

Institut d'ethnologie
Faculté des lettres
et des sciences humaines
Rue Saint-Nicolas 4
CH-2000 Neuchâtel
<http://www.unine.ch/ethno>

Eric SALBERG
Rue Jaquet-Droz 39
2300 La Chaux-de-Fonds
076 693 09 75
eric.nelson.salberg@gmail.com

Eric SALBERG

**L'e-sport comme loisir sérieux : carrière, gratifications et obstacles
d'une pratique amateur en Suisse romande**

Mémoire de master en sciences sociales - pilier anthropologie

Directeur du mémoire : M. Christophe Jaccoud

Membre du jury : Mme. Ellen Hertz

Soutenu le 21 septembre 2023

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier toutes les personnes qui ont participé à cette recherche et se reconnaîtront peut-être dans les lignes qui suivent. Merci de m'avoir confié un morceau de vos vies. J'espère que ce travail pourra vous en rendre une partie.

Merci à Erik Mendola pour son enthousiasme anthropologique et pour nos longues sessions de jeu sans lesquelles ce travail n'aurait pas vu le jour.

Merci à David Javet pour ses encouragements et pour m'avoir suggéré d'aussi bonnes pistes aux prémices de ce travail.

Merci à Prof. Christophe Jaccoud pour son suivi de qualité, ses retours précieux et son sens de l'orientation lorsque je me perdais dans les dédales de ce mémoire.

Merci à Prof. Ellen Hertz pour ses critiques aussi pertinentes que pointues. Un grand merci également pour sa disponibilité et son regard bienveillant durant mes longues années d'études.

Merci à Géraldine Félix pour son soutien sans faille et nos longues matinées d'écriture.

Merci à Crista Hunziker pour sa relecture attentive et ses retours d'une grande richesse.

Merci à Alexandre Da Costa pour nos échanges stimulants, son oreille attentive et ses relectures précises.

Finalement, au moment de clore ce chapitre de ma vie, merci à toutes les personnes qui, de près ou de loin, par leur débats endiablés ou leur écoute sans faille, par leur pertinence ou leur manque de sérieux, ou tout simplement par leur simple présence, m'ont fait grandir durant ces longues années d'études, dont la richesse a dépassé toutes mes espérances.

Table des matières

Remerciements	3
Introduction.....	7
Méthodologie	15
Observations-participantes et entretiens ethnographiques	15
Entretiens formels	17
Sources complémentaires en ligne	18
Changement de focale.....	20
Ma posture : réflexivité et positionnement.....	22
Ethique de la recherche : éthique processuelle, pseudonymat et anonymat	22
Chapitre 1 : Cadre analytique	25
Ancrage théorique.....	25
La perspective des loisirs sérieux.....	25
Les économies de la grandeur	29
Enjeux définitionnels	33
L'e-sport est-il un sport ?	34
Se professionnaliser : projets identitaires et développement de compétences	37
Construire un modèle entre carrière, engagement et espaces sociaux de la pratique	39
Communauté ou espaces sociaux ?	39
Les degrés d'engagement : occasionnel, amateur et professionnel.....	44
Les étapes d'une carrière : initiation, développement, maîtrise et discontinuité	47
Chapitre 2 : un loisir complexe	53
Le système de jeu.....	53
Les attaques	55
Complexifier le jeu	56
Des règles officielles pour la compétition	60
Chapitre 3 : l'e-sport de loisir et les tournois.....	65
Du loisir occasionnel au loisir sérieux : l'e-sport de loisir	65
Les tournois	70
Vignette ethnographique d'un premier tournoi.....	71
Un amateurisme sérieux.....	75

Le système weekly, monthly et major.....	78
Monde domestique, monde industriel et monde de l'opinion	82
Couts et gratifications	85
La passion du jeu	87
Le désir de s'améliorer	87
Appartenir à une communauté	90
Chapitre 4 : Les obstacles au développement de la pratique	93
La diversité des structures	93
Des structures e-sportives amateurs : présentation de la démarche	94
La genèse d'une structure e-sport amateur	97
Le modèle d'affaire de l'association fribourgeoise	100
Un club e-sportif subventionné.....	103
Un club orienté vers le service aux joueurs	106
Positionnement du club	109
La communauté comme ressource et le financement comme limite.....	113
Un mode de vie ambigu	115
Genre	118
Masculinité geek ou athlétique	120
Des obstacles spécifiquement féminins.....	122
Conclusion.....	125
Bibliographie.....	131

Introduction

Dans ce travail, je m'intéresse à l'e-sport sous le cadrage du « loisir sérieux ». Ce choix de concept, emprunté à Robert A. Stebbins (1992, 2001, 2020) figure de proue de la sociologie des loisirs américaine, met à l'écart l'e-sport professionnel dans le but de m'intéresser à un e-sport amateur et local. En effet, les loisirs sérieux se situent précisément entre le loisir occasionnel et le travail et mettent l'accent sur les aspects complexes, socialisants et satisfaisants de loisirs qui se consomment sur la durée. L'enjeu dans ce travail est de comprendre comment des personnes peuvent s'engager dans le « monde social » (Stebbins, 2001 : 54) à la fois dispersé et connecté de l'e-sport et y trouver des satisfactions très concrètes. Un second enjeu est de comprendre comment une économie de l'e-sport, régulièrement ramenée à son caractère global, peut exister dans le contexte local de la Suisse romande.

Définir l'e-sport est une affaire complexe. S'il revient à Wagner d'en avoir proposé la première définition¹, Besombes (2016) lui reproche son manque de précision et en propose une alternative plus descriptive et opérante : l'e-sport, la contraction de l'expression anglaise *electronic sport* peut se définir comme « un affrontement codifié de joueurs, par écran(s) interposé(s), lors de compétitions *online* ou *offline* de jeux vidéo. » (Besombes, 2016 : 20-21). Sous-jacent à cette définition se trouvent quatre conditions que le chercheur pense comme « indispensable » pour décrire le phénomène : « l'affrontement entre joueurs réels, l'organisation de compétitions, leur réglementation, et le lieu de l'affrontement, à savoir l'univers virtuel du jeu vidéo retransmis sur des écrans. » (2016 : 21). Cette définition nous rappelle également que les termes « e-sport » et « jeu vidéo » ne sont pas équivalents, car le l'e-sport est une pratique très spécifique (compétitive) d'un jeu vidéo.

En effet, les jeux vidéo sont un loisir émergent depuis les années 1970 dont le développement est concomitant à celui des technologies de l'information et de la communication depuis les années 1950 déjà. À partir des années 1990 et le début des

¹« "eSports" is an aera of sports activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies » (Wagner, 2006 : 2 cité par Besombes 2016)

années 2000, les jeux vidéo prennent de plus en plus appui sur l'essor d'Internet et les possibilités de mise en réseau (Reichsteiner, 2022 ; Besombes, 2018).

L'e-sport, ou sport électronique, apparaît à cette époque en Corée du Sud grâce à une politique pionnière de développement d'une bande passante de haut-débit dans l'ensemble du pays à travers des cybercafés, les « PC-bangs ». Ces lieux permettront à des joueuses et joueurs réels de s'affronter en réseau, par écran interposé, sur le jeu *StarCraft* puis de se monter en équipe dans des compétitions toujours plus médiatisée (Chikh, 2011). La première compétition mondiale d'e-sport, les Worlds Cyber Games, aura lieu à Séoul en 2000.

L'e-sport va progressivement se développer dans le reste de l'Asie, aux Etats-Unis et en Europe (Newszoo, 2022), et connaître une exposition médiatique sans précédent depuis le début des années 2010 à la suite de l'apparition de plateformes de streaming telle que Twitch.tv (Besombes, 2018). Aujourd'hui, l'e-sport est une industrie globalisée qui se situe à l'intersection des loisirs, du sport et des médias sociaux.

Or que sait-on de l'e-sport ? Ou plutôt, que croit-on en savoir ? Dans les médias suisses romands (*RTS, Le Temps*) il existe une croyance résolument optimiste en l'e-sport, liée à la performance économique et médiatique de son industrie mondialisée. Il est très rare qu'un article de journal ou un reportage ne parle pas du « milliard de chiffres d'affaires au niveau mondial »², de « l'engouement en Corée du Sud » que l'e-sport « ne cesse de susciter »³, des « milliers de supporters qui chantent et applaudissent »⁴, « des talents qui se professionnalisent »⁵, d'une industrie « qui a de

² « L'e-sport séduit le CIO, qui organise un premier tournoi virtuel » RTS 12h45, publié le 02.05.2021, consulté le 08.09.2023. <https://www.rts.ch/play/tv/12h45/video/le-sport-seduit-le-cio-qui-organise-un-premier-tournoi-virtuel-?urn=urn:rts:video:12167439>

³ « Le e-sport ne cesse de susciter l'engouement en Corée du Sud, magnifié par la formation et le sens du spectacle » RTS 19h30, publié le 18.10.2022, consulté le 08.09.2023. <https://www.rts.ch/play/tv/19h30/video/le-e-sport-ne-cesse-de-susciter-lengouement-en-coree-du-sud-magnifie-par-la-formation-et-le-sens-du-spectacle?urn=urn:rts:video:13475129>

⁴ « C'est quoi l'e-sport ? » RTS Y'a pas école. Publié le 25.07.2021, consulté le 08.09.2023. <https://www.rts.ch/play/tv/ya-pas-ecole-/video/cest-quoi-le-sport-?urn=urn:rts:video:14173661>

⁵ Voir note 3.

beaux jours devant elle »⁶, de l'e-sport qui « cartonne auprès des jeunes »⁷ et qui a réussi à « séduire le CIO ».⁸

Une rapide revue médiatique montre que l'e-sport constamment y est introduit comme une *success story*⁹. Les difficultés que connaît l'industrie au niveau suisse y sont rarement analysé et généralement masqué par la conviction dans une croissance future : « En Suisse on en est qu'au frémissement du phénomène, mais j'ai la nette impression qu'il sera amené à croître » peut-on lire dans un article du journal *Le Temps* datant de 2017¹⁰.

Ce même article couvre la tenue du premier *International Gaming Show* (IGS) à Lausanne, une convention dédiée au *gaming* à Beaulieu. Tout en expliquant qu'au-delà des quelques initiés, la majorité du public n'y comprenait pas grand-chose ; tout en interrogeant un expert qui expliquait l'absence de professionnels en Suisse, c'est l'espoir dans un avenir meilleur pour l'e-sport qui émerge de l'article. Il est clair qu'au moment de lancer une grande convention internationale, l'espoir était permis. Mais ce que l'article ne dit pas – et qu'aucun article n'est venu corriger par la suite – c'est que l'IGS a dû annuler la tenue de sa troisième édition quelques semaines avant son ouverture à cause du retrait de la plupart de ses sponsors.

Il en est allé de même pour la Geneva Gaming Convention qui s'est arrêté après 2 éditions et a laissé ses organisateurs endettés. Dans le registre des grandes convention, seul le HeroFest à Berne a réussi à perdurer. Les raisons de ce succès sont peut-être à trouver dans un second article du *Temps*, datant de 2019, qui décrit comment les opérateurs de télécommunications suisse sont « à la conquête de l'e-sport suisse »¹¹. On y apprend que Swisscom a investi dans la Swisscom Hero League

⁶ Voir note 3.

⁷ « E-sport, la Suisse s'en mêle. » RTS Basik. Publié le 20.03.2023, consulté le 08.09.2023. <https://www.rts.ch/play/tv/basik/video/e-sport-la-suisse-sen-mele?urn=urn:rts:video:13878721>

⁸ Voir note 2

⁹ À l'exception du reportage de la RTS datant de mars 2023 qui explicite les grandes différences de moyens d'une structure e-sport à l'autre et le manque de financement général de l'e-sport suisse romand. Voir note 7.

¹⁰ « Lausanne apprend à parler e-sport » *Le Temps* (en ligne), page Sport. Publié le 26 novembre 2017, modifié le 10 juin 2023, consulté le 08 septembre 2023. <https://www.letemps.ch/sport/lausanne-apprend-parler-esport>

¹¹ « Les opérateurs à la conquête de l'e-sport suisse » *Le Temps* (en ligne), page Economie. Publié le 12 mai 2019, modifié le 10 juin 2023, consulté le 08 septembre 2023. <https://www.letemps.ch/economie/operateurs-conquete-lesport-suisse>

– qui se déroule au HeroFest - que UPC a lancé un site d'information sur l'e-sport, que Postfinance va entièrement financer une équipe d'e-sport pendant un an ou encore que la Baloise (le même sponsor qui s'est retiré de l'IGS) a décidé de proposer une assurance pour couvrir le matériel informatique des *gamers*.

S'il est réjouissant de voir autant de sponsors s'impliquer, faut-il encore remarquer que tous ces projets (à l'exception de La Baloise) sont en fait portés par une seule et même agence de consulting : MYI Entertainment. Selon son site internet¹² cette agence 360° conseille les entreprises qui veulent sponsoriser l'e-sport, organise des événements où faire apparaître les marques (à l'image du HeroFest), et gère la communication de ces mêmes sponsors. Cette entreprise est probablement le fleuron de l'e-sport suisse, la véritable *success story* qui se déroule en coulisse, mais elle a un défaut majeur pour la Suisse romande : elle ne se concentre que sur le marché germanophone.

MYI Entertainment révèle ainsi une conséquence du plurilinguisme suisse : les secteurs marketing des grandes entreprises ont tendance à agglomérer la Suisse avec les pays germanophone voisin, l'Allemagne et l'Autriche (abrégé DACH) laissant ainsi la Suisse latine (Romandie et Tessin) sur le banc de touche.

Ces quelques éléments nous montrent déjà comment la Suisse romande se situe en marge du développement de l'e-sport. Dans les médias, la référence récurrente à l'étranger (que ce soit la Corée du Sud ou les Etats-Unis) vient régulièrement masquer les développements réels de l'e-sport à l'échelon local. Bien souvent, les médias ont de bonnes raisons de s'enthousiasmer (comme l'intégration partielle de l'e-sport aux Jeux Olympiques), mais l'analyse reste trop souvent partielle¹³ et laisse supposer l'avènement d'un e-sport qui serait bien développé pour les joueuses¹⁴, performant économiquement et attirant les foules. Or jusqu'ici l'échec des grandes conventions ont montré que les foules ne sont pas au rendez-vous, les structures en place restant

¹² « A propos de nous » MYI Entertainment. N.d. <https://myientertainment.com/fr/about/>

¹³ En l'occurrence, les jeux choisis par le CIO sont des niches auxquelles aucun e-sportif ne joue car les titres les plus en vogue sont la propriété d'éditeurs commerciaux. Ceci est incompatible avec les valeurs du CIO, qui stipulent qu'aucune discipline olympique ne doit dépendre d'un fabricant unique.

¹⁴ À propos du langage épïcène, j'utilise régulièrement le néologisme « joueuses » qui est la contraction de « joueur-euse-s » afin de fluidifier la lecture. À noter cependant que l'e-sport est un milieu largement dominé par les hommes. Dans les parties théoriques, la langue est épïcène, mais lorsque je parle de mon terrain je repasse au masculin pour signaler la quasi-absence de femmes.

largement amateur. Du côté de la performance économique, elle ne se trouve que du côté suisse alémanique.

Ce que les médias romands reflètent dans leur discours c'est ce que j'appelle le rêve de performance de l'e-sport. Ce rêve se situe à la fois à une échelle individuelle, lorsque des jeunes joueuses s'imaginent pouvoir rejoindre de grandes équipes qui développeront leur potentiel (à l'image du portrait de Kinstaar, joueur suisse qui a rejoint une grande équipe française, diffusé dans une émission pour enfant), mais aussi à un niveau sociétal lorsque la croissance annuelle mondiale des revenus de l'e-sport de 13.4% (Newzoo, 2022 :34) encourage sponsors et organisateurs suisse à se lancer dans des projets d'e-sport à perte.

Ce rêve de performance fera figure de sens commun que l'on cherchera à dépasser au sein de ce mémoire. Ce travail vise à montrer un e-sport qui ne dépend pas de grands investisseurs, qui ne vise pas toujours la performance et envisage une professionnalisation par des voies alternatives. Cet e-sport là, largement bénévole, est supporté par un réseau de joueuses passionné-e-s qui s'engagent dans l'e-sport sur le mode du « loisir sérieux » (Stebbins, 1992, 2001, 2020) qui se distingue à la fois du loisir et du travail. Ce mémoire pose la question suivante :

Comment l'engagement des e-sportives et e-sportifs non-professionnels suisse romands remet en question le rêve de performance de l'e-sport ?

Cette problématique vise donc à comprendre les moteurs de l'engagement dans l'e-sport non-professionnel à un niveau local. Elle se décline en trois sous-questions :

1. Quels sont les degrés d'engagement et étapes d'une carrière amateur dans l'e-sport ?
2. Quelles gratifications et coûts y sont liés ?
3. Quelles contraintes à une professionnalisation de la pratique en Suisse romande ?

La position plutôt marginale de la Suisse romande par rapport à l'industrie de l'e-sport au niveau international offre un cadre d'analyse pertinent pour comprendre les enjeux particuliers de cette pratique amateur et bénévole, entre le jeu et le travail. C'est finalement se poser la question de la genèse de l'e-sport : par quel processus un jeu se désigne-t-il comme une pratique sérieuse, et par quel moyen la pratique vise-t-elle

à se professionnaliser ? À travers cette analyse, l'idée est de mieux connaître l'e-sport amateur, et battre en brèche la confusion entre un e-sport local et global.

C'est aussi une manière de montrer comment le temps de loisir, qui ne fait qu'augmenter depuis des décennies en Suisse (Weibel, 2015 ; ValeurS, 2012), peut être occupé avec beaucoup de sérieux et peut-être parfois aboutir à la professionnalisation d'un loisir. L'e-sport n'est-il pas, après tout, le reflet d'une tendance contemporaine à convertir sa passion en un métier ?

Pour réaliser cette étude, j'ai choisi de me limiter au jeu *Super Smash Bros Ultimate*. Deux raisons sont à l'origine de ce choix, l'une personnelle et l'autre stratégique. Premièrement, le jeu est sorti en 2018, année où je songeais déjà au choix de mon sujet de mémoire, et a provoqué un vif regain d'intérêt d'un ami proche et moi-même. Nous avons mis quelques économies en commun pour acheter le jeu, la console Switch et des manettes. Deux ans de vifs affrontements ont suivi, où nous avons petit à petit affiné notre compétence au jeu en s'encourageant mutuellement et avons rencontrés de temps à autres d'autres joueurs qui avaient suivi le même chemin que nous. Pour autant, je n'ai jamais ressenti l'envie de me rendre dans des tournois, comprenant intuitivement que je n'y serais probablement pas très performant car j'avais tendance à répéter les mêmes erreurs sans pour autant y trouver des solutions. C'est seulement en 2020 que je me suis rendu à mon premier tournoi, pas pour essayer d'y concourir sérieusement, mais plutôt en tant que chercheur-joueur dans le dispositif d'observation-participante de ce mémoire. C'est cette familiarité avec le jeu doublée d'une distance envers les tournois qui m'a permis d'entrer dans ce terrain sans difficulté, tout en conservant une part d'inconnu liée à la découverte des compétitions organisées et des structures e-sport.

La seconde raison du choix de ce jeu est stratégique. Si l'on met de côté ma familiarité avec le jeu, une demi-douzaine de candidats potentiels auraient pu le remplacer¹⁵. Il se trouve que l'e-sport sur *Super Smash Bros* présente une particularité à nulle autre pareil. Malgré qu'il s'agisse du jeu de combat le plus vendu de l'histoire, Nintendo, son éditeur commercial, refuse de soutenir la pratique compétitive de son jeu. Cela étant, il n'existe pas de réseau de compétition officiel lié à ce jeu vidéo. Il en résulte que les

¹⁵ Par exemple *League of Legends*, *Fortnite*, *Counter-Strike*, *Rainbow Six-Siege*, *Rocket League*, *Clash Royale*... Tous sont joués en Suisse romande et font l'objet de compétitions organisées.

tournois existants en Suisse romande – entre deux et quatre par semaine - ne sont ni soutenus par Nintendo, ni sponsorisés. La seule ressource qui permet à ces tournois d'exister est la persévérance des joueuses bénévoles à les organiser. Cette configuration rend cette étude de cas particulièrement pertinente pour comprendre comment une pratique non-professionnelle d'e-sport se développe par ses propres moyens.

Ce travail est divisé en deux parties principales : une théorique et une empirique. En premier lieu je ferai une brève revue de littérature qui explicite les principaux enjeux de la recherche sur l'e-sport, puis j'invoquerai les diverses références qui m'ont permis de construire le cadre analytique de ce mémoire. La partie empirique se structure autour des trois situations e-sportives que j'ai observée sur mon terrain : l'e-sport de loisir, les tournois et les structures e-sport. Mais avant tout cela, nous allons faire le point sur la méthodologie de ce travail.

Méthodologie

Ce terrain a été long et éclaté. Il est passé à travers trois phases principales. Une première phase exploratoire de janvier 2020 à mars 2020, qui a été stoppée nette par l'arrivée du Covid en Suisse. Après un long arrêt d'un an, j'ai repris contact avec le terrain en mars 2021, mais c'est seulement à partir d'octobre 2021 que j'ai commencé une deuxième phase que je qualifierais d'intensive, car c'est de là que proviennent la majeure partie de mes données. Cette phase a duré 4 mois, jusqu'en janvier 2022. Puis j'ai gardé contact avec mon terrain pendant quelques mois mais sans chercher à produire de nouvelles données et en m'intéressant plutôt au cadre théorique qui me permettrait de les interpréter. En juin 2022, une troisième phase de terrain complémentaire est intervenue après un changement de cadre théorique. J'ai réalisé deux nouveaux entretiens qui venaient compléter mon jeu de données. Par la suite, mon cadre théorique et problématique a encore changé pour venir se fixer définitivement autour de questions liés à la sociologie des loisirs, et particulièrement la perspective des loisirs sérieux.

Observations-participantes et entretiens ethnographiques

Durant la phase exploratoire, j'ai réalisé deux entretiens exploratoires (un entretien d'expert et un entretien ciblé) et quatre observations participantes dans le cadre d'un séminaire de méthode. Deux observations ont eu lieu à des tournois (Neuchâtel et Genève), une lors d'une session d'entraînement¹⁶ chez un joueur (Neuchâtel), et la quatrième à l'exposition organisé à l'espace Arlaud en marge des Jeux Olympiques de la Jeunesse (Lausanne). Ce qui a été très pratique par la suite c'est d'avoir été invité sur deux groupes WhatsApp : le premier « Smash Bros. Romandie », rassemble les joueuses compétitifs romand-e-s et le second « Seeland Neuch Jura Bernois » rassemble les joueuses autour des villes de Neuchâtel et de la Chaux-de-Fonds. S'en est suivi d'une longue pause due au Covid-19 qui a duré 1 an et demi. Les groupes WhatsApp ont constitué mon unique lien avec le terrain pendant toute cette période.

¹⁶ Une session d'entraînement consiste simplement en un joueur ou une joueuse qui en invite d'autres chez soi dans le but de s'entraîner ensemble.

Je me suis alors focalisé sur des questions plus théoriques, notamment en réalisant un travail important sur l'historique du concept de masculinité hégémonique, concept que je pensais central à mon cadre théorique. J'ai ensuite suivi un séminaire sur la recherche en ligne, qui m'a poussé à réfléchir plus précisément au groupe WhatsApp et aux moyens d'en tirer des données. Finalement, en mars 2021 un joueur a lancé une invitation sur un des groupes WhatsApp pour aller s'entraîner chez lui. Bien que je ne connaissais pas ce joueur, ni lui ni ceux qui se sont rendus à cette session d'entraînement, cette invitation a été pour moi l'occasion de retourner sur le terrain, et a marqué la sortie progressive du Covid.

Mais c'est seulement entre octobre 2021 et mi-janvier 2022 que la majeure partie de mon terrain a été effectuée : je suis allé au festival Herofest à Berne, à une session de jeu libre¹⁷ et deux tournois au Reset bar de la Chaux-de-fonds, à une session d'entraînement et deux tournois à la salle spécialisée dans l'e-sport Exploria à Yverdon-les-bains. Ces observations-participantes étaient l'occasion de produire des descriptions détaillées des tournois et des sessions, mais aussi de réaliser plusieurs entretiens informels principalement avec les organisateurs. Cela représente 4 entretiens ethnographiques avec mes deux informateurs privilégiés. Au dernier tournoi à Exploria, je suis monté sur scène et j'ai parlé au micro pour présenter brièvement ma démarche et proposer à tous les joueurs intéressés de faire un court entretien avec moi. Cela a représenté 8 entretiens ethnographiques supplémentaires avec autant de joueurs.

Ces données d'observation et d'entretien apportent des réponses aux questions suivantes :

- Qui sont les acteurs ?
- Quelles sont leurs motivations ?
- Quels sont les dispositifs ?
- Comment circule l'argent ?
- Quelles sont les différences de genres ?
- Quelles sont les hiérarchies ?

¹⁷ Par session de jeu libre, j'entends un rassemblement de joueuses qui n'utilisent pas nécessairement des règles compétitives. Plus loin dans ce mémoire, j'en parle sous le terme d'e-sport de loisir.

- Quelles sont les institutions et les structures ?

Entretiens formels

En plus des deux entretiens exploratoires cités plus haut, j'ai réalisé, en décembre 2021, pendant ma phase de terrain intensif, deux entretiens semi-directifs. Il s'agit plus exactement de deux entretiens narratifs centré sur le parcours de ces personnes dans l'e-sport. J'ai ainsi interrogé les organisateurs des tournois que j'avais observés (qui étaient mes informateurs privilégiés) dans le but de comprendre la manière dont leur parcours personnel était en lien avec la création de tournois réguliers. Il s'agissait donc de faire le lien entre biographie et institutions, et de saisir le sens que revêt l'e-sport dans leur vie en leur laissant la place de me raconter leur récit à leur manière.

Le premier entretien était avec Joker, un joueur sérieux qui, à la sortie de *Super Smash Bros Ultimate*, a très vite décidé d'organiser une série de tournois dans la région neuchâteloise avec un de ses amis et est assez rapidement arrivé à un très bon niveau de jeu. Au moment de l'entretien, il participait et organisait régulièrement des tournois depuis environ 2 ans.

Le second entretien était avec Captain Falcon, un ancien joueur professionnel reconverti dans le commentaire, puis dans le consulting e-sport. Il a joué son premier tournoi Smash en 2015 à Polymanga et n'a cessé d'organiser des tournois depuis lors. Il a notamment importé le système *weekly monthly major* en Suisse romande en le découvrant dans le *livestream* d'un joueur professionnel américain.

J'ai également utilisé un troisième entretien narratif qui date de 2018, que j'avais réalisé dans le cadre d'un premier travail de Bachelor sur les jeux-vidéos. J'ai redécouvert que le contenu de cet entretien entrait parfaitement dans mon cadre analytique final, et après avoir demandé l'autorisation de réutiliser cet entretien à la personne concernée, j'ai réutilisé ces données. L'entretien était avec Wolf, joueur occasionnel et compétitif à la fois, mais qui ne s'est jamais inscrit à un tournoi. C'est à travers cet entretien qu'est venue la notion d'e-sport de loisir.

Puis, à partir de janvier 2022, j'ai abandonné ma problématique liée au genre pour problématiser un cadre théorique autour de la construction de la valeur socio-économique de l'e-sport. Ce changement faisait suite à des difficultés d'interprétation de mes données à partir du concept de masculinité hégémonique. Je me suis alors

concentré sur les questions de « grandeurs » (Boltanski et Thevenot, 1991) en lien avec les dispositifs socio-économique que j'avais observé, notamment les tournois et les structures e-sport.

J'ai donc réalisé deux entretiens ciblés avec des fondateurs de structures e-sport, une à Genève et l'autre à Fribourg, afin de compléter mon jeu de données. J'ai utilisé pour ces entretiens le « *business model canvas* » (Osterwalder et Pigneur, 2010). L'utilisation de ce canevas a permis structurer l'entretien et d'être le plus complet possible à propos du « modèle d'affaire » de la structure. Ces entretiens ont fait émerger le fonctionnement interne de ces structures et la manière dont les membres s'organisent pour rendre le tout viable économiquement. De plus, ces entretiens ont également permis de faire émerger les obstacles auquel leur modèles d'affaires respectifs ne permettaient pas de répondre.

Sources complémentaires en ligne

Tout au long du processus, je me suis aussi appuyé sur des sources en ligne. Il s'agit principalement des groupes WhatsApp déjà évoqué, qui me donnait un bon suivi de l'actualité de la communauté. Il faut ajouter à cela les chaines Twitch de chacun des tournois hebdomadaires, qui donnent un aperçu très différent des tournois par rapport à ce que j'ai pu expérimenter sur place. En effet, la plupart des tournois s'équipent d'une régie pour pouvoir diffuser et commenter les matchs importants en live. Ainsi, sur la dizaine de console qu'on trouve dans les tournois hebdomadaires, une d'entre elle est systématiquement reliée à la chaine Twitch et les matchs joués sur cette console sont diffusés en ligne et commenté en direct. J'ai ainsi fait l'expérience de parfois mieux comprendre les enjeux du tournoi en écoutant le *stream* depuis chez moi qu'en étant sur place.

Youtube est également une plateforme très utilisée. Une grande partie des *stream* produits sur Twitch sont généralement uploadé sur Youtube. On peut donc avoir accès à de nombreuses archives de tournois à travers cette plateforme. Cependant, les vidéos à propos de *Super Smash Bros* sont très nombreuses et assez diversifiée. Une large partie d'entre elle se présentent sous la forme de tutoriels et ont pour but d'expliquer les techniques et stratégies à apprendre pour mieux jouer à *Smash*. Elles m'ont été particulièrement utile pour me bien comprendre le jargon technique. On y trouve aussi le documentaire en 9 épisodes « The Smash Brothers ». Ce

documentaire, raconte l'histoire de 8 grands joueurs qui ont dominé la compétition américaine de *Super Smash Bros Melee* dans les années 2000. Cette série documentaire constitue une excellente entrée en matière pour comprendre les enjeux compétitifs entre joueurs et a inspiré certains youtubeurs, notamment Bronol en France, à réaliser des documentaires autour de la scène e-sportive de *Smash*¹⁸.

À cela s'ajoute des publications sur Twitter où sont publiés les résultats des tournois, les annonces importantes ou les scandales. Les publications étaient généralement partagées et débattues sur le groupe WhatsApp romand, ce qui m'a permis de suivre les débats et de savoir à qui m'abonner sur Twitter pour avoir les bonnes informations.

Finalement il existe aussi un serveur Discord, qui remplit les mêmes fonctions que le groupe WhatsApp mais est moins utilisé. L'avantage de Discord est de pouvoir offrir des canaux de discussions séparés selon les sujets et d'accueillir plus de membres. Il a été créé car le groupe WhatsApp romand a atteint le nombre maximal de membre autorisé par l'application, à savoir 248.

De plus je me suis appuyé sur la presse romande, notamment sur des reportages de la Radio Télévision Suisse (RTS) et des articles du journal imprimé *Le Temps*. Cela représente 8 sujets en lien avec l'e-sport suisse romand ou international qui couvrent la période de novembre 2017 à mars 2023. Si ces reportages et articles de presse sont généralement marqués par un certain optimisme que j'ai souligné en introduction, ils permettent également de reconstituer un historique partiel des événements e-sport marquants pour la région.

En bref, les données en ligne ne manquent pas et sont une partie intégrante du phénomène bien qu'elles ne soient pas l'objet central de mon analyse. De manière générale, elles m'ont permis de mieux comprendre « l'ethos de l'e-sport » (Seo, 2016 :269, ma trad.) : son vocabulaire, ses enjeux spécifiques, ses figures marquantes et ses événements importants.

¹⁸ Voir notamment « SMASH BROS - LE TOURNOI LE PLUS ATYPIQUE ! » Bronol – Smash Bros. Publié le 20.11.2022, consulté le 08.08.2023.
https://www.youtube.com/watch?v=elo0qPirjtM&ab_channel=Bronol-SmashBros

En tout, c'est donc 7 entretiens formels (dont deux exploratoires qui n'apparaissent pas dans ce travail), 12 entretiens ethnographiques, 12 observations-participantes et une multitude de données en ligne qui fondent la matière première de ce travail.

Changement de focale

Par deux fois, j'ai dû réadapter mes questionnements et mes références théoriques afin de mieux comprendre ce qui se jouait dans mes données. Par deux fois, j'ai eu l'impression d'avoir un cadre théorique trop serré ou peu opérant, qui manquait quelque chose d'essentiel que je n'arrivais pas encore à formuler. D'un mémoire sur les questions de genre et de masculinité, je suis passé aux questionnements socio-économiques sur la construction de la valeur économique et des grandeurs sociales dans l'e-sport. Finalement, c'est la découverte de la perspective des loisirs sérieux qui a libéré ma plume.

Ce changement de focale faisait suite aux discours que je recevais de la part des organisateurs et joueurs que j'avais rencontré : lorsque je leur demandais ce qui leur paraissait problématique dans leur pratique, à quel genre de questions un travail comme le mien devait répondre selon eux, ils me parlaient de Nintendo qui ne soutenait pas financièrement l'e-sport et des difficultés économique qui en découlait pour eux. Le « plus gros problème », c'était de savoir comment stabiliser et faire grandir les compétitions de *Super Smash Bros*. Lorsque je leur faisais remarquer qu'il n'y avait pas ou peu de femmes parmi les joueurs, ils en minimisaient l'importance : « on fait beaucoup d'effort pour rendre nos espaces accueillants et safe, mais elles ne viennent simplement pas, alors on ne voit pas trop ce qu'on peut y faire de plus » était la réponse type. Mes questions autour de la masculinité ou du rapport à la féminité ne trouvaient pas vraiment de réponse, et n'en ont trouvé que beaucoup plus tard, lorsque je me suis intéressé à la littérature des *Gender Leisure Studies* (j'y reviendrai). En bref, les questions de genre ne paraissaient pas être un grand sujet pour les joueurs et les joueuses et le concept de masculinité hégémonique ne me paraissait plus si opératoire que cela.

En réorientant mon sujet, j'ai pris le parti de me rapprocher des problématiques pour lesquels les personnes que je rencontrais se sentaient le plus concerné. Ce changement m'a beaucoup aidé à faire parler mes interlocuteurs, et mes données me paraissaient plus riche. C'est à ce moment-là que je me suis intéressé aux « structures

e-sport », c'est-à-dire les organisations en lien avec l'e-sport dont les activités et les statuts légaux sont extrêmement variées. J'ai donc réalisé deux entretiens avec deux présidents d'associations e-sport à Genève et à Fribourg, dans le but de comprendre et comparer le fonctionnement de leur associations respectives (les détails ci-dessous)

Mais au moment d'analyser ces deux entretiens, quelque chose manquait toujours. Or le temps passait, et bien qu'à la fin août 2022 j'avais retranscrits et codé ces entretiens et commencé à rédiger ce qui est devenu le chapitre 4 de ce mémoire, je stagnais par ailleurs.

C'est seulement en février 2023 que le déclic a eu lieu, avec la découverte de la sociologie des loisirs anglophone et spécifiquement la perspective des loisirs sérieux de Stebbins. À travers ce cadre analytique, la grande majorité de mes données trouvaient un sens. C'est à partir de ce moment que j'ai orienté mon travail autour des questions de carrières, gratifications et obstacle à la pratique. On peut donc qualifier cette démarche d'inductive, tant le choix du cadre analytique approprié a été guidé par les données de terrain.

J'ai suivi dans ce sens les conseils de Jean-Pierre Olivier de Sardan (2008) qui distingue la démarche socio-anthropologique de l'approche par hypothèses. Selon lui, faire des hypothèses au début de la recherche dans le but de les confirmer ou infirmer à la fin « n'est pas [une approche] vraiment adaptée à la démarche de terrain socio-anthropologique, où la compréhension des logiques sociales s'élabore progressivement, où le questionnement évolue et la problématique "bouge" au fur et mesure de la progression de l'enquête, où le chercheur suit des "pistes" plutôt qu'il ne s'enferme dans une quête de confirmations, falsifications ou vérifications » (2008 : 72).

Par ailleurs, le chercheur identifie un autre risque lié aux hypothèses : « celui de raisonner en termes de causalités, alors que bien souvent le registre explicatif, au sens strict, échappe à la démarche socio-anthropologique, qui reste fondamentalement descriptive, et accorde une place centrale aux significations émiques » (Olivier de Sardan, 2008 : 73). Or, c'est exactement là où mon cadre théorique final m'a mené : à laisser la place centrale aux significations émiques tout en les prolongeant et les reflétant dans la théorie. Bien que les questions de genre et économiques soient passionnantes, j'avais l'impression d'imposer des concepts surplombants à un terrain qui me criait autre chose.

Ma posture : réflexivité et positionnement

Ce sentiment de « quelque chose qui manque » n'est pas sans rapport avec les raisons pour lesquelles j'ai choisi ce terrain. En effet, les questions qui m'agitaient durant mes années de Master consistaient précisément à me demander comment faire des mes études en anthropologie un métier. Conscient que le choix de mon sujet de mémoire pouvait jouer un rôle prépondérant dans la suite de ma carrière professionnelle, j'ai choisi d'étudier un de mes loisirs préférés : les jeux-vidéos. Je me suis rendu compte par la suite qu'au moment de faire ce choix, je me posais donc la même question que les participants à ma recherche : comment faire de sa passion un métier ? Comment transformer un loisir en une profession ?

La différence entre moi et mes enquêtés consiste plutôt dans la manière dont nous répondons à cette question. Alors que je transforme les jeux vidéo en sujet de recherche, d'autres les transforment en un loisir sérieux, et plus précisément, en e-sport. Bien que nous partagions un même désir de professionnaliser un loisir, les moyens diffèrent. De fait, je ne suis pas un e-sportif et n'ai aucune prétention à le devenir.

En revanche, je mentirais si je disais que je n'ai pas envie que les e-sportifs réussissent dans leur entreprise. Cela ne signifie pas que j'adhère à cette quête infinie de croissance, à ce rêve de performance sans faille qui semble orienter la pratique. Je pense plutôt que l'e-sport gagnerait à se diversifier, à trouver des voies alternatives à la performance à tout prix. Or le terrain que j'ai étudié est précisément un vivier de nouvelles idées, de recherche et d'innovation dans le but de faire fonctionner un e-sport sur un terrain *a priori* défavorable.

Dans ce travail, je défends donc la possibilité que chacun et chacune puissent trouver une voie dans l'e-sport qui leur corresponde si tel est leur désir. Pour cela, la structure socio-économique de l'e-sport suisse romand doit être analysée, et des pistes de développement alternative peuvent être esquissées. La conclusion de ce travail propose quelques idées dans ce sens.

Ethique de la recherche : éthique processuelle, pseudonymat et anonymat

Cette recherche suit les principes et réflexions de la Société Suisse d'Ethnologie (SSE) en matière d'éthique, qui milite pour l'adoption par les ethnologues d'une éthique

processuelle plutôt que procédurale (SSE, 2011 ; Perrin, Bülher, Berthod, Forney, Kradolfer, Ossipow, 2020). Par éthique processuelle sont désignées « les démarches qui font référence à une compréhension englobante, relationnelle et située de l'éthique de la recherche et qui adaptent leurs principes aux particularités de chaque terrain » (Perrin et al., 2020). Il s'agit donc de favoriser une approche réflexive des enjeux et dilemmes moraux de la recherche notamment en ne tenant pas pour acquis une fois pour toute un accord de participation conclu en amont de la recherche qui ne tiendrait pas compte de ses développements futurs.

Etant donnée que ma recherche s'est étalée sur plusieurs années, et n'a trouvé son cadre analytique que sur les derniers moments, j'ai pris le parti d'informer régulièrement mes informateurs de ces développements, en les tenant en courant du cadre analytique dans lequel leur propos seront analysés. De plus, avant les entretiens, je leur donnais idée générale de mes questionnements, leur demandait la permission d'enregistrer et leur indiquait que leur nom serait anonymisés. De plus, je leur rappelais qu'il pouvait me demander à tout moment que certaines données ne fassent pas partie du travail final et qu'ils pouvaient se retirer complètement de la recherche, sans justifications. Finalement, j'ai prévu de rediscuter de la manière dont sont utilisées leur données avec chacun des cinq participants aux entretiens à l'issue de ma soutenance, afin de pouvoir éventuellement apporter des corrections avant de partager plus largement le travail.

Par ailleurs, étant donné que les joueurs que j'ai rencontrés utilisent tous un pseudonyme et que je ne connais pas les vrais noms de la plupart d'entre eux, j'ai tout d'abord envisagé d'utiliser ces pseudonymes en guise d'anonymat. Or si l'on suit les réflexions de la linguiste Marie-Anne Paveau (2013), le pseudonyme revêt effectivement une valeur d'anonymat sur internet, mais peut également être considéré comme « une augmentation dénomminative et énonciative de soi » (2013). Or dans le contexte de mon terrain, le pseudonyme est bien plus une seconde identité qu'un masque. Il est choisi par la personne et tend à persister dans le temps tant les enjeux de réputation sont importants.

J'ai donc choisi d'anonymiser le pseudonyme de mes interlocuteurs en leur choisissant un nom emprunté aux personnages du jeu *Super Smash Bros*. La raison à cela, en plus de la protection de leur identité, est de mettre l'accent sur les processus sociaux

à l'œuvre plutôt leur enjeux personnels. J'ai donc également laissé de côté les éléments les plus intimes et personnels que m'ont confié mes informateurs au profit de données révélatrices d'enjeux sociaux plus large.

Chapitre 1 : Cadre analytique

Ancrage théorique

Ce mémoire est ancré dans deux champs d'études : d'une part la sociologie des loisirs, et tout particulièrement la perspective des loisirs sérieux de Stebbins (1992, 2001, 2020) ; et d'autre part la sociologie pragmatique et tout particulièrement le modèle des économies de la grandeur de Boltanski et Thevenot (1991). Ces deux théories vont nous accompagner tout au long de ce travail. Associées à une approche ethnographique du terrain et une problématique autour des carrières, gratifications et obstacles dans l'e-sport non-professionnel, cela définit synthétiquement la manière dont j'aborde ce sujet.

La perspective des loisirs sérieux

Robert Stebbins est professeur de sociologie à l'Université de Calgary et étudie, depuis 1973, ce qu'il a nommé les loisirs sérieux, puis les poursuites sérieuses. À la suite de recherches sur les musiciens de jazz amateurs et leur relations avec les musiciens professionnels, il publie en 1982 un article où il conceptualise le terme de loisir sérieux (*serious leisure*) qui se distingue des loisirs occasionnels (*casual leisure*), et ont la particularité « d'être satisfaisant et d'offrir une pleine existence » (2001 : 53, ma trad.) tout en se distinguant du travail (*work*). Stebbins va développer cette perspective des loisirs sérieux durant toute sa carrière jusqu'à nos jours. Plus tard s'ajoutera un troisième type de loisir, les loisirs par projets (*project-based leisure*) dont il ne sera pas question ici. L'un des intérêts de la perspective des loisirs sérieux est de proposer une typologie des trois formes principales de loisirs - les loisirs sérieux, les loisirs occasionnels et les loisirs par projets - de mettre en avant leur ressemblances et leur différences et d'explorer leur ramifications (Stebbins, 2020 : 20). La figure 1 synthétise cette architecture complexe. Parmi cette foule de concepts, c'est surtout celui de loisir sérieux qui m'intéressera ici.

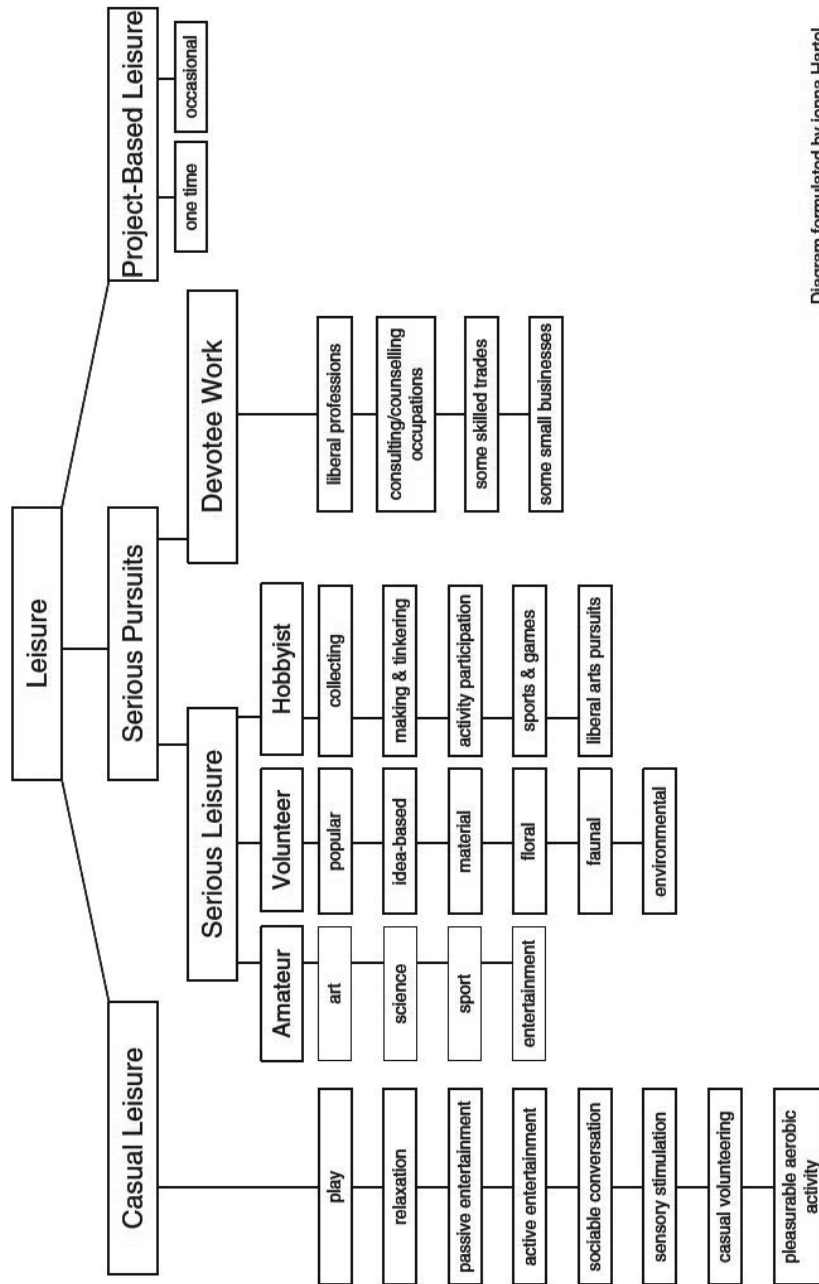


Diagram formulated by Jenna Hartel

Fig. 2.1 The serious leisure perspective

L'idée de Stebbins (1982, 1992, 2001, 2020) est la suivante : dans une société post-industrielle où le temps de travail tend à se réduire de plus en plus, où le travail lui-même perd parfois de son sens, les loisirs sérieux permettent aux amateurs, hobbyistes et bénévoles « d'exprimer leur compétences, réaliser leur potentiel et s'identifier comme des êtres humains uniques » (Stebbins, 1982 : 251, ma trad.). Ces loisirs sérieux se distinguent des loisirs occasionnels en ce qu'ils sont complexes, captivants, s'inscrivent sur le long terme et nécessitent des compétences, des connaissances et une expérience substantielle. Contrairement aux loisirs occasionnels qui sont court-termistes, ne nécessitent pas de compétences particulières et sont essentiellement vus comme des moyens de récupérer après une longue journée de travail, les loisirs sérieux sont en mesure d'offrir une existence satisfaisante et entière grâce à leur complexité et toute une série de gratifications (*rewards*) que les loisirs occasionnels n'offrent pas. De plus, puisqu'ils nécessitent de la persévérance et s'inscrivent dans la durée, ce type de loisir vient avec le sens que les amateurs, hobbyistes et bénévoles qui y participent y construisent une carrière, bien que non-rémunérée.

Aux gratifications individuelles déjà évoqués – développer son potentiel, exprimer son savoir-faire, développer une identité valorisée – s'ajoutent des gratifications sociales. Stebbins cite en premier lieu la possibilité de rencontrer de nouvelles personnes, se faire des amis et en bref, de devenir membre à part entière d'un « monde social vaste » : « une mosaïque complexe de groupes, d'événements, de réseaux, d'organisations et de relations sociales » (2001 : 54, ma trad.). En second lieu, il parle de la gratification ressentie lorsque le groupe accomplit quelque chose de significatif. Il donne notamment l'exemple d'un orchestre qui aurait joué un concert particulièrement émouvant. En dernier lieu, il évoque la gratification que ressentent les participants qui contribuent au maintien et au développement du groupe à travers leur sentiment de se sentir utile, d'aider la collectivité et d'avoir une contribution valorisée à l'existence.

Ces gratifications viennent aussi avec des coûts. Toutes sortes de conflits, de frictions ou de nuisances, inévitables en société, peuvent émerger de temps à autre. Ces coûts, bien que mineurs, peuvent parfois amoindrir les récompenses ressenties par ailleurs. Mais ce que nous dit Stebbins, c'est qu'«une part de ce qui est gratifiant dans les loisirs

sérieux provient du dépassement de l'adversité posée par les différents coûts » (Stebbins, 2001 : 55, ma trad.).

Ainsi les participants qui s'engagent dans un loisir sérieux donné partagent un terrain commun pour construire ensemble, basé sur l'expérience commune des mêmes coûts et récompenses, d'objectifs, de valeurs et de problèmes partagés. Dans ce sens, un loisir sérieux peut devenir un intérêt central de la vie (*central life interest*) lorsque le travail échoue à le devenir. Les loisirs sérieux peuvent alors devenir la réponse à la question suivante :

Si les gens ne trouvent plus d'organisations de travail à laquelle appartenir ou ne peuvent que marginalement y appartenir en tant que consultant externe ou employé à temps partiel, alors comment peuvent-ils devenir membre de la communauté, qu'elle soit conçue comme locale, régionale, nationale ou internationale ? (Stebbins, 2001 : 55, ma trad.).

Selon l'auteur, il y a trois façons dont les loisirs sérieux répondent à cela :

- En permettant aux participants de faire partie d'un monde social enthousiasmant.
- En redonnant une routine à ceux qui n'ont que peu ou pas de travail, puisque de nombreux loisirs sérieux demandent une pratique régulière.
- En offrant un mode de vie basé sur leur loisir (*leisure lifestyle*) et le moyen d'être reconnu et identifié à travers ce mode de vie de loisir (*leisure identity*).

Ainsi, en s'engageant dans une carrière de loisir sérieux, les participants peuvent y trouver un pivot, un intérêt central qu'ils expriment dans un mode de vie particulier et qui peut conduire au développement d'une identité reconnue et valorisée par les autres participants à ce loisir.

C'est d'ailleurs ce qui les distingue des loisirs occasionnels. À l'image du shopping, ou de regarder la télévision, bien qu'étant des loisirs partagés par de nombreuses personnes, ils restent trop superficiels pour se qualifier en tant que mode de vie dans lequel développer une identité propre, au contraire des loisirs sérieux (Stebbins, 1982, 1992, 2001, 2020)

Les économies de la grandeur

La deuxième théorie appartient au domaine de la sociologie pragmatique (Lemieux, 2018). Ce qui m'a frappé sur mon terrain, c'est la volonté souvent affirmée par les organisateurs de vouloir rendre l'e-sport suisse plus grand, plus gros, plus visible, mieux développé et mieux doté. J'ai appelé cela rêve de performance en introduction, mais nous pourrions tout aussi bien la nommer quête de grandeur de l'e-sport, en référence aux économies de la grandeur de Boltanski et Thévenot (1991). Le modèle permet de spécifier la manière dont les personnes font référence à un idéal de grandeur pour justifier les dispositifs qu'elles mettent en place.

Ainsi le concept de « cité » fait état de la coexistence d'une pluralité de grandeurs mutuellement exclusive et permet de les spécifier. Le concept à tout à voir avec l'opération de « montée en généralité » (Lemieux, 2018 : 53) que réalisent les acteurs sociaux lorsqu'ils se justifient, notamment dans des situations de désaccord. Ces situations permettent de mettre en lumière diverses « *formes de généralités* » (Boltanski et Thévenot, 1991 : 20) auxquelles se réfèrent les personnes pour qualifier les êtres et les choses, produire des hiérarchies entre les grands et les petits, et parvenir à des formes d'accord, des compromis ou des critiques. Les justifications permettent donc d'entrevoir principes communs supérieurs abstraits qui guident les acteurs sociaux dans la mise en place de dispositifs concrets. Ce que propose le concept de cité c'est finalement d'achever la montée en généralité régulièrement entamée par les personnes en les théorisant à partir des textes de référence de la philosophie politique des siècles passés.

Ces formes de généralités sont appelées « mondes » (Boltanski et Thévenot, 1991 : 164) lorsqu'elles s'appliquent à des dispositifs concrets et désignent le principe supérieur commun auxquels ces dispositifs doivent s'ajuster. Les mondes ont pour caractéristiques principales de « *permettre aux personnes d'établir entre elles une forme de comparaison universelle et de le faire à partir de la considération d'une seule de leurs capacités, à l'exclusion de tout autre* » (Lemieux, 2018 : 53). En s'excluant mutuellement, ces mondes permettent alors d'établir des hiérarchies entre individus, de désigner les grands et les petits, selon un principe supérieur commun. Mais ce qui différencie les « mondes » des « cités » c'est finalement le retour vers les situations concrètes et spécifiques, où les cités deviennent incarnées par des objets pertinents,

des manières d'agir, des types de discours. Le concept de monde désigne à la fois la référence à la cité et ses principes universels abstraits et les situations concrètes et spécifiques qui les incarnent. En pratique, les mondes s'entrechoquent constamment d'où la nécessité de les clarifier analytiquement pour mieux les comprendre sur le terrain.

Ces six mondes et leur principe supérieur, auquel Boltanski et Chiapello ajouterons un septième plus tard, sont les suivants (Boltanski et Thévenot, 1991 : 200-262 ; Livian, Herreros, 1994 : 44) :

- Le monde domestique, régi par la confiance, reposant sur les relations personnelles et les traditions. La grandeur y est fonction de l'ancienneté.
- Le monde industriel, régi par le principe d'efficacité et de maîtrise. La grandeur y est caractérisée par la performance.
- Le monde marchand, régi par la concurrence, la compétition, l'opportunisme et l'égoïsme. La grandeur y est caractérisée par la désirabilité, synonyme d'un prix élevé.
- Le monde civique, régi par des collectifs, repose sur la responsabilité, la représentativité, la participation à la vie publique et la démocratie. Les grands sont ceux qui représentent le mieux le collectif.
- Le monde de l'opinion, régi par la célébrité, la renommée, la gloire, la notoriété. La grandeur repose principalement sur l'opinion des autres.
- Le monde de l'inspiration, régi par la créativité, l'authenticité, l'imagination, le jaillissement intérieur. La grandeur y est fonction de la singularité.
- Le monde du projet, régi par la connexité et les réseaux. La grandeur est caractérisée par l'activité et l'autonomie.

Dans le cas qui nous occupe, le monde industriel est particulièrement important lorsqu'il s'agit de compétitions. Le monde industriel est le monde de la maîtrise et de la performance. Les compétitions organisées sont des situations où les objets pertinents pour évaluer la grandeur d'une personne dans le monde industriel sont réunis (les locaux, les arbres de tournois, les consoles). Nous reviendrons également sur le monde domestique et le monde de l'opinion dans ce travail (voir chap.3).

Pour le moment la question se pose de savoir comment sont désignés les grands et les petits, comment cette grandeur est attribuée aux personnes. Le match fait alors figure d'épreuve. L'épreuve, concept clé du modèle des économies de la grandeur et plus généralement de la sociologie pragmatique (Lemieux, 2018) est essentielle dans l'attribution de grandeur. Car la grandeur n'est qu'une généralité, un principe qui qualifie des personnes. Elle est donc abstraite, de nature philosophique. Pour qu'une forme de grandeur s'applique effectivement à une personne, il faut en faire la preuve, ce qui implique l'engagement dans une situation de certains objets pertinents. Boltanski et Thévenot parlent ainsi de situations « qui se tiennent », c'est-à-dire des situations qui sont préparées pour être cohérentes avec un principe supérieur commun. La situation d'épreuve vise justement à établir (ou rétablir) une telle situation, afin de garantir un jugement juste de la grandeur d'une personne. L'épreuve doit donc permettre de faire la preuve de la grandeur d'une personne à travers un dispositif qui évacue les circonstances contingentes, l'aléatoire. Elle a pour fonction de favoriser une montée en généralité et s'achève par un jugement capable d'établir un ordre entre les personnes qui y ont pris part (Boltanski et Thevenot, 1991 : 168-176).

Ainsi un match entre deux joueuses de *Super Smash Bros* permet d'établir une hiérarchie. Il ne s'agit pas seulement de gagner, encore faut-il avoir bien joué, bien performé. Le match peut en effet être jugé inégal si l'un-e des deux est dérangé dans sa partie par un problème technique ou si les deux personnes ont commis des erreurs grossières, ce qui corromprait l'épreuve. L'échelle d'un seul match de 7 minutes n'est donc pas toujours suffisante pour établir une preuve de grandeur. D'où le format compétitif habituel, utilisé en tournoi, du *best of 3*, le meilleur de trois matchs. En permettant aux joueuses de s'affronter trois fois de suite, l'épreuve devient plus significative car elle laisse moins de place au hasard des circonstances.

On peut pousser plus loin cette logique en remarquant que gagner la grande finale du tournoi est l'épreuve suivante car il s'agit de battre l'intégralité de ses adversaires, ce qui nécessite une certaine *consistance* dans son niveau de jeu. De la même manière, les statistiques calculées par SwissSmash.ch une fois par année représentent une nouvelle épreuve de grandeur, car elles aboutissent à un classement des 10 meilleurs joueurs et joueuses de Suisse. Il en va de même pour les statistiques mondiales, qui sont calculées avec beaucoup de soin pour parvenir à un classement juste.

En bref, dans le monde industriel il y a trois types d'épreuves qui s'emboîtent dans des échelles spatio-temporelles toujours plus grandes : la micro-épreuve du match compétitif (le *best of 3*), l'épreuve méso du tournoi (qu'on peut subdiviser en trois type de tournoi : *weekly*, *monthly* et *major*) et l'épreuve macro des statistiques (une fois par année). À l'issue de chacune de ces épreuves, une hiérarchie est produite et elle sera remise en cause dans l'épreuve suivante. À chaque échelle correspond un dispositif supplémentaire plus complexe qui s'ajoute au précédent et qui rend l'épreuve de grandeur plus significative. Le tout peut être qualifié de dispositif sportif de l'e-sport. Ce dispositif a donc pour effet de créer une hiérarchie selon le principe supérieur de la performance, en accord avec le monde industriel décrit par Boltanski et Thevenot (1991).

De la même façon, il est possible de décrire un dispositif médiatique de l'e-sport en lien avec le monde de l'opinion. Il est ici question de la *réputation* des joueurs et des organisateurs. Ces dispositifs sont liés aux structures qui publient les résultats et diffusent les compétitions en ligne sur des plateformes comme Twitch et Twitter. La principale épreuve de ce monde est liée aux tournois *major*, qui sont ceux qui rassemblent le plus grand nombre de joueuses mais surtout qui sont les plus regardés. Gagner la finale du plus grand tournoi européen suivis par des milliers de personnes assure une réputation que ne permet pas une victoire dans un tournoi hebdomadaire d'une vingtaine de personnes.

Finalement, le dispositif domestique de l'e-sport renvoie aux supports de « la communauté ». Il s'agit des groupes WhatsApp qui mettent en lien les joueurs et joueuses, mais aussi les différents espaces sociaux où la pratique peut avoir lieu. L'épreuve dans le monde domestique est celle de la régularité, car la grandeur est y est liée à l'ancienneté. Les grands sont les joueuses sérieux-se-s, c'est-à-dire ceux qui s'engagent sur le long terme, et les petits sont les joueuses occasionnel-le-s, qui viennent une fois en tournoi un peu par hasard et ne reviennent jamais. Finalement être grand dans le monde domestique signifie souvent organiser des tournois, car c'est ainsi que se produisent les espaces dans lesquels une communauté peut exister. Entre organisateur-trice-s, les hiérarchies domestiques y sont donc particulièrement importantes.

Enjeux définitionnels

D'après la revue de littérature interdisciplinaire sur l'e-sport de Reitman, Anderson-Coto, Wu, Lee et Steinkuehler (2019), la littérature anglophone sur l'e-sport s'est développé depuis 2002 dans pas moins de 7 disciplines différentes : business, sciences du sport, sciences cognitives, informatique, droit, études des médias et sociologie. Le champ s'est considérablement élargi à partir de 2012, où le nombre de publications a doublé par rapport à l'année précédente. Puis à partir de 2015 le nombre de publications continue de croître régulièrement. Cette dynamique est liée à un changement de focale « *away from translating and explaining esports to an unfamiliar academic audience and toward understanding behaviors, cognitive patterns, and social interactions during and around play* » (2019 :3). Le champ s'est donc progressivement spécialisé à mesure que les scientifiques se familiarisaient avec l'e-sport et identifiaient des enjeux plus précis (2019).

La définition de l'e-sport varie considérablement selon les disciplines, mettant l'accent alternativement sur la compétition vidéoludique, la ressemblance avec le sport au travers de la physicalité, la médiation technologique, les infrastructures institutionnelles ou le spectatorat (Reitman et al. 2019). Dans mon travail, je me suis attaché à la définition du sociologue du sport Nicolas Besombes, « un affrontement codifié de joueurs, par écran(s) interposé(s), lors de compétitions *online* ou *offline* de jeux vidéo. » (2016 : 20-21) car elle fait parfaitement écho à mes données d'observation, sans nécessiter de passer par des notions trop abstraites. Elle définit selon moi la brique de base de l'e-sport qu'il soit amateur ou professionnel, à laquelle peuvent s'ajouter des éléments plus complexe à mesure que les compétitions grandissent. La question du streaming et de l'audience par exemple, absente de cette définition, est très importante dans les sphères les plus élitistes de l'e-sport mondialisé, mais est de moins en moins présente lorsque l'on tourne son regard vers l'amateurisme.

En revanche, si je tourne mon regard vers ces éléments complexes, une seconde définition provenant de Seo et Jung (2016), deux chercheurs venant du champ du business et spécifiquement du sous-champ de la « *consumer culture* », attire mon attention. Elle conceptualise la « consommation d'e-sport » comme « *an assemblage of consumption practices, where consumers actualise and sustain the eSports*

phenomenon through their engagement with the interconnected nexuses of playing, watching and governing of eSports » (Seo, Jung, 2016 : 637). Bien qu'elle fasse appel à des notions beaucoup plus abstraites (comme « *interconnected nexuses* ») et que le but d'une telle définition soit d'identifier les comportements de consommation afin de mettre au point des techniques marketing plus efficaces (Reitman et al. 2019 : 4), celle-ci comporte plusieurs qualités. Notamment l'idée d'un « assemblage de pratiques » qui va du jeu compétitif (*playing*), au streaming (*watching*) à l'organisation (*governing*) qui explicite bien les trois grands axes sur lesquels se développe la pratique de l'e-sport et fait parfaitement écho aux trois mondes industriels, de l'opinion et domestiques évoqués plus haut.

Quant au terme de consommateur, s'il ancre sa définition dans le champ du business, Seo précise dans un second article (2016 : 265) :

In particular, when a leisure activity becomes professionalized – or in Stebbins (1992) words “more serious”- individuals who engage in such activity assume the rôle of both producers and consumers in relation to their field of pursuits.

Dans ce sens, le terme de consommateur contient également l'idée de producteur et s'affirme comme un terme plus général que celui de joueur, organisateur ou commentateur. De plus Seo fait le lien avec la perspective des loisirs sérieux de Stebbins et s'intéresse non pas à un e-sport professionnel, mais « *professionalized* » c'est-à-dire en cours de professionnalisation. Dans ce sens, à travers le terme de consommateur il désigne les participant-e-s amateur-trice-s à l'e-sport qui organisent des tournois et concourent dedans, tout en les diffusant sur des plateformes de streaming à l'attention d'autres amateur-trice-s. En résumé, à l'exception de son ancrage dans le champ du business, l'approche de Seo du sujet est très proche de la mienne. À travers sa définition, il propose une vision large de l'e-sport.

L'e-sport est-il un sport ?

Une question récurrente autour de l'e-sport est de savoir si oui ou non, l'e-sport est un sport. Besombes traite la question très directement en comparant jeu vidéo compétitif et jeu sportif (2016b). Pour mener cette comparaison, il s'appuie sur quatre critères « objectifs et opérationnels régulièrement utilisés pour définir le jeu sportif ». Il s'agit de la pertinence motrice de l'activité, l'organisation de compétitions, le système réglementaire et le dispositif institutionnel (2016b).

Concernant le premier critère, la pertinence motrice, Besombes rappelle que la place du corps émerge avant tout de manière négative dans les imaginaires liés au jeu vidéo (2016b). Dans un autre article Besombes, Lech et Collard affirment que « le sens commun continue d'associer la pratique vidéoludique à une activité peu propice à l'effort physique, dans laquelle le corps du joueur serait inerte et passif, comme isolé du monde qui l'entoure. » (2016). Pourtant la recherche sur le sujet montre à quel point le développement de compétences dans l'e-sport nécessite une maîtrise physique et corporelle des techniques de jeu (Besombes et al., 2016 ; Besombes, 2016b ; Witowski, 2012, Taylor 2012 ; Mora et Héas, 2003). L'engagement du corps dans le jeu passe avant tout par la dextérité digitale, mais se prolonge dans l'investissement cognitif, intellectuel et émotionnel (Besombes et al. 2016). Witowski rappelle que dans le cas de l'e-sport, c'est bien le corps en mouvement qui détermine le résultat (gagner ou perdre) (2012 : 356). Si l'on remplace un joueur professionnel d'e-sport par un joueur débutant, et que le joueur professionnel dictait exactement quoi faire à son remplaçant, la performance du remplaçant serait nécessairement différente de celle du professionnel. Car l'e-sport nécessite de la réactivité, un sens du rythme très pointu et une dextérité digitale que seul un long entraînement peut offrir. En bref, Besombes et al. décrivent la motricité comme « le support et la finalité de la pratique du jeu vidéo compétitif » (2016). Tout laisse à penser que du point de vue du critère de la pertinence motrice, l'e-sport est un sport qui ne fait peut-être pas transpirer, mais est indissociable de sa composante motrice.

Les deux critères suivant font également converger sport et e-sport : l'organisation de compétitions vidéoludique existe au moins depuis les *Intergalactic SpaceWar Olympics* à Stanford en 1972 où les adversaires pouvaient s'affronter par le biais d'un tableau de score qui indiquait le meilleur résultat (*highscore*), et d'autant plus depuis les années 1990, où l'essor d'internet a permis aux joueuses de s'affronter directement et a popularisé les compétitions d'e-sport (Besombes, 2016b).

Quant au critère de la réglementation de la pratique, il se retrouve également dans le sport électronique sous deux formes principales : le règlement « implicite » du programme informatique défini par les programmeurs et le règlement « explicite » de la compétition défini par les organisateurs. Le règlement implicite est inévitable car donné par le dispositif technique du jeu et assure un affrontement parfaitement identique à tous les joueurs. Pourtant, dans le cadre de compétitions organisées,

l'arbitrage de la machine « ne suffit pas ». Les règlements explicites, mis en place par les organisateurs, sont destinés à éviter le phénomène de triche « contraire à l'esprit du jeu » où un joueur exploiterait une faille du programme ou utiliserait un logiciel de triche pour bénéficier de capacités auxquels les autres joueurs n'ont pas accès. Ces règlements explicites, contrairement au premier, sont valables uniquement pendant la durée d'un événement et ne sont pas nécessaires en dehors de ces événements. En l'absence de tels règlements explicites, on parlera plutôt de « jeu libre » ou « informel » (Besombes, 2016b).

Finalement, l'entrée par le quatrième critère, celui de la prise en compte institutionnelle, montre que l'e-sport se distingue des modèles institutionnels sportifs dominants. Besombes montre que « En France, malgré de nombreuses tentatives, [...] les acteurs du sport électronique n'ont jamais réussi à faire reconnaître leurs instances dirigeantes par le ministère des Sports. » (2016b :12) et que « toutes ces associations organisatrices d'événements e-sportifs qui avaient pour ambition de légitimer la pratique du jeu vidéo compétitif à un niveau fédéral, ont fini dans le meilleur des cas par s'affaiblir, et dans le pire par s'éteindre (Mora, 2005). » (2016b :12). Il conclue de cet état de fait que « Le modèle fédéral sportif ne paraît pas, *a priori*, être approprié au milieu du sport électronique » (2016b :13). Pourtant, des associations de joueurs existent, permettant la mise en place de tournoi amateurs, mais aboutissent à la prolifération de circuits compétitifs et au manque de lisibilité de l'e-sport auprès du grand public. À noter qu'en Suisse, la situation n'est pas différente, l'Office Fédéral du Sport ayant pris position officiellement contre la reconnaissance de l'e-sport comme sport (OFSP, 2018). À ce modèle associatif qui ne parvient pas à se structurer en fédérations, Besombes reconnaît un autre modèle de structuration, « cette fois-ci professionnel et international, bien plus spectaculaire et médiatisé que le premier » (2016b :14). Dans ce modèle, ce sont les éditeurs de jeux qui organisent eux-mêmes leur championnats et événements associés ou bien délèguent leur organisation à des organismes privés spécialisés dans l'événementiel.

Besombes conclue alors son article en mobilisant le concept de « para-sport » qui désigne « une pratique physique compétitive, réglementée par un code de jeu relevant d'une instance supérieure autonome, déconnectée des organisations sportives reconnues comme légitimes. » (Bordes 2015, *cité par* Besombes, 2016b :14) pour définir le sport électronique. Dans cette catégorie, il inclut des compétitions comme

les X-Games (compétitions internationales annuelles de sport de glisse) ou encore le circuit mondial de plongeon de falaise (*Cliff Diving*) organisé par l'entreprise autrichienne *Red Bull*. Il en résulte que

« Les joueurs professionnels (*pro-gamers*) sont alors recrutés par des structures sponsorisées par des investisseurs à la logique explicitement commerciale, et financés pour participer aux compétitions en leur nom, créant de ce fait une rupture nette entre l'amateurisme et le professionnalisme » (Besombes, 2016b :14).

En d'autres termes, se demander si l'e-sport est un sport ou non revient à évacuer la question de la physicalité de l'e-sport au profit des questions autour de la reconnaissance étatique et de la gouvernance de l'e-sport. Si l'Etat et les fédérations sportives traditionnelles ne font pas partie du jeu, alors qui dirige le développement global de la pratique ? Le présent travail ne répond pas à cette question, car je m'intéresse avant tout au développement d'une carrière amateur dans la pratique non-professionnelle de l'e-sport. A ma connaissance peu de travaux abordent de front la question de la gouvernance de l'e-sport, à savoir Thiborg (2009), Taylor (2012 : 159-180) ou Besombes (2016 :164-195).

Se professionnaliser : projets identitaires et développement de compétences

Dans cette partie, nous nous intéressons à deux travaux qui s'appuient sur la perspective des loisirs sérieux et analysent la question de la professionnalisation des joueuses amateurs. Il s'agit des travaux de Seo (2016) et Taylor (2012). Ces deux proposent des développements qui viennent compléter mon analyse en terme carrière, gratifications et obstacles.

Seo s'intéresse au développement « projets identitaires » (2016 : 265, ma trad.) des participants à l'e-sport au long de leur carrière amateur. Il propose un modèle de carrière basé sur « *the elements of the "hero's journey" – a global monomyth found in many narratives around the world* (Campbell,1968) » (2016 : 270) qu'il qualifie lui-même « d'illustratif » (2016 : 272, ma trad.). Ce modèle a trois étapes : « *"the call to adventure", "the road of trials" and "the master of two worlds"* » qui sont malheureusement très peu claires et peu opérationnelles. Cependant, son argument

est le suivant : « *As consumers progress through their careers, they may feel more strongly identified with their pursuits and choose to incorporate those pursuits as an important part of their self-concepts* » (Seo, 2016 : 270). Cette dynamique identitaire est également à l'œuvre sur mon terrain, mais ne fera pas ici l'objet d'une analyse détaillée. En revanche, je reviens plus bas sur la question des étapes d'une carrière e-sport.

Un second travail qui mérite d'être mentionné ici est celui de T.L. Taylor (2012). Ce travail exploratoire de longue haleine reprend des thèmes de recherche aussi variés que la comparaison entre sport et e-sport, le développement d'une industrie, le spectatorat et les fans et enfin, la professionnalisation des joueurs et joueuses. Dans ce dernier thème elle se réfère également à la perspective des loisirs sérieux de Stebbins, mais met plutôt l'accent sur les nombreuses compétences dont doivent faire preuve les joueurs et joueuses afin de se professionnaliser :

- Maîtriser ses réactions corporelles internes dans l'épreuve de la compétition,
 - Maîtriser la technique de jeu au niveau corporel,
 - Avoir de la facilité avec la technologie,
 - Maîtriser les systèmes de jeu,
 - Avoir une pensée tactique et stratégique,
 - Être imaginatif-ve et avoir un sens de l'improvisation compétente,
 - Avoir des compétences psycho-sociales qui permettent de travailler en équipe et prédire ses adversaires,
 - Avoir une certaine habilité institutionnelle dans la construction de sa carrière.
- (Taylor, 2012 : 89 -98)

Cette liste de compétences, bien qu'elle ne nous dise rien de ce que signifie être amateur, nous donne une image assez claire de ce qui est nécessaire afin de parvenir à une forme de *maitrise* et potentiellement devenir professionnel. Par ailleurs, chacune de ces compétences nécessaires peuvent devenir un obstacle si elles venaient à manquer.

Construire un modèle entre carrière, engagement et espaces sociaux de la pratique

Communauté ou espaces sociaux ?

Étant donné la complexité de *Super Smash Bros*, de nombreuses heures de jeu et une concentration intense sont nécessaires pour être capable de jouer à un niveau compétitif. Force est de constater que cet apprentissage ne se fait pas seul : étant un jeu multijoueur hors-ligne, c'est d'abord dans des groupes d'amis plus ou moins large que des compétences s'acquièrent, puis les joueuses s'aident des vidéos explicatives réalisées par des joueurs ou joueuses professionnelles que l'on trouve sur Youtube. Or pour continuer de progresser, il est essentiel de concourir avec des adversaires d'un niveau légèrement supérieur. Assez vite, pour ceux ou celles qui battent tous leur amis, l'accès à un réseau de compétiteurs devient donc déterminant (Taylor, 2012 :125).

Ce réseau se constitue principalement en ligne. D'abord à travers des sites internet tel que SwissSmash.ch dont l'un des objectifs est de « servir de point d'entrée aux nouveaux joueurs pour trouver leur communauté smash locale respective. ». Ce site propose notamment un calendrier de tournoi commun à toute la Suisse. Ensuite, on intègre un réseau de joueuses en allant aux tournois dans la ville la plus proche, en y rencontrant d'autres personnes. Des groupes WhatsApp existent, tel que « Smash Bros Romandie » sur lequel est rassemblé plus de 256 joueurs et joueuses romandes. Sont annoncés au fil des semaines tous les tournois ayant lieu en Romandie et parfois en France voisine.

Plutôt que de parler de communauté virtuelle, Emmanuel Boutet préfère l'expression « espaces sociaux en ligne », qui rend mieux compte de l'alternance entre le en ligne et le hors-ligne, mais aussi « est plus précis et plus neutre que celui de "communauté" ». Toujours selon Boutet, le terme d'espaces sociaux en ligne « ne présuppose aucune échelle d'observation et suggère une collection hétérogène, une réunion de lieux, de personnes, d'idées et d'activités. » (2008 : 448). Il argumente néanmoins que les acteurs sociaux eux-mêmes utilisent le terme de communauté dont il faut rendre compte du sens de son usage. D'après son étude ethnographique du jeu en ligne *Montyhall*, il note la chose suivante :

De plus, dans ce jeu, le mot de « communauté » a commencé à être employé par les participants à un moment bien précis : quand le nombre de joueurs est devenu tel qu'il était désormais impossible de connaître tout le monde. Il semble ainsi s'agir d'une façon de traiter avec un espace social en ligne, lorsqu'on ne peut plus traiter avec chacun de ses membres. (Boutet, 2008 : 452)

Or sur mon propre terrain, les joueurs font très régulièrement référence à « la communauté Smash » à laquelle ils s'identifient collectivement. Je rejoins Boutet dans son interprétation : c'est une manière de s'orienter au travers d'espaces sociaux en ligne mais aussi hors-ligne. En minorant le fait que la plupart des joueuses ne se connaissent pas, le terme de communauté permet des rencontres plus faciles et accentue les effets de réputation associés aux pseudos des joueurs. Le terme minore également la multiplicité des plateformes et des lieux physiques dans lequel cette communauté existe : elle mobilise implicitement la métaphore d'un territoire communautaire au sein duquel les membres résideraient et dont ils contrôlèrent leurs frontières (Boutet, 2008 : 452). De fait, ce territoire imaginaire prend partiellement corps au moment des tournois, car il s'agit de moments où les joueuses territorialisent un espace (un bar ou une salle de location) durant un temps limité (allant d'une après-midi à des jours entiers) et pendant lequel ils contrôlent partiellement leurs frontières à travers l'inscription et le prix d'entrée.

En bref, l'usage du terme de communauté a un effet performatif qui permet non seulement « de répondre collectivement au risque de désorientation que la "dispersion" de cet espace social fait courir à ses membres. » (Boutet, 2008 : 452), mais également de créer des espace-temps où les rencontres sont facilitées. Or, selon Stebbins, les rencontres avec d'autres participants à un loisir sérieux sont précisément une des « gratifications sociales » (2020 : 28) que peut générer un engagement sérieux dans une pratique.

Dans mon terrain, j'ai ethnographié trois espaces sociaux hors-ligne : l'e-sport de loisir, les tournois et les structures¹⁹. Nous reviendrons sur chacun de ces espaces sociaux (que j'appelle aussi situations sociales ou situations de jeu) dans la partie empirique. Pour chacun de ces espaces, certaines « grandeurs » (Boltanski et Thevenot, 1991) y sont associées.

¹⁹ Le terme « structure e-sport » est un terme émique qui désigne très largement toute forme d'organisation en lien avec l'e-sport, dont les activités et les statuts légaux sont extrêmement variés (cf. chap. 4)

De plus, ces trois espaces accueillent des joueuses à des moments différents de leur carrière : l'e-sport de loisir fait participer joueuses occasionnel-le-s et sérieux-se-s ensemble, les tournois rassemblent joueurs sérieux (au masculin à dessein), joueurs de l'élite non-professionnelle et joueurs professionnels, et finalement les structures rassemblent joueurs de l'élite non-professionnelle et professionnelle ensemble.

J'ai donc choisi ces trois situations de jeu parce qu'elles permettent de comprendre la progression des joueuses dans une carrière. En faisant ce choix je laisse en dehors du champ de mon analyse les espaces sociaux en ligne que sont les groupes de discussion WhatsApp et Discord, les réseaux sociaux comme Twitter (nouvellement baptisé X), le streaming sur Twitch et les sites internet spécialisés comme SwissSmash.ch. Ces espaces en ligne sont importants pour comprendre l'intégralité du phénomène de l'e-sport, mais ils renvoient à d'autres questions que je n'ai pas la place de traiter en profondeur ici. Il s'agit notamment de la question de la gouvernance de l'e-sport (voir Seo et Jung, 2016 ; Thiborg, 2009). À titre d'exemple, Discord et SwissSmash permettent aux organisateurs de tournois de se coordonner autour d'un agenda commun, mais aussi de rassembler les données statistiques qui permettent de calculer et désigner le ou la meilleure joueuse suisse.

Le streaming et les groupes de discussions renvoient quant à eux à la question de la formation d'un ethos spécifique à l'e-sport. Seo identifie ces espaces en ligne comme le lieu où « le monde social de l'e-sport devient une activité sérieuse et compétitive, associé à des valeurs telles que la compétence technique [*skillfulness*] et le dépassement de soi [*self-improvement*] » (Seo, 2016 : 269, ma trad.).

En bref, le phénomène de l'e-sport est constitué d'une série d'espaces sociaux en ligne et hors-ligne dans lesquels des personnes circulent sans toujours se connaître, mais partagent un ensemble de valeurs et de pratiques communes. Boutet identifie très justement le risque majeur de la « dispersion » que ce genre d'assemblage d'espaces font courir à ses membres, auquel l'usage du terme de « communauté » permet de répondre collectivement (2008 : 452). Cette manière de concevoir l'e-sport comme une série d'espaces sociaux différents se rapproche de la définition donnée par Seo et Jung (2016) en tant qu'assemblage de pratiques.

Il semble ainsi logique de manipuler le terme de « communauté » comme un terme émiq. Cependant, un autre concept utile dans le cadre de cet analyse vient complexifier cela. Il s'agit du concept de « communauté de pratique » (Lave et Wenger, 1991 ; Wenger, 2005).

Ce concept est en fait une théorie sociale de l'apprentissage. Les deux auteurs mettent au centre de leur réflexion l'idée que ce que nous apprenons provient de notre insertion progressive dans un groupe social. Ce groupe est réuni autour d'une *pratique commune*. Sa structure est imagée par des cercles concentriques : au centre sont les personnes qui maîtrisent la pratique et font autorité dans le groupe ; à la périphérie sont les débutants et nouveaux venus. L'apprentissage de nouvelles connaissances et compétences sont alors la conséquence d'une « participation légitime périphérique » (Lave et Wenger, 1991) dans la pratique du groupe. Cette participation peut également être à l'origine d'un développement identitaire associé à cette communauté de pratique. Plus on s'investit dans la pratique, plus on devient compétent et plus on y développe une identité reconnue par le groupe. Dans cette perspective, c'est l'envie d'appartenir à une communauté et de développer une identité reconnue en son sein qui est le moteur de nouveaux apprentissages.

Dans notre cas d'étude, où « la communauté » est géographiquement et relationnellement dispersée dans divers espaces sociaux, le concept parvient tout de même à refléter les processus d'apprentissage et de prise d'autorité ayant cours lorsque les membres se retrouvent au sein des tournois. Car au-delà de la dispersion, les membres partagent des représentations communes, dont une bonne part est la valorisation de la performance, du dépassement de soi et de la compétence technique largement empruntés au monde du sport.

Le concept de communauté de pratique partage ainsi un certain nombre de points communs avec la perspective des loisirs sérieux. À savoir : le développement de compétences et le développement identitaire lié à l'engagement progressif dans une activité. Cependant, le concept de communauté de pratique ajoute la notion d'apprentissage en communauté qui, comme nous le verrons dans la partie empirique, est très utile pour décrire le phénomène du coaching entre pairs au sein des tournois. De plus, ce concept ajoute l'idée d'une forme de prise d'autorité par les membres les

plus compétents et les plus investis, ce qui est absent de la perspective des loisirs sérieux. Or cet élément est plutôt important si l'on en croit Joker :

Et il y a ce moment où je commence gentiment à faire des performances [...] en tant que joueur. Et donc les gens commencent à t'écouter un peu plus. Parce qu'il y a un peu ce côté où si t'es très débutant, t'as plus moyen de te méprendre sur un sujet dans le jeu parce que – c'est pas pour faire le connard ou quoi – mais si t'es moins bon, c'est qu'il y a une raison. Il y a peut-être la connaissance de jeu qui n'est pas assez poussée, ou des choses comme ça, qui font que en général les joueurs un peu casu²⁰ de la communauté ils n'ont malheureusement pas toujours leur mot à dire parce qu'ils n'ont pas l'expérience. C'est simplement ils jouent trop pour le plaisir et donc il y a une partie sérieuse à laquelle ils n'ont pas accès.

Cette citation montre bien comment l'autorité (le fait d'être écouté ou non) est indexée à la performance. Cette performance dépend elle-même de la connaissance du jeu (« si t'es moins bon c'est qu'il y a une raison ») qui aboutit à une hiérarchie entre les joueurs « casu » (occasionnels) et les joueurs sérieux. On a donc une communauté de pratique qui hiérarchise en fonction de l'investissement (sérieux ou occasionnel), et cet investissement implique l'apprentissage de nouvelles connaissances et compétences. La performance en jeu est alors la preuve que le joueur est à la fois sérieux et compétent.

De ce fait, je reste assez ambivalent sur l'usage du terme de « communauté ». Si l'usage émique de ce terme met trop l'accent sur l'idée d'un groupe de personnes qui partageraient un territoire commun pour décrire scientifiquement le phénomène de l'e-sport, l'usage du concept de communauté de pratique devient intéressant si l'on considère la pratique précise de jouer à *Super Smash Bros*, au sein de l'espace social particulier que sont les tournois.

Dans la suite du texte, j'utilise donc le terme de communauté de diverse manière :

- Soit pour refléter l'usage émique qui consiste à tracer une frontière imaginaire autour d'un agencement complexe de pratiques, de personnes et d'espaces sociaux.
- Soit pour refléter la dynamique d'apprentissage entre pairs et de prise d'autorité qui a lieu au sein des tournois, dans l'idée de la communauté de pratique.

²⁰ Casu = casual = occasionnel

- Soit pour parler du sentiment d'appartenance à une communauté, qui là aussi reflète un usage émique du terme.

Les degrés d'engagement : occasionnel, amateur et professionnel

Le second élément de notre cadre analytique s'appuie sur la perspective des loisirs sérieux (Stebbins, 1992, 2001, 2020). À partir de la distinction de Stebbins entre loisir occasionnel et loisir sérieux, il s'agit de passer de l'idée de loisir à l'idée d'engagement. En effet, parler de loisir laisse penser qu'une activité de loisir donnée ne peut être que sérieuse ou occasionnelle. Par exemple, regarder la télé ne peut se faire que de manière occasionnelle tandis que voler en parapente ne peut se faire que de manière sérieuse. D'autant plus que Stebbins développe une typologie des loisirs assez complexe qu'il classe schématiquement en sérieux ou non. Or dans le cas des jeux vidéo, un seul et même jeu peut être joué de manière sérieuse ou non, selon qu'il s'agit d'e-sport ou pas. Pour fermer la porte à cette interprétation fausse de Stebbins, je préfère donc parler ici d'un engagement sérieux, occasionnel ou professionnel dans un loisir.

Or comme le fait remarquer Becker (2006 : 3), on ne peut pas expliquer la raison d'un « comportement cohérent » (2006 : 2) par le simple fait qu'on y est engagé. Pour éviter cet argument circulaire, on doit postuler l'existence d'autres raisons, sans rapport apparent avec l'activité, qui motivent l'engagement et que Becker nomme des « paris adjacents » (2006 : 5). Dans la perspective des loisirs sérieux, ce sont les notions de coûts et gratifications (*cost and rewards* dans le texte) qui font figure de paris adjacents et permettent d'expliquer les motivations à un engagement sérieux : « *These rewards act as powerful motives for being involved in one or more of those pursuits. Still, the serious pursuits are also distinguished by the fact that participants sometimes encounter costs while engaging in them.* » (Stebbins, 2014 : 10 cité par Stebbins, 2020 : 28). Dans ce sens, la notion d'engagement explicite la variable interne aux individus (les motivations, les désirs) qui permet d'expliquer les « comportements cohérents » (Becker, 2006 : 2).

C'est donc la structure des gratifications et coûts qui permet de distinguer entre un engagement occasionnel, sérieux ou professionnel. Stebbins définit ainsi les loisirs occasionnels en mettant l'accent sur le type de gratifications qu'ils engendrent : « *Casual leisure is an immediately, intrinsically rewarding, relatively short-lived,*

pleasurable core activity, requiring little or no special training to enjoy it » (Stebbins, 2001 : 53). Cependant les loisirs occasionnels sont plutôt vus comme un moyen de se régénérer après une journée fatigante (« *a recuperative device* » (2001 : 53)), mais atteignent leur limite lorsque la quantité de temps libre augmente et qu'il n'y a plus autant besoin de se régénérer. Le principal coût d'un loisir occasionnel est alors de ne pas être satisfaisant à long terme.

Stebbins met l'accent sur le fait qu'un engagement sérieux dans un loisir est précisément « *deeply satisfying and does offer a full existence* » (2001 : 54), à l'inverse des loisirs occasionnels. Selon lui, le travail peut offrir le même genre de gratifications que le loisir sérieux, à l'exception de la rémunération, qui elle est propre au travail. Par ailleurs, si les gens décident de s'engager dans un loisir sérieux plutôt que dans leur travail, c'est justement parce que notre société produit de plus en plus de temps libre et que de ce fait, le travail a tendance à être de moins en moins central dans l'existence des individus (2001 :54). En bref, à partir de la perspective de Stebbins je propose trois degrés d'engagement dans une activité de loisir qui peuvent se résumer ainsi :

- L'engagement occasionnel, immédiatement gratifiant mais insatisfaisant à long terme.
- L'engagement sérieux, profondément satisfaisant à long terme mais nécessitant beaucoup de temps libre non-rémunéré.
- L'engagement professionnel, rémunéré, potentiellement satisfaisant à long terme, mais de plus en plus fragmenté en temps partiel et plus difficile d'accès.

Ces trois degrés d'engagement peuvent tous trois s'appliquer à la pratique d'un seul et même jeu vidéo. En fait, les joueuses et joueurs eux-mêmes se distinguent par leur degré d'engagement dans la pratique : ils et elles considèrent que la performance s'acquiert en s'entraînant beaucoup et en venant aux tournois, d'où la classification émique entre joueurs « casual » et joueurs « sérieux ».

Les joueuses occasionnelles ne font pas de l'e-sport à proprement parler car iels ne participent pas à des compétition organisées. En revanche les joueuses sérieux vont en tournoi. En ce qui concerne les professionnels, il n'y a l'heure où j'écris ces

lignes aucun joueur ou joueuse professionnelle de Super Smash Bros en Suisse romande²¹.

Nous avons donc distingué trois degrés d'engagement parmi les joueurs et joueuses d'e-sport :

1. Occasionnel (ou *casual*)
2. Amateur (ou sérieux)
3. Professionnel

A noter que le terme « amateur » se distingue du terme « hobbyiste » et « bénévole » également utilisés par Stebbins. Selon lui, la différence se situe dans le fait que les hobbyistes évoluent dans un loisir où il n'existe aucun professionnel, tandis que les bénévoles s'engagent dans un loisir avec une visée altruiste. Les amateurs évoluent donc dans un loisir qui est professionnalisé, et entrent en relation avec des professionnels selon le modèle P-A-P (public – amateur – professionnel) également conceptualisé par Stebbins (1992) mais qu'il n'est pas nécessaire de détailler ici.

Quant à la distinction entre joueuses « sérieux » et « casual » elle est commune à mon terrain et à la perspective des loisirs sérieux de Stebbins. Est-il possible que cette distinction analytique soit passée dans un certain sens commun aux Etats-Unis à la suite des travaux de Stebbins dès les années 1980, puis dans l'e-sport, pour finalement arriver jusqu'à nous par ce médium ? Si elle reflète dans mon cas d'étude une certaine hiérarchie entre des personnes, il faut noter que cette hiérarchisation entre les deux termes est absente des travaux de Stebbins qui se contente de spécifier que plus l'engagement dans un loisir est sérieux, plus les gratifications pour le ou la pratiquante sont grande, mais aussi les coûts (2001, 2020).

Dans la suite de ce mémoire, nous allons nous concentrer sur les motivations des joueuses et joueurs sérieux (amateur et élite), en nous intéressant aux gratifications et aux couts de leur pratique. Mais avant cela, il nous faut faire le lien entre les degrés d'engagement dans la pratique et la notion de carrière.

²¹ Les joueurs français de chez Solary, Glutonny et Léon, parmi les meilleurs joueurs européens, sont les seuls joueurs professionnels francophones à ma connaissance.

Les étapes d'une carrière : initiation, développement, maîtrise et discontinuité

Avec l'engagement sérieux dans un loisir vient le sentiment de construire une carrière (Stebbins, 2001 ; 2020). Becker introduit l'utilité du concept de carrière à travers l'idée que pour expliquer certains comportements, il faut prendre en compte « que les modes de comportement se développent selon une séquence ordonnée » où différents facteurs agissent à différents moments (1985 : 46). Il définit le concept ainsi :

Dans les études de professions, où ce concept a d'abord été élaboré, il renvoie à la suite de passages d'une position à une autre accomplis par un travailleur dans un système professionnel. Il englobe également l'idée d'événements et de circonstances affectant la carrière. Cette notion désigne les facteurs dont dépend la mobilité d'une position à une autre, c'est-à-dire aussi bien les faits objectifs relevant de la structure sociale que les changements dans les perspectives, les motivations et désirs de l'individu. Les études consacrées aux professions utilisent généralement le concept de carrière pour distinguer ceux qui "réussissent" de ceux qui ne réussissent pas (quelle que soit la définition de la réussite professionnelle que l'on adopte). Mais on peut aussi l'utiliser pour distinguer divers types d'aboutissement des carrières, indépendamment de la question de la "réussite" (Becker, 1985 : 47).

Il revient donc à Stebbins d'avoir importé le concept de carrière dans la sociologie des loisirs. Plus récemment, Markus Salo (2017) a proposé un modèle de carrière pour les e-sportifs et e-sportives, à partir de la littérature des sciences du sport à propos des carrières d'athlètes ainsi que la littérature en psychologie sur les récits d'athlètes. Ce modèle est avant tout conceptuel, car il ne s'appuie sur aucune donnée liée à l'e-sport, mais extrapole à partir des résultats dans la littérature proche du sujet. Il distingue quatre étapes qui s'accompagnent chacune de défis spécifiques : l'initiation, le développement, la maîtrise et la discontinuité (Salo, 2017 : 25). Le modèle qu'il propose se présente comme sur la figure suivante (fig.4).

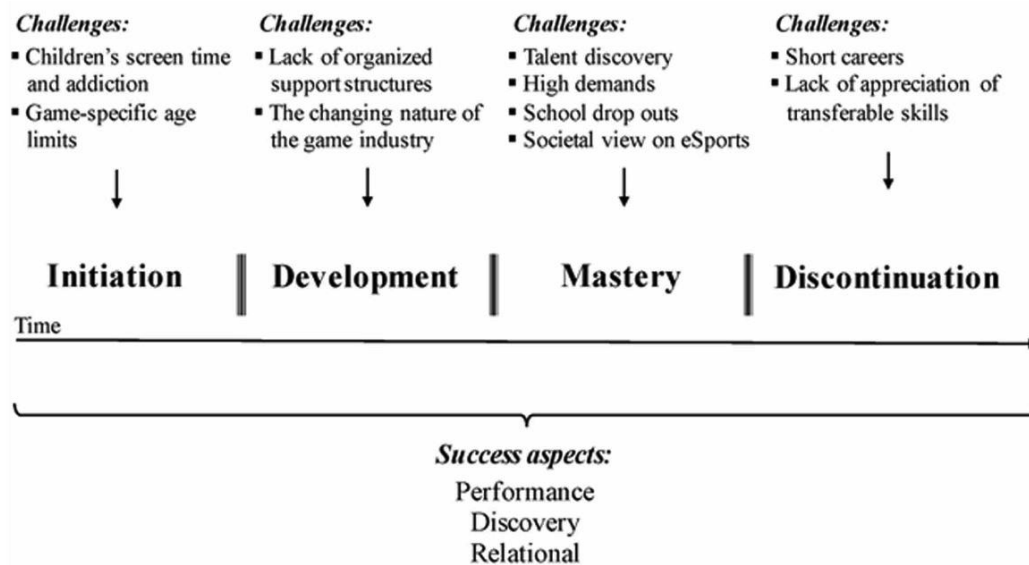


Figure 2 - Modèle analytique de carrière dans l'e-sport selon Salo (2017)

Il identifie par ailleurs trois « *success aspects* » qu'il décrit comme des « *career narratives* » qui permettent aux athlètes d'étoffer un récit de soi qui serait autrement uniquement centré sur la quête de la performance : la performance, la découverte et les relations (Salo, 2017 : 26). Identifier ces autres formes de réussite dans un récit de soi permet aux sportifs de percevoir leur carrière sportive comme un succès même si la performance fait défaut. Je laisse de côté ces éléments de son modèle à dessein pour me concentrer ici sur les étapes de carrière qui correspondent mieux à mes questionnements.

Je propose de reformuler ici les éléments de définition des quatre étapes de la carrière d'après Salo (2017 : 25) en les articulant aux degrés d'engagement présentés plus haut :

1. L'initiation est une étape ayant lieu généralement dans l'enfance, où les e-sportif-ve-s s'essayent à un jeu ou à un autre et où l'engagement dans la pratique est encore faible et occasionnel. A ce stade, les sources influant sur l'engagement dans la pratique incluent des amis, de la famille, des pairs, des connaissances ou les médias. Deux défis accompagnent cette étape : un temps excessif de jeu qui peut avoir des effets négatifs sur le temps de sommeil ou l'école, et les limites d'âge liées au jeux alors que de nombreux joueuses considèrent qu'il faut commencer tôt pour être performant à l'adolescence.

2. L'étape du développement correspond au moment où les joueuses augmentent leur temps de pratique et se concentrent sur un jeu spécifique. Ayant lieu généralement à l'adolescence, cette étape implique la nécessité d'une forme de coaching et reflète le passage d'un loisir occasionnel à un loisir sérieux. Le premier défi à cette étape est de trouver un coaching approprié et les bonnes conditions pour bien développer ses compétences. Le second défi est lié à la saisonnalité de l'e-sport, c'est-à-dire le fait que les jeux soient régulièrement mis à jour, ou qu'une nouvelle version d'un jeu sorte, impliquant le risque que les compétences des joueuses ne soient pas entièrement transférables d'une version à l'autre.
3. La maîtrise est l'étape où les joueuses ont atteint leurs meilleures performances. Elle finalise le passage d'un loisir vers une forme d'élitisme ou de professionnalisme. À noter que l'étape de la maîtrise permet de différencier deux types de joueuses sérieuses, l'amateur et l'élite, mais ne permet pas en soi de différencier élite professionnelle et élite non-professionnelle. Il semble que, contrairement au sport, les e-sportifs trouvent des structures qui les coachent seulement à ce moment-là, lorsqu'ils ont déjà fait leurs preuves. Un autre défi se situe au niveau d'exigences irraisonnables que l'e-sport peut produire, à l'exemple de joueurs qui s'épuisent en s'entraînant plus de 17 heures par jour. Un troisième défi est lié au jeune âge auquel certains joueurs sont recrutés, ce qui peut entraîner l'abandon de l'école. Enfin, un dernier défi est lié aux normes sociales qui n'envisagent pas l'e-sport comme une carrière sérieuse, pouvant démotiver certains joueurs ou joueuses qui sont pourtant arrivés à un haut niveau de maîtrise.
4. La quatrième et dernière étape est celle de la discontinuité. Il s'agit de la fin de carrière des e-sportifs qui peut s'arrêter de manière réfléchie et progressive ou de façon abrupte et non-intentionnelle (par exemple à cause d'un renvoi, d'un manque de financement ou d'une blessure). Dans l'e-sport les carrières sont généralement très courtes (entre 2 à 4 ans), ce qui limite la possibilité d'avoir bien planifié sa retraite et pose la question de ce qui existe comme opportunités

après une carrière e-sportive. Cependant des opportunités peuvent exister au sein de l'industrie de l'e-sport, notamment en tant que commentateur ou coach. Un second défi est le manque d'appréciation des compétences des e-sportifs en dehors de cette industrie.

Ce cadre proposé par Salo (2017) se combine et complète particulièrement bien avec les différents degrés d'engagement que j'ai relevé plus haut. L'étape de l'initiation correspond à un engagement occasionnel, tandis que l'étape du développement est marquée par un engagement plus sérieux dans la pratique.

Par ailleurs, à travers la distinction entre l'étape du développement et de la maîtrise, il est possible de distinguer deux types de joueuses sérieuses : les amateurs et l'élite. Ceux qui terminent dans le haut du classement grâce à leur maîtrise technique forment une élite e-sportive, qu'on pourrait qualifier de semi-professionnelle. Elle est très proche d'un professionnel, la rémunération en moins. L'élite non-professionnelle est constituée des joueuses très performantes dont le signe distinctif est leur maîtrise technique. La structure des coûts et gratifications de ces types d'engagement sérieux est assez similaire, à l'exception de la possibilité pour l'élite d'avoir rejoint une équipe d'e-sport qui les aide à développer leur potentiel. Ils gagnent leurs tournois locaux, font de bonnes performances à l'étranger (s'ils ont les moyens de s'y rendre) et ont acquis une solide réputation en ligne. Les pros font la même chose, mais ont le privilège rare de pouvoir en vivre. La différence entre l'élite et les pros se situe plutôt dans le genre de contrat auquel ils ont eu accès, contrat qui détermine si l'e-sport est pour eux un loisir sérieux défrayé ou un travail.

La transition entre l'étape du développement et de la maîtrise est donc liée, dans notre cas d'étude, à l'intervention des structures e-sport. Ce sont elles qui repèrent et recrutent les joueuses qui performant en tournoi. Ces structures sont généralement associatives et bénévoles, ce qui a pour effet que l'élitisme dans Super Smash Bros est très rarement professionnel et se pratique aussi dans le registre du loisir sérieux. Les compétiteurs et compétitrices de haut niveau sont au mieux défrayés par leur structure, ce qui permet déjà d'amoindrir les coûts et donc de pouvoir pratiquer le plus souvent possible (cf. chapitre 4).

Finalement, l'étape de la discontinuité, dont nous allons malheureusement peu parler ici, pose la question des voies de développement possibles après une carrière de

compétiteur-trice. En plus du coaching et de streaming (qui implique qu'un milieu suffisamment développé existe déjà), il existe la voie empruntée par MYI Entertainment, qui consiste à démarcher des sponsors qui s'intéressent à l'e-sport, les conseiller, leur organiser des événements et gérer leur communication. Depuis peu, Exploria à Yverdon-les-bains, suit une voie similaire.

Nous avons donc un modèle qui fait correspondre les étapes d'une carrière e-sportive avec des degrés d'engagement dans la pratique. Pour le dire autrement, ce modèle de carrière e-sportive suppose que le degré d'engagement d'une personne est le facteur principal du passage d'une étape de la carrière à une autre. Or pour comprendre pourquoi cet engagement est plus ou moins important, il faut s'intéresser aux coûts et gratifications qui le motivent.

Un second facteur, tout aussi important que le premier, détermine le passage d'une étape de la carrière à une autre. Il s'agit de l'accessibilité des différents espaces sociaux de l'e-sport identifiés plus haut : l'e-sport de loisir, les tournois et les structures.

A partir de ces trois espaces et des théories présentées ici, je propose un prolongement théorique du modèle de carrière de Salo qui intègre la dimension de l'engagement, les étapes de la carrière et les espaces sociaux de la pratique. Ce prolongement théorique s'est construit de manière inductive, en se basant avant tout sur les données de terrains que je présente dans la suite du travail, mais également en écho avec la littérature que j'ai présentée dans ce cadre analytique.

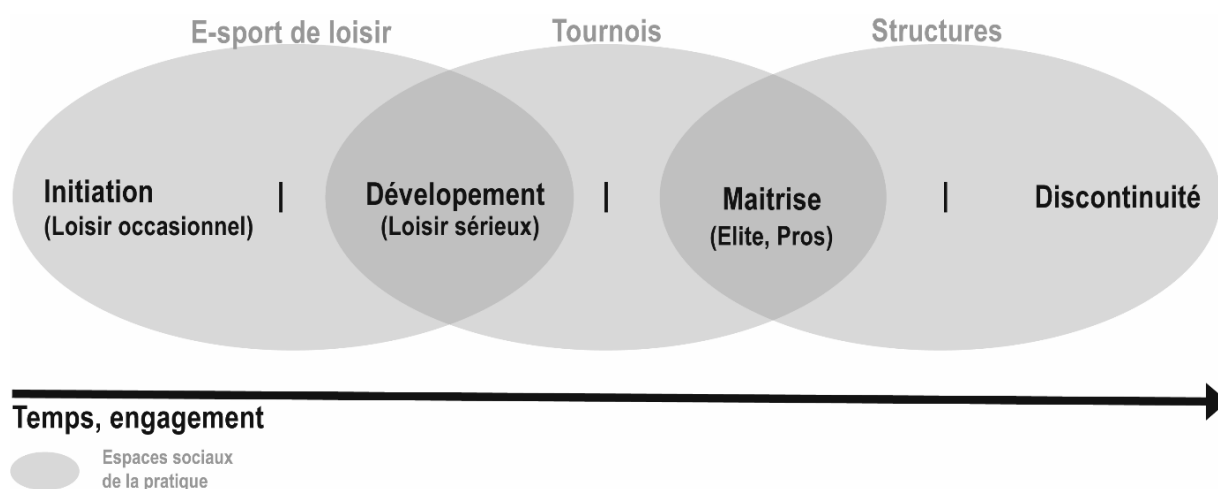


Figure 3 - Prolongement théorique du modèle de Salo (2017) intégrant étapes de la carrière, degrés d'engagement et espaces sociaux de la pratique de l'e-sport.

L'identification de ces trois espaces sont le fruit de mon travail de terrain et ce modèle est le résultat d'un long travail d'aller-retour entre données et littérature. Je présente mon analyse en détail dans les chapitres 3 (e-sport de loisir et tournois) et 4 (structures). Le chapitre 3 présente également des données visant à répondre à ma deuxième sous-question de recherche : quelles sont les gratifications et coûts de l'engagement sérieux ? Le chapitre 4 répond à ma troisième sous-question de recherche à travers les entretiens avec deux présidents de structures : quelles contraintes au professionnalisme ? Dans un deuxième temps, ce chapitre fait également l'objet d'un développement sur les questions de genre comme contraintes à l'engagement féminin. Mais avant cela, le chapitre 2 est plus introductif et contextuel et vise à familiariser mes lecteurs et lectrices à la complexité du jeu *Super Smash Bros*.

Chapitre 2 : un loisir complexe

Qu'est-ce donc que le jeu vidéo *Super Smash Bros* ? Édité par Nintendo, il s'agit d'une série de jeux vidéo de combat et de plateforme en multijoueur local dont la première version est sortie en 1999. Cette première version, *Super Smash Bros.*, sort sur Nintendo 64 et contient déjà tous les ingrédients principaux du jeu. Mais c'est la version de 2001, *Super Smash Bros Melee* (abrégé SSBM ou Melee), considérablement améliorée vis-à-vis de son prédécesseur, qui va véritablement permettre l'essor du jeu compétitif. Chaque nouvelle console produite par Nintendo va avoir sa propre version de *Super Smash Bros* :

- *Super Smash Bros.*, sorti en 1999 sur Nintendo 64
- *Super Smash Bros Melee*, sorti en 2001 sur Gamecube
- *Super Smash Bros Brawl*, sorti en 2008 sur Wii
- *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* et *Super Smash Bros. for WiiU*, sortis conjointement en 2014²².
- *Super Smash Bros Ultimate*, sorti en 2018 sur Nintendo Switch.

C'est cette dernière version du jeu qui est l'objet de la présente enquête. En effet, la sortie de *Super Smash Bros Ultimate* (abrégé SSBU ou Ultimate) en 2018 a créé un regain d'intérêt pour le jeu en attirant de nombreux nouveaux joueurs et joueuses. Ultimate s'étant vendu à 30,44 millions d'exemplaires contre seulement 15,02 millions d'exemplaires pour la double version de 2014²³. Depuis Ultimate, la série *Super Smash Bros* est devenue la série de jeu de combat la plus populaire de l'histoire avec plus de 73,61 millions d'exemplaires vendu dans le monde depuis 1999. Mon enquête s'étant déroulée entre 2019 et 2022, elle fait suite à ce regain d'intérêt.

Le système de jeu

Contrairement aux autres jeux de combat où la victoire s'obtient en vidant la barre de vie de l'adversaire, il s'agit ici d'éjecter l'adversaire hors de l'arène de jeu, appelée

²² . Il s'agit du même jeu à peu de choses près (certains stages ont des apparences différentes), chacun étant compatible avec une des deux consoles portables de Nintendo à l'époque, la Nintendo 3DS et la WiiU. Pour simplifier, les joueurs et joueuses l'appellent *Smash 4*.

²³ « Top selling sales unit » Nintendo. Version au 30 juin 2023, consulté 09.09.2023
<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>

stage. Chaque coup porté à l'adversaire incrémente un compteur de dégâts reçus, mesuré en pourcents. Plus les pourcentages de l'adversaire sont élevés, plus loin il sera éjecté (fig 4.).



Figure 4 - pourcentages et éjection

source : <https://www.eclipsia.com/home/smash-bros-ultimate/guides/les-bases-de-super-smash-bros-ultimate-43063.html>

Lorsque l'adversaire est éjecté suffisamment loin, c'est-à-dire dans une zone située hors de l'écran, il perd une vie, appelée *stock*. Ensuite, le personnage éjecté réapparaît à l'écran avec ses pourcentages réinitialisés et le match continue. Dans un match compétitif, la manche est gagnée lorsque l'adversaire a perdu 3 vies. Un match se gagne au meilleur des trois ou cinq manches (abrégé *BO3* ou *BO5* pour *best of three* ou *best of five*).

Cette mécanique d'éjection et de pourcentage permet une dynamique que les jeux de combat fonctionnant avec une barre de vie ne proposent pas : en revenant sur le terrain avec des pourcentages remis à zéro, le personnage qui s'est fait éjecter se trouve maintenant en avantage par rapport à celui qui est resté sur le terrain. En effet, ce dernier a conservé ses pourcentages élevés et le moindre coup pourrait lui être fatal. Ainsi ce déséquilibre permet au personnage qui a perdu une vie de plus facilement revenir au score, ce qui oblige son adversaire à adopter un jeu plus défensif. En bref, à chaque éjection la dynamique des échanges se trouve modifiée, ce qui assure des situations de jeu variées au cours d'une seule et même partie.

Une autre particularité de *Super Smash Bros* est d'être un jeu *all-stars*, ce qui signifie qu'il met en scène des personnages de la plupart des licences de jeu exploitées par Nintendo. On y retrouve ainsi Pikachu et Mewtwo de la série *Pokémon* ; Mario, Bowser et Donkey Kong de la série *Mario Bros.* ; Zelda et Link de la série *The Legend of Zelda*, etc. D'autres personnages ont survécu au travers de *Super Smash Bros* alors même qu'ils n'ont plus fait l'objet d'un jeu depuis plusieurs dizaines d'années. Il en va ainsi de Captain Falcon, héros de la série de jeu *F-Zero* dont le dernier jeu qui lui est dédié date de 2004, mais qui est resté un personnage incontournable au sein de la série *Smash*.

Les attaques

En bref, chaque personnage dispose de différents outils de combat :

- Des attaques rapides : sûre mais faible, idéales pour faire augmenter petit à petit les pourcentages de l'adversaire.
- Des attaques Smash : lentes mais puissantes, idéales pour éjecter un adversaires à haut pourcentage.
- Des attaques spéciales dont les caractéristiques dépendent grandement d'un personnage à l'autre. Parmi ce type d'attaque, il y a toujours une *recovery*, c'est-à-dire une attaque spéciale aidant à remonter sur le terrain si l'on se fait éjecter.

Toutes ces attaques peuvent être déclenchés à l'aide d'un bouton et une inclinaison du joystick de la manette. Ainsi, en inclinant le joystick vers le haut tout en appuyant sur le bouton B de la manette, on déclenche le *up-B* (aussi appelé *recovery*) c'est-à-dire l'attaque spéciale qui permet de remonter en direction du terrain si l'on s'est fait éjecter.

À quelques exceptions près, toutes les attaques suivent cette même nomenclature, où chaque type d'attaque vient avec 4 directions. Sur le bouton B on a ainsi *up-B*, *down-B*, *side-B* (gauche et droite déclenchent la même attaque) et *neutral-B* (le bouton B sans inclinaison du joystick). Il en va de même pour les attaques rapides (ou *tilt-*

attack)²⁴ les attaques Smash²⁵ et les attaques aériennes²⁶, qui chacune ont leurs variations en fonction de la position du joystick. Cette mécanique simple est enseignée aux joueurs et joueuses dès le tutoriel du jeu et permet très vite de jouer sans avoir besoin de tout maîtriser dès le départ. Des mécaniques supplémentaires (comme des objets qui tombent du ciel en cours de combat et donnent des capacités spéciales au personnage qui l'attrape) ajoutent de l'aléatoire au combat et amoindrissent l'aspect compétitif au profit du divertissement.

De plus, chaque personnage dispose d'un bouclier qui permet d'arrêter n'importe quelle attaque et d'une saisie (*grab*) qui permet d'attraper un personnage qui utilise son bouclier. Cela résulte en une mécanique de jeu qui fonctionne comme le jeu du chiffoumi (pierre-feuille-ciseaux) : le bouclier bat les attaques, la saisie bat le bouclier et les attaques battent la saisie.

Complexifier le jeu

Il nous reste à comprendre où se situe la complexité du jeu. Celle-ci est essentielle pour qu'un loisir puisse être qualifié de sérieux, car sans cela il n'y aurait pas lieu de s'engager à long terme dans la pratique, il n'y aurait pas de compétences particulières à développer et encore moins la possibilité de construire un mode de vie à partir de ce loisir.

Dans *Super Smash Bros*, le nerf de la guerre s'appelle le *frame data*. Le jeu simule 60 images par seconde durant lesquelles les commandes des joueuses sur leur manette sont transformés en animations de différentes durées. La durée de chaque animation de jeu (un déplacement, un saut, une attaque, etc.) est exprimée en image par seconde ou FPS (*frame per second*). Chaque animation est divisée en trois étapes :

1. Une phase d'initiation où l'avatar commence son mouvement

²⁴ *Up tilt, down tilt, forward tilt* (gauche ou droite, le personnage se tourne pour attaquer devant lui) et le *jab* (le bouton A uniquement).

²⁵ *Up smash, down smash* et *forward smash* ; il n'existe pas de *neutral smash*, car le *smash* s'obtient en inclinant le deuxième joystick de la manette.

²⁶ *Up-air, down-air, neutral air, forward air* et *back air* (le personnage ne peut pas se retourner dans les airs, ce qui résulte en une attaque différente si le joystick est incliné vers l'avant ou l'arrière du personnage).

2. Une phase active où le mouvement est effectif (le coup est porté, le personnage saute, etc.)
3. Une phase de lag final (*end lag*) où l'avatar termine son mouvement

Durant la 1^{ère} et 3^{ème} phase, l'animation ne produit aucun effet sur l'adversaire. Ce sont des moments très brefs, de l'ordre de quelques dixièmes de secondes, pendant lesquels il n'est généralement pas possible d'interrompre l'animation en cours. Une fois une attaque lancée, elle doit aller jusqu'au bout avant de pouvoir lancer une nouvelle commande. S'agissant d'un jeu de combat, l'initiation et le lag final sont exactement les moments où le personnage à l'écran est vulnérable.

Prenons un exemple. Sur l'attaque rapide avant (« *forward tilt* ») de Falco (fig. 5), l'application *Ultimate Frame Data* nous donne les informations suivantes : il faut 6 images au personnage pour initier son mouvement, suivi de 3 images actives où le coup de pied est porté, puis 16 images de lag final où le personnage revient en position. Au total l'attaque dure 25 images par seconde, soit un quart de seconde. Cela nous donne une bonne appréciation de la vitesse du jeu. Cette attaque rapide est qualifiée de « *safe* » par les joueurs justement parce que l'initiation est rapide, donc difficile à anticiper et le *end lag* est trop bref pour que l'adversaire puisse en tirer parti si l'attaque venait à manquer sa cible. En contrepartie cette attaque incrémente faiblement le compteur de dégâts.

On peut comparer celle-ci à l'attaque Smash avant (*forward smash*) de Falco. Cette dernière a 17 images d'initiation, est active sur 4 images et affiche un end lag de 28 images, pour un total de 48 images par secondes, soit deux tiers de secondes. Cette différence de quelques dixièmes de secondes suffit à donner le sentiment que l'attaque est lente et donc plus facile à éviter, notamment à cause des images d'initiation qui

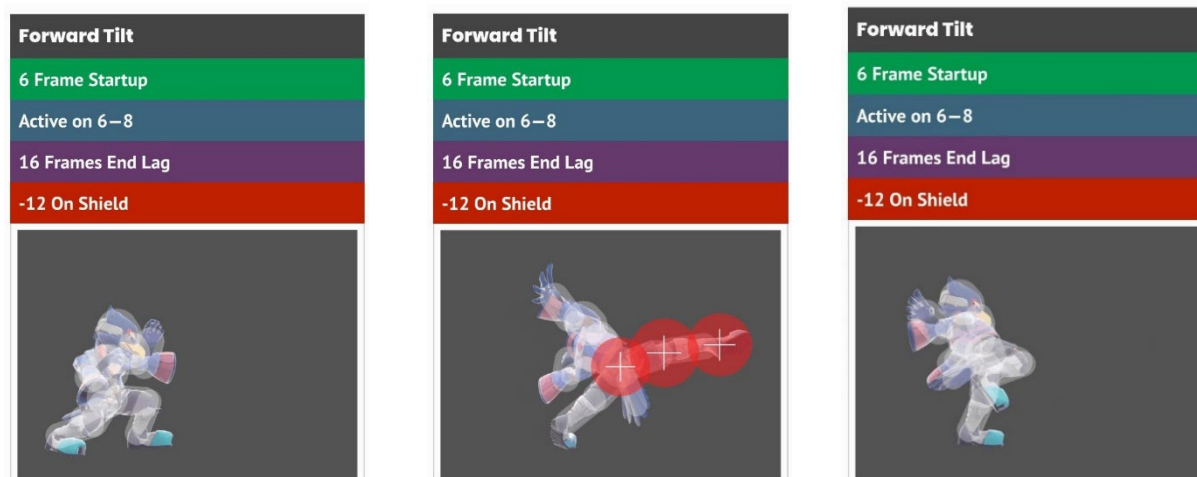


Figure 5 - Les trois phases des animations :
exemple du forward tilt de Falco.
Source : Ultimate Frame Data

annoncent l'arrivée du coup. Ainsi, un joueur ou une joueuse expérimentée saura reconnaître l'animation d'initiation suffisamment vite pour se mettre hors de portée, à condition bien sûr que son personnage à l'écran ne soit pas déjà pris dans une animation de lag ou de *stun*²⁷. Les attaques Smash portent bien leur nom : elles ont une grande puissance d'éjection et permettent de sortir du terrain de jeu un adversaire aux pourcentages élevés²⁸.

Par ailleurs, chacun des 70 personnages jouables ont leurs caractéristiques propres (poids, vitesse, force d'éjection, hauteur de saut, etc.). Généralement, les joueurs et joueuses compétitives choisissent un personnage qu'ils décident de travailler en profondeur, afin de connaître par cœur toutes ses caractéristiques. Ils et elles appellent ce personnage leur *main*²⁹.

Ainsi, la complexité du jeu vient du fait qu'il faut connaître parfaitement les différentes possibilités de son personnage face aux autres personnages (ce qu'on appelle le *match-up*) afin de pouvoir toujours donner la bonne réponse dans les différentes situations de jeu. À cause de la grande vitesse où se déroule le jeu, les réflexes sont importants : il ne faut pas seulement connaître son personnage mais avoir automatisé

²⁷ Littéralement un étourdissement, qualifiant l'animation ayant lieu lorsqu'un personnage se prend un coup.

²⁸ La ligne « -12 On Shield » signifie également que l'attaque est sécurisée si elle rencontre le bouclier de l'adversaire. En effet, le signe « - » signifie que le défenseur va pouvoir agir avant l'attaquant, et en l'occurrence 12 images avant. Or il faut 11 images au défenseur pour lâcher son bouclier, il n'aurait ainsi qu'une seule image pour contre-attaquer, ce qui lui laisse un avantage bien dérisoire.

²⁹ Pour *main character* : leur personnage principal.

jusqu'au bout de ses doigts les réponses à donner. Cette automatisation digitale doit néanmoins être contrebalancée par une excellente lecture de jeu et grande capacité de concentration et d'adaptation, sans quoi l'on risque de devenir trop prévisible, ce qu'un joueur expérimenté pourrait facilement détecter et utiliser à son avantage.

Tout ceci aboutit à un enjeu central : le *mind game*. Le joueur Wolf (que je présente plus longuement dans le chapitre 3) m'expliquait cette notion lorsque je lui demandais quelles sont les qualités d'un bon joueur :

Il y a une maîtrise technique évidemment. Mais au niveau de la mentalité, il y a être imprévisible, à la fois être imprévisible et essayer de déceler les choses prévisibles chez l'adversaire. Parce que malgré tout ce qu'on peut vouloir être imprévisible, on a tendance à avoir des motifs. Après ça peut être voilà, il y a une chose qu'on va faire un peu plus souvent que les autres, ça veut pas dire tout le temps... Par exemple quand tu veux remonter sur le terrain t'as 5 options sauf erreur, bah ça veut pas dire que tu vas tout le temps faire la même, mais tu vas faire la même un peu plus souvent. Ou bien tu vas faire un peu plus souvent une chose si ton adversaire est dans une certaine position. Donc c'est des choses à voir... enfin je dis ça mais j'arrive pas vraiment à le faire bien, on essaye tous mais c'est des choses que les pros voient, et ils essayent de faire des prédictions. Et donc évidemment il faut toujours s'adapter et toujours penser que l'adversaire fait la même chose et qu'il essaye aussi d'être imprévisible.

ES : Et si ton adversaire t'anticipe tellement bien, il faut aussi savoir changer de...

C'est ça, se rendre compte que là il y a un motif que j'ai, qu'il a remarqué et qu'il faut que je fasse attention à ça, et du coup après ça peut être utilisable. Genre si tu remarques qu'il a remarqué quelque chose, bah tu peux te dire je lui fais une feinte, il va penser que je fais ça et du coup je vais le punir en faisant autre chose.

ES : Là on rentre vraiment dans le...

C'est ça, là on rentre vraiment dans le mind game, c'est un peu comme le feuille cailloux ciseaux. La dernière fois j'ai fait cailloux du coup il pourrait se dire que je vais faire la même chose donc il va faire feuille. Mais il va se dire que je vais penser ça du coup... Du coup ça devient très complexe au niveau du mind game.

ES : Donc ça couplé à la maîtrise technique ?

C'est ça ouais, le réflexe, la rapidité des doigts, la maîtrise technique, la mémoire musculaire. Juste le fait que c'est des choses qu'ils [les pros] ont même plus besoin de réfléchir pour le faire.

Selon un autre joueur expérimenté de *Smash*, appelons-le Captain Falcon, l'expérience est bien plus importante que les réflexes :

Les réflexes descendent [avec l'âge] mais tu as très peu de jeu ou tu as besoin de réflexes comme ça. Tu as très peu de jeu où en fait –j'ai étudié les réflexes, un minimum, et tu as quasiment aucun jeu où tu as 1 stimuli et 1 réaction à avoir. Tu as plusieurs stimuli possibles et tu dois avoir un set de réponses à ces stimuli. Et ça c'est un temps de réaction qui est très très différent que d'un stimuli à l'autre. Donc en fait là où tu as moins de temps de réaction mais que tu as quand même un gros avantage si tu as de l'expérience, c'est que tu es capable de

simplifier ce que tu vois, de conceptualiser, de pouvoir prévoir que [sur cinq options] ça, ça et ça, ça tombe, tu vois. Donc tu as plus que deux stimuli et une réponse optimale pour ces deux-là. Parce que tu as la plus grosse récompense et le moins de risque possible avec ça. Donc en fait tu as que une seule réaction à avoir. Et ça, particulièrement dans les jeux de combats c'est très très fort. [...] T'as un aspect où l'expérience, si t'es un très bon joueur, va pouvoir largement dépasser ce que le petit réflexe du jeune inexpérimenté pourra t'offrir.

Le bon joueur est donc celui qui parvient à simplifier ce qu'il voit, à comprendre que son adversaire a des options plus limitées qu'il n'y paraît et à donner la réponse adéquate au bon moment. Bien que l'exécution (les réflexes et l'automatisation des commandes) soit nécessaire et importante, elle est finalement reléguée au second plan par rapport au *mind game*. Cette notion centrale désigne littéralement le « jeu d'esprit » qui se met en place entre deux adversaires et qui consiste à lire dans l'esprit de l'autre sa prochaine action et à empêcher l'autre de lire dans le sien en étant imprévisible.

Obtenir une telle expérience demande de nombreuses heures de jeu et un grand engagement, autant pour apprendre à identifier les différentes situations de jeu qu'à y réagir correctement. C'est précisément ce qu'offrent les tournois : la possibilité d'affronter un ensemble de joueurs et joueuses, tous et toutes avec des personnages et styles de jeu différents, auxquels il faudra s'adapter à chaque fois pour espérer gagner. Ainsi les joueurs et joueuses de Smash considèrent généralement que les tournois sont les meilleurs endroits pour progresser et saisir toute la complexité du jeu, parce qu'ils offrent la possibilité de jouer contre des adversaires expérimentés aux styles de jeu différents.

Des règles officielles pour la compétition

Dans un match compétitif en 1 contre 1 (1v1), chaque personnage dispose de trois *stocks*. Lorsqu'un personnage perd ses trois vies, il perd le match. Cependant, le jeu permet de personnaliser les règles de diverses manières : combat au temps, présence ou non d'objets, jeu en équipe ou tous contre un... d'où la nécessité pour les joueuses et joueurs sérieux de fixer des règles précises.

Comme Nicolas Besombes, chercheur français spécialisé dans l'étude de l'e-sport, le fait remarquer :

La compétition est impérativement soumise à des règles qui en définissent les contraintes, le fonctionnement et tout particulièrement les critères de réussite ou

d'échec. En l'absence de réglementation, la pratique sera qualifiée de libre ou d'informelle. (Besombes, 2016b)

C'est dire que la réglementation de la pratique est un point crucial pour distinguer le loisir sérieux du loisir occasionnel. C'est précisément lorsque les joueurs et joueuses s'imposent des règles (généralement 1 contre 1, sans objets, sans aléas, 3 vies, match au meilleur des 3 manches) qu'ils ou elles commencent à parler de jeu compétitif, même si ils ou elles jouent en dehors d'un tournoi.

Plus précisément, Besombes (2016b) distingue deux niveaux de réglementation de la pratique : le règlement *implicite* du programme informatique défini par les programmeurs du jeu et le règlement *explicite* de la compétition défini par les organisateurs.

Il revient ainsi aux game designers la responsabilité de l'équilibrage du jeu, soit la capacité du jeu à proposer un affrontement juste et équitable, notamment en veillant à ce qu'aucun personnage n'ait de compétences objectivement supérieures à tous les autres. C'est justement ce point qui a fait la réputation de *Super Smash Bros*, proposant au fil des versions un nombre de personnages jouables toujours plus grand tout en conservant ce délicat équilibre des forces.

Mais par-dessus cet équilibre entre les personnages, le jeu laisse une grande place aux réglages, laissant la liberté aux joueuses d'y superposer des paramétrages qui n'ont rien de compétitifs. D'où la nécessité de préciser un règlement explicite de la compétition qui définit notamment quels sont les paramètres autorisés en tournois.

Ainsi, proposer des combats 1 contre 1 sert à rendre les parties plus lisibles et éviter l'aléatoire dans les interactions. Bannir les objets sert aussi à cela puisque les objets apparaissent aléatoirement au cours de la partie et peuvent complètement renverser son issue. Les aléas, bannis également, sont des modifications de terrains en cours de partie qui peuvent éjecter un personnage s'il se trouve au mauvais endroit au mauvais moment. Finalement, le format 3 vies par manche, au meilleur des 3 ou 5 manches permet de donner suffisamment de temps à chacun-e pour déployer son jeu, tout en conservant la durée du match dans un temps raisonnablement court (entre 10 et 20 minutes par match).

Au début de chaque tournoi, le règlement explicite (appelé *ruleset*) est annoncé à l'oral. Si les règles expliquées plus haut sont constantes, des variations peuvent exister d'un

tournoi à l'autre. Il existe plusieurs *rulesets* conventionnels, généralement liés à une zone géographique. On parle par exemple de « ruleset américain » ou de « ruleset japonais ». Leurs principales différences se situent dans les choix des terrains de jeu : *Smash Ultimate* compte plus de 100 terrains différents, mais seulement 8 ou 9 d'entre eux sont des terrains dits « légaux ». En effet, dans un match compétitif le choix du terrain est un enjeu stratégique puisque leurs tailles et leurs formes différentes peuvent avantager certains types de personnages sur d'autres. De plus certains stages ont des arrière-plans trop mouvementés, rendant la lecture du jeu difficile. Ainsi le ruleset réglemente quels sont les terrains de jeu légaux et la procédure pour les choisir à chaque manche (fig 6.).

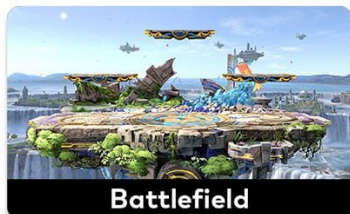
En bref, les matchs compétitifs, et plus généralement les tournois, peuvent être qualifiés d'*épreuves* au sens de Boltanski et Thevenot (1991) : des situations où il s'agit d'établir la preuve de la grandeur d'une personne en sélectionnant les objets pertinents, en adaptant les dispositifs, en faisant en sorte que la situation dans son ensemble permette un jugement juste et équitable. En cela, l'e-sport ne diffère en rien des sports dit traditionnels.



Super Smash Bros. Ultimate

RULESET

🕒 7:00



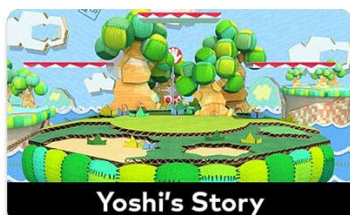
Battlefield



Small Battlefield



Final Destination



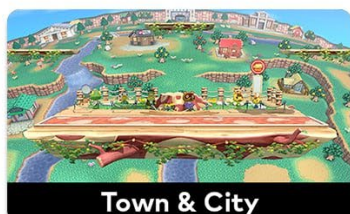
Yoshi's Story



Pokémon Stadium 2



Smashville



Town & City



Kalos Pokémon League



Hollow Bastion

3-4-1 Striking, 3 Bans, No Stage Clause

Game 1



Call your characters before banning and picking stages.



Start your set with a game of Rock-Paper-Scissors.



The **winner strikes 3** stages from the stagelist.
The **opponent picks 2** of the remaining six stages.
The **winner then picks 1** of these two to play on.

Game 2-5



Tell your opponent if you're switching characters, before banning stages. The winner calls their character first.



The **winner bans 3** stages.
The **loser picks 1** of the remaining six stages.

Design by @TaDavidID

Figure 6 - Ruleset Suisse Allemagne Autriche –
Source : <https://www.swissmash.ch/rules>

Chapitre 3 : l'e-sport de loisir et les tournois

Du loisir occasionnel au loisir sérieux : l'e-sport de loisir

Comme tout jeu-vidéo, *Smash* peut se consommer comme un loisir occasionnel. Mais il est possible, dans un cadre de jeu entre amis, de rendre les parties plus ou moins sérieuses selon le paramétrage choisi. On peut renforcer l'aspect aléatoire ou au contraire viser à rendre l'affrontement le plus équitable possible. Cela implique que le qualificatif de loisir sérieux ou occasionnel n'est pas attaché au jeu lui-même mais bien à la manière dont il est pratiqué par les joueuses. C'est finalement l'attitude des personnes par rapport au jeu qui est déterminante.

Or il existe des espaces où, des joueurs et des joueuses se rencontrent pour jouer, mais sans organiser de tournoi. Ces espaces marquent la transition pour certain-e-s entre un jeu occasionnel et sérieux. Les joueuses elles-mêmes ont parfois du mal à décrire cet entre-deux : le joueur occasionnel Wolf nous parle ainsi de « *casual* snob » : un peu compétitif (le côté « snob ») mais pas trop (le côté « casual »). On entend parfois le terme de « session » qui désigne cette ambiance : on joue, on s'entraîne sérieusement, mais on est prêt à basculer dans le divertissement à tout instant.

A mon avis, le terme qui s'approche le mieux de cet espace d'entre-deux est le profil type utilisé par France Esports (2022) dans son Baromètre annuel : l'e-sportif-ve loisir. Dans un effort de catégorisation de données statistiques récoltées par questionnaire sur internet, France Esport propose trois profils type de joueur-se-s : le joueur-se grand public, l'esportif-ve loisir et l'esportif-ve amateur. Pour distinguer entre ces trois profils, France Esport utilise deux critères : les joueuses de jeu vidéo d'affrontement participent-ils ou elles à des parties classées et/ou à des compétitions organisées ? Les esportif-ves loisir sont celles et ceux qui ne participent pas aux compétitions organisées mais ont une pratique compétitive à travers le système des parties classés en ligne que de nombreux jeux proposent (fig.7).

QUI SONT LES JOUEURS D'ESPORT ?

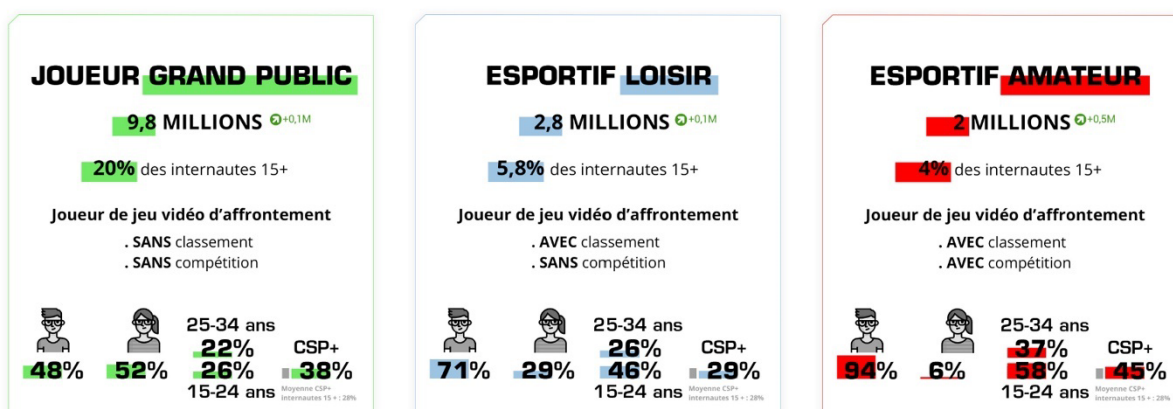


Figure 7 – « Qui sont les joueurs d'esport ? »

Image tirée de France Esport, Baromètre 2022

Source : <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-edition-2022/>

Or *Super Smash Bros* ne propose pas de partie classée en ligne, mais il existe tout de même cet échelon de pratique qui devient compétitif en dehors de toute compétition organisée. Comme nous allons le voir avec l'exemple de Wolf³⁰, c'est l'utilisation de règles compétitives ou non qui marque la transition entre le jeu occasionnel et le jeu sérieux. L'e-sport de loisir est donc cette situation de jeu où les joueuses choisissent ou non d'activer ces règles compétitives.

Le récit de Wolf est intéressant car bien qu'il n'ait jamais participé à des tournois, il qualifie régulièrement de « sérieuse » la pratique compétitive qu'il partage avec des amis. Au fil de son récit se révèlent alors des opérateurs qui permettent de spécifier un degré de compétition se situant entre le sérieux et l'occasionnel. De plus, son récit fait apparaître les gratifications qui le motivent à s'engager dans le jeu, sur lesquelles nous reviendrons dans un second temps.

Wolf a commencé à jouer à *Super Smash Bros* à l'école primaire, vers l'âge de 8 ans. Au moment de l'entretien en 2019, quelques mois après la sortie de *Ultimate*, il a 22 ans, ce qui représente 14 années de pratique discontinue. À l'école primaire il joue avec un ami, puis son cercle de jeu s'élargit de deux autres personnes au cycle d'orientation. À l'époque ils jouent assez peu, mais Smash est déjà un jeu qu'ils

³⁰ Nom emprunté au personnage de Super Smash Bros originellement tiré de la licence *Star Fox*.

partagent de temps à autre. C'est réellement à partir du collège que leur pratique s'intensifie :

Au collège ça devait être je sais pas... deux ou trois fois par mois. Parce qu'en fait j'ai jamais tellement joué tout seul à Super Smash Bros. C'était toujours avec des potes. Du coup quand j'étais au primaire, chez mon pote, je sais pas la fréquence, mais ensuite au collège on se faisait une soirée Smash toutes les deux semaines, et des fois quelques semaines de suite. [ES : Donc c'était vraiment des soirées...] Ouais c'est ça, c'était dans des soirées où on se faisait une bouffe et on jouait à Smash jusqu'à pas d'heure. Donc j'ai jamais eu de pratique continue d'entraînement, de m'entraîner régulièrement et tout, c'était plus genre des grosses sessions genre une fois par semaine ou une fois toutes les deux semaines et puis après des fois pas pendant très longtemps, et ensuite on refait.

Cette pratique entre amis, durant des soirées fréquentes mais irrégulières n'est pas vraiment pensée comme quelque chose de sérieux par Wolf, car cette manière-là de jouer se distingue de ce qu'il appelle une « pratique continue d'entraînement ».

Sa pratique de jeu apparaît dans un premier temps comme un loisir occasionnel, car cette manière de jouer s'accompagne d'autres activités qui minimisent l'importance du jeu sur le fait de réunir les quatre amis ensemble. Dans ce sens Wolf nous dit « ça nous arrivait quelquefois de faire un jeu à boire sur Super Smash Bros » ; « c'est vrai que des fois on en avait marre, on arrêtait puis on regardait un film [...] soirée Smash-film un peu ». Ou encore : « C'est devenu le medium pour un truc parce que on se retrouve, on met de la bonne musique, c'est des moments pour partager ce qu'on a découvert comme musique, on se met sur des canap' on boit des bières, tu te fais des bouffes, des trucs comme ça quoi. »

Au fil de l'entretien Wolf opère une distinction entre deux manières de jouer : « casual » et « compétitif » et il décrit comment son groupe d'amis s'est peu à peu tourné vers un mode de jeu plutôt compétitif :

Ouais c'est un peu bizarre, avec notre groupe de pote on ne fait pas non plus de la compé' à faire des tournois et à s'entraîner. Mais quand on joue avec d'autres gens il y a une claire différence de niveau. Peut-être parce qu'on faisait régulièrement des soirées, c'est quand même assez compétitif dans notre groupe. On fait des fois des parties à 4 personnes en même temps mais on a vite tendance à trouver ça chiant parce que tu peux pas vraiment te concentrer, t'as toujours des gens qui te prennent au travers, ça vient de partout. Du coup souvent on part après sur des modes duels en fait. Et ça tourne comme ça, là c'est assez compétitif du coup.

Dans cet extrait, les règles utilisées pour jouer, ou autrement dit, le paramétrage du jeu (« le mode duel ») est un opérateur de distinction entre compétitif et casual, car dit-

il, le jeu rend difficile de se concentrer sur un affrontement de plus de deux adversaire. Le but de la manœuvre est donc de faire valoir les compétences des joueurs en amoindrissant l'aspect aléatoire. L'utilisation des objets, considéré comme trop aléatoire, est associée au « casual », que Wolf et ses amis pratiquent lorsque d'autres personnes moins expérimentées se joignent à eux : « Ouais bon...C'est pas le même niveau, il y a pas mal de gens, c'est moins compétitif, on s'amuse, on utilise les objets, des trucs comme ça ».

Pourtant, tout en décrivant ses affrontements compétitifs avec son cercle d'amis restreint, Wolf se distingue en même temps de ceux qui font des tournois : « avec notre groupe de potes on ne fait pas de la compé' à faire des tournois et s'entraîner ».

Wolf nous décrit bien ici un e-sport de loisir où la principale gratification est sociale, car elle permet d'entretenir des amitiés voire de rencontrer de nouvelles personnes. Le choix d'un mode de jeu plus compétitif permet de commencer à développer et valoriser les compétences des joueuses, mais reste soumis à l'aspect convivial de la situation : si les différences de niveau sont trop grandes, on préfère revenir à un mode de jeu occasionnel.

Cet e-sport de loisir, je l'ai également observé dans un bar à jeux, le Reset-bar de la Chaux-de-Fonds, où tous les mercredis les joueurs et joueuses de Smash sont invités à profiter des consoles à dispositions tout en sirotant une bière. D'habitude, l'accès aux consoles coûte 5 frs, mais dans ces soirées spéciales, l'accès est gratuit à la condition d'une consommation obligatoire. Cela crée un espace de rencontres pour des joueurs et joueuses qui partagent un même plaisir pour un jeu.

Le mercredi c'est Super !

SUPER SMASH BROS.TM ULTIMATE

RESET-BAR

Rue de la Serre 64
2300 La Chaux-de-Fonds

Consommation obligatoire

Weekly free play SSBU
- RDV dès 18H -



Dans cette atmosphère où se mélangent joueurs et joueuses, sérieux ou occasionnels, les uns se provoquent en duels et affirment être venus pour s'entraîner, tandis que les autres jouent sans utiliser de règles particulières et affirment être venus pour le plaisir, pour rencontrer des gens. Il n'y a pas de tournoi ni de classement général. Les joueurs sérieux (ceux que j'ai retrouvé en tournoi par la suite) jouent en 1 contre 1, sans objets, selon les règles compétitives, mais finissent éventuellement par se joindre à une table de jeu à 4 joueur-euse-s qui s'affrontent tous contre tous, avec objets. C'est d'ailleurs un débat entre celui qui veut absolument continuer de s'entraîner sérieusement, et celui qui en a eu assez et voudrait jouer de manière plus détendue.

Le jeu vidéo devient un prétexte pour s'asseoir à la table de personnes que l'on ne connaît pas : « est-ce que je peux faire une partie avec vous ? » devient l'ouverture de conversations privilégiée. Après une ou deux parties, on embraye sur des conversations plus personnelles et on profite de la pause cigarette pour discuter plus longuement avec certain-e-s.

La compétition reste un enjeu informel, puisqu'on joue avec un peu tout le monde, il est possible de savoir qui a battu qui, et parfois on préfère parler du jeu et demander des conseils. Mais ces conversations prennent moins de place que dans les tournois où chacun reste très focalisé sur sa performance. J'apprends à cet occasion que tel joueur sérieux est puériculteur et que tel autre a commencé ses études de littérature française. En termes de genre, s'il y a presque autant de femmes que d'hommes, les

femmes semblent garder plus de distance, non pas avec la console mais avec l'enjeu compétitif. Ainsi à la fin d'une partie je demande qui a gagné, et une me réponds : « Aucune idée ! Je sais juste que j'ai perdu ».

À la fin de la soirée, on a joué contre la plupart des personnes présentes. Parfois même on a changé de jeu, et certaines tables décident de s'affronter sur *Mario Kart*, qui est un peu moins compétitif que *Super Smash Bros*. En bref, comme dans les soirées décrites par Wolf, on est face à un espace où l'on passe du compétitif au casual en un claquement de doigt (et inversement), où il n'y a pas de classement ni de compétition organisée. Le jeu devient alors un médiateur pour des rencontres avant tout, bien que les joueurs sérieux, lorsqu'ils se trouvent à la même table, en profitent pour s'entraîner entre eux.

Ainsi l'e-sport de loisir est une situation de jeu dans laquelle des joueuses occasionnelles peuvent s'initier au jeu et s'y intéresser plus en profondeur. En l'absence de tournoi organisé, cette situation alterne entre un jeu sérieux qui utilise des règles compétitives et un jeu plus récréatif qui vise simplement à passer un moment entre amis.

Les tournois

Contrairement aux situations d'e-sport de loisir, les tournois sont évidemment marqués par la compétition. Les rencontres y sont possibles mais secondaires, tant l'enjeu de la performance prend de l'importance.

Le premier tournoi où je me suis rendu est celui où mes descriptions sont le plus complètes, car tout y était nouveau et digne d'intérêt. C'est donc le compte rendu de cette observation-participante que je vous propose à lire. Il m'a pourtant fallu retourner souvent sur le terrain pour comprendre ce à quoi j'avais assisté, et compléter ma compréhension en y ajoutant des éléments nouveaux à chaque nouveau tournoi auquel je prenais part. Les tournois étant des *épreuves* où seuls les objets pertinents pour évaluer la grandeur des personnes sont mobilisés, les situations se répètent d'une fois à l'autre, avec des variations autour de la salle et des conditions d'accès, mais pas dans les étapes à travers lesquelles passe le tournoi.

Vignette ethnographique d'un premier tournoi

Le tournoi a eu lieu dans un magasin Fnac, situé dans un centre commercial. J'en ai eu connaissance environ deux semaines plus tôt, en même temps que je découvrais le site internet spécifiquement dédié aux tournois de *Super Smash Bros* en Suisse, SwissSmash.ch. Ce site recense les tournois suisses de *Smash* sous la forme d'un calendrier, et fournit aux personnes intéressées le lien à suivre pour s'inscrire à tel ou tel tournoi. J'ai donc suivi ce lien pour m'inscrire en tant que joueur, avec l'idée de faire une observation participante. Le site internet sur lequel il fallait s'inscrire, braacket.com, s'est avéré être un site destiné à faciliter l'organisation de tournoi d'e-sport. Ce second site recenserait plus de 118'000 tournois et ligues d'e-sport, sur de nombreux jeux différents et à travers différents pays du monde. Bref, d'une certaine façon l'observation a commencé déjà sur ces sites internet, car ils se sont avérés être des outils importants dans la mise en place de ces compétitions. Le jour du tournoi, je suis arrivé sur place à 10h15 et suis reparti à 18h, heure de fermeture de la Fnac.

Vers 10h15, avant d'arriver au fond du magasin et de voir l'attroupement de personnes avec des manettes dans les mains, je n'étais pas sûr d'être au bon endroit car aucune signalétique n'indiquait la tenue d'un tournoi.

Les joueurs (au masculin car il n'y avait que des joueurs hommes à l'exception d'une joueuse transgenre) attendaient autour de tables centrales sur lesquels les organisateurs (que des hommes) installaient les *setups*, c'est-à-dire les écrans avec consoles. Certains jouait sur leur propre console portable, d'autres discutaient mais tous étaient attroupés autour des tables et des consoles. Il y avait huit consoles, installées sur deux tables mises côte à côte dans la longueur, cernées de bancs et de petits blocs-tabouret à leurs extrémités. Une fois que les *setups* étaient installés, de nombreux joueurs ont commencé à s'installer et jouer avant que le tournoi n'ait commencé.

Les joueurs apportaient leur propre manette, ce qui m'a embêté au départ car je n'en avais pas. Assez vite, ça a été une façon de rentrer en contact avec les personnes présentes : je leur demandais de me prêter une manette de jeu. J'en profitais pour ajouter 1) que c'était la première fois que je jouais dans un tournoi et 2) que j'étais étudiant en anthropologie et que j'avais besoin de m'assurer qu'ils étaient d'accord que je prenne note de ce qu'ils me disaient.

Comme dit plus haut, le tournoi était installé au fond du magasin Fnac. Mais les vendeurs et vendeuses devaient passer au travers de notre groupe pour atteindre le stock du magasin. Ils passaient régulièrement avec des chariots chargés de produits emballés relativement volumineux. Leur passage récurrent les obligea à créer un couloir à leur usage par le biais de barrières amovibles. Ce couloir a rapidement été bloqué par les personnes qui regardaient les matchs et très régulièrement, les vendeurs et vendeuses leur demandait de dégager le passage. Cela m'a un peu laissé l'impression que les joueurs étaient "parqués" au fond du magasin et que l'évènement restait quelque chose d'assez discret, presque secret.

Par ailleurs, les vendeurs et vendeuses ne semblaient pas être impliqués dans l'organisation du tournoi, à part le gérant du magasin qui semblait être la personne de contact entre les organisateurs et la Fnac.

Identifier qui étaient les organisateurs du tournoi n'a pas été facile, car lorsque je suis arrivé ils n'avaient aucun signe distinctif. Cependant, une des personnes présentes paraissait beaucoup plus stressée que les autres, et plusieurs personnes venaient lui poser des questions régulièrement, par exemple "où installer les tables ?". Par la suite, 3 personnes ont revêtit le t-shirt de leur équipe d'e-sport, qui s'avérait être la structure organisatrice du tournoi. Cependant, tous les organisateurs étaient aussi inscrits au tournoi en tant que joueur, et certains joueurs semblaient participer à l'organisation du tournoi, de tel façon que les rôles de chacun ne semblaient pas être exclusifs les uns des autres. Moi-même, je me suis retrouvé à aider à ranger tables et écrans à la toute fin du tournoi. Les organisateurs étaient mélangés au reste des joueurs et discutaient ouvertement les décisions à prendre. Cela m'a permis de suivre le fil de leur discussion et de suivre l'avancement du tournoi. D'autres tournois m'ont confirmé par la suite que les organisateurs ne sont rarement que des organisateurs : la plupart du temps ils organisent les tournois dans lesquels ils jouent, bien qu'ils reconnaissent facilement qu'il est difficile de combiner les deux casquettes.

Vers 10h30, il y a eu un "check-in" pendant lequel les joueurs inscrits devaient s'annoncer vers un des organisateurs, qui confirmaient leur présence à l'évènement dans la plateforme en ligne avec laquelle ils géraient le tournoi, à travers leur smartphone. La manœuvre avait pour but de confirmer l'inscription déjà faite en amont afin de générer l'arbre du tournoi final, en fonction des personnes effectivement

présentes. Après chaque match, il fallait annoncer le score auprès d'un organisateur pour qu'il le note dans la plateforme en ligne. En fait, tout le monde pouvait accéder à l'arbre des combats à travers son propre téléphone mais seuls les organisateurs pouvaient entrer les scores. Finalement, il n'y avait pas de grand écran commun montrant l'avancement du tournoi, il fallait utiliser son propre téléphone, ou demander à quelqu'un.

Pendant le check-in, j'ai demandé à un des organisateurs l'autorisation de poursuivre mon travail ethnographique pendant le tournoi, ce à quoi il m'a répondu qu'il avait lui-même réalisé un travail de fin de diplôme sur l'e-sport, et que je pouvais donc faire mon travail sans problème.

Une fois le check-in terminé, les organisateurs ont annoncé *stop free-play*, ce qui signifiait à toutes les personnes qui avaient pris d'assaut les consoles de s'arrêter de jouer afin que le tournoi puisse commencer. A suivi un moment d'annonce des règles du tournoi, de manière orale : Les organisateurs ont ainsi annoncé qu'il n'y aurait pas de poules, parce que pas assez de joueurs ; que ce serait donc un tournoi "*full bracket* en double élimination" ; qu'on appliquerait le "*ruleset* japonais" ; puis il a annoncé une série de mots incompréhensibles pour moi, j'ai demandé ce que c'était à un joueur à mes côtés qui m'a répondu "ce sont les *map*", autrement dit, les terrains de jeu autorisés par le *ruleset*. Pendant ces explications, plusieurs personnes se sont relayées la parole, dont une que je n'avais pas identifiée en tant qu'organisateur (pas de t-shirt d'équipe, et que je n'avais pas vu participer à la mise en place des tables et setups). L'assemblée avait fait silence quasi-total pendant les annonces, et s'était regroupée en cercle autour des personnes qui annonçaient les règles.

Ensuite, un des organisateurs a été désigné pour annoncer les premiers matchs. Il regardait sur son téléphone, annonçait les noms des deux joueurs et leur montrait sur quel poste de jeu ils devaient s'installer, puis les joueurs désignés s'y asseyaient. Une fois les 8 premiers matchs annoncés, les matchs pouvaient commencer en parallèle. Je devais moi-même jouer mon premier match, et j'ai été étonné de voir que personne ne le supervisait. J'ai découvert aussi ce que signifiait le "*ruleset* japonais" : cela désignait à la fois les terrains de jeu sur lesquels il était permis de jouer, mais aussi la procédure qui permettait de choisir les terrains. C'est mon adversaire qui me l'a expliqué, bien qu'il ne semblât qu'à moitié sûr de la procédure exacte. J'en ai profité

aussi pour lui demander s'il avait fait beaucoup de tournois jusqu'à présent. C'était son 3ème tournoi, et il a ajouté comme un avertissement que l'on gagne rarement son premier tournoi, mais que c'est aussi comme cela qu'on s'améliore (c'est d'ailleurs le même discours que j'ai entendu tout au long de la journée à chaque fois que je disais que c'était mon premier tournoi).

J'ai effectivement perdu ce match. J'ai ensuite raconté ma défaite à un autre joueur qui lui avait gagné son match et qui m'a expliqué comment battre le type de personnage contre lequel j'avais joué : "tu dois reset le neutral et tenir la distance, donc t'as un avantage sur une grande map". Au long de la journée, j'ai observé régulièrement ce type d'interaction où les joueurs perdants expliquent aux autres comment ils ont perdu, quelles erreurs ils ont fait, les occasions de gagner qu'ils ont ratées et comment ils auraient pu faire mieux ; tandis que les joueurs gagnants donnent des conseils à ceux qui ont perdus. Je me suis moi-même surpris à raconter mes déboires après mes matchs perdus (tous, en l'occurrence).

Au fur et à mesure des matchs, l'espace du tournoi se vidait car la plupart des joueurs s'en allaient après avoir été éjectés de celui-ci. En revanche, une partie des joueurs éliminés restaient, et jouaient sur les consoles libres. Vers les demi-finales, lorsqu'il ne restait plus que quelques joueurs en lice, il y avait environ une vingtaine de personnes présentes (contre 43 joueurs annoncé au début du tournoi). Une bonne moitié jouait en *free-play* sur les consoles libres tandis que d'autres regardaient les matchs de compétition. Les spectateurs (les joueurs déjà éliminés) étaient debout derrière les joueurs, assis. A ce moment-là du tournoi, les matchs n'étaient plus annoncés oralement à toute l'assemblée, les joueurs suivaient eux-mêmes leur prochain match sur leur smartphone. Les organisateurs étaient là seulement pour donner le feu-vert, par exemple afin d'être sûr qu'un match de demi-finale ne soit pas joué avant que tous les quarts de finales soient terminés. À la fin, les derniers matchs de finale n'étaient suivis que par la moitié de l'assemblée, l'autre moitié étant en train de jouer en *free-play*. Dans ces matchs, les joueurs se demandaient des conseils les uns aux autres, et en parlaient comme d'un entraînement. Ils profitaient d'affronter des joueurs qu'ils n'avaient pas pu affronter pendant le tournoi.

La moitié qui suivait les matchs, j'ai compris plus tard qu'ils s'agissait des joueurs du haut du classement, ceux qui participaient au top 8 du tournoi, dont certains sont des

joueurs sous contrat. Il est très fréquent pendant ces tournois que les joueurs du haut du classement restent ensemble jusqu'au bout et suivent attentivement la compétition, tandis que les autres s'en vont plus tôt. En effet, une fois qu'on s'est fait éliminer et qu'on a joué quelques parties en *free-play*, on est rapidement tenté de reprendre la route du retour, surtout si on doit traverser la Suisse romande pour venir au tournoi. La fatigue, le temps de trajet, le fait d'avoir payé un prix d'entrée et s'être fait éliminer rapidement sont autant de coûts que seul le *free-play* et le plaisir de rencontrer des gens peuvent compenser.

Plusieurs joueurs m'ont ainsi confié que les amitiés qui se forment durant ces tournois se font entre ceux qui ont un niveau similaire : ils se font éjecter du tournoi à peu près au même moment, puis ont du plaisir à jouer ensemble car leur niveau est suffisamment proche pour qu'ils puissent se faire progresser l'un l'autre. Éventuellement, ils vont manger ensemble après le tournoi, font du covoiturage pour rentrer voire s'invitent à la maison pour continuer à s'entraîner ensemble.

Finalement, il y a eu un moment de remise des prix, où un des organisateurs a demandé aux joueurs *free-play* d'arrêter leur partie, ce que personne n'a fait. Le gagnant avait reçu un bon Fnac d'une cinquantaine de francs. Une fois la "cérémonie" passée vers 16h30, une quinzaine de joueurs sont restés encore jusqu'à ce que la Fnac ferme, à 18h. Je suis resté jusqu'au bout et j'ai aidé à ranger, puis c'est à ce moment qu'on m'a proposé de m'ajouter à un groupe WhatsApp mettant en lien des joueurs de la région. À la fin de la journée, malgré la fatigue d'avoir passé la journée dans un centre commercial et grâce à ce petit moment d'échange de numéros de téléphone, j'ai eu la sensation d'avoir gagné mon accès au terrain et d'avoir mis mon premier pied dans la communauté de joueurs.

Un amateurisme sérieux

Dans cette description, on retrouve l'amateurisme des tournois dans les deux sens du terme : à la fois le côté non-professionnel et le côté sérieux. L'absence de professionnalisme se voit autant dans un évènement qui n'a aucune signalétique et aucun public, l'absence de sponsor (mis à part le partenariat avec la Fnac qui accueille l'évènement et offre un bon cadeau au gagnant) et le côté bricolé de l'évènement : en forçant un peu le trait, on met en place quelques tables et quelques écrans au fond d'un magasin, *et voilà*, la magie du tournoi peut opérer.

Pourtant l'essentiel est là : il y a un arbre de tournoi, un prix d'inscription et une récompense à la clé. Les joueurs sont là, ils ont leur propre manette, ne parlent que du jeu à travers toute une série de mots de vocabulaire spécifique, se débriefent leur parties entre eux, se donnent des conseils. Le registre de la maîtrise des émotions y est très présent dans les discussions : pour gagner ses parties, il faut être capable de ne pas céder sous la pression imposée par son adversaire, garder son calme, ne pas se laisser impressionner, être un peu stressé pour être concentré mais ne pas se laisser submerger. Cela rejoint l'analyse de Chaulet et Soler-Benonie à propos d'une « masculinité maîtrisée » dans les LAN³¹ où plutôt qu'une attitude offensive et dominatrice comme preuve de sa virilité, c'est la précision du vocabulaire, la maîtrise de ses émotions et la qualité du geste technique qui induisent une forme de domination masculine (2019).

La gratification principale est le sentiment de développer son potentiel dans le jeu : de nombreux joueurs arrivent aux tournois avec des objectifs de classement (top 16, top 8 ou top 3) ou essayent de battre un joueur qui leur pose régulièrement problème. Ceux qui ne parviennent pas à s'améliorer, qui ne s'engagent pas suffisamment sérieusement pour s'entraîner régulièrement, ne trouvent finalement pas leur place dans ces tournois car sans cette gratification de battre de temps à autre un adversaire entraîné, il ne reste plus que les coûts. Frais d'inscriptions et de déplacement, fatigue, et du temps investi pour finalement perdre ses deux premiers matchs, ne rien comprendre au vocabulaire technique que les autres utilisent et repartir chez soi aussitôt, voilà le programme qui attend le joueur qui ne s'engage que partiellement, occasionnellement.

Parfois, les joueurs sont prêts à parier de l'argent en marge du tournoi pour tenter de battre un joueur meilleur que soi : ils appellent ça des *money matches*. En proposant des petites sommes d'argent, les joueurs moins bons « obligent » de meilleurs joueurs à jouer contre eux (il est rare qu'ils refusent cet argent facile) afin d'obtenir une

³¹ LAN signifie Local Area Network et désigne des tournois de jeux PC, où l'on met en réseau de nombreux ordinateurs dans une même salle pour jouer sur le même réseau. Ces tournois sont apparus avant la généralisation d'internet et continuent d'être des moments forts de l'e-sport sur de nombreux titres. Les LANs se distinguent des tournois *Smash* que j'ai observé par leur infrastructure technique bien plus lourde et sont beaucoup moins fréquentes (1 à 2 fois par an). À titre d'exemple, PolyLAN « la plus grande LAN de Suisse » existe depuis 2002, a réalisé sa 38^{ème} édition en 2023 et a attiré plus de 1300 participant.e.s sur une soixantaine de jeux différents dans les locaux de l'EPFL..

opportunité de les battre dans une partie sérieuse. S'ils perdent, ils obtiennent les conseils du meilleur joueur, c'est aussi une forme de coaching. S'ils gagnent, ils obtiennent la gratification d'avoir élevé leur niveau de jeu, sont reconnus et félicités par les joueurs qui ont assisté au match et récupèrent leur mise. La série documentaire *The Smash Brothers*³² raconte ainsi comment le joueur américain KoreanDJ a dressé une liste de joueur à affronter, avec les meilleurs joueurs du monde tout en haut de la liste, et les a patiemment affrontés un par un dans des money matches, jusqu'à réussir à tous les battre. Le documentaire raconte qu'il y aurait perdu beaucoup d'argent mais a réussi de cette façon à se faire un nom dans l'élite des joueurs de *Super Smash Bros Melee*.

En fait, les money matches sont une sorte d'alternative individuelle de ce que proposent les tournois à un niveau collectif : une partie du prix d'inscription va directement dans la cagnotte que se partagent les trois premiers joueurs. C'est une sorte de pari : on laisse un peu d'argent à l'entrée, et on espère récupérer sa mise à la sortie. Le *cash prize* engage les joueurs à jouer sérieusement, malgré le fait que la plupart savent qu'ils ne reverront pas leur argent. Joker me racontait que la *weekly* de Lausanne avait fait le test et donné le choix aux joueurs : tout le monde paye 5 frs de moins et il n'y a pas de *cash prize*, ou tout le monde paye 5 frs de plus et il y a un *cash prize* pour les 3 premiers. Les joueurs avaient voté pour l'option sans *cash prize* dans un premier temps, mais les organisateurs ont rapidement fait marche arrière : ils se sont rendus compte que les joueurs ne jouaient plus sérieusement, qu'ils choisissaient des personnages avec lesquels ils n'avaient jamais joué, et que de ce fait, le tournoi s'était transformé en « session payante » ce qui démotivaient les joueurs à revenir.

Et du coup, ils ont instauré au final un prix d'entrée avec un prix pour les gagnants. Et ça marchait beaucoup mieux. Donc évidemment, même si on gagne pas tous des sous, il y a cet aspect casino, loterie un peu, où tu vas, tu payes et je sais pas ça donne envie tu vois, ça fait rêver. Et les gens jouent sérieusement ! Parce que si il y a des gars – peut-être toi t'es pas un gars qui est prédisposé à faire troisième, mais peut-être tu vas tomber contre des gars qui le sont. Et quand ces gars ils jouent vraiment pour essayer de performer, bah toi tu joues contre un gars qui a envie de performer. Donc tu joues contre un gars qui joue sérieusement. Donc tu t'entraînes, ça t'entraîne. Tu vois ? (Joker)

³² « The Smash Brothers Documentary Series (Remastered) » EastPoint Pictures. Mis en ligne le 27.11.2013, consulté le 08.09.2023. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLoUHkRwnRH-IXbZfwlgiEN8eXmoj6DtKM>

Les *cash prize* sont donc essentiels pour conserver l'aspect sérieux du tournoi. Économiquement parlant c'est pourtant un mauvais pari. Captain Falcon m'a raconté que le joueur pro ZeRo, meilleur joueur du monde sur *Smash 4* avait publié ses calculs. En une série de victoire exceptionnelle de 54 tournois, il aurait gagné 48'000 dollars grâce aux *cash prizes*, mais cette somme ne lui aurait pas permis de couvrir l'intégralité de ses frais (d'inscription, d'hébergement et de déplacement). Cela montre que le système de *cash prizes* récoltés à travers les frais d'inscriptions sont une manière de motiver les joueurs à jouer sérieusement, mais pas un modèle d'affaire qui permettrait aux joueurs de l'élite de s'en sortir. L'e-sport amateur sur *Super Smash Bros* ne peut qu'être une perte d'argent, même si l'on est le meilleur joueur du monde. Ce qui rapporte vraiment, c'est la réputation attaché à son pseudonyme que l'on convertit en argent à travers des abonnés sur les réseaux sociaux, le streaming et son système de *sub*³³ et le sponsoring.

En bref, le prix d'inscription et le cash prize motivent les joueurs à être sérieux, le coaching entre pairs permet aux joueurs de s'améliorer et la victoire contre des adversaires un peu meilleurs gratifie cet investissement. Les enjeux peuvent monter encore, à condition d'organiser des tournois plus grand et plus prestigieux.

Le système weekly, monthly et major

Il existe une classification émiqque des tournois qui permet d'estimer grossièrement leur difficulté et prestige associé : c'est le système *weekly*, *monthly* et *major*. Les *weekly* sont des tournois de petite envergure, qui, comme son nom l'indique, ont lieu une fois par semaine et permettent aux joueurs sérieux de telle ou telle ville de s'entraîner régulièrement les uns contre les autres. Ils permettent 24 à 48 inscriptions et sont dotés de petits *cash prize* constitués grâce à une partie du prix d'inscription. Pendant mon terrain, il existait une *weekly* à Lausanne, Fribourg, Genève et pendant un temps, à Yverdon-les-Bains. Mais il arrive que les organisateurs de *weekly* n'aient plus le temps ou la motivation de les organiser et ne trouvent pas de remplaçants³⁴. Pour eux, il s'agit généralement d'un effort bénévole et associatif.

³³ La plateforme Twitch permet à chaque *viewer* « d'offrir un *sub* » c'est-à-dire un abonnement qui coute à peu près 5 frs, à son *streamer* préféré.

³⁴ Comme la *weekly* de Lausanne qui s'est arrêtée après 78 *weeklies*. Source : https://www.twitlonger.com/show/n_1ss8iup?new_post=true

Les *monthly* sont des évènements un peu plus gros, qui fonctionnent sur une base mensuelle et fonctionnent comme une petite ligue : une série d'évènements répartis dans l'année permettent de se qualifier pour la grande finale. Celle-ci profite donc d'un *cash prize* plus élevé (qui a été récolté sur les prix d'inscriptions de tous les *monthly* précédents) et d'un prestige plus grand car seuls les joueurs qui ont réussi à s'y qualifier peuvent y participer. Le but de ce genre de tournoi est de créer l'évènement en attirant des joueurs de toute la Suisse romande voire de la Suisse alémanique et de proposer un défi à des joueurs déjà bien entraînés.

Si les *monthly* sont moins gourmands en temps pour les organisateurs, la pression est plus élevée pour organiser un évènement de qualité. Certains proposent ainsi une boisson gratuite comprise dans le prix d'entrée ou de la petite restauration à prix dérisoire. D'autres misent sur la qualité de l'accueil des joueurs en choisissant des salles spacieuses ou équipées de tables et de sièges pour se reposer entre deux matchs. D'autres encore misent sur le côté spectaculaire en installant un grand écran ou une scène pour pouvoir suivre les matchs du top 8 dans de bonnes conditions.

Le streaming commence à prendre de l'importance dans ce genre d'évènements. Les organisateurs installent ainsi une régie streaming afin de pouvoir diffuser et commenter en live sur Twitch l'avancée du tournoi. La qualité du commentaire est plutôt très amateur – ce sont souvent des joueurs qui se forment sur le tas – mais les organisateurs font parfois appel à des commentateurs plus expérimentés qu'ils défraient. Selon Captain Falcon, un commentaire de qualité s'adresse « autant aux débutants qu'aux *top players* » et propose des analyses pertinentes des combats.

Regarder les tournois en streaming est une expérience très différente que d'y participer en tant que joueur. Là où les joueurs présents au tournoi profitent du *free-play* pour s'entraîner plutôt que de suivre la compétition, le streaming focalise entièrement l'attention sur la compétition en cours. De ma propre expérience, il est parfois plus instructif de regarder les tournois en streaming que de s'y rendre en personne si l'on cherche à s'améliorer dans le jeu. Les enjeux de chaque combat y sont plus explicites, les stratégies mises en place par les joueurs également. Il y a aussi un *chat* où il est possible de réagir en direct à ce qu'il se passe à l'écran, et les commentateurs répondent et réagissent aux messages du *chat*.

À travers le streaming, c'est aussi un enjeu de réputation pour les joueurs qui se dessine. Bien que le nombre de *viewers* soit relativement modéré dans les *monthly* que j'ai observés – l'organisateur Bowser me donnait le chiffre qu'un joueur dans le tournoi équivaut à un *viewer* sur le *stream*. Un tournoi déjà grand d'une centaine de joueurs n'attirera « que » une centaine de *viewers*, à moins d'un tournoi particulièrement prestigieux comme un *major*.

De manière générale, plus le tournoi compte de participants, plus le *cash prize* est élevé et plus on peut s'attendre à ce que de nombreux *top players* s'inscrivent. Les organisateurs cherchent régulièrement à faire monter les enjeux en proposant des tournois à 128, 256 voire 512 participants pour essayer de créer des événements du plus haut niveau et en y invitant des joueurs professionnels internationaux. C'est ce qu'on appelle les *majors*. En Suisse romande, ce qui se rapproche le plus d'un *major* est la « Swiss cup » organisée par l'association fribourgeoise Frismash depuis 2021, qui compte 128 participants, mais qui reste centrée sur les joueurs suisses. Pour trouver des *majors* plus grands, la seule option est se déplacer à l'étranger.

On peut distinguer un autre type de *major* que seraient les tournois sur invitation ou *invitational*. Dans ce genre de tournoi, le nombre de participants est réduit entre 32 et 64 entrées mais ils sont triés sur le volet pour n'avoir que l'élite qui s'affronte. Le streaming de ces événements est particulièrement important car le but ici est de créer du spectacle et permettre à l'élite des joueurs locaux de se faire une réputation en battant des joueurs professionnels internationaux. Le recours à un sponsor est quasiment obligatoire pour que le *cash prize* soit suffisamment intéressant aux yeux des joueurs internationaux qui doivent se déplacer depuis l'étranger. Ce genre de tournoi est assez atypique dans le sens où la majorité des *majors* de *Super Smash Bros* sont des tournois ouverts, où n'importe qui peut s'inscrire.

En Suisse romande, le e-Caribana était un tournoi de cette envergure, où l'organisateur a invité le meilleur joueur du monde MkLeo ainsi que l'élite des meilleurs joueurs professionnels européens et américains et a permis à 4 joueurs romands de les affronter dans un tournoi à 32 entrées. Le tournoi était sponsorisé par Andros, et avait lieu le dernier jour du festival de musique Caribana. Le tournoi bénéficiait de ce fait d'un *cash prize* à 10'000CHF, des ressources du festival comme l'infrastructure de la grande scène, mais aussi la couverture médiatique du festival. Cependant,

l'évènement a eu un impact médiatique dans la durée surtout à travers l'invitation du Youtubeur français Bronol, connu pour avoir réalisé des documentaires sur d'autres grands tournois Smash. Il a suivi la compétition, interrogé les organisateurs et les joueurs et publié sur sa chaîne un documentaire de 41 minutes qui discute notamment des enjeux propres à l'e-sport suisse romand par rapport à son voisin français. Ce documentaire a totalisé plus de 88'000 vues 9 mois après sa publication³⁵. À la suite du tournoi, les 32 joueurs internationaux ont été invités dans un *bootcamp*, c'est-à-dire un camp d'entraînement de 3 jours dans un hôtel 4 étoiles à Genève. Les organisateurs ont ainsi trouvé le soutien de l'office du tourisme qui a offert des activités aux joueurs en ville de Genève, car chacun de ces 32 joueurs internationaux ont une audience importante sur les réseaux sociaux et peuvent ainsi promouvoir le tourisme à Genève par leur présence. À titre d'exemple, MkLeo rassemble 249'000 followers sur le réseau social X (ex-Twitter).

Selon Captain Falcon, ce genre d'évènements est essentiel pour maintenir motivés les joueurs qui parviennent à l'étape de la maîtrise dans l'élite locale :

« Maintenant j'ai l'impression qu'il manque ce que j'ai fait depuis longtemps quand même et que malheureusement j'ai pas pu refaire depuis le Covid, c'est une fois de temps en temps cet évènement exceptionnel. Où comme je t'ai dit, il y a les internationaux qui viennent, et tout le monde se prend une baffe et arrête de s'endormir. Ça les réveille. Je comprends tout à fait, tu doses [tu t'entraînes] pendant des mois pour arriver en haut du classement, t'arrives enfin plus ou moins en haut du classement, et en fait tu te rends compte que... il y a pas de prestige. T'es juste bon par rapport à ta petite communauté locale que personne ne connaît. T'as pas pu t'affronter ailleurs, t'as pas d'espoir d'aller vraiment ailleurs... Il suffit d'un tournoi, *un* tournoi, un gros tournoi où le joueur a pu aller s'affronter et a eu un bon match contre Glutonny [meilleur joueur européen]. Et c'est une dinguerie ! Juste on a tourné un petit moment les feux des projecteurs sur cette personne-là, et c'est souvent des gens qui méritent. »

Lorsqu'un joueur parvient à défaire un adversaire jugé meilleur, on dit que tel joueur a « *upset* » tel autre. Cette notion d'*upset* est particulièrement importante pour comprendre le plaisir de regarder un tournoi. Car si les favoris sortent gagnant et les moins bons sortent perdant, si tout se passe comme prévu et que personne n'a réussi à améliorer ses performances, alors ce tournoi menace d'être ennuyeux. C'est lorsque

³⁵ « SMASH BROS - LE TOURNOI LE PLUS ATYPIQUE ! » Bronol – Smash Bros. Publié le 20.11.2022, consulté le 08.08.2023.

https://www.youtube.com/watch?v=elo0qPirjtM&ab_channel=Bronol-SmashBros

les pronostics sont déjoués qu'il se passe quelque chose, lorsque tel joueur inconnu au bataillon bat le meilleur joueur du tournoi contre toute attente, alors les cartes sont rebattues et l'épreuve du tournoi a parlé.

Il faut savoir que chaque tournoi, *weekly* et *monthly* compris, fait l'objet d'un *seeding*, c'est-à-dire d'une prédiction de la part des organisateurs. En amont du tournoi, les organisateurs doivent préparer la création de l'arbre de tournoi sur la plateforme en ligne en estimant qui va sortir 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} etc. Cette prédiction est attachée au nom de chaque joueur sur la plateforme, de sorte que l'on peut savoir à tout moment si tel ou tel joueur a défié les prédictions ou non. Par exemple, le joueur Deox6, un des 4 suisses présent au tournoi e-Caribana, y avait été *seedé* 32^{ème} sur 32, mais a réussi à atteindre une respectable 13^{ème} place, ce qui n'a pas manqué d'attirer l'attention sur lui, notamment dans le documentaire consacré à ce tournoi. En bref, *l'upset* est le signe qu'un joueur vient d'améliorer ses performances et attire à tous les coups l'attention, quel que soit le tournoi.

Les *majors* sont donc le lieu où la réputation internationale des joueurs de l'élite se construit, où l'audience est déterminante pour que les performances des joueurs sortent de la confidentialité des *weeklies* et des *monthlies*. La possibilité d'atteindre une forme de grandeur médiatique est ce qui donne sens à l'entraînement intensif des joueurs. Pour les organisateurs, la capacité à attirer une grande audience permet d'attirer des sponsors, et ouvre la porte à une professionnalisation du milieu.

Monde domestique, monde industriel et monde de l'opinion

Ce qui apparaît de ces descriptions de l'e-sport de loisir et des tournois *weekly* - *monthly* – *major*, c'est la juxtaposition de trois « mondes » au sens de Boltanski et Thevenot (1991) : le monde domestique, le monde industriel et le monde de l'opinion. À chaque étape, à chaque situation de jeu, un monde supplémentaire apparaît et prend de l'importance sur le précédent.

Le monde domestique commence dans l'e-sport de loisir où ce qui compte est le plaisir d'être ensemble, où on renonce facilement à un mode de jeu compétitif si les différences de niveau sont trop grandes car la grandeur s'y obtient plutôt par sa capacité à entrer en relation avec les autres et « à appartenir à la même maison »

(1991 : 214). C'est une situation de sociabilité avant d'être une situation de compétitivité.

Le monde industriel prend de l'importance avec les tournois, notamment les *weeklies* et les *monthlies*, qui permettent de s'entraîner, de développer ses compétences, et de viser comme objectif ultime la performance et la maîtrise technique. Le monde domestique y est toujours présent et se combine au monde industriel dans l'idée que pour être *performant* (monde industriel) il faut être *régulier* (monde domestique). L'état de grand s'obtient autant par l'ancienneté (propre au monde domestique) que par la performance (propre au monde industriel) des nouveaux venus talentueux qui parviennent à battre les anciens.

Le monde de l'opinion apparaît le plus fortement dans les *majors*, qui *mettent en lumière* les joueurs de l'élite, parvenus à un haut degré de maîtrise technique. Dans ce monde, la performance a du sens seulement si elle est *visible* et *reconnue*. Être grand dans le monde de l'opinion c'est avoir réussi à développer une identité, un nom et en l'occurrence un pseudonyme qui est valorisé, reconnu, *réputé*. Cette reconnaissance s'opérationnalise par le nombre d'abonné-e-s sur les réseaux sociaux.

C'est aussi le début de l'économie du sponsoring où ce qui a de la valeur est le nombre de vues, où les sponsors sont prêts à donner de l'argent aux organisateurs qui parviennent à attirer une grande audience. Or l'audience dépend du haut-niveau de performance dans tous les domaines : que ce soit la performance des joueurs (les joueurs de l'élite attirent plus les regards que les joueurs amateurs), la qualité des commentateurs (à la fois précis et techniques tout en restant compréhensibles et accessibles) et finalement la qualité de l'hospitalité, c'est-à-dire que les joueurs et le public puissent y trouver leur compte autant dans le spectacle proposé que dans la possibilité de jouer dans de bonnes conditions (sachant que dans l'e-sport les joueurs *sont* aussi le public).

Le monde de l'opinion, avec son infrastructure médiatique et la célébrité comme principe de grandeur, est essentiel dans l'e-sport professionnel. Le cabinet d'analyse du marché global du jeu-vidéo Newzoo estime que 60% des revenus annuels globaux générés par l'e-sport proviennent du sponsoring. Cela représente 837.3 millions de dollars (2022 : 7). À noter que le cabinet pointe une tendance nouvelle à la diversification des revenus des structures professionnelles, notamment par du

« merchandising », des « programmes de loyauté » et des « programmes éducationnels » (2022 :18). Loin d'affaiblir l'importance du monde de l'opinion, c'est au contraire trois manières supplémentaires de monétiser son audience et d'inciter les fans à s'engager avec les contenus produits par les structures professionnelles (2022 :19). De plus, l'audience globale de l'e-sport (tous médias confondus) est estimée à 532 millions en 2022 et devrait atteindre 640,8 millions d'ici à 2025 (2022 : 8). Finalement, la diversification des revenus et l'importance du monde de l'opinion sont encore renforcées par l'entrée des plus importants conglomerats d'e-sports sur le marché financier (où la réputation est reine), à l'image de ESL FACEIT Group (2022 :20). À noter cependant que l'e-sport amateur n'est pas pris en compte dans ces calculs, ni les *cash prize*, qui sont plutôt considérés comme des coûts pour l'industrie plutôt que des revenus (Newzoo, 2022 : 12-13).

Ce que ces données nous montrent, c'est que la professionnalisation de l'e-sport passe par une disjonction progressive des joueurs et du public. Dans l'e-sport amateur que j'ai observé, les joueurs des tournois sont aussi le seul public. En fait les joueurs cumulent parfois toutes les casquettes, à l'image d'une *monthly* à Exploria, Yverdon-les-Bains, où les deux organisateurs étaient aussi les deux grands finalistes et les autres joueurs du haut du classement étaient leurs spectateurs. Dans les tournois plus élitistes, à l'image des *invitationals*, les joueurs amateurs deviennent exclusivement des spectateurs, tandis que les joueurs sont ceux de l'élite (professionnelle ou non), et les organisateurs ne sont « que » des organisateurs.

Si l'on va plus loin dans la professionnalisation (ce qui n'est pas le cas dans *Super Smash Bros*, mais dans d'autres e-sports soutenus par leur éditeur à l'image de *League of Legends*), alors les places de joueurs se font extrêmement rares tandis que l'audience explose : les finales mondiales 2021 de *League of Legends* comptaient 22 équipes professionnelles de 5 joueurs et 1 coach (soit 132 personnes), pour un pic d'audience estimé à 73 millions de spectateurs et spectatrices³⁶.

Cette spectacularisation de l'e-sport à mesure qu'il devient professionnel n'est pas sans rappeler les sports traditionnels, à l'exception du fait que l'e-sport s'appuie sur les « télévisions sociales » et les « médias communautaires » (Besombes, 2015),

³⁶ «Celebrating Worlds 2021» LOLEsportStaff. Publié le 14.01.2021, consulté le 08.09.2023. <https://lolesports.com/article/celebrating-worlds-2021/bltc232ffa126f2bb12>

c'est-à-dire le *streaming* et les réseaux sociaux dont Twitch, Youtube et Twitter sont les représentants les plus importants, plutôt que sur les « médias de masse » (Besombes, 2015), à savoir les grands médias généralistes. Cependant, les médias de masse s'invitent de plus en plus dans l'équation, notamment aux Etats-Unis et dans une moindre mesure, en France, ce qui participe à la diffusion et la massification de l'e-sport (Besombes, 2015).

En résumé, les tournois représentent le début de la phase de développement, car la compétitivité qui y règne suppose une recherche de performance. Dans un premier temps, c'est la communauté de pratique qui s'y rassemble qui assure le coaching dont les joueuses ont besoin. Malgré la présence de *free-play* (ou jeu-libre) dans les tournois, le jeu occasionnel n'y trouve plus sa place car le jeu libre y est pensé comme une forme d'entraînement, avec des parties selon les règles compétitives. Ensuite, les structures prennent le relais pour les meilleurs joueurs ayant atteint l'étape de la maîtrise.

Les tournois sont les lieux centraux de l'e-sport, où les joueurs amateurs du bas du classement y affrontent l'élite du haut du classement. On peut les distinguer entre les *weekly* et *monthly* d'un côté, plus amateurs et locaux, et les *major* et *invitational* de l'autre, plus élitistes et internationaux. Plus un tournoi est prestigieux, plus le streaming devient important, et plus des revenus de sponsoring entrent dans l'équation. Avec ces nouveaux revenus, les structures peuvent progressivement se professionnaliser et potentiellement devenir rentables après quelques années.

Couts et gratifications

Avant de clore cette partie sur les tournois, il me reste à synthétiser et regrouper les coûts et gratifications que j'ai éparpillés plus haut dans le texte. C'est l'occasion également de présenter les données sur lesquelles j'ai basé cette analyse.

Le 2 janvier 2022, je prends le train pour un tournoi à Exploria, Yverdon-les-Bains. Pendant le trajet, je reprends mon carnet de notes et décide de me fixer un but pour la journée : faire un maximum d'entretiens ethnographiques. Je note les quelques questions qui me paraissent pertinentes : qui es-tu (nom, âge, genre, pseudo) ? quelle distance as-tu parcouru pour venir jusqu'au tournoi (coûts) ? Qu'est-ce qui te motive à venir (gratifications) ? Quelle place pour Smash à l'avenir dans ta vie ?

Une fois arrivé sur place, j'entre dans une salle large et sombre, stores baissés, lumières tamisées. La décoration de la salle est très tape-à-l'œil, des néons en forme de polygones traversent toute la pièce en changeant de couleur. Une quarantaine de personnes sont déjà sur place et les écrans brillent entre leurs silhouettes obscures. Les écrans trop lumineux et la musique trop forte me font craindre un mal de tête avant la fin de l'après-midi.

Ce jour-là il y a un double tournoi, l'un sur *Ultimate* qui compte 8 *setups* et 50 inscrits et l'autre sur *Melee* avec 4 *setups* et 13 inscrits. Il y a une grande scène au fond de la pièce, dotée d'un *setup* et d'un écran géant sur lequel il sera possible de suivre la grande finale *Ultimate*. Je repère aussi un micro dans un coin de la scène. Je planifie de m'en emparer pour demander aux joueurs de m'accorder un entretien. Mais pour l'heure, il est temps de commencer le tournoi.

Quelques heures plus tard, l'organisateur, qui a couru partout toute l'après-midi, m'autorise enfin à monter sur scène. Il me présente par mon pseudo et me laisse le micro. J'explique mon travail aux joueurs ainsi que la difficulté que je rencontre : les joueurs de l'élite et les organisateurs ont tendance à être beaucoup plus visibles que les joueurs amateurs. Or je ne sais pour l'instant pas grand-chose des amateurs, alors qu'ils forment la grande majorité des personnes présentes, et c'est donc à eux que je souhaiterais poser mes questions. L'argument semble faire mouche, car c'est 8 personnes qui viendront me voir pour répondre à mes questions.

C'est principalement à partir des données récoltées ce jour-là, complétées par l'entretien avec Joker réalisé en amont, que j'ai basé cette synthèse des coûts et gratifications des joueurs amateurs. Je les ai catégorisées en trois thématiques centrales : la passion du jeu, le désir de s'améliorer et le sentiment d'appartenir à une communauté.

A noter que ces trois gratifications confirment l'analyse de Seo (2016) qui catégorise les bénéfices liés à la participation dans l'e-sport en trois également : le plaisir intrinsèque de l'activité, le sentiment de réalisation de soi au travers de la compétition et enfin les relations amicales positives entre joueurs.

Pour chacune des gratifications évoquées, des éléments de discours venaient régulièrement modérer l'importance des coûts qui y étaient éventuellement liés. Inversement, les gratifications étaient le plus souvent accentuées par les joueurs. Cela

va dans le sens de la perspective des loisirs sérieux qui postule que si les personnes perçoivent des coûts dans leur pratique, ces coûts sont largement compensés par les satisfactions qu'elles en retirent (Stebbins, 2020 : 28).

La passion du jeu

Un élément fondateur de la motivation des joueurs à venir en tournoi peut s'exprimer très simplement : « le jeu est bien ». Plusieurs d'entre eux ont exprimé leur plaisir de jouer, que ce soit pour gagner ou perdre, et cela depuis longtemps. En effet, le jeu existant depuis 1999, il n'est pas rare que des personnes y jouent depuis 10, 15 ou 20 ans déjà (sans nécessairement faire des tournois). Un joueur me l'exprimait ainsi : « le reste change, mais il y a toujours Smash dans ma vie. C'est un peu le fil rouge de ma vie. ». Seul l'un d'entre eux avait commencé à jouer depuis une année seulement, mais avait suffisamment accroché pour se rendre régulièrement dans les *weekly* de Genève, Lausanne et Yverdon. Cette gratification essentielle se rapproche de ce que le psychologue Csikszentmihalyi nomme le flow : « *Flow is "autotelic" experience, or the sensation that comes with the actual enacting of intrinsically rewarding activity.* » (Stebbins : 2020 :30). Soit autrement dit, la gratification simple mais essentielle et régulièrement renouvelée du plaisir de jouer.

Par ailleurs, les joueurs disent du jeu qu'il a « un plafond inatteignable », qu'il est toujours possible d'apprendre quelque chose de nouveau. De nombreuses nuances sont possibles. Les joueurs les plus expérimentés y voient une possibilité d'exprimer leur propre style de jeu.

Finalement, la compétition ajoute de l'enjeu et rend les parties plus intenses émotionnellement. La concentration est maximale, l'engagement physique et mental est total. « L'adrénaline de la compétition » ne fait alors que renforcer le plaisir de jouer.

Le désir de s'améliorer

La volonté de faire progresser son niveau de jeu est très présente dans les discours des joueurs. Or le jeu ne propose aucun système de points ou de classement permettant d'objectifier son niveau de jeu. La seule option restante est donc de se mesurer les uns aux autres. Ainsi réussir à battre un joueur que l'on considérerait meilleur que soi est une manière de constater que son niveau de jeu s'est élevé. Plus

largement les tournois proposent un classement qui permet d'estimer sa compétence, selon les personnes présentes au tournoi. La régularité des joueurs d'une semaine à l'autre permet d'accentuer cela : certains joueurs font l'expérience de perdre systématiquement contre le même joueur puis parviennent à comprendre quelque chose de nouveau et finalement battent ce joueur à tous les coups. Cette expérience permet alors de ressentir la gratification d'avoir élevé son niveau de jeu.

Par ailleurs, une difficulté réside dans le fait que le jeu n'est pas très « *noob-friendly* », c'est-à-dire que les joueurs qui ne s'entraînent pas n'ont aucune chance de rivaliser avec les autres joueurs de tournois. Ainsi, plusieurs joueurs m'ont confiés avoir essayé d'autres jeux avant *Smash*, sans pour autant se lancer compétitivement. C'est seulement en revenant à *Smash*, notamment à l'occasion de la sortie d'une nouvelle version, qu'ils ont senti une affinité suffisante pour commencer les tournois locaux. Autrement dit, le coût de l'obligation de s'investir pour jouer compétitivement est largement modéré par le sentiment des joueurs de pouvoir développer un potentiel au sein du jeu. De ma propre expérience dans ces tournois, c'est ce qu'il m'a manqué pour avoir envie de persévérer malgré les défaites : je ne me voyais pas progresser, et j'avais beau jouer, je refaisais constamment les mêmes erreurs. Le joueur Joker m'a au contraire affirmé qu'à chaque fois qu'il identifiait une de ses erreurs, il arrêta simplement de la faire. Cette capacité de passer au-dessus de ses automatismes lui a assuré une progression rapide et lui a confirmé que l'investissement en temps et en argent valait la peine. De plus les joueurs qui parviennent à un haut degré de maîtrise reçoivent plus d'attention de la part de leur pairs : « quand t'es un bon joueur, on te parle plus, on t'écoute plus ».

Au bout d'un certain temps à fréquenter les mêmes joueurs dans les mêmes tournois, les adversaires réguliers finissent par se connaître par cœur. C'est à ce moment qu'il devient utile de voyager à l'étranger, et notamment en France où il existe plusieurs *majors* à 512 voire 1024 entrées. Ces voyages sont l'occasion d'affronter des joueurs de l'élite internationale qui dépassent le niveau des meilleurs joueurs suisse. Et de manière générale les tournois avec beaucoup de participants réunissent beaucoup de très bons joueurs, avec autant de styles de jeu différents. Il n'est donc pas toujours nécessaire d'affronter l'élite pour trouver adversaire à sa taille.

En fait, les voyages dans des tournois à l'étranger, malgré des coûts en temps, déplacement et hébergement qui deviennent conséquents, sont gratifiants à plusieurs niveaux. Ils permettent non seulement de s'améliorer en affrontant de nouveaux joueurs, mais sont aussi l'occasion de partir en petits groupes d'amis voire de partir en véritable délégation suisse à force de covoiturage et de logement partagés pour diminuer les frais. C'est donc un moment qui renforce le sentiment d'appartenance à une communauté locale de joueurs et qui s'apparente à des vacances entre amis. On peut ajouter en dernier lieu la possibilité de rencontrer de nouvelles personnes par hasard ou en prenant rendez-vous avec des celles que l'on suit sur les réseaux sociaux.

Enfin, le sentiment de progresser dans une carrière e-sportive est un élément important du désir de s'améliorer. Mais en la matière l'adversité est grande lorsqu'on considère les très maigres opportunités de se professionnaliser. Tous les joueurs que j'ai interrogés étaient conscients de cette difficulté, et la majorité l'acceptait en se disant simplement que les tournois *Smash* resteraient une passion pour eux. Mais deux d'entre eux envisageaient sérieusement une carrière professionnelle : pour expliquer leur cas, en plus de la passion pour le jeu, je ne peux faire que l'hypothèse d'une plus grande difficulté à trouver du sens dans et/ou à accéder à une autre carrière professionnelle moins risquée³⁷.

Il n'en reste pas moins qu'à défaut de devenir professionnel ou de faire partie de l'élite, il est toujours possible de s'engager dans l'organisation de tournois, ou dans toute autre activité liée à l'e-sport. L'organisation de tournoi, facilement accessible grâce à la légèreté technique de la console Nintendo Switch, permet d'avancer dans une carrière. Certaines personnes quittent la carrière de joueur prématurément (avant d'avoir atteint l'étape de la maîtrise) dans le but de s'orienter vers l'organisation de tournois. Ces personnes pressentent que jouer au niveau de l'élite est trop coûteux pour eux (beaucoup d'entraînement pour des résultats incertains), alors que l'organisation est plus simple d'accès et permet de contribuer au maintien du groupe

³⁷ Cette hypothèse s'inspire de Stebbins (2001) et de Messner (2007). Le premier postule que l'engagement dans un loisir sérieux est d'autant plus important que l'on ne parvient de moins en moins à trouver du sens dans le travail au profit des loisirs. Le second montre que si les sportifs de haut-niveau proviennent souvent de classes défavorisées, c'est à cause de l'absence d'un autre choix de carrière moins risqué.

(« on le fait pour le plaisir, pour les potes »). Cette dernière remarque nous amène directement au troisième type de gratification : le sentiment d'appartenir à une communauté.

Appartenir à une communauté

Ce registre de gratification correspond à ce que Stebbins nomme les « gratifications sociales³⁸ » (Stebbins, 2020 : 28, ma trad.). Elles se manifestent sur ce terrain dans la référence constante à « la communauté » et spécifiquement à la « communauté locale » romande à laquelle les joueurs se sentent appartenir³⁹.

Dans ce sens, la première gratification sociale consiste dans le plaisir de rencontrer d'autres personnes qui partagent la même passion et « sont d'accord de jouer longtemps ». Pour certains joueurs, « les tournois, c'est l'occasion de voir les potes *Smash* », et certaines de ces amitiés dépassent parfois le cadre du jeu-vidéo et s'instaurent sur la durée. Quoi qu'il en soit, les tournois sont aussi un moment où il est possible de boire un verre, de prendre le temps de discuter ou de jouer pour le plaisir dans le cadre de *side-events*⁴⁰. Pour certains, c'est tout simplement l'occasion de sortir de chez soi, de jouer avec d'autres plutôt que en ligne depuis chez soi, et ce malgré les coûts de déplacement.

La seconde gratification sociale est celle de développer une identité reconnue au sein de la communauté : c'est la fameuse réputation attachée à son pseudonyme que l'on se forge au fur et à mesure de victoire significatives contre d'autres joueurs réputés. Le pseudonyme cristallise cette « identité de loisir » (Stebbins, 2001 : 56), car les joueurs entre eux ne connaissent pas toujours les vrais noms de chacun. Tout le monde se présente par son pseudonyme et il est nécessaire d'en avoir un pour pouvoir s'inscrire au tournoi sur la plateforme en ligne. Un joueur me l'exprimait en ces mots « les gens connaissent Spaghetti mais pas Anthony »⁴¹.

Cette reconnaissance est liée à la performance du joueur, car c'est au moment où un joueur remporte une victoire inattendue que l'attention se tourne vers lui et que les

³⁸ « *Social rewards* » dans le texte (Stebbins, 2020 : 28)

³⁹ Sur la question de l'usage émique du terme de communauté vs. son usage scientifique, voir p.31

⁴⁰ C'est-à-dire des compétitions parallèles au format un peu moins sérieux comme le 2 contre 2 ou le ladder.

⁴¹ Les noms ont été changés.

félicitations et les encouragements pleuvent. C'est la mécanique d'*upset* que nous avons expliqué plus haut. Ce genre d'évènement motive les joueurs à revenir aux prochains tournois, non seulement à cause des félicitations et de la reconnaissance mais aussi car ils marquent une étape en signifiant à ces joueurs qu'ils ont réussi à améliorer leur niveau.

La troisième gratification sociale se rapproche d'un sentiment de fierté quasi patriotique. Lorsque de nombreux tournois s'organisent, certains joueurs parlent du sentiment que « la communauté va de l'avant ». Stebbins désigne cette gratification comme un « accomplissement de groupe » (2020 : 28). Un joueur me parlait ainsi de son désir que « la communauté soit forte, reconnue dans le monde ». À titre d'exemple, le tournoi *major* Tera ayant lieu en 2023 à Paris a attiré une délégation de 42 joueurs suisses dans un tournoi à 1024 entrées. Si un grand nombre d'entre eux parviennent à de bons résultats, c'est le signe que toute la communauté de joueur est performante en tant que communauté de pratique qui s'entraîne ensemble et organise des tournois d'un niveau suffisamment bon pour briller à l'internationale.

La difficulté avec cette gratification, c'est qu'elle est fragile et difficile à atteindre. Le manque d'argent, le manque de soutien de la part de Nintendo ou encore la possibilité que la communauté se démotive sont autant de risques identifiés par les joueurs. Lorsque des organisateurs doivent annuler des tournois à cause de trop peu d'inscriptions, il existe le risque qu'ils se démotivent à leur tour. Le spectre de l'abandon collectif de la pratique est toujours présent, spécialement en suisse romande où rien n'est acquis pour les structures e-sport, majoritairement associatives et bénévoles. Ces difficultés, les limites que rencontre le développement de l'e-sport en suisse romande, petite région linguistique dans un petit pays plurilingue, où les sponsors ont désertés, où l'Etat refuse la reconnaissance de l'e-sport comme sport, c'est précisément le programme de la prochaine partie.

Chapitre 4 : Les obstacles au développement de la pratique

Dans ce chapitre nous allons nous intéresser plus largement aux obstacles et aux contraintes qui pèsent sur le développement de l'e-sport. Nous allons passer par trois étapes, la première, la plus longue, étant une étude de cas de deux structures amateurs, qui aura pour but de mettre en évidence les obstacles à une professionnalisation de la pratique. Une deuxième partie reviendra sur la question des ambiguïtés du « mode de vie de loisir » e-sportif (Stebbins, 2001 : 56), et une troisième traitera des contraintes qui pèsent sur l'engagement féminin.

La diversité des structures

Les tournois amateurs existent sur une base hebdomadaire grâce au travail de structures e-sport. Le terme « structure e-sport » est un terme émiqque qui désigne très largement toute forme d'organisation en lien avec l'e-sport, dont les activités et les statuts légaux sont extrêmement variés. Il peut s'agir d'associations, d'entreprises, de départements de club de football, voire de clubs sportifs à part entière. Elles rassemblent la plupart du temps plusieurs titres en leur sein et proposent des services comme du coaching, de l'organisation de tournois ou du streaming. Les plus prospères d'entre elles peuvent salarier leur personnel, certaines proposent parfois des défraiements pour couvrir frais de transport ou frais d'inscription, mais la plupart fonctionnent sur une base bénévole en dehors des heures de travail.

Dans les médias suisses romand, BDS et Lausanne E-sport sont les plus cités. Selon un récent reportage de la RTS⁴² le budget annuel de BDS serait de 8 millions CHF par an dont l'essentiel provient d'un très riche mécène résidant à Genève. Grace à ce soutien de premier ordre, les moyens de BDS sont virtuellement illimités. Cela permet aux joueurs d'être salariés, de bénéficier d'un logement à Genève pour les joueurs étrangers et, de manière générale, de bénéficier de conditions optimales afin de se concentrer entièrement sur leurs performances. Il en résulte que BDS concourt au

⁴² RTS Basik, La Suisse toujours plus impliquée dans le sport électronique. Publié le 21.03.2023, consulté le 05.09.2023. <https://www.rts.ch/info/suisse/13878382-la-suisse-toujours-plus-impliquee-dans-le-sport-electronique.html>

niveau de l'élite internationale et a été sacrée championne du monde sur le jeu *Rocket League* en 2022. Elle fait également partie des 10 équipes européennes en lice pour la LEC⁴³, le plus haut niveau de jeu européen pour *League of Legends*. Cette structure est le seul exemple suisse, et peut-être international, d'une structure e-sport aux moyens financier illimités.

Par comparaison, le Lausanne E-Sport (abrégé eLS) est bien plus modeste. Toujours d'après la RTS, la structure compte une trentaine de membres pour un budget annuel entre 60'000 et 80'000 CHF, provenant de différents sponsors et d'un soutien du club de football Lausanne Sport. Cela permet à la structure de payer le loyer d'un local pour des entraînements et aux joueurs d'être défrayés pour couvrir leurs participations à des tournois (frais d'inscription, de déplacement ou d'hôtel). Les joueurs sont donc des bénévoles défrayés et s'entraînent plutôt en fin de journée, en dehors des heures de travail.

En Suisse romande, ces deux structures sont probablement les mieux dotées et les mieux installées. Elles concentrent toutes deux plusieurs titres en leur sein. Malgré de grandes différences de moyens financiers, ces deux équipes partagent un positionnement axé sur la performance : il s'agit de jouer au meilleur niveau suisse (pour eLS) et mondial (pour BDS). Mais ces deux structures ne sont que la partie émergée de l'iceberg.

Des structures e-sportives amateurs : présentation de la démarche

Je me suis intéressé à deux structures amateurs, une fribourgeoise et une genevoise, et ai conduit deux entretiens avec les présidents de chacune. J'ai choisi ces associations précisément parce qu'elles organisent des tournois *Smash* sur une base hebdomadaire – les *weekly*, mais aussi les *monthly*, et parfois un *major* suisse (d'une centaine de participants) pour la structure fribourgeoise.

Ce faisant j'ai découvert que les deux structures se différencient à bien des égards :

La première, l'association fribourgeoise, est spécialisée dans l'organisation de tournoi *Smash* et vit grâce aux cotisations de ses membres. Elle nous fournit un bon exemple

⁴³ League of Legends European Championship.

de la genèse d'une association e-sport et des défis auquel elle doit faire face pour perdurer.

La seconde, la structure genevoise, est plus complexe. C'est une association qui regroupe des équipes sur plusieurs jeux différents. Sa particularité est d'avoir obtenu le statut de club sportif grâce à la reconnaissance officielle du canton de Genève de l'e-sport en tant que sport⁴⁴. De ce fait, la structure genevoise est un des rares exemples en Suisse d'association e-sportive subventionnée l'Etat. Cette situation est une exception genevoise étant donné que l'Office Fédéral du Sport (OFSP) a officiellement pris position en 2018 contre la reconnaissance de l'e-sport en tant que sport (OFSP, 2018).

Ces entretiens avaient pour objectif de comprendre le modèle d'affaire des deux associations, afin de cerner leur fonctionnement, les difficultés auxquelles elles se confrontent mais aussi leurs ressources pour y faire face. En se posant la question de ce que la structure réussit à faire, on arrive progressivement à identifier les limites auxquelles elles se confrontent.

J'ai utilisé pour cela le « *business model canvas* » (Osterwalder et Pigneur, 2010) comme appui théorique dans le cadre d'un entretien ciblé. Le *business model canvas* se présente de manière didactique et visuelle (fig. 8) et est constitué de neuf éléments qui interagissent ensemble. Au centre se trouve la « proposition de valeur » qui représente le bien ou le service que l'organisation cherche à réaliser. Chaque proposition de valeur est liée à un « segment de clientèle », qui représente le type de public à qui s'adresse la proposition. Un segment de clientèle différent suppose une proposition de valeur différente. Chaque proposition de valeur suppose également des « activités clés » et des « ressources clés » nécessaires à sa réalisation. Certaines de ces activités ou ressources clés peuvent être sous-traitées à des « partenaires clés ». Du côté droit du canevas, la proposition de valeur implique un certain type de « relation client » avec le segment de clientèle, ainsi que des « canaux » spécifiques permettant d'atteindre tel ou tel segment. Finalement, tout cela implique une certaine « structure des coûts » mais aussi des « flux de revenus », c'est-à-dire des entrées et sorties

⁴⁴ « Index des disciplines sportives : E-sport ». Ville de Genève. Version au 10.01.2023, consulté le 08.09.2023. <https://www.geneve.ch/fr/themes/sport/index-disciplines-sportives/sport#>

d'argent. Le canevas met l'accent sur l'aspect structurel et qualitatif de ces revenus et coûts.

Ainsi, en passant en revue les différents éléments du canevas pendant l'entretien, il est possible d'avoir une vision d'ensemble de la structure, de ses objectifs, de son fonctionnement interne et de son budget.

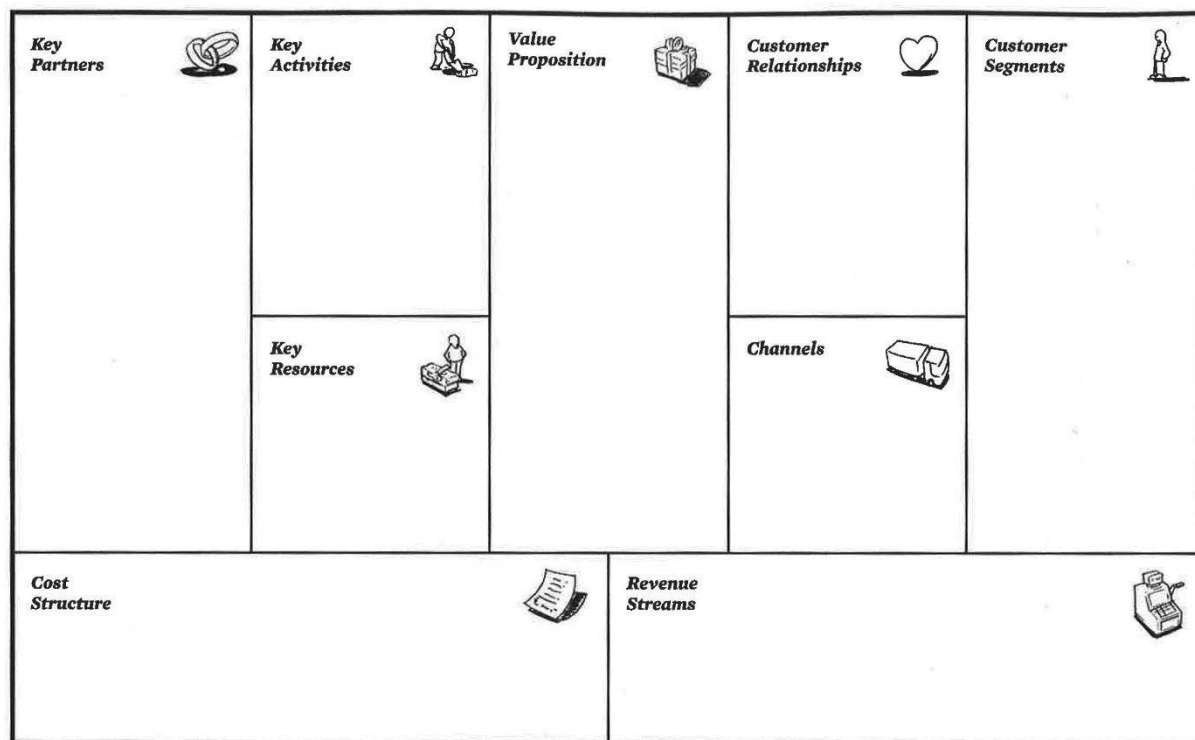


Figure 8 - Canevas de modèle d'affaire – reproduit depuis Osterwalder et Pigneur (2010 : 44)

Cette méthode a l'avantage de produire des données très précises sur le modèle d'affaire de la structure. Cependant, cette apparente facilité vient avec le risque de manquer de souplesse. En effet, comme je l'ai appris en partie à mes dépens, le canevas tend à rigidifier la structure de l'entretien en imposant une marche à suivre décidée à l'avance. Il appartient alors au chercheur d'accueillir les digressions et les pas de côté en n'hésitant pas à mettre le canevas à distance de temps à autre. Car c'est bien dans ces différents moments que les données sont les plus riches. Le canevas aide surtout à ne rien oublier pendant l'entretien et à faire de l'ordre après.

Une partie de l'analyse des données a consisté à réordonner le tableau du modèle d'affaire rempli pendant l'interview à l'aide de la retranscription d'entretien. Je suis passé d'un tableau rempli de flèches en tous sens et de catégories plus ou moins pertinentes à plusieurs tableaux séparés qui interagissent et se recoupent à certains

endroits. De plus, le codage des entretiens a permis de faire émerger des justifications dispersées çà et là, d'établir un corpus de citations pertinentes et d'enrichir la catégorie d'e-sport amateur de sens nouveau. Le but de cet analyse reste l'identification des limites au professionnalisme à travers la compréhension du travail d'organisation de ces structures.

La genèse d'une structure e-sport amateur

Bowser⁴⁵, président et fondateur de l'association fribourgeoise, m'avait donné rendez-vous en fin de journée dans une salle de grimpe à Fribourg. Étant arrivé en avance, je m'installe avec une bière en terrasse, proche de l'entrée de la salle pour être bien visible. Je n'avais jamais rencontré Bowser avant cela, j'avais obtenu son numéro quelques jours plus tôt par un joueur rencontré en tournoi. Je profite du petit temps que j'ai pour préparer mes affaires pour l'entretien : carnet de notes, stylos, enregistreur, guide d'entretien et les copies vierges du *business model canvas* que j'avais imprimé. Lorsque Bowser arrive, c'est lui qui me reconnaît de loin alors que je prends des notes dans mon carnet. Il vient directement vers moi, nous nous présentons puis il va chercher une boisson au bar. Après quelques précisions sur le but de mon travail et sur le déroulement de l'entretien, je lance l'enregistreur. Il me présente sa structure en ces mots :

C'est une association sans but lucratif qui réunit les smasheurs, enfin les personnes qui jouent à Smash localement et qui s'intéressent au jeu. Et on organise des tournois. Des entraînements.

Cette présentation situe d'emblée l'association comme structure amateur. Le statut d'association sans but lucratif suppose ainsi des revenus relativement bas (comme la suite de l'entretien va le confirmer) mais aussi une première forme d'organisation qui « réunit les smasheurs » locaux. On entre ainsi dans une pratique qui dépasse le seuil du groupe d'amis et qui organise des espaces et des moments ouverts à un réseau plus large de joueurs, notamment au travers des tournois. Or, ce positionnement n'a pas toujours été celui-ci :

Avant je faisais les tournois chez moi. Je vis dans une coloc où on est 7, on a une énorme maison. Du coup j'occupais les deux garages et je pouvais faire des tournois jusqu'à 30 personnes quasiment.

⁴⁵ Nom d'emprunt, du nom d'un personnage de *Super Smash Bros* provenant originellement de la franchise *Mario*.

Ces premiers tournois se déroulaient dans un lieu privé. Ils étaient peuplés par les amis et connaissances de Bowser, jusqu'à ce que celui-ci étende progressivement son réseau :

Ouais au début j'ai réuni tous les gens que je connaissais qui jouaient de près ou de loin à Smash, on a fait un tournoi chez moi. Après j'ai réitéré l'expérience... Au début chaque fois que je sortais en soirée ou comme ça je parlais de Smash avec les gens et je les ajoutais sur un groupe WhatsApp. Et après j'annonçais quand il y avait un tournoi et les gens se pointaient, c'était cool.

L'association a fonctionné quelque temps à partir de ce groupe de joueurs réunis par un groupe WhatsApp. C'est sous l'influence d'un nouveau membre que celle-ci a commencé à se professionnaliser :

Bah avant je faisais chez moi mais de manière totalement irrégulière, quand ça m'arrangeait en fait. Et maintenant bah... il y avait un joueur qui voulait vraiment qu'il y ait des *weekly* à Fribourg. Alors on est allé voir dans les bars et on a demandé. Et depuis qu'il y a tous les lundis bah en fait il y a beaucoup moins d'intérêt de faire chez moi.

Ce « déménagement » a situé ces tournois dans un espace public mais aussi dans le calendrier des tournois réguliers de suisse romande. Les *weekly* de cette association ont ainsi lieu tous les lundis à Fribourg et sont inscrits dans le calendrier de [swissmash.ch](https://www.swissmash.ch)⁴⁶.

Ce processus s'est accompagné d'autres changements organisationnels apportés par ce joueur qui « voulait vraiment qu'il y ait des *weekly* à Fribourg ». Celui-ci a exercé une influence décisive pour pérenniser ces tournois en y apportant son expérience associative et professionnelle :

B : Ouais en fait c'est un type qui est arrivé et qui a tout changé.

E : Ah ok ! qu'est ce qui s'est passé ?

B : Parce qu'avant c'était, bah moi j'ai créé ça sans en avoir aucune idée, j'avais jamais été dans une association comme ça. Et il y a un type comme ça qui est venu à quelques-uns de nos tournois. Et il a demandé pour rejoindre l'association. Et c'est vraiment un gars carré et tout, et qui a tout mis au clair tout ce qui était administratif et tout. Enfin il a fait l'armée, gradé à l'armée, il était dans une autre association où il était secrétaire et tout. Du coup il y a tout qui a changé.

⁴⁶ On peut lire sur [swissmash.ch](https://www.swissmash.ch) que le site « a été premièrement créé pour donner une vue d'ensemble sur la scène Super Smash Bros. Ultimate en Suisse et pour fournir aux organisateurs de tournoi (TO) un outil simple pour gérer leurs tournois. Il peut aussi servir de point d'entrée aux nouveaux joueurs pour trouver leur communauté smash locale respective. » <https://www.swissmash.ch/informations>

[...] Et du coup c'est ça qui a fait quand même une grosse différence. Mais c'était il y a quelques mois, au début de cette année. En février mars, je sais plus.

E : ok mais du coup ça a du sens pour toi cette envie de faire les choses bien ?

B : Ah ouais ouais c'est beaucoup mieux comme ça. Maintenant les tâches sont mieux réparties, on sait mieux qui fait quoi quand comment.

L'association a ainsi mis à jour les membres de son comité, organisé sa première assemblée générale et a commencé à organiser une fois par mois une assemblée du comité.

Tous ces changements, encore récents au moment de l'entretien, se sont aussi accompagnés de nouveaux revenus pour l'association, notamment la mise en place d'une cotisation annuelle, fixée à 45 CHF par joueur. Celle-ci comptait 28 membres au moment de l'entretien, ce qui représente 1260 CHF à l'année.

D'autre part, les *weekly* rapportent également un peu d'argent : sur les 6 CHF que coûte le prix d'entrée au tournoi, 3 CHF vont au *cash prize* de l'évènement (ils sont redistribués aux trois premiers joueurs) et les 3 CHF restant vont à l'association. Cependant les membres qui payent déjà la cotisation ne payent que les 3 CHF de participation au *cash prize* (« on ne fait pas d'argent sur les membres à nos tournois »). Ainsi, les *weekly* ne rapportent de l'argent seulement si des joueurs externes à l'association se présentent :

Le truc, c'est que comme on recrute assez massivement, bah il se trouve que la plupart de nos participants ne payent que 3 francs. Du coup on fait pas trop d'argent que ça à chaque *weekly*.

Bowser estime ainsi à un quart le nombre de participants qui payent les 6 CHF à l'entrée du tournoi. Sur la vingtaine de personnes qui se présentent aux tournois chaque semaine, cela représente 5 personnes par tournois qui rapportent 3 CHF à la structure fribourgeoise, soit 15 CHF par semaine. Ramené à 50 semaines dans l'année (« parce qu'il y a bien 2 fois où on va pas faire »), c'est 750 CHF par année que l'association peut espérer gagner grâce aux tournois hebdomadaires.

Or ce montant aurait plutôt tendance à baisser. Car l'objectif du président est de recruter un maximum de joueurs de la région Fribourgeoise au sein de l'association. Ainsi, les revenus des *weekly* ont tendance à se reporter sur les cotisations.

La structure organise également des tournois mensuels, les *monthly*. Ceux-ci sont organisés avec le partenariat d'une autre association fribourgeoise spécialisée dans l'e-sport. Cette dernière met à disposition gratuitement leur salle de jeu équipée d'écrans en nombre suffisant. Les joueurs n'ont alors plus qu'à installer leurs consoles et à faire le tournoi. D'après Bowser, chaque *monthly* rapporte entre 50 et 100 CHF, mais n'ont attiré que 20 à 30 participants à chaque tournoi.

Ces tournois mensuels forment une ligue annuelle : les 11 tournois mensuels donnent lieu à un classement des 15 meilleurs joueurs selon un système de points géré par un algorithme en ligne. Ces 15 joueurs sont alors invités à la grande finale, un tournoi labelisé « *invitational* » de façon à souligner le prestige d'un tournoi qui ne rassemble que les meilleurs joueurs. Un douzième tournoi dit de la dernière chance permet à un joueur supplémentaire de se qualifier pour la grande finale.

Finalement, en plus de cette grande finale, l'association organise une fois par année un tournoi plus important, qui s'apparente à un *major* (« un major suisse, parce qu'un vrai major c'est plutôt 500 personnes. »). En 2022, ils ont ainsi pu rassembler 96 personnes, ce qui selon Bowser, devait rapporter environ 500 CHF à l'association. Ainsi, l'association fribourgeoise peut espérer gagner 2150 CHF par année grâce aux tournois sur le modèle *weekly*, *monthly*, *major*. Cela représente 2/3 de leur budget annuel, tandis que les 1260 CHF de cotisations des membres représentent le tiers restant. Le total s'élève à 3410 CHF par année.

Le modèle d'affaire de l'association fribourgeoise

Nous avons donc rassemblé les éléments essentiels qui constituent le modèle d'affaire sur lequel se construit l'association (voir fig.9). Celle-ci s'adresse à deux segments de clientèle : les joueurs locaux de la région de Fribourg, qui en principe sont membres de l'association, et les joueurs externes, qui s'intéressent au jeu Smash et cherchent à participer à des tournois (« la communauté Smash »). Pour ces deux publics, la valeur proposée est l'organisation de tournoi, qui permettent à la fois de créer un sentiment d'appartenance à une communauté locale, tout en offrant la possibilité de se mesurer à des adversaires, qu'ils soient externes ou réguliers. Le groupe WhatsApp et les *weekly* sont les canaux privilégiés pour atteindre les joueurs, mais aussi pour en recruter de nouveaux. Ces activités permettent ainsi à l'association de générer un flux de revenus lié aux tournois et un second flux lié aux cotisations des membres.

Pour être en mesure de réaliser ces tournois, l'association s'appuie sur trois ressources clés : la première, ce sont les joueurs eux-mêmes, membres de l'association. C'est grâce à leur bénévolat que sont rendus possibles des événements plus gros, susceptibles d'attirer des joueurs externes à l'association.

The Business Model Canvas

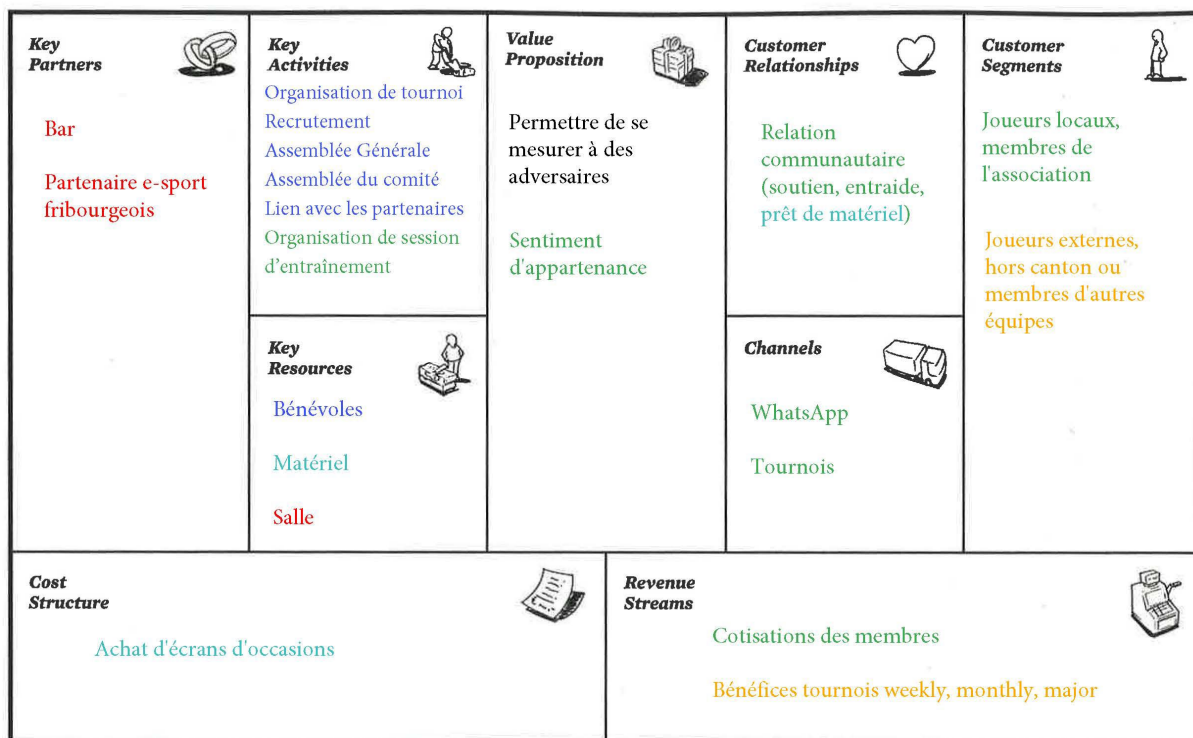


Figure 9 - Modèle d'affaire de l'association fribourgeoise

La seconde ressource clé, c'est le matériel : les tournois nécessitent des *setups* (une console et un écran). L'achat d'écran représente ainsi la seule dépense de l'association, qui vise un stock de 20 écrans d'occasion d'un coût moyen de 100 CHF. Les consoles Switch en revanche sont bien plus onéreuses (Bowser estime le coût d'une vingtaine de consoles, le jeu et les extensions à plus de 5000 CHF) et restent pour l'instant hors de portée du budget de l'association. L'association s'appuie à nouveau sur « la communauté » (les membres de l'association et les externes) pour apporter leurs propres consoles aux tournois.

Enfin, la troisième ressource clé, c'est le lieu où les tournois peuvent avoir lieu. Là encore, payer un loyer est bien trop coûteux pour l'association. La structure fait donc appel à des partenaires : le bar où ont lieu les *weekly* accepte ainsi de mettre à disposition son espace à condition que les joueurs du tournoi consomment au moins

une boisson. Ce bar accepte également de stocker la dizaine d'écrans dont dispose déjà la structure, ce qui permet d'éviter de transporter le matériel d'une semaine à l'autre. Le second partenaire, c'est l'association qui met à disposition gratuitement sa salle de jeu pour les *monthly*. Les écrans sont déjà sur place et appartiennent à celle-ci. Finalement, pour le *major* annuel, la structure doit louer une salle d'une plus grande capacité. Le cout de location de la salle est alors compris dans le prix d'entrée au tournoi, il est donc supporté par les joueurs.

Or, le but de la structure n'est pas de faire de l'argent. Il s'agit bien d'une association à but non lucratif dont les objectifs principaux peuvent se résumer en deux activités : se rassembler et se mesurer.

Nous l'avons vu, rassembler les joueurs épars de Super Smash Bros a été la première tâche de Bowser pour constituer son association. Il s'agit bien de *faire communauté* en permettant à des personnes ayant un intérêt commun (le jeu-vidéo SSBU) de se rencontrer, de se regrouper et de se reconnaître en établissant un réseau au travers de la frontière symbolique d'un groupe WhatsApp. Ce réseau de joueur peut ainsi s'actualiser à travers l'organisation des tournois successifs, où la communauté prend corps dans une forme concrète mais temporaire (le temps de l'évènement).

La tâche d'un organisateur de tournoi est finalement celle de produire une communauté qui sans cela se résumerait à des inconnus dispersés dans l'espace sur un groupe Whatsapp. Cette tâche semble suffisamment importante et gratifiante pour que Bowser décide de laisser tomber la compétition au profit de l'organisation :

B : non enfin... au début c'était vraiment le jeu. Bah j'aime bien aussi l'organisation tu vois. Du coup j'ai organisé aussi des tournois. Mais après j'ai réalisé que c'était trop de travail... enfin pour performer vraiment faut être motivé. C'est pas vraiment mon cas. Du coup je fais même plus tous les tournois, j'y vais de temps en temps. Souvent j'y suis, mais plus pour organiser ou pour être là... ou boire une bière au bar.

Essayer d'atteindre la maîtrise paraît trop coûteux par rapport au travail d'organisation, qui semble plus gratifiant. Une claire distinction apparaît entre le rôle d'organisateur et celui de joueur, entre la production d'un réseau de joueurs et la recherche de la performance. On peut relier cela au « monde domestique » (Boltanski et Thevenot, 1991) dont les principes de grandeur sont l'ancienneté et la confiance. Nous y reviendrons.

Cette analyse nous montre une association qui semble bien fonctionner, qui a passé un cap organisationnel important pour faire exister des tournois réguliers. Cette régularité leur permet de générer un petit flux de revenus à partir du système *weekly monthly major*, ce qui suffit à faire face aux petites dépenses de l'association. Tant que ces dépenses restent aussi petites, le système est auto-suffisant. Mais il ne permet en aucun cas de louer un local, d'acheter des setups complets à mettre à disposition des joueurs, ou d'engager des dépenses plus importantes pour du matériel de streaming. À noter qu'au moment de l'entretien, cette association ne propose rien d'autre que d'organiser des tournois pour ses membres et « la communauté » plus large de joueurs romands. Sa principale force réside donc dans sa capacité à rassembler un réseau de joueurs dans des tournois.

Un club e-sportif subventionné

Le deuxième entretien a eu lieu le 8 juin 2022 à Genève, vers 14h30. Akali⁴⁷, président et fondateur du club, m'a donné rendez-vous dans le local de l'association. J'arrive sur les lieux un peu en avance mais je ne vois aucun signe du local nulle part, ni de l'association. Pas de nom sur la boîte aux lettres. Me voyant hésiter, le concierge de l'immeuble s'approche de moi pour me demander ce que je cherche. Ni le nom de la structure, ni celui d'Akali ne lui dit quelque chose. Je vérifie l'adresse pour être sûr, mais je suis bien au bon endroit.

Quelques minutes plus tard, Akali arrive et m'ouvre la porte. Il m'emmène au sous-sol de l'immeuble jusqu'à une porte parée du logo du club. Nous entrons dans le fameux local : une pièce de 24 mètres carrés avec 5 setups (consoles Nintendo Switch, écrans et sièges de gaming) alignés sur une table le long du mur. À droite, une machine d'arcade d'un jeu musical occupe une grande partie de l'espace. Quelques tables et objets épars complètent la scène. « Il n'y a pas de toilettes » me dit Akali lorsque je lui demande où je peux remplir ma gourde.

Nous commençons l'entretien. Il m'apprend que l'association existe depuis 2013 :

À la base c'était simplement pour faire des tournois avec des potes. Et après du coup on s'est agrandi au fil du temps. Au début, on avait qu'une équipe de *League of Legends*. Après on en a eu deux, après on a eu du CSGO, après on

⁴⁷ Nom d'emprunt, du nom d'un personnage du jeu League of Legend.

a eu du *Overwatch*. Après on avait beaucoup trop monde, du coup on a préféré s'occuper d'une équipe par jeu seulement.

Aujourd'hui le club compte une trentaine de membres répartis sur 8 jeux différents, dont une équipe sur *Super Smash Bros*. Pour chaque équipe, il y a un manager et un coach. Le coach se concentre sur les performances des joueurs dans le jeu durant des sessions d'entraînement qui peuvent avoir lieu dans le local ou bien en ligne. Le manager s'occupe principalement du recrutement et des aspects administratifs de l'équipe.

On va dire que si t'es tout seul il va falloir que tu trouves 4 gars. Et si tu trouves ces 4 gens, bah après s'il y en a un qui part il faut que tu recherches une autre personne. Et généralement quand t'es dans une équipe bah c'est l'équipe qui le fait ça quoi.

Le manager sert ainsi à éviter que les joueurs perdent du temps à trouver leur remplaçant. Cependant, ce management concerne surtout les jeux d'équipes où il est nécessaire d'être plusieurs pour jouer (par exemple *League of Legends* ou *Counter-Strike*). Il en va différemment pour les joueurs de *Super Smash Bros* :

Après, il y a deux sortes de joueurs aussi, les joueurs en équipe et les joueurs en solo. Les équipes ils attendent pas la même chose que les joueurs en solo en fait. Les joueurs en équipe ils attendront que tu leur montes une équipe que tu leur donnes un manager, que tu leur donnes un coach et pis après bah... les autres ils veulent, les joueurs solos ils veulent... comment dire... Eux ils veulent des déplacements... surtout des déplacements. Eux ils ont pas besoin d'équipe, ils ont pas besoin d'être cinq pour jouer quoi. Eux s'ils veulent aller en tournoi, ils vont en tournoi tout seul quoi.

Or, au moment où l'entretien a eu lieu, le club ne payait pas les déplacements aux joueurs Smash : « Alors pour nous les déplacements ils sont pas payés. Pas tout de suite. Peut-être l'année prochaine. Parce que du coup ce local il nous coute cher déjà. ». En effet, le loyer du local de 380 CHF par mois, montant pourtant peu élevé pour la région genevoise, représente les trois quarts des dépenses totales du club. L'intérêt des joueurs solo à faire partie de l'équipe réside donc plutôt dans le coaching et l'accès au local d'entraînement.

Or pour faire face à cette dépense majeure, le club peut compter sur une ressource clé : la reconnaissance de la part du canton de Genève de l'e-sport en tant que sport

officiel. Cette reconnaissance, mis en œuvre par la Ville, a la particularité de transformer la mobilité des joueurs Smash en une source de revenus insoupçonnée :

A : Et la Ville, je dirais 60% [de nos revenus], parce qu'en fonction de ce qu'on fait, ça peut ramener beaucoup. Bah je vais te donner des chiffres, par exemple un déplacement de 1 joueur, de 1 à 6 joueurs, c'est 150 qu'ils nous donnent.

ES : 150CHF par déplacement ?

A : Pour 1 à 6 joueurs. De 6 à 9 c'est 300. De 9 à 16 c'est 450. [...] Et de 17 à plus c'est 1000 CHF. [...] Donc voilà donc je te laisse bah te faire un avis sur un joueur Smash qui se déplace 2 fois par semaine.

Entre janvier 2022 et juin 2022, j'ai ainsi compté 39 tournois Smash qui ont eu lieu en Suisse romande. Il n'est pas possible de savoir à combien d'entre eux les membres de l'équipe Smash ont effectivement participé, mais cela donne un ordre de grandeur. À 150 CHF par tournoi, cela représente 5850 CHF en six mois, soit au maximum 11 700 CHF à l'année. À cela il faut ajouter 65 CHF que donne la Ville par joueur inscrit dans le club, en l'occurrence 40, ce qui donne 2600 CHF supplémentaires. Ces revenus suffisent ainsi à couvrir les dépenses du club. Couplés à d'autres revenus accessoires liés à une activité d'animation de stand dans des conventions, le club parvient ainsi à dégager une marge de manœuvre intéressante pour grandir chaque année et renforcer son offre.

Nous commençons alors à comprendre une partie du modèle d'affaires du club genevois : la reconnaissance de l'e-sport par le canton de Genève est une ressource clé qui implique un flux de revenus de subventions liées aux déplacements des joueurs. Ces subventions sont particulièrement rentables grâce aux joueurs Smash qui se déplacent beaucoup en Suisse romande et ailleurs. Les revenus ainsi générés permettent alors à l'association de payer le loyer de son local et proposer aux joueurs un lieu pour s'entraîner ensemble. En définitive cela profite à tous les membres, qu'ils jouent à Smash ou un autre jeu (fig.10).

The Business Model Canvas

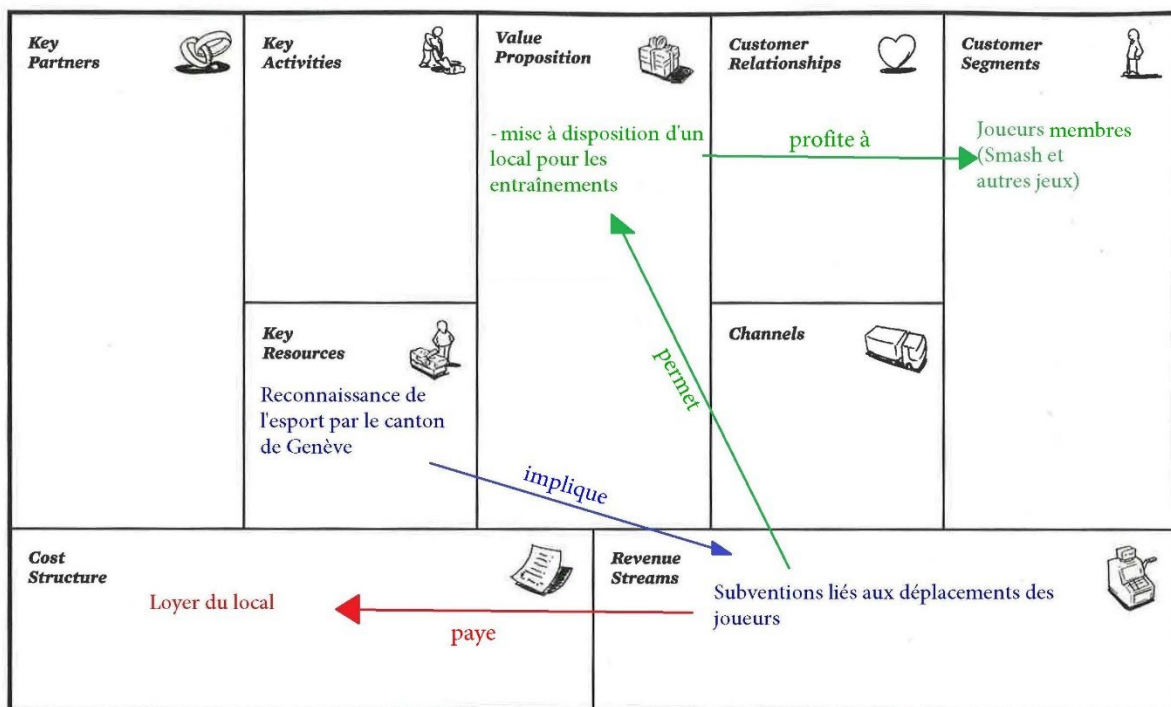


Figure 10 - Modèle d'affaire autour de la mise à disposition du local d'entraînement

Un club orienté vers le service aux joueurs

Si l'on reprend maintenant les éléments de coaching et de management plus en détail, on remarque que l'association se caractérise comme un club orienté vers les services rendus aux joueurs.

A : En fait il y a des structures qui proposent des déplacements. Des défraiements. Et eux vont se baser sur ça, mais nous on va plutôt se baser sur le... comment dire ça ?

ES : Les infrastructures ?

A : L'infrastructure et ce qu'on peut apporter aux joueurs vraiment.

ES : Donc le service à la personne ? L'assistance ?

A : Le service, voilà c'est ça.

Le coaching et le management d'équipe sont deux principaux services fournis par le club. Pour l'équipe *Super Smash Bros*, le management d'équipe se résume à recruter de nouveaux joueurs si nécessaire et à tenir à jour une comptabilité de leurs déplacements afin de pouvoir recevoir les subventions l'année d'après. On peut ajouter à cela la visibilité sur les réseaux sociaux dans la liste des services que la structure rend à ses joueurs.

Alors oui, donc pour les joueurs [membres de l'association] qu'est-ce qu'on leur apporte ? Bah on leur apporte de la visibilité sur les réseaux. Ça c'est très important pour un joueur e-sport. S'il veut aller plus loin dans sa carrière bah il faut qu'il soit visible quoi. Si demain il veut aller chez Fnatic, il faut qu'il soit... qu'on voie ses résultats et tout ça quoi. Donc faut le mettre en avant.

Visibiliser les joueurs signifie donc publier les résultats des tournois sur Twitter ou Facebook afin de permettre aux joueurs de disposer d'archives de leurs performances. La page Twitter du club contient ainsi trois types de publications : les annonces de tournois (ouverture des inscriptions), les résultats de tournois (le top 3 ou le top 8) et les annonces concernant l'association (départ d'un membre du comité, arrivée d'un nouveau joueur, etc.). Il est intéressant de constater que la plupart des publications sont des retweets (des tweets originellement publiés par quelqu'un d'autre, mais republiés sous la forme d'une citation par la structure genevoise). Ces retweets sont aussi des annonces et des résultats de tournois qui proviennent d'autres organisateurs romands, notamment des *weekly* à Fribourg ou à Lausanne). Cela rappelle par ailleurs que les organisateurs sont en lien les uns avec les autres, mais nous y reviendrons.

Puisque les membres du comité, managers et coachs sont bénévoles et que les joueurs ne reçoivent pas d'argent de la part du club, cette partie du modèle d'affaire n'implique ni entrée ni sortie d'argent (fig. 11).

Enfin, dans les propositions de valeurs, on peut ajouter en dernier lieu l'organisation de tournois Smash, qui ne s'adresse plus seulement aux membres de l'équipe mais à toute la « communauté Smash » :

ES : D'accord, quelle différence tu fais entre la communauté smash et les joueurs [membres du club] ? [...]

A : Les joueurs de la communauté smash c'est ceux qui veulent faire des tournois et puis progresser quoi.

La communauté Smash correspond ici au réseau de joueurs sérieux c'est-à-dire « ceux qui veulent faire des tournois ». Cela va dans le sens que l'idée d'une communauté apparaît en même temps que la nécessité de trouver un réseau plus large de joueurs pour progresser, donc à partir de ce que j'ai appelé l'e-sport amateur.

The Business Model Canvas

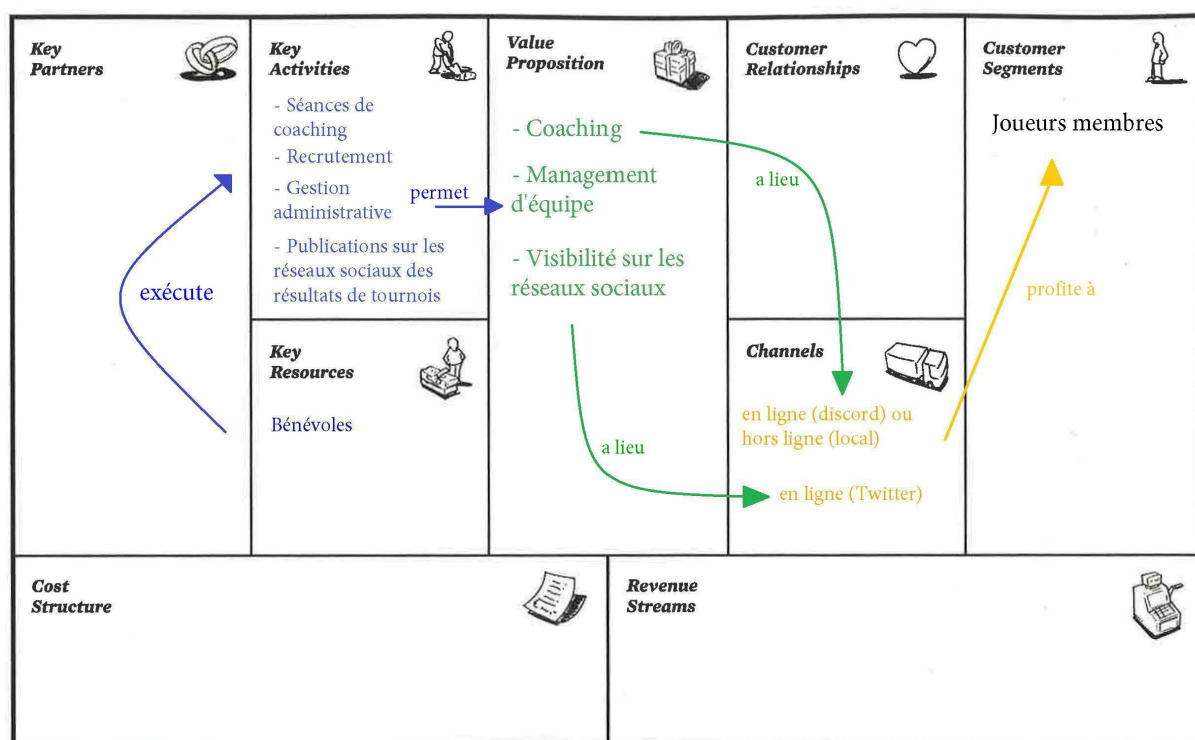


Figure 11 - Services proposé par le club à ses joueurs

Depuis fin 2021, le club organise un tournoi Smash pour 32 joueurs à raison d'une fois par semaine. Le prix d'entrée, moins cher que la plupart des autres tournois de suisse romande, est de 6 CHF. Sur ces 6 CHF, 1 CHF va au club et 1 CHF va à la fédération Geneva e-sport. Les 4 CHF restant vont dans le *cash prize* du tournoi, ce qui représente 128 CHF partagés par les trois premiers joueurs du tournoi (selon la répartition 50%/30%/20%).

Le coût d'organisation d'un tel tournoi est quasiment nul : le club dispose de consoles et d'écrans qui ont été subventionnés par un appel à projet de la fédération Geneva e-sport, et les membres du comité peuvent apporter les leurs si besoin. Le matériel est suffisamment peu encombrant pour passer dans un coffre de voiture, et le local où a lieu le tournoi est un local d'association mis à disposition gratuitement par la Ville (ce qui explique le coût peu élevé du prix d'entrée). En bref, le club gagne 32 CHF par tournoi chaque semaine.

Une fois par mois (sauf imprévus), la structure organise des *monthly*, des tournois qui accueillent jusqu'à 64 joueurs et sont mieux dotés en *cash prize* (450 CHF). Le chiffre de 1CHF par joueur qui revient au club reste le même, mais la volonté de créer un

évènement plus important suppose de nouvelles dépenses, par exemple le défraiement des commentateurs.

Selon Akali, les revenus générés par les tournois *weekly et monthly* représentent environ 10% des revenus du club, soit environ 1800 CHF à l'année. Les subventions en représentent le 84%, soit environ 14'300 CHF. Les derniers 6% sont assurés par un petit sponsor local qui verse 1000 CHF chaque année en échange de la mise en avant de leur logo sur leur maillot et dans leur communication, ainsi que des petits revenus accessoires exceptionnels, liés à la tenue d'un stand dans les festivals comme Polymanga. Cela représente donc un budget total de 17'100 CHF.

Avec ces flux de revenus viennent une série de coûts de structure. Le principal est le loyer de 4'560 CHF par année. S'y ajoute des coûts pour le site web, les cotisations à la fédération genevoise et suisse d'e-sport ainsi qu'une marge pour les imprévus, le total s'élève à environ 5'900 CHF à déboursier chaque année. L'année 2022 aura donc permis à ce club de mettre un peu plus de 11'000 CHF en réserve.

Positionnement du club

Avec les revenus dont dispose le club, on peut légitimement se demander pourquoi ne pas défrayer les déplacements ? Une première raison est liée à un calendrier administratif : en effet, l'équipe existe depuis 2020, une année avec très peu de tournois à cause du Covid-19. Les tournois ont vraiment repris fin 2021 et c'est logiquement en 2022 que les joueurs ont fait jouer les subventions en se déplaçant beaucoup. C'est donc seulement à partir de 2023 que les revenus de l'association augmentent grâce aux subventions, année à partir de laquelle Akali envisage de défrayer les déplacements des joueurs ainsi que les membres du comité.

Aussi, ne pas défrayer permet au club d'affirmer un positionnement. Contrairement à une structure comme le Lausanne e-sport qui vise explicitement le plus haut niveau suisse, notre club genevois ne vise pas la performance :

E : D'accord donc en fait ce que je comprends c'est que, dans ce que vous offrez aux joueurs, il y a pas d'argent.

A : Non pas chez nous en tout cas. [...] Je pourrais très bien avoir une équipe LOL⁴⁸. Que je payerais, 5 joueurs je les paye 100 francs par mois, ou 200, et là

⁴⁸ League of Legends

je performe et donc... Mais le problème c'est que j'ai pas envie de performer. Et pis bah je préfère créer un espace dédié pour eux quoi. Tu vois genre ce local, c'est plus rentable que performer pour moi. Après on pourrait performer et tabler que sur ça, avoir les sponsors. Mais après les sponsors ils veulent qu'on performe pour qu'ils soient bien mis en avant. Et du coup si demain tu performs plus... etc quoi.

Dans son discours, défrayer les joueurs équivaut à prendre pour objectif la performance. Dans cette logique, un défrayement équivaut à les libérer de la majorité des coûts de la pratique. Seules les gratifications restent (être inscrit dans un réseau de joueurs sérieux, rencontrer de nouvelles personnes, déployer son potentiel, etc.).

Or, le club vise un positionnement amateur, c'est-à-dire « pour les joueurs qui veulent se lancer dans l'e-sport », se distinguant de clubs plus prestigieux (comme le Lausanne e-sport) qui visent la performance et offrent des meilleures conditions aux joueurs avec un budget 4 à 5 fois plus élevé :

ES : C'est ça aussi, c'est que c'est vraiment une association qui est destinée à rendre service aux joueurs.

A : Ouais c'est ça. Et puis pour les joueurs qui veulent se lancer dans l'e-sport quoi. Pas les vétérans on va dire. Il y a beaucoup de joueurs de chez nous qui ont fini chez Lausanne ou chez Fnatic.

ES : C'est ça parce que Lausanne E-sport ils ont plus ce positionnement où on performe.

A : ouais voilà c'est ça. Eux ils sont là pour la performance quoi. C'est un club de foot à la base quoi. [...] eux ils sont plus là pour la performance, nous on est plus là pour, on va dire, pour l'e-sport en soi. Tu peux avoir une équipe qui va performer mais peut-être que dans deux ans elle sera plus là parce qu'il y aura plus de moyens quoi.

D'un point de vue économique, il n'est pas non plus certain que les subventions liées aux déplacements suffisent à couvrir réellement tous les déplacements des joueurs sur une année, ce qui placerait le club dans un équilibre économique délicat. Obtenir de nouveaux sponsors semble être une solution, mais si le sponsoring est une manière d'échanger de la visibilité contre de l'argent, selon Akali, la performance est la condition de la visibilité et il lui paraît imprudent de baser ses revenus sur des performances fluctuantes.

Par ailleurs, puisque tous les membres du club sont bénévoles, il n'est pas impossible que la motivation des membres puisse s'effriter.

A : après il y a beaucoup la question de l'argent aussi. Le business model. Je dirais que les équipes qui tiennent c'est les équipes qui ont un peu de moyen. Et les autres, bah du jour au lendemain... c'est aussi les personnes qu'il y a dedans quoi. Si par exemple si toi et moi on crée une équipe, je sais pas on l'appelle...

BMG voilà. Et pis que demain tu veux tout arrêter et que moi je veux tout arrêter, et bah l'équipe elle est morte quoi. [...]

ES : C'est le problème des associations, c'est bénévole.

A : C'est ça, et si les personnes elles se démotivent bah il y a plus rien quoi. Je sais qu'il y a énormément d'équipe qui ont tout lâché du jour au lendemain quoi. Et j'en ai vu passer. Je pourrais te citer des noms qui datent de 6 ans déjà.

ES : ok et qui ont disparu complètement ?

A : Qu'ont disparu complètement, qu'on a plus revu. Il y en a qui reviennent. Qui refont une apparition, qui re-disparaissent. Qui refont une apparition.

Il nous dépeint ici le milieu e-sportif romand comme étant particulièrement instable. Or, dans le cas de la structure genevoise, les subventions qu'ils reçoivent depuis 2016 couplée à une gestion parcimonieuse de leur budget leur ont permis de se maintenir depuis bientôt 10 ans. Selon Akali, ce qui permet de tenir sur la durée, c'est de ne pas être là pour l'argent :

A : Après voilà le truc c'est soit t'es motivé et t'es fan, que t'aime ce que tu fais quoi. T'es pas là pour l'argent, bah tu vas rester le plus longtemps possible quoi. Et ceux qui disent ah bah tiens on va monter une équipe e-sport, on sera dans les premiers et pis je vais gagner ma vie comme ça bah... oui et non quoi. Si t'as vraiment eu de la chance que ça a bien marché oui. Si ça a pas marché non, et du coup ils lâchent très vite quoi. Je sais que... Vraiment les associations je les ai vu elles sont arrivées elles sont restées là deux ans et puis après on les a plus vues quoi.

À ce point il faut noter que ce discours contraste singulièrement avec l'idée reçue que l'e-sport serait une industrie en plein boom, générant plus d'audimat que le sport traditionnel. Il semble plutôt que les structures e-sport romandes soient confrontées à un choix : soit rester petites, bénévoles, avec peu de moyens, sans sponsor et peu visibles mais tenir sur la durée soit essayer de croître en s'inscrivant dans un système sponsor-performance-visibilité, au risque de disparaître rapidement.

Ainsi, Akali préfère « rester petit » et « prendre [son] temps » plutôt « qu'être gros et peut-être ne plus être là dans trois ans ». Or « rester petit », c'est être petit dans la cité industrielle, où la grandeur est indexée à la performance, mais c'est aussi être grand dans la cité domestique, où ce sont l'ancienneté et la confiance qui comptent (Boltanski et Thevenot, 1991). C'est probablement ce qui le maintient motivé depuis déjà 10 ans :

ES : Mmh... ok. Je pousse un peu hein, mais pourquoi du coup tu préfères ?

A : bah je me dis que... ah c'est bizarre mais... bah je me dis que je préfère être... bah c'est déjà que j'aime l'e-sport déjà. Que j'ai toujours envie d'en faire, j'en fais toujours un petit peu quand je vais en LAN, ça me fait plaisir tu vois. Si demain j'ai tout claqué, que [le club] marche plus, bah les gens ils vont moins me faire confiance, moins me voir comme une personne de confiance tu vois. "Ah bah

tiens ça c'est le gars qui a créé 5 structures parce que la sienne elle a jamais marché". On va moins me voir comme une personne qui est là depuis 10 ans tu vois. Il y a [?] qui sont un petit peu moins fort mais ils sont là tu vois. Par exemple je sais que Lausanne e-sport ils nous trouvent sous-coté, qu'on pourrait faire beaucoup mieux. Qu'on est beaucoup trop sous-coté par rapport à la scène qu'on a créé tu vois. Mais... bah, c'est juste, c'est à cause de moi que c'est comme ça tu vois. Je préfère être sous-coté que surcoté et pis que on en ait trop à faire tu vois.

ES : Ouais ok, donc il y a quelque un peu de l'ordre de l'ancienneté en fait

A : ouais voilà c'est ça. Moi je préfère vivre et de pas être les meilleurs, que de vivre deux ans et être les meilleurs pendant deux ans. Parce que dans 4 ou 5 ans on se souviendra pas de nous.

En résumé, Akali opère une stratégie qu'on peut qualifier de parcimonieuse voire risquophobe mais qu'il justifie par les échecs répétés d'autres structures e-sport. Cette stratégie, qui consiste à donner moins mais plus longtemps, s'appuie sur un registre de justification lié à l'ancienneté et à la confiance dans sa capacité de gestion. Elle met en lumière une hiérarchie domestique entre les structures e-sports et les organisateurs de tournois où les grands sont ceux qui parviennent à tenir bon dans une région où il est difficile de s'installer durablement.

Car si les subventions sont essentielles au développement de la structure genevoise, il faut rappeler que la reconnaissance de l'e-sport en tant que sport dans le canton de Genève est une exception dans le paysage suisse. Le club genevois s'appuie donc sur trois ressources principales pour se maintenir : les subventions publiques, les membres bénévoles de l'association et la communauté Smash (les membres et les joueurs externes qui se déplacent aux tournois).

Cette analyse nous montre comment cette structure est contrainte à rester petite pour perdurer. Le va-et-vient des structures qui apparaissent et disparaissent suggère le risque inhérent au rêve de performance évoqué en introduction de ce travail. Il devient clair ici qu'entrer dans un système performance – visibilité – sponsor ne peut se faire qu'avec un coussin financier de départ qui soit suffisant pour mettre les joueurs dans les conditions nécessaires à la performance. Et ce, sans garantie de réussite. Les subventions publiques peuvent faire une partie du chemin en permettant une petite croissance des structures, mais ne suffisent pas à les sortir d'un e-sport bénévole, éventuellement défrayé et surtout amateur.

La communauté comme ressource et le financement comme limite

Ces deux cas montrent que la communauté de joueurs Smash (prise au sens du réseau de joueurs sérieux qui participent aux tournois) est la principale ressource de l'e-sport amateur sur *Super Smash Bros*. Les joueurs, qu'ils fassent partie d'une structure ou qu'ils participent aux tournois, sont des sources de revenus pour les structures en ce qu'ils payent un prix d'entrée aux tournois, ou une cotisation annuelle. En retour, ces structures organisent les tournois que les joueurs veulent. Cependant, pour être capable d'organiser ces tournois, les structures non-subventionnées et non-sponsorisées s'appuient à nouveau sur les joueurs qui sont priés d'amener leurs consoles. S'ils font partie de la structure qui organise l'évènement, les joueurs y participent aussi en y travaillant comme bénévole. En bref, les membres de la communauté Smash fournissent les revenus, la main-d'œuvre et/ou le matériel nécessaire à la tenue de ces tournois. Ils sont à la fois le public cible et la ressource clé, ce qui montre à quel point les financements se font rares.

Pourtant, ces exemples montrent aussi que la communauté seule ne fait pas tout. Certains partenaires s'avèrent essentiels, notamment pour accéder à une salle à moindre coût. Pour l'association fribourgeoise, c'est notamment le bar qui permet la tenue de *weekly* régulière. Pour le club genevois, c'est la Ville qui met à disposition une salle pour les *weekly*. Une partie du travail des structures amateur consiste alors à trouver des partenariats et gérer la relation avec ces partenaires.

Par ailleurs, l'exemple de l'association fribourgeoise nous montre qu'avec peu de moyens il est déjà possible de faire beaucoup. Ce qui est nécessaire en premier lieu, c'est de réussir à passer d'une organisation interne privée, entre amis, « organique » à un fonctionnement public, basé sur des procédures associatives, ouvert à tous et toutes. Un processus de socialisation au fonctionnement associatif semble ainsi être une étape clé pour passer de l'e-sport de loisir à l'e-sport amateur. Par contre, sans sponsor et sans subvention, la quête de la performance semble bien secondaire par rapport au travail de rassemblement d'un réseau dispersé de joueurs.

Le cas du club genevois nous montre plutôt l'utilité des subventions. Si celles-ci permettent au club d'avoir une petite marge de manœuvre pour grandir, elles ne suffisent pas pour viser la performance à l'international. Le recours au sponsoring ou au mécénat semble être la seule alternative viable pour cela, à l'instar des structures

telles que Lausanne e-sport ou BDS. Par contre les subventions permettent d'arriver au point où le club genevois est actuellement : choisir entre rester petit, amateur et bénévole mais bien installé, ou tenter la quête de la performance à moindre risque.

Ces deux exemples montrent que du point de vue des organisateurs de tournoi, la quête de performance est secondaire par rapport aux enjeux domestiques : être ensemble, participer à produire une communauté de joueurs sérieux et être reconnu comme un organisateur de confiance sont autant de gratifications qui les motivent à continuer.

Le manque d'argent est donc la contrainte majeure au développement d'un e-sport professionnel. Le fossé qui sépare une structure comme BDS et ses 8 millions de budget et les deux structures bénévoles que nous avons analysées est immense. Le résultat de ce fossé est qu'il existe un e-sport à deux vitesses en Suisse (et probablement ailleurs), qui est soit bénévole, amateur et local, soit ultra-élite, sponsorisé et international.

Un mode de vie ambigu

Dans cette partie nous allons nous intéresser à un autre genre de limite auquel se confronte l'e-sport en tant que discipline : le mode de vie promu par l'e-sport. Nous allons voir que cette limite apparente est ambiguë car elle peut aussi se transformer en solution partielle au problème du financement.

Là où Stebbins dit que les loisirs sérieux peuvent devenir un « intérêt central dans la vie » et amener les gens à construire un « mode de vie de loisir » (2001 :56-57), le mode de vie promu par l'e-sport reste ambigu. Le spectre du risque, de l'addiction ou du danger pour la santé réapparaît toujours. En témoigne cette citation de l'OFSPPO dans sa prise de position officielle :

Le mode de vie principalement sédentaire est renforcé par la pratique de jeux vidéo – le risque de maladie de civilisation en est accru. L'intégration du e-sport à l'univers sportif peut ainsi conduire à un affaiblissement de l'importance du sport en matière de prévention sanitaire. (2018 : 12)

Sans aller jusqu'à parler de « risque de maladie de civilisation », cette difficulté à transformer l'e-sport en un mode de vie sain est également reconnue par Captain Falcon, pourtant l'un des premiers promoteurs de l'e-sport sur Super Smash Bros en Suisse romande. En fait, Captain Falcon identifie tout une série de risques mais aussi de bénéfices provenant de son propre parcours en tant que compétiteur :

Je parle toujours, quand je parle aux parents, on a cet aspect construction-destruction dans l'e-sport. Tu peux avoir destruction de la vie familiale ou destruction de la vie sociale, dans les performances scolaires chez les jeunes et puis même de l'état psychique et tout ce qui va avec, mais tu peux avoir une réelle construction avec ça. Construction d'une vie professionnelle, d'une vie sociale, d'une passion, d'un dépassement de soi, t'as énormément à faire. J'ai vu énormément de gens, via l'e-sport, trouver la petite ouverture qu'ils n'avaient pas ailleurs pour se lancer dans cette voie-là. Et c'est ce que j'essaye de promouvoir dans le milieu.

C'est peut-être le sens à donner au monde domestique que j'entrevois dans ce mémoire : celui de transmettre aux générations futures l'expérience acquise par les générations passées. Si la performance et la visibilité sont un des premiers soucis des joueurs, les organisateurs de tournoi tel que Captain Falcon semblent plutôt être à la recherche d'une façon de permettre à l'e-sport de produire un mode de vie sain et économiquement viable. D'une certaine manière, c'est aussi ce que l'Office Fédéral du Sport reproche à l'e-sport : « La question et la *preuve de l'utilité générale du e-sport* n'ont pas été suffisamment clarifiées » (2018 :12. *l'els* soulignent).

Pourtant si l'on suit Captain Falcon, l'e-sport et sa quête de performance a le potentiel de devenir une protection contre l'usage abusif des jeux-vidéos sous condition de respecter quelques précautions et une certaine hygiène de vie :

Un des pièges auquel il faut faire attention, c'est qu'on a tendance à se poser devant League of Legends quand on n'a pas d'énergie pour faire autre chose. Ce qui se passe c'est qu'on ne se rend pas compte qu'on se pose devant quelque chose qui nous demande un engagement. On le fait de manière complètement anodine alors que si on voulait le faire de manière saine, si on le faisait de manière à évoluer pour en faire quelque chose de constructif, en fait on prendrait cinq minutes pour respirer, pour étudier, pour faire un plan de jeu, et aller dedans pour de vrai. Aller dedans avec une envie de s'atteler à la tâche et puis pas de laisser au second plan, comme un zombie, laisser une autre partie de soi s'occuper de quelque chose pendant qu'on dort derrière – ce qu'on a tendance à énormément faire. Et il y a un aspect qui est malsain au niveau de la santé, c'est qu'on se retrouve avec une fatigue psychique qui est énorme, avec des problèmes de concentration pour sûr. Ou des problèmes psychiques peut-être qui peuvent devenir un peu plus violent parce qu'au moment où on est face à des situations sociales qu'on n'arrive pas à gérer parce qu'on n'a pas l'énergie ? Des situations familiales qui dérapent ou des choses comme ça ? Et on est au seuil critique de ton énergie psychique. [...] Et c'est là où le corps est sensé amener toutes les substances dont le cerveau a besoin pour tenir le bateau en fait. Epinéphrine, endorphine, dopamine et tout ce merdier de t'as quand fait un bon bout de sport tu vois ? Confiance en soi, testostérone et tout ce merdier. Et en plus de ça bah t'es trop faible pour pouvoir te lancer dans le sport ! parce que t'as pas d'énergie tu vois, donc t'as un gros déséquilibre, tu peux lancer dans une spirale qui est très très malsaine. Malheureusement j'ai pas fait les études pour pouvoir le prouver, j'ai pas fait la recherche, mais je l'ai ressenti dans ma chair et je l'ai étudié à ma manière sur énormément de jeunes et sur moi-même. Et ça c'est un des risques.

L'idée que l'e-sport puisse constituer une forme d'éducation numérique aux dangers des jeux-vidéos pourrait être une voie prometteuse à l'avenir. Or, des initiatives pour tenter de palier les risques liés à aux jeux-vidéos à travers l'e-sport existent déjà. Notamment l'association fribourgeoise Noetic qui propose du coaching à des jeunes sur leur jeu e-sport préféré et en profite pour les sensibiliser aux dangers que l'utilisation abusive des jeux-vidéos peuvent receler.

Le modèle mis en place par Noetic est prometteur de ce point de vue-là : les parents peuvent inscrire leurs enfants dans une académie e-sport, où ils sont encadrés par des professionnels qui en connaissent les risques et peuvent transmettre les bonnes pratiques aux plus jeunes. Depuis 2023, un camp de vacances a vu le jour avec au programme du sport le matin et jeux-vidéos l'après-midi.

D'un point de vue économique, le cabinet Newzoo identifie dans son rapport annuel les « *educational programs* » comme moyen de diversification des revenus de l'e-sport

(2022 : 18-19). Et pour l'association fribourgeoise, ça marche : d'après son site internet, elle a obtenu un soutien de la part de la Direction de la santé et des affaires sociales du canton de Fribourg et du canton du Tessin, parmi de nombreux autres sponsors, privés ou publics. Depuis 2021, l'association exporte son activité en ouvrant des locaux dans d'autres cantons. En plus des cotisations annuelles des membres et des prix des cours, cela montre que l'e-sport n'a pas nécessairement besoin d'être reconnu en tant que sport pour obtenir le soutien dont il a besoin : la piste de l'éducation numérique paraît plus prometteuse.

Ainsi, le mode de vie auquel amène un engagement intense dans l'e-sport est ambigu. Sans accompagnement adapté ou précautions particulières, l'e-sport peut amener à un mode de vie sédentaire, à de la fatigue psychique voire même de l'endettement⁴⁹. De plus, l'économie de l'e-sport fonctionnant avant tout sur le bénévolat, le milieu reste précaire, tant l'équation sponsors = performance = visibilité est difficile à maintenir sur le long terme.

Mais en envisageant l'e-sport comme une forme d'éducation numérique, tout change : la performance reste l'aiguillon central de la pratique, mais elle devient le levier par lequel on motive les plus jeunes à prendre soin de soi. Économiquement parlant, cela contourne le problème épineux de la reconnaissance de l'e-sport en tant que sport : l'e-sport peut ainsi compter sur le soutien des programmes étatiques de promotions de santé et d'éducation numérique. Il devient aussi possible d'attirer des sponsors privés non pas pour leur vendre de la performance, mais pour leur proposer de soutenir des projets de bien-être numérique.

⁴⁹ À cause des micro-paiements à l'intérieur des jeux notamment.

Genre

La troisième limite que connaît l'e-sport n'est pas une limite au professionnalisme mais un ensemble de contraintes qui pèsent sur l'engagement féminin. Plusieurs études ont montré que l'e-sport est largement dominé par les hommes (Taylor, 2012 ; France Esport, 2022).

Pour comprendre ce fossé statistique, je me suis appuyé sur les grandes lignes des *Gender Leisure Studies*. A partir d'une revue de cette littérature jusqu'à 1993, Susan Shaw a synthétisés les trois approches qui s'en dégagent et qui sont autant de manières de « conceptualiser le rôle du loisir dans la vie des femmes ainsi que la relation entre les loisirs et les structures des relations de genre dans la société. » (Shaw, 1994 : 1). La première approche se concentre sur les contraintes qui pèsent sur les loisirs des femmes au sein d'une société patriarcale. Elle montre comment les femmes sont limitées dans leur accès aux loisirs :

- Par manque de temps dû aux obligations familiales et domestiques.
- Par manque d'argent et de mobilité, surtout dans les classes les plus défavorisées.
- Par manque d'opportunités, spécifiquement dans le cas d'une offre inégale de programmes sportifs féminins.

À ces trois contraintes objectives s'ajoute la contrainte plus subjective de l'éthique du *care*. Pensée comme partie intégrante du développement moral des femmes, cette éthique les pousse tout d'abord à faire passer les besoins des autres avant les leurs, quitte à négliger leur temps de loisirs. Elle a ensuite été reliée à l'absence d'un sentiment de « droit au loisir », identifiée comme unique aux femmes et amoindissant de fait leur possibilité d'y prendre plaisir. Enfin, l'éthique du *care* est également liée à une certaine idéologie de la famille qui fait peser sur les femmes toute la charge du soin et du soutien à ses différents membres, expliquant ainsi comment les engagements familiaux contraignent les loisirs des femmes. Cette première approche, la plus étudiée et documentée des trois, montre comment les femmes sont limitées dans leur accès aux loisirs à cause de leur position subordonnée dans la société.

Parallèlement, la seconde approche considère que les loisirs peuvent être contraignants *en soi*, car ils peuvent participer à reproduire et renforcer les relations

de pouvoir inégales entre les genres. Les médias de masse, et spécialement la télévision, ont été pointés dans les années 80 comme sexistes, montrant les femmes et les hommes dans des rôles stéréotypés, accentuant une image idéalisée du corps des femmes et les montrant rarement dans des positions de force et d'autorité. Par ailleurs, la notion stéréotypique des « activités socialement appropriées pour les femmes » participe à l'idée de loisirs contraignants. Les sports ont ainsi longtemps été considérés comme inappropriés pour les femmes et ceux accentuant la silhouette et l'attractivité physique ont tendance à être considérés comme plus acceptables pour les femmes. Bien que ces exemples semblent plus marqués par leur époque (à savoir, les années 1980) et mériteraient d'être réexaminés, l'idée que la participation des femmes aux loisirs puisse renforcer les inégalités de genre conserve toute sa pertinence.

La troisième et dernière approche contraste avec les deux premières, car elle considère que les loisirs sont des activités qui présentent un potentiel de résistance pour les femmes. Loin de nier l'existence de contraintes ou d'oppression dans les relations de genre, cette approche accentue l'idée d'agentivité et l'idée des loisirs comme activités librement choisies et auto-déterminantes. C'est précisément la relative liberté qu'offrent les loisirs qui en font des lieux potentiels de résistance. Ainsi, la participation des femmes à des activités traditionnellement masculine (comme le sport) peut permettre de dépasser les prescriptions genrées et l'idée d'un « comportement approprié ». Par ailleurs l'affirmation d'un droit à des loisirs personnels peut être utilisée par des femmes pour résister aux contraintes de la maternité, par exemple en supportant un refus des tâches ménagères, ou en justifiant l'embauche d'autres personnes pour s'occuper des enfants. La question résiduelle de ces trois approches est donc de savoir à quel moment les loisirs peuvent être considérés comme un lieu de résistance ou un lieu de reproduction des oppressions genrées (Shaw, 1994).

Or cette question hante la littérature sur le genre et l'e-sport. En effet, l'e-sport est largement dominé par les hommes. À la frontière des réseaux sociaux, du sport et du jeu-vidéo, il constitue un objet d'analyse contemporain et pertinent pour décrire et comprendre ces différentes dynamiques.

Un des premiers articles sur le sujet du genre dans les jeux-vidéos par Bryce et Rutter (2002) met en garde contre une analyse trop rapide et simplifiée à outrance qui verrait les jeux-vidéos comme uniquement masculin, et rappellent que les joueuses représentent 40 % des *gamers* américains et 50% des joueurs et joueuses en ligne. Les auteurs appellent à interroger l'invisibilisation des joueuses, y compris dans la littérature scientifique, et à envisager les jeux-vidéos, non pas uniquement comme un lieu de reproduction des oppressions genrées, mais aussi comme un lieu de résistance à ces oppressions.

Concernant l'e-sport en particulier, Bryce et Rutter rappellent que l'invisibilité des femmes dans les événements compétitifs publics (les LAN) ne doit pas masquer la participation des femmes dans d'autres espaces de jeu, notamment domestique ou en ligne (2002 : 250). Cependant, ils constatent (et d'autres études suivront) que la participation des femmes aux événements compétitifs publics est marginale et périphérique. Elles apparaissent aux événements dans des « rôles acceptables de non-joueur » (Bryce et Rutter, 2002 : 248-249), restant dans des rôles de *care* (en offrant leur soutien moral ou logistique aux compétiteurs masculins), de promotion (en se mettant en avant seulement pour valoriser les hommes, en tant que petite amie ou hôtesse), ou dans le rôle marginalisé et difficile à habiter de joueuses compétitives (Bryce et Rutter, 2002 ; N. Taylor, Jenson et de Castell, 2009 ; T.L. Taylor, 2012 ; Chaulet et Soler-Benonie, 2019).

Masculinité geek ou athlétique

Le cas des joueuses compétitives évoluant dans un espace dominé par des hommes appelle à d'autres développements. J'aimerais m'arrêter plus longuement sur l'usage que J. L. Taylor (2012) fait du concept de masculinité hégémonique de Connell (2005 ; Connell et Messerschmidt, 2015) pour tenter de cerner le genre de masculinité à l'œuvre dans l'e-sport, entre masculinité « geek » et « athlétique » (Taylor, 2012 : 111-118). Elle rappelle notamment que la « culture du jeu-vidéo » (2012 : 111) peut à la fois contenir des éléments misogyne et homophobe, tout en ayant en son sein des éléments queer et des réappropriations des identités de genre conventionnelles, ce qui rend l'analyse difficile.

Elle décrit d'une part la masculinité geek comme une « identité alternative » (2012 : 111) qui caractérise ceux qui s'intéressent intensément aux jeux-vidéos et à la

technologie. La masculinité geek valorise des compétences techniques très affûtées et une forme de maîtrise d'un environnement techno-scientifique et vidéoludique. Elle vient avec la notion d'un engagement intense et focalisé qui mène à une forme d'expertise. Dans un registre proche, Chaulet et Soler-Benonie utilisent le terme de « masculinité maîtrisée » (2019 : 18) où les hommes s'imposent plutôt par le verbe (en référence au vocabulaire très technique des e-sportifs) que le geste.

D'autre part, la masculinité athlétique, se caractériserait plutôt par une notion de domination masculine à travers la valorisation de la force et des capacités physiques mais aussi par le caractère civilisateur de la discipline sportive. Loin d'être marginale, la masculinité athlétique est dotée d'un pouvoir idéologique fortement rattaché à la masculinité hégémonique (2012 : 114).

Taylor ajoute que cette masculinité geek peut se construire comme un refus d'une masculinité athlétique qui accorde une certaine importance à l'attractivité sexuelle hétéronormée. Cet aspect permettant ainsi une ouverture envers les personnes homosexuelles et queer qui trouverait un refuge dans les milieux geeks car la sexualité et l'hétéronormativité n'en seraient pas les principes directeurs. Cependant elle indique que ce trait n'est pas déterminant, tant la masculinité geek peut s'incarner comme une masculinité marginale ou complice de cette matrice hétéronormée, impliquant alors son lot de privilèges masculins, sexisme et/ou homophobie ou non (2012 : 112).

Elle amène alors l'idée que les e-sportifs professionnels se reconnaissent soit dans une masculinité geek, parfois mal à l'aise avec le vernis sportif dont s'est recouvert l'e-sport, soit dans les valeurs de la masculinité athlétique à laquelle on aurait soustrait l'emphasis sur les qualités physiques. Il en résulte un débat de fond entre ceux qui souhaiteraient voir l'e-sport conserver son côté geek et marginal comme une forme de refuge et de résistance aux normes sociales traditionnelles, et ceux qui au contraire veulent valoriser l'e-sport dans une nouvelle version de la masculinité hégémonique inspirée de l'athlétisme, en montrant que de « vrais hommes » peuvent faire de l'e-sport.

À ce stade de son analyse, Taylor esquisse une troisième ligne, catégorisée sous la forme de masculinité geek complice, qu'elle décrit ainsi :

« La crainte de l'occasionnel (*casualness*) et, je pense, une sorte de féminisation implicite sont omniprésentes. Pour beaucoup d'e-sportifs et de joueurs en général, il

est essentiel de conserver le côté "geek" de la culture du jeu pour conserver un certain sens du sérieux, de la concentration et de l'intensité. » (2012 : 118, ma trad.).

La question du sérieux et de l'intensité de l'engagement, qui est central à ce mémoire, est analysé ici en lien avec une hiérarchie de genre. Elle développe cet argument en parlant de la figure de la « fille geek » qui, contrairement à son homologue masculin, est une identité bien plus difficile à habiter. Taylor fait valoir l'argument que les femmes qui font preuve de l'obstination passionnée nécessaire à l'acquisition d'une expertise sont soit perçues comme négligentes, à l'image des « *playful mothers* » (2012 : 120), soit pathologisées jusqu'à remettre en question leur identité de femme. Cela renvoie à l'idée d'un comportement approprié pour les femmes qui serait ici la figure de la *modération*.

C'est pourquoi les « filles geek » doivent performer une identité de genre non-normative si elles veulent avancer dans une carrière e-sportive. La figure de la modération féminine et l'éthique du care s'opposant à la concentration passionnée et quasi-obsessionnelle nécessaire à un engagement sérieux dans l'e-sport, l'identité geek se construit comme une « identité profondément oppositionnelle » (Taylor, 2012 : 121) pour les femmes.

Des obstacles spécifiquement féminins

Pour les rares femmes qui s'investissent dans l'e-sport, cette performance non-normative de genre leur vaut de nombreux coûts que les « garçons geek » n'éprouvent pas malgré le fait qu'elles partagent les mêmes gratifications. Taylor identifie de nombreux obstacles structurels et coûts supplémentaires (2012 : 121-125) :

- Les discours essentialistes liés à l'idéologie sportive masculine. Ces discours se traduisent dans l'e-sport par des théories sur des différences fondamentales autour de la cognition, le raisonnement spatial ou la coordination main-œil entre hommes et femmes. Ces discours essentialistes s'étendent jusqu'au stéréotype que les femmes ne seraient simplement pas intéressées par la compétition.
- Être étiquetées comme « *unfeminine, other or simply curious [...] until compensatory signals are given otherwise* » (2012 : 122). Trois stratégies de compensation sont identifiées par Taylor : cacher son identité féminine (ce qui est possible en ligne, mais plus dans les compétitions hors-ligne et

professionnelles), rassurer les autres sur son identité féminine (en choisissant des photo de profil ou des avatars sexy, ou en mentionnant d'autres centres d'intérêt plus « girly ») ou bien s'acculturer en adoptant une posture dominante hyper-masculine (en s'engageant dans le *trash talk*, en ayant des attitudes confrontantes voire en faisant des remarques sexistes).

- Voir son engagement pour l'e-sport être remis en cause, notamment en étant sexualisée, en se faisant soupçonner d'être des « *star-fuckers* » (2012 : 123) et de n'être là que pour rencontrer des hommes.
- L'ignorance des conditions structurelles d'accès à l'élite e-sportive au profit d'un discours méritocratique qui supposerait que si les femmes n'accèdent pas à l'élite, c'est qu'elles sont simplement moins douées ou ne s'entraînent pas assez.
- Dans le registre des conditions structurelles d'accès, Taylor identifie la difficulté d'accès des femmes à un réseau de compétiteurs pour s'entraîner. Cela va du fait de ne pas avoir d'ami-e-s avec qui s'entraîner jusqu'au refus de certains garçons de prendre le risque de perdre contre une fille. Aux niveaux plus élevés de la compétition, la chercheuse note que les femmes se voient rarement offrir des opportunités d'accéder à une équipe e-sport qui leur permettraient de s'améliorer, alors que les hommes en reçoivent plus facilement. Elle note que ces difficultés vont de pairs avec la difficile occupation de l'identité geek pour les femmes, ce qui a pour résultats de mettre les femmes à distance des conditions et des opportunités de développer leurs compétences. (Taylor, 2012 : 121 -125)

Ce compte-rendu de Taylor sur les questions de genre dans l'e-sport est le plus précis et complet que j'ai pu trouver sur le sujet. Elle dépeint l'e-sport plutôt comme un lieu de reproduction des normes de genre, mais tout en laissant une ouverture à l'existence des réappropriations queer dans les milieux du jeu vidéo.

Mes propres données sur le genre confirment une partie de ces analyses, en particulier sur la question de l'engagement intense et passionné nécessaire au développement d'une expertise vidéoludique. L'entièreté de ce mémoire témoigne de la valorisation du sérieux au détriment du « casual » et ce, dès que l'on atteint l'étape des tournois et de l'e-sport amateur. En effet, mes observations confirment la plus grande présence de femmes dans les situations d'e-sport de loisir, où le sérieux est moins important,

que dans les tournois, où, je n'ai aperçu que deux ou trois joueuses en plusieurs mois de terrains. Les chiffres de France Esport vont également dans ce sens et dénombrent 29% de femmes correspondant au profil « e-sportive de loisir »⁵⁰ contre seulement 6% de femmes « e-sportive amateur »⁵¹ (France Esport, 2022).

⁵⁰ Jouant à des jeux d'affrontement avec classement, mais sans participation à des compétitions organisées.

⁵¹ Jouant à des jeux d'affrontement avec classement et avec participation à des compétitions organisées.

Conclusion

Au terme de ce travail, certaines questions ont trouvé des réponses tandis que d'autres restent en suspens. La première brique constitutive de ce travail se trouve dans la prolongation théorique du modèle de Salo (2017) que j'ai présenté en amont de la partie empirique (p. 44). Ce modèle a pour objectif de répondre à ma première sous-question de recherche : quelles sont les étapes de la carrière et les degrés d'engagement dans l'e-sport ?

Les quatre étapes de la carrière (initiation, développement, maîtrise et discontinuité) se coordonnent parfaitement avec l'idée de l'engagement dans la pratique (occasionnel, sérieux (amateur et élite) et professionnel) tout simplement parce que l'engagement est le facteur qui explicite les motivations et les désirs de l'individu à continuer de développer une carrière dans l'e-sport.

La question qui se pose autour de ce modèle est celui de sa généralisation. Olivier de Sardan (2008) propose de distinguer entre deux types de généralisation abusive : la généralisation interne et la généralisation comparative. La première traite de la difficulté de généraliser les propos d'un informateur privilégié à l'ensemble de son terrain. En quoi telle personne est représentative de toutes les autres dont on entend rendre compte ? Si cette forme d'extrapolation est inévitable à tout travail anthropologique, elle doit nécessairement s'accompagner de précautions et de vigilance méthodologique (2008 : 283).

Dans mon cas, le qualificatif de loisir sérieux et les degrés d'engagement sont de loin les moins problématiques tant les joueurs que j'ai rencontrés, pas seulement les informateurs privilégiés, affirment régulièrement leur différence par rapport aux joueurs « casu ». C'est d'ailleurs pour cela que j'en ai fait le point de départ de mon analyse. Cependant, la vigilance méthodologique a également consisté à changer de ville : après un premier temps de familiarisation avec les tournois à Neuchâtel, j'ai progressivement ouvert mon terrain à d'autres villes (La Chaux-de-fonds, Yverdon, Fribourg et Genève) et rencontrés un plus large cercle de joueurs romands. De plus l'existence d'une littérature qui utilise ces distinctions de la même manière que moi (en particulier Seo, 2016, Taylor, 2012) est rassurante de ce point de vue.

En revanche, les données sur lesquelles reposent les étapes de la carrière sont moins solides. Il s'agit principalement des données de trois entretiens narratifs, où chaque entretien illustre une ou deux étapes. De plus la littérature est relativement pauvre sur le sujet, et les données sur lesquelles Salo (2017) s'est appuyé proviennent du monde du sport, pas de l'e-sport. Finalement, je n'ai pas présenté de données autour de l'étape de la discontinuité. En d'autres termes, malgré une certaine efficacité dans la formulation, plus d'études sont nécessaires pour consolider ces étapes.

Le second type de généralisation abusive est la généralisation comparative (Olivier de Sardan, 2008 :283-284) : la question est de savoir si le modèle que j'applique à l'ensemble de la Suisse romande peut s'appliquer dans d'autres contextes, et pourquoi pas, à l'ensemble de l'e-sport non professionnel ? Sans aller jusque-là, il faut rappeler que je me suis intéressé ici au jeu *Super Smash Bros Ultimate*, qui a la particularité de se jouer principalement hors-ligne. Or cela le distingue fortement de la majorité des titres e-sports qui contiennent un mode en ligne sur lequel ont lieu des compétitions. Une discussion des différences entre un e-sport en ligne et hors-ligne est donc toujours nécessaire. C'est en particulier la catégorie d'e-sport de loisir qui pourrait s'en trouver la plus modifiée : comment cette initiation à l'e-sport se passe-t-elle si les joueurs et joueuses sont à distance et ne se rencontrent pas ? En revanche, on sait qu'il existe des tournois en présentiel pour l'e-sport en ligne (les LAN) qui se distinguent des tournois Smash notamment par leur infrastructure technique bien plus lourde. De plus, les structures rassemblent généralement plusieurs titres en leur sein qu'ils se jouent en ligne ou hors-ligne.

Passons à notre deuxième sous-question de recherche. Afin d'opérationnaliser le concept d'engagement, une analyse en termes de coûts et gratifications était nécessaire. Je les ai catégorisés en trois gratifications principales : le sentiment d'appartenir à une communauté, le désir de s'améliorer et la passion du jeu. Ces trois gratifications font écho aux trois pratiques que Seo et Jung citent dans leur définition de l'e-sport (2016) : jouer compétitivement (le désir de s'améliorer), regarder (la passion du jeu) et gouverner (l'appartenance à la communauté).

Ces trois éléments font à leur tour écho aux trois mondes (Boltanski et Thevenot, 1991). Premièrement, le monde domestique étant lié aux membres de la communauté de pratique et à leur ancienneté, il décrit un continuum entre les personnes qui

débutent dans les tournois et éprouvent du plaisir à créer de nouvelles amitiés jusqu'au personnes qui organisent ces rencontres et se posent les questions de la gouvernance de l'e-sport.

Deuxièmement le monde industriel décrit un continuum entre les différents pratiquant-e-s selon qu'ils obtiennent ou non des résultats en tournoi. Ceux qui performant sont félicités tandis que ceux qui performant peu ou pas assez quittent l'e-sport ou se reconvertissent dans l'organisation ou le commentaire.

Troisièmement, le monde de l'opinion décrit les réputations en jeu pour chacune des trois pratiques lorsqu'elles sont sous le feu des projecteurs : les joueurs sont jugés sur leur performances dans les tournois avec beaucoup de public ; les commentateurs se doivent d'être à la fois justes et accessibles dans leur commentaires des matchs et si possible distrayants voire passionnants pour celles et ceux qui les regardent. Finalement, les organisateurs sont jugés sur leur qualité d'hôte, c'est-à-dire sur la qualité de l'accueil fait aux joueurs qui se sont déplacés et qui, le cas échéant, ne manqueront pas de faire savoir leur mécontentement sur les réseaux sociaux. Transversale au monde de l'opinion se trouve la pratique qui consiste à regarder en ligne les compétitions de son jeu favori, car la réputation ne peut pas se passer de public.

En bref, il est possible de comprendre l'e-sport au travers de ses trois mondes, domestique, industriel et de l'opinion qui chacun contient ses pratiques, ses gratifications et ses formes de grandeur. Si l'on fait le lien avec le modèle de carrière que j'ai présenté, on remarque que le monde domestique est au deux extrémités : rencontrer des gens autant passionnés que soi est la première gratification à l'œuvre dans l'e-sport de loisir, puis le monde domestique revient en force entre organisateurs, lorsque l'on a passé plusieurs années dans l'e-sport et que l'on se pose des questions autour de la gouvernance d'une structure. Le monde industriel vient ensuite, lorsque la compétition devient sérieuse, puis le monde de l'opinion sacre les meilleurs joueurs dans les plus grands tournois.

Ma troisième sous-question de recherche se concentre sur les obstacles à la professionnalisation de l'e-sport et les contraintes à l'engagement féminin. Cette question complète les deux premières dans la mesure où elle s'intéresse non pas aux

facteurs internes aux individus (les motivations, les désirs) mais aux facteurs externes (les structures sociales) qui limitent le développement d'une carrière.

Trois limites ont été soulevées : le manque de financement, le mode de vie ambigu et les obstacles supplémentaires spécifiquement féminins. Plutôt que de revenir en détail sur ces éléments, j'aimerais ici proposer une ouverture qui pose la question inverse à celle qui a été la mienne dans ce travail : quelles seraient les structures sociales qui encourageraient le développement d'une carrière dans l'e-sport ?

J'ai repéré trois pistes qui, je pense, mériteraient d'être développées à l'avenir. La première est la piste de l'éducation numérique : l'e-sport professionnel est pris dans un système performance – visibilité – sponsors qui a pour conséquence un fossé infranchissable entre e-sport professionnel et amateur. Or la finalité pour les sponsors est bien d'atteindre un public jeune et déconnecté des médias traditionnels, grâce à la fascination que l'e-sport exerce sur eux. Dans ce cas pourquoi ne pas utiliser cette fascination pour sensibiliser les plus jeunes aux risques et dangers de l'utilisation abusive des jeux-vidéos, d'internet et des réseaux sociaux ? L'association Noetic a déjà fait ce pari en Suisse romande en alliant coaching e-sport et éducation numérique et a montré que la recette est gagnante pour les associations qui y trouvent une nouvelle forme de financement ainsi que pour l'Etat qui y trouve un partenaire clé pour faire avancer ses propres politiques d'éducation numérique.

La seconde piste est celle du tourisme. Comme l'a montré l'exemple du e-Caribana, inviter de grands joueurs internationaux dans le cadre de petits événements en Suisse équivaut à inviter des influenceurs à visiter nos régions. Il existe ici une synergie claire entre e-sport et tourisme. Le défi est évidemment de faire en sorte que le spectacle et la compétition soit suffisamment attractive, que l'événement soit jugé authentique par son public et que les joueurs internationaux acceptent de se déplacer. Pour cela, des compétences existent en Suisse romande.

La troisième piste est celle de la promotion des carrières féminines. Le premier défi est déjà de comprendre les obstacles que vivent les femmes qui cherchent à s'engager dans l'e-sport. J'espère que ce mémoire pourra y participer à sa façon. Le second défi est de savoir qui peut sensibiliser les joueurs aux problématiques des joueuses. Les structures qui investissent la piste de l'éducation numérique pourraient être des candidates potentielles, d'autant plus si elles associent les joueuses elles-mêmes au

processus. Cependant, cette piste renvoie à des questions qui vont bien au-delà du cadre de ce mémoire car elle touche aux structures de pouvoir dans la société, à l'éthique du *care* et au sentiment (ou son absence) d'un droit au loisir féminin.

Il ne me reste plus qu'à conclure. Ce mémoire s'est ouvert en parlant d'un rêve, celui où le phénomène de l'e-sport ne ferait que croître harmonieusement et générerait une croissance à deux chiffres en Suisse. La réalité est tout autre, et malgré des initiatives qui semblent prendre de l'essor, la majorité de l'e-sport suisse romand est amateur et bénévole. Une question demeure : pourquoi la grandeur de l'e-sport ne serait-elle définie que par ses performances ? Si ce mémoire a pu montrer une chose, c'est que l'e-sport est un phénomène à différents niveaux, qui obéissent chacun à des logiques sociales différentes. Imaginer l'avenir de l'e-sport seulement à travers les lunettes de la performance et de sa marchandisation à des grandes marques est trop réducteur, bien que ces éléments en soient indéniablement partie prenante. Les voies par lequel l'e-sport peut exister et permettre aux individus de se développer en son sein sont multiples, et la recherche de la performance n'en est qu'une parmi d'autre. De plus, la passion de l'e-sport n'est pas un « risque civilisationnel » : c'est au contraire la possibilité de sortir de chez soi, rencontrer d'autres passionnés et se réaliser dans un engagement à long terme.

Bibliographie

BECKER, Howard S.

1985. *Outsiders : études de sociologie de la déviance*. Paris, A.-M. Métailié. 247 p. [traduit de l'anglais par Jean-Pierre Briand et Jean-Michel Chapoulie]

2006 « Sur le concept d'engagement ». *SociologieS*. [en ligne] <https://journals.openedition.org/sociologies/642> [Consulté le 06.09.2023, Traduction par Marc-Henry Soulet, Diane Baechler et Stéphanie Emery Haenni de l'article « Notes on the Concept of Commitment » extrait de l'ouvrage *Sociological Work. Method and Substance*, Chicago, Adline Publishing Company, 1970. Initialement publié dans *American Journal of Sociology*, 1960, N°66, 32-40]

BESOMBES, Nicolas

2015. « Du streaming au mainstreaming : mécanismes de médiatisation du sport électronique ». In : Obœuf, A. (ed.), *Sport et médias*, 179-189. Paris : CNRS éditions. 224 p. (Essentiels d'Hermès)

2016. *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*. Musique, musicologie et arts de la scène, Université Sorbonne. [en ligne] <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01517861v2> [Consulté le 06.09.2023]

2016b. « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique ». *Sciences du jeu*, vol. 5. [en ligne] <http://journals.openedition.org/sdj/612> [Consulté le 07.09.2023]

2018. « Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire ». *Jurisport : la revue juridique et économique du sport*. [en ligne] <https://hal.science/hal-03731258/document> [Consulté le 06.09.2023]

BESOMBES, Nicolas, LECH, Antoine et COLLARD, Luc

2016. « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo ». *Corps* vol. 14, n° 1, 49-57. [en ligne] <https://www.cairn.info/revue-corps-2016-1-page-49.htm> [Consulté le 06.09.2023]

BOLTANSKI, Luc et THÉVENOT, Laurent

1991. *De la justification : les économies de la grandeur*. Paris, Gallimard. 485 p.

BOUTET, Manuel

2008. « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu ».

Sociologie du Travail, vol. 50, n° 4, 447-470. [en ligne]

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0038029608001088> [Consulté le 06.09.2023]

BRYCE, Jo et RUTTER, Jason

2002. « Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility » [en ligne].

https://www.researchgate.net/publication/221217348_Killing_Like_a_Girl_Gendered_Gaming_and_Girl_Gamers'_Visibility . [Consulté le 06.09.2023 ; Document tiré de la conférence intitulée « Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference » du 6 au 8 juin 2002 à Tampere, Finlande.]

CHIKH, Nacim

2011. « Corée du Sud : Bienvenue au pays du "sport électronique" ». *Le Monde*. [en ligne] Publié le 08.04.2011 et modifié le 11.04.2011. https://www.lemonde.fr/week-end/article/2011/04/08/coree-du-sud-bienvenue-au-pays-du-sport-electronique_1496513_1477893.html [Consulté le 08.09.2023]

CONNELL, R. W.

2005. *Masculinities*. 2nd ed., Berkeley, Calif, University of California Press. 324 p. [1^e éd. 1995]

CONNELL, R.W, MESSERSCHMIDT, James W.

2015. « Faut-il repenser le concept de masculinité hégémonique ? ». *Terrains et Travaux*, 2(27), pp.151-192. URL : <https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2015-2-page-151.htm>. [1^{ère} ed. 2005, *Gender & Society*, 19 (6), pp.829-859. Traduction coordonnée par Élodie Béthoux et Caroline Vincensini]

LAVE, Jean et WENGER, Etienne

1991. *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge, New York : Cambridge University Press. 138 p.

LEMIEUX, Cyril.

2018. *La sociologie pragmatique*. Paris : La Découverte. 127 p. (Repères)

LIVIAN Yves-Frédéric, HERREROS Gilles

1994. « L'apport des économies de la grandeur : Une nouvelle grille d'analyse des organisations ? » *Revue française de gestion*, 101, p. 43-59.

MESSNER, Michael A.

2007. *Out of play: critical essays on gender and sport*. Albany, State University of New York Press. 227 p.

NEWZOO

2022. « Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 | Free Version » [en ligne]. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> [Consulté le 06.09.2023]

OLIVIER DE SARDAN, Jean-Pierre

2008. *La rigueur du qualitatif : les contraintes empiriques de l'interprétation socio-anthropologique*. Louvain-La-Neuve : Academia-Bruylant. 365 p.

OFFICE FEDERAL DU SPORT (OFSPPO)

2018. « e-sport – rapport et position de l'OFSPPO » [en ligne]. <https://www.baspo.admin.ch/fr/home/detail.news.html/baspo-internet/2019/e-sport-eine-spielkultur-keine-sportart.html> [Consulté le 06.09.2023]

OSTERWALDER, Alexander et PIGNEUR, Yves

2010. *Business Model Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 276 p.

PAVEAU, Anne-Marie

2013. « Linguistique et numérique 4. Les écritures de Protée : identités pseudonymes » *La pensée du discours : la théorie du discours ouverte à de nouvelles épistémologies*. [en ligne] <https://penseedudiscours.hypotheses.org/10057> [Publié le 27.08.2012, modifié le 21.01.2013 et consulté le 08.09.2023]

PERRIN, Julie, BÜHLER, Nolwenn, BERTHOD, Marc-Antoine, FORNEY, Jérémie, KRADOLFER MORALES, Sabine et OSSIPOW-WUEST, Laurence
2020. « En quête d'éthique : Dispositions légales et enjeux empiriques pour l'anthropologie ». *TSANTSA – Journal of the Swiss Anthropological Association*, vol. 25, 225-267. [en ligne] <https://journal-sa.ch/issue/view/1059> [Consulté le 06.09.2023]

REITMAN, Jason G., ANDERSON-COTO, Maria J., WU, Minerva, LEE, Je Seok et STEINKUEHLER, Constance
2019. « Esports Research : A Literature Review ». *Games and Culture*, vol. 15, n° 1, 1-19. [en ligne] <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412019840892>. [Consulté le 06.09.2023]

REICHSTEINER, Alexander
2022. « L'histoire des jeux vidéo » *Blog du Musée National Suisse*. [en ligne] Publié le 29.01.2020 et modifié le 15.07.2022.
<https://blog.nationalmuseum.ch/fr/2020/01/histoire-des-jeux-video/> [Consulté le 08.09.2023]

SALO, Markus
2017. « Career Transitions of eSports Athletes: A Proposal for a Research Framework » *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 9, n° 2, 22-32.

SEO, Yuri
2016. « Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports ». *Journal of Business Research*, n° 69, 264-272. [en ligne]
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296315003306> [Consulté le 06.09.2023]

SEO, Yuri et JUNG, Sang-Uk,
2016. « Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports ». *Journal of Consumer Culture*, vol. 16, n° 3, 635–655. [en ligne]
https://www.researchgate.net/publication/265216615_Beyond_solitary_play_in_computer_games_The_social_practices_of_eSports [Consulté le 08.09.2023]

SHAW, Susan M.
1994. « Gender, leisure, and constraint: Towards a framework for the analysis of women's leisure ». *Journal of Leisure Research; Urbana*, vol. 26, n° 1, 1-14. [en ligne] <https://www.proquest.com/docview/1308690856?pq-origsite=primo&parentSessionId=KuTAjSEisoB8iMrEBoGkL0zWviUanWM0sbkd%2Bl8ofbw%3D> [Consulté le 06.09.2023]

SOCIÉTÉ SUISSE D'ETHNOLOGIE.
2011. Une charte éthique pour les ethnologues ? Prise de position de la SSE. [en ligne] http://www.seg-sse.ch/pdf/GRED_Prise_de_position_de_la_SSE.pdf [Consulté le 06.09.2023]

STEBBINS, Robert A.

1982. « Serious leisure: A Conceptual Statement ». *Pacific Sociological Review*, vol. 25, n° 2, 251-272. [en ligne]
<https://www.jstor.org/stable/1388726?sid=primo> [Consulté le 06.09.2023]

1992. *Amateurs, professionals, and serious leisure*. Montreal, McGill-Queen's university press. 171 p.
2001. « Serious leisure ». *Society*, vol. 38, n° 4, 53-57. [en ligne] <https://www.proquest.com/docview/206716048?pq-origsite=primo> [Consulté le 06.09.2023]
2020. *The Serious Leisure Perspective: A Synthesis*. Cham, Springer International Publishing. 229 p.
- TAYLOR, Nicholas, JENSON, Jen et De CASTELL, Suzanne
2009. « Cheerleaders/booth babes/ Halo hoes: pro-gaming, gender and jobs for the boys ». *Digital Creativity*, vol. 20, n° 4, 239-252. [en ligne] <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14626260903290323> [Consulté le 06.09.2023]
- TAYLOR, T. L.
2012. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press. 323 p.
- THIBORG, Jesper
2009. « eSport and Governering Bodies: An outline for a research project and preliminary results. » [En ligne] <https://mau.diva-portal.org/smash/resultList.jsf?aq=%5B%5B%7B%22localid%22%3D10746%7D%5D%5D&dswid=-1802> . [Consulté le 08.09.2023. Article présenté dans le cadre de la conférence Kultur-Natur, Norrköping 16 juin]
- WEIBEL, Andrea
2015. « Loisirs ». *Dictionnaire historique de la Suisse*. [en ligne] <https://hls-dhs-dss.ch/fr/articles/016319/2015-02-17/> [Consulté le 08.09.2023, version du 17.02.2015. Traduit par Laurent Auberson]
- WENGER, Etienne
2005. *La théorie des communautés de pratique*. Québec, les Presses de l'Université Laval. 309 p.
- WITKOWSKI, Emma
2012 « On the Digital Playing Field: How We “Do Sport” With Networked Computer Games ». *Games and Culture*, vol. 7, n° 5, 349-374. [en ligne] <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412012454222> [Consultée le 06.09.2023]