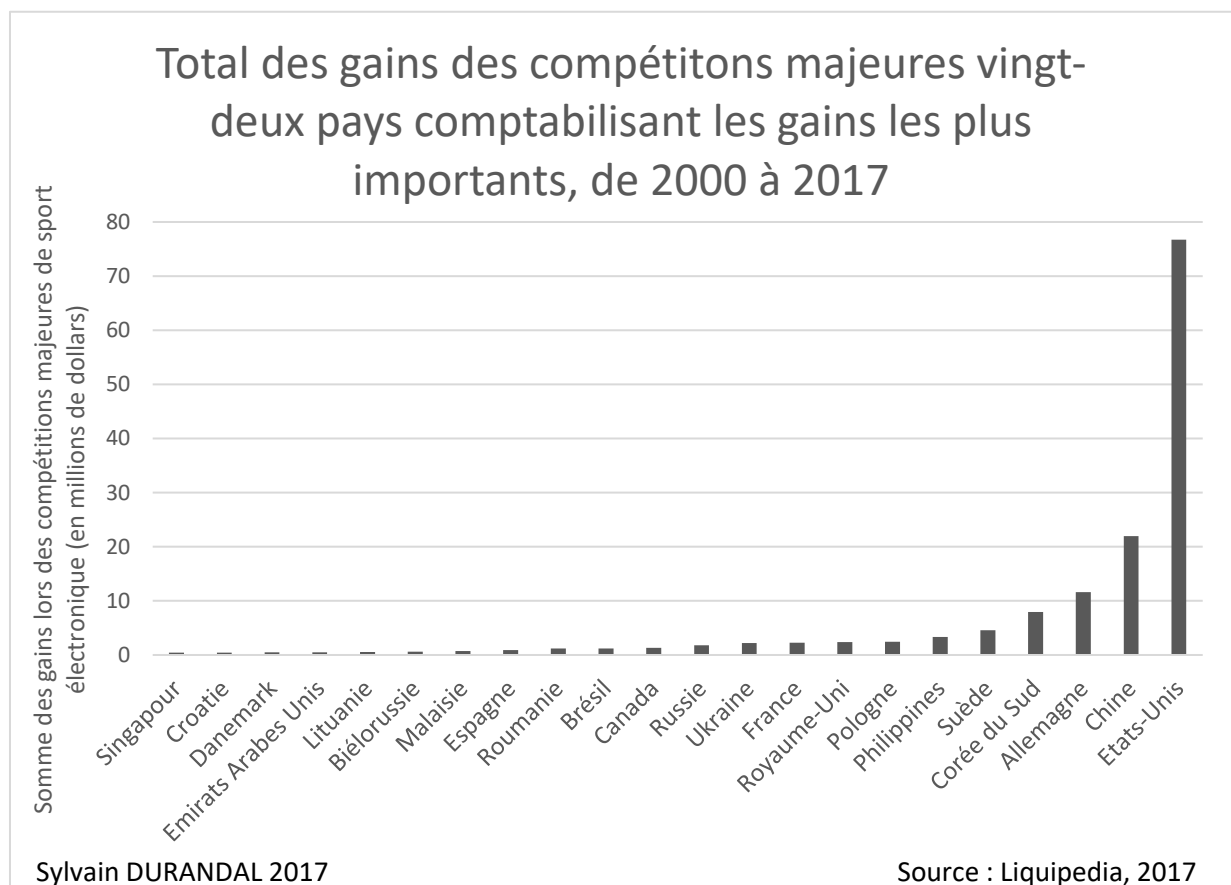
Fait avec Phlcarto 13/02/2017 <http://phlcarto.free.fr>

Carte 3 : Cumul des gains des compétitions majeures de jeux vidéo dans le monde, de 2000 à 2017

3) Domination des États-Unis en matière de gains lors de compétitions

On observe sur cette carte des logiques relativement similaires à celles vues précédemment, avec une somme des gains importante aux États-Unis, en Europe et en Asie de l'Est. On remarque une fois de plus que l'Afrique et le Moyen-Orient sont absents de la scène esportive, ceci est dû au manque de compétitions dans ces régions.

Toutefois, les États-Unis apparaissent davantage sur la carte des récompenses que sur celle des compétitions, ils accueillent un nombre moins important d'événements esport que la Chine, mais leurs récompenses pendant les tournois sont plus élevées. En Europe, que ce soit sur la carte 3 ou le graphique 7, il semble y avoir un relatif équilibre dans l'accueil de compétitions esport entre la Suède, la France et l'Allemagne. Néanmoins, cette carte et le graphique 7 montrent une dominance en matière de récompenses des événements organisés en Allemagne. De plus, des pays comme le Royaume-Uni et la Pologne, qui organisent tous deux un nombre moins important de compétitions que la France, enregistrent des sommes de récompenses plus importantes, comme nous pouvons le constater sur le graphique 7. En Asie du Sud Est, les Philippines apparaissent comme accueillant peu de compétitions sur la carte 3, alors qu'ils enregistrent une somme importante de récompenses.

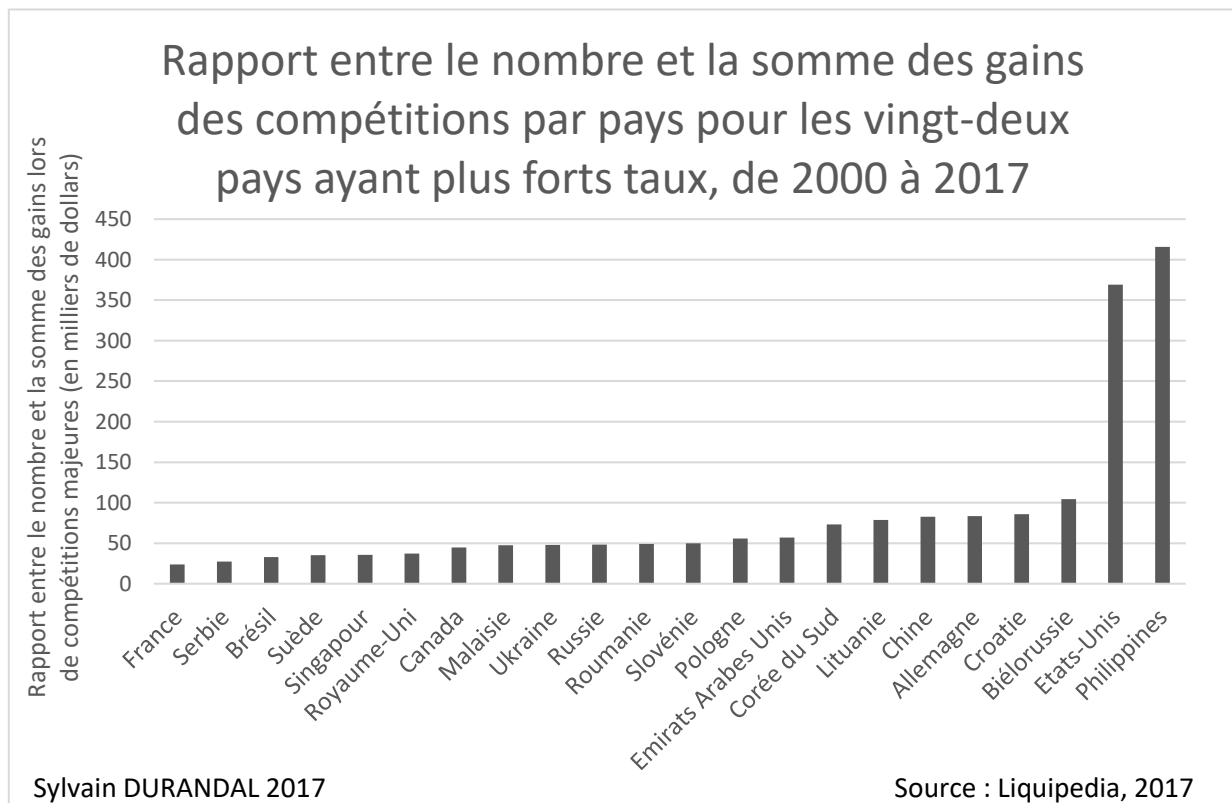


Graphique 7 : Total des gains des compétitions majeures pour les vingt-deux pays comptabilisant les gains les plus importants, de 2000 à 2017

La moyenne de la variable est une fois de plus supérieure à la médiane (2,6 millions pour la moyenne et 0,1 million pour la médiane), ce qui montre une distribution déséquilibrée de notre variable, avec une amplitude élevée. Les États-Unis enregistrent plus de 76 millions de dollars de gains et la Chine 22 millions. En comparaison, l'Irlande n'enregistre que 1110 dollars de gains totaux. L'écart type et le coefficient de variation sont tous deux très élevés, et viennent confirmer une forte hétérogénéité de la distribution (10,6 millions pour l'écart type et 4 pour le coefficient de variation).

2.3 Rapport entre le nombre de compétitions et les récompenses par pays

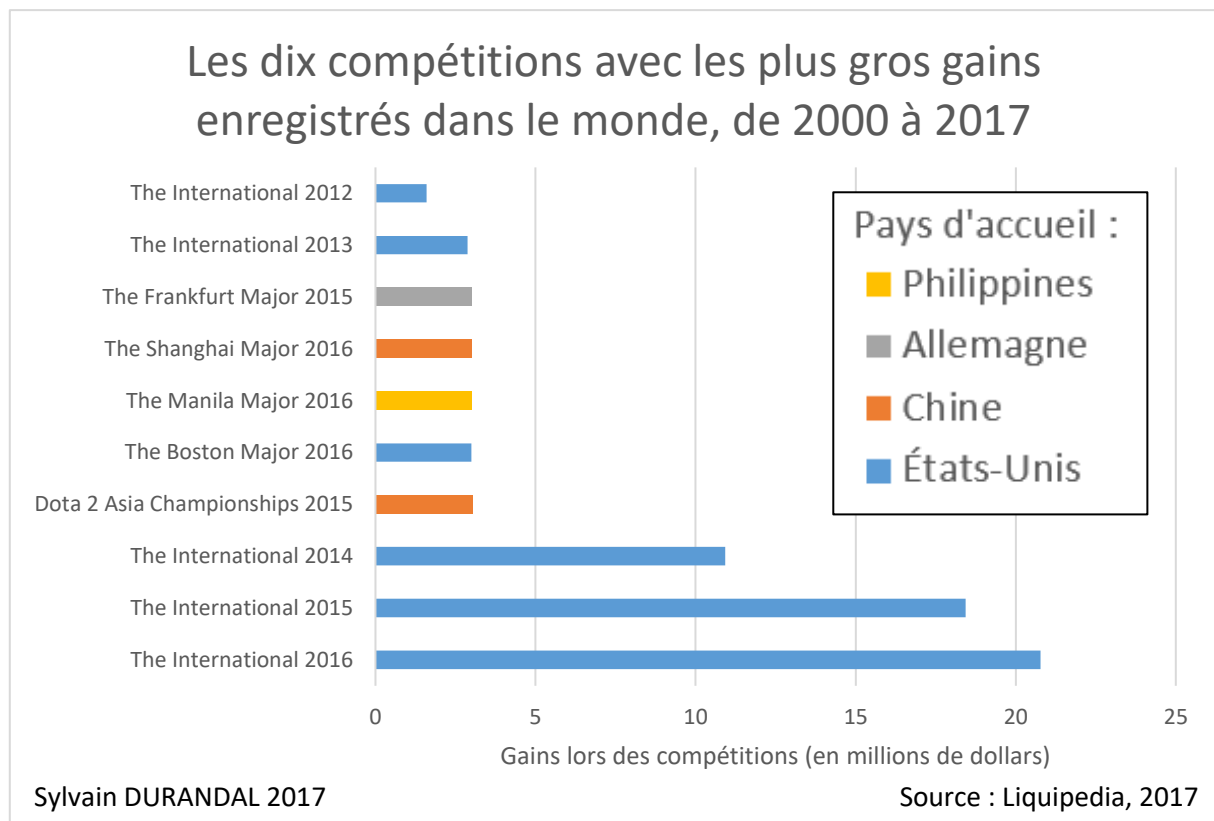
Une fois vus le nombre de compétitions et la somme des récompenses, il est intéressant de revenir sur un rapport entre les deux. La Chine organise le plus grand nombre de compétitions. Or ce sont les États-Unis qui comptabilisent le plus grand nombre de gains, comme nous pouvons le voir sur le graphique 8 (ils ont respectivement une moyenne de 83 et 369 mille dollars par compétition). Toutefois, ce ne sont pas les États-Unis qui enregistrent les gains les plus importants par compétition, en effet ce sont les Philippines, avec plus de 415 mille dollars par compétition. Les rapports élevés pour ces deux pays sont à mettre en relation directe avec les compétitions de DOTA 2, qui enregistrent des records en matière de gains (graphique 9).



Graphique 8 : Rapport entre le nombre et la somme des gains des compétitions par pays pour les vingt-deux pays ayant les plus forts taux, de 2000 à 2017

1) Le poids des compétitions de DOTA 2

Les dix compétitions ayant enregistré les plus gros gains concernent toutes le jeu DOTA 2. Les États-Unis ont accueilli les trois compétitions les plus importantes en matière de récompenses qui sont, *the International* 2014, 2015 et 2016 (graphique 9). Ces trois compétitions représentent 50 millions de dollars de récompenses, soit plus d'un tiers des récompenses totales (148 millions de dollars) cumulées sur 1576 compétitions. Les Philippines ont une forte moyenne de gains par compétition, qui s'explique par un nombre faible de compétitions (seulement huit) et par l'accueil d'une compétition de DOTA 2, avec une récompense de 3 millions de dollars.



Graphique 9 : Les dix compétitions avec les plus gros gains enregistrés dans le monde, de 2000 à 2017

2) Un nombre plus ou moins important de compétitions

Une des explications à des taux élevés peut être liée au nombre réduit de compétitions présentes dans le pays, comme c'est le cas en Biélorussie, avec six événements, ou encore en Croatie qui comptabilise cinq tournois. La France rentre dans une logique inverse, enregistrant un nombre relativement important de compétitions (au nombre de 96), pour un montant de gain relativement faible (2,3 millions, soit moins que the Manila Major 2016 organisé aux Philippines).

2.4 Grands pôles sportifs mondiaux

On observe, à travers l'étude de la variable du nombre de compétitions ou celle de la somme de récompenses, que ce sont dans les deux cas les cinq mêmes pays qui arrivent en tête, seul l'ordre change. On y retrouve, les États-Unis, la Chine, l'Allemagne, la Corée du Sud et la Suède.

1) États-Unis

Les États-Unis sont pionniers dans le domaine du jeu vidéo et dans l'accueil de compétitions esport, ils comptabilisent la plus grande somme de récompenses obtenues lors de compétitions majeures et c'est le deuxième pays en matière d'accueil d'événements. Il est important de prendre en compte que les deux entreprises Activision Blizzard et Valve Corporation, qui développent et éditent les jeux que nous avons sélectionnés, sont toutes deux des entreprises américaines. La ville qui enregistre les compétitions avec les plus grosses récompenses des États-Unis et du monde est Seattle. Elle accueille un certain nombre d'événements, dont les compétitions principales de DOTA 2, *The International*. Cela représente un total de 55 millions de dollars de récompenses obtenues dans cette ville, soit plus d'un tiers des récompenses mondiales du sport électronique. Le choix de cette ville comme lieu d'organisation des compétitions s'explique par la présence du siège social de son développeur et éditeur Valve Corporation dans la banlieue Est de Seattle, à Bellevue.

2) Chine

La Chine organise depuis 2011 un nombre de plus en plus important de compétitions (voir graphique 10), entre 2015 et 2016, le nombre d'événements en Chine a plus que doublé, passant de 42 à 99. La Chine est le pays qui accueille le plus de compétitions esport au monde. L'arrivée de sponsors comme Alibaba Group dans l'esport, démontre l'intérêt croissant pour ce phénomène en Chine. Toutefois, les récompenses obtenues lors des tournois sont plus faibles que celle des États-Unis. Shanghai est la ville chinoise qui accueille le plus de compétitions esport, avec 84 événements pour un total de 11 millions de dollars. Une fois de plus, les compétitions de DOTA 2 génèrent les plus importants revenus, avec deux tournois à 3 millions de dollars. Toutefois, la présence dans la ville d'une antenne de Blizzard Entertainment⁵⁵, développeur et éditeur des jeux Starcraft 2 et Hearthstone, explique le nombre important de compétitions de ces deux jeux, réciproquement 84 et 49, contre 46 pour DOTA 2.

⁵⁵ Shanghai - Blizzard Careers. (2017). Careers.blizzard.com. Consulté le 29 Juin 2017, à l'adresse : <https://careers.blizzard.com/en-us/locations/shanghai>

3) Allemagne

Avec ses 139 compétitions et ses 11,5 millions de gains, l'Allemagne est l'un des pays les plus actifs dans le domaine du sport électronique. Cela est lié à la création précoce de l'Electronic Sports League en Allemagne, fondée en 1997 sous le nom de Deutsche Clanliga (DeCL), ce qui fait d'elle la structure la plus ancienne encore en activité. Depuis 2007, l'ESL organise également les Intel Extreme Masters (IEM), compétitions du géant de l'informatique Intel.⁵⁶ Encore une fois, les tournois de DOTA 2 enregistrent des records en matière de gains. Notamment dans la ville de Francfort où les quatre compétitions répertoriées sont des compétitions de DOTA 2, elles enregistrent un total de 3,8 millions de dollars dont 3 millions lors de The Frankfurt Major 2015. Toutefois, la ville d'Allemagne qui comptabilise le plus de compétitions et de gains, est la ville de Cologne, avec 67 compétitions pour 5,3 millions de récompenses. En 2011, Cologne accueillit la seule compétition de *The International* en dehors de Seattle, avec une récompense de 1,6 million de dollars. Cependant, ce sont les ESL qui enregistrent les gains totaux les plus importants avec 2 millions de dollars. Cela s'explique en partie par le fait que l'Electronic Sport League est détenu par Turtle Entertainment, dont le siège social se trouve à Cologne⁵⁷.

4) Corée du Sud

La Corée du Sud enregistre un total de 108 compétitions pour 8 millions de dollars de récompenses, dont 5,7 millions sur le jeu Starcraft 2. C'est la Globale StarCraft 2 League, créée en 2010 qui enregistre les gains les plus importants, avec 4,2 millions de dollars. La ville de Séoul accueille l'immense majorité des compétitions sur le territoire national, avec 91 compétitions et plus de 7,3 millions de dollars de gains. Il n'est donc pas étonnant de retrouver une antenne de Blizzard Entertainment, dans cette ville.⁵⁸

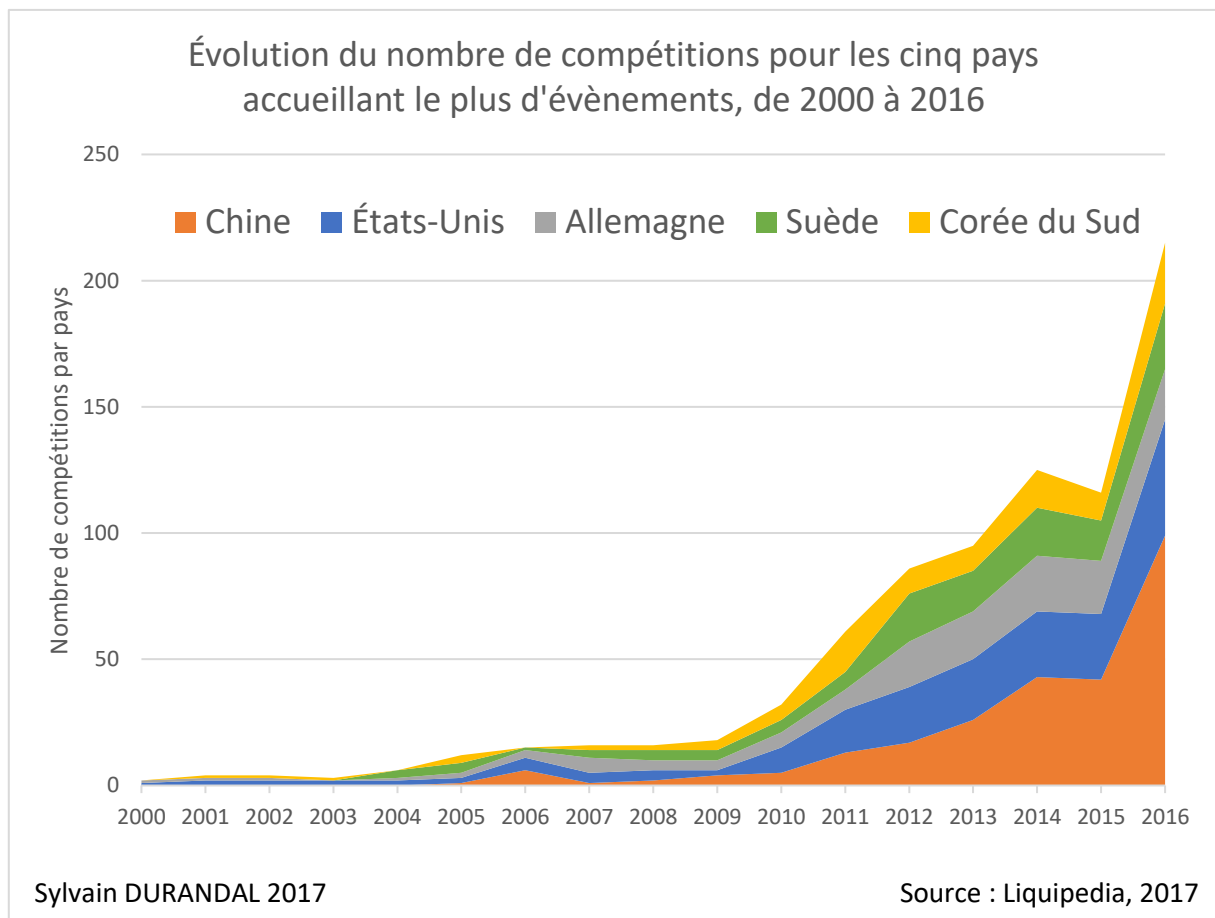
⁵⁶ Intel Extreme Masters. (2017). Fr.intelxtrememasters.com. Consulté le 15 Juin 2017, à l'adresse : <http://fr.intelxtrememasters.com/about/>

⁵⁷ GmbH, T. (2017). Turtle Entertainment: Company. Turtle-entertainment.com. Consulté le 12 Juin 2017, à l'adresse : <https://www.turtle-entertainment.com/company/>

⁵⁸ Seoul - Blizzard Careers. (2017). Careers.blizzard.com. Consulté le 20 Juin 2017, à l'adresse : <https://careers.blizzard.com/en-us/locations/seoul>

5) Suède

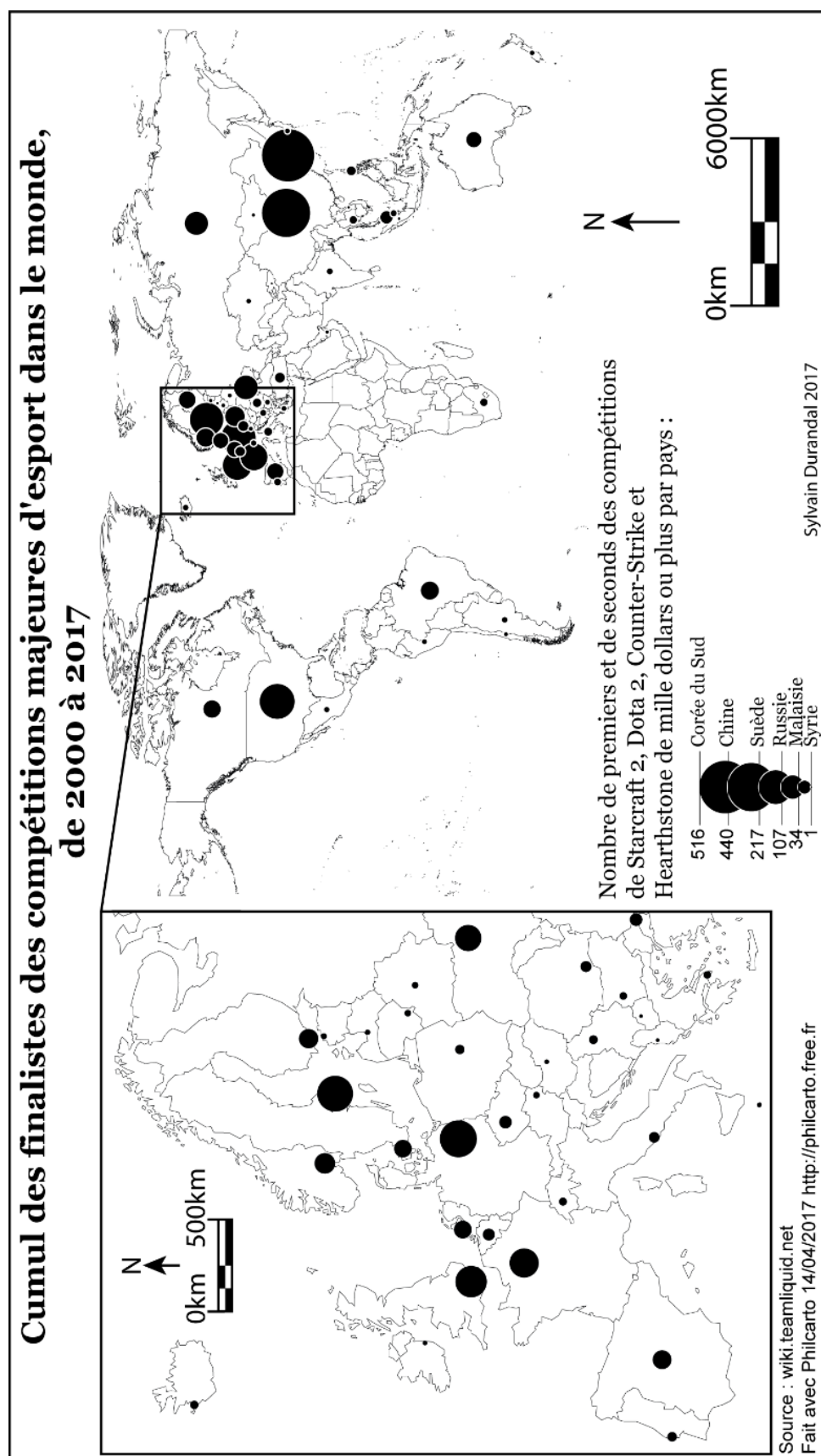
Ce pays comptabilise 130 compétitions pour 4,6 millions de dollars de récompenses. La compétition principale du pays est la Dreamhack, créée en 1994 par un groupe de camarades de classe. Elle réunit aujourd'hui un nombre important de joueurs lors de tournois sur différents jeux, ce qui représente 3,4 millions de dollars et la moitié des compétitions du pays. La majorité de ces événements se déroule dans la ville de Jönköping depuis 2001, et plus précisément au centre d'expositions Elmia. Cela représente pour la ville un total de 3,3 millions de dollars de récompenses pour 73 compétitions.



Graphique 10 : Évolution du nombre de compétitions pour les cinq pays accueillant le plus d'événements, de 2000 à 2016

Nous avons étudié les localisations des compétitions par pays et observé une domination de certaines nations dans l'accueil de compétitions de sport électronique. Nous allons maintenant nous intéresser aux joueurs, avec l'étude des localisations des finalistes (vainqueurs et perdants de la finale) des compétitions majeures d'esport. Cela nous permettra de confirmer ou non la présence de grands pôles esportifs.

2.5 Localisation des participants des compétitions majeures d'esport



Carte 4 : Cumul des finalistes des compétitions majeures d'esport dans le monde, de 2000 à 2017

Pour les compétitions de jeux multijoueurs, nous avons pris en compte seulement l'origine de l'équipe et non pas celle des joueurs. En effet, nous n'avons pas accès à la plupart des compositions des équipes et/ou à l'origine des joueurs au moment des événements.

L'ascendant des joueurs d'Asie de l'Est lors des compétitions majeures d'esport

La localisation des finalistes des compétitions majeures suit la même logique de répartition que celle des cartes précédentes, avec une domination de l'Asie de l'Est et de l'Europe, et en particulier un nombre important de finalistes d'origine sud-coréenne. Les États-Unis enregistrent un nombre important de joueurs (236), mais ce nombre est nettement moins important que celui de la Chine et de la Corée du Sud (respectivement 440 et 516). Cette carte confirme également l'absence de joueurs en Afrique et dans une partie du Moyen-Orient.

Avec une moyenne de 47,8 et une médiane de 9,5, la distribution de la variable semble déséquilibrée. Comme sur les variables précédentes, l'amplitude est forte, avec une différence importante du nombre de joueurs, de 516 pour la Corée du Sud, on passe à 1 pour des pays comme la Syrie. La variable est hétérogène, ce que l'écart type de 93,8 et le coefficient de variation de 1,9 viennent confirmer.

Comme nous pouvons le voir sur le graphique 11, les cinq pays les plus actifs en matière d'esport ne changent pas, seul l'ordre diffère. C'est en effet la Corée du Sud qui enregistre le plus grand nombre de finalistes lors de compétitions.



Graphique 11 : Nombre de premiers et de seconds des compétitions esport dans les dix pays qui en comptent le plus dans monde, de 2000 à 2017

Il faut alors se rappeler que certaines compétitions nationales sont réservées aux joueurs nationaux. C'est le cas de la Dust2.dk, compétition danoise de Counter-Strike, qui n'autorise pas les équipes composées de moins de trois Danois à participer.⁵⁹ Toutefois, ce genre de compétition reste relativement rare, la plupart des événements majeurs étant ouverts internationalement. Les compétitions qui présentent des récompenses relativement faibles, bien que théoriquement ouvertes à l'international, sont généralement disputées entre équipes nationales. En effet, des joueurs professionnels seront moins enclins à se rendre dans des pays où le prix du voyage et de l'hébergement est plus important que les gains lors de la compétition.

⁵⁹ Turneringer. (2017). Dust2.dk. Consulté le 15 Févr. 2017, à l'adresse : <http://www.dust2.dk/Nyheder/1420-turneringer>