

Société

LE ESPORT, UNE DISCIPLINE SPORTIVE COMME UNE AUTRE ?

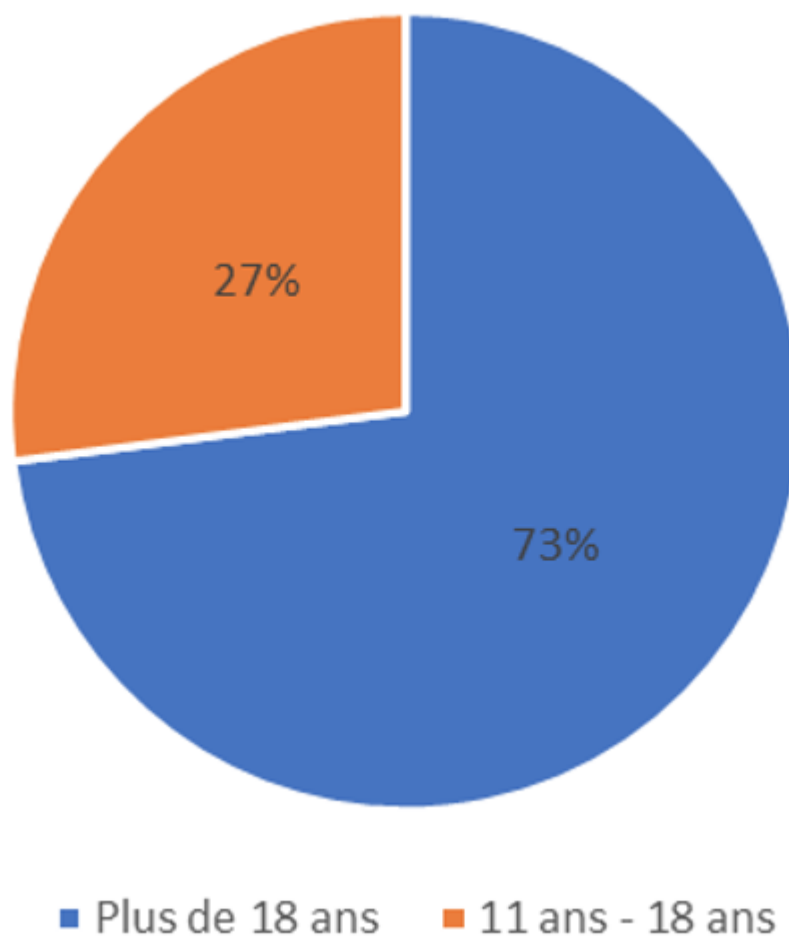
Pierre Rondeau

04/07/2023

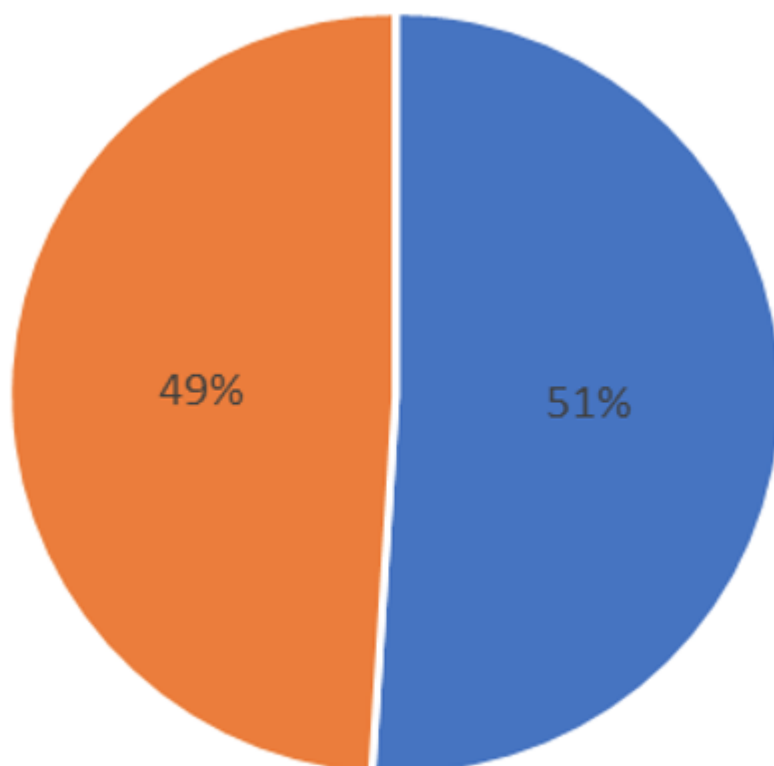
Alors que les compétitions de esport ne cessent de s'intensifier et de se développer en France, avec une starification accélérée des principaux gamers dans l'Hexagone, le débat fait rage quant à leur reconnaissance comme discipline sportive. À chaque fois, on oppose organisation structurée et réglementée à absence de dépense physique et soutien de la sédentarité. Pierre Rondeau, codirecteur de l'Observatoire du sport de la Fondation, fait le point.

Le esport, une activité sportive comme une autre ? Ou, au contraire, une pseudo-discipline pervertie par la logique mercantile et spéculative de marché, responsable d'une augmentation des cas de myopie et d'obésité chez ses adeptes, encore plus chez les jeunes, public cible, déjà victimes d'une augmentation de la sédentarité depuis la pandémie de Covid-19 et les confinements successifs ? La discussion reste vive et personne n'a encore pu pleinement conclure et indiquer, très officiellement, le caractère sportif de l'activité vidéo-ludique. Pourtant, elle concerne 73% des Français de plus de 18 ans¹, selon un récent sondage du syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL). Rien que sur le continent européen, on dénombre 430 millions de joueurs, sur un total de 3,1 milliards à travers le monde². C'est donc une évidence, le jeu vidéo est devenu une réalité du quotidien, quasiment tout le monde pratique, *a minima* sur son smartphone, sa tablette tactile, son ordinateur ou sa console de jeu.

Âge des pratiquants de jeux vidéo

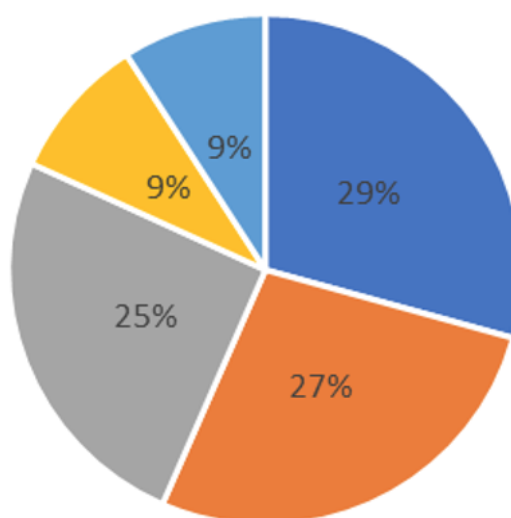


Sexe des pratiquants de jeux vidéo



■ Homme ■ Femme

Temps de pratique



■ Plusieurs fois par jour ■ Tous les jours ou presque ■ 1 à 2 fois par semaine
■ 1 à 3 fois par mois ■ Moins d'une fois par mois

Le marché en France, selon les derniers chiffres du SELL, représentait, en 2021, un chiffre d'affaires total de 5,3 milliards d'euros³ avec des jeux vidéo comme *FIFA 20*, *The last of us*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ou *Call of Duty: Black Ops Cold War*, qui se hissaient aux premiers rangs des produits culturels les plus vendus dans l'Hexagone. En conséquence, son cadre compétitif s'est installé depuis longtemps maintenant et permet à ce que des dizaines de milliers de *gamers* s'affrontent dans des parties organisées et réglementées, générant parfois des audiences comparables (voire supérieures) à certaines rencontres sportives standard.

Et l'on trouve de tout, des compétitions de simulation sportive, des jeux de stratégie en temps réel, des affrontements par équipe ou en individuel. Dorénavant, de véritables structures s'organisent autour de stars du sport, avec des coachs, des managers, des préparateurs physiques, etc. et des jeunes s'imposent comme les nouveaux Messi ou Ronaldo du jeu vidéo. Stars des réseaux sociaux, idoles de la jeunesse, certains regroupent parfois des millions de fans sur les plateformes et négocient des partenariats importants avec des marques, permettant parfois de gagner plusieurs millions d'euros par an, comme l'équipe française Team Vitality, multiple médaillée aux compétitions de Rocket League et Fortnite, et qui dégage plus de 10 de millions d'euros de gains par an⁴. Celle-ci va d'ailleurs très prochainement participer au Major de Boston⁵, entre le 6 et 9 juillet prochain, compétition mondialement reconnue dans le milieu et considérée comme l'une des plus prestigieuses. Se pose alors la question de la situation du sport : doit-on le considérer, puisque ces événements ont été présentés comme des manifestations sportives, comme un sport à part entière ? Et ses stars doivent-elles être mises au rang de sportifs de haut niveau, doivent-elles être considérées comme des athlètes en puissance, autant idolâtrés et adulés que des footballeurs ou des tennismen ? De même, le sport aurait-il sa place aux prochains Jeux olympiques, comme cela a déjà été posé par le passé, et peut-on légitimer sa pratique comme une activité physique, soutenant le bien-être physique et psychique de ses membres ?

La question est posée et mérite d'être débattue. Pour cela, il convient de revenir à la définition précise du sport, et de se demander si elle peut intégrer le sport et tous ses genres.

Le sport est-il un sport ?

En France, rares sont les experts qui se sont intéressés au phénomène et ont traité du sujet avec sérieux et rigueur universitaire. Parmi eux, on retrouve le sociologue Nicolas Besombes, professeur associé en sociologie du sport à l'Institut des sciences du sport-santé à l'université Paris-Descartes. Auteur d'une thèse sur le sport, et plus précisément sur le jeu vidéo *Mortal Kombat X*⁶, il s'est intéressé à la définition originelle du sport et a cherché à savoir si les

expériences compétitives vidéo-ludiques pouvaient y être associées.

Dans son article « **Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire** », paru en 2018 pour *Jurisport*, la revue juridique et économique du sport, Nicolas Besombes revient sur les polémiques qui touchent le esport et reconnaît que son aspect peut porter à confusion. Néanmoins, en reprenant une définition précise, il en est amené à pleinement intégrer le esport au domaine du sport. Il y pose d'abord plusieurs points : « La sociologie du sport permet, à l'aide de critères objectifs, intrinsèques et nécessaires, de distinguer le sport des autres pratiques sociales : le sport est à la fois une situation motrice, compétitive, codifiée et institutionnalisée. »

La question de la situation motrice du esport

Le sport serait d'abord une situation motrice. Dans l'imaginaire collectif, tout le monde associerait le sport à une vie ascète et rigoureuse, faite d'entraînements éreintants, de corps musclés et secs, de quotidiens difficiles et rigoureux. Or, la définition est bien large et intègre des disciplines comme le tir à l'arc, le yoga, l'équitation ou encore le golf. Il ne suffirait pas de dépenser 10 000 calories par rencontre pour faire d'une pratique un sport.

Néanmoins, le corps a un lien direct avec son objet. Pour être considéré comme une pratique sportive, le corps doit y être associé, ce qui fait toute la différence par exemple entre les échecs, le bridge⁷ ou le poker avec le football ou la natation. Dans le premier cas, seul l'esprit prime et vous pouvez parfaitement jouer sans l'aide du corps et des membres pour performer (en donnant des ordres à une personne tiers ou à une machine par exemple) alors que les secondes disciplines citées existent indéniablement avec le corps et les muscles. Le esport appartient au second groupe. Pour réaliser des performances et remporter des matchs, les *gamers* doivent user de leurs fonctions corporelles, réduites aux membres supérieurs (bras, mains, doigts). Et ces derniers sont essentiels pour rendre compte des résultats. Autrement dit, lorsque vous jouez aux cartes, vous n'avez pas besoin de votre corps et pouvez simplement donner des ordres ; lorsque vous jouez aux jeux vidéo, vous avez l'obligation de maîtriser vos capacités motrices et physiques pour espérer gagner. « Cette dextérité dont font preuve les joueurs est au cœur même de la pratique e-sportive et se traduit par une coordination œil-main particulièrement développée. À l'instar du basketteur qui perfectionne sa gestuelle de tir à force d'entraînements quotidiens, les gestes techniques de l'e-sport sont appris par répétition jusqu'à leur incorporation et leur automatisation » poursuit Nicolas Besombes⁸.

Ajoutez à cela le fait que la pratique vidéo-ludique peut aussi avoir des bénéfices corporels et psychiques sur ses utilisateurs. Une étude allemande de 2013⁹ a en effet montré que la pratique

quotidienne du jeu *Super Mario 64* sur la console de Nintendo était à l'origine d'une augmentation des cellules grises dans les zones responsables de la mémoire, de l'organisation, de la navigation spatiale et de la motricité des mains (l'hippocampe droit, le cortex préfrontal dorsolatéral droit et le cervelet). En comparant les IRM de sujets joueurs et de sujets non joueurs, les auteurs ont constaté une différence significative. Une autre étude¹⁰, de la Queen Mary University de Londres, a analysé la flexibilité cognitive de joueurs réguliers de jeux vidéo – en l'occurrence du jeu *StarCraft* – et en est arrivée à la conclusion que la pratique soutenue garantissait une amélioration de « l'intelligence du cerveau ». Elle pourrait aussi soutenir l'APM (action par minute), qui est la capacité du cerveau à prendre des décisions. Selon des chercheurs de l'université de Géorgie¹¹, aux États-Unis, le jeu vidéo contribuerait à améliorer la rapidité et la précision de la prise de décision. Certains joueurs auraient même une APM dix fois plus élevée que la moyenne mondiale (81), soit une APM de 818 pour un joueur professionnel du jeu de stratégie *StarCraft*.

Quant aux risques de développement de la myopie, liés à l'usage intensif du jeu vidéo, bien que l'évidence ait été faite, il convient néanmoins de relativiser le propos. La pratique seule n'est pas responsable d'une augmentation de 40% des cas de myopie depuis vingt ans en France, c'est son intensité et son excès qui provoquent des effets pervers. Lorsqu'on joue plus de quatre heures par jour, exposé devant un écran et ébloui par la lumière bleue, il est logique de subir des troubles de la vue. Mais c'est exactement la même chose avec la pratique intensive du sport, qui peut provoquer blessures musculaires et fragilisation corporelle. L'excès, dans tous les cas et dans tous les domaines, est facteur de risque et est à prévenir.

De plus, si l'on parle de risque de sédentarité et de corrélation avec l'augmentation des cas d'obésité, il convient de rappeler, comme l'a fait Célian Godefroid¹², doctorant en droit sur le sport, que la pratique reconnue du sport prévient ce risque en intégrant, au sein de ses structures et de ses équipes, des pauses actives et des sessions de musculation, afin à la fois de détendre les participants mais aussi de maximiser leurs chances de réussite lors des phases de compétition. Le sport, parce qu'il intègre cette fonction de maximisation de la performance, prévient précisément les risques de sédentarité et d'obésité.

Enfin, concernant les liens entre violence et pratique vidéoludique, contrairement à l'opinion publique majoritaire, il n'existe aucun lien évident. Quarante ans d'expérience et de nombreuses recherches et publications universitaires sont là pour le démontrer : jouer aux jeux vidéo, mêmes violents, n'augmente pas les risques d'incivilités, de délinquances ou d'émeutes. Il y aurait, au contraire, une corrélation entre apaisement, entraide, entente, collaboration et pratique vidéoludique. Une étude française, conduite en 1994 sur les classes de vingt-six écoles de Savoie¹³ représentant plus de mille entretiens, conclut que les élèves ayant un niveau « excellent » sont en

fait plus nombreux à jouer aux jeux vidéo. Cet article montre d'ailleurs que le jeu vidéo est facteur d'intégration sociale et d'échanges car on ne joue que si l'on peut en parler avec des copains et/ou jouer avec les parents, et cela dès l'âge de huit ans.

Une autre étude, de Joël Saxe de l'université du Massachusetts, citée dans l'article « **Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne** » de Michel Nachez et Patrick Schmoll, montre que le jeu *Mortal Kombat*, bien qu'extrêmement violent, ne développe pas de comportements déviants et dangereux chez les joueurs. Au contraire, « le comportement des jeunes joueurs entre eux est coopératif, voire même aimable. Dans une perspective fonctionnelle, le rôle du jeu vidéo violent est vu comme positif, car générant du plaisir et permettant de combattre la frustration, de se débarrasser des sentiments d'anxiété et de stress à travers l'identification aux pouvoirs proposés au joueur dans le jeu ». Il fait alors office d'effet cathartique.

Des conclusions similaires sont présentées dans une étude portant sur un échantillon de 1310 personnes¹⁴, qui montre qu'il n'y a aucun effet significatif d'influence négative des jeux vidéo violents sur le comportement dans la vie des joueurs étudiés.

Un secteur compétitif, codifié et réglementé

Ensuite, le caractère codifié et compétitif du jeu vidéo ne peut pas être remis en cause. Il existe un très grand nombre de compétitions dédiées à différents programmes, chacune avec son économie propre et générant des chiffres d'affaires colossaux à l'échelle du globe. Les dotations financières de différentes compétitions¹⁵, de *League Of Legend* à la simulation de football *FIFA*, en passant par la série de jeux vidéo de tir à la première personne *Counter-Strike*, peuvent grimper à plus de 40 millions de dollars et attirer autant de téléspectateurs que la plupart des grandes compétitions sportives standard. Aujourd'hui, ce sont dans des stades initialement construits pour des rencontres de basket ou de football qu'ont lieu des compétitions de esports. Plus personne ne remet en cause l'aspect compétitif de ce phénomène.

Le dernier point d'achoppement concerne donc le caractère purement structurel et institutionnaliste du sport. Alors que les points concernant la motricité, la dépense physique, la codification et la compétition ont été levés, il reste encore la question de l'acceptation par les autorités légales et juridiques. Si aujourd'hui, en France, le sport n'est pas reconnu comme un sport, c'est qu'il n'a pas (encore) été accepté et intégré par le ministère des Sports et le Comité national olympique du sport français (CNOSF).

C'est ce critère institutionnel qui permet de différencier les pratiques sportives fédérales (comme

le plongeon olympique sous tutelle de la World Aquatics, anciennement Fédération internationale de natation) des activités sportives commerciales (comme les championnats du monde de plongeon de falaise organisés par la société privée Red Bull). Or, depuis 2016 et la loi **pour une République numérique**, les compétitions de esport ont été regroupées sous la bannière du ministère de l'Économie et des Finances et pas par le ministère des Sports.

Résultat, tant juridiquement que légalement, le esport ne peut toujours pas être vu comme un sport à part entière en France et ne reste qu'une manifestation compétitive vidéoludique réglementée et codifiée – contrairement à la Russie, aux États-Unis ou à la Corée du Sud qui ont vu leurs organes traditionnels de gouvernance du sport reconnaître l'esport comme une pratique sportive. Il n'y a donc pas de normalité et de définition globale, acceptée et audible par toutes et tous. « La question de la dimension sportive de l'esport s'avère être hautement culturelle car fondamentalement institutionnelle. Il serait malencontreux de réduire cette problématique au cas français. L'institutionnalisation sportive de l'esport ne peut finalement être comprise qu'au prisme d'analyses interculturelles », rappelle Nicolas Besombes¹⁶.

Le esport veut-il vraiment être considéré comme un sport ?

Il apparaît évident que la frontière entre sport et esport est ténue. Les opposants à l'intégration ont beau poser l'argument de sa structuration et de sa reconnaissance légale, il n'en reste pas moins que, selon la définition générique, le esport peut être considéré comme une pratique sportive. Ceci ne veut pas forcément dire qu'elle le deviendra et que des compétitions de *League Of Legends* ou de *FIFA* verront le jour lors des Jeux olympiques de Los Angeles, en 2028. Le Comité international olympique (CIO), à ce sujet, a statué dès 2018 sur la présence des compétitions de esport. Il leur a accordé une reconnaissance symbolique, avec la création d'événements affiliés aux symboles olympiques, comme le futur « **Olympic Virtual Sports Festival** », en 2023 à Singapour, mais ne considère pas encore le esport comme une pratique assimilée aux disciplines présentes aux Jeux olympiques.

De même, comme il y a reconnaissance, ou pas, des instances, il y a aussi acceptation, ou pas, par les principaux concernés, les *gamers*, les organisateurs et les éditeurs. Et sur ce point, le débat fait rage, entre partisans d'une institutionnalisation évidente et adversaires d'une intégration à marche forcée. En effet, la structuration actuelle du sport, notamment en France, ne convient pas. Et il ne serait dans l'intérêt de personne de faire un rapprochement entre les esports et le sport.

D'abord parce que le fédéralisme hiérarchisé est rejeté par les pratiquants de jeux vidéo, attachés à un esprit de liberté, sans compte à rendre auprès d'une autorité supérieure, puis parce que les

éditeurs refuseraient de perdre leur propriété intellectuelle sur la licence. Aujourd'hui, les fédérations, qui ont une délégation de service public, ont le monopole d'organisation des compétitions sportives. C'est la Ligue de football professionnel (LFP), sous l'égide de la Fédération française de football (FFF), qui a le monopole sur l'organisation des compétitions professionnelles de football en France. C'est la Ligue nationale de rugby (LNR), sous l'égide de la Fédération française de rugby (FFR), qui a le monopole sur l'organisation des compétitions professionnelles de rugby, etc. En structurant le sport sous forme de fédérations, ce qui permettrait officiellement et légalement de faire du sport un sport à part entière, on retirerait ainsi la propriété intellectuelle à l'éditeur du jeu et on offrirait le monopole d'organisation des compétitions aux fédérations, voire à une seule fédération de sport.

Or, personne ne le souhaite. Aucun éditeur, dans 99% des cas une entreprise privée à but lucratif, n'aurait intérêt à perdre sa licence, à perdre sa propriété intellectuelle et à offrir ses droits à une délégation de service public, à une fédération. Alors pas de structuration, pas d'organisation officielle, pas de fédération, pas de reconnaissance des instances sportives. La seule évolution concerne le statut des joueuses et des joueurs, dorénavant reconnus et bénéficiant d'un statut particulier depuis la loi pour une République numérique portée par Axelle Lemaire. En conséquence, bien que les preuves de la motricité et des bienfaits physiques de la pratique compétitive du sport aient été apportées, tant que sa structuration n'aurait pas passé l'épreuve des faits, cette discipline ne pourra pas être considérée comme un sport d'élite au sens juridique du terme.

Et ça n'est pas vraiment ce qu'elle veut. Au contraire, il faudrait sortir de la comparaison sport et sport, débat dépassé depuis dix ans, et plutôt réfléchir et penser au modèle spécifique du sport, sans fédéralisme, sans délégation de service public, sans dépendance à des instances supérieures, sans rapport de force pyramidal et hiérarchique, etc. Un modèle allant même, pourquoi pas, jusqu'à inspirer le sport de demain ?

1. Étude SELL/Médiamétrie, *Les Français et le jeu vidéo*, novembre 2021.
2. Étude NewZoo, *Global Games Market Report 2022*, juillet 2022.
3. SELL, *Bilan marché 2020*, mars 2021.
4. Gabriel Nedelec, « E-sport : l'équipe française Vitality réalise une deuxième levée de fonds en moins d'un an », *Les Échos*, 4 novembre 2019.
5. Corentin Phalip, « E-sport – Rocket League : Vitality au sommet de l'Europe avant de s'envoler pour Boston », *L'Équipe*, 11 juin 2023.
6. Nicolas Besombes, *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*, Université Paris Descartes, novembre 2016.

7. Au sens institutionnel du terme, les échecs et le bridge sont néanmoins reconnus par le ministère des Sports alors qu'ils n'exigent pas de compétences physiques. Contrairement aux esports, qui n'ont pas (encore) de reconnaissance institutionnelle sportive mais demandent des compétences et qualités sportives.
8. Nicolas Besombes, « Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire », *Jurisport*, janvier 2018.
9. Simone Kühn, Tobias Gleich, Robert C. Lorenz et Ulman Linderberger, « [Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game](#) », *Molecular Psychiatry*, 19, octobre 2013, pp. 265-271.
10. Brian D. Glass, W. Todd Maddox et Bradley C. Love, « [Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait](#) », *Plos One*, août 2013.
11. Timothy Jordan et Mukesh Dhamala, « [Video game players have improved decision-making abilities and enhanced brain activities](#) », *Neuroimage: Reports*, vol. 2, n°3, septembre 2022.
12. Célian Godefroid, « [E-sport : "la société n'a rien à craindre de la pratique du jeu vidéo compétitif"](#) », *Marianne*, septembre 2022.
13. Patrick Longuet, « [Les enfants et les jeux vidéo](#) », *Revue française de pédagogie*, 114, 1996, pp. 67-83.
14. Kevin Durkin et Bonnie Barber, « [Not so doomed: computer game play and positive adolescent development](#) », *Applied Developmental Psychology*, n°23, 2002.
15. [Largest overall prize pools in Esports](#), *esportsearnings.com*.
16. Nicolas Besombes, *op. cit.*