

École normale supérieure de Rennes

Sciences du sport et éducation physique

Concours d'admission en 1^{re} année

Session 2020

**Épreuve de culture générale
en relation avec les activités physiques et sportives
(CGAPS)**

Durée : 4 heures

Aucun document n'est autorisé
L'usage de toute calculatrice est interdit
Aucun dictionnaire n'est autorisé

Ce sujet comporte 2 pages

Loin d'être un objet homogène, le jeu vidéo est un phénomène social protéiforme et complexe, qu'il est nécessaire de déconstruire d'un point de vue sociologique (Trémel, 2001). Il se décline en une multitude de supports (bornes d'arcade, consoles de salon, ordinateurs, téléphones portables, tablettes, etc.), de thématiques (jeux de combat, de tir, de stratégie, simulations sportives, etc.), de modes de jeu (seul ou en coopération contre le programme informatique, joueur contre joueur...), qui à leur tour, renvoient à des pratiques, des usages, des discours et des représentations différentes (sociabilité, reconnaissance, compétition...). Depuis la fin des années 1990 et l'apparition des jeux en réseau rendue notamment possible par l'essor d'Internet et la massification des connexions personnelles, l'une de ces pratiques vidéoludiques tend à se spécialiser dans l'organisation d'affrontements codifiés entre joueurs, par écran(s) interposé(s), lors de compétitions nationales et internationales de jeux vidéo. Ce phénomène, que les pratiquants nomment eux-mêmes e-sport pour « sport électronique », connaît une forte popularité en Asie et notamment en Corée du Sud depuis la fin des années 1990 (Paberz, 2012). Bien qu'elles se soient exportées aux États-Unis et en Europe au tournant des années 2000, cette pratique compétitive du jeu vidéo et sa mise en spectacle sont restées méconnues du grand public et des médias généralistes occidentaux jusqu'au début des années 2010 (Besombes, 2015). Depuis, le jeu vidéo compétitif semble sortir du cercle des initiés pour toucher un public de plus en plus nombreux et diversifié en âge et en sexe, passant entre 2013 et 2015 de 71,5 millions à 188 millions de personnes à travers le monde qui regardent et/ou jouent régulièrement ou ponctuellement aux jeux vidéo.

À première vue, les similitudes entre sport électronique et sport moderne sont nombreuses. Un rapide tour d'horizon permet de dégager de multiples ressemblances entre ces deux phénomènes : structuration d'équipes encadrées par des managers, des entraîneurs et des préparateurs physiques et mentaux ; répétition et spécialisation des tâches lors d'entraînements périodiques ; technologisation des équipements, matériels et vêtements utilisés dans la pratique ; organisation de championnats et de tournois sous forme de ligues ou de tableaux à élimination directe ; instauration de calendriers spécifiques répartissant les compétitions tout au long de l'année ; mise en place d'un corps arbitral garant de l'application correcte du règlement ; mise à jour régulière de classements de joueurs et d'équipes ; enregistrement de records ; médiatisation des événements de grande envergure à travers la presse et les retransmissions à la télévision ou sur Internet ; animation et analyse des rencontres déléguées à des commentateurs ; spectacularisation croissante des événements majeurs ; starification et sponsoring des joueurs et équipes victorieuses ; mesure et culte de la performance, etc. Les exemples abondent et dénotent une réelle volonté de la part du monde du jeu vidéo compétitif de professionnaliser à la fois sa pratique et ses acteurs (Héas & Mora, 2003). En empruntant à la forme sportive certaines de ses caractéristiques, le sport électronique cherche à mimer les codes d'une pratique sociale légitimée, espérant ainsi acquérir à son tour la reconnaissance d'une société qui a régulièrement stigmatisé la pratique vidéoludique pour les deux grands maux dont elle serait la cause : addiction et violence.

La comparaison apparemment évidente de ces deux entités fait cependant régulièrement débat entre les différents acteurs et amateurs du jeu vidéo compétitif, ainsi qu'auprès de personnes extérieures au phénomène, notamment au sein des forums communautaires et de la presse généraliste. À l'heure où le gouvernement soumet un projet de loi sur les usages numériques dans lequel il questionne le cadre législatif des joueurs professionnels de jeux vidéo, les avis des personnes concernées, qu'ils soient mitigés ou parfois plus tranchés, mettent en lumière l'insuffisance de ces analogies de forme entre sport moderne et jeu vidéo compétitif, pour faire de l'e-sport un sport à part entière.

Dès lors, sur quels critères intrinsèques est-il possible de s'appuyer pour mettre objectivement en regard ces deux pratiques sociales contemporaines ? Quels traits distinctifs structurels pertinents peuvent éclairer une étude comparative de ces deux faits sociaux ? Ces deux questions serviront de point de départ à notre réflexion. Pour y répondre, il est nécessaire de dissoudre le vernis sportif dont s'est couvert le jeu vidéo compétitif et de tenter d'en cerner la spécificité et les originalités.

-- Fin du texte --