

## Esport

19 octobre 2023

### I. Quelques dates

#### Les jeux vidéo : quelques repères historiques

- 1942 : création du premier ordinateur par *Alan Turing*
- 1947 : naissance du premier jeu vidéo (simulation d'artillerie)  
(sur ordinateur de 4m de haut et pesant une tonne...)
- 1965 : premier jeu d'arcade (tennis)
- 1972 : naissance de la console de jeux vidéo (**Pong**) dite 'de salon'
- 1977 : développement de la firme **Nintendo**
- 1980 : premier tournoi d'E-sport et arrivée des consoles portables
- 1982 : revue '**Tilt**', exclusivement réservée aux jeux vidéo
- 1983 : naissance de **Mario**
- 1989 : arrivée de la game boy (console portable unique multi-jeux)
- 1991 : Silicon & Synaps devient la firme **Blizzard**.  
Développement des jeux vidéo sur ordinateur  
Naissance du jeu de stratégie (STR) et de gestion
- 1993 : **Doom**, naissance du jeu de tir (FPS)
- 1994 : retour des consoles avec la PS1 et la Nintendo 64
- 1996 : **Pokemon**
- 1998 : **Starcraft** et **Age of Empire**  
Développement des jeux plus complexes
- 2000 : PS2, Game Cube et Xbox  
(157 millions de PS2 vendues en un an)  
Développement d'internet, *jeux vidéo mis en ligne*
- 2004 : **World of Warcraft** (arrivée des MMORPG)  
Entre 2004 et 2011, 52 milliards d'heures jouées,  
soit 6 millions d'années
- 2007 : réalité virtuelle (premier oculus rift)
- 2011 : **League of Legend** (MOBA), **Skyrim** et **Minecraft**
- 2014 : jeux sur mobile (**Angry Birds**, **Candy Crush**)
- 2015 : reconnaissance en France du jeu vidéo  
comme sport olympique de type 2 (comme les échecs)
- 2016 : reconnaissance en France d'un statut professionnel  
aux joueurs de jeu vidéo par le Sénat.
- 2017 : **Fortnite**
- 2018 : **Red Dead Redemption 2**

#### Le numérique : quelques repères historiques

##### Les débuts

- 1968** : internet est le réseau de communication pour les armées américaines
- 1975** : création de *Microsoft* par Bill Gates (programmeur et assistant de sociétés informatiques dès 13 ans)
- 17 avril 1977** : présentation du premier ordinateur individuel (*PC*) nommé 'Apple' au grand public par Steve Wozniak et Steve Jobs à l' université de Standford. Naissance de l'informatique pour le grand public. (Fabriqués dans un garage, et montés dans des boîtes à

pizza...) Ouverture du premier bureau *Apple Computers* dans la Silicon Valley (entre San Francisco et San José, en Californie)

**1980** : première interface graphique (*Xerox*) et souris. Bill Gates travaille pour développer les interfaces graphiques et les logiciels

**1983** : naissance de *Windows*. De plus en plus de foyers s'équipent d'ordinateurs, mais surtout les entreprises. C'est un nouvel élan économique pour les USA.

## **Internet**

**7 septembre 1998** : création de *Google* par Serguei Brin et Larry Page, deux jeunes étudiants américains de Stanford, qui rassemblent toutes les données d'internet sur un seul logiciel. (Le premier boîtier du serveur était fait en légo)

**2000** : création de *Paypal* par Elon Musk pour développer les ventes en ligne. C'est une nouvelle donnée économique.

**4 février 2004** : mise en ligne de *Facebook* sur le campus de Harvard par Mark Zuckerberg. Développement des réseaux sociaux.

**4 novembre 2008** : Barack Obama, premier président élu avec l'aide des géants du numérique

**6 juin 2013** : affaire Snowden : la NASA surveille tous les utilisateurs d'internet

**9 avril 2018** : audition de Mark Zuckerberg devant le congrès suite à une accusation d'avoir influencé la population américaine pour l'élection du président Donald Trump grâce à Facebook.

Le Esport est donc un phénomène récent. En trois décennies, on est passé des garages, voire des caves, où quelques centaines de personnes se rassemblaient autour d'ordinateurs branchés en réseaux locaux, il s'est vite installé dans le milieu sportif, d'abord dans des gymnases, puis dans des stades. Aujourd'hui, on atteint plusieurs centaines de millions de visionneurs lors des matchs de grande envergure mondiale.

## **II. Le Esport en question**

La première question que l'on se pose est évidemment celle du corps. Le sport se définit comme une activité corporelle et physique. Cela dit, depuis un siècle, des exceptions sont apparues avec le tir à l'arc, la course automobile, le bowling, le billard, le golf et même les échecs et le bridge qui sont considérés comme des sports de démonstration dans le cadre des jeux olympiques, reconnus en tant que tels par le Comité International Olympique. Ils ont même parfois été au programme des Jeux Olympiques de manière provisoire : ce sont des sports olympiques de type 2 (secondaires).

Un courant, que l'on qualifie « d'hygiéniste », continue cependant à tenir en compte la dimension physique et corporelle du sport, ne considérant pas les sports de type 2 comme de vrais sports, et militant pour que les jeux olympiques restent dans la tradition sportive d'une activité corporelle et physique. On pourrait d'ailleurs rétorquer à ces « intégristes » que dans la tradition des jeux olympiques, on trouve aussi la course en ballons et le jeu de boules.

Afin de rester objectif, il convient donc de comparer les critères.

Les critères du CIO sont :

- **les caractéristiques techniques** (nombre d'épreuves, infrastructures nécessaires, coûts opérationnels, etc.). Si un sport ne déploie pas un minimum de techniques à acquérir par l'entraînement, il n'est pas sur la liste des JO. Les critères techniques des jeux vidéo sont nombreux, elle se mesure en APM (actions par minute), les professionnels dépassent les 300 APM. Mais à cela, il faut aussi rajouter le temps de réaction, la précision, la réflexion, la stratégie, et même la coordination d'équipe (dans le cadre des jeux vidéo en équipe).

- **l'histoire du sport** (création de la fédération, participations aux Jeux, etc.). Si un sport n'entre pas dans l'histoire du sport, il est trop marginal pour être aux JO. Il semble en effet que, sur ce point, les jeux vidéo soient encore trop légers, en raison de leur récente apparition. Mais les dernières décennies sont déjà très riches sur le plan historique et montrent combien les jeux vidéo ont pris de l'ampleur dans la mentalité de la population actuelle.

- **l'universalité** (nombre de pratiquants, de fédérations actives, répartition par continent, etc.). Si un sport est spécifique à une région ou un pays, il n'est pas en mesure de figurer sur la liste des JO. En 2021, la France avait déjà 915 joueurs d'Esport recensés. Aux USA, il y en a 3630, et après eux, les principaux pays actifs sont le Brésil (en Amérique du Sud), la Corée du Sud et la Chine (pour l'Asie), la France et la Suède (pour l'Europe). La couverture mondiale est importante.

- **la popularité** (vente de billets, couverture télévisée, sites internet, sponsors, etc.). Si un sport ne concerne qu'une petite partie de la population, il n'est pas éligible aux JO. Des sites internet sont spécialisés dans la diffusion des matchs d'Esport (avec des commentateurs professionnels pour chaque jeu). On est passé de 200 millions de visionneurs en 2014 à 400 millions en 2017. Environ deux tiers des visionneurs sont des joueurs.

- **l'image** (égalité des sexes, transparence, équité, attrait, impact sur l'environnement, lutte contre le dopage, etc.). C'est un sujet qui a beaucoup évolué ces dernières années. Au siècle dernier, le gamer était un geek (introverti, mal dans sa peau, addict...). Si un sport véhicule une image négative, il n'est pas aux JO. Mais aujourd'hui, les joueurs de jeux vidéo professionnels ont un style de vie semblable à tous les athlètes professionnels : une hygiène de vie très stricte et un entraînement quotidien.

- **le développement futur de la fédération** (ses finances, ses axes de développements, etc.). Si un sport n'a aucune perspective d'avenir, il n'est pas sur la liste des JO. De ce côté-là, tous les voyants sont au vert, bien que de manière différente d'un pays à l'autre dans la reconnaissance de la pratique du jeu vidéo. En France, le premier ministre a dépêché des parlementaires en 2016 pour la reconnaissance de la pratique du jeu vidéo en compétition et le statut officiel des joueurs professionnels. Mais plus globalement, le constat est là : le jeu vidéo n'est plus un simple divertissement mais un lieu d'art, de culture et de compétition. Ils sont passés des garages aux stades.

### **III. De chair et d'esprit**

- la question du corps

La question du corps permet de prendre en compte que le sport, même le plus physique, demande une part d'esprit. Et à l'inverse, on peut considérer que l'activité intellectuelle mise en compétition soit un sport, puisque le cerveau fait partie du corps. Après tout, l'Esport comporte aussi une dimension physique par sa technique et l'entraînement de ses professionnels.

Mais il est aussi intéressant de prendre du recul et d'aller plus loin. La question du corps dans le sport est à articuler avec beaucoup d'autres questions autour du corps qui se posent aujourd'hui. En effet, le corps est ce qui permet de comprendre les limites humaines : notre corps nous montre où nous commençons et où nous finissons. Mais depuis quelques décennies, ces limites sont floutées de trois manières. La première est la limite du corps entre l'humain et l'animal. De nombreuses théories anti-spécistes militent pour une égalité entre la condition humaine et la condition animale. La seconde est la limite du corps entre l'homme et la femme. Là encore, aujourd'hui, la frontière n'est plus claire et il semble que de nombreuses manières d'être vis-à-vis de son corps ont éclos. La troisième est entre l'être humain et la machine. Les questions de transhumanisme et de technologies nouvelles remettent en question les limites corporelles de l'être humain.

La question du corps que le jeu vidéo comme sport soulève est à replacer dans un monde où les limites anthropologiques sont rendues floues par un certain nombre de déplacements idéologiques. Il faut donc redire que le sport est une activité physique, mais qui demande aussi un certain entraînement mental : le sport est une activité de chair et d'esprit.

- la question de l'addiction

La chair et l'esprit amènent à pousser la réflexion sur la question de l'addiction. A ce sujet, il faut commencer par enfoncer une porte ouverte : l'addiction véritable ne concerne qu'une petite minorité de la population. Dans le sport comme dans les jeux vidéo, la passion et le temps qui y est consacré ne font pas l'addiction. Il est donc nécessaire, quand on parle d'addiction, de reprendre ses quatre symptômes précis :

\* l'augmentation du seuil de tolérance, dû à un dérèglement de la récompense. C'est un phénomène de défense cérébral naturel. Pour appréhender le monde qui l'entoure, l'être humain a besoin d'un système de douleur et de plaisir, qui lui permettent de gérer ses émotions positives et négatives. La pratique d'une activité qui fait émettre de la dopamine (l'hormone du plaisir) active la sensation de plaisir et invite à y revenir. Mais l'abus de ce système augmente le seuil de tolérance et provoque la volonté de rechercher une intensité supplémentaire, ce qui engendre un retour à cette pratique de plus en plus fréquent.

\* le changement d'humeur est dû à la fonction anesthésiante de l'activité vis-à-vis du monde qui l'entoure. Cette anesthésie participe à la sensation de bien-être et de récompense sur le plan cérébral, en particulier lorsque le sujet évolue dans un monde où il y a beaucoup de pression et/ou beaucoup de sollicitations. L'activité devient alors une zone de confort, et ce sentiment est décuplé par les connaissances autour de l'activité-passion, qui devient alors une caverne (dans laquelle on peut se retrouver à plusieurs, il faut le préciser). Et à l'inverse, sortir de cette zone de connaissances et de confort peut entraîner une agressivité anormale (surtout quand la sortie se fait brutalement).

\* la saillance, qui consiste à une concentration de l'activité au détriment du reste. L'activité devient le centre vital du sujet, le reste devenant secondaire. Cela entraîne une indifférence générale pour tout ce qui ne touche pas l'activité, mais aussi la volonté d'y retourner, ou tout simplement de penser à la prochaine fois. La saillance se manifeste aussi par le principe d'exclusivité (un seul sport, ou un seul jeu vidéo).

\* le temps passé à l'activité, avec la rechute après abstinence et des conséquences graves sur le comportement, ou à moindre échelle, le temps passé à l'activité à la place d'une autre plus nécessaire (par exemple au lieu d'aller au travail ou à l'école). Le temps passé à une activité n'est pas un facteur en soi pour déterminer l'addiction. Il faut qu'il soit un facteur combiné avec la question comportementale (détermination des priorités) pour qu'il soit un symptôme d'addiction. La gestion du sommeil est un bon moyen de vérification.

Sur ces quatre symptômes (besoin du toujours plus, changement d'humeur, saillance et temps passé avec changement de comportement), on ne parle vraiment d'addiction grave que si il y en a au moins trois qui sont vérifiés de manière objective. Deux symptômes sur les quatre montrent une addiction légère, et un seul pas d'addiction du tout.

Dans le monde du sport, comme dans le monde de l'Esport, le travail sur l'esprit est tout aussi important que le travail sur le corps. Le sport privilégie le corps, l'Esport privilégie l'esprit, comme les échecs, le golf ou le tir à l'arc. La révolution numérique nous invite à ne plus voir dans le sport qu'une activité corporelle, mais aussi intellectuelle.

Il reste intéressant et important de continuer à réfléchir sur ce sujet, en particulier à une époque où les frontières anthropologiques sont en mouvement. La question du Esport reste donc ouverte, et la réflexion à ce sujet pertinente.