
Explication de la localisation des compétitions majeures de sport électronique

1. Analyses multivariées

Pour tenter de comprendre la répartition de nos évènements de sport électronique, nous avons décidé d'étudier les liens entre diverses variables, qu'elles soient économiques, démographiques, ou encore technologiques avec nos deux variables concernant l'esport, qui sont le nombre de compétitions par pays et la somme des gains issus des compétitions.

1.1 Choix des variables

1) Économie

Comme nous l'avons vu précédemment, les grandes puissances économiques semblent avoir un avantage certain lors des rencontres majeures de sport. C'est pour cela que nous avons choisi d'utiliser le produit intérieur brut (PIB) par habitant, afin de mettre en évidence les relations qu'il pourrait exister entre nos variables esport et l'économie d'un pays.

2) Population

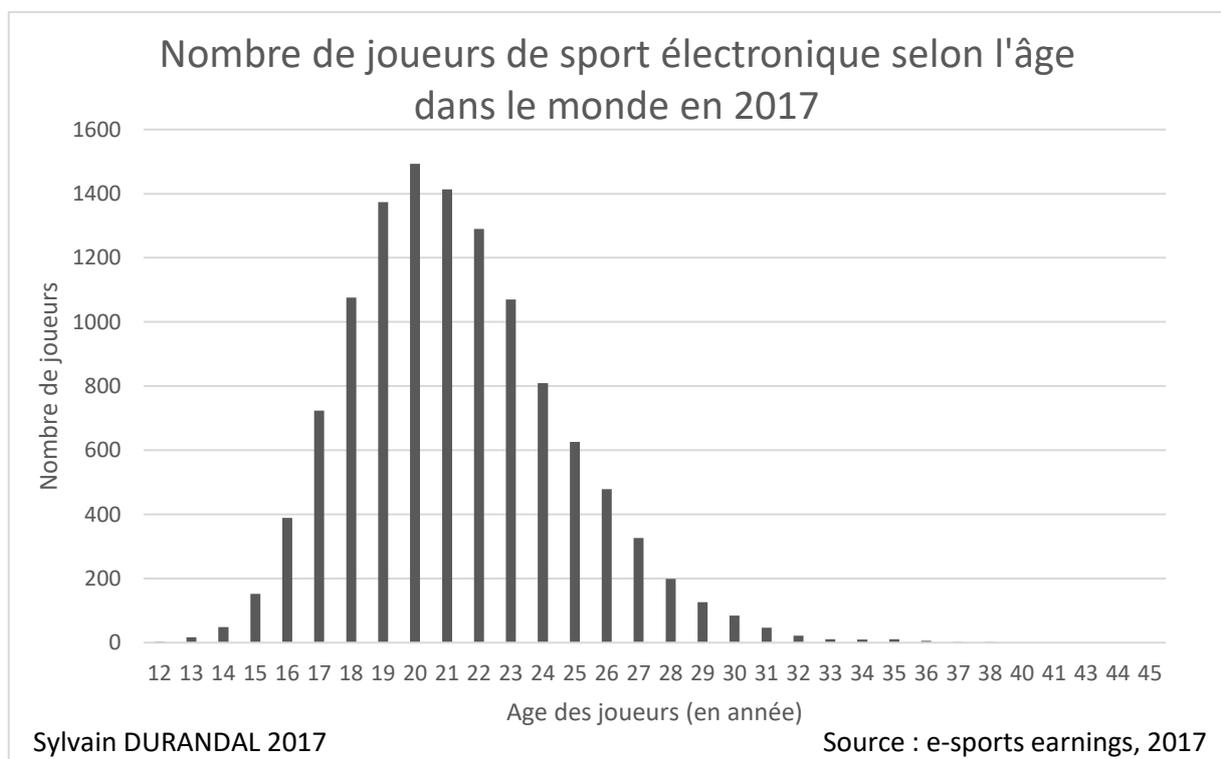
Dans notre analyse nous avons choisi d'utiliser une série de variables concernant la population des pays. Bien qu'il soit relativement complexe d'obtenir l'âge exact des joueurs, les données issues du site e-Sports Earnings nous donnent tout de même une grande tendance. D'après le graphique 12, les joueurs esport sont une population jeune, avec un maximum atteint pour les joueurs de 20 ans. C'est pour cela que nous avons choisi d'étudier les populations de 10 à 24 ans et de 65 ans et plus par pays. Nous mettrons alors en évidence les liens qui pourraient exister entre une population jeune et les compétitions de sport électronique, tout en nous intéressant au développement du esport dans les pays à population relativement plus âgée.

Ce ne sont pas les seules variables de population que nous prendrons en compte. En effet, nous étudierons nos variables esport en comparaison avec le pourcentage d'actifs et le pourcentage de population urbaine par pays. La pratique du sport électronique semble être réservée à l'espace urbain, la totalité des évènements esportifs se déroulant en ville. Toutefois, la définition de la ville diffère selon les pays : Selon l'ONU (2012)⁶⁰, dont sont issues les données sur la population urbaine (2015), « Une zone urbaine se définit par un ou plusieurs des éléments suivants : critères administratifs ou frontières politiques (zone relevant de la juridiction d'une municipalité ou d'un comité de la ville, par exemple), seuil de population (qui se situe

⁶⁰ SOWC-2012-DEFINITION (2012). UNICEF. Consulté le 2 Mai 2017, à l'adresse : <https://www.unicef.org/french/sowc2012/pdfs/SOWC-2012-DEFINITIONS.pdf>

généralement autour de 2 000 personnes pour une ville, bien qu'il puisse aller de 200 à 50 000 habitants en fonction des pays), densité démographique, fonction économique (si une grande majorité de la population n'exerce pas principalement des activités liées à l'agriculture, ou s'il y a un excédent d'emplois, par exemple) et présence de caractéristiques urbaines (rues pavées, éclairage électrique, réseaux d'assainissement) ».

Selon une étude du centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) de 2015⁶¹, la population des joueurs de jeux vidéo serait à dominante masculine et jeune. On pourrait donc faire l'hypothèse que la population active par pays pourrait alors avoir une influence sur l'évolution du nombre de joueurs et par extension sur le nombre de compétitions.



Graphique 12 : Nombre de joueurs de sport électronique selon l'âge dans le monde en 2017

3) Santé

Notre intérêt s'est également porté sur l'espérance de vie à la naissance par pays. Cette variable nous apporte des informations sur le système de santé du pays et sur l'état de santé des populations, et de façon indirecte, sur les technologies médicales, la capacité du pays à nourrir sa population, sur l'accès à l'eau potable, etc... (Caselli, Vallin, Wunsch, 2002). L'hypothèse

⁶¹ Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français (2015). CNC. Consulté le 24 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/7870223>

qui en ressort est qu'un pays ayant une espérance de vie faible doit faire face à d'autres problématiques que celle de l'essor du sport électronique.

4) Science et technologie

Le nombre d'articles de journaux scientifiques et techniques « se réfère au nombre d'articles scientifiques et techniques publiés dans les domaines suivants : physique, biologie, chimie, mathématiques, médecine clinique, recherche biomédicale, ingénierie et technologie et sciences de la terre et de l'espace. »⁶² Cette variable met en avant les progrès technologiques et scientifiques des pays. La naissance de l'esport et son essor sont directement liés à l'innovation dans le domaine informatique. Nous avons rapporté ce nombre d'articles au nombre d'habitants par pays, afin d'obtenir une variable quantitative continue.

5) Énergie

Une des composantes essentielles au développement de l'esport est l'accès à l'électricité des populations, sans cet accès il est impossible de réaliser des compétitions de sport électronique. Les populations sans accès direct à l'électricité depuis chez elles ont des chances réduites de jouer à des jeux vidéo, et donc, par extension, à devenir des joueurs compétitifs. En effet comme nous l'avons dit précédemment, les événements de sport électronique sont d'importants consommateurs en matière d'électricité, et même en dehors des compétitions, les consoles de salon, les ordinateurs et les écrans, nécessitent un accès à l'électricité. Les jeux mobiles, bien que moins consommateurs, épuisent relativement vite une batterie de téléphone.

6) Internet

Nos dernières variables portent sur l'accès à Internet. Comme nous l'avons vu dans notre première partie, de l'extension d'Internet dépend la diffusion du sport électronique. C'est pour cela que nous nous intéresserons aux individus qui utilisent Internet par pays. Internet peut être utilisé dans différents lieux publics, comme dans des gares, des bibliothèques ou encore des parcs. Toutefois, il semble relativement compliqué d'aller jouer dans ces lieux, le joueur devant d'une part transporter le matériel, et d'autre part, trouver un accès à l'électricité. De plus, même si le joueur possède un ordinateur portable, les jeux demandent une capacité de débit Internet

⁶² Traduction libre de « Scientific and technical journal articles refer to the number of scientific and engineering articles published in the following fields: physics, biology, chemistry, mathematics, clinical medicine, biomedical research, engineering and technology, and earth and space sciences. »

National Science Board. (2017). S&E Indicators 2016 | NSF - National Science Foundation. Nsf.gov. Consulté le 15 Juin 2017, à l'adresse : <https://www.nsf.gov/statistics/2016/nsb20161/#/data>

minimal, afin de pouvoir jouer sans latence et d'éviter divers problèmes de connexion. Certaines connexions publiques empêchent l'accès à des jeux, cela se fait par le biais de serveurs mandataires (ou « proxy » en anglais) ; ces serveurs servent de liaison entre le client et Internet, permettant de surveiller et filtrer les échanges (Desmontils, Jacquin, Simon, 2003). Pour ces différentes raisons, nous nous intéresserons, en plus de l'accès à Internet, au taux d'abonnement à une large bande fixe par pays, qui correspond au nombre d'abonnements à un réseau Internet. Comme pour l'accès à l'électricité, un accès facilité à Internet augmente les chances d'un pays de voir l'émergence de joueurs compétitifs.

Une dernière variable est la présence de serveurs Internet sécurisés pour un million d'habitants, ces serveurs permettant le cryptage de données dans les transactions Internet. Le marché du jeu vidéo est directement lié à ces transactions, en effet les jeux vidéo sont en partie achetés sous forme dématérialisée en ligne (Blanchet, 2012). Certains jeux esport, comme DOTA 2 ne sont d'ailleurs disponibles qu'en version téléchargeable en ligne, de plus, la totalité des achats de jeux passe alors par des serveurs Internet sécurisés.

Type de données	Variables	Source	Date
Population	Population âgée de 10 à 24 ans	Fonds des Nations unies pour la population	2016
	Population âgée de 65 ans et plus	Fonds des Nations unies pour la population	2016
	Population urbaine	Nations Unies	2015
	Population active	Banque mondiale	2015
Santé	Espérance de vie à la naissance	Nations Unies	2015
Economie	PIB par habitant	Banque mondiale	2015
Science et technologie	Articles de journaux scientifiques et techniques	Fondation nationale des sciences	2013
Energie	Accès à l'électricité	Agence internationale de l'énergie	2012
Internet	Individu utilisant internet	Union internationale des télécommunications	2015
	Abonnement à une large bande fixe	Union internationale des télécommunications	2015
	Serveurs Internet sécurisés	Netcraft	2015

Tableau 2 : Tableau récapitulatif des diverses variables

8) Collecte de données

Une fois nos différentes variables définies, nous nous sommes rendus sur les différents sites des grandes institutions internationales, afin d'en extraire les différentes variables. Certains indicateurs sont issus de sources privées, c'est le cas des articles de journaux scientifiques et techniques, qui proviennent de la fondation nationale des sciences américaine⁶³, l'équivalent du CNRS aux États-Unis. Les serveurs Internet sécurisés sont eux, issus de l'entreprise anglaise Netcraft⁶⁴, spécialisée dans les technologies d'Internet, qui met à disposition une série de données concernant son domaine de compétence. Ces deux sources sont présentes sur le site de la Banque Mondiale, ce qui nous incite à leur faire confiance.

Pour réaliser nos corrélations, il nous faut tout d'abord nous assurer que nos variables ont la même nature. Nos indicateurs sont des variables quantitatives continues issues d'un calcul, alors que nos variables sur l'esport sont une variable quantitative continue issue de mesures et une variable quantitative discrète. C'est pourquoi nous avons rapporté le nombre de compétitions au nombre de jeunes de 10 à 24 ans par pays (c'est la classe d'âge où l'on dénombre le plus de joueurs esport). La somme des récompenses obtenues lors de compétitions majeures de sport électronique est quant à elle rapportée au PIB du pays.

Nous pouvons maintenant commencer l'analyse multivariée de notre phénomène, avec en premier lieu la mise en évidence des corrélations entre les variables.

⁶³ NSF - National Science Foundation. (2017). Nsf.gov. Consulté le 17 Mars 2017, à l'adresse : <https://www.nsf.gov/>

⁶⁴ Netcraft | Internet Research, Anti-Phishing and PCI Security Services. (2017). Netcraft.com. Consulté le 27 Mai 2017, à l'adresse : <https://www.netcraft.com/>

1.2 Graphe des corrélations

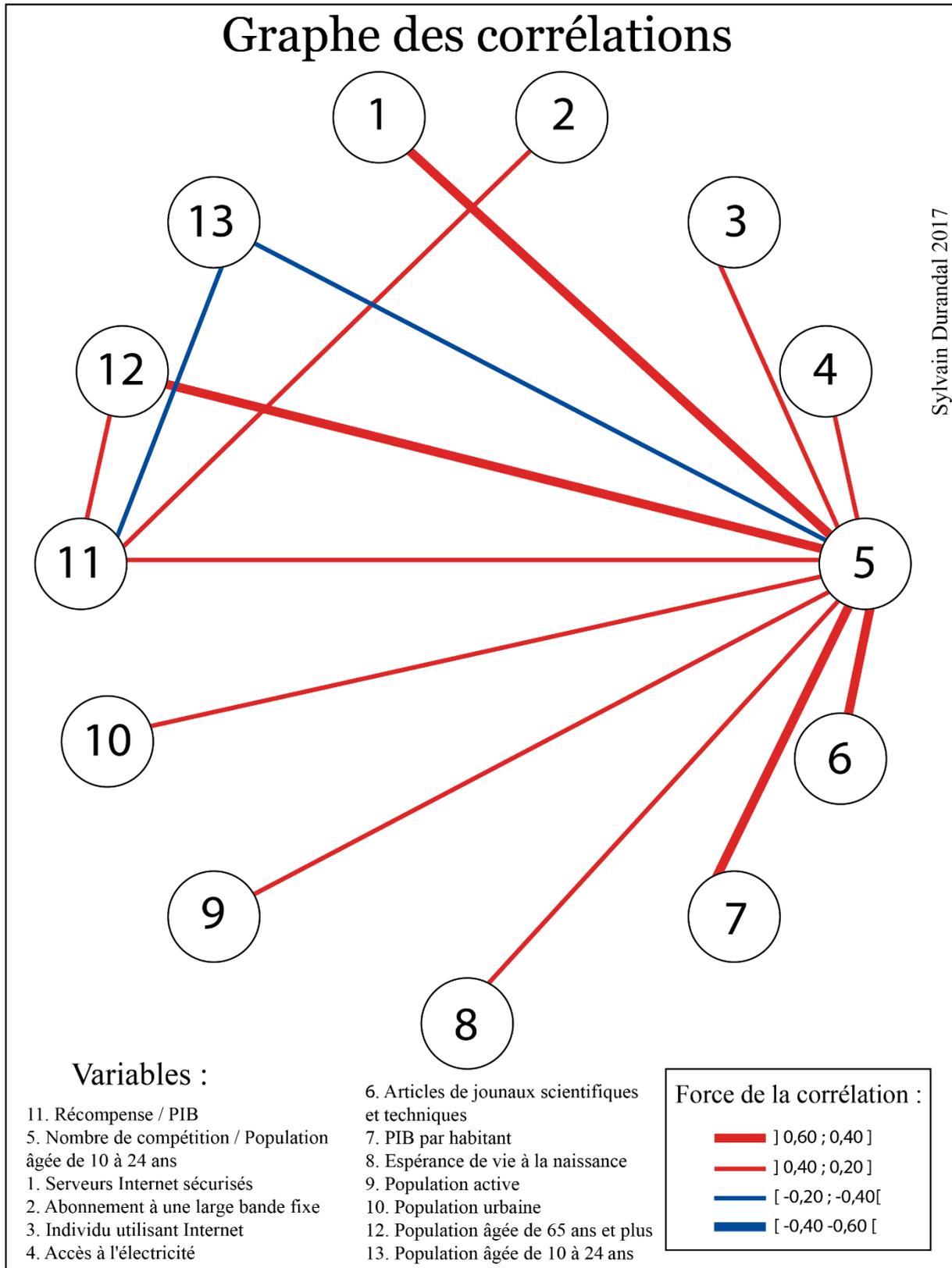


Figure 1 : Graphe des corrélations

D'après la table de Bravais Pearson, pour un degré de liberté égal à 100, le seuil de significativité de la corrélation est de 0,19 pour un intervalle de confiance de 0,05 (Dumolard, Dubus, Charleux, 2003). Dans un souci de clarté, nous avons décidé de représenter sur le graphe uniquement les corrélations avec les deux variables esport, qui dépassent ce seuil de significativité.

Il apparaît que le nombre de compétitions a un plus grand nombre de corrélations avec les différentes variables que la somme des récompenses, ainsi que des forces de corrélation supérieures. En effet, la somme des récompenses est corrélée avec deux variables de population et seulement une variable concernant Internet, qui sont, le taux de serveurs sécurisés, les populations de 10 à 24 ans et celles de 65 ans et plus. Toutefois, nous sommes conscients que les corrélations entre le nombre de compétitions et l'âge des populations peuvent être influencées par le fait que nous avons rapporté le nombre de compétitions au nombre de jeunes entre 10 à 24 ans dans le pays. Le nombre de compétitions a des corrélations relativement plus fortes avec le PIB par habitant, les articles de journaux scientifiques, les serveurs Internet sécurisés, et comme pour le nombre de compétitions avec la population de 65 ans et plus. Il est également intéressant de souligner que la corrélation entre nos deux variables esport semble elle-même relativement faible.

De plus, que ce soit pour les récompenses ou le nombre de compétitions, les deux variables ont une corrélation forte avec les populations âgées de 65 ans et plus, et une corrélation négative avec les populations âgées de 10 à 24 ans. Les joueurs de sport électronique sont essentiellement des populations jeunes, mais la corrélation semble indiquer que les compétitions prennent place dans des pays aux populations plus âgées.

Une fois les principales tendances dégagées, nous allons nous pencher plus en détail sur les liens qui existent entre nos différentes variables à travers l'étude de la matrice des corrélations.

1.3 Matrice des corrélations

Matrice des corrélations													
	Population âgée de 10 à 24 ans	Population âgée de 65 ans et plus	Population urbaine	Population active	Espérance de vie à la naissance	PIB par habitant	Articles de journaux scientifiques et techniques	Accès à l'électricité	Individu utilisant internet	Abonnement à une large bande fixe	Serveurs Internet sécurisés	Nombre de compétition / Population âgée de 10 à 24 ans	Récompense / PIB
Population âgée de 10 à 24 ans	1												
Population âgée de 65 ans et plus	-0,85	1											
Population urbaine	-0,59	0,49	1										
Population active	-0,49	0,33	0,34	1									
Espérance de vie à la naissance	-0,79	0,71	0,66	0,48	1								
PIB par habitant	-0,57	0,53	0,61	0,48	0,62	1							
Articles de journaux scientifiques et techniques	-0,66	0,75	0,55	0,36	0,64	0,82	1						
Accès à l'électricité	-0,73	0,58	0,63	0,34	0,79	0,41	0,41	1					
Individu utilisant internet	-0,84	0,72	0,73	0,51	0,82	0,74	0,71	0,74	1				
Abonnement à une large bande fixe	-0,83	0,87	0,61	0,46	0,76	0,76	0,86	0,59	0,86	1			
Serveurs Internet sécurisés	-0,50	0,58	0,47	0,38	0,53	0,83	0,85	0,32	0,63	0,77	1		
Nombre de compétition / Population âgée de 10 à 24 ans	-0,32	0,40	0,30	0,24	0,32	0,42	0,56	0,20	0,39	0,46	0,57	1	
Récompense / PIB	-0,29	0,30	0,12	0,13	0,14	0,06	0,18	0,19	0,18	0,21	0,12	0,33	1

Force de la corrélation :

] -1,00 ; - 0,75]
] - 0,75 ; - 0,50]
] - 0,50 ; - 0,20]
] - 0,20 ; 0,20 [
 [0,20 ; 0,50 [
 [0,50 ; 0,75 [
 [0,75 ; 1,00 [

Sylvain Durandal 2017

Figure 2 : Matrice des corrélations

Comme nous pouvons le voir sur cette matrice des corrélations, la population de 10 à 24 ans est la seule variable qui présente des valeurs de corrélation négatives. Avec une corrélation négative forte avec les populations âgées de 65 ans et plus, cela oppose les pays à population jeune et ceux avec des populations vieillissantes. Les corrélations les plus fortes sont entre l'abonnement à une large bande fixe avec les articles de journaux scientifiques et techniques, et avec les individus utilisant Internet. Internet, comme nous l'avons vu dans notre partie 1, a vu le jour dans le domaine universitaire, depuis que des chercheurs l'utilisent pour diffuser leurs recherches et créer des réseaux d'informations et d'échanges (Torregrosa, 2009).

En ce qui concerne le sport électronique, le nombre de compétitions a des corrélations plus fortes avec les articles de journaux scientifiques et techniques (0,56), et les serveurs Internet sécurisés (0,57). Tandis que les sommes de récompenses sont plus fortement corrélées avec le nombre de compétitions (0,33) et la population de 65 ans et plus (0,30). La corrélation la plus faible de la somme de récompenses se fait avec le PIB (0,06) alors que la plus faible du nombre de compétitions est avec l'accès à l'électricité (0,20).

Les récompenses semblent donc suivre une logique relativement différente de celle du nombre de compétitions, et dépendre davantage de variables de population que de variables économiques.

1.4 Analyse en composantes principales

Selon Lena Sanders (1990), « elle permet d'extraire le maximum d'informations sous une forme simple et cohérente à partir d'un ensemble très important de données et sert à mettre en évidence les interrelations entre les variables et les ressemblances et oppositions entre les unités géographiques analysées ». L'analyse en composantes principales (A.C.P) est alors l'outil le plus adapté, compte tenu de nos données. Elle nous permettra de dégager une valeur unique pour chaque pays afin de créer un indice « d'opportunité du sport électronique ». Nous étudierions ensuite les liens qui pourraient exister entre cet indice et nos variables concernant le sport électronique.

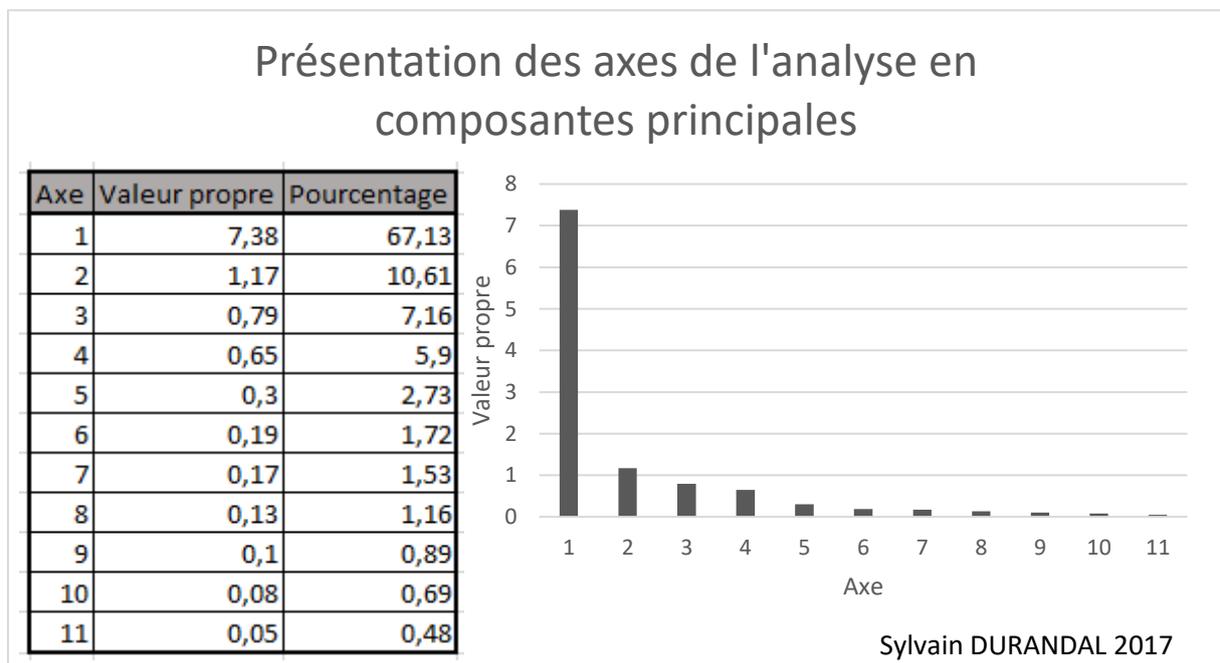


Figure 3 : Présentation des axes de l'analyse en composantes principales

Le premier axe résume 67% de la variance (Figure 3). On choisit alors cet axe, afin de créer une variable artificielle qui exprime des conditions favorables au développement du sport électronique, que nous transformerons en un indice.

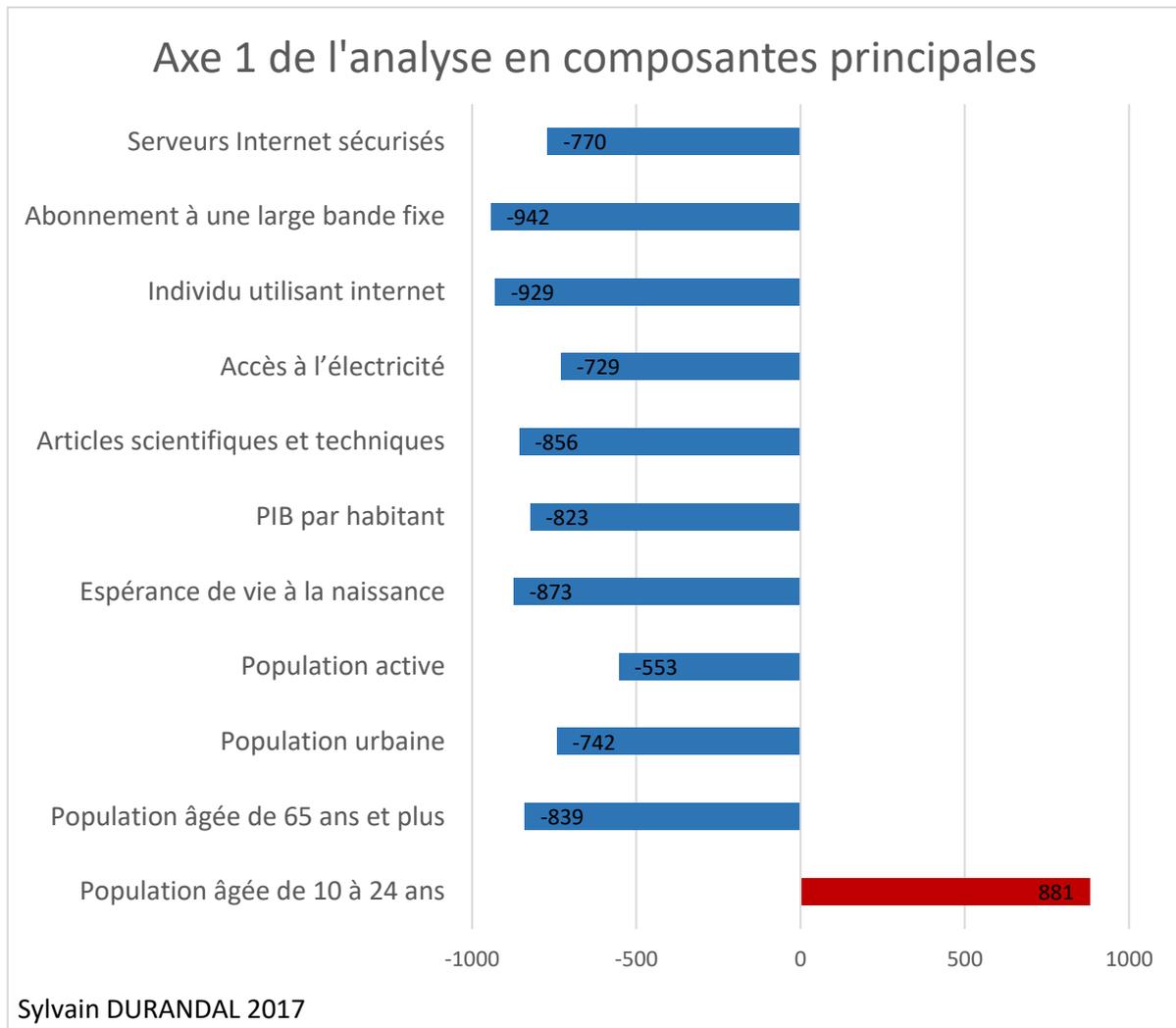


Figure 4 : Axe 1 de l'analyse en composantes principales

Sur cet axe nous observons une opposition entre les populations jeunes et le reste de nos variables. Les pays avec une part importante de population jeune sont majoritairement présents en Afrique Subsaharienne (Guengant, May, 2011), ce qui correspond à des pays qui ont connu de fortes crises, qu'elles soient alimentaires, économiques ou encore politiques (Dubresson, Moreau, Raison, Steck, 2011), alors que l'ensemble des variables qui s'opposent à ces populations jeunes correspondent davantage à des marqueurs de pays développés, comme le vieillissement de la population (Dupâquier, 2006), une économie forte et un accès accru aux progrès technologiques.⁶⁵

⁶⁵ Perspectives économiques mondiales 2008 : La diffusion de la technologie dans les pays en développement. (2017). Banque internationale pour la reconstruction et le développement / Banque mondiale. Consulté le 8 Juin 2017, à l'adresse : <http://siteresources.worldbank.org/INTPROSPECTS/Resources/334934-1322593305595/8287139-1327608119530/GEP08KeyFindingsFR.pdf>

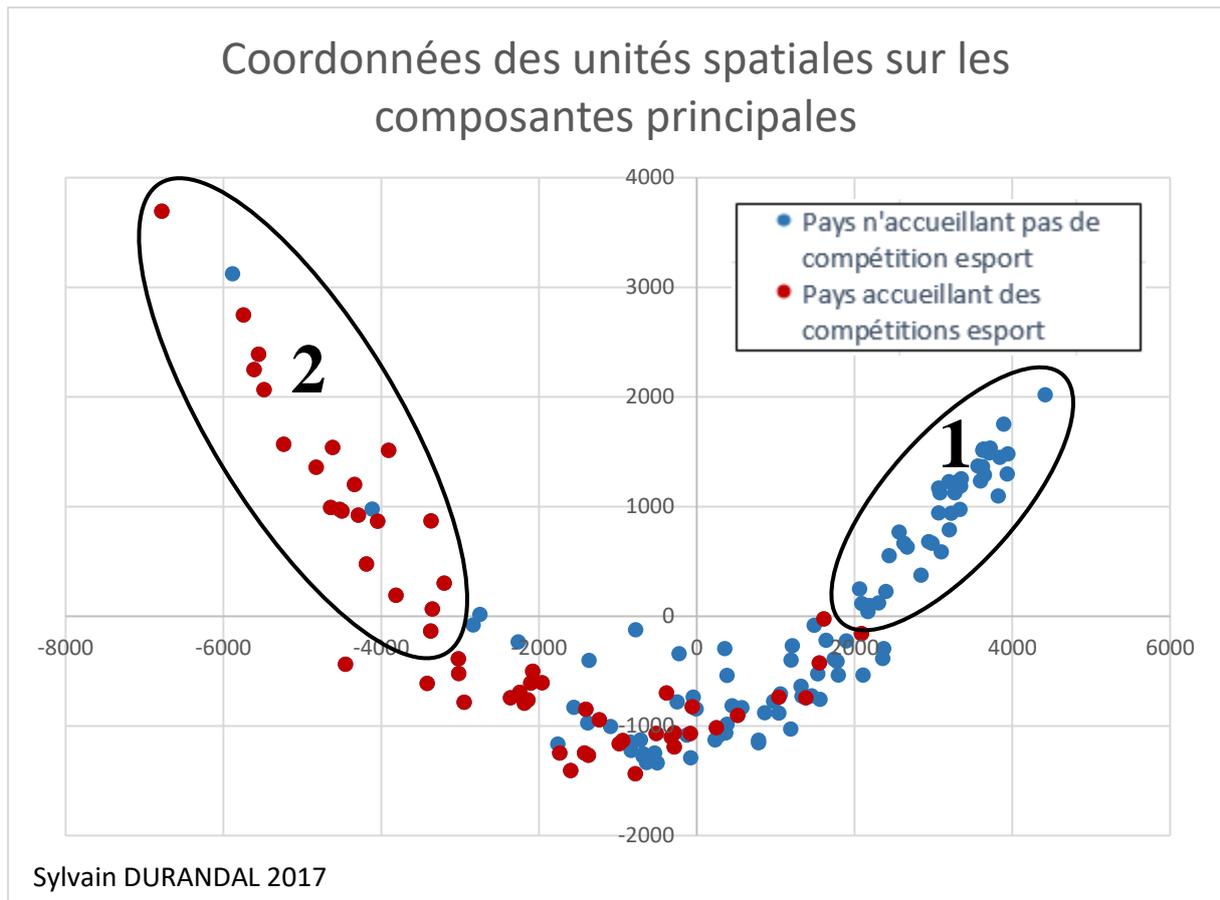
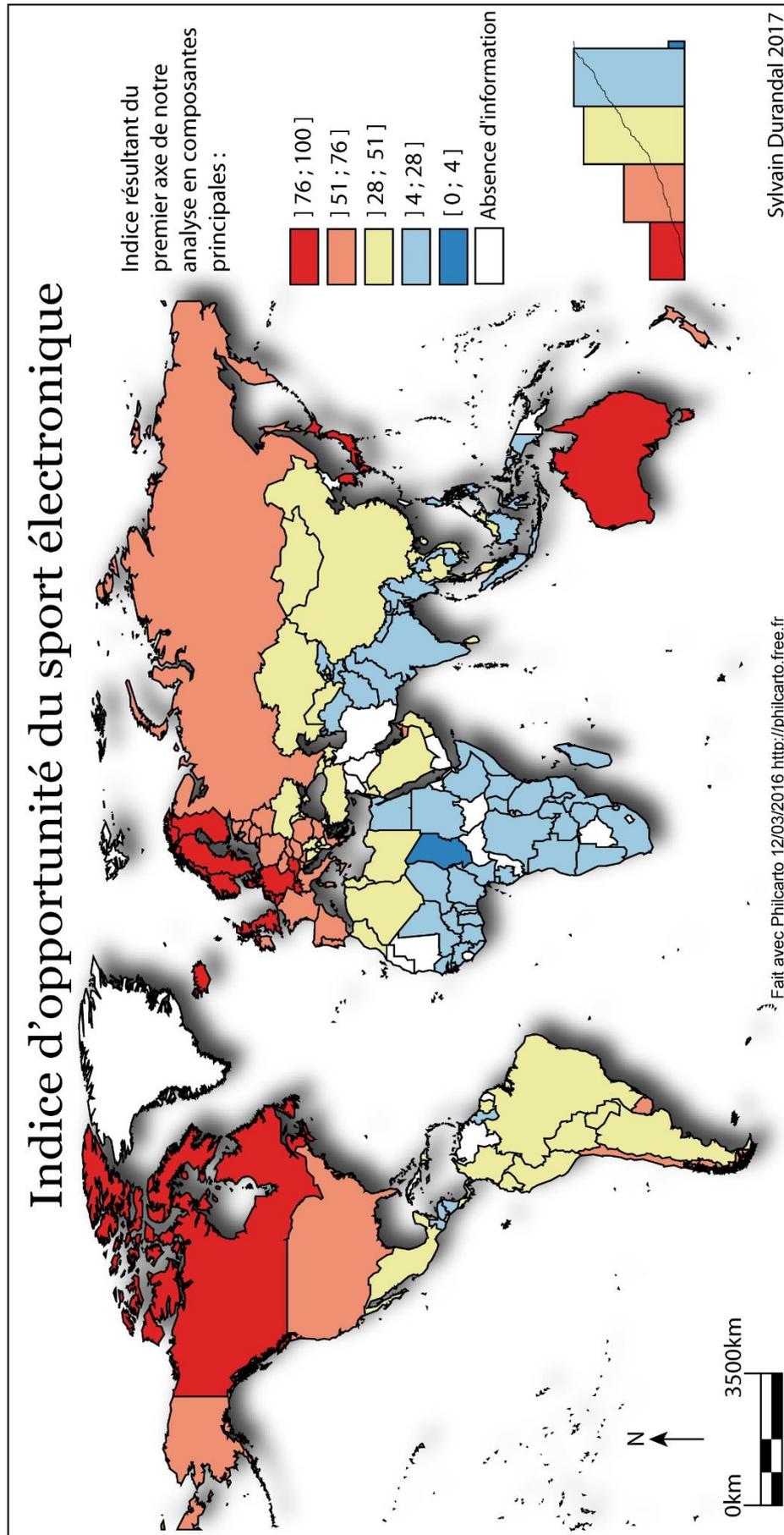


Figure 5 : Coordonnées des unités spatiales sur les composantes principales

Sur cette figure nous observons une opposition entre pays qui organisent des évènements sport et les pays qui n'en accueillent aucun. Les pays à gauche de la figure correspondent à des pays avec des économies relativement fortes, alors que les pays sur la droite de la figure correspondent davantage à des pays pauvres et/ou à des pays avec des populations jeunes importantes.

Le groupe 1 réunit des pays avec des populations jeunes, essentiellement des pays pauvres d'Afrique Subsaharienne. Le groupe 2 est constitué de pays riches qui organisent des compétitions sport, (à l'exception de l'Autriche et du Luxembourg). Il est composé de pays comme la Suède, la Corée du Sud, les États-Unis ou encore l'Allemagne.

Les pays les plus développés semblent accueillir une part importante des évènements d'esport dans le monde, tandis que les pays les plus pauvres n'en accueillent aucun. Toutefois, un certain nombre de pays qui accueillent des compétitions n'appartiennent à aucun des deux groupes. En effet, un pays comme l'Inde (qui est placée à proximité du groupe 1) est organisateur d'évènements de sport électronique.



Carte 5 : Indice d'opportunité du sport électronique

L'indice d'opportunité du sport électronique que nous avons utilisé est basé sur les valeurs de l'axe 1. Ces valeurs n'ont pas de sens en soi, nous les avons transformées pour qu'elles s'étendent de 0 (le pays le moins enclin à accueillir des compétitions d'esport) à 100 (le pays le plus enclin à accueillir des compétitions d'esport).

La moyenne de la distribution de l'indice est de 39,5 pour une médiane de 36,9, ces deux valeurs sont relativement proches. Cependant, l'écart type de 24,3 et le coefficient de 0,62 démontrent que la distribution de notre variable est hétérogène.

1) Répartition hétérogène de notre indice dans le monde

Cette carte possède une structure spatiale. L'Afrique Subsaharienne et l'Asie du Sud-Ouest ressortent avec des valeurs faibles, ce qui correspond à des populations jeunes et/ou à des pays pauvres. L'Europe, l'Amérique du Nord, le Japon, la Corée du Sud ou encore l'Australie, apparaissent avec des valeurs fortes, qui correspondent, comme nous l'avons vu sur l'axe 1, à des populations plus âgées, des économies fortes ou encore à un accès accru aux nouvelles technologies.

Les pays avec des valeurs fortes regroupent des caractéristiques propices au développement du sport électronique, on y retrouve des pays comme la Corée du Sud, l'Allemagne, ou encore la Suède. Toutefois, des pays comme les États-Unis et la Chine apparaissent avec des valeurs relativement plus faibles, alors qu'ils accueillent tous deux un nombre important de compétitions.

2) Analyse statistique de l'indice d'opportunité

Nous allons à présent étudier de façon séparée nos pays afin de mettre en évidence le rôle de notre indice, avec d'un côté les pays qui accueillent des compétitions de sport électronique et de l'autre les pays qui n'en accueillent aucune. La moyenne de l'indice pour les pays qui n'accueillent pas de compétitions d'esport, est de 27,3 pour une médiane de 25,5. Bien que ces deux valeurs soient relativement proches, l'écart type 17,6 et le coefficient de variation de 0,65 démontrent que la distribution de notre variable est hétérogène. La moyenne de l'indice d'opportunité du sport électronique pour les pays accueillants des compétitions d'esport est de 60,5 pour une médiane de 59,2. La variable est homogène, ce que l'écart type de 19,2 et le coefficient de variation de 0,32 viennent confirmer.

Il apparaît une différence importante entre nos deux moyennes, les pays qui accueillent des compétitions de sport électronique correspondent à des pays avec un indice d'opportunité élevé.

Au contraire, les pays qui n'accueillent pas de compétitions observent un indice relativement plus faible. Il semble alors qu'un lien existe entre notre indice et la présence de compétitions dans le pays. Les distributions de nos variables au sein de nos deux groupes, semblent indiquer que les pays qui n'accueillent pas de compétitions ont un profil différent, alors que les pays qui accueillent des évènements esport semblent correspondre à des profils relativement plus homogènes.

3) Indice d'opportunité confronté aux variables de sport électronique

Le coefficient de corrélation entre l'indice d'opportunité et les compétitions de sport électronique est de 0,20, ce qui est significatif pour une analyse composée de 154 individus. Toutefois, le coefficient de corrélation entre l'indice d'opportunité et la somme des gains lors de compétitions de sport électronique est plus faible, avec une valeur de 0,10, et n'est donc pas significatif. Cela signifie que l'augmentation de l'indice d'opportunité dans le pays améliore les chances d'accueil de compétitions de sport électronique, mais n'influence pas les gains lors de ces compétitions.

1.5 Conclusion des analyses multivariées

Les deux variables esport possèdent des corrélations relativement fortes avec les pays où les populations âgées de 65 ans et plus sont importantes et des corrélations négatives avec les pays où les populations de 10 à 24 ans sont importantes. Or, comme nous l'avons vu précédemment, ce sont ces populations jeunes qui représentent la majorité des joueurs de la scène esportive. Cette corrélation peut avoir un rapport direct avec les populations vieillissantes, correspondant à des pays riches (Sardon, 2006).

Le nombre de compétitions est davantage corrélé avec nos divers indicateurs que ne l'est la somme des récompenses, avec des corrélations relativement importantes envers les variables qui concernent Internet, la science et la technologie, et le PIB par habitant.

Comme nous l'avons déjà vu dans les parties précédentes, la diffusion du sport électronique est directement liée à celle d'Internet. Une augmentation du nombre de personnes qui utilisent Internet, mais aussi un nombre d'abonnements à une large bande fixe, favorise l'émergence de joueurs de jeux vidéo dans le pays dans un premier temps, et de joueurs professionnels dans un second temps. De plus, la présence de serveurs sécurisés permet aux joueurs d'accéder plus facilement aux jeux vidéo payants, téléchargeables en ligne.

Le développement d'Internet dans un pays peut être en lien avec le nombre d'articles scientifiques et techniques d'un pays. C'est dans le milieu universitaire qu'Internet est né, par le développement technoscientifique, et de façon plus générale, de la recherche dans le pays. Internet permet aux chercheurs de publier et diffuser l'ensemble de leurs travaux de recherche avec une plus grande facilité. Le sport électronique, et plus largement le jeu vidéo dépendent des innovations technologiques. Les constructeurs de consoles et d'ordinateurs, ainsi que les éditeurs, se servent de ces innovations pour améliorer les performances de leurs machines et pour complexifier les jeux. De l'évolution technologique dépend l'évolution des plateformes de jeux, et par extension des jeux vidéo eux-mêmes.

Le PIB par habitant est quant à lui fortement corrélé avec les variables concernant la science et la technologie, et l'accès Internet. Selon les chiffres de la Banque Mondiale (2014), ce sont davantage les pays riches qui investissent dans la recherche et le développement. On retrouve en tête la Corée du Sud, qui investit 4,3% du PIB dans ce domaine. Comme nous pouvons le voir sur le graphique 13, les cinq pays qui accueillent le plus de compétitions se retrouvent dans les quinze nations qui investissent le plus dans la recherche et le développement.



Graphique 13 : Les quinze pays investissant le plus dans la recherche et le développement dans le monde en 2014

L'axe 1 de notre A.C.P et la carte 5 qui en découle montrent une fois de plus une opposition entre population jeune et le reste de nos indicateurs, ce que la figure 5 vient confirmer. De plus, la plupart des compétitions se déroulent dans des pays riches, même si un certain nombre de compétitions semblent issues de logiques relativement différentes, comme les compétitions en Inde ou aux Philippines. D'autant que tous les pays correspondant à un indice d'opportunité élevé n'accueillent pas de compétitions, comme c'est le cas pour le Luxembourg, l'Autriche ou le Qatar.

Notre corrélation entre l'indice d'opportunité du sport électronique et nos variables esport, démontre l'existence d'un lien entre pays avec un indice d'opportunité élevé et l'accueil de compétitions esport. Toutefois, la somme des récompenses n'est pas corrélée avec notre indice. Les gains lors de compétitions semblent dépendre à des logiques relativement différentes par rapport à celles du nombre de compétitions. D'autres facteurs pourraient alors entrer en ligne de compte, dans la localisation d'évènements de sport électronique.

2. Esport, des facteurs explicatifs divers

La plupart des recherches et des articles scientifiques concernant le sport électronique étudient l'aspect marketing du phénomène, comme par exemple :

- l'esport en tant que produit de consommation (Seo, 2013),
- l'étude des marchés à croissance rapide (Bodin, Kekesi, 2017),
- expliquer les modèles de consommation dans l'esport en comparaison avec ceux du sport (Lee, Schoenstedt, 2011),
- l'impact du marketing événementiel sur la notoriété de la marque dans l'industrie de l'esport (Alopaeus, 2016),
- potentiel marketing du esport allemand (Libner, 2012),
- esport et marketing événementiel dans l'expérience économique (Borowy, 2012),
- création de valeur et appropriation dans l'industrie esport (Jerkrot, Zarrabi, 2016).

Une partie importante de ces recherches sont récentes et ont lieu dans le cadre de thèses de doctorat, de mémoires de licence ou de master. Nous nous pencherons uniquement sur les acteurs du sport électronique, afin de mettre en évidence leurs différentes relations, et l'impact que cela pourrait avoir sur les localisations de compétitions esport.

2.1 Acteurs du sport électronique

Comme nous pouvons l'observer sur la figure 8, l'esport réunit une série d'acteurs aux intérêts différents, avec d'un côté les industries en liens directs ou non avec le jeu vidéo, et de l'autre, les joueurs de tous niveaux.

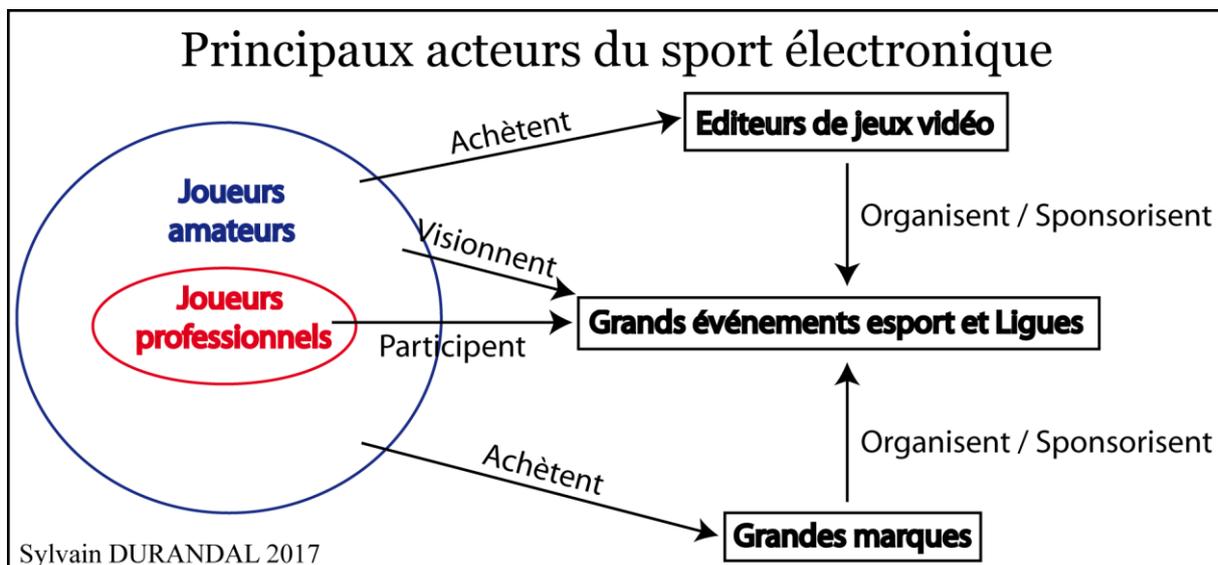


Figure 6 : Principaux acteurs du sport électronique

1) Les joueurs

Les joueurs jouent un rôle essentiel dans le sport électronique, ils composent à la fois les joueurs professionnels et une part importante des spectateurs des compétitions. Le centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), lors de son enquête (2015) sur les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français⁶⁶, différencie trois grandes catégories de joueurs en fonction de leur temps de jeu : les joueurs occasionnels, qui jouent le moins, les joueurs modérés et les joueurs passionnés qui jouent le plus.

Joueurs occasionnels ou modérés : Ils représentent la majorité des joueurs (56% des joueurs, selon le CNC, 2015), et sont également ceux qui jouent le moins. Ils jouent avant tout pour le plaisir, de façon relativement irrégulière. Ils privilégient l'aspect récréatif du jeu vidéo plutôt que son côté compétitif.

Joueurs passionnés : L'Office québécois de la langue française (2009) les définit comme « des personnes qui consacrent beaucoup de temps aux jeux vidéo, possèdent une grande connaissance du monde vidéoludique, recherchent la compétition et prennent plaisir à jouer et à explorer toutes les possibilités et les subtilités d'un jeu »⁶⁷. Ils sont moins nombreux que la catégorie précédente (44% selon le CNC, 2015), mais bien plus présents en matière de temps de jeu et d'activité autour du jeu (alimentation de forums, rédaction de guides, etc...). Ce type de joueurs s'investit dans son jeu de prédilection en privilégiant la compétitivité et la rentabilité (ne pas jouer sans objectifs, sans but concret).

Nous ajouterons une autre catégorie à celles proposées par le CNC.

Joueurs professionnels : ils gagnent leur vie grâce aux compétitions de jeu vidéo. Cela devient un véritable travail et demande un investissement très important. Les joueurs professionnels passent le plus clair de leur temps à jouer. Quand ils ne jouent pas, ils commentent leurs parties, analysent leurs mouvements, afin de pouvoir corriger leurs erreurs et d'être en mesure de se confronter aux meilleurs.

Un joueur passionné par un jeu ou un type de jeu peut être un amateur sur d'autres jeux, et inversement, ce que le CNC ne prend pas en compte dans son enquête. Le développeur et l'éditeur doivent alors s'adapter à un public aux attentes relativement différentes. Là où un

⁶⁶ Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français (2015). CNC. Consulté le 24 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/7870223>

⁶⁷ Joueur passionné. (2009). Oqlf.gouv.qc.ca. Consulté le 14 Juin 2017, à l'adresse : http://www.gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8349511

joueur plus expérimenté cherchera plus de difficulté, un joueur débutant sera davantage attiré par l'aspect ludique et accessible du jeu vidéo. Les jeux présents lors de compétitions, doivent être suffisamment faciles à prendre en main pour que la majorité des joueurs puissent y jouer, et suffisamment complexes pour établir une différence nette entre scène amateur et scène professionnelle. Le proverbe qu'on applique généralement au Poker, « cinq minutes pour apprendre, une vie pour maîtriser », peut être appliqué aux jeux de sport électronique.

2) Les éditeurs

Une des principales différences entre l'esport et le sport réside dans la présence d'éditeurs. Ils sont au centre du financement et de la distribution des jeux vidéo, ils servent de lien entre les constructeurs, les développeurs et la grande distribution. De plus, l'éditeur conserve, dans la majorité des cas, les droits de propriété intellectuelle du jeu (Johns, 2006). C'est là que se fait la principale différence avec le sport, chaque jeu est détenu par une entreprise, qui autorise ou non le déroulement de compétitions sur son jeu, quand elle n'est pas elle-même organisatrice d'évènements. À noter que Valve corporation et Blizzard sont à la fois développeurs (il peut y avoir plusieurs entreprises qui s'occupent du développement d'un jeu), éditeurs, et assurent eux-mêmes une partie des ventes, par le biais de plateformes en ligne dont elles sont propriétaires (Steam pour Valve, et Battle.net pour Blizzard).

3) Autres organisateurs

Certaines compétitions ne dépendent pas directement des éditeurs, en effet, la plupart autorisent le déroulement de compétitions sur leurs jeux.

Compétitions amateurs : Théoriquement, tout le monde peut organiser une compétition de jeux vidéo. Cependant, l'organisateur doit respecter les lois en vigueur dans le pays sur l'organisation d'évènements et les conditions d'utilisation définies par l'éditeur, comme le règlement concernant l'organisation de tournois, s'il existe. Les compétitions relatives à un jeu comme Starcraft 2 sont autorisées par l'éditeur. Toutefois, si la compétition dépasse une récompense totale de 10 000 dollars, l'organisateur doit demander une licence spécifique pour tournois.⁶⁸

⁶⁸ Mise à jour du règlement concernant l'organisation de tournois de StarCraft II. (2014). Blizzard entertainment. Consulté le 12 Mai 2017, à l'adresse : <http://eu.battle.net/sc2/fr/blog/13185744/mise-%C3%A0-jour-du-r%C3%A8glement-concernant-l%E2%80%99organisation-de-tournois-06-03-2014>

Compétitions internationales : La plupart des grandes compétitions internationales ou des ligues, comme la Dreamhack ou encore l'Electronic Sport League, appartiennent à des entreprises. Modern Times Group (MTG), société de divertissement suédois⁶⁹, a racheté en 2015 la majorité des parts de la compagnie Turtle Entertainment, société détentrice de la marque Electronic Sport League.⁷⁰ La même année, MTG achète la Dreamhack⁷¹, ce qui lui permet d'asseoir son statut dans l'esport mondial.

4) Les grandes marques

Un nombre relativement important de marques sont sponsors des tournois, équipes ou encore joueurs d'esport. Elles peuvent être en lien direct avec le milieu du sport électronique comme les marques d'équipements informatiques ; Logitech, Cooler Master, Acer, etc... Ou alors n'avoir aucun lien direct, comme Gillette⁷² ou encore Monster Energy⁷³. Certaines grandes marques organisent également leurs propres compétitions, comme Intel, avec les *Extreme Masters* en partenariat avec l'ESL, ou Asus, avec les *ROG OC Showdown*.

Les compétitions réunissent un ensemble d'acteurs, nous allons voir à présent l'intérêt des marques et des éditeurs à participer ou à organiser ce genre d'évènement.

⁶⁹ Our Story | MTG. (2017). MTG. Consulté 14 August 2017, à l'adresse <https://www.mtg.com/the-story/>

⁷⁰ L'ESL vendue à MTG - Millenium - eSport. (2015). Millenium. Consulté le 14 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.millenium.org/home/esport/actualites/l-esl-vendue-a-mtg-esport-esl-vente-transaction-millions-achat-parts-turtle-129842>

⁷¹ Modern Times Group rachète la Dreamhack - Millenium - DH : DreamHack. (2015). Millenium. Consulté 14 August 2017, à l'adresse : <http://www.millenium.org/home/DH/actualites/modern-times-group-rachete-la-dreamhack-modern-times-group-esport-esl-esea-monopole-rachat-dh-136941>

⁷² Société américaine spécialisée dans les produits d'hygiènes.

⁷³ Boisson énergisante de la marque Hansen Natural.

2.2 Les compétitions comme vitrines

Erik Alopaeus (2016) définit six étapes dans la construction et la promotion d'une industrie esport :

- identifier l'audience,
- créer une marque identifiable et mémorisable,
- optimiser son site Internet,
- être présent sur les réseaux sociaux,
- favoriser le bouche-à-oreille, et
- organiser des compétitions, qu'il définit comme un excellent point de départ.

1) Organismes et sponsors de grands événements

Les plus grandes compétitions de sport électronique sont organisées par de grandes entreprises ou des éditeurs. Les tournois de DOTA 2, réunissant les plus grandes sommes de récompenses, sont organisés ou sponsorisés directement par Valve corporation. Les World Electronic Sports Games 2016, qui ont réuni une somme totale de 3,7 millions de dollars, ont été organisés par Alisports, dont nous avons déjà évoqué le nom, et ImbaTV⁷⁴. Selon le site Teamliquid⁷⁵, on compte onze sponsors lors de ces événements. On y retrouve Alibaba, dont Alisports est la filiale, mais aussi Alipay, une solution de paiement sur Internet créé par Alibaba Group. Ce n'est pas le seul sponsor en rapport avec le domaine financier, trois autres entreprises le sont également, les sociétés Ant Financial et Aiyoumi, deux sociétés de services financiers, et Money Station, qui propose un service de prêt financier. Les autres sponsors ont un lien direct avec le milieu du jeu vidéo, comme des marques d'équipements informatiques (Logitech, Asus, Zowie, Hypep), de mobilier en rapport avec le jeu vidéo (Dxracer) et de création de maillots pour les équipes (Restman). Certaines de ces entreprises utilisent directement l'image des joueurs professionnels de sport électronique pour faire la promotion de leurs produits sur leur site Internet. Comme pour les grands événements sportifs, les compétitions de jeux vidéo sont un moyen de publicité pour les marques. D'après Gillon, Grosjean et Ravenel (2010), les grandes marques en lien direct ou non avec le monde sportif ont rapidement compris l'intérêt et le potentiel des grands événements en matière de visibilité. À l'heure actuelle, elles ne se

⁷⁴ Chaîne de diffusion d'événements esport.

⁷⁵ World Electronic Sports Games 2016. (2017). Liquipedia Counter-Strike Wiki. Consulté 15 August 2017, à l'adresse : http://wiki.teamliquid.net/counterstrike/World_Electronic_Sports_Games/2016

contentent plus d'être de simples sponsors, elles achètent des stades, comme l'Orange Vélodrome à Marseille ou encore l'Émirates Stadium à Londres, créent leurs propres événements, comme le Coca-Cola Sunday League de football en Angleterre, ou en acquièrent les droits, c'est le cas en France, avec la Conforama ligue 1. Pour des marques comme McDonald's, Samsung, Toyota, Coca-Cola ou encore Visa, la coupe du monde de football et les JO offrent « les plus grandes plateformes marketing au monde » (Gillon, Grosjean, Ravenel, 2010). Ces deux compétitions sont retransmises et techniquement regardables dans plus de deux cents pays dans le monde. Le but n'est pas seulement financier, il permet aussi une valorisation de la marque.

2) Les plateformes de diffusions

L'essor du sport et sa visibilité mondiale prennent forme avec le développement des radios puis des télévisions. « Les médias ont aboli les notions d'espace et de temps pour faire du sport l'élément fédérateur de la mondialisation » (Gillon, Grosjean, Ravenel, 2010). L'évolution technologique a permis au sport d'être accessible par le plus grand nombre et peu importe l'endroit et l'heure où il se trouve. Les satellites retransmettent en temps réel les grandes rencontres et Internet permet de les voir en différé.

Certaines compétitions esport sont diffusées à la télévision : en France, la chaîne l'Equipe a retransmis en clair la finale des ESWC (2015) sur FIFA, et BeIN Sports a diffusé à l'antenne l'Orange e-Ligue 1 (2016), compétition relative au jeu FIFA. Toutefois, la majorité des tournois sont retransmis en direct via des sites spécialisés sur Internet. C'est le cas de Twitch, qui se définit comme la plus grande plateforme vidéo collaborative pour joueurs de jeux vidéo au monde. Toute personne peut y diffuser le jeu qu'elle souhaite en direct, à toute heure de la journée, du moment qu'elle respecte les conditions d'utilisation. En 2016, la plateforme comptait 2,2 millions de personnes diffusant des flux vidéo, pour un total de 5 milliards d'heures regardées⁷⁶. L'essentiel des compétitions majeures de sport électronique y sont retransmises. Selon Newzoo⁷⁷, d'août 2015 à mai 2016, l'esport représente entre 14% et 31% du total du temps de visionnages sur Twitch, soit 804 millions d'heures de visionnage. Les quatre premières organisations esport les plus populaires sont Riot Games⁷⁸, l'ESL, la

⁷⁶ Presenting the Twitch 2016 Year in Review – Twitch Blog. (2016). Twitch Blog. Consulté le 16 Mars 2017, à l'adresse : <https://blog.twitch.tv/presenting-the-twitch-2016-year-in-review-b2e0cdc72f18>

⁷⁷ Société fournissant des informations sur le marché des jeux esports et mobiles.

⁷⁸ Éditeur, développeur et distributeur du jeu League of Legends.

Dreamhack et Valve. Twitch permet, en plus de la diffusion en direct, d'accéder à des vidéos en rediffusion. Youtube, le plus gros site d'hébergement de vidéo en ligne, permet également de diffuser des flux de vidéo en direct. Depuis 2015, Google, propriétaire de Youtube, a mis en place Youtube Gaming, qui permet, comme sur Twitch, de trouver des flux en direct transmis par des joueurs. Cette année, Youtube s'est assuré les droits de diffusion de la Counter-Strike, Global Offensive Pro League organisée par l'ESL⁷⁹, et devient un concurrent sérieux à Twitch.

3) Les compétitions majeures comme espaces publicitaires.

Les compétitions majeures de sport électronique offrent un espace marketing pour les grandes marques en rapport direct ou non avec le jeu vidéo. Les grandes marques d'équipement informatique, par leur présence sur les grands événements, le sponsoring d'équipes et de joueurs esport, affirment d'une certaine manière leur légitimité dans le milieu du jeu vidéo, comme le font les marques de sports lors d'événements majeurs. Les éditeurs ont tout intérêt à développer une scène esportive autour de leurs jeux, cela permet d'assurer une publicité constante, et de susciter l'intérêt des joueurs. Qu'ils soient eux-mêmes organisateurs ou qu'ils laissent d'autres structures le faire, l'abondance de compétitions permet la création de véritables communautés autour du jeu. Toutefois, les éditeurs reprennent peu à peu la main sur les événements esport. D'après Sylvain Maillard⁸⁰ (2016), les éditeurs régulent les calendriers des compétitions, en plus des règles relatives à leurs jeux.⁸¹ Valve corporation, en organisant chaque année des compétitions avec des gains de plus en plus élevés, s'assure par la même occasion une certaine couverture médiatique, un intérêt croissant de la part de joueurs professionnels et profite de la curiosité des spectateurs. De telles logiques marketing peuvent avoir des impacts directs sur la localisation des événements esport, comme l'organisation de compétitions majeures dans les villes où les éditeurs possèdent des locaux, cela permet d'affirmer leur présence dans le pays. Le choix d'organiser des compétitions et d'encourager le développement de la scène esport dans un pays n'est pas anodin. Les éditeurs s'offrent ainsi la possibilité d'accéder à de nouvelles parts de marché.

⁷⁹ CS :GO Pro League and YouTube partner for Seasons 5 and 6. (2017). ESL Pro League. Consulté le 16 Juin 2017, à l'adresse : <http://en.pro.eslgaming.com/csgo/proleague/news/csgo-pro-league-and-youtube-partner-for-seasons-5-and-6/>

⁸⁰ Directeur du tournoi ESWC

⁸¹ L'eSport fait vivre (6/10) - Vide juridique | ARTE+7. (2016). Arte.tv.fr. Consulté le 19 Mai 2017, à l'adresse : <https://www.arte.tv/fr/videos/071497-006-A/l-esport-fait-vivre-6-10-vide-juridique>

Pour s'assurer de la visibilité, des compétitions majeures, les éditeurs et les grandes entreprises, doivent tout d'abord s'intéresser à la portée de leurs événements.

2.3 L'importance des réseaux

Selon Laurent Chapelon (2004), « Un réseau est un ensemble d'éléments matériels, les infrastructures, et immatériels, électromagnétiques (ondes) ou informationnels, assurant la mise en relation de différents lieux d'un territoire et des entités qui les occupent. Il se compose non seulement d'éléments linéaires, permanents ou temporaires, qui traduisent l'existence de relations et en garantissent la possibilité, mais également d'éléments nodaux nécessaires à l'organisation des flux et au fonctionnement du système dans lequel s'inscrit le réseau. » Les réseaux mettent en relation les individus ou les objets géographiques et leurs territoires, par une série de liens, qui permettent la connexion, et de nœuds qui les structurent. L'auteur fait la différence entre réseaux matériels et immatériels, selon les caractéristiques du réseau.

1) Réseau matériel

Comme nous avons pu le voir, Internet joue un rôle important dans la diffusion du jeu vidéo et de l'esport. Certains joueurs pourraient alors avoir l'impression de pouvoir jouer avec ou contre des joueurs du monde entier ; or c'est un peu plus compliqué que cela. Dans l'ensemble des jeux esport étudiés dans notre mémoire, le joueur doit choisir l'origine ou la région du serveur sur lequel il veut jouer. Si un joueur veut jouer aux jeux Hearthstone, il a le choix entre trois régions géographiques, qui sont l'Europe, l'Asie ou l'Amérique. Sur Starcraft 2 une région supplémentaire est disponible, qui correspond à l'Asie du Sud-Est. Ces deux jeux sont issus du même développeur, la présence d'un serveur supplémentaire pour le jeu Starcraft 2 peut s'expliquer par le nombre de joueurs et par l'importance de la scène esportive concernant ce jeu en Corée du Sud. Cependant, dans aucun de ces deux jeux n'apparaît l'Afrique.

Selon Gilles Puel et Charlotte Ullmann (2004), « L'accès à cette technologie (Internet) n'est pas universel : des lieux sont très bien connectés, d'autres à l'écart. L'Internet n'est pas véritablement un « bien commun », car il demeure contrôlé par les États-Unis et quelques grandes entreprises. » Internet prend alors davantage la forme d'un réseau polaire que celle d'un réseau maillé, avec comme principal centre les États-Unis. Mais Internet n'est pas le seul réseau important pour le sport électronique.

2) Réseau immatériel

Les jeux vidéo en ligne réunissent des millions de joueurs et forment de véritables espaces sociaux. Cela fournit un nouveau cadre d'étude, avec notamment le cas des MMO, comme :

- l'espace social des pratiques de World of Warcraft (Coavoux, 2017),
- l'engagement des joueurs en ligne (Auray, 2003),
- la société en jeu (Craipeau, 2012).

D'autres études se spécialisent sur les jeux esport, comme celle sur les technologies des médias et l'apprentissage dans la communauté d'esport de Starcraft (Kow, Young, 2013). Elle décrit comment des joueurs utilisent les forums en ligne, les Wiki, les vidéos et les autres joueurs pour s'améliorer dans le jeu. Ce sont alors ces communautés qui deviennent spectateurs et demandeurs d'évènements de sport électronique.

Qu'ils soient matériels ou immatériels, les réseaux jouent un rôle important dans l'essor du esport, l'accès limité aux réseaux devenant alors vecteur d'inégalité.

2.4 Inégalité, le cas de l'Afrique subsaharienne.

Selon Roger Brunet (2005), l'inégalité est une « Différence perçue ou vécue comme injustice, comme n'assurant pas les mêmes chances à chacun. L'inégalité est plus mal vécue en matière d'accès à l'information, à la formation et aux soins qu'en matière de revenus, sauf au-delà de certaines limites ; mais ces domaines sont évidemment liés. Il existe des inégalités d'origine géographique, qui ne dépendent pas directement des revenus, mais des caractéristiques des lieux dans lesquels on vit : formation, information, soins peu accessibles dans des pays d'habitat lâche, dispersé de faible densité. Il se trouve néanmoins que ces différences ne se marquent réellement que pour les familles à bas revenu, les autres ayant toujours les moyens d'« égaliser » quelque peu les conditions. L'inégalité ne s'apprécie donc que dans une dialectique de la différence et de la disparité. Il est possible qu'elle puisse être jugée « productive » jusqu'à un certain point ; son excès est certainement « improductif » ». Les inégalités peuvent être diverses, et certaines vécues plus difficilement que d'autres. De plus, elles peuvent être différentes au sein d'un même territoire, en fonction de la situation enclavée de l'individu dans l'espace. Ce sont alors les personnes les plus démunies qui sont davantage exposées aux inégalités.

1) Accès aux réseaux limités

Comme nous avons pu le voir tout au long de notre analyse, le continent africain, à l'exception de quelques pays, semble ne pas être touché par le phénomène du sport électronique. Selon, Gilles Puel et Charlotte Ullmann (2004), « en 2001, les 50 pays d'Afrique subsaharienne (hors Afrique du Sud) ne comptaient pas plus de sites que la seule Lituanie ! En outre, les sites africains les plus intéressants se sont « délocalisés » en Europe et en Amérique du Nord à cause de la meilleure connexité Internet ». Sans réseau matériel, il est difficile de voir l'émergence de communautés.

2) D'autres priorités

L'Afrique subsaharienne connaît des « faiblesses économiques et politiques, famines et conflits, croissance démographique non maîtrisée, incertitudes climatiques, progression des épidémies » (Dubresson, Moreau, Raison, Steck, 2011). Cette région du monde doit faire face à d'autres problématiques que celle de l'essor du sport électronique.

Le sport électronique n'est donc pas une activité facilement praticable ; au-delà de l'accès au réseau se pose également la question du prix du matériel informatique nécessaire pour jouer.

2.5 L'esport a un coût

Si certaines compétitions peuvent rapporter d'importantes sommes d'argent, l'investissement initial en matériel peut être relativement important.

À la sortie de la dernière console de salon de Microsoft, la Xbox One, son prix était de 500 euros (2013), et celui de sa concurrente directe, la PlayStation 4 de chez Sony, était de 400 euros (2014) (Audureau, 2015). Le prix d'un ordinateur est variable en fonction de sa puissance. Cependant, une configuration minimale est requise pour jouer, cela représente un investissement d'environ 500 euros pour un joueur souhaitant jouer aux divers jeux choisis lors de notre étude. Seul Heartsthone offre la possibilité de jouer depuis un téléphone portable ou une tablette (qui ont eux-mêmes un coût). De plus, même si certains jeux sont disponibles en « Free To Play », d'autres sont payants, comme Starcraft 2, avec un prix de sortie en 2010 de 59 euros. À cela, il faut rajouter le prix des extensions⁸², indispensable pour jouer lors de compétitions, une sortie en 2013 pour 39,99 euros, et une autre en 2015 au même prix.

Nous sommes conscients que les prix peuvent varier selon les pays. Toutefois, le salaire moyen par an d'un habitant d'Afrique subsaharienne en 2011 s'élève à 2094 dollars. En comparaison, un habitant des États-Unis gagne en moyenne 42 500 dollars par an, alors qu'un Éthiopien gagne 979 dollars par an en moyenne.⁸³

Le sport électronique s'avère être une activité relativement coûteuse. En plus du prix des jeux et du matériel nécessaire, il faut rajouter celui d'un abonnement Internet, réduisant d'autant plus les chances d'organisation de compétitions de sport électronique dans certaines parties du monde. Alors que des facteurs réduisent ou empêchent la diffusion de l'esport, d'autres peuvent au contraire l'encourager.

⁸² Supplément apporté au jeu originel.

⁸³L'inégalité des revenus mondiaux. (2013). Inegalites.fr. Consulté le 15 Juin 2017, à l'adresse : http://www.inegalites.fr/spip.php?page=article&id_article=13sont-les-ressorts-des-baisses-de-prix-des-consoles_4794354_4408996.html

2.6 Le sport électronique, entre politique et culture

Bien que de plus en plus populaire, il n'en demeure pas moins que dans un grand nombre de pays, un flou juridique persiste autour des compétitions de jeux vidéo, et à propos du statut des joueurs professionnels. Outre la question de la reconnaissance de l'esport comme un sport, se pose également celle des statuts officiels des joueurs professionnels. En 2013, le Canadien Danny Le est le premier joueur professionnel à obtenir un visa d'athlète aux États-Unis, ce qui élève « les joueurs professionnels du jeu vidéo en ligne *League of Legends* au même rang que les basketteurs de la NBA » (Jandau, 2013).

Bien que pionniers dans les jeux vidéo et dans l'accueil de compétitions, les États-Unis ne le sont pas en matière de reconnaissance du sport électronique comme un sport à part entière.

A. Corée du Sud

Selon, Dal Yong Jin (2010) en Corée du Sud, « Les jeux sont diffusés à la télévision, les joueurs professionnels sont des célébrités et la culture de la jeunesse est souvent identifiée avec les jeux en ligne. »⁸⁴.

1) Une reconnaissance précoce

Dès la fin des années 1990, les « PC-Bang »⁸⁵, en lien avec la sortie de nouveaux jeux, tels que Starcraft, vont être des facteurs importants du développement du jeu vidéo en Corée du Sud. En deux ans les « Pc-Bang », passent de trois mille à vingt-et-un mille établissements, et le jeu Starcraft s'écoule à plus de deux millions d'exemplaires en 2001 (Chikh, 2011). Rapidement, on voit l'émergence de tournois, avec une retransmission des matchs à la télévision. En 2000, l'esport est reconnu et soutenu comme sport national par le gouvernement, avec la création de la Korean e-Sport Players Associations (Chikh, 2011). Les équipes s'organisent autour d'entraîneurs, de structures spécialisées, et sont sponsorisées par de grandes marques coréennes, comme Samsung, SK Telecom ou encore Korea Telecom.⁸⁶ Ces trois marques ont un lien direct avec la téléphonie et l'électronique.

⁸⁴ Phrase originale : "Games are broadcast on television, professional gamers are celebrities, and youth culture is often identified with online gaming."

⁸⁵ « Cafés Internet ouverts jour et nuit, bon marché et extrêmement populaires » (Paberz, 2012).

⁸⁶ L'étonnante culture e-sport de Corée | League of Legends. (2014). Euw.leagueoflegends.com. Consulté le 18 Mai 2017, à l'adresse : <http://euw.leagueoflegends.com/fr/news/esports/esports-editorial/letonnante-culture-e-sport-de-coree>

2) La Corée du Sud, le pays « le plus connecté » au monde.

L'essor du jeu vidéo et de l'esport, est à mettre en lien direct avec la volonté du gouvernement de développer les télécommunications en Corée du Sud. Selon Bruno Moriset (2011), « en février 2009, le gouvernement coréen a annoncé un plan sur 5 ans de 25 milliards de dollars, à financement principalement privé, qui doit permettre à 95 % de la population de bénéficier de débits de un gigabit par seconde (Gbps) ». Un gigabit par seconde correspond à des connexions très haut débit, comme les raccordements Internet par la fibre optique. En 2013, la Corée du Sud compte 18,9 millions d'abonnements à la fibre sur 50 millions d'habitants contre 315 mille en France en fin 2012 (Ducourtieux, 2013). Aujourd'hui, c'est le pays le plus connecté au monde.

3) Esport, entre succès et réalité

Le jeu vidéo et le sport électronique font désormais partie de la culture coréenne (Jin, 2010), l'université de Chung-Ang, l'une des plus prestigieuses du pays, acceptant désormais dans son département de sciences du sport des joueurs esport (John, 2015).

Les joueurs les plus populaires sont considérés comme de véritables stars en Corée du Sud, mais derrière cette apparente réussite de l'esport se cache la réalité des joueurs. L'esport comme le sport est un milieu incertain où de nombreux joueurs ne parviendront pas à devenir professionnels. La compétition est rude, comme l'entraînement, les joueurs passent de nombreuses heures par jour derrière un écran (Paberz, 2012), dans des logements parfois relativement étroits. (John, 2015)

Toutefois, le succès du jeu vidéo et principalement celui des MMO est tel que le gouvernement est contraint de prendre des mesures pour contrôler les heures passées en jeu. La loi « Cendrillon » interdit aux joueurs de moins de 16 ans de jouer entre minuit et 6 heures du matin (Mesmer, 2014). De plus, en 2014, « le gouvernement a voulu faire passer une loi «anti-addiction» qui met les jeux vidéo au même rang que l'alcool et les drogues » (John, 2015).

La Corée du Sud, par sa politique de développement de son réseau Internet, l'essor des jeux vidéo par les « PC-Bang », et la reconnaissance rapide du sport électronique, a su se placer comme l'une des nations majeures de l'esport, comme le montre le nombre important de finalistes d'origine sud-coréenne lors d'évènements de sport électronique.

B. Reconnaissance de l'esport

Devant la montée croissante de ce phénomène, certains pays mettent en place une série de lois régulant la pratique du sport électronique, c'est d'ailleurs le cas en France.

1) L'Essor précoce de l'esport en France...

Les compétitions de sport électronique ne sont pas un phénomène nouveau en France, dès 2003 l'ESWC est mis en place, sous l'impulsion d'un Français passionné de jeux vidéo, Matthieu Dallon. Annulée en 2009 et à la suite de multiples rachats, l'ESWC est depuis 2015⁸⁷ la propriété de Webdia⁸⁸.

En 2009 et 2011, sont créées les sociétés Millenium et O'gaming, qui sont aujourd'hui deux structures importantes dans l'esport en France. À l'origine, Millenium est une « guildes »⁸⁹, puis devient une communauté de joueurs, avec la création d'un site, qui est en juillet 2017 le deuxième site de jeux vidéo en France. Au-delà d'une simple communauté, Millenium va devenir un acteur important de la scène esport, en recrutant des joueurs et en organisant des compétitions. L'entreprise est rachetée en 2015 par Webdia. O'gaming a d'abord été une chaîne Youtube, créée par deux⁹⁰ frères, Alexandre et Hadrien Noci. Devant le succès de la chaîne, ils décident de créer leur propre structure. Cette année, Millennial Esport Cop⁹¹ est devenu actionnaire minoritaire d'O'gaming, en y investissant 2,5 millions de dollars.⁹²

2) ... mais une reconnaissance tardive

En France, depuis leur création, les compétitions de sport électronique sont soumises au régime des jeux d'argent, tels que la loterie et autres jeux de hasard.⁹³ C'est là qu'intervient le projet de loi pour une république numérique. En discussion depuis octobre 2014, le 8 octobre 2016 la

⁸⁷ ESWC, Webedia.... Sylvain Maillard répond. (2017). Team-aaa.com. Consulté le 19 Juin 2017, à l'adresse : http://www.team-aaa.com/news-42865-0-1-eswc_webediauuuu_sylvain_maillard_rpond.html

⁸⁸ Société française, spécialisée dans les médias en ligne, filiale du groupe Fimalac.

⁸⁹ Groupe de joueurs se réunissant pour jouer ensemble sur un ou plusieurs jeux.

⁹⁰ Audiences, V. (2017). Classement des sites Internet de jeux vidéo - juillet 2017. AFJV. Consulté le 2 août 2017, à l'adresse : http://www.afjv.com/news/7792_classement-des-sites-internet-de-jeux-video-juillet-2017.htm

⁹¹ Société canadienne, spécialisée dans la promotion du jeu vidéo et du sport électronique.

⁹² Millennial Esports Corp. investit dans O'Gaming. (2017). O'Gaming. Consulté le 3 août 2017, à l'adresse : <http://www.ogaming.tv/news/millennial-esports-corp-investit-dans-o-gaming/10815>

⁹³ Compétitions de jeux vidéo : le e-sport français aux manettes. (2016). Le portail des ministères économiques et financiers. Consulté le 19 Mai 2017, à l'adresse : <https://www.economie.gouv.fr/particuliers/competitions-jeux-video-e-sport-francais-aux>

loi est promulguée et publiée au journal officiel. Cette loi reconnaît le statut de joueur professionnel salarié et permet l'obtention d'un CDD dérogatoire d'un an minimum et de cinq ans maximum, inspiré de celui utilisé dans le sport de haut niveau. De plus, les compétitions physiques de jeux vidéo bénéficient d'un statut qui leur est propre, et autorisent la participation des mineurs avec une autorisation parentale (Forsans, 2016).

La reconnaissance du sport électronique par une nation lui offre un moyen de réguler ce phénomène nouveau, tout en encourageant son développement, par la reconnaissance du statut de joueur et celui des compétitions de sport électronique.