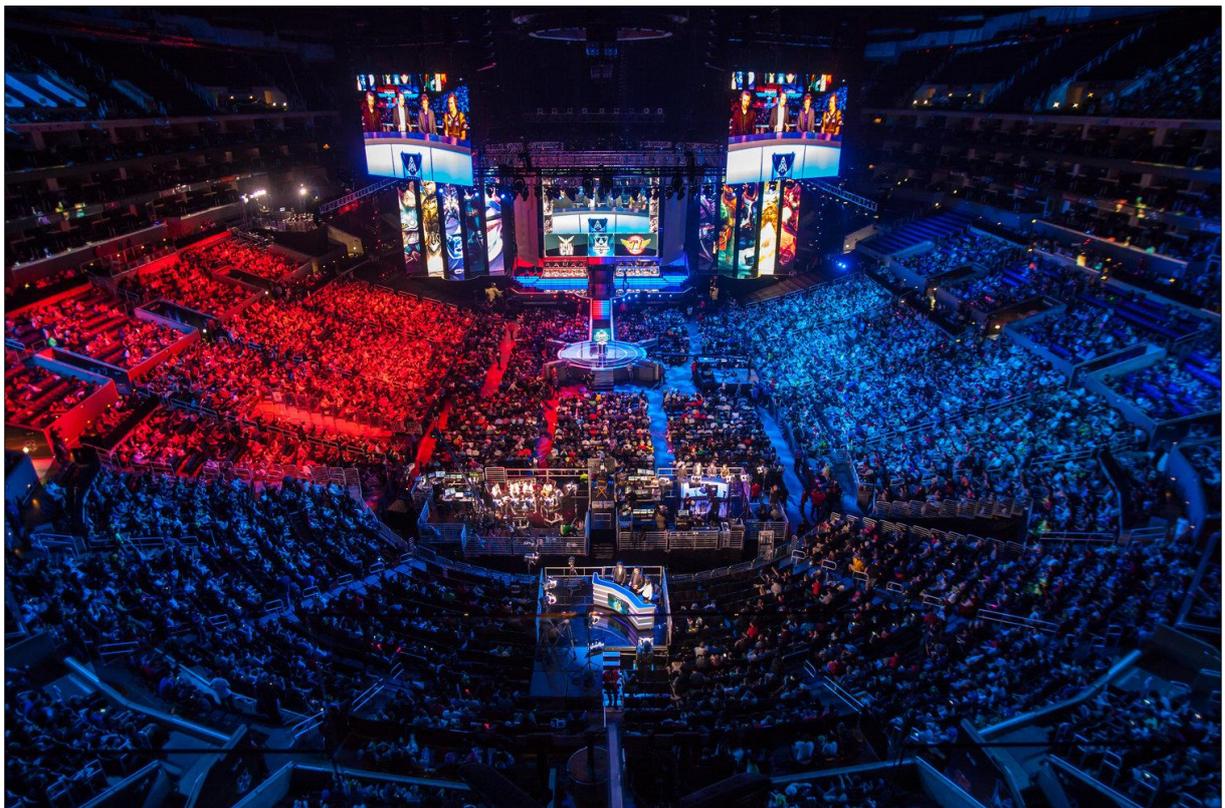


Enseignement Secondaire Catholique Cinacien

L'ESPORT

Quelles sont les possibilités d'évolution future de l'eSport en se basant sur celles du passé ?



Travail de fin d'études réalisé par LOTHAIRE Trystan

Mars 2017

M. Mailloux

Enseignement Secondaire Catholique Cinacien

L'ESPORT

Quelles sont les possibilités d'évolution future de l'eSport en se basant sur celles du passé ?

Travail de fin d'études réalisé par LOTHAIRE Trystan

Mars 2017

M. Mailleux

"Pour la réalisation de ce travail de fin d'études, je tiens tout d'abord à remercier mon promoteur M. Mailleux pour sa précieuse aide. Je remercie de même Mme Sabaut pour son aide dans la réalisation de la mise-en-page. Je tiens également à remercier mon père qui a relu ce travail afin de maintenir un minimum de fautes d'orthographe."

Introduction	1
1 Quelques généralités sur l'eSport.....	2
1.1 Critères du jeu eSportif.....	2
1.2 Première compétition.....	2
1.3 Personnalités influentes	3
1.3.1 Dennis "Thresh" Fong ; une figure importante	3
1.3.2 Lee "Faker" Sang-hyeok ; un prodige.....	4
1.4 Quelques structures	4
1.4.1 SK Telecom T1	4
1.4.2 Les fédérations	4
1.4.3 L'International eSport Federation.....	5
1.5 Jeux phares de l'eSport.....	6
1.5.1 League of Legends.....	6
1.5.2 Starcraft.....	7
1.5.3 Couter-Strike	8
1.6 Les compétitions.....	9
2 L'eSport sous l'aspect socio-économique.....	9
2.1 Les sponsors.....	9
2.2 Les nouveaux métiers	10
2.2.1 Les joueurs.....	10
2.2.2 Le STAFF.....	12
2.2.3 Le divertissement	12
2.3 Une nouvelle culture	13
2.3.1 Le vocabulaire	13
2.3.2 Les barcrafts	14
3 L'avenir.....	15

3.1	Points négatifs	15
3.1.1	La sédentarité et la dépendance.....	15
3.1.2	La durée de vie d'un jeu	15
3.2	Les points positifs	16
3.2.1	La démocratisation.....	16
3.2.2	Les rencontres	16
4	Conclusion	17
5	Bibliographie	18
6	Lexique	21

LISTE DES FIGURES

Figure 1: Configuration WASD.....	3
Figure 2: League Of Legends IG.....	7
Figure 3: Starcraft IG	8
Figure 4: CS: GO IG	9
Figure 5: Sponsoring.....	10
Figure 6: The mark of a true gamer.....	11
Figure 7: Eefje Depoortere	13
Figure 8: Mitch Voorspoels	13
Figure 9: Barcraft Game Over Nantes	14

Introduction

Plus de 27 millions de joueurs jouent à League of Legends chaque jour. Beaucoup d'entre eux jouent pour le plaisir mais il y a des personnes qui tapies derrière leurs écrans s'entraînent afin d'améliorer leur niveau de jeu ou de l'entretenir. Elles ne font pas ça pour les mêmes raisons que la plupart des joueurs casuels*. Ces joueurs sont des personnes qui avec leur équipe veulent remporter des tournois qui proposent la plupart du temps un cash prize*.

Bienvenue dans le monde de l'eSport, évidemment cela ne se résume pas uniquement à l'argent et aux tournois mais ils sont tous deux le centre de l'eSport. Ce monde est bien plus vaste et intéressant qu'il n'y paraît. C'est d'ailleurs une des raisons qui m'a poussé à vous parler de ce sujet. J'aimerais partager une grande passion qui se fait très souvent et très vite amalgamer car l'eSport n'est que très peu connu et compris. Pour décrire ce mouvement, je dirais que l'eSport est comparable à un système solaire où l'on peut voyager entre toutes les planètes et les planètes sont comparables à l'univers d'un jeu vidéo compétitif. Chaque joueur gardera toujours un lien avec le premier jeu auquel il a joué. Au long de ce travail, on pourra comprendre la présence du terme "sport" et surtout répondre à la question, quelles sont les possibilités d'évolution future de l'eSport en se basant sur celles du passé ? Des exemples ou informations se réfèrent en majeure partie à propos de l'univers du jeu League of Legends, cela n'est pas en soi un réel problème puisque League of Legends est le jeu le plus développé dans le domaine de l'eSport. Beaucoup d'autres jeux sont également présents sur la scène eSportive comme Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty, FIFA et plein d'autres mais certains vont être aussi abordés plus tard dans ce travail.

L'eSport est un phénomène qui n'est pas apparu du jour au lendemain et a pris du temps à se mettre en place. La compétition liée au jeu vidéo a toujours existé que ce soit au meilleur score dans les jeux d'arcade, à qui passe en premier la ligne d'arrivée dans les jeux de course, que ce soit sur des bornes d'arcades, sur consoles ou sur PC. Si l'on veut pouvoir connaître le futur de l'eSport, il faut premièrement savoir quelques points sur l'eSport. Tout d'abord, l'eSport en lui-même qui comprendra son histoire avec sa première compétition, ses personnalités et les structures pour ensuite voir les répercussions sur le monde socio-économique et en finissant par aborder le sujet de l'avenir en pesant le pour et le contre de cette pratique.

1 Quelques généralités sur l'eSport

1.1 Critères du jeu eSportif

Avant de commencer, une précision sur les caractéristiques théoriques d'un jeu pour être considéré comme eSportif. Il y a quatre critères distincts qui sont la visibilité, la jouabilité, la difficulté et la compétitivité. Premièrement, la visibilité signifie que lors d'un affrontement celui-ci est regardé par des spectateurs directement sur le lieu même ou alors diffusé et regardé en live sur internet par un nombre assez important de viewers*. Deuxièmement, la jouabilité est un point important car il faut que le jeu soit simple à comprendre au niveau des règles et de la manière dont on joue pour les débutants et le public. Troisièmement, la difficulté est encore plus importante et beaucoup plus complexe. Il est nécessaire que le jeu soit simple de prise en main mais complexe à maîtriser dans son entièreté, cela créera une différence entre les joueurs amateurs et professionnels. Il faudra beaucoup de temps à une personne pour maîtriser un jeu.

"5 minutes pour apprendre, une vie pour le maîtriser !"¹

La dernière caractéristique qui est la compétitivité coule de source puisque tous les jeux eSportifs sont en multi-joueurs, ce qui permet aux joueurs de s'affronter. Vous l'aurez compris dans les jeux eSportifs, la chance n'existe pas ou un tout petit peu dans le cas des jeux de carte comme Hearthstone: Heroes of Warcraft mais le skill* est quand même plus impactant que le hasard.

1.2 Première compétition

C'est en 1997 qu'une des premières compétitions officielles d'eSport est organisée. Celle-ci portait le nom "Red Annihilation" et était sponsorisée par Microsoft. La compétition s'est passée le 19 et 21 juin lors de la convention de l'E3² au Georgia Dome de la ville d'Atlanta³, là où des nouveaux jeux comme Fallout, Metal Gear Solid et Quake II ont été présentés. D'ailleurs, c'est sur l'ainé de Quake II, donc Quake, que les compétiteurs se sont affrontés. Il y a eu 16 joueurs sélectionnés au préalable parmi plus de 2000 participants. La finale opposait Tom "Entropy" Kizmey à Dennis "Thresh" Fong. C'est Thresh qui a gagné la rencontre et par la même occasion la Ferrari 328 GTS cabriolet du développeur de Quake, John Carmack.

¹ Citation de Mike Sexton, joueur de poker professionnel

² Electronics Entertainment Expo

³ Capitale de l'État de Géorgie aux Etats-Unis

1.3 Personnalités influentes

1.3.1 Dennis "Thresh" Fong ; une figure importante

Dennis "Thresh" Fong est né en 1977. Il est l'un des plus connus des joueurs pro. Thresh est extrêmement célèbre dans la communauté des jeux vidéo à tel point qu'on le compare au Michael Jordan des jeux vidéo et est même surnommé "Roi des joueurs". Il a été élu "meilleur joueur de sport électronique américain de tous les temps" par l'E-Sports Entertainment Association (ESEA). Il est aussi le co-fondateur du logiciel d'audioconférence sur Internet Xfire destiné exclusivement aux joueurs. Xfire a inspiré et laissé sa place à d'autres logiciels plus populaires comme TeamSpeak, Discord et Curse qui sont basés sur le même principe de fonctionnement. Lors de la QuakeCon 2016, la Esports League (ESL) a élu Dennis comme "outstanding individuals in the world of eSports" ce qui veut dire "un individu exceptionnel dans le monde des eSports". Pendant la cérémonie, il a dit : "The cool part is my small contribution to the world of eSports will be remembered someday" ce qui en français signifie "Le truc cool est que ma petite contribution dans le monde de l'eSport va être retenue un jour".

Effectivement puisque Thresh a complètement influencé la modification et la simplification du gameplay* de tous les jeux grâce au système "WASD control" ou "ZQSD" pour les claviers AZERTY. Avant cela, les joueurs avaient des contrôles étranges et donc des dispositions des mains toutes aussi étranges. Thresh et son frère cherchaient comment améliorer leur niveau en optimisant leurs bindings*. John Carmack a voulu lui rendre honneur en incluant dans Quake II un fichier nommé "Thresh. cfg". Les joueurs n'avaient qu'à lancer ce fichier pour avoir les mêmes contrôles que Thresh.



Figure 1: Configuration WASD

C'est après cinq ans de carrière professionnelle que Dennis Fong arrêta la compétition. Beaucoup de personnes ont voulu lui rendre honneur, c'est d'ailleurs ce qu'ont fait les créateurs du jeu League of Legends en donnant le pseudonyme de Dennis à un de leurs champions. Plein d'autres jeux ont des connotations à cette star de l'eSport.

1.3.2 Lee "Faker" Sang-hyeok ; un prodige

Lee "Faker" Sang-hyeok midlaner* des SKT depuis 2013 est sans aucun doute le meilleur joueur mondial. Tout comme Thresh, il est dit par Dustin Beck, le vice-président de Riot Games, qu'il est le "Michael Jordan des jeux vidéo". D'autres personnes le surnomment aussi le "Lionel Messi de League of Legends". Il est l'une des deux seules personnes à avoir gagné trois fois le championnat de monde avec son coéquipier Bengi. Il est devenu la référence du monde entier, même pour les autres professionnels qui s'inspirent de lui par moment.

1.4 Quelques structures

1.4.1 SK Telecom T1

SK Telecom T1 est une structure sud-coréenne faisant partie d'une industrie de télécommunication faisant elle-même partie d'un conglomérat⁴ sous le nom de SK Group qui est l'un des plus grands conglomérats sud-coréen.

SKT (SK Telecom T1) est principalement axée sur le jeu League of Legends et détient actuellement un palmarès inégalé dans sa catégorie depuis 2013. Elle est six fois championne de Corée (Chaque année deux championnats sont organisés, un sur la période automne-hiver et l'autre en printemps-été.), trois fois championne du monde (un championnat par an) et quelques autres tournois moins importants.

1.4.2 Les fédérations

L'eSport est né aux Etats-Unis et professionnalisée par la Corée du Sud. La KeSPA (Korean e-Sports Association) est une fédération sud-coréenne comme la FIFA mais pour l'eSport en Corée. La fédération est reconnue le 18 septembre 1999 et six mois plus tard a lieu sa cérémonie d'ouverture. La KeSPA édite des règles sur divers points et ses règles sont appliquées par des arbitres. Voici un exemple d'une règle concernant la pause :

⁴ Ensemble d'entreprises réunies par des liens juridiques et financiers et participant à des activités avec très peu de liens entre-elles

*" [...] Article 8, basé sur la demande d'un joueur pour la mettre la pause durant la partie:
- Avant de changer : Lorsque des problèmes surviennent dans des situations qui provoquent des problèmes dans la partie (graphismes, latence, problèmes du système,...). Dans les situations décrites ci-dessous, les joueurs peuvent taper "p" à plusieurs reprises pour demander une pause. (Mais, quand il y a un problème avec le clavier, le jeu peut être immédiatement mis en pause). Si l'arbitre n'apporte aucune décision, le jeu ne peut pas être mis en pause. Tout ce qui se passe dans la partie, dépend du jugement de l'arbitre. [...]"*

Durant l'année 2016, c'est en France qu'une autre fédération, France-eSport, voit le jour. Elle s'associe avec des associations et des syndicats du monde eSportif et ainsi unifie l'eSport en France. France-eSport se base sur des valeurs olympiques.

1.4.3 L'International eSport Federation

En aout 2008, l'International eSport Federation est fondée et élit son siège social à Séoul en Corée. Les membres fondateurs sont : la Belgique, le Danemark, l'Allemagne, les Pays-Bas, l'Autriche, la Suisse, la Corée du Sud, Taiwan et le Vietnam. Cette fédération a été créée dans le but de faire reconnaître le sport électronique en tant que sport à part entière. Pour arriver à ce but, l'IESF est active sur différents points tels que l'augmentation du nombre de pays membres, la création des règlements et des normes pour les eSports internationaux, les formations des arbitres par le biais du programme des ressources humaines⁵ et par l'organisation de championnats du monde eSports internationaux. De nouveaux membres se sont ralliés et voici la liste (voir tableau page 6) de tous les pays membres en fonction de leur continent. Cela nous permet d'avoir une vague idée de l'implication dans l'eSport de chaque continent.

⁵ Ensemble des pratiques mises en œuvre pour administrer, mobiliser et développer les ressources humaines impliquées dans l'activité d'une organisation

<u>Europe</u>	<u>Asie</u>	<u>Afrique</u>	<u>Amérique</u>	<u>Océanie</u>
 Autriche	 Chine	 Egypte	 Argentine	 Australie
 Azerbaïdjan	 Taïpei	 Namibie	 Brésil	 Nouvelle-Zélande
 Belgique	chinois (Taïwan)	 Afrique du Sud	 Costa Rica	
 Danemark	 Inde	 Tunisie		
 Finlande	 Indonésie			
 Géorgie	 Iran			
 Irlande	 Kazakhstan			
 Israël	 Corée du Sud			
 Italie				
 Macédoine	 Malaisie			
 Pays-Bas	 Maldives			
 Norvège	 Mongolie			
 Roumanie	 Népal			
 Russie	 Philippines			
 Serbie	 Sri Lanka			
 Suède	 Tadjikistan			
 Suisse	 Thaïlande			
 Ukraine	 Emirats Arabes Unis			
	 Vietnam,			
	 Macao			

1.5 Jeux phares de l'eSport

1.5.1 League of Legends

League Of Legends (LoL) est un MOBA* développé par l'entreprise Riot Games. Sa version beta est sortie en 2009 et c'est en août 2011 que le jeu marque son entrée dans l'eSport en étant intégré aux ESL⁶. C'est le parfait exemple des critères cités ci-dessus car ce jeu consiste à détruire le château ennemi. Pour ce faire, dix joueurs séparés en deux équipes de cinq s'affrontent. Chaque joueur incarne un personnage qui possède des capacités et

⁶ Une série de tournois internationaux de sport électronique sponsorisés par Intel

caractéristiques spécifiques propres à lui-même. Dans leur quête de victoire les joueurs seront aidés par des IA* sous formes de monstres et de tourelles défensives et devront réaliser des objectifs pour arriver à détruire l'objectif final.

En 2013 il devient l'un des jeux les plus joués au monde mais pas seulement il devient extrêmement populaire dans l'eSport avec des chiffres montant à plus de 32 millions de spectateurs en ligne et plus de 8,5 millions de vues simultanées lors de la finale de la saison 3 du championnat du monde en 2013. LoL bat ce record à 2 reprises en 2015 et en 2016 lors de la saison 6, avec 43 millions de spectateurs et un pic d'audience de 14,7 millions de viewers. League of Legends a marqué une révolution lors de sa saison 3 puisque c'est son propre éditeur qui a payé le cash prize du championnat mondial annuel.

En mars 2013 a eu lieu le premier gros évènement League of Legends en France, au zénith de Lille avec 3500 spectateurs.

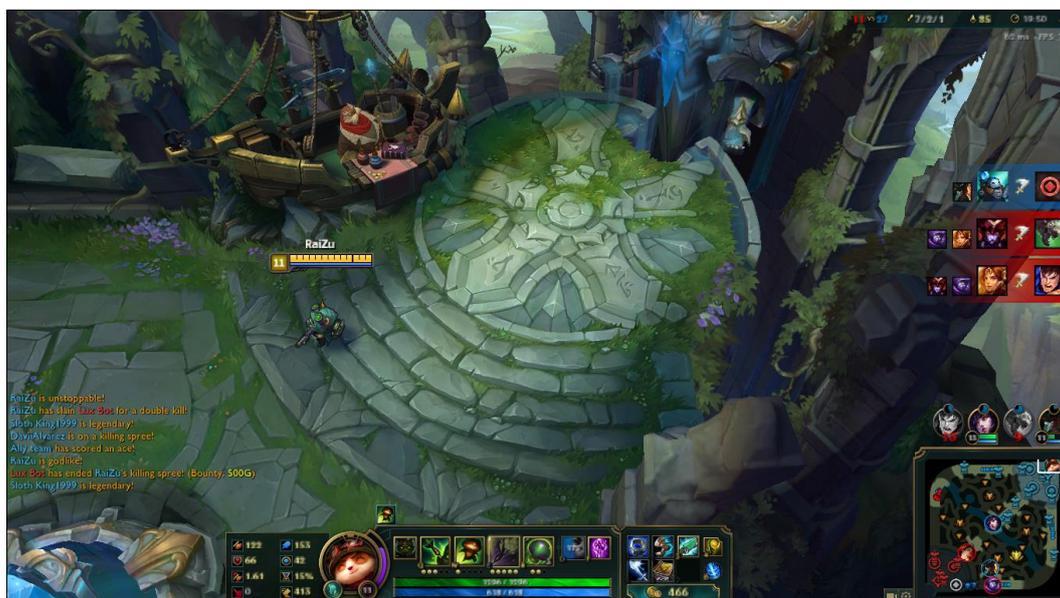


Figure 2: League Of Legends IG*

1.5.2 Starcraft

La saga Starcraft est un STR* développé par Blizzard Entertainment, société de développement et d'édition de jeux vidéo. Sorti en 1998, il est l'un des plus grands succès de celle-ci avec plus de 11 millions de vente pour la première édition et détient toujours ce record. Starcraft est comme un pionnier du jeu de stratégie pour avoir intégré trois classes bien distinctes les unes des autres. Pour gagner dans ce jeu, il faut aussi détruire des bâtiments mais sa spécificité est que le joueur ne sait maîtriser correctement qu'une seule des trois races (même les joueurs pro ne sont pas capable d'en maîtriser plus d'une).

Ce jeu possède la plus ancienne ligue eSportive du monde, la Stracraft ProLeague qui a été créée en 2003. Starcraft est tellement populaire en Corée que la diffusion des matchs professionnels est aussi transmise à la télévision.



Figure 3: Starcraft IG

1.5.3 Couter-Strike

Counter-Strike : Global Offensive est un jeu en FPS*, c'est-à-dire un jeu de tir à la première personne. Il est développé par Valve Corporation qui détient par la même occasion la plateforme de vente de jeu Steam. Ce gameplay semi-réaliste est basé sur un système de gentils/méchants. Les gentils doivent détruire la bombe et les méchants la défendre pour cela ils doivent tuer l'ennemi à l'aide d'armes réalistes.

La première compétition en LAN sur ce jeu était en 2012 lors de la Steelseries⁷ Go 2012 qui n'était pas un tournoi majeur car toutes les équipes participantes étaient originaires du même pays et ne comportaient que très peu de grands noms de la scène professionnelle.

⁷ Société danoise spécialisée dans la production de périphériques informatiques pour joueurs de jeu vidéo



Figure 4: CS: GO IG

1.6 Les compétitions

Puisqu'il existe une flopée de jeux vidéo eSportifs, il existe donc beaucoup de compétitions alors les citer n'aurait que peu d'utilité. Néanmoins deux catégories sont concrètes celle des amateurs et celle des professionnels. Les LAN's* se déroulent en général en suivant le même canevas du tournoi à double élimination (utilisé notamment dans les compétitions de volley) ou à simple élimination selon le tournoi (utilisé par la FIFA lors des coupes du monde). La force mentale, le dépassement de soi et l'esprit d'équipe sont des valeurs essentielles dans l'eSport comme dans tout sport.

2 L'eSport sous l'aspect socio-économique

2.1 Les sponsors

L'argent est (comme partout) présent dans l'eSport. Des cash prize peuvent s'élever à des nombres à plus de six chiffres. C'est un sujet qui peut mener à des débats interminables, la problématique est surtout la provenance de cet argent. La réponse vient d'une minorité de vente de places assises et majoritairement du streaming (qui sera abordé plus loin) et des sponsors.

Les tournois/événements et les équipes/joueurs sont les cibles des sponsors. Les aides du sponsoring sont perçues de différentes façons. Il y a l'aide financière et l'aide matérielle comme par exemple BenQ, un fabricant de moniteurs, qui fournit des écrans. Asus manufacture des pièces de hautes performances, donne des cartes graphiques. Il arrive

même que des fournisseurs d'accès à internet sponsorisent en contrepartie d'un accès à internet. En revanche quand ce sont des subsides financiers, l'évènement peut en guise de remerciement changer de nom en introduisant le nom de la marque comme HP Trophy, Intel Extreme Masters,... Des annonces publicitaires, les logos des marques sont présents sur les streams* des diffuseurs de l'évènement (voir Figure 5, ci-dessous).



Figure 5: Sponsoring

Quand il s'agit de sponsorings d'infrastructures ou de joueurs, cela permet de payer les déplacements des joueurs, le matériel nécessaire à l'entraînement des joueurs et en échange généralement les logos des marques sont floqués sur les maillots des joueurs et l'affichage de la marque sur leurs pages internet.

2.2 Les nouveaux métiers

Qui dit nouveau "sport" dit nouveaux métiers. Ils se séparent en trois catégories les joueurs, le STAFF et le divertissement.

2.2.1 Les joueurs

Beaucoup d'articles paraissent tous les jours sur le thème des pro-gamers. Il n'y a pas de recette miracle : la quasi-totalité de tous les joueurs se sont entraînés pendant leurs temps libres afin d'atteindre un niveau pour pouvoir être repéré par une structure qui les contactera pour les faire jouer à des tournois de plus en plus hauts niveaux. L'entraînement ne fait pas tout ; beaucoup de facteurs de hasard sont présents, la chance d'être repéré intervient et aussi être assez doué naturellement. Certains joueurs peuvent percevoir un

montant de 500 000 dollars par an mais en général les joueurs perçoivent environ 5 000€ par mois ce qui fait quand même en une année 60 000€. Ces chiffres ne laissent pas indifférent mais il faut savoir qu'un joueur professionnel ne restera pas joueur toute sa vie. Avec des entraînements pouvant aller à plus de 50 heures par semaine, il sera tôt ou tard atteint de problèmes liés au monde du jeu vidéo. Il est épuisant autant physiquement que mentalement pour un joueur d'enchaîner des parties tout au long de sa journée. Les jeux vidéo surtout compétitifs sont usant mentalement car il faut constamment se mettre dans la tête de son adversaire, réfléchir à tous les facteurs qui peuvent modifier le cours de la partie. Taper sur son clavier et bouger sa souris sont des gestes anodins mais qui nécessitent de l'entraînement et sont extrêmement fatiguant à la longue ce qui peut provoquer la fameuse maladie du syndrome du canal carpien. Cette maladie est due à la répétition de mouvements du poignet et de l'avant-bras durant des périodes prolongées et celle-ci apparait en général à la cinquantaine chez l'homme. Evidemment d'autres séquelles physiques existent comme par exemple la marque du gamer (voir Figure 6, ci-dessous).



Figure 6: The mark of a true gamer

En général une carrière ne dure pas plus de dix années. Certains joueurs peuvent commencer à jouer pour une structure alors qu'ils n'ont que 16ans. Ils sont obligés de continuer les cours jusqu'à leur 18ans en prenant le statut d'athlète et du coup avoir un enseignement adapté. Ensuite, ils peuvent rejoindre officiellement la structure à leur

majorité et ils prennent en général leur retraite avant l'âge de 25ans. Certains retournent vers leurs études et d'autres restent dans ce milieu en devenant coach, streamer et/ou commentateur. (Selon Hans Sama, joueur pro, Tweekz, commentateur/streameur, DominGo, joueur amateur/commentateur/streameur, YellowStar, ancien joueur pro/manager)⁸

2.2.2 Le STAFF

Coach, préparateur physique, manager, diététicien sont des métiers qui sont courants dans le monde du sport tel que le football et pourtant ils sont aussi présents dans le monde de l'eSport. Ces "nouveaux" métiers sont importants au succès d'une équipe et d'une structure. Pour les entraîneurs ce sont souvent d'anciens joueurs reconvertis. Le bon déroulement de l'aventure repose essentiellement sur les épaules de l'entraîneur car c'est à lui que reviennent la préparation des joueurs et la bonne entente entre les co-équipiers. Il sera souvent aidé pour la partie administrative, organisation mais il peut lui arriver de devoir aussi gérer cela. Les autres métiers parlent d'eux-mêmes mais nous font remarquer qu'ici la professionnalisation de l'eSport.

2.2.3 Le divertissement

L'eSport sans le streaming ne serait pas l'eSport. Le principe du streaming est la diffusion en direct d'un jeu ou d'un événement sur internet. Les spectateurs peuvent faire une donation pour soutenir la diffusion et montrer leur gratitude. Cet argent est considéré comme un salaire ou un extra par le diffuseur. La plupart du temps, les plateformes de streaming utilisées sont Twitch qui est le leader du marché, Dailymotion, HitBox et le petit nouveau YouTube Gaming. Les personnes vivant de cette activité sont plus communément appelées des streamers. Elles proposent du contenu en jouant et parlant avec les viewers.

Lors de championnat, il y a des commentateurs et des présentateurs sur place tout comme pour n'importe quel sport. Ils doivent connaître énormément de choses sur le jeu, les joueurs, les équipes, la tendance, les précédents résultats,... Eefje "Sjokz" Depoortere et Mitch "Krepo" Voorspoels (ancien joueur connu mondialement pour ses "prédictions"⁹ sur League of Legends) sont chacun belge. Respectivement une des meilleures présentatrices et un excellent commentateur. C'est en une sorte une fierté belge dans l'eSport.

⁸ Les sources ne sont ni écrites ou enregistrées car ce sont paroles dites lors de live

⁹ Terme qui signifie les actions où le joueur empêche l'autre joueur de jouer tout en jouant avant lui



Figure 7: Eefje Depoortere



Figure 8: Mitch Voorspoels

2.3 Une nouvelle culture

Le mot "culture" sera pris du point de vue sociologique. C'est-à-dire que la culture est, selon l'UNESCO¹⁰, considérée comme des signes de traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social.

2.3.1 Le vocabulaire

Le jeu vidéo en lui-même est une source de culture et l'eSport partage une grande partie de celle-ci, cependant l'eSport a aussi une influence inverse sur le jeu. De nouveaux mots ou expressions deviennent courants. L'expression GG vient de l'anglais good game, GG est en général envoyé en fin dans le "chat all*" pour féliciter son équipe et l'équipe adverse d'avoir bien joué, c'est un signe de respect entre joueurs. La KeSPA a d'ailleurs édité une règle par rapport à ça.

"[...] Article 13, base sur la déclaration de la défaite : Seuls les "gg" (en lettres minuscules) et "GG" (en lettres capitales) seront acceptés comme des déclarations montrant que le joueur a perdu. Si le joueur quitte la partie sans dire "gg" ou "GG", il aura un avertissement et sera soumis à une disqualification. [...]" d'après un rédacteur du site Millenium.org

Certains joueurs se voient attribuer leurs pseudonymes à un move* spécifique comme celui du streamer français, Pierre-Alexis "DominGo" Bizot, sur League Of Legends qui donne

¹⁰ L'Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (en anglais United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)

"La DominGo", elle consiste à utiliser la compétence Saut Eclairé¹¹ dans un mur. Ce qui bien utilisé permet de franchir facilement des obstacles du jeu comme certains murs. Il existe plein d'autres noms comme xPeke, Insec, Madlife et sûrement d'autres noms dans d'autres jeux.

2.3.2 Les barcrafts

Pour les fans de football se retrouver dans un café pour regarder un match avec des amis est une pratique courante. Cette pratique est aussi devenue courante pour les passionnés d'eSport, ils peuvent se réunir autour d'un verre avec leurs amis tout en regardant une compétition et c'est aussi la version évoluée du simple cyber-café. Les barcrafts mettent à disposition des ordinateurs, des consoles pour les clients qui viennent jouer. Cela change de l'idée préfabriquée du joueur qui reste au fond de sa chambre dans le noir. Ce type de lieu permet de rencontrer des personnes en IRL* et franchir la barrière de l'écran et parfois cela peut mener à une grande amitié. Ce type de bar commence à se développer en Belgique, il existe le Hyperion de Bruxelles, le Meltdown et le Arcade Belgium à Liège.



Figure 9: Barcraft Game Over Nantes

¹¹ Permet de se déplacer sur une courte distance en moins d'une seconde

3 L'avenir

3.1 Points négatifs

3.1.1 La sédentarité et la dépendance

Le problème des jeux vidéo se répercute sur l'eSport vu leur impact l'un envers l'autre. La sédentarisation est un fléau chez les gamers car ils préfèrent rester assis sur leur chaise à jouer que d'aller faire une activité physique ce qui à terme peut provoquer des problèmes de santé comme des risques cardio-vasculaires, des cancers et dans le pire des cas la mort. L'obésité n'en est qu'accrue.

Malheureusement pour certaines personnes, le goût du jeu vidéo devient un réel problème de dépendance. Deux sortes de dépendance sont présentes l'une physique et l'autre psychique. La physique est une adaptation de l'organisme donc un mauvais fonctionnement de celui-ci. Cela se traduit par la sous-alimentation du joueur car il pense à peine à s'alimenter et ne pense qu'à son jeu. En parallèle, les séquelles psychiques sont existantes. Le malade est atteint de problèmes sociaux, il est totalement déconnecté de la réalité et donc se fiche totalement de sa famille ou d'avoir des amis IRL. Il ne vit que pour son jeu. Les causes de ce renfermement sont probablement dues à un traumatisme ou à un complexe sur lui-même et donc il cherche à combler ce problème par le jeu vidéo. Le joueur abusif peut être mené à commettre des actes de folies. Les jeux du type MMORPG* seraient plus addictifs que les autres.

3.1.2 La durée de vie d'un jeu

Selon le dictionnaire de L'internaute.com *"la lassitude est un sentiment éprouvé par une personne suite à la répétition d'une action ou à force d'écouter parler un individu qui répéterait à l'infini les mêmes propos"*. Cette lassitude est un facteur très important dans un jeu vidéo car si le jeu devient trop répétitif, le joueur commencera à développer un dégoût pour celui-ci et potentiellement un arrêt définitif. Avec l'eSport, ce sont souvent les mêmes jeux que l'on met en avant et si ces jeux sont tous reniés par les joueurs alors ce serait la fin de l'eSport.

3.2 Les points positifs

3.2.1 La démocratisation

Nous avons pu voir tout au long de ce travail que l'eSport se fait connaître de plus en plus et les joueurs sont de moins en moins stigmatisés. La professionnalisation de ce domaine donne de plus en plus de crédibilité aux personnes qui en avaient peu auparavant. L'image renvoyée est bien différente de celle d'un adolescent boutonneux au fond de sa chambre. De plus de grands clubs européens de foot comme le PSG, FC Nantes, FC Valence en Espagne et même le club anglais, Manchester City donnent une énorme reconnaissance et valeur à l'eSport en créant des équipes d'eSportive. Ce qui donne encore plus de visibilité par la même occasion.

3.2.2 Les rencontres

Malgré les points négatifs vus précédemment, ce phénomène rassemble des humains et crée des liens comme tout centre d'intérêt. Cela apprend aussi à vivre en société, à respecter des valeurs et l'autre malgré ses différences. Le fait d'avoir un point commun n'est qu'un renforcement de la sensation d'appartenir à un groupe et peut aider à l'intégration sociale. La communication, l'interaction est aussi facilitée grâce au point commun qui peut dériver sur plein d'autres sujets pour permettre d'accroître ses connaissances et d'amplifier son ouverture d'esprit.

4 Conclusion

Ce travail touche bientôt à son terme. Pour formuler une hypothèse à la question posée, un récapitulatif des choses va devoir être fait. L'eSport est soumis à des caractéristiques assez précises sur la visibilité, la jouabilité, la difficulté et la compétitivité. Dès son début, l'eSport a eu une répercussion pour toutes les générations à venir. Les pays sont conscients de son existence et désirent le développer. L'eSport possède déjà des légendes et est fortement ancré dans la culture coréenne. La popularité de gros jeux fait évoluer l'univers eSportif et inversement.

De plus, les compétitions ne sont pas de simples tournois mais une grande organisation est derrière cela. Le sponsoring possède un rôle important dans le développement de l'eSport. Une remarquable professionnalisation qui crée des nouveaux emplois.

De même que la culture du jeu vidéo est en constante évolution. L'eSport a contrairement à ce que l'on peut penser fait sortir les joueurs et améliore/crée le concept de barcraft.

Par contre, pour l'avenir de l'eSport certains points sont problématiques comme la sédentarisation, la dépendance et les risques d'être éphémère mais d'autres aspects positifs sont relevés comme l'évolution de sa démocratisation prometteuse et son pouvoir de socialisation.

Personnellement, je pense que l'eSport est quelque chose à surveiller de très près car son évolution est de plus en plus rapide. C'est un secteur prometteur au niveau du divertissement et de l'épanouissement personnel. L'eSport est pris au sérieux par des structures sportives et gouvernementales ce qui prouve sa crédibilité. Un impact culturel se fait ressentir ainsi qu'un changement des habitudes et des mentalités. Comme dans chaque chose qui nous entoure, il y a du bon et du mauvais mais cette limite n'est dépassée que très rarement.

C'est difficile de prédire le futur de l'eSport avec certitude mais il n'est clairement pas arrivé à sa fin. L'eSport n'est qu'à son début même si elle est d'ores et déjà bien présente dans la culture asiatique et pour que les autres continents puissent arriver, il faudra encore quelques années. J'aimerais terminer par cette citation d'Eric Cantona¹² :

"Quand les gens parlent de toi, c'est que tu existes."

¹² Ancien joueur de football français et acteur

5 Bibliographie

- Site de Millenium <http://www.millenium.org/home/esport/esport/histoire-de-l-esport-des-premices-du-sport-electronique-a-la-mondialisation-85421>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de IGN http://www.ign.com/wikis/e3/E3_1997, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de washingtonpost <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/WPcap/1999-12/23/093r-122399-idx.html>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de archive Wikipédia du site Salon <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Farchive.salon.com%2Ftech%2Fview%2F2000%2F09%2F05%2Fthresh%2Findex.html>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Windows Central <http://www.windowscentral.com/dennis-thresh-fong-interview>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Millenium <http://www.millenium.org/home/esport/esport/histoire-de-l-esport-des-premices-du-sport-electronique-a-la-mondialisation-85421?page=2>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de l'ESFT <http://ie-sf.com/en/about/introduction.php>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site du Forum de League Of Legends <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2918>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de BFM.TV <http://bfmbusiness.bfmtv.com/entreprise/league-of-legends-jeu-video-seduit-monde-580842.html>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de League Of Legends <http://euw.leagueoflegends.com/fr/news/esports/esports-editorial/un-championnat-32-millions-de-spectateurs>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de League Of Legends <http://euw.leagueoflegends.com/fr/news/esports/esports-editorial/chiffres-du-championnat-du-monde-2016>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de l'Equipe <http://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-faker-un-dieu-au-milieu-des-legendes/769267>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Redbull <https://www.redbull.com/fr-fr/worlds-lol-league-of-legends-lcs-championnat-chiffres>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de canalblog <http://electronicsport.canalblog.com/>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Millenium <http://millenium.blogs.liberation.fr/2012/10/03/jeu-esport-histoire-et-definition-caracteristiques-dun-jeu-pour-le-sport-electronique/>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Gamepedia <http://lol.gamepedia.com/Faker>, Consulté le 09 Mars 2017

- Site de Wikipédia <https://fr.wikipedia.org/wiki/StarCraft>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de l'Equipe <http://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-proleague-annulee-le-futur-de-l-esport-sur-starcraft-ii-s-assombrit/738106>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive#Sport_.C3.A9lectronique, Consulté le 09 Mars 2017
- Site du forum de League of Legends <http://boards.euw.leagueoflegends.com/fr/c/guides-trucs-et-astuces-fr/XxXlv5F-organiser-votre-propre-tournoi-league-of-legends>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Millenium <http://www.millenium.org/battlefied/accueil/actualites/kespa-korean-e-sports-association-1170>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de la KESPA <http://www.e-sports.or.kr/>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de la France eSport <http://www.france-esports.org/>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Millenium <http://www.millenium.org/home/esport/esport/le-sponsoring-dans-l-esport-sponsor-millenium-analyse-dossier-hardware-marques-89182>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Gameblog http://www.gameblog.fr/chronique_840_argent-joueurs-pros-competitions-l-esport-en-six-questions, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de O'Gaming <http://www.ogaming.tv/news/la-grande-histoire-de-la-sante-des-joueurs/592>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Passeport Santé http://www.passeportsante.net/fr/Maux/Problemes/Fiche.aspx?doc=troubles_musculosquelettiques_main_poignet_pm, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Eurosport http://www.eurosport.fr/e-sports/esport-pro-gamer-c-est-35-a-50h-d-entrainement-par-semaine-du-talent-et-un-certain-ego_sto4714518/story.shtml, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de 20minutes <http://www.20minutes.fr/sante/1518399-20150115-sedentarite-deux-fois-plus-meurtriere-obesite>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Game Addict <http://www.game-addict.org/addiction.html>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Game Addict <http://www.game-addict.org/addiction-consommations.html>, Consulté le 09 Mars 2017

- Site de l'Internaute <http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/lassitude/>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site du Maxicours <http://www.maxicours.com/soutien-scolaire/ses/2de/277118.html>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de l'Institut fédératifs des addictions comportementales <http://www.ifac-addictions.fr/accro-au-jeu-video.html>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de Paris-eSport <http://paris-esports.com/evolution-fulgurante-esport/>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de l'Equipe <http://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-strategie-des-clubs-de-foot-professionnels-est-elle-pertinente-pour-investir-l-esport/752440>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site d'Eclipsia <http://www.eclipsia.com/fr/esport/actualites/les-clubs-sportifs-qui-se-lancent-dans-l-esport-11075>, Consulté le 09 Mars 2017
- Site de l'Equipe <http://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Le-senat-adopte-la-reconnaissance-officielle-de-l-esport-et-des-joueurs-professionnels/668309>, Consulté le 09 Mars 2017

6 Lexique

Bindings: association des touches du clavier à des actions dans le jeu

Cash Prize: somme d'argent donnée en guise de récompense aux vainqueurs d'une compétition

Casual: occasionnel

Chat All: messagerie allié et ennemie

FPS: First Person Shoot, jeu de tir à la première personne

Gameplay: élément du jeu qui influence sur le ressenti du joueur, une façon de jouer

IA: Intelligence Artificielle

IG: In Game, en jeu

IRL: In Real Life, dans la vraie vie en français

LAN: Local Area Network, Réseau Local en français cet acronyme a été dérivé pour désigner les compétitions car elle se déroule dans un même lieu

Midlaner: joueur qui joue sur la voie du milieu dans le jeu League of Legend

MMORPG: un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (en anglais, massively multiplayer online role-playing game)

MOBA: Multiplayer Online Battle Arena dérivé du MMO, massively multiplayer online game

Move: faire une action en générale très osée

Riot Games: entreprise de création et de développement de jeux vidéo (exemple: League of Legends)

Skill: les capacités du joueur

STR: jeu de Stratégie en Temps Réel

Stream: émission en direct sur internet

Viewer: spectateur d'un live diffusé sur internet généralement appelé Stream