

Après l'esport * Spectacle *

Cultures
Amatrices
Et Attitudes
Sportives

Emile
LE BIHAN
prop

I. L'esport comme fait social, technique et médiatique · 17

*

1. De Space War! aux clubs d'influenceurs, repères historiques · 18

- 18 · Space War! Olympics, geste fondateur
- 22 · Économie de la performance
- 30 · LAN, Internet et spectacle permanent
- 38 · Jeu-service et professionnalisation
- 44 · Développements récents

2. L'esport comme champ social interconnecté, distinctions et inégalités d'accès · 50

- 50 · L'esport comme champ social
- 56 · Une activité sportive coûteuse
- 58 · Jeux de genre, sport genré
- 62 · Exclusions croisées
- 74 · Questions d'âge

3. Gouvernances contemporaines de l'esport · 80

- 80 · Gouvernance par la propriété intellectuelle
- 84 · Contre-pouvoirs institutionnels

Loonyboi

II. Les pratiques amatrices, formes de créativité et gouvernances de participation .09

*



*

1. Spect-acteur, œuvre ouverte

et attitudes sportives .90

90. Le jeu vidéo et l'œuvre ouverte

91. L'œuvre ouverte et l'actualisation sportive

92. Gestes pionniers de l'esport dans l'art



2. Spect-acteurs en réseau, institutionnalisation par le bas .106

106. Le faire-société et le playbour

107. Copa Roblox



3. Désobéissances ludiques, contre-gouvernances communautaires .114

114. Politiques éditoriales
et désobéissances ludiques

120. Quand le jeu se fait politique,
politiques du care



III. Perspectives post-spectaculaires, pour un design des écologies de l'esport, de l'enquête située .131

*



*



*

1. Du dispositif

aux pratiques : matérialité,
relations et corporéité .132

137. Matériel et régime du spontané

141. Relations : l'esport comme
un faire-société,
au-delà de l'état-nation

145. Corporéité : distances incarnées,
entre corps et avatars



2. L'esport et le para-agôn, un autre rapport à la compétition .153

155. Alea

160. Mimicry

162. Ilinx



3. Pour un design du post-spectaculaire .165

167. Observer et décrire l'ordinaire,
les structures socio-techniques

170. Matérialiser, vers
des formes documentaires

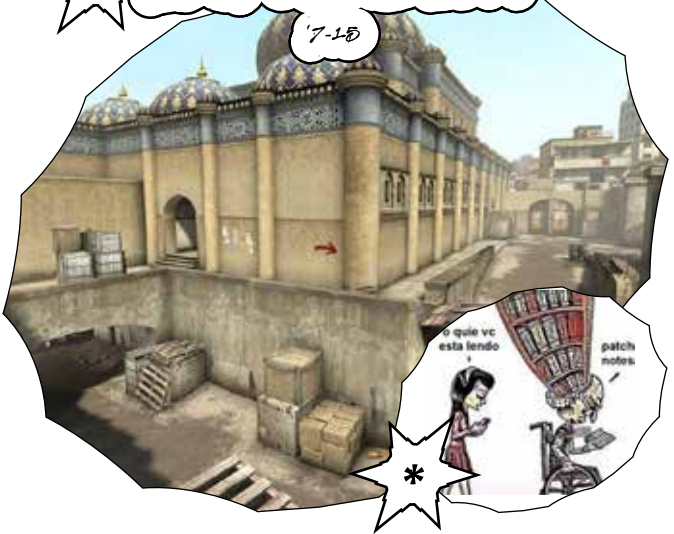


Conclusion .183



Introduction

'7-15



L'esport se donne aujourd'hui à voir comme une discipline compétitive professionnelle de grand spectacle international, avec ses messes sportives, ses canaux de communication et ses figures emblématiques. Il tend à se normaliser parallèlement à la pratique du jeu vidéo, à mesure que croissent son audience, son exposition médiatique et son intégration aux politiques publiques de gouvernements à travers le monde. Pour se légitimer, l'esport se construit en prenant pour modèle le sport de club, qu'il identifie comme son parent structurel le plus proche. Il n'en partage toutefois ni le continuum amateur-professionnel, ni l'ensemble du modèle économique et institutionnel. Les revenus issus des droits de diffusion y sont inexistants ou marginaux¹, et les instances régulatrices indépendantes demeurent faibles ou absentes. L'esport fonctionne ainsi moins comme un écosystème autonome que comme une vitrine marchande, structurellement déficitaire, de l'économie du jeu-service. Il constitue avant tout un produit d'appel, qui n'est pas conçu pour être rentable en lui-même, mais pour rediriger ses spectateurs et spectatrices vers l'achat de jeux, de contenus ou de services proposés par des éditeurs.

1 Les droits de diffusion représentent habituellement près de la moitié des revenus liés au sport de club : 10,9 mds de dollars (41% des revenus totaux) pour la NBA en 2022-2023 (chiffres Forbes) contre 500,3 mds de dollars (24% des revenus totaux) pour l'écosystème esport entier en 2024 (chiffres Grandview Research).

J'appelle cet écosystème médiatique l'esport-spectacle, entendu comme toute forme d'esport construite avant tout comme un produit médiatique et marchand.

Cette notion s'inscrit en miroir des analyses du sport-spectacle développées par Patrick Mignon (1981), qui décrit le sport comme divertissement et support de marchandisation et d'identification collective, et par Jean-Marie Brohm (1976), qui l'envisage comme un outil idéologique de diffusion des valeurs capitalistes et d'effacement des rapports de domination. L'esport-spectacle présente toutefois ses spécificités, liées à son inscription native dans l'économie numérique : il est gouverné par la propriété intellectuelle, concentrée entre les mains d'éditeurs et de plateformes, il repose également sur une mise en scène intrinsèque de la performance, à travers les caméras en jeu et les interfaces graphiques, et enfin se caractérise par une forte tendance à la déterritorialisation. L'esport-spectacle peut être compris comme un dispositif au sens de Giorgio Agamben, qui prolonge et étend la notion foucauldienne au champ du numérique. Il s'agit d'un cadre technique capable de capter, d'orienter et de produire des subjectivités, des comportements et des positions de pouvoir. À l'image de l'école, qui participe à la formation de sujets jugés utiles à la société, ou du passeport, qui régule les mobilités et les droits sociaux, le dispositif agit comme une structure de construction identitaire. Dans le cas de l'esport, ce cadre est majoritairement la propriété d'entreprises privées, en premier lieu les éditeurs, qui en assurent des fonctions de gouvernance sportive, économique et médiatique quasi exclusives. Leur autorité dépasse ainsi largement la simple régulation sportive et engage des logiques sociales, économiques, médiatiques et politiques, rarement alignées entre elles. Cette concentration atypique des pouvoirs facilite la production et la diffusion, par les éditeurs, d'un régime de vérité fondé sur des gestes, des pratiques et des figures mises en visibilité.

Ces choix ne relèvent pas du hasard et concernent des profils largement minoritaires, avec environ 350 000 personnes engagées dans le champ professionnel en 2025, contre près de 540 millions d'amateurs et amatrices. Il s'agit en fait de la production d'une norme qui se projette sur les usages amateurs et prescrit ce qu'il est préférable de faire. Elle valorise les parties compétitives au détriment des parties non classées. Elle indique également ce qu'il est normal de voir, à savoir des figures majoritairement blanches, masculines et

hétérosexuelles², ainsi que ce qu'il est légitime d'admirer : la performance mesurée, l'efficacité compétitive et la maîtrise technique. Ces critères de valorisation prolongent des logiques productivistes et participent à la naturalisation de formes spécifiques de masculinité. Comme le souligne très justement Samuel Vansyngen dans sa thèse *Les jeux vidéo, un sport moyen ? Une sociologie de la production du spectacle sportif*, cette norme se donne également à voir aux pouvoirs publics. Elle contribue ainsi à entraver la reconnaissance institutionnelle de l'esport, en présentant une pratique perçue comme virtuelle et non physique, et en mettant en avant le professionnalisme plutôt que des qualités de gratuité, de sociabilité ou de bénéfices pour la santé.

Je suis investi dans l'esport depuis une dizaine d'années, en tant que pratiquant amateur et spectateur régulier. Je m'intéresse principalement à *League of Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive* et *Mario Kart*. L'esport a constitué une part importante de mon adolescence et continue d'occuper une place centrale dans ma vie de jeune adulte. Ses instances de socialisation et de circulation de l'information, à l'image de Twitch, Discord ou X (ex-Twitter-), ont largement contribué à façonner la personne que je suis aujourd'hui. J'ai assisté à certaines des grandes heures de la scène *League of Legends*, tout autant qu'à ses nombreuses controverses sportives, aux révélations récurrentes de violences et de harcèlements sexistes et sexuels, ainsi qu'à diverses formes de conflits joueurs·euses·éditeurs. En tant qu'étudiant en design, j'ai fait de l'esport l'objet de ma recherche de DNA en 2024, que je prolonge aujourd'hui dans le cadre de mon DNSEP. Au cours de mes premiers pas dans l'écriture de ce mémoire, j'ai eu une discussion approfondie avec un ami de longue date au sujet de sa pratique du jeu vidéo compétitif. Il m'a parlé du titre qui a constitué pour lui une porte d'entrée dans cet univers, *Agario* (2015). Il a décrit la grande facilité d'accès du jeu, tant sur le plan matériel que mécanique, ainsi que l'évolution progressive de ses stratégies de haut niveau. Il a également évoqué ses canaux de communication, ses lieux et formes de médiatisation, la construction de normes de comportement et de langage, ainsi que ses codes visuels communautaires.

2 Les personnages non blancs et non masculins sont considérés par certains joueurs comme des disruptions qui doivent justifier de leur présence. Voir la réception du personnage de Yosuke (*Assassin's Creed Shadow*, 2025) ou de l'homosexualité d'Ellie (*The Last Of Us*, DLC *Left Behind*, 2014).

À titre d'exemple, il m'a confié ceci : « Il y avait une vraie importance accordée au pseudo. Il fallait absolument utiliser des caractères spéciaux pour se démarquer, et même pour ne pas passer pour un débutant. » C'est à partir de cet échange que j'ai décidé de m'intéresser de plus près aux pratiques situées en marge de l'esport-spectacle. Il s'agit des pratiques de celles et ceux pour qui, comme moi, l'esport n'est pas une histoire d'argent, mais un sujet d'engagement personnel, amateur, à un faire-société dans des écosystèmes socio-compétitifs du numérique.

L'esport fait l'objet de premières recherches académiques dès les années 2000. Parmi les pionnières figurent des anthropologues et des sociologues du numérique tels que T.L. Taylor ou Mia Consalvo, qui observent ces pratiques compétitives comme des formes culturelles, sociales et médiatiques émergentes. Leurs travaux croisent différentes approches méthodologiques, notamment les media studies, les cultural studies et l'ethnographie. Les années 2010 connaissent ensuite un développement conséquent du champ, tant en nombre qu'en diversité de publications. Des champs comme l'informatique, l'économie ou les sciences cognitives s'emparent à leur tour de l'objet esport, chacune tentant d'en proposer une définition, sans toutefois parvenir à un consensus. Certains textes envisagent l'esport comme un jeu de sagesse opposant des individus équipés de machines et de logiciels conçus comme des équipements sportifs, à l'image de Zhang, Wu et Li (2007). D'autres, au contraire, délaissent l'aspect technologique pour interroger ses liens avec le sport traditionnel, comme le font Michael C. Wagner ou T.L. Witkowski. Cette absence de consensus définitionnel souligne avant tout la complexité et la vitalité de l'esport en tant qu'objet de recherche, et que son étude mobilise des sensibilités et des approches académiques diverses, sans cesse réarticulées au fil des travaux.

Nicolas Besombes, maître de conférences en sociologie du sport et investi depuis une dizaine d'années dans l'étude des pratiques compétitives numériques, propose une première définition substantielle de l'esport sur laquelle je souhaite m'arrêter. Il écrit que l'esport « désigne la pratique compétitive du jeu vidéo, au cours de laquelle les joueurs s'affrontent de manière synchrone lors de tournois organisés et réglementés » (2016). Je ne souscris toutefois pas entièrement à cette définition, car elle s'oriente, à mon sens, très nettement vers la forme contemporaine de l'esport-spectacle. En imposant la synchronicité de la

compétition, elle exclut de fait le *speedrun*, alors même que cette pratique occupe historiquement une place centrale dans l'esport. Cette définition omet également les grandes heures des salles d'arcade à la fin des années 1970 et au début des années 1980, à une époque où des communautés de joueurs et de joueuses se relayaient à travers le monde pour atteindre les meilleurs scores sur des bornes comme *Pong* (1972) ou *Space Invaders* (1978). Elle ne prend pas non plus en compte certaines formes de compétitions du numérique qui existent pourtant à niveau professionnel : à l'image d'*Excel* ou *Geobuesser*, dont l'appartenance au domaine de l'esport pose tout autant question qu'elles sont difficilement assimilables au jeu vidéo. Enfin, la définition de Besombes exclut la possibilité d'un esport en dehors de tournois formellement organisés. Or, l'écrasante majorité des parties compétitives de jeu vidéo ont cours grâce à des systèmes de matchmaking³, comme dans *Mortal Kombat* (2024) ou *Clash Royale* (2016), ou encore de manière plus informelle entre ami·es, en présentiel sur des titres plus anciens comme *Tekken 5* (2004) ou *Super Smash Bros. Melee* (1999). Michael C. Wagner, chercheur en game studies, propose une définition plus englobante, que je mobiliserai au cours de ce mémoire. Il définit l'esport comme « une partie des activités sportives dans lesquelles des personnes s'entraînent et développent des facultés mentales ou physiques dans l'utilisation des technologies de l'information et de la communication » (2006). Cette définition établit d'emblée un lien avec le sport⁴ qui ne va pas de soi, et appelle à être discutée pour constituer un point de départ à mon approche de recherche.

Près d'un siècle de philosophie et de sociologie du sport⁵ n'a pas permis de déterminer avec certitude ce qu'est le sport en tant qu'objet. Heinrich Meier (1981 : 96) met l'accent sur la démonstration de prouesses physiques, Scheerder et al. (2005 : 143) se concentrent sur une pratique physique régulière inscrite dans un temps de loisir

3 Le *matchmaking* est un dispositif algorithmique qui organise la mise en collaboration et en compétition entre joueurs et joueuses, en fonction de paramètres tels que le classement, l'historique de performance, une région donnée...

4 La définition de Wagner convoque aussi ce motif récurrent de la littérature du sport qui dissocie souvent les capacités mentales et physiques de l'exercice.

5 Les premières analyses sociologiques et philosophiques du sport apparaissent au début du xx^e siècle, mais ces domaines ne se structurent réellement qu'à partir des années 1960-1970. Voir notamment Norbert Elias et Eric Dunning, *Quest for Excitement* (1986), ainsi que Paul Weiss, *Sport: A Philosophic Inquiry* (1969).

athlétique, et le Conseil de l'Europe (1992) insiste quant à lui sur ses apports au bien-être physique et mental, ainsi que sur la sociabilité des sujets. S'il est relativement admis que l'esport requiert des efforts physiques moins démonstratifs que ceux des sports traditionnels, le degré et la nature de ces efforts sont un point de tension dans la littérature du sport, et ne sont jamais définis de manière univoque dans les textes mobilisés pour qualifier une activité de sportive. L'effort physique est d'ailleurs bien présent dans la pratique de l'esport. Il se manifeste notamment par une forte mobilisation de la motricité fine et la formation d'automatismes corporels qui, dans certains cas, conduisent à des pathologies spécifiques comme le syndrome du canal carpien⁶, et l'exposition prolongée aux écrans causer de l'asthénopie (sécheresse oculaire, maux de tête...). Ces compétences et contraintes physiques sont présentes dans des disciplines largement reconnues comme sportives, à l'image du tir au pistolet ou le tir à l'arc, où la précision gestuelle et le contrôle postural priment sur l'effort cardiovasculaire. Il apparaît ainsi que toute tentative de définition du sport à partir de critères stricts produit des cadres théoriques stimulants. Elle échoue cependant à englober l'ensemble des pratiques généralement reconnues comme sportives. À l'inverse, elle tend parfois à inclure des disciplines qui ne sont habituellement pas considérées comme telles.

Wertz (1995: 87) souligne à juste titre que « les définitions essentielles ne fonctionnent que pour des concepts clos, et non pour des concepts ouverts comme le sport ou l'art ». Dans cette perspective, Pierre Bourdieu (1978) envisage le sport comme un champ social, c'est-à-dire un espace partagé au sein duquel se disputent des positions de pouvoir et des capitaux spécifiques, souvent propres à ce champ et n'ayant pas nécessairement de valeur dans un autre, et dont les frontières se déplacent⁷ en fonction de ses différentes parties prenantes. Cette conception du sport comme notion fondamentalement sociologique est approfondie par Lagaert et Roose (2005) dans une étude qualitative qui met en lumière un déplacement intergéné-

6 L'intégrité physique est une préoccupation majeure chez les athlètes d'esport professionnels, à l'image de Lee «Faker» Sang-Hyeok qui fait assurer sa main droite pour 1 milliard de Won (environ 586 300 euros) en 2020.

7 Voir les différentes définitions de l'esport sur les sites gouvernementaux, d'associations et les dictionnaires à travers le monde pour observer les glissements de définitions de l'esport. Les dictionnaires français se démarquent par leur pauvreté alarmante.

nérationnel des définitions du sport. Les individus appartenant aux classes d'âge avancées ont ainsi davantage tendance que leurs cadets à considérer comme sportives des activités dont les caractéristiques sont principalement sociales, compétitives et liées à l'affirmation d'une certaine forme de masculinité, telles que la pêche, le billard ou les fléchettes. L'histoire du sport vient étayer ces résultats, elle a été de nombreuses fois ponctuée de pratiques émergentes, comme le snowboard ou le cheerleading, dont la sportivité a été questionnée avant qu'elles n'acquièrent progressivement une légitimité indiscutable⁸, tant dans l'imaginaire collectif que dans les cadres juridiques.

Pour en revenir à la définition proposée par Wagner, celle-ci peut paraître frustrante au regard des imaginaires qui entourent l'esport. Elle est en effet résolument anti-spectaculaire: il n'y est question ni de professionnel·les, ni explicitement de jeu vidéo ou même de jeu, mais d'une pratique sportive des technologies de l'information et de la communication. C'est précisément cette notion de sport, telle qu'elle a été discutée précédemment, qui me semble déterminante pour comprendre l'esport non pas par comparaison d'efforts physiques avec le sport traditionnel, ou comme une simple bulle compétitive, mais comme un champ social à part entière, doté de capitaux spécifiques et traversé par des rapports de pouvoir et des régimes de visibilité. Cette idée peut être actualisée à l'aide du concept de champs sociaux interconnectés proposé par Cardon (2013), qui décrit la reconfiguration et l'hybridation, par le numérique, des formes de visibilité, de reconnaissance sociale et de participation à un champ: vers une certaine mise en relation horizontale des acteurs et actrices, et des formes d'amateurisme compétent autour de la réputation et de la participation. Ainsi, ce mémoire se propose d'observer le champ de l'esport, principalement du point de vue des pratiques amatrices, en croisant des notions issues de la sociologie, de l'anthropologie et, dans une moindre mesure, de la philosophie. Il s'agira d'analyser les conditions de construction de ce champ, ses dynamiques sociales et compétitives contemporaines, ainsi que la manière dont il constitue un écosystème structurellement fragile.

8 Ou à l'inverse perdre progressivement leur statut de sport, à l'image du tir à la corde, très populaire au début du xx^e siècle et même présent aux Jeux Olympiques de 1900 à 1920. Les échecs sont un symbole idéologique des deux blocs durant la guerre froide, et font régulièrement la une de magazines sportifs, avant de connaître une certaine période de désaveu en tant que sport, entre la chute de l'URSS et le début des années 2000.

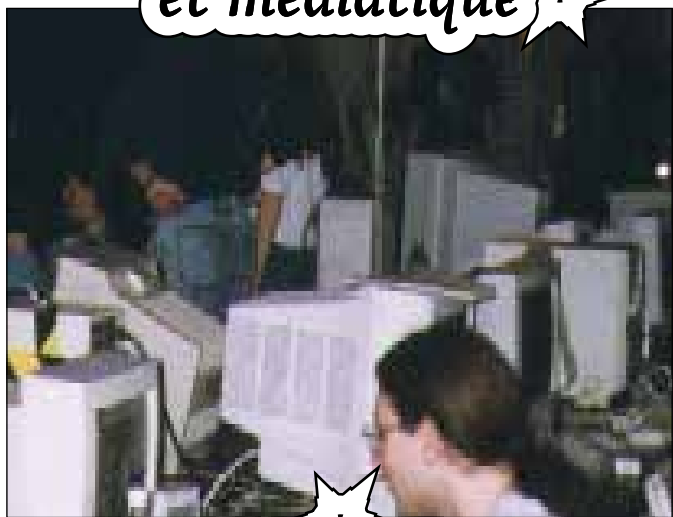
La question centrale qui traverse ce travail porte sur la capacité d'organisation des pratiquant·es. Comment celle-ci se manifeste-t-elle, notamment en réponse aux failles structurelles des éditeurs et plateformes, en tant que force de création et de gouvernance de l'esport ? Autrement dit, dans quelle mesure les joueurs et les joueuses participent-ils et elles activement à la production, à la régulation et à la transformation de l'écosystème de l'esport, en dehors et en marge des cadres du marché du spectacle sportif ?

Il s'agit, dans un premier temps, de dresser un portrait global de l'esport. Celui-ci prend la forme d'un historique à la fois social, technique et commercial du champ, depuis le tournoi généralement reconnu comme l'acte fondateur de l'esport jusqu'aux tendances organisationnelles et médiatiques actuelles, notamment l'émergence du club d'influenceurs. Je propose ensuite une lecture du champ social de l'esport, où je m'arrête sur la figure du *streamer*, sur les notions de *skill* et de *cheat*, et développe plus longuement ses logiques d'exclusions de certaines identités.

Dans un second temps, ce mémoire se concentre sur les formes de gouvernance et de contre-gouvernance portées par les joueurs et joueuses. Il s'agit d'abord d'observer la manière dont ils et elles envisagent leur statut de co-producteurs et de co-productrices de l'œuvre ouverte qu'est le jeu vidéo, au sens d'Umberto Eco. L'analyse se porte ensuite sur la façon dont les réseaux de joueurs et joueuses structurent la pratique « par le bas », à travers des formes de création et de transmission des savoirs, des modalités d'engagement social, citoyen et créatif. Enfin, cette deuxième partie s'intéresse aux formes de désobéissance et de résistance organisées par les joueurs et les joueuses face aux éditeurs et aux plateformes. Ces dynamiques sont notamment mises en regard des travaux de Benjamin Loveluck sur les conflits structurels entre utilisateurs et détenteurs des infrastructures du numérique.

Enfin, la dernière partie de ce mémoire ouvre sur des pistes de recherche-crédation portant sur les pratiques amatrices de l'esport. Il s'agit d'un terrain encore largement sous-exploré, voire absent, de la recherche artistique actuelle. Cette partie vise d'abord à mettre en lumière plusieurs thématiques d'intérêt généralement reléguées au second plan par le dispositif sportif : le rapport au matériel, en particulier dans le cadre de l'esport mobile ; les effets relationnels de la pratique, à travers l'idée de chorégraphie émergente ; ainsi que le rapport au corps, abordé

par la notion d'intercorporéité médiée. Je m'intéresse ensuite aux régimes de jeu cailloisiens qui ne relèvent pas de la compétition pure, à savoir le hasard, le jeu de rôle et le vertige, afin d'en observer la place effective dans les pratiques, et les formes d'engagement qu'ils suscitent chez les joueurs et joueuses. Dans un dernier temps, j'esquisse des pistes méthodologiques de recherche-crédation à partir des écrits d'Anthony Measure, notamment autour de l'idée de design acrétré, en dialogue avec des méthodes issues des play studies, de l'archéologie des médias et du documentaire machinima, ainsi qu'avec le travail d'artistes tels que Eddo Stern, Bertille Bak ou le collectif Disnovation. En filigrane, ce déplacement du regard vise à interroger l'esport non plus seulement comme un spectacle compétitif ou un produit marchand, mais comme un ensemble de pratiques situées, ordinaires et créatives, capables de produire du sens, des normes et des formes d'organisation. Il s'agit dès lors de comprendre comment les pratiques amatrices de l'esport constituent des forces du faire et de la gouvernance d'écosystèmes socio-techniques, au-delà du spectacle et de la marchandisation du geste sportif.



1. De Space War! aux clubs d'influenceurs,* repères historiques

118-49



Pour écrire l'histoire de l'esport, il faut accepter d'emblée l'impossibilité de lui assigner un foyer originel. Chercher à identifier le premier groupe d'individus ayant pratiqué le jeu vidéo de manière compétitive serait à la fois méthodologiquement vain et historiquement peu pertinent pour un travail qui vise avant tout à comprendre les processus de structuration d'un champ social. L'enjeu n'est donc pas de retracer une origine fondatrice, mais d'identifier des moments clés où des pratiques dispersées commencent à se stabiliser, à s'organiser et à se rendre visibles à travers des dispositifs techniques, médiatiques et institutionnels. L'esport émerge ainsi progressivement, passant d'une pratique universitaire confidentielle à une industrie mondiale du divertissement. L'esport naît comme une pratique du jeu vidéo, lui-même historiquement développé aux États-Unis, avant de dépasser progressivement son foyer géographique et son médium d'origine. J'emploierai donc rétrospectivement le terme « esport » pour désigner des phénomènes qui constituent son histoire bien avant que le mot ne soit formalisé en 1999 par l'Online Gamers Association. Le point de départ retenu ici correspond à un moment où le jeu vidéo existe déjà comme phénomène culturel au-delà d'un cercle strictement académique, où il est pratiqué dans

plusieurs lieux et où il converge, pour la première fois, sous une forme compétitive organisée: les Intergalactic Space War! Olympics, qui se tiennent le 19 octobre 1972 au laboratoire d'intelligence artificielle de l'université de Stanford.

Space War! Olympics: geste fondateur

Stewart Brand, journaliste à Rolling Stone et diplômé de Stanford, occupe une place singulière dans cette histoire. Figure emblématique de la contre-culture technophile américaine, précurseur des cultures de l'open source, fondateur du Whole Earth Catalog puis de The WELL (Whole Earth 'Lectronic Link), l'une des toutes premières communautés virtuelles, il est également l'organisateur de ce qui peut être considéré comme l'une des premières compétitions de jeu vidéo. Ce geste, surprenant au regard de son engagement en faveur des communs, du bricolage et des réseaux collaboratifs, éclaire la filiation entre cultures du partage, médiation technologique et premières formes de mise en scène publique du jeu. Brand cherche alors à catalyser l'effervescence universitaire autour de la pratique vidéoludique et à lui donner une forme de manifeste, à la fois ludique, sociale et accessible. Il fait distribuer sur le campus des flyers annonçant « Bière gratuite! » et promet un an d'abonnement à Rolling Stone aux vainqueurs de l'événement. Le nom même de Intergalactic Space War! Olympics est révélateur: volontairement facétieux et hyperbolique, il anticipe une rhétorique spectaculaire qui deviendra centrale dans l'histoire ultérieure de l'esport⁹.

La compétition se déroule sur Space War!, un jeu de combat spatial où deux vaisseaux, captifs du champ gravitationnel d'une étoile, s'affrontent par missiles interposés dans une arène circulaire. Développé en 1961 par Steve Russell pour le PDP-10, Space War! est considéré comme le premier jeu vidéo largement diffusé au sein des communautés de chercheurs et de programmeurs aux États-Unis. Le 19 octobre 1972, pendant près de quatre heures, une vingtaine de participants; étudiants, chercheurs et curieux se succèdent pour jouer, seuls, en duo ou contre l'ordinateur. L'événement présente déjà plusieurs caractéristiques annonciatrices de l'esport-spectacle: un organisateur clairement identifié, des participants, un public, une récompense symbolique et une couverture médiatique.

9 L'histoire de l'esport sera par la suite jalonnée de tournois aux noms dramatiques et cette fois-ci tout à fait sérieux : Intel Extreme Masters, World Cyber Games, PUBG Global Invitational...

Les joueurs arborent des pseudonymes tels que Birdie, Funny Fins, Pointy Fins ou Napback, signalant dès cette époque une forme de construction identitaire liée à la performance ludique. Stewart Brand publiera par la suite dans *Rolling Stone* un article de plusieurs pages mêlant notice de jeu, retranscriptions de sons et de conversations en jeu, entretiens avec les participants et description du laboratoire d'intelligence artificielle. Il y souligne également le caractère doublement contre-culturel de cet espace, peuplé à la fois de passionnés d'informatique et de figures opposées à la guerre du Vietnam et à la présidence de Richard Nixon.

Économie de la performance

La suite de l'histoire de l'esport peut s'écrire presque immédiatement après cet événement fondateur. Atari, qui a commercialisé un an plus tôt le premier jeu d'arcade, demande à l'un de ses jeunes ingénieurs de concevoir un jeu servant à la fois d'exercice d'entrée et de démonstration de la viabilité économique de l'arcade. Inspiré du *Tennis for Two* de Ralph Baer, ce jeu s'appelle *Pong*. Il propose une représentation minimale du tennis sur fond noir, où l'objectif est de faire sortir la balle de l'écran adverse à onze reprises pour remporter la partie. La première borne est installée en septembre 1972 à l'Andy

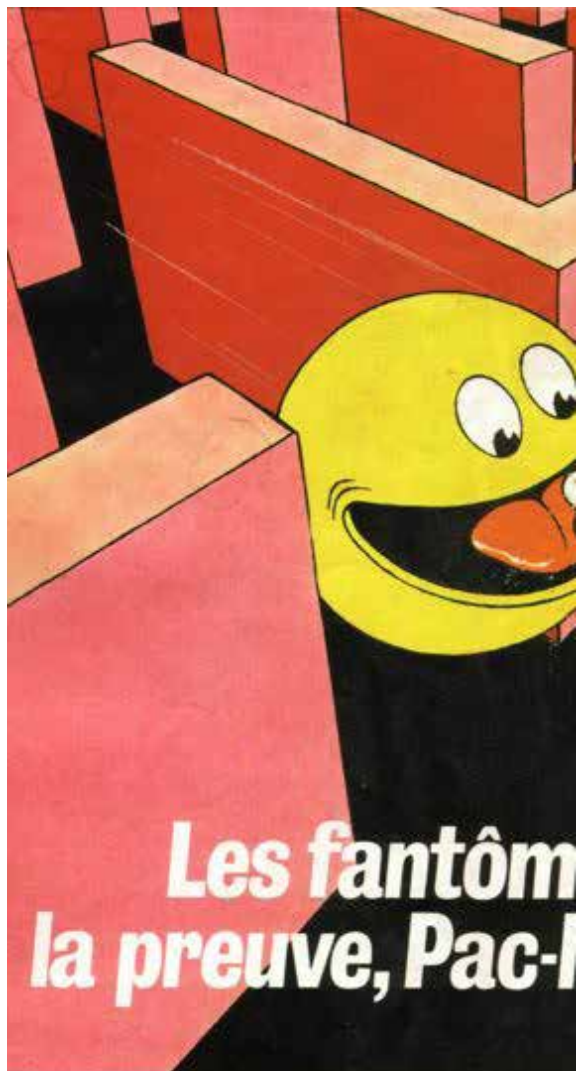


Capp's Tavern, à Sunnyvale, entre un juke-box et un flipper. Quelques jours suffisent pour que le tiroir à pièces déborde, signalant le potentiel économique du dispositif. À partir de novembre, les bornes se multiplient en Californie, puis à travers les États-Unis, avant de se diffuser au Japon l'année suivante, et enfin dans le reste du Nord Global. Avec *Pong* et la Magnavox Odyssey, le jeu vidéo sort durablement du cadre universitaire pour rencontrer le grand public, et la performance vidéoludique s'inscrit alors pour la première fois dans un modèle économique fondé sur la répétition, la mesure et la monétisation du geste.

Il faut ensuite se tourner vers *Sea Wolf* (1976), première borne à enregistrer et afficher les meilleurs scores. Le high score devient une métrique centrale de la performance : chiffrée, asynchrone et cumulative. Il constitue d'abord une astuce marchande exploitant la compétitivité des joueurs pour les inciter à rejouer, mais aussi un outil d'arbitrage compétitif permettant des affrontements différés dans le temps et l'espace. Atari prolonge cette logique avec *Atari Football* (1978), puis avec *Asteroids* (1979), qui autorise l'inscription de trois lettres à côté du score, renforçant la personnalisation et la mémorisation des performances. Ces dispositifs se généralisent rapidement avec *Space Invaders*, *Pac-Man* ou *Donkey Kong* (1981), produits au Japon entre la fin des années 1970 et le début des années 1980. La performance vidéoludique se stabilise alors comme un objet mesurable, comparable et médiatisable, préparant le terrain à une structuration plus large et plus spectaculaire encore de la compétition.

À la fin des années 1970, les fabricants japonais, qui copiaient encore quelques années auparavant des jeux d'arcade américains, deviennent des acteurs majeurs du marché mondial du jeu vidéo et développent désormais des bornes qui rencontrent un succès mondial, notamment avec les trois titres cités plus haut. Au tournant des années 1980, le pays devient ainsi le deuxième grand marché d'exportation et de consommation¹⁰ du jeu vidéo. Dans le reste du monde, celui-ci demeure cantonné à quelques grands centres urbains, en particulier en Europe, et reste très confidentiel dans les périphéries rurales. Le Mexique, la Chine et la Corée du Sud constituent alors des périphéries du jeu vidéo, où l'on importe et contrefait des jeux d'arcade en provenance des États-Unis et du Japon.

10 Les Space invaders Houses y sont d'ailleurs à l'origine d'une pénurie de pièces de 100 Yens entre 1978 et 1979.



Les fantômes la preuve, Pac-Man

Enfin vous pouvez jouer chez vous sur votre plus populaire du monde. Imaginez un labyrinthe, des fantômes, des vitamines. Le héros Pac-Man* (c'est vous) est prêt.

Il doit manger tous les points qu'il rencontre. Les vitamines, qui seules lui permettront de dévorer les fantômes.

Découvrez Pac-Man* chez votre revendeur habituel.

Aujourd'hui, Atari® offre 46 programmes de jeu. Découvrez-les tous. Atari® en invente de nouvelles possibilités différentes et Atari® en invente de nouvelles. Faire durer vos loisirs indéfiniment.

En vente dans la plupart des rayons télé, jeux vidéo, jeux d'ordinateur. Atari® se branche sur votre télévision.

Documentation : Atari® - 9/11, rue Georges Bonnet
Et Confirmex - 71, avenue de Cortenberg - 10500, France



© 1982 Atari Corporation. Atari est une marque déposée.



L'ordinateur de jeux qui déchaîne les



**es existent,
Man* les mange.**

V.C.S. Atari®, avec Pac-Man*, le jeu d'arcade le
des fantômes, des pilules d'énergie, des gauffrettes et
poursuivi par des fantômes.
sur son chemin afin de parvenir aux réserves de
fantômes !...
habituel, la passion du jeu va vous dévorer.
jeux avec plus de 1500
aux tous les jours pour

x, hi-fi, vidéo,
viseur.
Enesco - 94008 Créteil.
1040 Bruxelles.

passions.



* Pac-Man est la propriété de Namco, Ltd.



Engineered by Namco, Ltd./
Manufactured by Midway.

Midway
got it
for you

SE
LA
A
\$PA



...and



Copyright © 1978

way's
it all
ou...

EA, ND, IR, ACE,

more!

**MIDWAY
MFG.
CO.**

A BALLY COMPANY

10750 W. Grand Avenue
Franklin Park IL 60131
Phone: (312) 451-1360

Midway Mfg. Co.



Dans certains pays, le jeu vidéo naît de fait comme un loisir illicite, les importations de produits électroniques sont interdites jusqu'en 1989 au Brésil, et en Corée ce sont les bornes japonaises, dont l'importation est encore formellement interdite, qui arrivent les premières sur le territoire.

T.L. Taylor souligne, dans *Raising the Stakes: Esports and the Professionalization of Computer Gaming* (2012), que la logique du high score neutralise la barrière temporelle de la compétition vidéoludique. Elle n'échappe toutefois pas à une fragmentation spatiale des performances. Le Space Invaders Championship, organisé par Atari en novembre

1980 aux États-Unis, s'inscrit alors comme une tentative pionnière de recomposer cet éclatement spatial. En articulant des qualifications locales à une finale centralisée, l'événement parvient à produire un espace compétitif unifié à l'échelle nationale. Il esquisse ainsi l'une des premières mondialisation de l'esport, à l'exception du Japon, qui constitue alors l'autre pôle de ce monde sportif émergent, et dont les joueurs et joueuses ne sont pas conviés au tournoi.

Celui-ci se déroule d'un bord à l'autre des États-Unis et réunit plusieurs dizaines de milliers de participant·es. Il se clôt à New York par une finale à cinq joueurs, organisée au siège de Warner Communications. Cet événement peut à bien des égards être considéré comme l'ancêtre structurel de l'esport-spectacle contemporain : en cela que Atari comprend que la compétition vidéoludique peut faire spectacle, et la change en dispositif médiatique et en vecteur publicitaire. Sa couverture parfaitement inédite et relativement importante dans la presse écrite et sur les chaînes de télévision américaines NBC et CBS poursuit de faire de l'événement une vitrine marchande de la borne Space Invaders, véhiculant en filigrane le message que celle-ci est si attractive que des milliers de jeunes s'entraînent à travers un continent et se réunissent dans un tournoi pour déterminer lequel d'entre elles et eux est le ou la meilleure.

Dans ce même contexte d'expansion spatiale, Twin Galaxies s'impose dès 1982 comme



Starcade Eps001



<https://www.youtube.com/watch?v=Xvve3aZjBao&t>



l'instance de référence pour la collecte et la certification des records de bornes d'arcade aux États-Unis. Son fondateur, Walter Day, parcourt alors près d'une centaine de salles afin de recenser les high scores de plusieurs jeux populaires. Ces classements sont publiés dans la presse spécialisée ainsi que dans le Guinness Book of Records. Entre 1982 et 1984, *Then Galaxies* convoque également chaque année les meilleurs joueurs et joueuses au National Video Game Championship. L'organisation est par ailleurs à l'origine de la première équipe nationale d'esport, la *U.S. National Video Game Team*¹¹ en 1983. À la même période, Starcade, première émission américaine entièrement dédiée à l'esport, est lancée. Au-delà d'un simple reportage ou d'une démonstration technique, le programme met en scène une série de compétitions télévisées. Celles-ci sont commentées par son présentateur, Mark Richards, également cofondateur de la U.S. National Video Game Team. Enfin le cinéma américain commence lui aussi à s'intéresser à la perfor-

mance vidéoludique. Des films comme *Tron* (1982), *WarGames* (1983), *Joysticks* (1983) ou *The Last Starfighter* (1984) partagent une vision globalement méliorative¹² de cette pratique.

12 Le cinéma ne traitera pas toujours le jeu vidéo et ses joueurs et joueuses avec justesse, voir l'émission *Crossed* présentée par Karim Debbache.



11 Billy Mitchell, fondateur et figure de proue de l'équipe apparaît dans le documentaire *King of Kong* (2007), un incontournable pour qui s'intéresse à l'Histoire du jeu vidéo compétitif.



LANs, Internet et spectacle permanent

Les années 1990 voient Internet s'installer progressivement dans les foyers des pays industrialisés, bouleversant en profondeur les échelles de circulation de l'information, dans le temps comme dans l'espace. Le jeu vidéo compétitif comprend très tôt les possibilités offertes par le réseau : la capacité pour des joueurs de se mesurer à distance, depuis leur domicile, à toute heure et parfois à des milliers de kilomètres. Cette mise en réseau transforme radicalement la pratique compétitive, qui n'est plus limitée à un lieu spécifique, salle d'arcade, université, bar, mais peut désormais s'inscrire dans une continuité quotidienne et distribuée. Autour de cette pratique émergent rapidement des espaces annexes qui prolongent l'expérience de jeu et structurent les communautés : chatrooms, forums dédiés, premiers sites personnels. On y échange stratégies, replays, tutoriels et démonstrations techniques, contribuant à une montée en compétence collective. La performance ne se construit plus seulement dans l'acte de jouer, mais aussi dans sa



eccò
@3000=



tybalt

@grapeleafff

i know it smell crazy
in there

waldorf

@juniorwaldorf

What a time to be

nikiburstr8x

@nikiburstr8x

good times!

Fernando Jimenez

@Arnfdend

hell

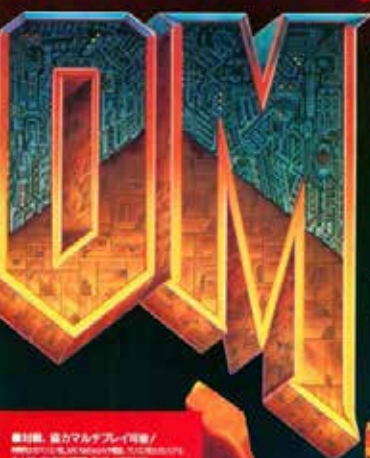
documentation, son commentaire et sa transmission. *Blizzard* et *id Software* s'intéressent dès le milieu des années 1990 à ces dynamiques, sans toutefois disposer encore d'un modèle économique stabilisé rendant la compétition en ligne incontournable pour les éditeurs. *Id Software* sans doute inspiré par le succès des nombreuses LAN autour de *Doom* (1993) et par *DWANZO*, qui reliait dès 1994 les joueurs de ce titre via le réseau téléphonique; publie *Quake* en 1996. Le jeu propose un mode multijoueur par Internet, pensé à la fois comme une expérimentation technique et communautaire. Il repose sur une architecture client-serveur¹³, qui induit un changement majeur des modes de compétition et de gouvernance du jeu. L'éditeur qui héberge le serveur devient de facto gestionnaire exclusif de la qualité de l'expérience et de la durée de vie de la pratique compétitive. Il peut, à tout moment, interrompre le service, mettant fin non seulement au jeu, mais aussi à l'ensemble des traces laissées par les joueurs: personnages, inventaires, classements ou réseaux relationnels. Cet enjeu reste toutefois limité dans les années 1990, car le jeu propriétaire¹⁴ demeure alors la norme dominante de production et de distribution.

La fin de la décennie est marquée par l'émergence de nombreux événements compétitifs, initiés non seulement par des éditeurs, mais aussi par des fans, des entrepreneurs, des acteurs du numérique et des médias spécialisés. Des manifestations telles que la *QuakeCon* (1996), la *Cyberathlete Professional League* (1997), l'*Electronic Sports League* (2000) ou les *World Cyber Games* (2000) voient le jour, certaines connaissant une longévité jusqu'alors inédite. Ces événements participent à un effort explicite de superposition du modèle compétitif de l'esport sur celui du sport-spectacle, dans une logique de légitimation et de démonstration auprès de facilitateurs institutionnels, pouvoirs publics, sponsors et investisseurs privés. Cette expansion compétitive peut être mise en relation avec l'émergence du Web 2.0, caractérisé par la densification, la circulation et la valorisation des flux d'information

13 Modèle de l'écrasante majorité des jeux multijoueur par Internet actuels. Le client, logiciel installé par le joueur ou la joueuse, envoie des informations d'input à un serveur, un ordinateur central géré par l'éditeur, qui renvoie ensuite celles-ci à d'autres clients pour coordonner une partie de jeu.

14 Le jeu propriétaire est un produit fini dont l'achat confère au joueur ou à la joueuse la possession d'une copie durable, indépendante d'un service en ligne ou d'une mise à jour continue.

ルサウンド、リアルビジュアル
贈るヴァーチャル・バトル



最新型、高カマルサプレイ可能 /
100%のリアルタイム、3D、60FPSで動く、高カマルサプレイ可能

● 補給品、食料マルチプレイ可能！
仲間や自分自身に、食料や飲み物を供給し、その効果は即時に発揮。
食料や飲み物を消費して回復、回復した分だけ回復量が増える。
回復量が増えるほど回復速度が速くなる。
回復量が増えるほど回復速度が速くなる。



●個性豊かなメンバーたち
同業組合のメンバーは、年齢・性別・職種・地域・出身地・学歴・収入・生活スタイルなど、多岐にわたる。しかし、共通の「同業組合」の理念と目標を共有し、互いに協力し合い、成長を遂げるという共通の目的がある。この共通の目的が、メンバーの個性を尊重し、それぞれの強みを活かすための基盤となる。

© 2006 Blackwell Publishing Ltd

[illegible]

© 2000 The McGraw-Hill Companies. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without prior written permission from The McGraw-Hill Companies, Inc.

■DOOMの登場人物と武器の紹介

[illegible]

■シェアワゴン3000Mが最速で手に取る！
 ● 全長 5m・全幅 2m・全高 2.2m・重量 1000kg・積載量 1000kg
 ● 全長 5m・全幅 2m・全高 2.2m・重量 1000kg・積載量 1000kg
 ● 全長 5m・全幅 2m・全高 2.2m・重量 1000kg・積載量 1000kg

■ OPERATION R
ADVICE BOOK 販売中

TECHNICAL SUPPORT: TECHNICAL SUPPORT IS AVAILABLE THROUGH OPERATIONS & SERVICE DEPT. ANYTIME, 24 HOURS A DAY, 7 DAYS A WEEK.

● 11月11日 星期三 晴

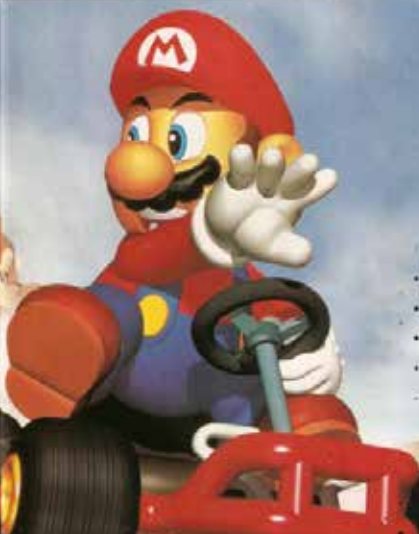
[illegible]

●ウルフェンシュ

第4版・第1次印刷 ● TFX
ISBN 7-309-04711-9

① 中国地质大学(北京)地质研究所, 北京 100083

**ganhar,
meleca
controller dos outros.**



Wacht pada Jember berwujud
saya yang sebenarnya berwujud



Visit www.pearsoncmg.com today to discover more about this award-winning program.



There's just one more thing you should know about this program. It has been designed to help you get the most out of your investment. It's a program that's been around for over 20 years, and it's still going strong. It's a program that's been designed to help you get the most out of your investment. It's a program that's been around for over 20 years, and it's still going strong.

100

More fun yet!
NINTENDO
Game Boy

Quakecon 1997



DaKillengivesFMellish a private pr0n viewing.



AceJas can only b
The guy next to him



cRUm and a couple random people.



Main Quakecon Room: Anyb



Kornelia and Lisa head to the Melissa Etheridge festival.



Carmack barely arrives b
succumb to t



WilyKit overdoes the blush.



That's ok, he s



...looking at pr0n.
...looks aroused...



<https://dondeq2.com/2018/11/26/quakecon-97-photography-by-jonathan-zyfly-works/>

John Romero's Hummer.



body here have a computer?



Two of these guys came all the way from Japan for this.



before he and OneThumb
the radiation



Romero, fresh out of the tumble-dryer.



scares me too.



Quake Server Central.

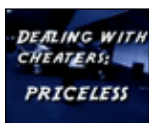


<https://www.youtube.com/watch?v=eGHGtJiDlxw&t>



plp·GTR
@plpGTR

14 dec 2006, 16 322 vues,
56 j'aime ce contenu, 31 commentaires



entre utilisateur-ices, plateformes et régies publicitaires, au sein d'une économie de l'attention. Les compétitions se périodisent, s'associent à des marques, tandis que l'information sportive (replays, classements, analyses, discussions) se diffuse sur des plateformes comme *HLTV* (Half-Life TV) ou encore *TeamLiquid.net*. La performance vidéoludique devient alors observable en continu, ouvrant la voie à un régime de spectacle permanent. Dans le même temps, les communautés de joueurs et joueuses développent des formes de sociabilité et



de reconnaissance de plus en plus structurées, à travers guildes et clans. Elles inventent également des modes d'expression du *skill* par le biais de démos vidéo, partagées et commentées sur les forums. Ces pratiques ne se contentent pas d'accompagner l'esport: elles participent activement à son invention. Certains modes de jeu conçus par les joueurs eux-mêmes seront ainsi repris, standardisés et institutionnalisés par les éditeurs pour devenir parmi les disciplines sportives les plus populaires, comme *Counter-Strike* (2000) ou *Dota*, 2002.



Jeu-service et professionnalisation

Le début des années 2000 est tout d'abord marqué par le développement du jeu-service sur PC. À rebours du jeu propriétaire, celui-ci est conçu comme une expérience augmentée et monnayée de manière continue par son développeur. *World of Warcraft* (2004) est le premier titre à rationaliser pleinement le jeu-service par le game design. Il met notamment en place un calendrier structuré de mises à jour et d'événements en jeu. Ce fonctionnement fait du jeu un laboratoire précoce de la rétention de l'attention et incite les joueurs et joueuses à adopter une attitude de veille concurrentielle dans leur temps de loisir. Dans le même temps, en Asie du Sud-Est, le développement du jeu-service emprunte une trajectoire sensiblement différente. Son essor s'y confond largement avec celui du *free-to-play*¹⁵, près d'une décennie avant sa généralisation en Occident, notamment à travers le jeu mobile.

Il s'agit avant tout d'une réponse technique à des conditions locales d'accès à la pratique du jeu vidéo. Dans des pays comme la Chine¹⁶ ou la Corée, l'accès à l'informatique personnelle et au jeu vidéo s'est d'abord fait par les jeunes, au sein de cybercafés¹⁷ où l'usage des ordinateurs est facturé à l'heure. Dans ce contexte, le modèle par abonnement de jeux comme *EVE Online* (2003) ou *World of Warcraft* a peu de chances de fonctionner. Il s'ajoute en effet au coût direct de la séance de jeu. Le jeu-service s'adapte donc à cette réalité en reposant sur une économie de l'expérience. Il monétise des éléments qui enrichissent ou accélèrent la progression, tels que des objets ou personnages exclusifs, des bonus divers ou des cosmétiques, sans qu'ils soient pour autant nécessaires pour jouer.

Dans la même période, la diffusion de l'esport se fixe durablement sur Internet. Au début des années 2000, on trouve encore quelques replays gravés sur CD-ROM ou enregistrés sur VHS, mais ces supports deviennent progressivement marginaux. YouTube, en permettant aussi bien

15 Modèle économique d'un jeu vidéo dans lequel l'accès au jeu est gratuit.

16 À noter pour la Chine, entre 2000 et 2015, la vente et la production de consoles jeu ont été interdites, officiellement afin de protéger les jeunes de la dépendance jeux vidéo, ce qui contribue à expliquer le succès du jeu-service PC et mobile dans le pays.

17 Le modèle du cybercafé produit des manières de faire la compétition sensiblement différentes de celles de l'esport occidental, où les joueurs disposent de leur propre machine et ne sont pas soumis à une contrainte temporelle stricte. Les joueurs chinois de *League of Legends* sont notamment réputés pour leur maîtrise de personnages efficaces dès le début de la partie, et leur propension à déclarer forfait.

aux professionnel·les qu'aux amateur·ices de diffuser gratuitement des vidéos, devient alors un espace central de circulation des pratiques. On y trouve des retransmissions différées, des compilations de temps forts, des analyses de parties et des commentaires amateurs, en particulier dans des scènes comme *StarCraft: Brood War* (1998), *Counter-Strike* (2000) ou *Warcraft III* (2002). La diffusion en direct, dont un sport-spectacle peut difficilement se passer, commence parallèlement à se développer sur des sites de tournois comme *Major League Gaming TV* ou *Electronic Sports League TV*. Elle s'étend ensuite à Justin.tv à partir de 2007, où le gaming prend rapidement le pas sur la visée lifestyle initiale de la plateforme. Cette évolution conduit à la création du site *Twitch* en 2011,



entièrement dédié au jeu vidéo. La plateforme s'impose rapidement en Occident comme l'infrastructure centrale de la diffusion des compétitions professionnelles d'esport, tout en faisant émerger la figure du streamer comme intermédiaire durable entre jeu, spectacle et communauté.

De son côté, Riot Games fait le pari, avec *League of Legends* (2009), qu'un modèle de jeu-service *free-to-play* sur PC, reposant principalement sur des achats

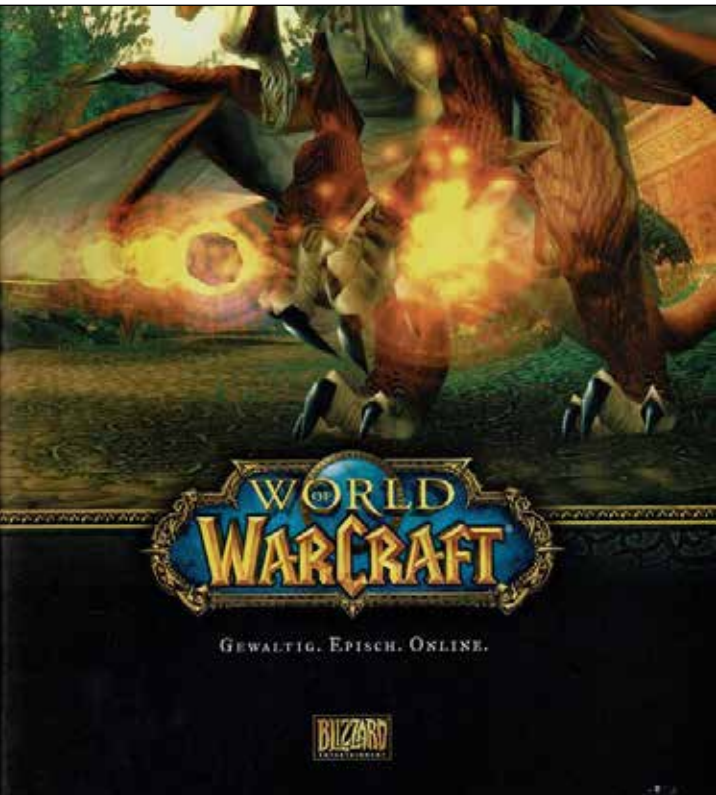


EINE WELT DER ABENTEUER

Tauchen Sie in World of Warcraft ein und kämpfen Sie zusammen mit tausenden tapferen Helden in einer Welt voller Mythen, Magie und endloser Abenteuer. Gewaltige Schlachten, schneeumwehte Gipfel, bedrohliche Festungen, unwirtliche Schluchten, Zeppeline über rauchenden Schlachtfeldern - es erwarten Sie zahllose Herausforderungen. Worauf warten Sie noch? Mehr Informationen erhalten Sie unter www.wow-europe.com.



- Fast-paced competitive online game that will test both your skill and mind.
- Choose from over 80 unique Champions and battle it out in 5v5 or 3v3 combat in a unique and visually stylized world.
- Prepare to experience the best elements of session-based games combined with persistent elements of MMORPG's.
- Play the game for free today!







cosmétiques, peut fonctionner du côté de l'Occident. Ce choix rencontre rapidement l'un des plus grands succès commerciaux des années 2010. À partir de la première édition des *Worlds*, le championnat mondial organisé en 2011, Riot Games comprend que l'esport professionnel et le jeu-service peuvent fonctionner en circuit fermé. Les dépenses réalisées en jeu financent un système international de ligues professionnelles qui, en retour, confère au titre un prestige compétitif et une image de produit haut de gamme. Dès 2013, le studio prend ainsi la main sur l'esport *League of Legends* de premier rang en mettant en place des ligues régionales. Cette étape marque le passage d'événements ponctuels à des saisons compétitives structurées. Ces ligues sont progressivement formatées à la fois sur le plan sportif, avec des saisons régulières, des phases éliminatoires et des tournois internationaux, et sur le plan médiatique. Elles s'accompagnent de dispositifs inspirés du sport-spectacle, tels que des bureaux d'analystes, des commentateurs, des séquences de highlights, des pré-shows, des post-shows et des teasers scénarisés. Ce modèle d'agencement entre le sportif et le spectacle, très marqué par une culture états-unienne, s'inscrit dans la continuité directe des modèles développés par la NBA ou la MLS. Le double modèle cultivé par Riot Games, combinant *free-to-play* et esport conçu comme produit d'appel, s'impose progressivement comme une référence au sein de l'industrie. Il est ensuite adopté par de nombreux acteurs, avec toutefois des différences notables et certaines exceptions. C'est le cas, par exemple, d'*Epic Games*, qui n'a longtemps donné qu'une impulsion limitée à l'esport professionnel de *Fortnite* (2017), alors même que le jeu a rencontré un succès planétaire et générationnel à sa sortie.

Développements récents

L'un des développements récents les plus notables de l'esport européen, et dans une moindre mesure de celui des deux Amériques, est l'émergence du club d'influenceur. Ces structures sportives sont généralement fondées par des créateur·ices de contenu devenus célèbres autour d'un jeu spécifique, le plus souvent *League of Legends*. C'est le cas de figures comme Kameto ou Caedrel, qui ont connu une brève carrière professionnelle. À l'inverse, le youtubeur français Squeezie a longtemps produit du contenu lié aux jeux vidéo sur sa chaîne, sans lien direct avec l'esport, avant de co-fonder en 2023 le club *Gentle Mates*. Ces influ-

enceurs et influenceuses ne sont, en définitive, pas tant des athlètes reconverti-es que des passionné-es d'esport et des entrepreneur-es du numérique¹⁸. Ils et elles s'engagent dans un secteur où les marges, et plus souvent encore le simple équilibre des comptes, relèvent de l'exception. Par le passé, les revenus de telles structures, étroitement liés à leur popularité, provenaient principalement du sponsoring et de la vente de merchandising. Ils se construisaient sur l'accumulation de succès compétitifs et sur la présence de joueurs stars, comme KennyS chez *Team Envy* ou Uzi chez *Royal Never Give Up*. Aujourd'hui, grâce à la figure du fondateur-influenceur, les clubs d'influenceurs disposent d'un fandom préexistant. Ce public est habitué à soutenir directement cet influenceur via des abonnements payants sur *Twitch* ou des dons sur des plateformes comme Patreon, et d'autant plus disposé à permettre des partenariats de sponsoring d'envergure et des volumes de vente de merchandising rarement atteints par des clubs plus traditionnels. En France, la *Karmine Corp*, fondée en 2021, pousse particulièrement loin le modèle du club d'influenceur. Elle dépasse assez largement le cadre de l'organisation sportive pour devenir une marque lifestyle à part entière. Le club développe ses propres événements, comme les *Karmine Corp Xperience*, organisés dans de grandes salles parisiennes. Ces rendez-vous se situent à mi-chemin entre l'esport et l'événement de marque. La *Karmine Corp* propose également des lignes de vêtements qui vont bien au-delà du traditionnel jersey. Elle s'appuie enfin sur une infrastructure physique partiellement dédiée, avec les arènes d'Évry-Courcouronnes, qui matérialisent son ancrage territorial et médiatique. Le club s'articule également autour d'un ensemble de figures centrales, comme *Kameto* ou *Galiste*, joueur formé en interne. D'autres figures gravitent autour de ce noyau, issues soit de la scène compétitive, soit de la création de contenu, comme Nisqy, Bibi ou Riip¹⁹. La *Karmine Corp* se distingue aussi par une culture du fandom relativement nouvelle dans l'esport,

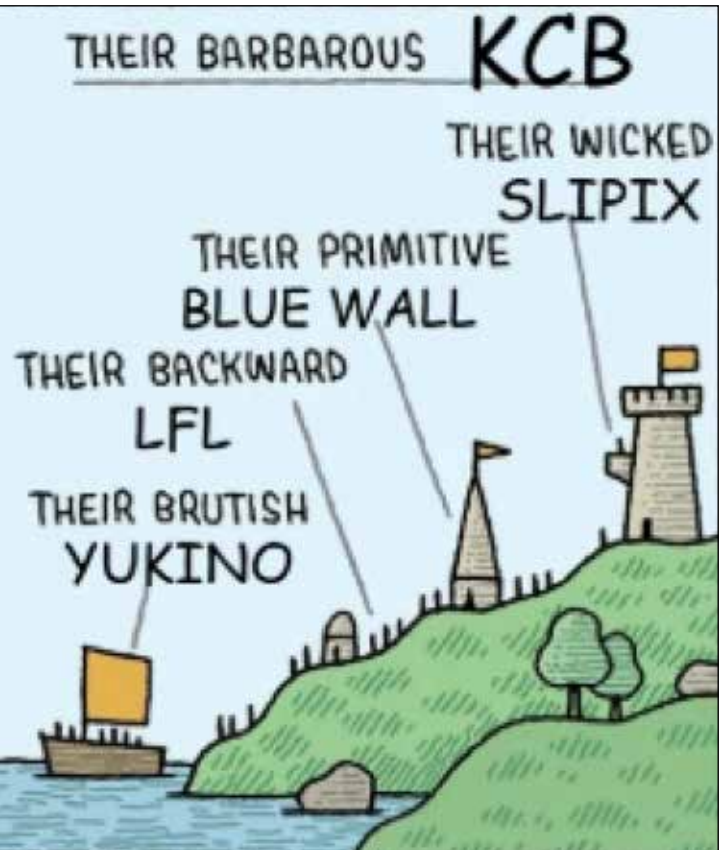
18 On peut faire remonter la généalogie du club d'influenceur jusqu'à la National Video Game Team de Walter Day, Billy Mitchell et Mark Richards, et plus directement à des clubs comme G2 ou Solary. Les clubs d'influenceurs contemporains ne sont pas tant une nouveauté structurelle qu'une intensification du modèle de l'influence médiatique d'une figure ou d'un groupe comme levier économique.

19 D'autres à l'image du co-fondateur Prime, du streamer Tiky ou du coach Apples qui ont été au cœur d'affaires de détournement de fonds ou d'accusations de harcèlement sexuel n'ont pas manqué d'être vivement critiqués par les fans jusqu'à leur éviction du club.



façonnée par ses supporter·ices et fortement revendiquée. Elle s'inspire largement des cultures du football, avec une mascotte, des groupes d'ultras, des tifos et des pratiques de chambrage. Le club constitue ainsi un exemple particulièrement abouti de la trajectoire des clubs d'influenceurs, où l'économie de marque repose autant sur des succès compétitifs que sur la construction d'une identité médiatique singulière: qu'il s'agisse de la *Karmine Corp* comme « club du peuple », ou de *Gentle Mates* « la luxueuse ».

Plus généralement, les développements récents de l'esport témoignent d'un processus de normalisation à grande échelle. Celui-ci s'accompagne d'une inscription croissante de celui-ci dans des logiques géopolitiques et économiques internationales: il devient à la fois un levier de visibilité pour des États et un segment publicitaire attractif pour de nombreuses marques. Ce processus se manifeste notamment par l'intégration de l'esport aux Asian Games, deuxième événement multisports mondial après les Jeux Olympiques, ou par l'apparition de compétitions d'envergure telles que l'Esports World Cup, l'Esports



Nations Cup ou les Jeux Olympique de l'esport récemment mis en suspens par le CIO. Ces projets, organisés et financés à grands frais par l'Arabie saoudite, s'inscrivent dans la stratégie de diversification et de soft power de la monarchie pétrolière, quelques années après le football et la course automobile. L'Esport Nations Cup compétition, prévue pour novembre 2026, est d'ailleurs présentée comme une ébauche de Jeux Olympiques de l'esport, et révèle la place centrale actuellement accordée à ce secteur dans la stratégie de soft power sportif de l'Arabie Saoudite. En France, la normalisation de la pratique de l'esport se manifeste par un tissu professionnel dense (Karmine Corp, Solary, Vitality) et associatif divers (Silver Geeks, Centurio) et une certaine reconnaissance dans le monde politique. En juin 2022, Emmanuel Macron²⁰, alors fraîchement réélu, recevait les grands acteurs de l'esport français dont France Esport,

20 Ce même Emmanuel Macron qui déclare lors des émeutes qui font suite à la mort de Nahel Merzouk, le 30 juin 2023 : « On a parfois l'impression que certains d'entre eux vivent dans la rue les jeux vidéo qui les ont intoxiqués » puis le 5 février 2026 « les enfants, les adolescents, sont beaucoup plus exposés à la violence dans des vidéos qu'ils vont voir sur les réseaux sociaux ou dans les jeux vidéo qu'ils vont faire ».

association de promotion de l'esport en France afin de définir un cap pour le développement de l'esport français.

Enfin, l'esport mobile connaît une montée en puissance très nette depuis une dizaine d'années. Longtemps peu valorisé en Occident, bien que largement pratiqué avec des titres comme *Clash Royale*, il dépasse aujourd'hui l'esport PC et console en nombre de pratiquants et de spectateurs. Dans certaines compétitions professionnelles, il surpasse également ces scènes en montants de récompenses. Cette dynamique est particulièrement visible en Asie et en Amérique latine, où le jeu mobile constitue désormais une forme pleinement acceptée de l'esport. Elle est portée par des titres comme *Honor of Kings* (2015) ou *Mobile Legends: Bang Bang* (2016). Cette évolution s'accompagne d'une mutation des usages spectatoriels vers le mobile. L'Esports World Cup 2025 enregistre par exemple 17 % de ses audiences sur *TikTok*, tandis que les estimations situent la part globale des spectateurs et spectatrices mobiles d'esport entre 45 et 56 % en 2025.

Emmanuel Macron
@EmmanuelMacron



Par votre engagement et vos
victoires, vous avez fait
de la France une grande
nation d'esport. Votre force
du collectif, vous
la mettez au service
de causes. Pour ces raisons,
je vous dis
la reconnaissance
de notre pays. Merci à vous.
Ensemble, portons plus haut
encore l'esport!

9:45 , 3 juin 2022
2k commentaires, 3k reposts 28k likes

2. L'esport comme champ social interconnecté, distinctions et inégalités d'accès *



L'esport comme champ social

Les champs sociaux interconnectés, concept-outil développé par Dominique Cardon, permettent une lecture analytique des reconfigurations des rapports de visibilité, de reconnaissance sociale et de participation à un champ à l'ère du numérique. Cardon prolonge avec eux la théorie des champs de Bourdieu en décrivant comment des sphères sociales auparavant relativement imperméables — professionnelle, amateur, médiatique ou institutionnelle — se recoupent désormais au sein d'espaces de visibilité partagés. Dans cette configuration, les différents champs (sportifs, culturels, politiques) présentent également une forte propension à se croiser, notamment sur les réseaux sociaux, où les publications et les algorithmes de recommandation structurent les usages. La figure du ou de la streamer illustre particulièrement bien les porosités propres aux écosystèmes numériques. Elle ou il se situe à la jonction des sphères économique, médiatique, ludique et communautaire : cette personne produit et diffuse des flux vidéo qui articulent monétisation, performance amateur et professionnelle, ainsi que sphère privée et sphère publique. Son activité s'inscrit dans un réseau social étendu, constitué à la fois de liens forts (pairs, sponsors) et

de liens faibles (spectateur·rice·s, journalistes), et s'étirant sur plusieurs espaces d'échange aux intérêts divers: chats en direct, chaînes YouTube, messageries instantanées, etc.

L'esport peut ainsi être considéré comme un sous-champ du jeu vidéo, dont il partage les capitaux et auquel il renvoie en retour une forme de légitimité, en opérant une translation d'un loisir vers une discipline sportive productrice de sérieux et de spectacle. Il ne produit ainsi pas une redéfinition des capitaux vidéoludiques, mais plutôt un réemploi de ceux-ci au service de la performance compétitive. La compétence ludique — capital culturel représenté par la connaissance des titres, la maîtrise des systèmes de jeu (*macro-game*²¹ et *micro-game*), ou encore le jargon — est mobilisée afin de faciliter l'accès à la victoire. Le capital social, constitué d'amis et amies ou de connaissances, est entre autres exploité comme réseau d'apprentissage et d'entraînement. Ces deux capitaux constituent le socle du capital symbolique, matérialisé par le rang²², c'est-à-dire le classement dans un écosystème hiérarchisé. Enfin, ce capital symbolique devient une condition de légitimité pour l'acquisition d'un capital de visibilité (au sens de Heinich) et d'un capital économique. Ce schéma de conversion n'est toutefois pas systématique. Le parcours du streamer BMS Joel offre à cet égard un exemple de trajectoire atypique, sur lequel il est pertinent de s'attarder. D'abord influenceur sur Jeuxvideo.com, puis entrepreneur dans l'e-commerce et animateur de Radio Sexe, il diffuse à partir de 2022 ses parties de *League of Legends* sur Twitch, où il atteint le rang de Fer III²³, tout en réunissant une audience importante. À rebours de figures majeures du streaming telles que Kameto ou Caedrel, qui ont d'abord été de bons joueurs et ont, de ce fait, acquis un capital de visibilité sur Twitch, Joel est déjà influenceur lorsqu'il se lance sur *LoL*, où il propose un niveau de jeu particulièrement exécrable.

21 La macro-game représente la dimension stratégique globale du jeu: gestion des ressources, connaissance des environnements, anticipation de l'évolution des rapports de force. La micro-game représente les compétences mécaniques: réflexes et précision d'exécution. Si on peut distinguer conceptuellement les deux idées, elles sont difficilement extricables une fois mises en situation.

22 Le rang peut être envisagé comme une modernisation cumulative du high score: une hiérarchisation fondée non plus sur l'exploit isolé, mais sur l'agrégation de performances, souvent médiée par des systèmes de type Elo, hérités des échecs, visant à estimer dynamiquement le niveau relatif des joueurs et joueuses.

23 avant-dernier rang le plus bas dans League of Legends soit plus bas que 99,05% des joueurs et joueuses du serveur EUW (Europe de l'Ouest) en 2022.

Ses nombreux lives composent alors un espace de performance alternatif, dans lequel s'opèrent à la fois un renversement des attentes du spectateur ou de la spectatrice — qui prend d'ailleurs un certain plaisir à observer une contre-performance, une véritable performance de l'échec, dans un environnement où le haut niveau abonde — mais aussi une continuité de ces mêmes attentes, à travers le renvoi, par la négative, à la compétence ludique, régulièrement commentée dans le chat et sur les réseaux sociaux. Autrement dit, être spectateur·rice aussi bien du plus haut que du plus bas niveau de performance renvoie à un même plaisir: comprendre les conditions de la victoire comme de l'échec, et produire un discours sur les « bonnes » et les « mauvaises » pratiques sportives; les spectateurs et spectatrices étant, dans cette configuration, tour à tour observateurs, observatrices, joueurs et joueuses d'un écosystème qu'ils et elles tiennent pour précieux (Lowood, 2006).

Ces bonnes et les mauvaises pratiques sportives s'inscrivent dans un entre-deux normatif. D'un côté, elles relèvent des règles du jeu — capacités des personnages, génération des ressources, déplacements — dont la conception découle de ce que le ou la concepteur·rice juge normal, possible, désirable ou donne pour interdit (Wendy Chun, 2006). Ces règles établissent avec le ou la joueur·euse un pacte de surveillance, censé garantir l'égalité compétitive. De l'autre côté, il y a le pacte social implicite, cultivé par les communautés de joueurs et joueuses, reposant sur une application optimale des règles du jeu (facilitant les conditions de victoire) mais aussi sur la conscience partagée d'appartenir à un écosystème où l'on fait société: c'est-à-dire où les interactions, la réputation, l'entraide, le fair-play ou au contraire le foul-play deviennent des enjeux intégraux à la compétition. Dans *League of Legends* par exemple, ces normes se traduisent par le choix d'un champion cohérent avec la composition d'équipe ou par le partage des ressources; dans *Counter-Strike: Global Offensive*, par le respect des *eco-rounds*²⁴ et un positionnement adéquat sur la carte. Les écarts à ces attentes compétitives ne donnent pas lieu à une pénalisation formelle, c'est-à-dire une punition par le jeu lui-même, mais à des sanctions sociales:

24 Un tour où les joueurs et joueuses d'une équipe s'accordent pour ne pas acheter d'armes coûteuses, de grenades ou d'armure afin de préparer un tour suivant plus favorable. Les joueurs acceptent une forte probabilité de perdre un tour afin de s'accorder de meilleures conditions de victoire à terme.

BMS | Nabil
@Kebabgang1



Ça fait 3 ans Joël que tu te
bat avec ton caca sur Lol
ne faudrait t'il pas lancer
un nouvel arc sur un
nouveau jeu et lâcher prise

7:10, 19 août 2023

2 commentaires, 32 likes

remarques en jeu, reproches répétés, puis éventuellement une mise à l'écart des cercles communautaires. Certaines de ces normes font d'ailleurs leur retour dans l'arbitrage des compétitions officielles, sous forme de règlements externes et non codés dans le jeu lui-même: par exemple le *BM* (bad manners) dans les milieux professionnels de *League of Legends*, passible d'amende, ou la catégorie *glitchless* omniprésente dans le *speedrun*, qui impose de jouer sans exploiter de failles. Dans d'autres cas, ces normes sont renégociées et intégrées au pacte de surveillance par les éditeurs, qui les transforment alors en outils de jeu: à l'image des pings dans *LoL* indiquant une intention d'action du joueur ou de la joueuse, des succès liés aux dons dans *Blash of Glans* ou du système d'honneur d'*Overwatch*, qui distinguait trois catégories de joueurs et joueuses honorables (bon·ne coéquipier·e, shotcaller et esprit sportif). Valve intervient plus en profondeur dans la régulation des comportements avec le *Trust Factor* introduit dans *Counter-Strike: Global Offensive* dans le courant



de l'année 2017. Il s'agit d'un dispositif de classement relativement opaque et décorrélé du système de rang conventionnel, visant à attribuer un facteur de confiance aux joueur·euse·s (visible par tou·te·s), sur la base de l'historique et de la régularité des parties, des antécédents de signalements, de la suspicion de triche ainsi que des communications en jeu, afin d'améliorer le matchmaking et de limiter les comportements considérés comme toxiques.

Les mauvaises pratiques en jeu sont donc représentées par des comportements tels que l'absence de communication, les messages toxiques ou le fait de ne pas s'employer pleinement à gagner, rompant ainsi avec le pacte social sans constituer des violations formelles des règles du jeu. Le cheat, qui fait évidemment partie de celles-ci, constitue sans aucun doute la transgression la plus radicale qui soit : en rompant à la fois avec le pacte social et le pacte de surveillance, via des programmes tiers qui offrent un avantage compétitif anormal, non prévu par le jeu et défavorisant les joueurs et joueuses qui n'en sont pas muni·es. Dans des jeux comme *Minecraft* ou *Counter-Strike: Global Offensive*, un véritable écosystème de *cheats* payants s'est développé²⁵, plus complets et difficiles à détecter que les *cheats* gratuits. Ce monde du ne se réduit toutefois pas à la seule recherche d'un avantage compétitif : il existe des communautés et tout autant d'ethos du cheat (Consalvo, 2007), porteurs

25 Des serveurs privés dédiés à des parties entre tricheurs et tricheuses existent aussi dans CS:GO, et leurs joueurs ont notamment pour revendication l'ouverture de serveurs officiels avec un système de rang propre.

Practical guide to choose what jungler to main



de justifications morales et de frontières symboliques propres. Par exemple, dans *BB:30*, lorsqu'un joueur ou une joueuse possédant un cheat rencontre un·e autre tricheur·euse en action, il ou elle peut choisir d'activer ses hacks afin d'équilibrer les forces en présence, marquant ainsi un code de conduite distinguant les « bon·ne·s » des « mauvais·e·s » tricheur·euse·s. L'écosystème du cheat présente d'ailleurs des frontières très poreuses, comme le souligne Mia Consalvo dans son ouvrage pionnier *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*: de l'*add-on* OP.GG fournissant des statistiques supplémentaires dans *LOL*, aux resource packs dans *Minecraft* améliorant la lisibilité des actions en *PvP*²⁶, jusqu'aux outils les plus radicaux tels que les *aimbots*, *wallhacks* ou *auto-clickers*. Ces pratiques et outils témoignent ainsi de la complexité du rapport aux règles et aux pratiques jugées légitimes dans les communautés de joueurs et joueuses.

Enfin, concernant la légitimité de l'ensemble des pratiques de l'esport, il convient de souligner que tous les titres et plateformes ne bénéficient pas de la même estime et ne font pas « esport » à égalité aux yeux des gamers. L'exemple des jeux de simulation sportive est à cet égard particulièrement éclairant: s'ils sont régulièrement mis en avant par le CIO²⁷, ils sont largement ignorés, voire méprisés

26 player-versus-player, affrontement direct entre joueurs et joueuses.

27 Comité International Olympique, qui pousse vers l'intégration de l'esport à ses événements depuis peu, notamment en organisant les Olympic Esports Series (2021).

(Ayres & Szymanski, 2011), par une partie importante des joueur·euse·s « sérieux·ses ». La série *FIFA* cristallise de manière particulièrement visible certains systèmes de valeurs dominants chez les pratiquants et pratiquantes les plus assidu·e·s de l'esport. Majoritairement jouée sur console de salon par des joueur·euse·s qui s'impliquent généralement moins en temps et en diversité de titres dans la pratique du jeu vidéo, elle est associée à un déficit de capital culturel vidéoludique et à une identité gamer moins affirmée. Enfin, ce jeu, étant fondé sur un sport traditionnel, renvoie à une forme de masculinité normative, distincte et encore aujourd'hui prévalente par rapport à la masculinité geek, analysée par T. L. Taylor (2012 : 113).



Une activité sportive coûteuse

La pratique de l'esport dit « sérieux²⁸ » exige, à plus forte raison que des sports comme le football, une allocation de ressources économiques importantes dès les premières étapes d'engagement. Elle implique l'acquisition d'une plateforme de jeu dédiée — ordinateur, console ou téléphone — suffisamment performante pour garantir une fluidité d'affichage satisfaisante, de périphériques spécifiques (casque audio, manette, souris) ainsi qu'éventuellement d'abonnements à des services qui permettent l'accès au jeu en ligne.

28 Comprendre l'accès aux titres qui ont le plus de reconnaissance en Occident : League of Legends, Counter Strike 2 ou Rocket League disponibles sur ordinateur et console de salon.



eccö
@3000__

4:32, 29 septembre 2025
66 commentaires, 5k reposts, 37k likes



Elle y montre que l'identité de femme geek est profondément antithétique et précise que certains attributs valorisés chez les hommes, largement présents dans les pratiques vidéoludiques, entrent en contradiction avec les normes de la féminité dominante, notamment l'intérêt pour la technique, la compétitivité ou encore le développement de compétences spécifiques³¹. Cette identité se construit ainsi à rebours des attentes sociales, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du jeu. Un certain nombre de travaux de recherche en sociologie ont depuis pointé que les femmes doivent continuellement négocier leur place dans les environnements vidéoludiques, en recourant notamment à des stratégies de visibilité choisie, ou plutôt sélective, à l'image de Philips, 2025 : pseudonymes neutres, renoncement aux chats vocaux afin de limiter les risques de rejet et de harcèlement auxquels elles sont particulièrement exposées.

L'étude Communication in Multiplayer Gaming: Examining Player Responses to Gender Cues (Kuznekoff & Rose, 2013) montre, elle, qu'une voix perçue comme féminine est trois fois plus susceptible de susciter des commentaires négatifs en jeu qu'une voix perçue comme masculine. La légitimité des joueuses professionnelles demeure dans cette même logique largement contestée. Le cas de Kim «Geguri» Se-Yeon, première femme à intégrer une équipe de l'Overwatch League, en constitue un exemple emblématique : en 2016, elle est contrainte d'accepter d'être filmée aux commandes de son ordinateur afin de répondre à des accusations de triche formulées à son encontre. Cette défiance contribue à expliquer pourquoi les rôles majoritairement occupés par les femmes dans l'esport pro-

fessionnel restent le plus souvent attenants à la compétition, plutôt qu'intégrés à celle-ci : traduction, animation, interviews. Certains éditeurs, tels que Riot Games, ont récemment mis l'accent sur la création de ligues réservées aux femmes, avec les League of Legends Game Changers (2025) ou les Valorant Game Changers (2021). Ces initiatives ont toutefois été rapidement interprétées par une frange non négligeable des publics comme un traitement de faveur. Les athlètes transgenres ayant pris part à ces dispositifs ont, en outre, été accusées d'avoir opéré leur transition dans le but d'accéder à des compétitions jugées plus accessibles — accusations venant s'ajouter au harcèlement transphobe auquel elles sont déjà régulièrement confrontées.

Les représentations usuelles de la femme dans l'espace du jeu vidéo méritent également d'être interrogées. Elles reproduisent des dynamiques de pouvoir genré antérieures à l'apparition même du médium du jeu vidéo et font écho, à bien des égards, aux logiques à l'œuvre dans le monde du travail contemporain. Une étude menée par Diamond Lobby entre 2017 et 2021 montre ainsi que, sur cent titres issus des plus grands éditeurs de jeux et sortis sur cette période, seuls 20 % présentent un protagoniste féminin, et que les personnages féminins ne représentent au total que 27,7 % des figures présentes en jeu. Dans la mesure où les femmes ne constituent évidemment pas 27,7 % de la population mondiale, cette sous-représentation révèle une disparité significative dans les régimes de visibilité proposés par le jeu vidéo. Lorsque des personnages féminins sont présents, il leur est fréquemment assigné un rôle secondaire ou passif, souvent celui de la demoiselle à secourir, à l'image de Victoria dans Hitman

31 La construction de la dichotomie entre femmes et informatique est un contre-sens historique, un échec de mémoire : pour Ada Lovelace qui écrit le premier programme informatique en 1843, les programmeuse de l'ENIAC, Grace Hopper conceptrice du COBOL ou Susan Kare, designer de l'interface du premier Macintosh.

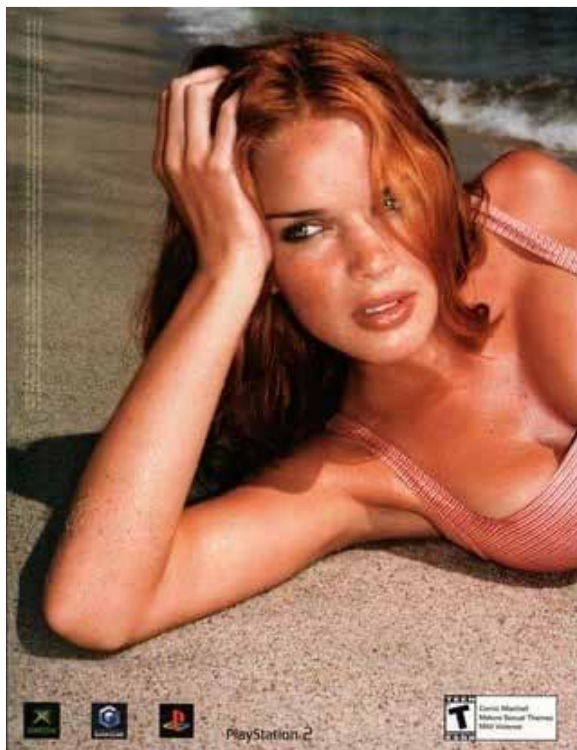


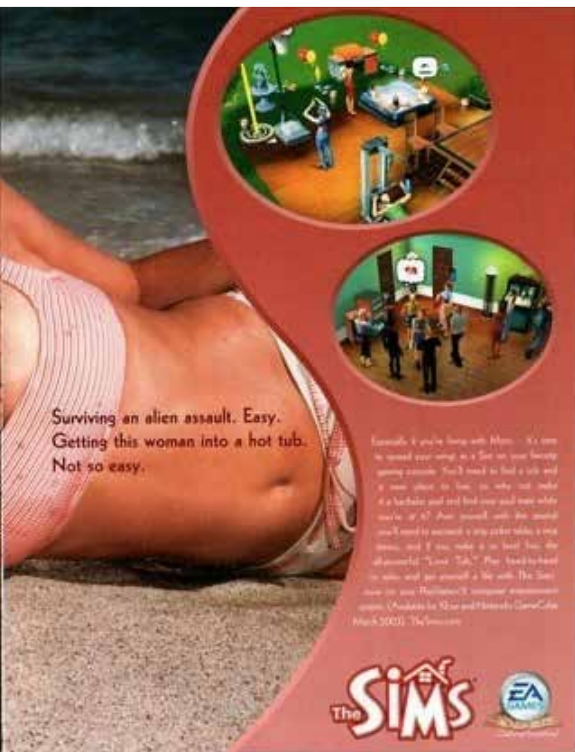


Absolution, 2012), d'Elizabeth (BioShock Infinite, 2013) ou, plus emblématiquement encore, de la princesse Peach, que Mario délivre régulièrement de Bowser depuis 1985. Lorsqu'elles sont engagées dans l'action, les figures féminines demeurent largement cantonnées à des fonctions spécifiques, telles que celles de soigneuses, comme Janna dans League of Legends ou Aerith dans Final Fantasy VII — occupant des positions en retrait par rapport aux combats rapprochés majoritairement attribués à des personnages masculins. Ces personnages féminins sont en outre souvent sexualisés au-delà de leur statut de love interests : ils sont construits comme des objets de désir, caractérisés par des corps normés, peu vêtus et mis en valeur par des formes hyperboliques. La licence Dead or Alive (1997) en constitue un exemple particulièrement révélateur, davantage connue pour l'animation des poitrines de ses combattantes que pour la profondeur — pourtant bien réelle — de ses mécaniques d'affrontement.

Exclusions croisées

L'esport et la pratique du jeu vidéo en ligne constituent des milieux dans lesquels les motifs de discrimination se recoupent et s'expriment de manière particulièrement explicite, notamment lorsque l'usage de pseudonymes favorise une certaine forme d'impunité au sein des communications et des groupes communautaires. Lisa Nakamura analyse avec justesse la mise en visibilité d'identités non blanches, non masculines, queer ou racisées dans les cultures vidéoludiques comme des disruptions à un statu quo, celui-ci étant présenté par certains et certaines comme neutre. La mise en lumière de ces identités apparaît alors moins comme une correction d'inégalités systémiques que comme une exception tolérée, voire fétichisée. L'étude de Waddell et al. (2014), portant sur quatre MMORPG, indique ainsi que 87 % des personnages personnalisables sont des hommes et que 92 % sont blancs. Un corpus important d'études (Behm-Morawitz & Mastro, 2009 ; Dill & Burgess, 2013 ; Fox et al., 2014) a également mis en lumière que l'hypersexualisation des personnages et l'absence de diversité produisent des effets mesurables sur les perceptions sociales de certaines identités, et ce chez l'ensemble des joueurs et joueuses, y compris parmi les personnes directement concernées. La mise à l'écart d'identités ne correspondant pas à la norme par défaut se manifeste ainsi avec





3klicksphilip
@3klicksphilip



CS2 on a £100 PC?

12:53, 12 décembre 2025

2 commentaires, 13 reposts, 39 likes

Ces achats supposent non seulement un certain pouvoir d'achat²⁹, mais également un capital numérique, entendu comme la connaissance du matériel et des équipementiers décrite par Dominique Cardon, qui demeure inégalement répartie. Ce capital constitue par ailleurs un marqueur fort de l'appartenance gamer (Taylor, 2012), notamment dans la mesure où sa maîtrise donne lieu à des formes de valorisation symbolique et de reconnaissance entre pairs. La difficulté d'accès à la pratique pour les foyers les moins aisés se prolonge dans l'environnement autour du jeu : la qualité du lieu de vie conditionne largement la possibilité de disposer d'un espace calme, stable et dédié, ainsi que d'une connexion fiable — conditions nécessaires à une pratique compétitive du jeu vidéo. La question du pouvoir d'achat constitue dès lors une clé de compréhension du succès du jeu mobile en Amérique du Sud et en Afrique, où l'accès à l'informatique personnelle s'est, pour une large part, effectué par le biais du smartphone, devenu logiquement une plateforme privilégiée de l'esport. Une dynamique comparable s'observe en Chine, autre pôle majeur de l'esport, où *Honor of Kings* (MOBA mobile) rassemble environ 139 millions d'utilisateurs et utilisatrices quotidien·ne·s, contre 35 à 45 millions dans le monde pour *LOL* (MOBA sur PC).

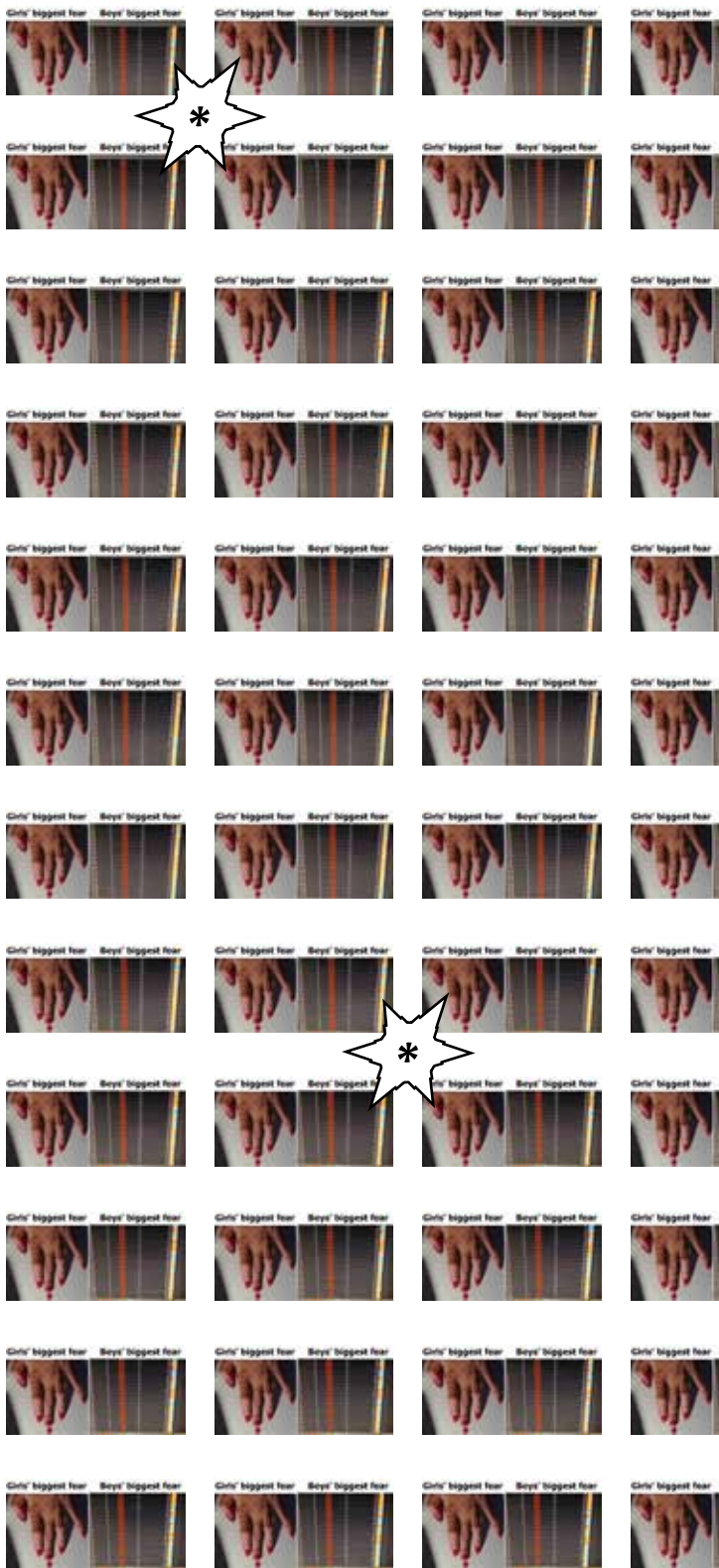
29 Un guide Tom's Hardware récent (Novembre 2025) indique une tour PC «super cheap» dans les environs de 500\$.

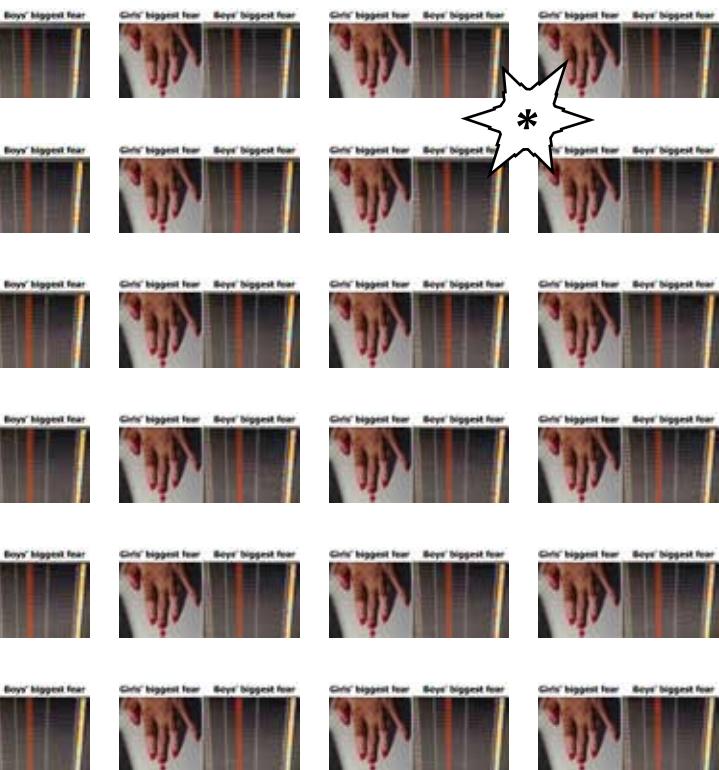
Jeux de genre, sport genré

En 2023, les femmes représentaient 51 % des pratiquants et pratiquantes amateur·rice·s d'esport en France sur des jeux d'affrontement sans classement ni compétition, mais seulement 7 % des pratiquants et pratiquantes amateur·rice·s de modes compétitifs et classés. En Corée du Sud, pays emblématique du phénomène esport s'il en faut un, elles représentaient 32,7 % des joueurs et joueuses sur PC en 2024, tout en demeurant pratiquement absentes des leaderboards et des circuits professionnels³⁰ pourtant, en principe, mixtes. La sous-représentation des femmes dans l'esport peut être retracée dès la naissance du jeu vidéo dans les laboratoires d'informatique universitaires aux États-Unis, qui constituaient déjà des espaces largement masculins. Ce premier entre-soi s'est ensuite rejoué lorsque le jeu vidéo est devenu un produit de consommation de masse : les bornes d'arcade ont été distribuées en priorité dans des tavernes et des bars, lieux de sociabilité eux aussi historiquement masculins. Par la suite, lorsque le jeu vidéo s'installe durablement dans les foyers du Nord global au cours des années 1980, les campagnes publicitaires de Nintendo et Sega mettent en scène un jeune garçon aux commandes d'aventures sportives ou guerrières, associant explicitement cette activité à un genre et à des imaginaires valorisant l'action, la compétition et la réussite individuelle. Le jeu vidéo, puis l'esport, se construisent ainsi autour d'une identité par défaut, celle de l'homme créateur, consommateur et spectateur de protagonistes masculins. Ils cherchent, au-delà d'une simple audience-cible, à réparer ce que T. L. Taylor et d'autres auteurs et autrices ont analysé comme la « faute » de la masculinité geek : un repli du temps de loisir dans l'espace domestique, mettant à distance la compétition amoureuse et la démonstration publique du corps. Cette réparation s'opère par l'intégration, au sein du dispositif ludique, de modes d'expression de la masculinité normative (Burrill, 2008) : vitesse, verticalité, violence, gestion stratégique des ressources.

T. L. Taylor consacre une partie de son ouvrage *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming* au rapport entre femmes et jeux vidéo.

30 Il est intéressant de noter que le premier grand tournoi national d'esport, le Space Invaders Championship (1980) auquel participent 4000 américain·e·s est remporté par Rebeca Heineman, aujourd'hui reconnue comme la première athlète transgenre de l'esport.



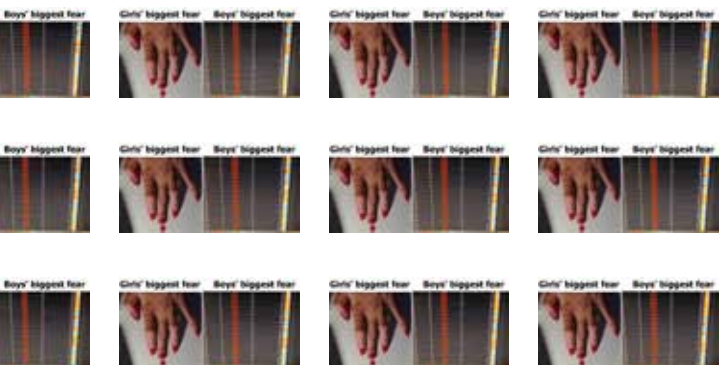


Counter-Strike HISTORY

@CSGOhistories

9:46, 17 novembre 2025

2 commentaires, 28 reposts, 346 likes



des natures et des degrés variables de violence, à travers des biais ou absences de représentation, ainsi que par des formes d'exclusion de certains cercles communautaires. Ces mécanismes contribuent également à instaurer un véritable plafond de verre, en mettant en cause la légitimité, et parfois la présence elle-même, de ces identités au sein des pratiques des jeux vidéo et de l'esport.

L'étude "Loading... Representation": Qualitatively Exploring Intersecting Identities in Gaming Culture (Philips, 2025) donne la parole à ces identités marginalisées dans leur temps de loisir. Les participantes non blanches y décrivent le recours à des stratégies de dissimulation identitaire encore plus étendues que celles mobilisées par les femmes blanches, consistant notamment à éviter les chats vocaux afin de ne pas révéler leur genre, mais aussi leur appartenance ethnique³². Un participant gay et latino évoque quant à lui des stratégies de visibilité partielle, rendant publics certains aspects de son identité tout en en dissimulant d'autres, en fonction du degré de sécurité perçu au sein d'un cercle communautaire³³. Ces identités marginalisées ont tendance, en réponse au rejet dont elles sont victimes, à s'organiser en groupes au sein des espaces de jeu et dans leurs périphéries, afin de poursuivre une activité sportive sans crainte d'être discriminées sur la base de leur différence perçue.

Elles transforment progressivement les stratégies de visibilité partielle en pratiques de mixité choisie, naviguant entre des formes de résistance et des logiques d'accommodation aux structures de pouvoir existantes. Au cours des deux dernières décennies, de nombreuses initiatives relevant de cette dynamique ont ainsi émergé : des guildes (Women of WoW, Queer & Allies), collectifs (Black Girl Gamers au Royaume-Uni, Afrogameuses et Fast & Fabulous en France), groupes en ligne (Girl Gamers Discord, réservé aux femmes et aux personnes non binaires), ainsi que des ONG, telles que AnyKey, fondée notamment par T. L. Taylor et associée à l'ESL, aux IEM et à la plateforme Twitch. Les éditeurs, organisateurs de tournois et pouvoirs publics qui ont entrepris de réintégrer les enjeux d'inclusion au sein de leurs dispositifs sportifs se

32 Des études telles que Gray (2012) ou Richard (2013) ont montré que les joueurs et joueuses non blanc·he·s ont plus de chances de subir du harcèlement en ligne.

33 Des études à grande échelle sur les attitudes de communautés vis-à-vis de différences d'ethnie perçues et d'orientation sexuelle dans des aires géographiques plus larges que l'Occident manquent encore et seraient très enrichissantes.



sont toutefois principalement concentrés sur des initiatives destinées aux femmes et aux personnes transgenres, à l’image du collectif Women in Esports (Royaume-Uni, 2020), Equal Esports Cup (Deutsche Telekom, 2022), Overwatch Contenders (Blizzard, 2017–2023) ou encore la Coupe des Étoiles (Riot, Webedia, 2024) — et délaissé par là-même des efforts d’inclusion envers d’autres identités marginalisées. De plus, l’association récente de Riot Games et Blizzard à l’Arabie Saoudite, dans le cadre de l’Esports World Cup, ainsi que les pratiques de VHSS et de discrimination, exposées courant 2021 chez les deux éditeurs, donnent un goût doux-amer à ces récents efforts d’inclusion.

À mesure que certains éditeurs mettent en œuvre des programmes de diversité, d’équité et d’inclusion, et repensent les représentations identitaires au sein des jeux vidéo, des contre-mouvements dits « anti-woke » s’organisent en ligne afin de manifester leur opposition à ces initiatives³⁴. Cette polarisation rejoue, dans le champ vidéoludique, un état de tensions plus large observable dans le contexte politique contemporain, notamment aux États-Unis, mais également en France, où les questions de diversité constituent un sujet de controverse au sein des

34 Elon Musk lui-même annonçait le 27 Novembre 2024 sur X (ex-Twitter) : «xAI is going to start an AI game studio to make games great again!» décrivant par allusion tout un programme en filiation directe du Trumpisme.

milieux conservateurs radicaux. Le Gamergate (2014) faisait déjà figure de préambule à l'émergence de ces espaces communautaires actuels — groupes Steam, subreddits, chaînes YouTube — qui revendiquent en surface une vision prétendument dépolitisée du jeu vidéo, tout en faisant communauté autour du rejet d'identités non WASP³⁵. Ces communautés procèdent ainsi à l'élaboration d'un discours de neutralité qui masque des positions idéologiques nettement situées. Le groupe Steam anglophone Woke Content Detector, réunissant plus de 12 000 membres, constitue un exemple particulièrement édifiant de ce mouvement anti-woke en ligne. Créé le 16 mars 2024, ce groupe s'est donné pour mission de débattre et de répertorier un nombre croissant de jeux qualifiés de *woke* (1 691 à ce jour), selon trois catégories : *Recommended*, *Informational* et *Not Recommended*. Cette classification repose sur des critères pour le moins problématiques, tels que : pro-LGBTQ+, pro-climate, pro-immigration, overtly anti-gun ou overtly pro-abortion. Ce principe de curation, intitulé Woke Content Detector's Curated List of Games, est consultable directement sur Steam et s'accompagne de productions communautaires prolifiques, ainsi que de redirections vers des sites de modding explicitement anti-woke. La liste agrège indistinctement des titres canoniques et des productions marginales — parmi lesquelles *I Got BLACKMAILED by a FUTANARI!*, sans commentaire — selon une méthodologie arbitraire qui conduit notamment à faire fi du propos ouvertement antilibéral de *BioShock* et antifasciste de *Half-Life 2*. Ces deux jeux, qui mettent par ailleurs en scène des protagonistes noirs (Alyx et Eli), se voient ainsi classés dans la catégorie *Recommended*. Paradoxalement, cette entreprise fonctionne également comme une forme de curation involontaire, en contribuant à accroître la visibilité de titres abordant des thématiques telles que la santé mentale, réchauffement climatique, la diversité ou la remise en question du modèle capitaliste. Elle met ainsi en lumière les contradictions internes de ces contre-mouvements, dont les tentatives de neutralisation idéologique participent, malgré elles, à la circulation et à la diffusion des œuvres qu'ils entendent disqualifier.

35 *White Anglo-Saxon Protestant*, traditionnellement l'élite blanche protestante d'origine britannique aux États-Unis.



r/Ryzemains
u/ItsJustMatthew



A	B	C	
This list was put together by the Woke Content Detector Steam group with assistance from members of RPGHQ.		 Steam Group Link: https://steamcommunity.com/groups/Woke_Content_Detector	https://steamcommunity.com/groups/Woke_Content_Detector
Game	Release Year	Developer	
Bloons TD 6	2018	Ninja Kiwi	
Starfield	2023	Bethesda Game Studios	Bethesda
Baldur's Gate 3	2023	Larian Studios	Larian
Hades	2020	Supergiant Games	Supergiant
Shovel Knight Shovel of Hope	2014	Yacht Club Games	Yacht Club
Shovel Knight Treasure Trove	2014	Yacht Club Games	Yacht Club
Hogwarts Legacy	2023	Avalanche Software	Warner Bros.
Tekken 8	2024	Bandai Namco Studios Inc.	Bandai Namco
Palworld	2024	Pocketpair	
Street Fighter 6	2023	Capcom Co., Ltd.	Capcom
Wo Long: Fallen Dynasty	2023	KOEI TECMO GAMES CO., LTD.	KOEI TECMO LTD
Elden Ring	2022	FromSoftware Inc.	FromSoftware
Assassin's Creed III Remastered	2019	Ubisoft Montreal	
Suicide Squad: Kill the Justice League	2024	Rocksteady Studios	Warner Bros.
Pacific Drive	2024	Ironwood Studios	Keen
Call of Duty Modern Warfare II (2022)	2022	Infinity Ward, Raven Software, Beenox, Treyarch, High Moon Studios, Sledgehammer Games, Activision Shanghai, Demonware, Toys for Bob	
Call of Duty Modern Warfare III (2023)	2023	Sledgehammer Games, Treyarch, Infinity Ward, Beenox, Raven Software, High Moon Studios, Demonware	
Shadows of Doubt	2023	ColePowered Games	Fire
Cassette Beasts	2023	Bytten Studio	
No More Heroes 3	2022	GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.	XSEED GAMES
Battletech	2018	Harebrained Schemes	Paradox
Fallen Leaf	Coming soon	Delta Shore Games	Delta
Undertale	2015	tobyfox	
Cave Story+	2011	Nicalis, Inc., Studio Pixel	
Red Dead Redemption II	2019	Rockstar Games	Rockstar

D	E	F
---	---	---

Curator Link:

store.steampowered.com/curator/44927664-Content-Detector/



If you would like to support our work, please join our Steam group and follow our curator. Thank you!

Publisher	Rating	Review
Ninja Kiwi	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. There is a pride flag item available in the trophy store with a pro-pride message. Psi is referred to using they/them pronouns.
Medusa Softworks	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ and overtly pro-DEI messaging. Pronoun selection including the option for they/them. Uses body type 1 and 2 instead of male/female. Improbably diverse npcs in all areas.
Warrior Studios	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Non-binary/other option available for identity in the character creation menu. Uses body type instead of male and female. Optional homosexual romance.
Meridian Games	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Homosexual relationship between minor characters. Optional homosexual romance. The npc Chaos is non-binary. The npc Dusa says she is asexual.
Light Club Games	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Now includes a body swap mode that allows you to independently change whether each character is male or female for his/her body and text.
Light Club Games	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Now includes a body swap mode that allows you to independently change whether each character is male or female for his/her body and text.
Her Bros. Games	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Contains overtly pro-DEI messaging. 1800's Scotland somehow has diverse, LGBTQ+ characters. Uses body type instead of biological sex.
Sammo Entertainment	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Uses body type in place of biological sex during character creation.
Pocketpair	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Uses body type in place of biological sex during character creation.
Opcom Co., Ltd.	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Uses body type in place of biological sex during character creation.
ECMO GAMES CO., CE-Asia(Asia)	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Uses body type in place of biological sex during character creation.
Software Inc., Bandai	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Uses body type in place of biological sex during character creation.
Ubisoft	Not Recommended	Contains overtly pro-DEI messaging. Out of place diversity in an 18th century America setting. One of the opening screens is a diversity disclaimer that says this game was made by 'a multicultural team of various religious faiths and beliefs'. https://steamcommunity.com/groups/Woke_Content_Detector/discussions/1/601894472784060555/
Her Bros. Games	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Contains overtly pro-DEI messaging. Contains overtly anti-patriarchy messaging. Race swaps Deadshot, LGBT flags, shames the patriarchy.
Player Interactive	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Various pride flag stickers are automatically unlocked when the decorator is built.
Activision	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ images. Multiple pride flag calling cards and emblems.
Activision	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ images. Multiple pride flag calling cards and emblems.
reshine Games	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Non-binary gender option.
Raw Fury	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Pronoun selection including an option for they/them. All companions can be romanced regardless of the player's gender.
Marvelous USA, Inc., Marvelous	Informational	Contains subtly pro-LGBTQ+ imagery. There is a rainbow graffiti present on one of the buildings.
Paradox Interactive	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Pronouns selection including an option for they.
Ita Shore Games	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. All entries in the encyclopedia include the character's pronouns. Some characters have they/them pronouns.
toobyfox	Not Recommended	Contains overtly pro-LGBTQ+ messaging. Multiple non-binary characters that use they/them pronouns, including the player character. Two major characters can form a homosexual relationship.
Nicalis, Inc.	Recommended	Contains no Woke content.
Rockstar Games	Informational	Contains subtly pro-DEI messaging. Several minor characters espouse modern day political sentiments. As an example: the npc Sadie Adler behaves the same way a modern day feminist would.

Questions d'âge

Il convient aussi de s'arrêter sur les pratiques du jeu vidéo chez les personnes de plus de quarante ans, un public encore relativement peu étudié par la littérature scientifique. Les quelques recherches consacrées aux joueurs et joueuses âgé·e·s, souvent désigné·e·s sous le terme de silver gamers (De Schutter, 2011 ; Marston & Smith, 2012), mobilisent principalement une approche gérontologique, mettant en lumière les bénéfices cognitifs ou sociaux du jeu au cours du processus de vieillissement. Ces travaux, particulièrement féconds du point de vue thérapeutique, tendent toutefois à faire l'impasse

sur les dimensions socio-culturelles de la pratique vidéoludique. Les conclusions issues des études de géronto-gaming façonnent en effet, de manière très concrète, l'approche et les objectifs des activités vidéoludiques proposées dans les structures d'accueil pour personnes âgées, lesquelles délaissent généralement la construction d'une culture vidéoludique diversifiée à destination de leurs résident·e·s, pour se concentrer sur des jeux de motion-gaming (*Wii Sports, Just Dance*) ou de stimulation cognitive (*Dr Kawashima, Tetris*).

En dehors des dispositifs institutionnels, les adultes appartenant aux classes d'âge les plus avancées se sentent fréquemment exclu·e·s de la culture gamer. Cette mise à distance s'explique à la fois par la perception de capacités psychomotrices jugées déclinantes, par l'appartenance à une génération n'ayant pas grandi avec la pratique du jeu vidéo et les sociabilités qui lui sont associées, ainsi que par l'existence d'un corpus de normes, d'attitudes et de loisirs considérés comme appropriés à leur âge, le jeu vidéo et l'esport demeurant largement assignés à la jeunesse.

L'engagement de ces classes d'âge dans la pratique vidéoludique s'opère alors prioritairement selon des modalités dites « douces ». Le smartphone, qui ne requiert pas d'investissement matériel dédié,



*

constitue souvent une première porte d'entrée, de même que des jeux perçus comme familiers, Scrabble, Poker, ou présentant une forte affordance, tels que Candy Crush ou Hay Day. Une étude conjointe du SELL et de Médiamétrie (2023) indique ainsi que 53% des usages du jeu vidéo chez les personnes âgées de 39 ans et plus se font sur mobile. En Corée du Sud, un rapport de la Korea Creative Content Agency (KCCA, 2025) précise que 88,9 % des joueurs et joueuses âgé-e-s de 60 à 69 ans pratiquent le jeu vidéo sur mobile, contre 32,8 % sur PC. Ce différentiel apparaît comme représentatif de tendances plus

larges observées en Asie du Sud-Est, où les pratiques du jeu vidéo des publics seniors s'ancrent massivement dans le mobile, à un niveau nettement supérieur à celui observé chez leurs homologues en Europe, ou en Amérique du Nord, bien moins engagé-e-s dans ces pratiques nouvelles du jeu.



MOMS

V manclo

V Xmithie

18

C9 Moleos

18

C9 Dal

V Sycho Sid

Sneaky

18

12

PAUSE T

BE LIKE



THE GAME

Pendant « Ne



Clash of Clans
maman pille votre



maman 💕
Bonne nuit 🤔

pas déranger »



il y a 2 min

e village !

il y a 1 h

Un Bordelais
@Raphifoux

3. Gouvernances * contemporaines * de l'esport



Gouvernance par la propriété intellectuelle

Jean-Marie Brohm décrit, dans son ouvrage *Sociologie politique du sport* (1976), des acteurs sportifs dont l'influence dépasse le cadre strictement sportif pour s'étendre aux dimensions médiatiques, économiques et politiques du champ. Cette position relève moins d'une exception que d'une logique quasi structurelle, observable jusque dans des associations sportives de quartier, qui mobilisent déjà des mécanismes économiques, vente de maillots, billetterie, partenariats locaux, cotisations, afin d'assurer leur pérennité. Tout en prenant en compte ces structures de petite échelle, Brohm identifie néanmoins à l'avant-garde de cette hybridation des logiques de pouvoir de grandes organisations sportives : clubs historiques (Real Madrid, Los Angeles Lakers), gouvernements et fédérations internationales (CIO, FIFA). Ces super-acteurs sportifs articulent des rationalités multiples et parfois contradictoires qui contribuent à réduire l'autonomie du champ sportif. Dès lors, le sport ne se pense plus uniquement à partir de la logique de la performance, mais également selon des impératifs de visibilité médiatique, de rentabilité économique ou bien de positionnement politique.

L'éditeur de jeu vidéo peut être considéré comme un super-acteur sportif en puissance, dans la mesure où, quand bien même il ne reconnaît pas systématiquement ou ne s'intéresse pas directement aux pratiques sportives se développant au sein de ses espaces de jeu, et indépendamment de son degré d'implication volontaire, il exerce une gouvernance sportive par la propriété intellectuelle : en détenant les droits sur un jeu, il en organise, limite ou autorise dans le cadre juridique des marchés sur lesquels il fait commerce³⁶. Nintendo a récemment fait usage explicite de ce pouvoir en interdisant, en 2022, la présence de ses jeux à l'EVO, l'un des plus grands événements mondiaux de *versus fighting*³⁷. Les *patches* et mises à jour réguliers, qui constituent le cœur battant du modèle du jeu-service, participent également de cette gouvernance : en actualisant l'équilibrage des mécaniques, ils modifient directement les conditions de la performance compétitive, soulevant des enjeux de sportivité difficiles à rattacher aux cadres du sport traditionnel. On peut, là encore, illustrer ce phénomène à travers le cas de Nintendo. À la suite de la mise à jour 2.4.0 (2023) de *Mario Kart 8 Deluxe*, l'introduction d'un bug a entraîné l'obsolescence forcée de nombreux speedruns et stratégies jusque-là stabilisés, désormais impossibles à reproduire, redéfinissant ainsi, de manière unilatérale, près de six années de construction sportive communautaire.

Les *MOBA* sont soumis à des *patches* réguliers, mais également à un procédé spécifique désigné sous le terme de *rework* : une mise à jour mécanique ou visuelle, plus ou moins conséquente, apportée à un personnage jouable, généralement motivée par un impact jugé négatif sur l'équilibrage ou par une sous-utilisation par les joueur·euse·s. Généralement justifié et bien accueilli, un *rework* n'en demeure pas moins une transformation profonde³⁸ d'un outil quotidien, mobilisé par des milliers de joueuses et joueurs, auquel ils et elles sont attaché·e·s et qui participe pleinement de leur identité sportive, comme si la MLB

36 L'Allemagne est un cas d'école dans l'auto-censure des éditeurs (Valve, id Software, Microsoft) qui ont longtemps dû négocier avec les cadres légaux de représentation de la violence : encre substituée au sang, ennemis humains remplacés par des robots... Pour commercialiser leurs jeux au Moyen-Orient, les éditeurs censurent souvent les contenus à caractère homosexuels.

37 En français jeu de combat, sémantiquement plus satisfaisant que sa traduction.

38 Les changements fréquents de règles et éléments en jeu correspondent en fait à un mode de gouvernance sportive très américain, qui privilégie l'expérience spectateur : piscines et toboggans dans les stades de baseball, règles pour limiter la domination d'équipes et joueurs, comme celle des trois secondes pour Wilt Chamberlain.

(Major League Baseball) remplaçait soudainement la batte du catcher par une crosse de hockey. Ces changements radicaux des modalités de jeu, impensables dans le cadre des fédérations de sports traditionnels, sont notamment rendus possibles par l'absence de contre-pouvoirs institutionnels solides dans l'esport. Les cadres juridiques accusent un retard notable voire, dans certains contextes, un désintérêt manifeste tandis que les fédérations indépendantes dotées d'une réelle capacité d'action demeurent quasi inexistantes. Les communautés de joueur·euse·s apparaissent par ailleurs fragmentées, hétérogènes et inégalement structurées. Il n'existe ainsi pas d'équivalent, dans l'esport, à des instances telles que l'IFAB ou l'ITF³⁹, mais plutôt une nébuleuse d'éditeurs-régulateurs, dont les impératifs sont avant tout marchands. Chacun de ces acteur·rice·s peut cumuler jusqu'à quatre des huit parties prenantes du sport identifiées par Benoît Senaux, fédération, télédiffuseur, sponsor, propriétaire et concentrer les pouvoirs qui leur sont traditionnellement associés: l'organisation et le financement des compétitions, l'attribution des droits de diffusion, la définition des règles du jeu, la détermination des modifications autorisées et jusqu'à la disponibilité même de la discipline.

Imaginons que l'IFAB décide de retirer, à l'échelle mondiale, la possibilité de jouer au football. Une telle décision serait inapplicable, d'une part parce qu'il subsisterait l'ensemble des infrastructures matérielles nécessaires à la pratique, et d'autre part parce que l'IFAB ne «possède» pas le football. On touche là à l'une des problématiques les plus importantes du jeu vidéo: être un bien périssable⁴⁰. Celui-ci peut prendre la forme d'un support matériel, cartouche ou CD soumis à une dégradation naturelle avec le temps, ou celle d'un jeu-service dont le joueur·euse n'est pas propriétaire et dont l'accès peut être révoqué à tout moment par un éditeur ou une plateforme. Cette fragilité structurelle a motivé la multiplication d'initiatives de conservation au début des années 2010, à l'image des actions menées par le MoMA, le National Videogame Museum (Royaume-Uni) ou encore l'Internet Archive, qui a permis de sauver de la disparition des milliers de jeux lorsque Adobe a annoncé mettre fin au support de Flash Player en 2020.

39 International Football Association Board et International Tennis Federation, instances décisionnaires de l'évolution des règles du Football et du Tennis.

40 Une étude de la Video Game History Foundation indique que seuls 13% des jeux vidéos parus entre 1960-2009 aux États-Unis sont accessibles à l'achat en première main en 2023.



Ces projets trouvent toutefois leurs limites face au modèle du jeu-service, dont le fonctionnement des modes multi-joueurs et, dans certains cas, du mode solo repose sur des serveurs contrôlés par un éditeur, y compris lorsque le jeu existe sur un support physique. La conservation des jeux à la suite du crash de 1983 ne posait généralement pas de difficultés majeures, dans la mesure où la norme de distribution reposait alors sur des supports physiques propriétaires. La situation contemporaine est radicalement différente. Des titres comme *League of Legends* ou *Rocket League* dépendent entièrement de serveurs centraux, et sans accès au code source ni à des infrastructures techniques conséquentes, leur préservation dans leur forme actuelle demeure pratiquement impossible sans l'implication directe de leurs éditeurs. L'année 2024 a fourni une illustration particulièrement frappante de cette volatilité du jeu vidéo contemporain, avec *Boncord*, un fiasco estimé à 400 millions de dollars pour Sony, dont la durée d'exploitation n'a pas excédé deux semaines, ou encore *The Crew*, sauvé in extremis par une mobilisation de fans. Il apparaît dès lors nécessaire d'envisager que la pérennité des porte-étendards de l'esport ne peut être garantie par les seuls éditeurs, lesquels, en situation de déficit prolongé, ne disposent ni d'une obligation juridique claire ni d'une incitation économique suffisante à permettre une pratique ludique ou sportive au sein de leurs espaces de jeu. La question de la stabilité des clubs d'esport est elle aussi d'actualité: Gentle Mates annonce mi-octobre 2025, son retrait de *League of Legends*, suivi quelques mois plus tard par Royal Never Give Up et FunPlus Phoenix, deux clubs historiques, respectivement triple champion du MSI et champion du monde. Sans autorité type DNCG ni subventions, ces structures n'ont aucune garantie de pérennité.

Contre-pouvoirs institutionnels

La KeSPA (Korean Esports Association) fait figure d'exception historique en tant que contre-pouvoir esportif. Fondée en 2000 sur impulsion du ministère de la culture et du tourisme coréen, elle s'est donné dès ses débuts tous les attributs d'une fédération de sport: régulation des clubs, organisation de compétitions, sanctions disciplinaires, gestions des droits médiatiques et encadrement médical. Elle a depuis progressivement perdu le contrôle sur le volet sportif au profit des éditeurs: d'abord *Blizzard* avec *Starcraft II* puis *Riot Games* qui ont repris à leur

compte la régulation des ligues et des joueurs et joueuses professionnel·le·s. Elle conserve des missions importantes comme la formation et la protection des athlètes ou la médiation clubs-éditeurs. Si la plupart des fédérations nationales ont un rôle avant tout consultatif ou diplomatique, quelques pays comme l'Angleterre et le Danemark se démarquent en développant une action plus robuste, tournée vers la structuration des parcours professionnels et l'intégration institutionnelle. Il existe également des fédérations et comités d'intégrité financés par les éditeurs et organisateurs de tournoi, qui ne profitent que de peu d'agentivité sur le sportif — et qui n'ont pas plus le pouvoir que la KeSPA de garantir la pérennité matérielle de l'esport.

Quelques organisations de représentation des joueurs commencent à voir le jour, avec une capacité d'action généralement limitée ; l'exemple le plus abouti à ce jour étant la *LCSPA* (League Championship Series Players Association), créée en 2017 pour soutenir et représenter les athlètes d'Amérique du Nord, en leur fournissant une plateforme de défense de leurs intérêts et une voix auprès de *Riot Games*, notamment sur des sujets relatifs aux conditions de jeu, aux contrats, aux règles de pratique et aux relations avec l'éditeur. Des syndicats proprement établis auraient toute leur importance dans l'esport, car les joueurs professionnels entament leur carrière à un âge précoce et connaissent assez mal le fonctionnement du marché du travail — à fortiori un marché aussi complexe que le sportif. L'esport-spectacle étant par ailleurs un milieu restreint et très interconnecté, où les dirigeants d'équipes se connaissent souvent personnellement, la réputation et les relations d'un joueur comptent pour beaucoup : un conflit ou un comportement jugé perturbateur peut réduire rapidement et drastiquement ses opportunités professionnelles.

Sheep Esports
@Sheep_Esports



[SOURCES] Gentle Mates are set to leave the LFL after two years in the league.

Léah sans le de
@M8Leahh
LETS GO

KC Yusha
@yushaVAL
Touristes

Royal Never Give Up
@RNG



What can I say, RNG out ...
#LeagueOfLegends

13:53
166 commenta

nam
@namsan329
ROYAL GIVE UP

es

Yohan

@YohanDeLaTN

Ça perd ça leave, ils comptent faire ça sur tous les jeux ?

Zazoo

@07azoo

Mdrrr structure de salope

Kc Peepo

@KC_Peepo

o7 la puff rose

maine

@elz9999



fpx leaves lpl... thank you fpx
for all the great memories!
also this caption?
it's so beautiful

8:24, 17 novembre 2025

36 reposts, 313 likes

Ahrld (Rose Elmac)

@ahrl_rose_elmac

Cringe slop

After doing thus!

Give up was a good idea

matja99

@matja617

Royal sometimes give up

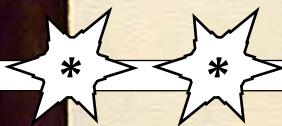
G2 AiwZz

@37AiwZz

Fuck IA

Gg you have give up

II. Les pratiques
amatrices, formes
* de créativité
et gouvernances
de participation *



1. Spect-acteur, oeuvre ouverte et attitudes sportives

90-105



Le jeu vidéo et l'oeuvre ouverte

Dans le *Théâtre de l'Opprimé*, Augusto Boal élabore le concept de *spect-acteur*, figure qui dépasse la simple position d'observateur-riche pour devenir acteur ou actrice d'une scène d'oppression, d'abord jouée une première fois, puis une seconde afin d'en explorer collectivement une issue favorable. Il s'agit d'une mise en déroute du dispositif théâtral classique historiquement associé à la représentation des idéaux de la classe dominante et à la relégation des spectateurs dans une posture de réception passive, au profit d'une mise en interaction explicitement politique. Dans cette reconfiguration, le *spect-acteur* intervient directement sur la matière narrative de l'oeuvre: il la modifie, l'altère et la réoriente, faisant advenir un temps de spectacle vivant dont il devient pleinement co-auteur ou co-autrice. La démarche de Boal s'inscrit ainsi dans un moment artistique plus large, au cours duquel les arts de l'interprétation, musique, danse, performance, expérimentent l'ouverture de l'oeuvre et l'implication active du public. Boal y apporte toutefois une inflexion radicalement politique, en faisant de la participation non pas un simple procédé formel, mais un acte d'émancipation à part entière.

Plusieurs chercheur·se·s ont, depuis, exploré les convergences entre les théories du théâtre participatif et les médias interactifs. Gina Bloom envisage ainsi les jeux vidéo comme une forme de théâtre interactif, engageant activement le spectateur·rice dans une performance et rapprochant, de ce fait, le jeu des ambitions participatives du théâtre expérimental. De son côté, Mary Flanagan, dans ses travaux consacrés au jeu comme forme de participation critique, met en avant les dimensions réflexives et collectives de l'engagement ludique. Ces approches tendent à positionner le joueur ou la joueuse moins comme une figure révolutionnaire que comme un·e acteur·rice réformiste, posture à laquelle je me rattache davantage. Chez Boal, en effet, le spect-acteur est intrinsèquement révolutionnaire, son objectif est la transformation des structures d'oppression, et non leur simple négociation. L'usage que je fais de cette notion dans le cadre de l'esport en atténue donc nécessairement la radicalité initiale. Celle-ci est toutefois appelée à retrouver une part de sa capacité transformatrice au fil de cette partie, à mesure que seront présentées des formes d'organisation collective et de contre-gouvernances communautaires.

Cela étant dit, il convient d'emblée de souligner que le lieu commun consistant à nommer joueur·se celui ou celle qui accomplit l'action dans le jeu vidéo relève d'une simplification excessive d'une nébuleuse de profils. Cette désignation unique connote une posture essentiellement récréative et dépolitisée à l'égard de l'œuvre et de son espace-temps ludique. Or, comme cela a été montré dans le volet sociologique de ce mémoire, l'esportif·ve ne correspond ni à un profil sociologique homogène ni à une posture unique. Il apparaît dès lors plus pertinent de lui reconnaître un rôle d'actualisateur·rice, voire de spect-acteur·rice : du joueur ou la joueuse occasionnel·le au·à la speedrunner·se chevronné·e, du·de la tricheur·se notoire au·à la modérateur·rice, tous·tes rejouent une même œuvre à partir de postures, de compétences et d'affects singuliers. Il demeure toutefois difficile de parler d'« œuvre » au sens strict dans le cadre du *Théâtre de l'Opprimé*⁴¹ et, par extension, d'en appliquer directement les principes au jeu vidéo, dont procède l'esport.

Umberto Eco propose, dès 1962, une conceptualisation particulièrement opérante des environnements interactifs en élaborant la notion d'*Œuvre ouverte* dans *Opera aperta*.

41 Il est davantage un processus, fécond non pas d'œuvres d'art mais de dispositifs d'intervention sociale dont la finalité est avant tout transformationnelle.

Il débute son propos en s'appuyant sur quatre exemples issus de la musique contemporaine du début du xx^e siècle, notamment des œuvres de Stockhausen, Berio ou Boulez qui laissent à l'exécutant·e une large latitude d'interprétation, sans pour autant dissoudre l'identité de l'œuvre. Ces compositions, tout en étant rigoureusement structurées, ne se donnent jamais comme des formes closes : elles exigent une *actualisation* située, chaque exécution constituant une occurrence singulière. Eco définit ainsi l'*Œuvre ouverte* comme une expérience structurellement complète mais formellement inachevée, laissant place à une insertion relativement libre de l'action dans un récit tracé par un·e auteur·rice⁴², le lecteur, la lectrice ou l'exécutant·e étant néanmoins muni·e d'un *répertoire de possibles* préalablement établi. Il distingue à ce titre deux formes d'*Œuvre ouverte*. La première est *interprétative* : un·e lecteur·rice ou exécutant·e actualise une œuvre déjà écrite en incarnant ses possibles, nuances, tempo, attaques sans en altérer la structure fondamentale. La seconde est *configuratoire* : l'exécutant·e intervient alors directement sur la structure de l'œuvre, en agençant des éléments choisis et en déterminant leur ordre de représentation.

L'œuvre ouverte et l'actualisation sportive

Le jeu vidéo me semble relever de la famille des œuvres configuratoires, en ce qu'il n'existe pleinement qu'à travers le passage de chaque joueur, joueuse ou *spect-acteur* qui complète l'œuvre ludique par une suite de choix portant à la fois sur des éléments et sur des temporalités. Le joueur ou la joueuse sélectionne un personnage parmi d'autres, décide de ne pas accomplir certains objectifs, s'attarde sur des éléments secondaires, explore ou détourne les marges du dispositif. Le geste sportif tient, pour sa part, d'une exagération⁴³ de cette logique configuratoire : il repose sur une conscience aiguë du joueur ou de la joueuse de son inscription dans un système de jeu, appliquée à une succession dynamique de décisions orientées vers une issue précise : la victoire. Il ne s'agit plus seulement d'actualiser

42 Eco définit aussi une contraposée, l'*Oeuvre Fermée* dont la forme et les composantes sont fixées à l'avance par l'auteur (littérature, photographie). Sa forme ne peut pas être altérée par la simple consultation, le spectateur s'y projette, suppose une extension de la diégèse...

43 Exagération que j'ai traitée précédemment sous un angle sociologique, comme un déplacement de l'emploi des capitaux du champ vidéoludique vers la performance sportive.

une œuvre, mais d'optimiser en permanence cette *actualisation* au regard de contraintes connues, mesurées et partagées. Pour le dire plus concrètement, lorsque je joue au mode multijoueur de *Mario Kart 8*, je m'insère dans une structure décidée par un auteur·rice et fixée dans le code du jeu, véhicules disponibles, circuits, maniabilité de la conduite que j'actualise par une prise de décision quasi continue. Chaque choix est évalué en fonction de l'état de la course et des conditions de victoire perçues : positionnement sur la piste, gestion et usage des objets, connaissance fine du tracé, anticipation des trajectoires adverses et interaction avec les autres joueur·euse·s. La répétition des parties constitue une suite de réalisations itératives de l'œuvre, réécrite à travers autant de représentations et d'assemblages de participant·e·s qu'elle en connaît. Chaque joueur ou joueuse apprend progressivement à négocier une prise sur le jeu : une répétition qui n'est pas un simple recommencement, mais l'élaboration d'une manière de faire, transmise, imitée et incarnée que l'on peut désigner comme le *play style*. Celui-ci correspond à une reconfiguration récurrente d'une multiplicité de situations à la fois connues et toujours partiellement dissemblables. L'émergence d'un *play style* est favorisée par les qualités mécaniques propres à la structure de l'œuvre vidéoludique, souvent désignées par le terme de *skill ceiling* : la latitude qu'offre un jeu pour l'élaboration, la différenciation et le raffinement de styles d'exécution. Cette notion est centrale pour comprendre pourquoi certains titres peinent à pérenniser une pratique sportive conséquente comme *Fall Guys* ou *Agario* tandis que d'autres y parviennent durablement,



Yshuro13
@yshuros



GAREN BUILDS

Plus intuitif et moins de
détails inutiles par rapport
à la dernière fois

Beaucoup de possibilités
de builds sur Garen en ce
moment, je vous expose ma
version après des tests et
analyses des meilleurs OTPs
(paclo, gabungking...)

4:04, 20 janvier 2026

32 commentaires, 47 reposts, 746 likes



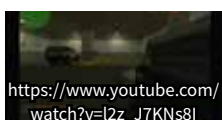
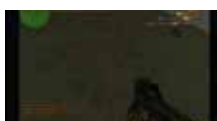
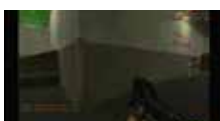
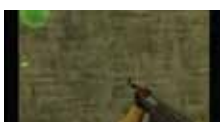
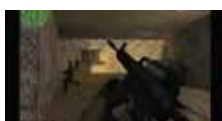
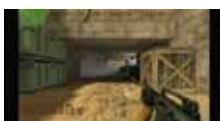
à l'image de *Age of Empires II* ou de *Pokemon*.

Les actualisations esportives se déploient dans un environnement informatique, technologie dédiée au traitement automatique et à la conservation des données; elles sont, à ce titre, particulièrement susceptibles de laisser des traces enregistrables. Des chercheur·euse·s tels qu'Henry Lowood ou T. L. Taylor se sont intéressé·e·s aux artefacts issus de ces actualisations, qui constituent des traces partielles mais stabilisées d'une performance esportive. Si Umberto Eco n'emploie pas le terme d'œuvre ouverte enregistrée, cette expression me permet de désigner ce que deviennent les réalisations singulières une fois archivées, documentées et partagées. À mesure que l'esport s'est développé, et que la grammaire technique du jeu vidéo a élargi son répertoire de possibilités depuis des dispositifs relativement élémentaires tels que le high score ou la sauvegarde, jusqu'à des systèmes plus complexes comme les inventaires persistants, les skins ou les éditeurs de niveaux, les traces produites se sont multipliées. Ces traces font l'objet d'un attachement fort de la part des joueur·euse·s, car elles cristallisent des moments de performance, d'apprentissage ou d'engagement affectif. Dans l'environnement numérique contemporain, l'œuvre ouverte enregistrée circule et se consulte à la fois comme divertissement et comme ressource pédagogique, à travers des formats tels que les guides, les let's play ou les streams.

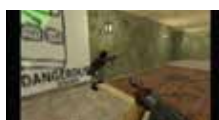
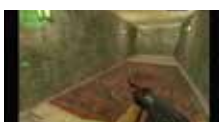
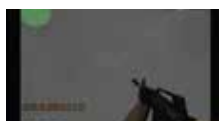
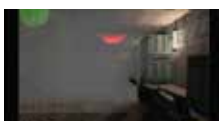
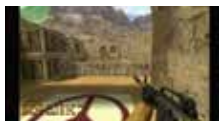
Ces dispositifs réactivent la notion de *spect-acteur*, notamment dans des expérimentations collectives comme *Twitch Plays Pokémon* (2014) ou *San Andreas Deer Cam* (2016), où la frontière entre spectateur·rice et acteur·rice se trouve explicitement brouillée. Certains *spect-acteurs* du jeu vidéo endossent alors un rôle plus affirmé encore, celui d'auteur·rice, en intervenant directement sur le répertoire de possibilités de l'œuvre ludique: ce sont les moddeur·euse·s. Leur action prend la forme d'une modification du code, impliquant l'ajout, l'altération ou la suppression d'interfaces ou d'outils d'automatisation. Le modding possède ainsi le potentiel d'opérer un changement de régime idéologique de l'œuvre, par l'altération de sa structure même. Des artistes contemporain·e·s⁴⁴ explorent dès la fin des années 1990 le modding comme un moyen d'expression à part entière, qu'ils et elles mobilisent à des fins de performance, d'installation ou de curation muséale,

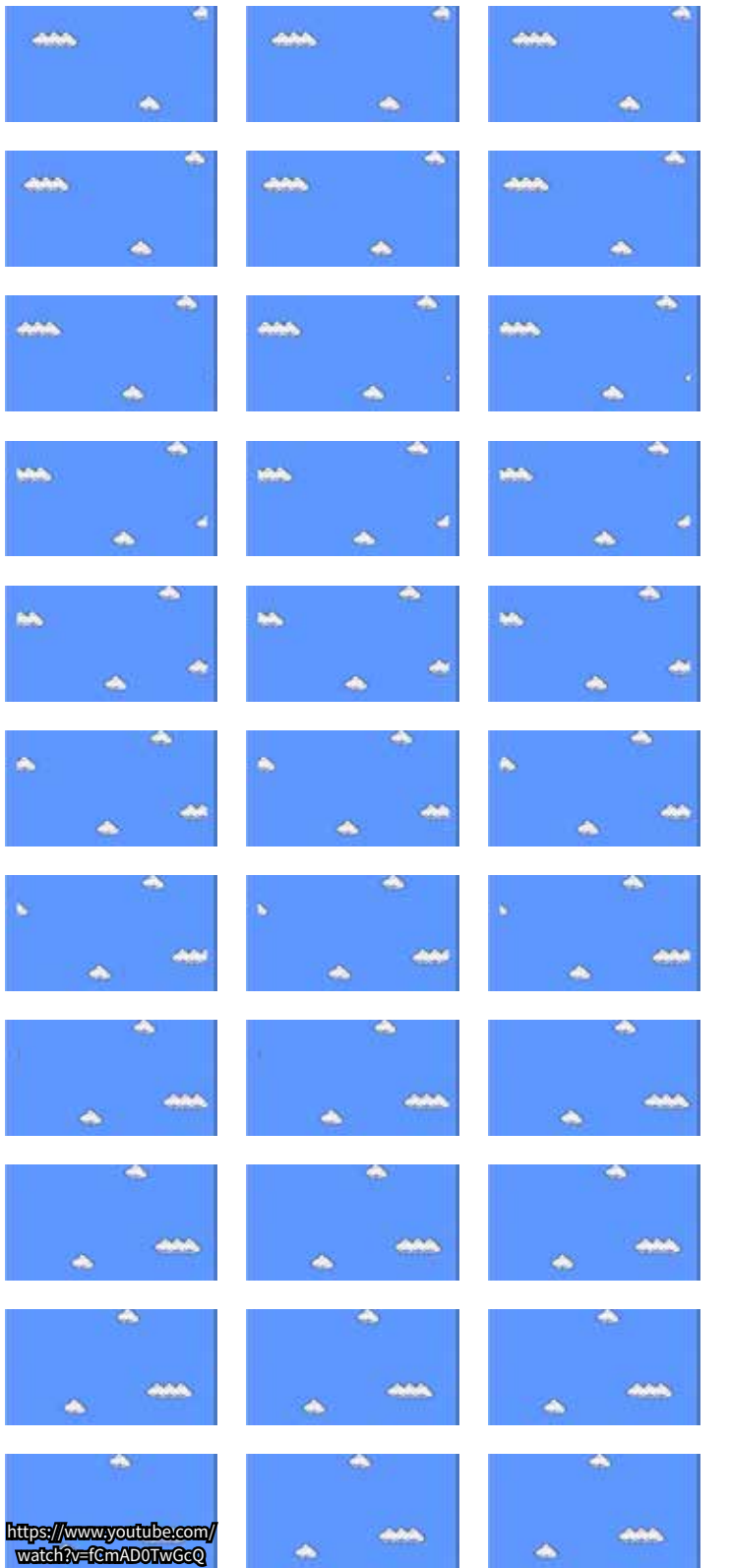
44 À l'inverse des moddeurs, les artistes dont je parle sont identifiés et reconnus comme tels par les institutions de l'art contemporain au moment où ils présentent leurs mods au public. C'est une distinction que je ne tiens pas à titre personnel.





https://www.youtube.com/watch?v=l2z_J7KNs8I





<https://www.youtube.com/watch?v=fCmAD0TwGcQ>



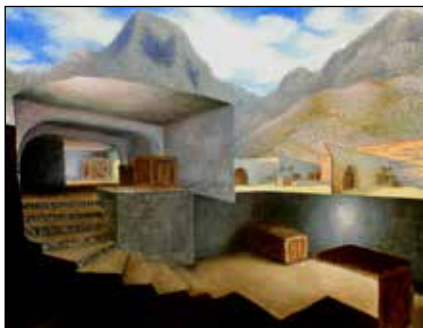
avec enthousiasme dans le champ de l'art contemporain, mais avec une incompréhension manifeste dans les espaces de jeu eux-mêmes: les artistes y sont régulièrement tué·e·s alors qu'ils et elles peignent leurs graffitis, fait peu surprenant au regard de la culture du jeu de *Counter-Strike*, et certains retours par courrier électronique témoignent même d'une hostilité explicite à leur démarche. Kristoffer Zetterstrand présente lors de son exposition *Free-look mode* (2002) une série de douze huiles sur MDF⁴⁵ issues de captures d'écran de *Counter-Strike*. Il fait figurer sur onze d'entre elles⁴⁶ des points de vue de différentes cartes du jeu, entre le dedans et le dehors de l'espace de confrontation des *terrorists* et des *counter-terrorists* pratiquement absent·e·s des toiles. Ces points de vue sont en fait ceux du joueur·euse éliminé·e qui accède temporairement et dans l'attente de la manche à venir, au mode *free-look*: dans lequel il ou elle peut librement survoler la carte, traverser les murs ou discuter avec les autres joueur·euse·s mort·e·s. L'artiste s'intéresse aux interstices entre l'espace de jeu, réduit à une portion de ville close, et l'espace de non-jeu vide et infini. Il figure des surfaces qui agissent comme des membranes entre deux mondes, celui du plein et celui du vide, des vivant·e·s et des mort·e·s. Le joueur·euse éliminé·e se livre à un passage éphémère entre les deux, il ou elle n'est ni vraiment mort·e ni vivant·e, mais acquiert une nouvelle agentivité et regarde à travers les logiques architecturales du jeu. Pour produire ces vues liminales Zetterstrand se fait volontairement éliminer et parfois exclure des serveurs pour son style de jeu transgressif. il devient l'un de ces passager·e·s et glane une matière visuelle inhabituelle.

45 Panneau de fibres à densité moyenne

46 La douzième hs (2002) est issue d'une capture d'écran «ratée» où Zetterstrand se fait éliminer alors qu'il tente d'immortaliser une reproduction de La Vierge des Rocheuses de Vinci.

**Kristoffer
Zetterstrand**

Free-look mode, Solo show,
<https://zetterstrand.com>



Lost Internet

@LostMemeArchive



Zombie Mod - Counter-Strike 1.6 (2004)

Axstone

@axstonee



GM!

My work has been displayed
at Black Mesa!

notamment à partir de jeux tels que *Doom*, *Quake* ou *CS*, tous trois très en vogue cette époque, et, dans une certaine mesure, aujourd'hui aussi, chez une génération de joueurs et joueuses ayant grandi avec ces jeux.

Gestes pionniers de l'esport dans l'art

Parmi les œuvres les plus connues de cette période figure *Super Mario Clouds* (2002), mod de *Super Mario Bros.* (1985) conçu par Cory Arcangel dans sa série *8-Bit Mods*, qui ne laisse subsister à l'écran que le ciel et les nuages du jeu. Ce mod opère un déraillement du dispositif ludique par un processus de dé-ludification, le jeu n'est plus jouable et par une inversion des plans de perspective : l'arrière-plan devient premier plan, recentré, tandis que disparaissent l'ensemble des éléments qui faisaient jeu, des plateformes aux ennemis, jusqu'à la manette elle-même, devenue inutile. L'intervention d'Arcangel pose ainsi, neuf ans avant *Various Self Playing Bowling Games*, une question centrale : que reste-t-il du jeu lorsque personne n'y joue ? Une interrogation déjà formulée par Jacques Henriot à travers la métaphore des cailloux, en 1969, dans *Le Jeu*. *Super Mario Clouds* procède également à une abstraction partielle, qui joue avec les seuils de reconnaissance d'une œuvre familière à toute une génération de joueur·euse·s. La démarche de Cory Arcangel et plus largement, celle du modding évoque celle du sampling en musique : dans les deux cas, il s'agit d'une sélection, d'un prélèvement et d'une redistribution d'éléments issus d'une œuvre première au sein d'une seconde, dotée de son propre répertoire formel et symbolique.

D'autres artistes du tournant du *xxi*^e siècle s'intéressent aux traces laissées par la performance vidéo-ludique et à leur charge idéologique. *Velvet-Strike* (2002), conçu par Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre et Brody Condon, aborde *COUNTER-Strike* comme un dispositif de propagande idéologique, dans lequel la binarité « terrorists/ counter-terrorists » entre en résonance directe avec la rhétorique de la War on Terror portée par George W. Bush. Il s'agit d'une intervention in-game visant à perturber un environnement militarisé par la création et l'utilisation d'un catalogue de graffitis pacifistes. Mis à disposition des joueur·euse·s, ce catalogue se compose notamment d'images de soldats s'embrassant ou d'ours en peluche, figures évoquant les enfants et les civils affecté·e·s par les conflits armés. *Velvet-Strike* est généralement accueilli

2. Spect-acteurs en réseau, institutionnalisation par le bas

186-113



Le faire-société et le playbour

La complétion de l'œuvre ludique advient tout autrement lorsque le jeu se déploie en réseau, où l'*actualisation* ne relève plus d'un fait individuel mais d'un processus collectif qui met en relation un réseau étendu de *spect-acteurs* d'origines géographiques et démographiques diverses. La continuité ou la répétition de ces actualisations, propres au jeu à plusieurs, conduit leurs participant·e·s à faire société autour de manières d'être et de faire ensemble. Dans le cas de l'esport, ce faire-société se manifeste par la volonté, puis par la mise en œuvre concrète de se mesurer aux autres, que ce soit directement en jeu ou dans ses espaces périphériques, au sein desquels chaque *spect-acteur* apprend progressivement à endosser les rôles de coéquipier·e et d'adversaire, en s'inscrivant personnellement dans un ensemble d'attitudes héritées, reformulées et transmises de manière plus ou moins explicite à ses pairs.

La participation collective continue à l'œuvre vidéo-ludique constitue le sens même des espaces persistants du jeu vidéo en ligne à la manière de l'attitude ludique chez Henriot qui donne une vie aux objets de jeu, comme le dit T. L. Taylor: «un monde massivement multijoueur vide est

rarement quelque chose où l'on veut habiter longtemps». Les usages du jeu à plusieurs, qu'ils soient intégrés au dispositif ludique, fondation et gestion de guildes, organisation d'activités, pratiques commerciales ou extérieures à celui-ci, création de tutoriels, de serveurs Discord—donnent ainsi vie à ces espaces et renvoient à une notion de productivité au sens économique par la création collective de valeur qu'ils et elles engendrent. Celle-ci peut être comprise à travers la notion de *playbour*, que développe Julian Kücklich (2005) dans son article «Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry»: une forme d'effort non rémunéré qui ne relève ni pleinement du travail au sens traditionnel, ni du loisir pur, mais d'un entre-deux où la rétribution est d'abord d'ordre symbolique, créatif et social. Chez Kücklich le *playbour* concerne avant tout le modding mais il est tout aussi pertinent de considérer que la pratique de l'esport relève elle aussi du *playbour*, dans la mesure où la valeur culturelle et économique du jeu compétitif est produite en écrasante majorité par des joueur·euse·s⁴⁷ non rémunéré·e·s, dont l'activité est essentielle au fonctionnement de l'écosystème professionnel à la fois en jeu comme réseau d'entraînement et dans des espaces périphériques mais structurants de la sociabilité et de la transmission des savoirs (LAN, chat Twitch, Wiki, guides⁴⁸...).

L'histoire de l'esport est, à ce titre, étroitement liée au playbour et à sa capacité à faire émerger des formes institutionnelles «par le bas». Dès *Red Annihilation* (1997), coup d'éclat promotionnel majeur pour *Quake* et *id Software*, puis à travers l'intégration progressive au dispositif industriel de jeux issus des communautés de joueur·euse·s comme *Counter-Strike*, initialement mod de *Half Life* (1998), *League of Legends*, qui stabilise et industrialise les itérations successives de *DOTA* (2003–2005), ou encore *DOTA Underlords* (2019), dérivé de *DOTA Auto Chess*. Là où cette histoire s'inscrivait dans le passé dans un régime d'appropriation largement non rémunéré, on observe aujourd'hui une certaine tendance vers des rétributions financières pour des créations communautaires particulièrement populaires.

47 Du simple post sur X (ex-Twitter) comportant un *hashtag* lié à une compétition, jusqu'aux achats en jeu, en passant par la création de memes, j'attribue volontiers au *playbour* un caractère multiforme et des échelles variables.

48 Tous ces outils sont susceptibles d'être inscrits à terme dans un modèle économique: abonnements pour Faceit et annonces publicitaires pour OP.GG ou Fandom, tout en étant alimentés par des fans non rémunérés.

Il y a par exemple *Vale*, qui rémunère les créateurs et créatrices de skins d'armes et de cartes⁴⁹ dans *CSSO* ou *Epic Games* qui systématise ces rétributions avec les programmes *Créateur* et *Créateur d'Îles* pour *Fortnite*.

La position hybride de joueur·euse·créateur·rice dans l'esport, bien distincte du statut de *spect-acteur*, peut aussi être observée avec la notion de créativité vernaculaire que développe Jean Burgess dans sa thèse *Vernacular Creativity and New Media* (2007). Selon elle, les pratiques amatrices ordinaires, lorsqu'elles sont médiatisées par le biais des plateformes du numérique, font des participant·e·s des acteur·rice·s culturel·le·s à part entière. Leurs créations qualifiées de vernaculaires ne cherchent pas à devenir des œuvres artistiques, mais possèdent une qualité particulière: ils et elles témoignent de pratiques quotidiennes, d'identités de joueur·euse·s et de leurs expériences, et contribuent à une citoyenneté culturelle où chacun et chacune participe à une culture collective où se forment des affinités, des références partagées et une mémoire collective

49 Même si des créations contribuant aussi à la vitalité du jeu comme les cartes *Surf* ou *Zombie* ne donnent pas lieu, à ce jour, à une rémunération de leurs créateurs.

LYDIA ZANOTTI
@PHRISK3D



de_dharma - a counter-
strike 2 map based in India
(WIP)

2:03, 16 janvier 2026

71 commentaires, 33 reposts, 1k likes

Copa Roblox

La Copa Roblox, tournoi sud-américain de football organisé depuis 2023 sur *Roblox* (2006), émule la Copa Libertadores et réunit des clubs du sous-continent eux-mêmes nommés d'après des clubs locaux constitués de joueur·euse·s amateur·rice·s (souvent adolescent·e·s) est un exemple éloquent de créativité vernaculaire donnant naissance à des institutions par le bas. La compétition est imaginée par Santos «Luis» Masinha, un jeune passionné brésilien de football et créateur de contenu *Roblox* actif sur *TikTok*. Il la préfigure d'abord à plus petite échelle avec la Copa Nordeste (championnat régional du Brésil) début 2023, largement partagée, commentée et réappropriée, les fans se transformant alors en commentateur·rice·s, enrichissant les matchs de leurs propres narrations. Il organise la même année la Copa do Brasil, connaissant un succès par-delà les frontières brésiliennes, puis la Copa qui réunit vingt-trois équipes de plusieurs pays et 30 000 participant·e·s sur un serveur Discord dédié, parvenant à rassembler des supporter·rice·s de clubs farouchement opposé·e·s dans le football de notre monde physique. Le match entre Boca Juniors et River Plate (clubs rivaux de Buenos Aires) montre l'ampleur populaire que prend la Copa : près de 80 000 spectateurs et spectatrices suivent la rencontre sur YouTube, certains bars locaux la diffusent et il bénéficie à posteriori d'une couverture spéciale dans le quotidien sportif argentin Olé. La Copa Roblox s'illustre également par ses événements improbables⁵⁰, comme l'enlèvement de Cachorrão, joueur-star à l'avatar de chien (sur une idée du streamer Mernuel) sauvé et ramené sur le terrain à la dernière minute par Superman juste à temps pour le coup d'envoi de Boca Juniors contre River Plate. Luis organise par la suite le transfert de ce même joueur, des Boca Juniors vers Flamengo (Rio de Janeiro) afin d'attirer les nombreux·ses fans argentin·e·s de la compétition, vers le second club.

50 La Copa met en avant, dans sa communication sur Twitter, des personnages réels — dont certains skins et pseudos de participant·es sont inspirés — tels que Diego Maradona ou Memphis Depay, mais aussi des figures fictives comme Tung Tung Sahur ou le Joker.

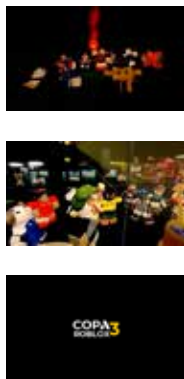
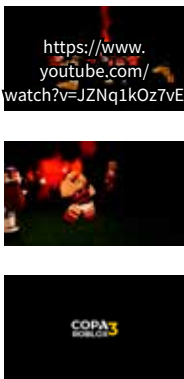
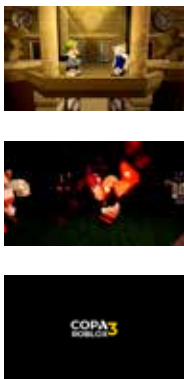




Santos Masinha

@SantosMasinha

16 septembre 2025, 121 631 vues,
346 j'aime ce contenu, 415 commentaires



<https://www.youtube.com/watch?v=JZNq1kOz7vE>

Boomie Uzal
@boomsizzlex



Viego nails I made

12:09, 13 février 2026
33 commentaires, 334 reposts, 4k likes

arsh NAmen
@arshgoyal13



just an unbelievable number
of young fans (mostly
women) flooding the
Starbucks by the venue to
trade freebies.

never seen anything like it.

7:16, 28 octobre 2025
7 commentaires, 64 reposts, 536 likes

3. Désobéissances ludiques, contre-gouvernances communautaires

114-129



Politiques éditoriales et désobéissances ludiques

Les écrits de Benjamin Loveluck sur les gouvernances participatives des environnements numériques (notamment Réseaux, libertés et contrôle. Une généalogie politique d'internet, 2015) sont utiles pour comprendre les fondements et la nature des mobilisations des communautés de l'esport. Loveluck met en évidence des conflits structurels qui mettent en tension des communautés d'utilisateur·e·s investi·e·s dans la production et la maintenance d'espaces numériques. Dans ses travaux, cette analyse porte principalement sur le logiciel libre et sur Wikipédia. Dans mon cas, elle s'applique aux usages du jeu vidéo et aux plateformes qui les hébergent. Ces communautés sont confrontées à des acteurs qui détiennent à la fois l'infrastructure technique et la souveraineté juridique de ces espaces. Ces conflits émergent typiquement lorsque ces dernier·e·s cherchent à capter la valeur produite collectivement, à centraliser le pouvoir en leur faveur ou à redéfinir unilatéralement certaines règles. Dans le cas de l'esport, les mobilisations des communautés de joueur·euse·s concernent principalement ces deux derniers registres. Les joueurs et joueuses cherchent à défendre des intérêts ludiques ou sportifs,

ainsi que des aspirations politiques, en réaction à des mises à jour ou des ~~patches~~ contestés, à des associations jugées problématiques avec certaines marques ou certains régimes, ou encore à travers la constitution de collectifs tels que *Gamer Girls Discord*, sans pour autant revendiquer de contreparties monétaires auprès des éditeur·rice·s de jeux ou des plateformes. La contestation n'est ici pas une forme de désobéissance formellement illégale mais un acte de contre-gouvernance: où les usager·ère·s font valoir leur rôle essentiel dans le fonctionnement de l'écosystème pour revendiquer un droit de regard sur ses orientations, et par là faire reconnaître leur rôle politique dans sa gouvernance, bien que dépourvu·e·s de statut juridique collectif.

T.L. Taylor décrit quatre typologies d'usager·ère·s formulées plus ou moins implicitement dans les discours et pratiques de game design industriel dans son article *Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture* (2006) qui restent d'actualité près de vingt ans plus tard, y compris dans l'esport. Elles traduisent d'un rapport au joueur ou à la joueuse essentiellement économique ou disciplinaire. Taylor parle donc de 1. le ou la joueur·euse-consommateur·rice: il ou elle est envisagé·e comme un·e acteur·rice sans attachement particulier au monde virtuel qu'il habite. Iel n'est pas un·e citoyen·ne investi·e dans le jeu, mais un·e consommateur·rice pleinement intégré·e aux logiques du libre marché, susceptible de déplacer ses dépenses vers un autre jeu dès lors que quelque chose lui déplaît, c'est là que réside son pouvoir. 2. le/la joueur·euse non-qualifié·e est perçu·e comme dépourvu·e de compétences esthétiques ou techniques suffisamment développées pour formuler des critiques dignes d'intérêt. Conservateur·rice, attaché·e à l'existant et incapable de se projeter dans des évolutions de game design à long terme, son pouvoir réside également dans son porte-monnaie. 3. le/la joueur·euse égoïste-rationnel·le prend ses décisions en fonction de l'issue qu'il estime la plus favorable à titre individuel, indépendamment des effets collectifs de ses choix — même pouvoir. 4. enfin, le ou la joueur·euse fauteur·rice de trouble (potentiel·le) est un·e tricheur·euse ou un·e griever·euse en puissance, dont les pratiques menacent le bon déroulement du jeu et doivent à ce titre être prévenues et sanctionnées par des dispositifs disciplinaires et de fair-play. Le pouvoir qui lui est reconnu n'est pas productif mais destructif, il réside dans sa capacité à perturber l'expérience de jeu dite normale.

Or, on a vu plus haut que l'investissement durable dans un jeu, s'il n'exclut ni des comportements égoïstes, consuméristes ou ponctuellement destructeurs, relève avant tout d'une adhésion profonde à un univers visuel et à des systèmes de jeu, de la maintenance des espaces ludiques à la construction d'identités et de liens sociaux. Les pratiques observées montrent que les communautés de joueur·euse·s adoptent majoritairement un comportement citoyen, tant dans leur manière de faire société au sein de ces environnements que dans leur capacité à formuler collectivement des revendications à destination d'un·e éditeur·rice ou d'une plateforme. Cette articulation entre figure du joueur·euse et figure du citoyen·ne est notamment mise en évidence par Zervas et Marionitis dans leur article *Digital Bonds: A Gamers' Perspective on the Role of Online Gaming Clans* (2025).

Un exemple relativement ancien, mais particulièrement éclairant, de cette dynamique — mobilisé par Taylor dans son article — est fourni par la *Warrior Protest* sur *World of Warcraft* en janvier 2005. Des joueur·euse·s mécontent·e·s de l'équilibrage de la classe de Guerrier s'organisent d'abord autour d'un site web dédié, avant de se rassembler sur une instance spécifique, à un lieu et à une heure définis, afin de mener une manifestation publique au cœur même d'*Azeroth*. Cette action collective mobilise des avatars créés spécifiquement pour l'occasion revendicative, dont certain·e·s arborent le tag de la guilde Warrior Union, fondée elle aussi dans cette perspective. La réponse de la modération de *Blizzard* ne se fait pas attendre, à commencer par ce message d'un·e représentant·e de l'équipe : « Le fait de se réunir sur une instance avec l'intention de perturber le gameplay est considéré comme du griefing et ne sera pas toléré. Si vous êtes ici pour le *Warrior protest*, veuillez vous déconnecter et retourner dans vos instances habituelles. Nous prenons votre opinion en compte, mais protester en jeu n'est pas une façon valide de nous faire des retours. Si vous n'observez pas ceci nous commencerons à prendre des mesures à l'encontre des comptes impliqués » (traduction personnelle).

La modération mise en œuvre par *Blizzard* disperse la manifestation par la menace et, dans certains cas, par l'application effective de sanctions disciplinaires. Cette réponse est justifiée à la fois par des contraintes techniques, invoquant une surcharge du serveur (ou de la zone instanciée) sur lequel se déroule la *Warrior Protest*, et par la revendication d'une neutralité politique de l'espace de

jeu. La manifestation n'est alors plus une prise de parole collective légitime mais une perturbation au fonctionnement normal du jeu. L'épisode met également en lumière le rôle politique des dispositifs techniques eux-mêmes permettant ou non certains modes d'interactions entre les joueur·euse·s, et par là-même, des façons de faire société. Ici, il est question de l'instance de jeu qui consiste à fragmenter les joueur·euse·s d'un même jeu entre plusieurs serveurs distincts. Si cette architecture facilite la maintenance des infrastructures pour l'éditeur en répartissant la charge entre des serveurs, elle constitue aussi un choix d'organisation à la fois technique et sociale du jeu multijoueur, qui limite de fait la possibilité de rassemblements massifs, qu'ils soient contestataires ou non.

L'exemple plus récent de la suppression des *coffres Hextech* dans *League of Legends* illustre, quant à lui, la manière dont une mobilisation communautaire peut aboutir à des effets concrets sur des décisions éditoriales. En janvier 2025, les joueur·euse·s constatent qu'ils et elles ne reçoivent désormais plus de *coffres Hextech* contenant des éléments cosmétiques normalement débloqués à l'aide de Riot Points, la monnaie payante de *LoL*, en récompense des parties au cours desquelles iel·s se sont distingué·e·s par de bonnes performances. Pensant d'abord à l'un des nombreux bugs qui jalonnent le jeu, les joueur·euse·s commencent à saturer les espaces de commentaires des publications des différents comptes nationaux de *Riot Games* sur X (anciennement Twitter) d'images de coffres Hextech. Lorsqu'iel·s réalisent, peu après, qu'il s'agit en réalité d'une manœuvre de monétisation agressive, iel·s intensifient leur pression sur l'éditeur. Ils et elles font alors preuve d'une créativité particulièrement marquée, à travers de nombreux mèmes, des skins détournés ou encore des cinématiques réalisées en 3D, et adoptent même une posture prescriptive en esquissant ils et elles-mêmes des formes de monétisation jugées non prédatrices, telles que des cosmétiques d'équipes d'esport ou des *hubs* multijoueurs intégrant maisons et salles de trophées individuelles.

Plus d'un mois après la suppression des coffres gratuits, *Riot* finit par s'expliquer le 7 février 2025 via une vidéo YouTube, affirmant que leur maintien n'est pas viable économiquement et que les joueur·euse·s devront désormais acheter l'ensemble de leurs cosmétiques. Cette déclaration intervient dans un contexte où l'entreprise a procédé à deux vagues de licenciements massifs en 2023

League of Legends

@LeagueOfLegends



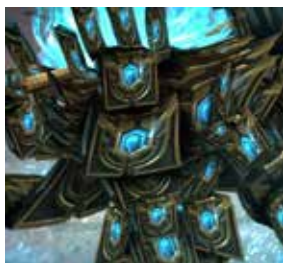
When the world calls, justice answers. Masked Justice Lucian, Senna, and Yone will save the world in February

1k comments

7k likes



@messynothers2



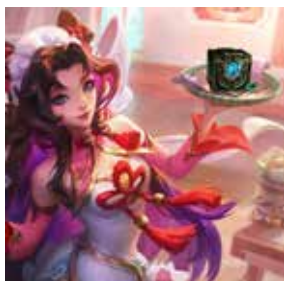
@MarzakaLchemist



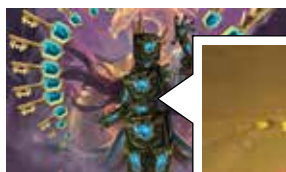
@Matrexze



@el-homboxbox97



@shbetandootano



@notameans



@VioletRaven01



@Nt3utAfernd03



@Ghenuenenly007

et 2024 touchant près de 11 % de ses effectifs totaux, ce qui conduit à un déclin visible de la qualité de production des cosmétiques. Les joueur·euse·s identifient clairement une chaîne causale de décisions managériales prédatrices⁵¹, et accusent *Riot* de chercher à résoudre un problème que l'éditeur·rice a iel·même largement contribué à produire en déplaçant la responsabilité sur les joueurs et joueuses, amplifiant d'autant la polémique sur les réseaux sociaux.

Enfin, après plusieurs semaines supplémentaires de pression, *Riot Games* publie, le 26 février, une seconde vidéo annonçant la remise en place du système de *coffres Hextech* gratuits, avec même la possibilité d'en obtenir davantage qu'auparavant. L'éditeur annonce également la division par deux du prix en *Essences Bleues* — la monnaie gratuite de *League of Legends* — de l'ensemble des champion·ne·s, tandis que leur coût en *Riot Points* demeure inchangé, ce qui réduit mécaniquement la nécessité de dépenser de l'argent pour les débloquent et devrait logiquement entraîner une perte de revenus pour *Riot Games*, à un moment où l'éditeur affirme pourtant en avoir particulièrement besoin. Ce rétropédalage spectaculaire se produit sans que Riot ne revienne de quelque façon sur ses justifications initiales de non-viabilité économique du système de coffres. L'absence d'explication sur ce revirement laisse penser à une expérimentation en conditions réelles des seuils d'acceptabilité de la monétisation à l'image d'autres tentatives controversées comme les skins à plusieurs centaines d'euros de *Riot Points* ou retranchés derrière des systèmes de gacha. L'éditeur·rice semble ainsi avoir agi en testant la résilience de joueur·euse·s-consommateur·rice·s, supposé·e·s absorber ces transformations par le départ ou par l'achat. Or, la mobilisation qui s'est déployée en réponse révèle, à l'inverse, l'existence d'une communauté de joueur·euse·s-citoyen·ne·s : aucun·e des participant·e·s ne menaçait sérieusement de quitter le jeu si la mesure venait à être entérinée, mais cherchait avant tout à défendre une forme de rétribution symbolique d'un investissement personnel de long cours dans l'univers ludique.

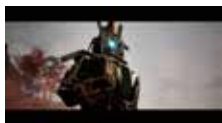
Quand le jeu se fait politique, politiques du care

Dans certains cas, les désobéissances et les revendications portées par les communautés de joueur·euse·s excèdent le

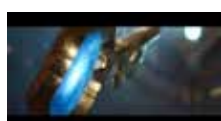
51 Le PDG de Riot Games fraîchement nommé en 2023 et responsable des vagues de licenciements, Dylan Jadeja est aussi ancien vice-président de Goldman Sachs, qui n'est pas exactement une ONG de défense des droits des consommateur·ices.

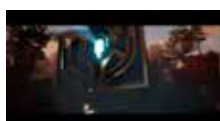
serein de formation pour ces identités traditionnellement marginalisées dans l'esport, et d'agir comme un tremplin vers des compétitions mixtes. Le collectif britannique *Black Girl Gamers* est, quant à lui, fondé en 2015 sur Facebook comme un groupe destiné aux femmes noires joueuses confrontées au sexisme et au racisme dans les jeux en ligne. Elles sont aujourd'hui devenues une plateforme transnationale, présente sur Twitch, Instagram et Bluesky, et organisent leurs propres ateliers et événements, tels que la Gamer Girls Night In, lors desquels sont invités à débattre des acteurs de l'industrie du jeu vidéo, notamment *Riot Games* ou *Ubisoft*. Au-delà de la création d'un espace communautaire, *Black Girl Gamers* occupe désormais une position d'intermédiaire dans la gouvernance de l'industrie, en intervenant comme consultantes auprès de studios et de médias, en particulier sur des questions de représentation, de character design et de diversité, et en collaborant avec des entreprises comme Intel ou *Square Enix* dans des dispositifs de mentorat et de formation.

Ces initiatives donnent à voir une autre modalité de contre-gouvernance communautaire dans l'esport, en ce qu'elles déplacent l'action collective d'une contestation ponctuelle et informelle, comme dans le cas des coffres Hextech, sans que cela soit plus louable à mes yeux, vers des formes durables et institutionnalisées. La revendication ne prend alors plus la forme d'une crise circonscrite, liée à une mise à jour ou à une prise de position publique de l'éditeur, mais se pérennise au sein de collectifs formalisés dont l'existence même, les modes d'organisation et les frontières, notamment la mixité choisie dans les exemples évoqués, constituent un commentaire politique adressé à une situation durable d'exclusion et d'inégalités de participation dans les espaces du jeu en ligne et de l'esport. De tels collectifs ont très certainement contribué à l'intégration progressive des enjeux d'inclusion dans les écosystèmes compétitifs professionnels, chez *Riot Games* ou *Blizzard* par exemple, au cours de la dernière décennie, notamment par la multiplication de championnats en mixité choisie. Pensés comme des tremplins vers la scène mixte, ces espaces voient toutefois aujourd'hui leur financement et leur soutien par les éditeurs et les sponsors stagner, voire régresser, et risquent ainsi, à terme, de devenir de simples espaces de ségrégation entretenue, avant d'éventuellement disparaître.







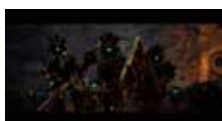


Yaroslav Zaytsev

@yaro.zaytsev

[https://www.youtube.com/
watch?v=TYzQ5GnhbWY](https://www.youtube.com/watch?v=TYzQ5GnhbWY)





fondamentales, notamment la liberté de pensée et d'expression, et l'alignement sur des exigences politiques chinoises, motivé par la préservation de ses intérêts commerciaux. La polémique s'estompe après cinq jours, lorsque *Blizzard* annonce une réduction de la suspension de *Blitzchung* à six mois ainsi que le rétablissement des gains du tournoi qui lui étaient dus. L'affaire *Blitzchung* constitue un exemple particulièrement éclairant de la rapidité et de l'ampleur — internationales et multiniveaux, entre fans, personnalités politiques et acteurs industriels tiers comme *Epic Games*⁵³ — que peuvent atteindre des revendications communautaires dans l'esport. Elle met également en lumière un phénomène devenu plus visible ces dernières années : l'immixtion d'agendas politiques gouvernementaux dans les affaires d'éditeurs du Nord global, ici à travers la dépendance économique de *Blizzard* au marché et à des partenaires chinois, dépendance que les fans ont explicitement mobilisée pour mettre en échec le récit de neutralité avancé par l'éditeur. Enfin, cette affaire révèle les limites structurelles des formes de désobéissance communautaire, lesquelles aboutissent le plus souvent à des concessions ponctuelles, sans remettre en cause, à long terme, l'asymétrie de pouvoir significative et donc de projet politique entre, d'une part, les joueurs et joueuses, et, d'autre part, l'éditeur.

Certaines revendications communautaires ne se manifestent pas uniquement sous la forme de controverses ou de mobilisations ponctuelles, mais se pérennisent à travers la constitution de structures communautaires au périmètre d'intervention clairement défini. En jeu, des guildes comme *Children of Elune* ou *The Safe Haven* dans *World of Warcraft* fonctionnent comme des *safe spaces* destinés à des identités marginalisées, en particulier les femmes et les personnes LGBT+. Ils émergent en réponse à l'insuffisance des dispositifs de modération et d'inclusion proposés par l'éditeur, et reconfigurent localement les régimes de participation et de sociabilité de l'écosystème ludique. Le collectif français *Fast & Fabulous*, fondé en 2023 autour de la pratique du *speedrun* en mixité choisie, entre femmes et personnes non-binaires, organise depuis un serveur Discord la création et la participation à des événements, à l'image de *SpeedDons*, ainsi que des lives sur Twitch. Ils et elles se donnent pour mission de constituer un espace

53 Le PDG d'Epic Games (éditeur possédé en partie par Tencent) Tim Sweeney, réagit à l'affaire sur Twitter le 9 Octobre 2019 en déclarant « Epic supports the rights of Fortnite players and creators to speak about politics and human rights. »

cadre strict des politiques internes au jeu pour se nouer à des enjeux politiques plus larges. À l'image de la controverse Blitzchung, où il est encore une fois question de *Blizzard*, dont il y aurait tant à dire en plus des quelques lignes que j'y consacre⁵². Le 6 octobre 2019, l'éditeur californien inflige une exclusion compétitive immédiate d'un an du Hearthstone Grandmaster au joueur professionnel Ng Wai « Blitzchung » Chung, à la suite d'une interview d'après-match durant laquelle il exprime son soutien aux manifestations pro-démocratie à Hong Kong en reprenant un de leurs slogans: « Liberate Hong Kong, the revolution of our times ». La sanction s'accompagne de la rupture du contrat des deux caster·euse·s ayant mené l'entretien, « Virtual » et « Mr. Yee », accusé·e·s d'avoir facilité la prise de parole du joueur. Blizzard justifie les sanctions au nom du principe de neutralité politique de la compétition, cinq mois après avoir lancé une gamme de vêtements en collaboration avec le National Center for Transgender Equality (ONG états-unienne), position que le public sait moins relever d'une neutralité effective que d'une gestion des prises de positions politiques, Blizzard appartenant en partie à *Tencent*, géant chinois du numérique, et qui suscite une polémique tentaculaire.

Dans le milieu professionnel, certains et certaines casters de la scène Hearthstone, comme Brian Kibler et Nathan Zamora, annoncent leur retrait des Grandmasters, tandis que d'autres expriment publiquement leur soutien à *Blitzchung* sans pour autant rompre leurs liens avec *Blizzard*. L'équipe Hearthstone de l'American University de Washington affiche, le 9 octobre 2019, une pancarte proclamant « Free Hong Kong, Boycott Blizzard » lors d'un événement universitaire. Du côté des fan·e·s, le hashtag #BoycottBlizzard se hisse rapidement parmi les tendances mondiales sur Twitter, tandis que de nombreux mêmes et fanarts représentant Mei, personnage chinois d'Overwatch, soutenant les manifestations à Hong Kong, circulent massivement sur Reddit et Twitter. Enfin, l'affaire franchit le seuil du Congrès américain, où des sénateur·rice·s républicain·e·s et démocrates co signent une lettre ouverte adressée à Bobby Kotick, alors PDG d'~~Activision~~ *Blizzard*, appelant à l'annulation complète des sanctions. Ils et elles présentent cet épisode comme un moment de clarification, exhortant l'entreprise à choisir entre la défense de valeurs américaines

52 Notamment sur des manifestations qui se sont tenues en 2021, encore une fois sur World of Warcraft, lorsque des révélations de VHSS systémiques chez Blizzard font surface.

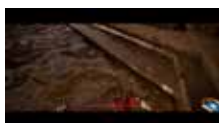


Blizzard Entertainment
@Blizzard_Ent

Gachi The Gachi

@gachithegachiii

We at Blizzard have heard your concerns and we want to make our position clear. When we see an oppressive regime such as the one in China, we have no choice but to stan. Oppressive governments are daddy and when you disrespect daddy you get spanked



e f e d a o t

* III. Perspectives
post-spectaculaires
pour un design
des écologies de l'esport,
d'enquête située *



vous connaissez
la minha vie
hat do ARAN

1. Du dispositif aux pratiques, matérialité, * relations * et corporéité

132-144,



L'esport-spectacle se déploie généralement dans des salles de spectacle comparables à celles des concerts et des shows pop : zéniths, arènes polyvalentes, salles où l'infrastructure est déjà pensée pour accueillir un rituel collectif à l'abri des intempéries. On y retrouve des codes visuels et scéniques similaires, pyrotechnie, gradins plongés dans le noir, estrades éclairées, auxquels s'ajoutent des emprunts directs au sport-spectacle : cérémonies d'ouverture, écrans géants surplombant l'action, dispositif de commentateur·rice·s et de caméras, et un jeu continuellement augmenté de métriques. Ces emprunts sont adoptés comme des points de référence ou d'affordance (destinés à des spectateur·rice·s, sponsors ou à des corps gouvernementaux) dans la sportivisation des compétitions de jeu vidéo, concomitamment aux calendriers et aux organigrammes eux aussi calqués sur les schémas des sports traditionnels.

Au milieu de ces efforts d'assimilation, l'attention donnée aux corps des athlètes en action — c'est-à-dire à leur outil de travail et symbole d'expertise — pose question : elle est limitée au regard de la multitude de cadrages, ralentis et mouvements de caméras employés dans des

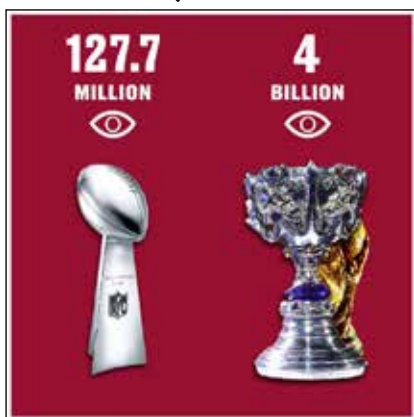
sports comme le rugby ou le football. Les athlètes d'esport sont le plus pleinement montré·e·s en amont et à l'issue de leur performance, durant laquelle ils et elles restent assis devant leurs machines, derrière des bureaux, voire dans un box, et montré·e·s à l'écran en plan buste qui ne laisse pas bien apprécier les gestes des mains, des bras ou des yeux. Leur image est alors reléguée dans un encadré secondaire, généralement placé dans un coin de l'écran, tandis que l'action de jeu occupe le plein cadre et que l'encadré alterne d'un·e joueur·euse à l'autre. Ce dispositif ne permet qu'imparfaitement d'apprécier les gestes du corps et le travail du regard. Or cette faible visibilité accordée aux corps néglige la relation profondément incarnée des joueur·euse·s avec la machine et avec les autres participant·e·s (Ekdahl & Ravn, 2022), relation qui porte à long terme des répercussions bien réelles sur la santé physique des athlètes (Tholl, Hansen, Fröböse, 2025). On peut supposer que cette mise à distance du corps tient au fait que l'esport a compris que l'esthétique du corps en action, trop discrète, trop peu démonstrative dans son cas, ne saurait convaincre de la sportivité du jeu vidéo. Ce n'est donc pas la performance physique qui y est valorisée, mais bien la production d'un spectacle d'affrontement, comme le souligne Samuel Vansyngen (2024).

D'autre part, les sports traditionnels mettent en interaction des corps avec des équipements évoluant ensemble dans un même espace physique, produisant des actions spectaculaires, capturables par une seule caméra, reconnues comme spectaculaires pour leur ampleur et par leur démonstration symbolique d'expertise. L'esport relève du même régime corps-équipement⁵⁴-espace mais dédouble le terrain de performance : avec, d'un côté, un espace physique occupé par le corps et l'interface, et de l'autre, un espace computationnel occupé par l'avatar du joueur. Un arbitrage s'opère ainsi entre la place accordée à l'action du corps et celle accordée à l'action à l'écran ; et cet arbitrage penche invariablement en faveur de la seconde, qui montre les mouvements spectaculaires de l'avatar — combos, ruées, pouvoirs — plutôt que les gestes plus discrets du joueur·euse. Simon Ferrari (2013) souligne ainsi que l'esport doit concevoir son esthétique du corps, propre aux spécificités du jeu informatique.

54 Les maillots que portent les athlètes d'esport perdent leurs fonctions d'absorption de l'effort et d'identification par les commentateurs, tout en gardant leur charge publicitaire et deviennent des arguments visuels de sérieux sportif.

Abyss

@Abyss_ix



#Worlds2025 « League is Dying »

5:06, 12 novembre 2025

39 commentaires, 407 reposts, 14k likes

Parallèlement, Legierse & Ruotsalainen, chercheur et chercheuse en game design, envisagent que la sportivisation de l'esport réactive deux aspects problématiques du sport: une culture masculine (de la domination sur l'autre), voire misogyne, et un nationalisme banalisé, lui-même inscrit dans la masculinité hégémonique contemporaine, contribuant ainsi à la reproduction et au renforcement de structures sociales préexistantes. Les chercheur·euse·s décrivent à ce sujet un game design dit de reproduction sociale, pensé par des game designers du Nord Global, en général des hommes technophiles appartenant aux CSP+, pour des joueurs du Nord Global au profil sociologique comparable, qui par la force de l'histoire a une couleur, le blanc, trouvant naturellement leur place dans la sportivisation de leur loisir, gratifiés et justifiés dans leur supériorité par un système revendiqué comme méritocratique.

L'exclusion par le design dont parlent Legierse & Ruotsalainen devient particulièrement visible lorsque l'on se penche sur le cas des personnes handicapées, pour qui

l'accès à la pratique sportive peut nécessiter une personnalisation⁵⁵ supplémentaire du matériel, personnalisation qui n'est pas prévue dans les cadres des tournois et s'avère disqualificative, comme en témoigne Tucker Griggs dans l'article de recherche. De fait, le sport porte un message de dépassement qui appelle le meilleur à gagner à force de talent et de travail, donc un mythe méritocratique qui dissimule une disparité d'accès et de légitimité d'appartenance. Il produit une vérité tronquée de sélection naturelle, une hiérarchie des corps qui devient alors biologique. Le corps de l'athlète devient alors une modélisation du système de valeurs des dispositifs sportif et ludique.

En conclusion de leur article, Legierse et Ruotsalainen appellent à une dé-sportivisation de l'esport, entendue comme une invitation à interroger celui-ci en tant que pratique socio-technique qui ne favorise pas à égalité la

55 Il existe aujourd'hui un certain nombre d'associations d'aide à la pratique qui encadrent des personnes en situation de handicap (comme AbleGamers, Para Esports, SpecialEffect), de périphériques dédiées (Access Controller, PCEye). Un article Microsoft de 2022 parle de 400m de joueurs et joueuses handicapé-e-s à travers le monde.

Akshon

@akshonesports



This was probably the first and last greatest gathering of Overwatch talent.

8:01, 26 septembre 2021

11 commentaires, 48 reposts, 601 likes



présence de personnes exclues, non pas sur la base de leur mérite, mais selon des critères de légitimité perçue et construite. Cette logique met en lumière certains gestes tout en occultant d'autres, ce qui rejoint la notion de dispositif chez Agamben, en ce qu'elle sélectionne et hiérarchise des compétences, des pratiques et des manières de faire société dans le jeu. Les auteur·rice·s proposent ainsi de questionner le skill en tant qu'objet de légitimité inscrit dans un système de valeurs problématique. Pourquoi considère-t-on, par exemple, comme une compétence légitime la maîtrise des combos⁵⁶ de Riven dans *League of Legends*, alors que la capacité à faire prospérer un foyer dans *Les Sims 3* n'est pas reconnue universellement au même titre ?

Les points abordés précédemment — qu'il s'agisse de l'esthétique et des rapports corps-interface-machine, de la dé-sportivisation ou des régimes de compétences — constituent une base réflexive pour cette dernière partie. Celle-ci vise à ouvrir des perspectives pour penser la création d'expériences, les modes de pratique et les axes de recherche autour de l'esport contemporain et à venir. Il s'agira d'abord de s'intéresser à un esport des communs, qui favoriserait le lien social et le vécu de l'expérience à travers les dispositions matérielles, sensorielles et relationnelles du jeu. Dans un second temps, il conviendra d'examiner des régimes de jeu, au sens de Roger Caillois,

56 Enchaînement d'attaques dans un jeu vidéo.

autres que l'*agôn*, fondé sur la compétition directe et l'égalisation des conditions que l'esport-spectacle érige historiquement en totem de sportivité, alors même que d'autres régimes offrent des formes ludiques participant à structurer l'esport en tant qu'activité sportive. Il s'agira enfin d'esquisser des pistes méthodologiques et thématiques de recherche-crédation en lien avec les écrits d'Anthony Masure, le travail de Bertille Bak ou encore celui d'Eddo Stern.

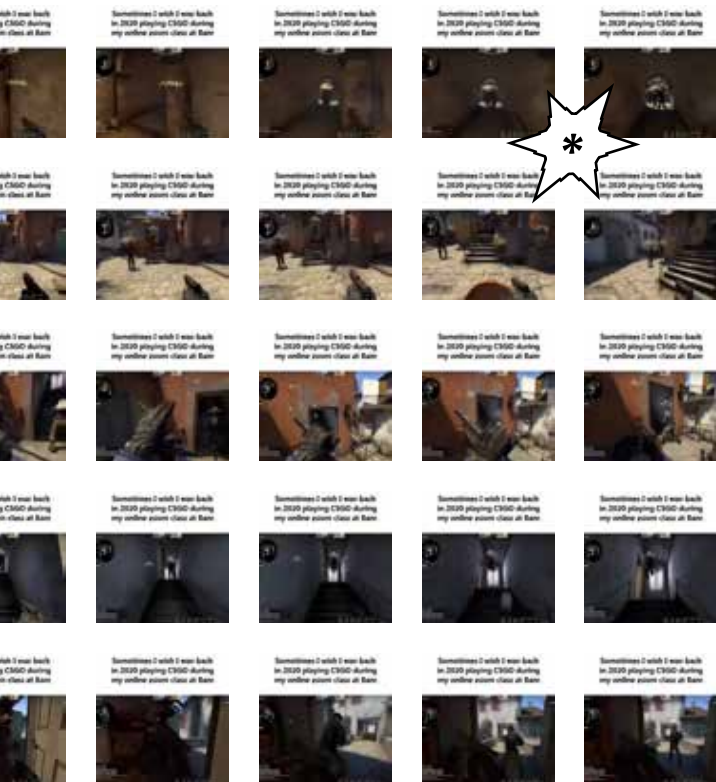
Matérialité et régime du spontané

J'ai abordé plus haut dans ce mémoire les prérequis matériels d'accès à la pratique des grands titres de l'esport occidental, qui ne vont pas de soi pour tous et toutes, tant en termes de temps, d'espace ou de revenu disponible mobilisés, sans toutefois m'attarder sur les rythmes de jeu, les contraintes spatiales ou les possibilités de socialisation offertes par chaque plateforme. C'est précisément ce qui fera l'objet des lignes qui suivent. Mathieu Triclot développe, dans *Philosophie des jeux vidéo* (2011), la notion de « régimes d'expérience » afin de décrire les rythmes imposés ou permis par les différentes plateformes de jeu. Selon lui, le jeu d'arcade produit un régime de *flow*, caractérisé par une intensité continue inscrite dans une boucle action-sanction-recommencement; le jeu sur console, un régime d'*immersion à long terme*; et le jeu sur PC, un régime de *configurabilité*. Il n'aborde toutefois pas le jeu mobile, qui constitue aujourd'hui la modalité principale d'accès au jeu vidéo pour une grande partie de la population mondiale et qui produit, selon moi, un régime de l'expérience fondé sur le spontané et le fragmenté.

Ce régime du spontané repose aussi sur le coût d'accès relativement faible à l'expérience du jeu mobile : des téléphones au prix médian nettement inférieur à celui d'un PC de jeu, des titres majoritairement gratuits (directement conçus pour mobile ou émulés⁵⁷) et pensés pour fonctionner d'abord sur les appareils les moins performants⁵⁸. À ce titre, le jeu mobile me semble être un mode d'accès à privilégier si

57 L'émulation consiste en la reproduction du fonctionnement d'une console ou d'un système informatique sur un autre appareil, permettant de jouer à des jeux sans utiliser le matériel d'origine. Elle permet de redécouvrir gratuitement des classiques du jeu vidéo alors que ceux-ci ne sont plus distribués par les éditeurs ou disponibles à un prix raisonnable dans le marché de la seconde main.

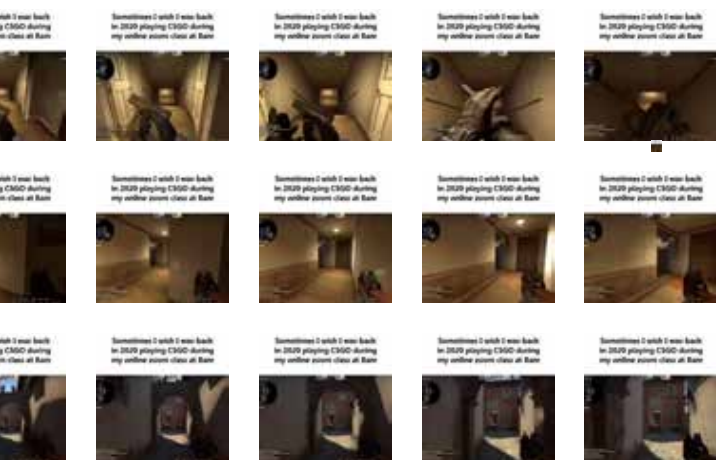
58 Ce procédé où un maximum d'éléments tendent vers la frugalité renvoie involontairement au green computing, qui vise à réduire l'empreinte environnementale de l'informatique. Voir le papier *A Survey on Green Computing in Video Games: The Dawn of Green Video Games* (2023) de Pérez, Marcén, Véron & Cetina.



low quality cs memes

@CSLOWmemes

8:33 12 janvier 2026, 5 commentaires, 130 reposts, 1k likes





l'on souhaite penser un esport de l'inclusion par le matériel, et l'imaginer comme un geste simple et spontané, similaire à une partie de football improvisée dans un parc par un groupe d'ami·e·s après l'école. C'est l'approche qu'adopte Sky LaRel Anderson dans son article *Mobile Gaming Behaviors: An Exploratory Study of Mobile Game Players' Agency in Space and Time* (2018), qui interroge neuf participant·e·s aux âges calendaires divers sur leur pratique du jeu mobile dans leur vie quotidienne. Les participant·e·s témoignent de cette forme de jeu comme n'étant ni dégradée ni une simple variation du gaming traditionnel, mais formant plutôt une mutation en profondeur du rapport spatial, temporel et corporel à l'appareil et au divertissement: rendus plus compatibles avec une vie d'actif·ve que le jeu console ou PC.

La popularité du jeu mobile s'explique ainsi moins par sa simplicité que par son adéquation avec les rythmes et les contraintes de la vie contemporaine. *Pokemon GO* (2016) par exemple, doit une large part de son succès à son intégration transparente à des routines de mobilité, la progression s'appuyant sur une pratique du jeu liée à ces déplacements et introduisant une attitude ludique dans des contextes qui ne lui étaient pas traditionnellement associés. Les participant·e·s à l'étude d'Anderson décrivent ce nouveau paradigme du jeu à travers des pratiques situées sur leur lieu de travail, qui peuvent être lues comme des formes de résistance consistant à insérer leur identité de joueur·euse au sein d'un contexte d'aliénation relative.

Cette échappée ne relève pas de la simple distraction, mais bien d'un mode de compréhension du travail contemporain.

Gardons toutefois en considération certains travers du jeu mobile : la collecte de données propre à de nombreux fabricants de smartphones ou les modèles économiques prédateurs, inspirés explicitement des mécanismes de casino sans être interdits aux mineur·e·s (comme *Pokemon Unite*, *Genshin Impact*), soulèvent des questions auxquelles je ne saurais répondre simplement. Enfin, s'il persiste aujourd'hui chez les gamer·euse·s occidentaux un certain élitisme matériel qui place l'ordinateur personnel au-dessus des autres plateformes (la culture *PC master race*), la question ne se pose simplement pas en Amérique du Sud et en Asie, où *Barena Free Fire*, *Roblox* et *Honor of Kings* font partie des jeux esport les plus pratiqués et regardés, loin devant les *Battle Royale* et *MOBA* PC, plus plébiscités dans notre Nord Global.

Relationnel : l'esport comme un faire-société, au-delà de l'état nation

L'article *Digital Bonds: A Gamers' Perspective on the Role of Online Gaming Clans* (2025) de Zervas et Marionitis, qui étudie le cas de *World of Warships*, propose une perspective d'intérêt pour l'analyse d'un esport des relations. Les auteur·rice·s mobilisent la notion de communauté imaginée, formulée initialement par Benedict Anderson en 1991, laquelle décrit l'idée d'une nation comme un groupe à grande échelle dont les membres éprouvent un sentiment d'appartenance sans jamais pouvoir rencontrer l'ensemble des individus qui la composent. Anderson situe le point de départ de cette construction au XIX^e siècle, avec le processus de normalisation de la langue opéré par les médias de masse, processus qui participe simultanément à la constitution d'une sphère informationnelle commune, à des problématiques partagées et à des cadres idéologiques collectifs.

Zervas et Marionitis mobilisent ce cadre conceptuel pour décrire la formation des communautés de jeu en ligne selon des critères proches de ceux de la nation : elles se construisent à partir d'infrastructures technologiques, le dispositif ludique et les serveurs de jeu, et d'un langage commun, compris dans un ensemble de normes comportementales et linguistiques partagées. Leur analyse se concentre sur les clans et les guildes, envisagés ici comme des formes de communautés politiques, rendues possibles par un premier espace du faire société qu'est le jeu

en ligne. Cette idée renvoie d'ailleurs à l'ambiguïté du dispositif chez Agamben, à la fois cadre de subjectivation et condition de possibilité de la construction identitaire. Les guildes et les clans apparaissent ainsi comme des collectifs structurés, stabilisés par des règles internes, des figures référentes, et plus largement, par une adhésion partagée à des manières d'être et de faire dans le jeu. Cette lecture rejoint celle proposée par Raphaël Koster (2013), pour qui « la portée socioculturelle du jeu vidéo ne peut se comprendre qu'à condition de penser le jeu vidéo comme une « manière d'être au monde », c'est-à-dire comme une attitude ludique qui, prise au sens large, renvoie aux sentiments d'adhésion nécessaires pour donner du sens à une activité et la trouver légitime. ».

L'article de Zervas et Marionitis souligne que le choix d'intégrer une structure collective ne relève pas d'une rationalité strictement utilitaire ou stratégique. Il s'inscrit plus largement dans un processus d'engagement social, fondé sur la reconnaissance mutuelle, la validation identitaire et la production de liens sociaux durables. Pour qualifier la nature de cet engagement, les auteur·rice·s mobilisent la notion de digital bonds, qui désigne des liens ni purement fonctionnels ni simplement récréatifs, mais à la fois producteurs de dynamiques compétitives, identitaires et affectives. L'intégration à un clan ou à une guilda engage ainsi le joueur ou la joueuse dans l'apprentissage des systèmes de jeu, mais également dans l'adoption d'une certaine manière de s'y rapporter, tant vis-à-vis du jeu lui-même que des autres joueur·euse·s. L'histoire du serveur Minecraft 2b2t illustre particulièrement ces dynamiques, avec des rivalités entre clans, le développement de programmes tiers ou des usages détournés d'objets du jeu, tels que les coffres ou les bateaux, par certains groupes de joueurs et joueuses.

Dans l'article *Understanding Esports Teamplay as an Emergent Choreography: An Ethnomethodological Analysis* (2022), Fredrik Rusk, Matilda Ståhl et Sofia Jusslin proposent d'analyser le jeu d'équipe en esport, à partir de parties de Counter-Strike, comme la production collective d'une chorégraphie émergente. Par cette notion, les auteur·rice·s désignent un entrelacs d'actions fluide et évolutif, construit sur des acquis partagés et en réaction à l'état changeant de la partie. Cette chorégraphie se déploie malgré la distance géographique parfois importante entre les joueur·euse·s et repose sur une articulation étroite entre communications verbales, textuelles ou vocales,

Camaleoa Curiosa

@AcervoNeeko



A sensação de ir colocar
ward enquanto o adc
apanha

3:55, 10 mars 2026

39 commentaires, 1k reposts, 7k likes



LoL De Oliveira

@LOL*ENBRACADA



et lecture culturelle du contexte de jeu. Le joueur ou la joueuse averti·e interprète ainsi les gestes, les déplacements et les décisions de ses partenaires de jeu afin d'ajuster les siens et de maintenir une cohérence d'ensemble.

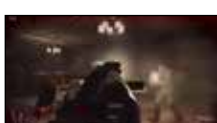
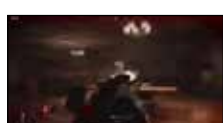
Cette lecture chorégraphique permet de penser la coordination dans l'esport au-delà du seul cas de *CS:GO*, dans l'ensemble des situations où des joueur·euse·s doivent collaborer, ou au contraire s'opposer, par l'ajustement continu de leurs actions et de leurs communications. Elle est lisible, par exemple, dans les ordres de répartition sur la carte dans *CS:GO*, ou dans l'organisation des *team-fights* sur *League of Legends*, où les joueur·euse·s doivent prendre très rapidement des décisions décisives à cinq contre cinq. Dans ce dernier cas, l'absence de chat vocal natif rend une lecture attentive des intentions des autres joueur·euse·s particulièrement précieuse.

Cette logique chorégraphique se retrouve également dans des jeux moins directement associés à l'esport, mais très populaires dans le streaming, dont le game design repose explicitement sur ce principe de chorégraphie émergente. C'est le cas de *Chained Together* (2024), où deux joueur·euse·s relié·e·s par des chaînes doivent synchroniser leurs sauts de plateforme en plateforme, avec le risque constant de repartir à zéro, ou encore de *Overcooked* (2016), dans lequel jusqu'à quatre joueur·euse·s se répartissent, dans l'urgence, les tâches spécifiques d'une cuisine de restaurant (couper les aliments, distri-

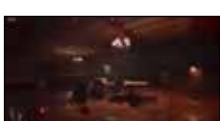


Roger Caillois tente de distinguer les formes du jeu en décrivant quatre grandes catégories d'expériences ludiques dans *Les Jeux et les hommes* (1958), chacune caractérisée par sa logique propre. Il nomme le premier régime l'*agôn*, celui de la compétition égalitaire visant à désigner le meilleur joueur; ensuite l'*aléa*, reposant sur le hasard et l'abandon du contrôle; le troisième régime, la *mimicry*, renvoie aux jeux de simulation et de rôle où l'on feint d'être un autre; enfin, l'*ilinx* désigne les jeux de vertige, fondés sur la recherche de la perte de repères et de la déstabilisation sensorielle. Ces régimes sont à comprendre comme des pôles idéaux qui, dans la réalité, s'hybrident dans la production et l'expérience du jeu.

Je tiens d'abord à souligner mon désaccord fondamental avec Caillois sur plusieurs positions sous-jacentes à sa théorie, notamment l'isolement et l'improductivité du jeu, hypothèse selon laquelle celui-ci serait un temps de divertissement strictement détaché de la réalité ordinaire. J'adhère davantage à l'idée du jeu comme manière d'être au monde, telle que décrite par Raphaël Koster (2013) et discutée précédemment. Quant à l'opposition qu'il établit entre *paidia*, associée à l'enfance et aux « sociétés à











En déplaçant le regard de la seule performance visible à l'écran vers les corps, il devient possible d'observer les postures, les gestes et les ressentis liés aux interfaces, au stress, à l'attente ou à la synchronisation. Ekdahl et Ravn présentent ainsi l'esport comme un terrain privilégié pour penser des formes contemporaines d'incarnation. Le corps y est médié au quotidien par des dispositifs techniques, écrans, interfaces et périphériques, à l'instar d'autres sphères de la vie contemporaine où il est engagé, via l'informatique personnelle, dans des décisions professionnelles et affectives majeures. Loin de constituer un désengagement du corps, ces médiations produisent de nouvelles manières d'être-au-monde, incarnées et situées dans des espaces singuliers.

L'anthropologue Tom Boellstorff s'intéresse lui aussi au rapport entre corps réel et corps virtuel, notamment dans son ouvrage *Coming of Age in Second Life* (2008), où il décrit l'avatar comme un corps expérientiel : non biologique, mais défini par sa capacité à être affect et reconnu dans un monde partagé. Boellstorff explore l'idée que le corps virtuel fonctionne comme un outil relationnel central dans l'expérience du jeu vidéo, permettant de renégocier le corps physique et de structurer des formes d'intimité, de conflit et de reconnaissance. Bernhard « Draxtor » Drax prolonge cette approche en 2018 avec son documentaire *Our Digital Selves: My Avatar Is Me!* (auquel Boellstorff est associé), qui suit des personnes en situation de handicap dans des métavers tels que *Second Life*, *High Fidelity* et *Sansar*, pour qui le jeu et l'avatar permettent une appartenance sociale profonde, l'expression de leur créativité et la reconfiguration des limites de leur corps hors-ligne.

buer les assiettes, cuire ou servir) tout en naviguant une configuration spatiale volontairement déstabilisante.

Corporéité: distances incarnées, entre corps et avatars

La notion de chorégraphie émergente de l'esport, telle que décrite par Rusk, Ståhl et Jusslin, trouve un prolongement particulièrement éclairant dans l'approche développée par David Ekdahl et Susanne Ravn dans leur article *Esports & Intercorporeality* (2022). Les auteur·rice·s adoptent une approche phénoménologique fondée sur la notion d'*intercorporéité* formulée par Maurice Merleau-Ponty, qu'il définit comme « la relation qui s'établit entre deux corps, notamment humains (...), désignant des phénomènes de continuité, voire de confusion, entre son propre corps et le corps d'autrui ». Merleau-Ponty décrit ainsi l'expérience du corps individuel comme un vécu co-produit par l'expérience du corps de l'autre.

En appliquant cette perspective à l'esport, Ekdahl et Ravn rompent avec une séparation stricte entre le physique et le virtuel. Ils montrent que la chorégraphie des relations décrite par Rusk, Ståhl et Jusslin est indissociable d'une expérience incarnée du jeu, reposant sur une *intercorporéité médiée* par des dispositifs techniques informatiques. Le point focal de l'article réside dans le moment critique de la performance, notamment dans *League of Legends* et *Counter-Strike*, où la feinte, l'anticipation ou la synchronisation tacite exacerbent cette intercorporéité : le corps d'un·e joueur·euse éprouve alors celui des autres dans l'intention imminente qu'il ou elle leur suppose. Le corps « réel » du·de la joueur·euse et le corps « virtuel » de l'avatar ne s'opposent plus ; ils coexistent et se co-définissent comme un continuum sans cesse reconfiguré. Le corps de l'avatar peut ainsi être compris comme un ensemble de possibles corporels que le·la joueur·euse incarne de manière singulière à travers ses décisions et ses gestes.

Ståhl et Jusslin développent, dans cette perspective, une lecture corporelle du *playstyle*, évoqué précédemment, dans laquelle celui-ci devient une forme d'incarnation de la performance. La compétence n'y est plus seulement cognitive, mais profondément corporelle et liée à d'autres corps pourtant distants de milliers de kilomètres. L'article ouvre ainsi à l'étude d'une véritable grammaire du corps dans le jeu et du jeu sur le corps, encore relativement peu explorée et largement dissimulée par le dispositif de l'esport-spectacle.



tohu-bohu », et *ludus*⁵⁹, liée aux « sociétés ordonnées », je me range sur ce point derrière les analyses d'auteurs comme Gilles Brougère, qui y voient l'héritage d'un schéma évolutionniste largement discutable et d'une dichotomie artificielle entre deux formes de jeu coexistant nécessairement partout où il y a jeu, comme c'est le cas, par exemple, dans le *Théâtre de l'Opprimé* évoqué plus haut.

La théorie de Caillois m'offre néanmoins un cadre pertinent pour analyser les formes de jeu qui monopolisent l'attention de l'esport-spectacle, en particulier celles fondées sur un *agôn* marqué, et, par contraste, celles que le dispositif relègue à l'arrière-plan. Cette hiérarchisation s'inscrit dans une certaine continuité du schéma jeu-société proposé par Caillois, qui place l'*agôn* et l'*aléa* au sommet des formes ludiques propres au monde ordonné, alors même que l'esport demeure substantiellement traversé par d'autres régimes de jeu. Caillois note d'ailleurs lui-même que l'*agôn* se prête particulièrement bien à la sportivisation. Or, comme montré précédemment, l'*agôn* tel qu'il se manifeste dans l'esport repose sur des fondements profondément inégalitaires.

Partant de ce constat, il me semble pertinent d'opérer un déplacement du regard vers des moments sportifs où l'*agôn* s'efface, à des degrés variables, au profit d'autres régimes de jeu fréquemment mobilisés dans la conception d'expériences casual et non compétitives, afin d'observer ce que révèle une telle translation. Il ne s'agit pas ici de proposer une alternative à l'esport ni de résoudre ses inégalités structurelles, mais bien de déplacer la focale : sortir d'une attention exclusive portée à l'*agôn* pour considérer des régimes ludiques permettant de penser l'esport autrement que comme la seule mise en hiérarchie des performances.

Cette perspective trouve un appui solide dans les sports traditionnels, où de nombreuses pratiques combinent l'*agôn* avec des polarisations marquées vers l'*aléa* (voile, pêche), la *mimicry* (skateboard, patinage artistique) ou l'*ilinx* (snowboard, sports automobiles), tout en demeurant pleinement sportives. Rien n'interdit, dès lors, d'envisager dans le champ vidéoludique des pratiques relevant à des degrés significatifs de l'*aléa*, de la *mimicry* ou de l'*ilinx* comme des formes potentielles d'esport, comme le suggère d'ailleurs, en sous-texte Wagner (2006) lorsqu'il propose

59 La *paidia* renvoie à une forme spontanée, libre et improvisée de jeu (comportant désordre, imagination, plaisir immédiat), et le *ludus*, qui désigne au contraire un jeu structuré par des règles, demandant discipline, apprentissage et maîtrise.

sa définition : « ... une partie des activités sportives dans lesquelles des personnes s'entraînent et développent des facultés mentales ou physiques dans l'utilisation des technologies de l'information et de la communication ».

Alea

Le hasard n'existe pas à proprement parler en informatique : il est simulé à l'aide de différents systèmes, dont la RNG (Random Number Generator), très répandue dans le jeu vidéo. Il s'agit d'un algorithme produisant une suite de nombres sans liens calculables. Dans *CS:GO*, elle gère les points d'apparition des joueurs ; dans *Fortnite*, les objets cachés dans les coffres ; et dans *League of Legends*, les chances de coups critiques. La RNG constitue habituellement un point de frustration dans l'esport, et éditeurs comme joueurs y portent une attention particulière, puisqu'elle provoque une perte de contrôle sur une performance par ailleurs totalement maîtrisable. La carte Yogg-Saron, Hope's End dans *Hearthstone* (2014), dont l'effet Battlecry lançait un sort aléatoire, a par exemple été modifiée pour réduire son potentiel de hasard à la suite des plaintes des joueurs ; de même, le personnage Héros, inclus dans le DLC Challenger Pack 2 de *Super Smash Bros. Ultimate* (2019), a suscité de vives controverses avant même sa sortie en raison de son facteur hasard important.

Lorsque la part de RNG n'est pas amoindrie avec le temps, les joueurs apprennent à adapter leur manière de jouer face au « risque » qu'elle introduit. C'est le cas dans *Pokemon TCG Pocket* (2024), où ils privilégient des decks contenant peu ou pas de cartes dont la puissance dépend du hasard, ou dans *Mario Kart World* (2025), où le joueur ou la joueuse en tête tend à conserver certains objets — plume, champignon, carapace — afin d'en éviter d'autres et de protéger sa position au classement. L'aléa constitue néanmoins un facteur clé de rejouabilité, s'appuyant notamment sur le mécanisme de la frustration fonctionnelle, qui conduit les joueurs à penser que « la prochaine partie ira mieux ». Ce mécanisme, largement compris et exploité⁶⁰ par les studios de développement, se retrouve dans les *battle royale* comme *Fortnite* (2017), à travers la distribution aléatoire des objets dans les coffres,

60 L'aléa est également employé à des fins commerciales, autour du jeu comme dans les loot boxes de *CS:GO* (2012) ou les tirages aléatoires («vœux») de *Genshin Impact* (2020), incitant les joueurs et joueuses à dépenser pour obtenir des récompenses rares — dans le pire des cas ces récompenses sont indispensables à la compétitivité.

pocoyo_frases
@pocoyo_frases



el rageo de fibonacci

9:00, 9 avril 2025

398 commentaires, 26k reposts, 303k likes

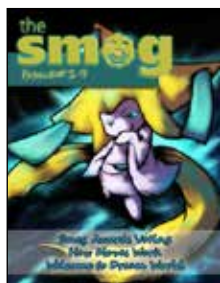
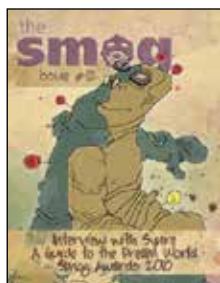
dans les mini-jeux aléatoires de Mario Party, ou encore comme l'un des éléments fondamentaux de la grammaire ludique du genre *roguelike*, notamment via la génération procédurale. Jesper Juul, dans *The Art of Failure* (2013), analyse l'incertitude introduite par le hasard comme jouant un rôle central dans la création de tension et d'engagement dans le jeu, en produisant une forme de dramaturgie émergente. Celle-ci génère des échecs qui incitent le joueur ou la joueuse à adapter ses stratégies et à rejouer, ce qu'il désigne comme le *productive failure*, tout en contribuant à rendre chaque partie unique et captivante pour un spectateur.

L'*aléa* occupe une place centrale et largement admise dans le *speedrun* de *Minecraft*, l'un des jeux les plus pratiqués de la discipline. Le titre génère ses mondes de manière entièrement procédurale, à partir d'une *seed* (parmi plus de 18 quintillions possibles) qui produit pour le joueur et la joueuse l'illusion d'un hasard, reproductible dès que la même *seed* est utilisée. Speedrun.com, référence mondiale pour la régulation et la certification des records, distingue d'ailleurs deux catégories de runs, *Random Seed* et *Set Seed*, témoignant du rapport singulier que les joueurs et joueuses entretiennent avec les conditions aléatoires de la performance. Dans la pratique, les speedrunner·euse·s se trouvent engagé·e·s dans une véritable négociation avec l'*aléa*.



Ils et elles l'acceptent comme composante intrinsèque du jeu tout en cherchant à en réduire l'influence. Ils et elles recourent ainsi à des *scripts* capables de générer simultanément des dizaines de mondes, puis inspectent les *seeds* obtenues afin de ne retenir que celles offrant des chances raisonnables d'établir un record. L'aléatoire n'est donc ni totalement subi ni totalement éliminé : il constitue un risque manipulable, avec lequel les joueurs et joueuses composent afin de maximiser leurs chances de performance.

L'esport *Pokemon* intègre cette dimension de l'aléa au point d'avoir développé une pratique spécifique et un terme dédié : le *hax*. Celui-ci correspond à un style de jeu consistant à faire reposer entièrement l'issue d'un combat sur la chance, notamment à travers les coups critiques ou les effets de statut déclenchés lors d'une attaque. Une description du *hax* que je trouve à la fois très drôle et particulièrement pertinente se trouve dans le numéro 30 du webzine The Smog, dans l'article « The Five Stages of Hax », écrit par le joueur Treecko : « À présent, nous avons vu notre malheureux adversaire traverser un véritable roller coaster émotionnel : il a éprouvé toute la palette des affects, de la colère extrême au désespoir intense, jusqu'à une profonde tristesse. Après être passé par tous ces états, nous pouvons enfin le voir comprendre et accepter que le *hax* arrive, même aux meilleurs d'entre nous, et que tenter de le rationaliser nous rendrait fous. Enfin, l'adversaire a accepté le *hax* qui l'a frappé et, espérons-le, saura l'embrasser lors de ses futures parties ». (traduction personnelle).



De manière similaire, certaines speedrun *même catégories*⁶¹, comme Mario Kart *Blue Yourself*, font de l'aléa un point de départ explicite de la performance. Le but consiste à obtenir une carapace bleue, attribuée en partie sur la base de la RNG, à remonter en première position, puis à se la faire exploser sur soi le plus rapidement possible, alors même qu'en temps normal le coureur en tête est celui qui la redoute le plus. Cette idée émerge comme une plaisanterie sur un serveur Discord dédié au speedrun de Mario Kart en 2021, au cours d'une discussion informelle entre amis, à un moment où les records deviennent relativement stables et où les stratégies optimales sont globalement connues. Rapidement, le cercle de joueurs expérimentant cette catégorie s'élargit à l'échelle internationale, de l'Australie à l'Allemagne en passant par Taïwan, et les stratégies développées pour battre les records se complexifient et se spécialisent à un niveau presque absurde. Ainsi, l'incertitude introduite par la RNG fait profondément partie de la relation que joueurs, joueuses et observateur·ice·s entretiennent avec l'esport. Les situations où l'aléa fait dérailler la compétition « normale », comme dans le cas du *Blue Yourself*, montrent combien les joueurs sont capables d'identifier un détail du dispositif ludique et d'en faire le cœur d'une pratique sportive presque parallèle, déplaçant à la fois les enjeux et les frontières entre stratégies optimales et minimales.

Mimicry

Caillois insiste sur trois points essentiels dans le régime de la *mimicry*: 1. l'acceptation volontaire d'une fiction, où le·la joueur·se « y croit » le temps du jeu, (la suspension consentie de l'incrédulité présente dans toute fiction), sous-tendue par 2. la cohérence du faire-semblant, car tout le jeu repose sur le maintien de cette illusion, et 3. l'incarnation où le·la joueur·se s'identifie à un personnage et à une situation imaginaires. C'est sans doute le régime de jeu duquel j'aurais de prime abord le plus de difficulté à rapprocher l'esport de façon convaincante: dans la plupart des jeux vidéo, le joueur ou la joueuse incarne une identité alternative au sein d'un univers particulier, et le geste sportif tend à considérer cet « habillage » comme un prétexte. Le joueur ou la joueuse d'esport se projette relativement peu dans le pacte fictionnel, il reste un élé-

61 Catégorie de speedrun décalé, comme Ocarina Of Time any% No Doors où les joueurs et joueuses doivent finir le jeu sans utiliser de portes, ou Minecraft any% no WASD où ils ne doivent pas utiliser de touches de déplacement.

ment d'attachement, dont l'appréciation est subordonnée aux systèmes mécaniques dont il ou elle cherche avant tout à raffiner sa maîtrise. Ainsi l'engagement compétitif diminue largement la dimension mimétique du jeu.

J'ai un temps été tenté de rapprocher des pratiques telles que le *roleplay*⁶² dans *GTA V* d'un geste sportif relevant de la *mimicry*, au sens où le joueur ou la joueuse y endosse un rôle et un métier dont la maîtrise conditionne la réussite d'activités collectives et sociales. La réussite du *roleplay* n'y est cependant pas signifiée par l'accumulation de richesse ou par tout autre critère agonistique, mais plutôt par la construction attentive d'un récit collectif et par la participation à une société parallèle, organisée autour de hiérarchies internes qui ne désignent pas de vainqueur·se. À titre d'exemple, le joueur ou la joueuse tend souvent à choisir un poste à revenus modestes, sans conséquences ni continuité avec son activité professionnelle réelle⁶³, et qui l'amène à accomplir des tâches à travers lesquelles il·elle prend du plaisir tout en contribuant à une fiction collective. Cela étant dit, il existe ponctuellement des interventions de l'esport au sein de GTA RP, telles que des tournois de MMA, de boxe ou des guerres simulées, qui désignent explicitement des vainqueur·ses et des vaincu·es, et forment ainsi une hybridation singulière entre les régimes de l'*agôn* et de la *mimicry*.

Un exemple plus parlant de forme d'esport où la *mimicry* joue un rôle central est celui de la Just Dance World Cup, dont le règlement officiel prévoit l'intervention d'un jury humain chargé d'évaluer l'expression corporelle, la qualité d'interprétation, l'énergie ou encore la créativité des participant·es. Le dispositif place la performance dans un registre hybride : sa qualité est mesurée, d'une part, par la machine et, d'autre part, complétée par une évaluation esthétique et expressive formulée dans un second temps. On retrouve une logique comparable dans les *build battles* de *Minecraft*, où les joueurs et joueuses disposent d'une parcelle et d'un temps limité pour réaliser un programme architectural, topologique ou sculptural, évalué a posteriori par un collège de juré·es composé de membres de la mo-

62 Le *roleplay* (souvent abrégé « RP ») dans le jeu vidéo désigne la pratique consistant pour un joueur ou une joueuse à incarner un personnage et à agir conformément à son identité, son rôle ou son histoire dans l'univers du jeu.

63 À l'inverse, un certain nombre des joueurs d'*American Truck Simulator* (2015) sont de vrais routiers, et des compagnies de transport utilisent le jeu comme un vivier de recrutement.

dération et de constructeur·rices reconnu·es du serveur sur lequel se déroule la compétition. Ces compétitions existent sous une forme micro-sportive⁶⁴, éclatée entre différents serveurs qui définissent chacun leurs propres modalités compétitives: taille des parcelles, durée des sessions, blocs autorisés, ou encore *plug-ins*⁶⁵ d'aide à la construction et au *terraforming*⁶⁶. Je pense également à l'esport Excel ou PowerPoint, dans lequel la performance est évaluée sur la maîtrise des outils, la qualité de la présentation et la rigueur des manipulations avancées, là encore par l'intermédiaire d'un jury. Dans l'ensemble de ces exemples, l'esport cesse d'être une simple épreuve mécanique pour devenir un exercice hybride, situé entre une compétence interprétée par un jury et une validation assurée par la structure computationnelle du jeu, rapprochant ainsi clairement le régime compétitif de celui des sports à jugement, tels que le patinage artistique ou la natation synchronisée.

Ilinx

Les jeux de vertige, orientés vers la recherche de la perte de repères et de la déstabilisation sensorielle, trouvent un écho particulier dans le jeu vidéo lorsque le dispositif ludique exige une motricité marquée et rend le corps plus démonstratif qu'à l'ordinaire, ou encore lorsque des systèmes de game design viennent perturber des habitudes gestuelles établies. Les *clumsy simulators* en représentent un exemple assez éloquent: reposant sur le contrôle d'un personnage dont les mouvements sont volontairement complexes, maladroits ou peu intuitifs et décomposant parfois l'action de chaque articulation en inputs distincts. Ce type de jeu s'appuie donc sur la déstabilisation d'actions habituellement simples et codifiées — comme se déplacer avec une croix directionnelle ou sauter avec un bouton — et par là-même rappelle au joueur ou à la joueuse l'importance de son implication corporelle dans l'interaction avec le jeu. Dans cette catégorie très minoritaire de jeux, *Tombash* (2006) a trouvé une place d'esport en petit comité, avec des caté-

64 En ce sens que ses dispositions compétitives ne sont pas normalisées par une autorité de référence. Cet éclatement n'est pour autant pas un frein pour les joueurs et joueuses de pratiquer le Build Battle d'un serveur Minecraft à un autre.

65 Module ajouté à un serveur Minecraft qui modifie ou ajoute des fonctionnalités. Contrairement au mod, il agit principalement côté serveur et ne nécessite généralement pas d'installation par les joueurs.

66 modification volontaire du terrain du jeu (relief, montagnes, rivières, biomes) par les joueurs afin de façonner le paysage.

gories compétitives inspirées de l'aïkido ou du grappling, des tournois en ligne parfois dotés de *cash prizes*, et une structuration purement communautaire. La *Tombash Martial Arts* (TMA), par exemple, se présente comme un groupe social organisé sur Discord, qui forme les joueurs et joueuses et gère l'organisation de compétitions en ligne.

Le *motion gaming* prolonge cette mise en évidence du corps en proposant toute une gamme de périphériques alternatifs, tels que la Kinect de Microsoft, la Wiimote de Nintendo ou, avant eux, les *dance pads* des jeux d'arcade rythmiques, qui ne mobilisent les mains des joueur·ses que de manière marginale, le plus souvent pour maintenir l'équilibre à l'aide d'une barre fixée à l'arrière de la plateforme de jeu. Un exemple notable d'esport-*ilinx* se trouve dans la scène *Nii Sports* (2006), portée à la fois par le speedrun, qui consiste à enchaîner successivement les six épreuves, actif depuis 2015, et par un public bien plus inattendu : des résident·es d'EHPAD, pour lesquels le jeu constitue avant tout un outil d'animation ou de médiation thérapeutique. Certain·es d'entre eux·elles, accompagné·es par l'association Silver Geek, écument ainsi les LAN françaises, telles que la Paris Games Week ou la Gamers Assembly, à l'occasion de tournois spécifiquement dédiés aux seniors.

Dans un registre plus expérimental et artistique, *Tekken Torture Tournament* (2001) d'Eddo Stern pousse encore plus loin la logique de l'*ilinx*. Ce dispositif hacké détourne le combat de Tekken 3 (1997) en équipant chacun·e des trente-deux participant·es du tournoi de brassards électrodes reliés à une PlayStation, lesquels délivrent des décharges électriques en réponse aux blessures subies par leur avatar dans le jeu. Il s'agit pour Eddo Stern de révéler la dimension incarnée du jeu vidéo en transformant la douleur et la perte de contrôle en éléments centraux et difficilement oubliables de l'expérience ludique. Le dispositif relie très visiblement le virtuel au réel, déstabilisant le geste du joueur et de la joueuse et plaçant le corps au cœur de la performance pour le·la spectateur·rice comme pour le joueur ou la joueuse. *Tekken Torture Tournament* est également un commentaire sur la perception de l'effort rendu palpable par un effet visible sur le corps de l'athlète, et remet en avant le rôle du corps dans la performance sportive. À travers ce dispositif extrême, il parle d'une possibilité de design expérientiel assez inexplorée par les industriels du jeu vidéo « sérieux ».

La réalité virtuelle, qui constitue elle aussi une forme de motion gaming, et dont on peut retracer la généalogie jusqu'au Virtual Boy (1995) ou au Sensorama (1962), lequel mobilisait d'ailleurs l'odorat. Parmi l'ensemble des jeux en réalité virtuelle, *Beat Saber* (2019) s'est progressivement imposé comme une pratique sportive à part entière, voyant émerger une communauté d'amateurs et d'amatrices structurée autour d'une pratique compétitive soutenue. En témoigne l'élaboration d'un jargon extensif permettant de qualifier à la fois les types de niveaux (Tech, Speed, Challenge, Acc, True Acc) ainsi que la qualité des performances: le FC (Full Combo), qui désigne la réussite d'un niveau sans manquer un seul bloc, ou le NF (No Fail), un mode de jeu autorisant la poursuite de l'entraînement malgré des erreurs sur des niveaux particulièrement exigeants. On observe également l'émergence de formes institutionnelles. Des plateformes telles que ScoreSaber et BeatLeader font office de références internationales pour les leaderboards de custom maps, tandis que les Beat Saber Mapping Awards récompensent chaque année, depuis 2021, les meilleures créations issues de la communauté.

Des associations se structurent également, à l'image du CVRE (Collegiate Virtual Reality Esports), un réseau universitaire américano-européen organisant des compétitions en ligne et en présentiel, principalement articulées autour d'un serveur Discord, comblant ainsi le vide organisationnel laissé en 2022 par la disparition de la Beat Saber League, tournoi historique de la scène compétitive. Le jeu en réalité virtuelle se heurte toutefois à plusieurs limites, qu'elles soient matérielles, autonomie des batteries, ergonomie des dispositifs ou liées à la fatigue physique qu'il engendre, ainsi qu'au coût élevé du matériel au regard d'usages quotidiens encore très marginaux. La VR et le *motion gaming* suscitent néanmoins un intérêt croissant de la part d'acteurs institutionnels et commerciaux. Le Comité International Olympique a ainsi intégré des titres tels que *Just Dance* (Ubisoft, 2009) ou *Eleven Table Tennis* (For Fun Labs, 2020) lors de l'Olympic Esports Week de 2023. En France, l'Esports Virtual Arena (EVA) développe un réseau de salles de réalité virtuelle, proposant une offre explicitement située à l'intersection du divertissement et de la sportivisation⁶⁷.

67 À titre personnel, il me semble intéressant de suivre l'évolution de jeux VR comme I Am Security (2024), qui mêlent alea, mimicry et ilinx, vers des formes d'esport.

3. Pour un design du post-spectaculaire *

165-188



L'ensemble de ces recherches, visant à observer et à rendre compte des pratiques amatrices de l'esport, s'inscrit dans une tradition de recherche attentive aux usages ordinaires, aux environnements de pratique et aux formes d'engagement situées. Cette démarche fait écho à l'idée d'un retour au réel, notamment développée par Victor Papanek dans *Design for the Real World* (1971), où il défend une posture de designer-enquêteur·rice attentif·ve aux besoins et aux usages concrets, soucieux·se de comprendre les milieux de vie et d'assumer pleinement une responsabilité sociale. Elle rejoint également la pensée de Brian Massumi et Erin Manning, qui met l'accent sur l'affect et le mouvement comme forces premières, antérieures au langage et à la forme. Dans cette perspective, le sens n'est jamais donné d'avance : il émerge de relations, d'intensités et de processus en cours, faisant de l'art et du design des pratiques de recherche capables d'activer des devenirs plutôt que de produire des objets figés. C'est précisément cette conception ouverte, sensible et processuelle de la recherche qui sera ensuite mise en pratique par William Gaver, Anthony Dunne et Elena Pacenti à travers le développement des cultural probes. Pensés comme des outils d'enquête ethnographique exploratoires, ceux-ci invitent les participant·es à documenter leur quotidien au moyen d'objet, cartes, journaux, photographies afin de faire émerger des observations portant sur des dimensions

intimes, tacites ou implicites de la vie courante, difficilement saisissables par des méthodes plus systématiques.

Plus récemment, Nicolas Nova aborde la recherche-création dans *Enquête / Création en design* (2021) et la définit comme la « production et l'usage d'artefacts, des affiches aux dispositifs interactifs en passant par du mobilier ou des expositions pour favoriser le développement ou le renouvellement de connaissances et de savoirs. ». À l'origine de ces artefacts il place la figure du ou de la designer-enquêteur·rice qui fait appel à différentes disciplines (sciences humaines, ingénierie) avec une approche généraliste⁶⁸, et à sa sensibilité propre pour développer des processus de recherche dont la finalité n'est pas nécessairement de donner une solution à un problème mais plutôt d'ouvrir, entretenir et mettre en forme des questions.

À la différence du jeu vidéo en général, qui dispose d'un historique bien établi dans le champ de la recherche-création, notamment à travers le *mod art*, les installations interactives ou le machinima ; l'esport ne connaît à ce jour que très peu de travaux relevant de cette approche. Parmi les rares exceptions, on peut citer *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness* (2012), dans lequel Angela Washko sillonne les villes de *World of Warcraft* afin d'engager des discussions avec les joueur·ses autour des formes d'oppression vécues par les femmes dans le jeu ; ou, plus directement liés aux cultures compétitives, plusieurs projets d'Eddo Stern, tels que *Best Flamewar Ever* (2007), qui transpose en performance vidéo les débats enflammés d'un forum d'*EuroQuest* autour du capital culturel vidéoludique, ou encore *Tekken Torture Tournament* (2001), présenté plus haut. On trouve en revanche un corpus de créations plus abondant quoique moins académique ou formalisé consacré aux pratiques de l'esport sur YouTube, notamment à travers les chaînes 3kklipsphilip pour *CS:GO*, Salc1 pour *Minecraft* ou Gbay99 pour *League of Legends*. L'absence relative de recherche-création consacrée à l'esport ouvre ainsi un espace fécond pour interroger le geste sportif et sa portée sociale, technique et culturelle. Elle me conduit, en tant que designer-enquêteur·rice, à puiser des manières de faire dans la riche histoire des play studies dont je considère que mon domaine d'action relève ainsi que dans des approches issues de l'ethnographie ou de la sociologie, afin de porter un regard attentif sur l'ordinaire de l'esport.

68 Nicolas Nova identifie l'approche généraliste et spontanée des disciplines très codifiées comme un facteur de pertinence de beaucoup de designers.

Je m'appuie ici en particulier sur l'ouvrage *Design et humanités numériques* d'Anthony Masure (2017), qui, à l'instar de Nicolas Nova, considère que la recherche-création ne répond pas à un modèle prédéfini et ne se limite pas à l'application de protocoles préétablis: il ne s'agit pas d'un processus de conception, mais bien d'un processus de recherche. Masure interroge ce que le design peut apporter aux humanités numériques⁶⁹ en tant qu'outil critique, en le définissant comme un ensemble d'opérations matérielles, esthétiques et politiques capables de produire et de transformer des connaissances. Il identifie à ce titre trois apports principaux: 1. rendre visibles et sensibles les opérations⁷⁰ du numérique; 2. introduire une réflexion critique sur les dispositifs numériques; 3. proposer des modes d'enquête situés et expérimentaux par le faire. Ces trois axes structurent la présente sous-partie. Je reprends ici la notion de design acentré développée par Masure dans *Design et humanités numériques*. Celle-ci désigne le refus de placer l'utilisateur·rice comme point focal du processus et de la finalité de la recherche⁷¹, afin de considérer plutôt les interactions entre l'ensemble des acteur·rices d'un écosystème humains, techniques et structurels comme des éléments à articuler.

Observer et décrire l'ordinaire, les structures socio-techniques

Un procédé récurrent chez les artistes ou collectifs qui s'intéressent au jeu vidéo comme mode d'expression consiste à intervenir directement sur le dispositif ludique — par une modification de la plateforme, comme dans *Tekken Torture Tournament*, ou du jeu lui-même, comme dans *Velvet Strike* afin de déplacer les possibilités d'action. L'artiste s'écarte ainsi du geste « normal » de jeu pour faire émerger, par cette translation, certaines caractéristiques d'intérêt visuel ou poétique — à l'image des espaces liminaux de *Counter-Strike* chez Kristoffer Zetterstrand — ou pour recomposer des enjeux socio-culturels au sein même du jeu, comme le rôle de l'animal dans *Age of Empires II* chez Neilson Koerner-Safrata.

69 Les humanités numériques désignent la relation entre le domaine des sciences humaines et sociales et les technologies du numérique et l'étude de l'impact du numérique sur les sciences humaines et sociales.

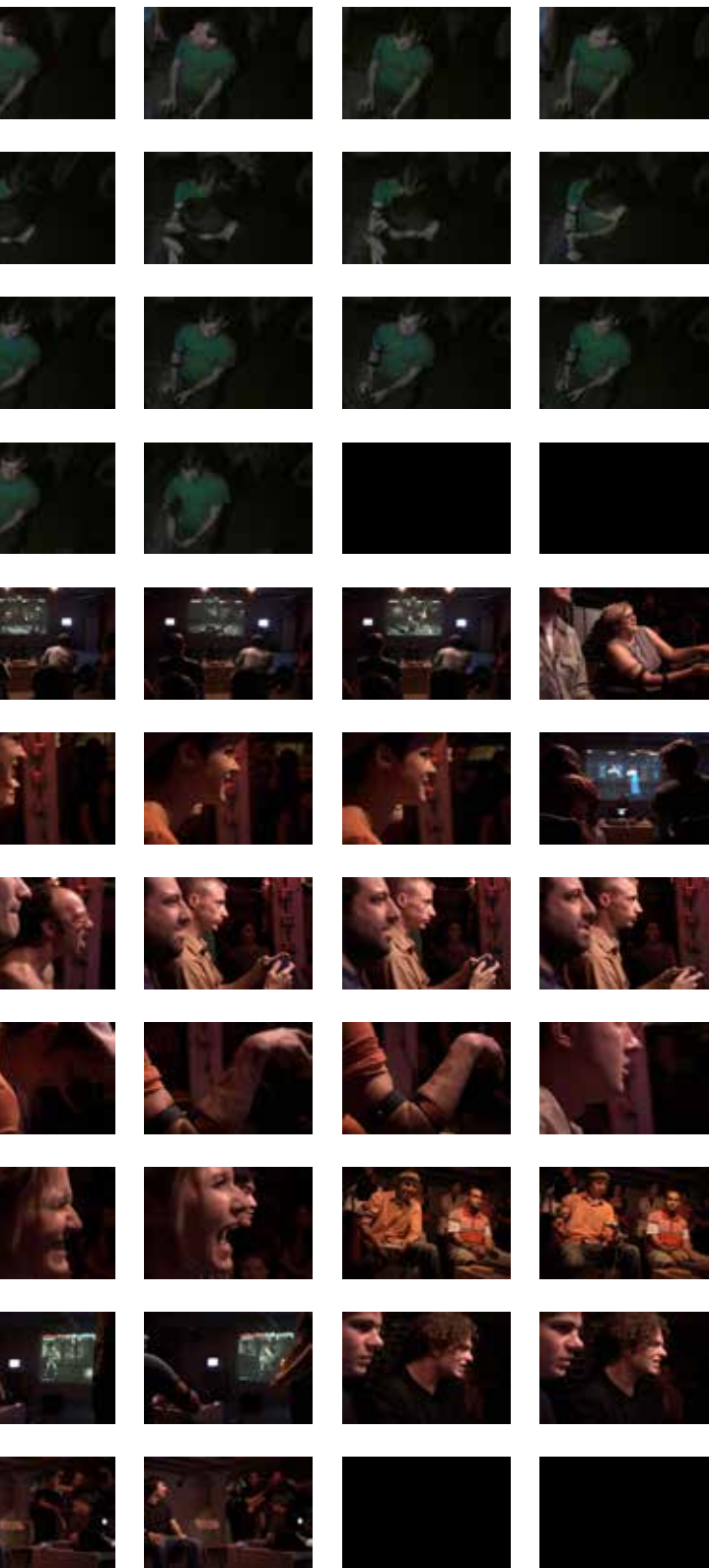
70 Masure définit l'opération comme l'ensemble des gestes techniques, procédures, formats, structures fonctionnelles qui rendent possible le numérique et ses usages.

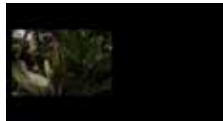
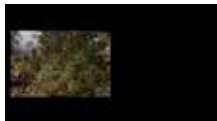
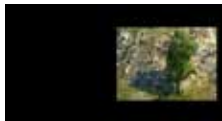
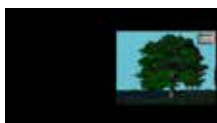
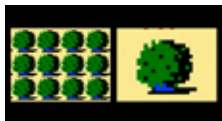
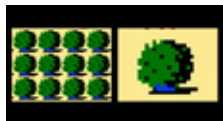
71 Une telle approche conduit selon Masure à normaliser les comportements et à masquer les enjeux techniques, politiques et économiques sous couvert d'empathie.

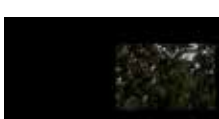
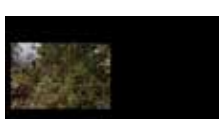
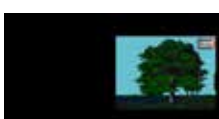
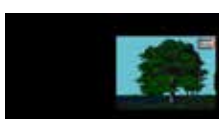
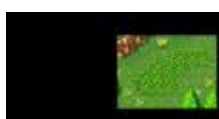
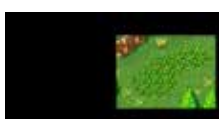
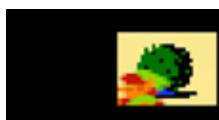
Une autre approche consiste à agir de manière plus « distante », sans intervenir sur le répertoire de possibles de l'œuvre ludique, mais en opérant une sélection de matière visuelle à partir de laquelle l'artiste développe un propos critique sur des enjeux contemporains. On peut citer à ce titre *Parallels I-IV* (2012-2014) de Harun Farocki, ou plus récemment le court métrage *World at Stake* (2025) du collectif *Total Refusal*, qui met en scène des séquences issues de jeux de sport pour en renverser les attentes de performance et de victoire, au profit de l'échec et de l'absurde: un golfeur incapable de frapper sa balle, une équipe de football jouant contre elle-même. Ce renversement fonctionne alors comme une métaphore permettant d'interroger les comportements sociaux face aux crises globales, entre sentiment de paralysie collective, impossibilité d'agir au sein d'un système, et indécision entre autonomie individuelle et inertie sociale.

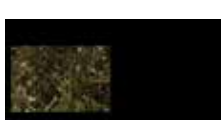
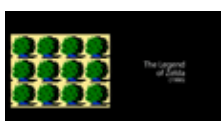
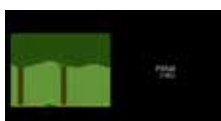
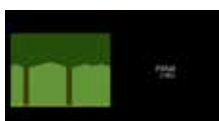
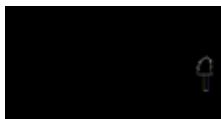
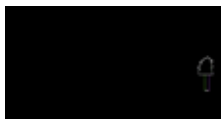
J'inscris mon projet dans cette lignée de pratiques qui étudient les situations ludiques en se plaçant plus ou moins en biais de celles-ci, afin d'en extraire des enjeux socio-techniques. Mon approche s'en distingue toutefois par un léger déplacement méthodologique et thématique. Il consiste à interroger la manière dont les gestes de l'esport, qu'ils soient centraux dans la performance, comme la préférence pour un personnage, ou périphériques, comme la tradition du pseudonyme, s'articulent à des pratiques antérieures. Il s'agit d'examiner ce qu'ils reconfigurent, les situations nouvelles qu'ils produisent et, in fine, ce que cet état des choses révèle du champ social de l'esport, dans ses dimensions humaines, techniques et structurelles. Ce positionnement prolonge ainsi les analyses de Dominique Cardon sur la recomposition des rapports de force et des régimes de visibilité au sein des environnements numériques.

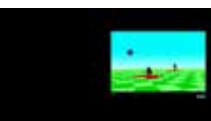
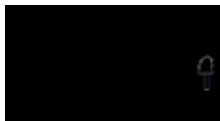
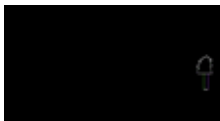
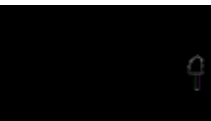
Concrètement, il s'agit d'identifier, au sein de l'espace sportif, une pratique singulière et de l'examiner à l'aide d'un ensemble d'outils analytiques issus des cultures numériques, mais également de domaines pratiques et théoriques dont le lien avec celles-ci est a priori moins évident, afin de les éclairer: les *skins* mis en perspective avec l'anthropologie du vêtement; le chat Twitch rapproché du théâtre-forum, dans la lignée de Boal; ou encore le jargon des jeux lu par analogie avec le langage musical. Cette démarche met en pratique des cadres d'analyse déjà développés dans la recherche académique, à l'image de l'article *Understanding Esports Teamplay as an Emergent*











Parallels I-IV

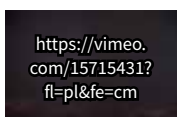
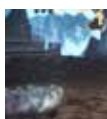
Harun Farocki



<https://www.youtube.com/watch?v=k3tpEFuTvzc>



Tekken Torture Tournament Eddo Stern





Choreography (Rusk, Ståhl, Jusslin, 2022), qui envisage la coordination en jeu comme une chorégraphie émergente, tacite et co-crée en temps réel par les joueur·ses. Dans un registre plus général, et centré sur le jeu lui-même, on peut également mentionner l'étude *Player Behavioural Modelling for Video Games* (Bakkes & Spronck, 2012), qui propose une lecture statistique fine des comportements en jeu en croisant cinq familles de métriques, actions, stratégies, temporalités, performances et indicateurs synthétiques souvent récurrentes dans la littérature académique consacrée à la modélisation des comportements ludiques, et aboutissant à l'identification de groupes de styles de jeu : compétitif, explorateur, opportuniste et défensif.

Cette étude de terrain, enrichie d'outils plus ou moins empiriques, doit permettre de comprendre les conditions d'existence de ces pratiques singulières : entre ce que le dispositif rend possible et comment les joueurs et joueuses négocient avec. La comparaison constitue pour moi un geste d'ouverture : elle regarde d'autres perspectives et multiplie les clés de compréhension pour inscrire les phénomènes observés dans un cadre plus large que celui seul de l'esport. C'est un procédé que j'apparente volontiers à l'archéologie des médias, qui cherche à éclairer la compréhension des médias nouveaux par l'étude de ceux du passé ; une application au design que Jussi Parikka envisage et qui peut dans mon cas nourrir une réflexion sur le « deuil sportif » : le rapport des joueur·ses à des maps de *Counter-Strike*, à des champions de *League of Legends* qui ont connu une disparition forcée, ou encore à la désertion progressive de la scène compétitive de *Agario*.

Si cette démarche peut être facilitée chez le designer qui a déjà un certain degré d'immersion dans le champ de l'esport, qui lui permet d'être au fait de ses enjeux internes et de disposer d'un réseau social de joueur·ses-témoins, elle bénéficie également d'un regard tout à fait extérieur : pour qui certaines particularités sont immédiatement visibles par absence d'accoutumance du voir et du faire. *Grand Theft Hamlet* (2024) offre un exemple particulièrement éloquent des atouts et des limites de cette posture d'outsider. Sam Crane et Pinny Grylls, respectivement acteur de théâtre et réalisatrice de documentaires, élaborent pendant les confinements du COVID-19 l'idée de monter une représentation de Hamlet au sein de *GTA V*. Leur position extérieure au champ vidéoludique se révèle fertile sur deux points : d'une part, iels repèrent les joueurs et joueuses de

GTA Online comme des acteur·rices et les transforment en interprètes d'un classique du théâtre britannique. D'autre part, ils comprennent le chaos permanent du multijoueur en tant qu'outil de narration émergente, en cela qu'il rend le déroulement et l'issue de leur projet très incertains.

Grand Theft Hamlet trouve néanmoins ses limites dans un manque certain de rigueur technique et de compréhension de la portée du machinima, dont il est en fait une reformulation: aucune mobilisation du Rockstar Editor, alors même que Grylls se réclame d'une avant-garde cinématographique déjà largement investie depuis les années 2000 (avec *Rehearsal for Retirement* sur GTA: San Andreas, ou les séries *Red vs Blue* ou *The Leet World*). L'approche de Crane et Grylls les conduit également à scénariser des moments pourtant présentés comme spontanés, suggérant (volontairement ou non) que leur intervention d'auteur et d'autrice, qu'il s'agisse d'écrire des scènes ou de porter Hamlet dans le jeu, manipule un fouillis de narrations émergentes au service d'une entreprise plus noble. Sur ce point, la critique de Corentin Lê sur Critikat résume assez bien la réception du film chez les joueur·ses de GTA Online: « tout sonne faux dans *Grand Theft Hamlet* qui, en plus de poser un regard folklorique sur la violence ludique inhérente à la franchise GTA, ne s'intéresse au fond que très peu à celles et ceux qui y jouent. Los Santos n'est ici qu'un territoire pittoresque qui sert à injecter une dose de burlesque au grand récit rebattu de la crise existentielle⁷² ».

Matérialiser, vers des formes documentaires

Enfin, pour aborder la mise en forme de telles enquêtes dans le cadre de l'esport, et après avoir pris appui sur plusieurs artistes et œuvres étroitement liés au champ du jeu vidéo, il apparaît pertinent de mobiliser le travail de deux artistes dont les démarches de documentation de phénomènes sociaux, techniques ou politiques contemporains offrent des outils particulièrement féconds pour appréhender l'esport sous un angle anthropologique.

Il convient d'abord de s'attarder sur le travail de Bertille Bak. Sa pratique artistique repose sur la mise en lumière de collectifs dans leurs hiérarchies comme dans leurs gestes ordinaires observés en situation quotidienne

72 La démarche du documentaire *Knit's Island, l'île sans fin* (2023), qui traite lui aussi de la question de l'arrêt du monde à l'heure du COVID-19, est bien plus sincère et pertinente que *Grand Theft Hamlet* dans les parallèles qu'elle tisse avec les mondes virtuels.

et engagés dans des processus de co-création, à travers des médiums variés tels que l'installation, la vidéo ou la photographie. Son œuvre se caractérise par une attention soutenue portée aux pratiques collectives de communautés marginalisées, souvent susceptibles d'échapper à des formes d'enquête ethnographique plus traditionnelles. Bertille Bak aborde ces groupes au moyen de dispositifs filmiques, photographiques et performatifs situés à la frontière du documentaire et de la mise en scène. Son travail ne consiste pas à représenter un collectif depuis une position extérieure, mais à faire émerger ses logiques internes: gestes, règles implicites, formes d'organisation matérielles et sociales. Cette démarche s'appuie régulièrement sur des temps d'immersion prolongés au sein de communautés spécifiques, qu'il s'agisse de l'équipage d'un paquebot de croisière à Saint-Nazaire, de mineur-es indonésien·nes ou de demandeur·ses d'asile. Cette immersion conduit l'artiste à co-produire les images avec les participant·es plutôt qu'à les extraire comme de simples objets d'observation. Les dispositifs qu'elle met en place reposent fréquemment sur des jeux de rôles, des détournements ou des reconstitutions, permettant de rendre visibles des savoir-faire, des gestes, professionnels ou rituels, des hiérarchies ou encore des rythmes de travail. Le documentaire, chez elle, ne vise pas une objectivité descriptive, mais une démonstration sensible des structures souvent invisibles qui régissent une pratique collective. Sa méthode, tout comme la sobriété de ses formes documentaires et la relation de complicité qu'elles instaurent avec les personnes filmées, constitue une source d'inspiration directe pour un champ encore peu exploré: celui d'une anthropologie de l'esport, attentive aux individu·es pour mieux observer les structures sociales, culturelles, médiatiques, symboliques et techniques dans lesquelles ils et elles évoluent.

Dans cette perspective, le moyen-métrage *Knit's Island, l'île sans fin* (2023) et *Bac à Sable* (2021), bien qu'étant nettement moins fermement ancrés dans une démarche de co-création comme chez Bak, s'inscrivent dans une approche documentaire à visée narrative mais aussi anthropologique des pratiques du jeu multijoueur. Les auteur·rices de *Bac à Sable*, Charlotte Chérici et Lucas Azémar, développent pour réaliser leur œuvre un procédé de récolte et de restitution de la matière documentaire qui présente des proximités méthodologiques certaines avec celui de Bertille Bak. Entièrement tourné au sein de GTA Life (un serveur de

jeu de rôle francophone basé sur *STAV*), le film s'intéresse à cet espace de modélisation de la société contemporaine, dans lequel les joueurs et joueuses incarnent des personnages sociaux dotés d'un métier, de relations, d'un espace personnel et d'un statut social. Le film interroge la manière dont des comportements humains fondamentaux — aspirer à une place dans la société, agir selon des normes, interagir socialement — se rejouent dans un monde qui ne s'impose pas aux joueur·ses, mais qu'ils et elles construisent collectivement et qu'ils peuvent quitter sans conséquences.

Les artistes documentent notamment le rapport de joueur·ses francophones à l'imaginaire hollywoodien, dans lequel ils et elles sont plongé·es dans la ville de Los Santos (pastiche de Los Angeles), ainsi que le décalage entre les rôles sociaux occupés dans la vie réelle et ceux endossés dans l'espace du jeu. Pour construire leur dispositif documentaire, Chérizi et Azémar jouent eux-mêmes le jeu : ils et elles font parvenir des CV à Weasel News, chaîne d'information locale, passent des entretiens et intègrent l'équipe de journalistes afin de justifier à même le roleplay leur récolte de matière documentaire. Ce faisant, ils et elles assument une position hybride d'auteur·rices-joueur·ses, à la fois observateur·rices et pleinement participant·es, inscrivant leur démarche dans une continuité assez directe avec les méthodologies d'immersion et de co-production chères à Bertille Bak.

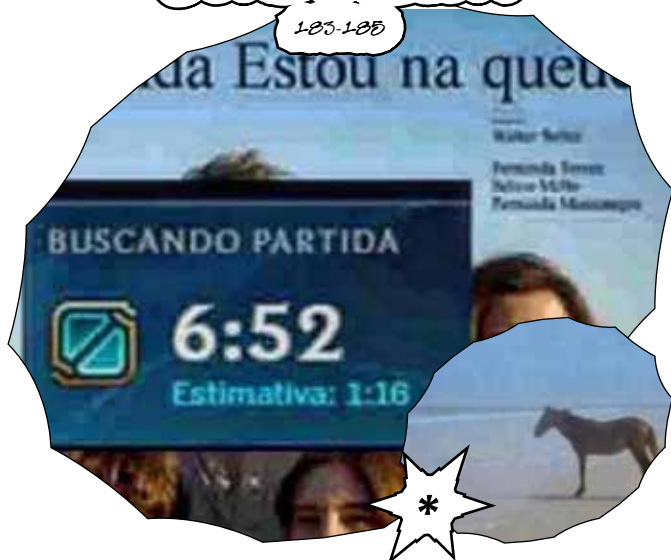
Une autre approche que j'envisage pour cette recherche-crédation relève sans doute moins d'une observation « à la Bertille Bak », qui prend racine dans l'immersion et l'émergence de récits directement issus des personnes. Elle vise cependant, à sa manière et avec ses moyens propres, à produire elle aussi un témoignage et à porter un regard sur des réalités sociales et techniques contemporaines, non pas à partir de voix singulières, mais par le biais d'observations volontairement plus distancées et systémiques. Elle se trouve en filiation assez directe avec les travaux du collectif DISNOVATION.ORG — composé de Nicolas Maigret et Maria Roszkowska — dont la pratique s'appuie sur le *data-scraping* et la data-visualisation pour produire, dans leurs propres termes, des expositions « provocantes » autour de problématiques actuelles comme le changement climatique, la consommation de l'eau ou les flux de données sur Internet. Leur travail veut faire émerger l'observation par la collecte, l'agencement et la monstration de données à grande échelle, à partir de

systèmes et d'infrastructures du numérique. Pour le dire autrement, là où l'approche de Bertille Bak conduirait par exemple à recueillir le récit de joueur·ses de *Call of Duty* sur leur expérience de la latence en jeu, celle de DISNOVATION systématiserait la collecte d'une telle information sur un territoire donné afin de montrer comment elle se comporte sur celui-ci — ce qu'il fait avec son projet *PING MAP* (2011) en mesurant les temps de réponse des sites gouvernementaux des pays de l'ONU depuis l'Europe.

Parmi les projets de DISNOVATION, *The Museum of Failures* (2016–2018) est l'un de ceux qui retiennent particulièrement mon attention. Projet multiforme — mêlant muséographie, workshops et publication, évolutif et participatif — il est dédié aux récits oubliés de l'innovation technologique. Il met en déroute le mythe d'un progrès technique linéaire, maîtrisé et invariablement couronné de succès, pour, à l'inverse, mettre en récit le rôle central de l'échec, de l'accident et du dysfonctionnement dans l'histoire des technologies. En exposant de nombreux projets avortés, erreurs, accidents et catastrophes industrielles, *The Museum of Failures* constitue à la fois une base de données et une archive alternative de trajectoires technologiques oubliées, ainsi qu'un rappel précieux de la non-coïncidence entre temps historique et progrès de l'espèce humaine. L'accès gratuit à des API proposées par des éditeurs comme Riot Games (VALORANT, League of Legends), par des plateformes spécialisées telles que GRID Open Access (CS2, Dota 2), ou encore par des réseaux sociaux où l'esport fait l'objet de discussions soutenues — Twitter et Reddit, bien que leur accès gratuit limite les projets de grande envergure — permet d'envisager des démarches dans la lignée de *PING MAP* ou de *The Pirate Cinema* (2012–2014). Ces deux projets proposent des visualisations critiques de la géographie mondiale à l'ère d'Internet: le premier se concentre sur ses centres, ses périphéries et ses « ghettos », tandis que le second s'intéresse aux itinéraires et à la qualité des échanges peer-to-peer.

Conclusion

183-185



J'ai construit ma recherche autour d'un déplacement volontaire du regard porté sur l'esport. Il prend appui sur ma propre trajectoire de joueur et de designer, engagée dans l'analyse de l'esport professionnel, notamment autour de League of Legends et Counter-Strike, tout en cherchant à s'écarter des représentations dominantes de l'esport, qu'elles soient médiatiques, spectaculaires ou expertes.

Plutôt que de présenter l'esport comme un objet défini par ses seules scènes professionnelles, ses messes sportives, ses audiences ou ses logiques de marchandisation, j'ai cherché à explorer les marges du dispositif de l'esport-spectacle : celles des pratiques amatrices, souvent invisibilisées, mais pourtant largement constitutives de ses formes, de ses normes et de ses dynamiques socio-compétitives. L'esport n'est ainsi ni une simple affaire de compétition, ni un champ social homogène. Il constitue un ensemble de pratiques hétérogènes, traversées par des modes d'appartenance et d'exclusion, par des détournements créatifs ou des formes de résistance citoyenne, propres à chaque jeu et à chaque communauté de joueurs et joueuses. J'ai proposé d'en rendre compte en mobilisant des approches sociologiques, celles de Dominique Cardon sur le champ social à l'ère du numérique et de T.L. Taylor sur l'identité gamer ainsi que des media studies, avec les travaux de Lisa Nakamura sur les formes d'exclusion systémiques ou de Mia Consalvo sur l'ethos du cheat. Le regard que je porte sur les pratiques

amatrices vise également à remettre en question une lecture linéaire de l'esport, qui distribuerait et opposerait strictement amateur·rice·s et professionnel·le·s selon des logiques de progression et de hiérarchisation, notamment à l'aune des notions de playbour et de la figure de l'influenceur·euse, qui tendent à brouiller ces distinctions.

L'analyse proposée souligne que l'esport est un milieu traversé de tensions : entre institutionnalisation par la propriété intellectuelle et usages informels, entre standardisation et détournements, entre visibilité médiatique et pratiques discrètes, entre agendas industriels et intérêts citoyens. Les exemples abordés au fil de ce travail ont permis, je l'espère, de montrer que ces pratiques amatrices ne constituent ni un simple vivier de talents pour la scène professionnelle, ni un résidu périphérique de l'économie du spectacle. Elles forment au contraire le cœur battant du champ social de l'esport, en permettant la production et la circulation des savoirs, en contribuant à l'élaboration de normes socio-compétitives — avec leurs notions propres de fair-play, de sociabilité ou de pratiques langagières — et en participant à la contestation de projets politiques portés par les acteur·rice·s de la gouvernance, à travers la création de contenus, de collectifs et la formulation de revendications qui dépassent parfois le cadre strictement sportif.

Mon approche a ainsi cherché à mettre en évidence les tensions structurelles qui traversent les écosystèmes de l'esport contemporain, en m'appuyant notamment sur les travaux de T.L. Taylor et de Benjamin Loveluck consacrés aux formes de gouvernance participative. D'un côté se trouvent les plateformes et les éditeurs, qui encadrent de manière très large les conditions de jeu, les régimes de visibilité et les formes de légitimité accordées aux pratiquant·e·s. De l'autre, les joueur·euse·s développent des usages qui composent avec ces cadres, en les contournant, en les négociant ou en les internalisant. L'esport apparaît ainsi comme un espace de négociation permanente entre des systèmes techniques et économiques puissants bien que fragiles et aujourd'hui fortement dépendants d'intérêts nationaux. Ces pratiques, sans toujours se penser ni se revendiquer comme explicitement politiques, héritent de normes existantes, les reconfigurent et en produisent de nouvelles. Elles façonnent notamment des rapports spécifiques à la masculinité, à la technique, à la réussite sociale ou aux formes de sociabilité.

En mobilisant des références issues de la recherche-cr  ation et de pratiques artistiques contemporaines, j'ai cherch      esquisser des mani  res de rendre visibles les dynamiques de l'esport amateur. Qu'il s'agisse de d  marches fond  es sur l'observation situ  e et hyper-localis  e,    l'image des travaux de Bertille Bak ou de Charlotte Ch  rici, ou de dispositifs de collecte et de visualisation de donn  es    grande   chelle, tels que ceux d  velopp  s par DISNOVATION, ces approches constituent autant d'outils pour appr  hender un terrain contemporain riche, mais encore largement sous-explor   par les champs de l'art et du design.

L'esport appara  t ainsi comme un observatoire privil  gi   des mutations du monde num  rique : standardisation des pratiques par les plateformes, formes de gouvernance et de surveillance algorithmique, invisibilisation de certains r  gimes de travail, mais aussi tactiques ordinaires d'appropriation, de contournement et de n  gociation d  velopp  es par les usager  s. L'  tude des pratiques amatrices permet de saisir ces dynamiques multiples au plus pr  s de leur mat  rialit   sociale et technique.

Cette attention port  e    l'ordinaire de l'esport ouvre des perspectives concr  tes pour la recherche-cr  ation en design : dispositifs d'enqu  te situ  s, formes documentaires collaboratives, visualisations critiques de donn  es, ou encore exp  rimentations sensibles autour des gestes, des corps et des r  gimes de visibilit   propres aux pratiques comp  titives. En ce sens, l'esport peut   tre envisag   comme un laboratoire des cultures num  riques contemporaines, au sein duquel se fabriquent, entre dispositifs techniques et usages, des formes sociales transfrontali  res et instables. Ce m  moire ne pr  tend donc pas clore un champ d'  tude, mais en proposer une entr  e situ  e. Il entend ouvrir un espace de recherche et de cr  ation    poursuivre, o   l'esport n'est plus seulement envisag   comme spectacle ou industrie, mais comme un terrain critique    partir duquel penser, par le design, nos mani  res contemporaines de faire soci  t   avec et par le num  rique.



Ouvrages

• BROHM, Jean-Marie. *Sociologie politique du sport*. Paris: Presses Universitaires de France, coll. «Que sais-je?», 1976.

• MIGNON, Patrick. *Le sport-spectacle: introduction critique*. Paris: Presses Universitaires de France (PUF), 2002.

Agamben, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif? et autres essais*. Paris: Éditions Payot & Rivages, 2009.

• BESOMBES, Nicolas. «L'esport, ou la sportivisation du jeu vidéo». Dans: Genvo, Sébastien & Philippette, Thibault (éd.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, p. 443-457. Presses universitaires de Liège, 2023.

• BOURDIEU, Pierre. *La Distinction: Critique sociale du jugement*. Éditions de Minuit, Paris, 1979.

• CARDON, Dominique. *Culture numérique*. Presses de Sciences Po, 2019.

• Taylor, T. L. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press, 2012.

• LU, Zhouxiang. *A History of Competitive Gaming*. Routledge, 2022.

• HEINICH, Nathalie. *De la visibilité: excellence et singularité en régime médiatique*. Gallimard, 2012.

• RICHARD, Gabriela T. «At the Intersections of Play: Intersecting and Diverging Experiences across Gender, Identity, Race, and Sexuality in Game Culture». Dans: Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. & Tynes, Brendesha (éd.), *Diversifying Barbie & Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, p. 71-91. ETC Press, 2016.

• NAKAMURA, Lisa. «Gender and Race in the Gaming World». Dans: *The Routledge Companion to Media and Gender*, Routledge, 2014.

• CHUN, Wendy Hui Kyong. *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*. Cambridge: MIT Press, 2006.

• AYRES, R. , & SZYMANSKI, S. (2011). *Sport, Media and Mega-Events*. Londres: Routledge.

• DEREKA. BURRILL. *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture*. New York: Peter Lang, 2008.

• BOAL, Augusto. *Theatre of the Oppressed*. Londres: Pluto Press, 1974.

• ECO, Umberto. *L'œuvre ouverte*. Paris: Le Livre de Poche, 1971.

• LOVELUCK, Benjamin. *Réseaux, libertés et contrôle. Une généalogie politique d'internet*. Paris: Armand Colin, 2015.

• TRICLOT, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Zones, 2011.

• MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard, 1945.

• BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press, 2008.

• CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1953.

• NOVA, Nicolas. *Enquête / Création en design*. Paris: B42, 2021.

• MASURE, Anthony. *Design et humanités numériques*. Paris: B42, 2017.

• MASSUMI, Erin & MASSUMI, Brian. *Pensée en acte – Vingt propositions pour la recherche-crédation*. Dijon: Les presses du réel, 2018.

Articles de recherche

- SÉNAUX, Benoît. «A stakeholder approach to football club governance». *International Journal of Sport Management and Marketing*, 2008, Vol. 4 n°1, p. 4-17.
- REITMAN, Jason G. , ANDERSON-COTO, Maria J. , WU, Minerva, LEE, JeSeok & STEINKUEHLER, Constance. «Esports Research: A Literature Review». *Games and Culture*, 2020, Vol. 15 n°1, p. 32-50.
- WAGNER, Michael G. « On the Scientific Relevance of eSports ». *Actes de l'International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, États-Unis, juin 2006*.
- LAGAERT, Susan & ROOSE, Henk. « Exploring the adequacy and validity of 'sport': Reflections on a contested and open concept ». *International Review for the Sociology of Sport*, 2016, Vol. 51 n°4, p. 485-498.
- PHILLIPS, Matthew J. ««Loading...representation»: Qualitatively exploring intersecting identities in gaming culture». *SN Social Sciences*, 2025, Vol. 5 n°5, art. 58.
- KUZNEKOFF, J. H. & ROSE, L. M. , « Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues ». *New Media & Society*, 2013, 15(4), p. 541-556.
- WESTSTAR, Johanna & LEGAULT, Marie-Josée. «Building Momentum for Collectivity in the Digital Game Community». *Television & New Media*, 2019, Vol. 20 n°8, p. 848-861.
- WADELL, Thomas F. & IVORY, James D. «White Man's Virtual World: A Systematic Content Analysis of Gender and Race in Massively Online Games». *Journal of Virtual Worlds Research*, 2014, Vol. 7 n°2.
- MARSTON, Hannah R. & SMITH, Stuart T. « Interactive Videogame Technologies to Support Independence in the Elderly: A Narrative Review ». *Games for Health Journal*, 2012, Vol. 1 n°2, p. 139-152.

- MÜLLER, Hannah. « The Censorship of German Video Games: The Effects of National Sensitivity to Violence in Entertainment Content ». Thèse (Bachelor of Fine Arts), Department of Art and the Clark Honors College, University of Oregon, 2015.
- VANSYNGEL, Samuel. « Les jeux vidéo, un sport moyen ? : Une sociologie de la production du spectacle sportif ». Thèse de doctorat, Université Paris 13, 30 septembre 2024.
- TAYLOR, T. L. « Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture ». First Monday, 2006, Special Issue #7, Command Lines: The Emergence of Governance in Global Cyberspace.
- KÜCKLISH, Julian. « Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry ». The Fibreculture Journal, Vol. 5, 2005, article 25.
- MAIA, Felipe. « Entre des cubes et des ballons — La Copa Roblox réinvente le foot en Amérique du Sud ». Immersion, Vol. 9, mai 2024, p. 132-143.
- KLÍMA, Ondřej. « Whose Voice Matters? The Gaming Sphere and the Blitzchung Controversy in eSports ». American Journal of Cultural Sociology, 2022.
- BIRLOUEZ, Hélène. « Fast & Fabulous ». Immersion, Vol. 9, mai 2024, p. 43-57.
- LEGIERSE, Tom & RUOTSALAINEN, Maria. « Deconstructing esports: Why we need to acknowledge bodies in a move toward more equitable esports practices ». Eludamos: Journal for Computer Game Culture, 2024, Vol. 15 n°1, p. 163-181.
- ANDERSON, Sky LaReil. « Mobile Gaming Behaviors: An Exploratory Study of Mobile Game Players' Agency in Space and Time ». Eludamos: Journal for Computer Game Culture, 2018, Vol. 9 n°1.

- ZERVAS, Kostas & MARONITIS, Konstantinos. « Digital bonds: a gamers' perspective on the role of on-line gaming communities in fostering social interaction and identity ». International Review for the Sociology of Sport, 2025.
- KOSTER, Raphaël. « Le jeu vidéo comme manière d'être au monde ». Nouvelle revue d'esthétique, Presses universitaires de France, 2013, Vol. 2013/1 n° 11. p. 99-106
- RUSK, Fredrik, STÅHL, Matilda & JUSSLIN, Sofia. « Understanding Esports Teamplay as an Emergent Choreography: An Ethnomethodological Analysis ». Eludamos: Journal for Computer Game Culture, 2022, Vol. 13 n°1, p. 49-80.
- BAKKES, Sander C. J. , SPRONCK, Pieter H. M. & VAN LANKVELD, Giel. « Player behavioural modelling for video games ». Entertainment Computing, 2011, Vol. 3 n°3, p. 71-79.
- BURGESS, Jean. Vernacular Creativity and New Media. Thèse de doctorat, Queensland University of Technology, 2007.

Sites Internet

- Sports News «NBA Media Deal Boost: A Financial Leap Forward in 2025». [en ligne]. Sports News, 12 mai 2025 [consulté le 29 octobre 2025].
<https://www.sportsnewsai.com/nba-media-deal-boost-a-financial-leap-forward-in-2025>
- Grand View Horizon. «Media Rights - Esports Market Statistics, 2024-2030». [en ligne]. Grand View Horizon, 2024 [consulté le 29 octobre 2025].
<https://www.grandviewresearch.com/horizon/statistics/esports-market/revenue-source/media-rights/global>
- Fragster Team. «Esports2024 in Numbers: Key Stats and Industry Trends». [en ligne]. Esports-Agentur. [consulté le 29 octobre 2025]. <https://www.esports-agentur.net/esports-2024-in-numbers-key-stats-and-industry-trends/>
- Jannik Linder. «HR In The Esports Industry Statistics». [en ligne]. Gitnux, 2025 [consulté le 29 octobre 2025].
<https://gitnux.org/hr-in-the-esports-industry-statistics/>
- Conseil de l'Europe. «Recommandation sur le sport et le bien-être». Conseil de l'Europe, 1992 [consulté le 19 août 2025]. <https://rm.coe.int/16804ca89a>
- Kristine Tuting. «Faker's right hand is insured for an extremely large amount of money ». [en ligne]. ONE Esports, 10 juillet 2023 [consulté le 24 novembre 2025].
<https://www.oneesports.gg/league-of-legends/fakers-right-hand-insurance/>
- sp4deshia. «1980 – Space Invaders Championship: la première compétition nationale ». [en ligne]. Retourversesport.com [consulté le 29 août 2025]. <https://retourversesport.com/1980-space-invaders-championship-la-premiere-competition-nationale/>
- Actu stream. «JOEL POSTBAD». [en ligne]. Actu Stream [consulté le 10 novembre 2025]. <https://actustream.fr/streamers/joel-postbad>

• CGTN. « Honor of Kings sets new record with 139 million daily active users ». [en ligne]. CGTN, 2025 [consulté le 29 octobre 2025]. <https://news.cgtn.com/news/2025-10-27/Honor-of-Kings-sets-new-record-with-139-million-daily-active-users-1HO6Ftdj6o/p.html>

• TurboSmurfs. « League of Legends player count and statistics ». [en ligne]. TurboSmurfs, 2025 [consulté le 21 octobre 2025]. <https://turbosmurfs.gg/article/league-of-legends-player-count-and-statistics>

• France Esports. « Baromètre France Esports – Résultats de l'édition 2023 ». [en ligne]. France Esports, 2023 [consulté le 26 novembre 2024]. <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2023/>

• Korea Creative Content Agency. « 2024 Game Industry White Paper ». [en ligne]. Korea Creative Content Agency, 2024 [consulté le 25 août 2025]. <https://welcon.kocca.kr/en/support/resources/381>

• Phil Salvador. « The game availability study, explained ». [en ligne]. Video Game History Foundation, 10 juillet 2023 [consulté le 29 novembre 2025]. <https://gamehistory.org/study-explainer/>

• Anita Mortaloni. « Xbox Celebrates the Gaming and Disability Community for Global Accessibility Awareness Day ». [en ligne]. Xbox Wire, 19 mai 2022 [consulté le 29 novembre 2025]. <https://news.xbox.com/en-us/2022/05/19/xbox-celebrates-the-gaming-and-disability-community/>

• Lin, Brittney. « Diversity in Gaming: An Analysis of Video Game Characters ». [en ligne]. DiamondLobby, 22 février 2023 [consulté le 1 septembre 2025]. <https://diamondlobby.com/geeky-stuff/diversity-in-gaming/>

• The Black Girl Gamers. [en ligne]. TheBlackGirlGamers.com [consulté le 12 novembre 2025]. <https://www.theblackgirlgamers.com>

- Woke Detector. «The official WOKE games ranking». [en ligne]. wokedetector. cirnoslab. me – full game list [consulté le 15 novembre 2025]. <https://wokedetector.cirnoslab.me/full-list>
- Elon Musk. «Too many game studios that are owned by massive corporations. @xAI is going to start an AI game studio to make games great again!». [en ligne]. X (anciennement Twitter), 27 novembre 2024 [consulté le 15 novembre 2025]. <https://x.com/elonmusk/status/1861801046949191686>
- SELL & Médiamétrie. « Les Français et le jeu vidéo : étude 2023 ». [en ligne]. SELL / Médiamétrie. [consulté le 25 août 2025]. https://sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_mars_2024_1.pdf
- Korea Creative Content Agency (KOCCA). «2024 Game Industry White Paper». [en ligne]. WelCon – Content Export Marketing Platform (Welcon), 17 avril 2025 [consulté le 25 août 2025] <https://welcon.kocca.kr/en/support/resources/381/>
- Stop Killing Games. [en ligne]. StopKillingGames.com [consulté le 17 novembre 2025]. <https://www.stopkillinggames.com/>
- LCSPA (LCS Players Association). [en ligne]. LCSPA – About [consulté le 17 novembre 2025]. <https://www.lcspa.org/about>
- Whitney Museum of American Art. Super Mario Clouds, [en ligne]. Whitney Museum of American Art – Collection [consulté le 8 novembre 2025]. <https://www.whitney.org/collection/works/20588>
- Kristoffer Zetterstrand. 2002 Paintings, [en ligne]. Zetterstrand.com – Works [consulté le 8 novembre 2025]. <https://zetterstrand.com/works/2002-paintings/>
- RSG (Rhizome's Velvet Strike). [en ligne]. Rhizome – Net Art Anthology [consulté le 8 novembre 2025]. <https://anthology.rhizome.org/velvet-strike>

• **Treecko.** « The Five Stages of Hax ». [en ligne]. Smogon – The Smog (Issue30) [consulté le 22 novembre 2025]. <https://www.smogon.com/smog/issue30/hax/>

• **Just Dance Wiki.** « Just Dance World Cup ». [en ligne]. JustDance. fandom. com [consulté le 22 novembre 2025]. https://justdance.fandom.com/wiki/Just_Dance_World_Cup

• **Toribash Wiki.** « Toribash Martial Artists (TMA) ». [en ligne]. Toribash. fandom. com [consulté le 22 novembre 2025]. [https://toribash.fandom.com/wiki/Toribash_Martial_Artists_\(TMA\)](https://toribash.fandom.com/wiki/Toribash_Martial_Artists_(TMA))

• **SilverGeek.** [en ligne]. silver-geek. org [consulté le 22 novembre 2025]. <https://silver-geek.org/>

• **Eddo Stern.** « Tekken Torture Tournament ». [en ligne]. eddostern. com [consulté le 22 novembre 2025]. <https://eddostern.com/works/tekken-torture-tournament/>

• **Angela Washko.** « The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft ». [en ligne]. angelawashko. com [consulté le 25 novembre 2025]. <https://angelawashko.com/section/383766-The%20Council%20on%20Gender%20Sensitivity%20and%20Behavioral%20Awareness%20in%20World%20of%20Warcraft.html>

• **Eddo Stern.** Best Flamewar Ever, [en ligne]. eddostern. com – Works [consulté le 25 novembre 2025]. <https://eddostern.com/works/best-flamewar-ever/>

• **Corentin LÊ.** « Beaucoup de bruit pour rien ». [en ligne]. kritik. com [consulté le 4 décembre 2025]. <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/grand-theft-hamlet/>

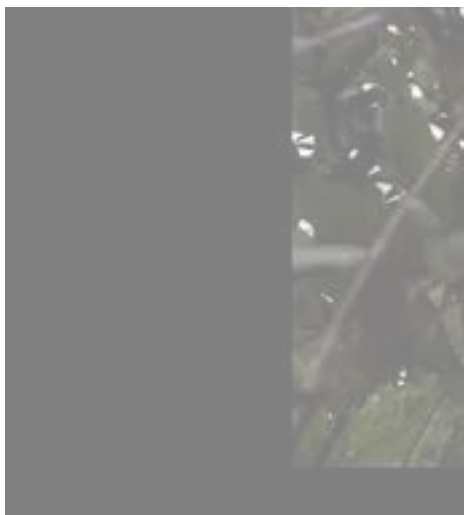
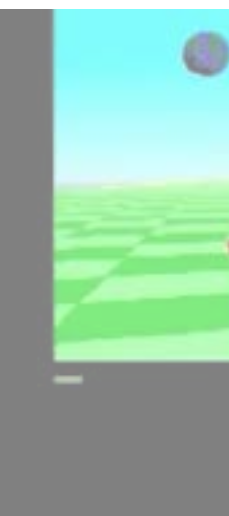
• **Adrien Mitterand Minch.** « Homo Ludens ». [en ligne]. kritik. com [consulté le 4 décembre 2025]. <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/knits-island-lile-sans-fin/>

Ludographie

- Riot Games. *League of Legends*. Los Angeles: Riot Games, 2009.
- Valve. *Counter Strike: Global Offensive*. Bellevue: Valve Corporation, 2012.
- Epic Games. *Fortnite*. Cary: Epic Games, 2017.
- Nintendo. *Mario Kart 8 Deluxe*. Kyoto: Nintendo, 2017.
- Riot Games. *Valorant*. Los Angeles: Riot Games, 2020.
- TiMi Studio Group / Tencent Games. *Honor of Kings*. Shenzhen: Tencent, 2015.
- Riot Games. *League of Legends: Wild Rift*. Los Angeles: Riot Games, 2020.
- Rebellion Developments. *Sniper Elite 5*. Oxford: Rebellion, 2022.
- Supercell. *Clash of Clans*. Helsinki: Supercell, 2012.
- PokeMMO. s. l. : s. n. , 2012.

Conférences & vidéos

- **L'ÉQUIPE.** « La place de l'esport par les éditeurs - L'Equipe esport ft. Gentle Mates, Joblife, BLAST, Ubisoft ». [en ligne]. YouTube, 3 novembre 2025 [consulté le 3 novembre 2025].
<https://www.youtube.com/watch?v=h1WFzpNDdwY>
- **3kliksphilip.** « Interview with a Cheater ». [en ligne]. YouTube, 18 avril 2018 [consulté le 3 décembre 2025].
https://www.youtube.com/watch?v=gniSF1M9g_o
- **Zetterstrand, Kristoffer.** « Pixels and Painting: Artist Talk with Kristoffer Zetterstrand ». [en ligne]. Smithsonian American Art Museum, 6 septembre 2012. [consulté le 16 novembre 2025]. <https://www.gamescenes.org/video-pixels-and-painting-artist-talk-with-kristoffer-zetterstrand-2012/>
- **3kliksphilip.** « Counter-Strike's Hidden Gamemodes ». [en ligne]. YouTube, 8 avril 2018 [consulté le 3 décembre 2025].
<https://www.youtube.com/watch?v=tTyIPL2hOLc>
- **Ridou le Chat.** « L'ERREUR qui a failli DÉTRUIRE RiotGames ». [en ligne]. YouTube, 10 mars 2025 [consulté le 4 décembre 2025].
<https://www.youtube.com/watch?v=tTyIPL2hOLc>
- **Draxtor.** « Our Digital Selves: My Avatar is Me [full feature film] ». [en ligne]. YouTube, 18 mars 2018 [consulté le 16 novembre 2025]. <https://www.youtube.com/watch?v=GQw02-me0W4&t=531s>
- **Skilloz.** « The World Record History of Blue Yourself in Mario Kart 8 Deluxe ». [en ligne]. YouTube, 19 janvier 2022 [consulté le 26 août 2025]. <https://www.youtube.com/watch?v=JR4isHLuAko&t=164s>
- **y0081376.** « parallels I-IV ». [en ligne]. YouTube, 6 mai 2022 [consulté le 27 novembre 2025].
<https://www.youtube.com/watch?v=JkmyuOKYZVvk>



Imprimé à l'ESAD Orléans
le 16/03/2026

Papiers : Couché Chromolux
Metallic Silver 250 g,
(couverture)
Olin Rough Nacré 100 g
(intérieur)
Format: 100 × 230 mm
Pagination: 200

Typographies:
Arek Armenian Italic (titres),
Source Sans (labeur),
Badger Regular (divers)