

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PERCEPTIONS DES ENJEUX ENTOURANT LES SPORTS ÉLECTRONIQUES

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

FRANÇOIS SAVARD

FÉVRIER 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Tout d'abord, j'aimerais remercier ma directrice, Gabrielle Trépanier-Jobin, pour son encadrement et toutes les heures supplémentaires que je lui ai fait faire pour répondre à mes nombreuses questions, tant sur le mémoire que sur mes activités en dehors de l'université.

J'aimerais remercier tous les participant·e·s d'avoir bien voulu se prêter au jeu et de m'avoir accordé leur temps malgré leur horaire chargé.

J'aimerais remercier Pierre Gabriel Dumoulin pour la relecture et la correction du mémoire.

J'aimerais remercier Patrick Pigeon d'avoir été là quand j'en avais besoin.

J'aimerais remercier Loto-Québec et la Caisse populaire Desjardins d'Hochelaga-Maisonneuve pour avoir financé des bourses étudiantes qui m'ont énormément aidé.

J'aimerais remercier mes collègues de la maîtrise en communication, du groupe de recherche Homo Ludens, de l'Association pour la Recherche et les Études Francophones sur l'Esport et de la collectivité ludoscientifique pour vos encouragements, vos recommandations et nos échanges d'idées.

## DÉDICACE

À Éliane Boulanger-Racine,  
pour ton soutien inébranlable  
et ton encouragement constant  
depuis mon retour aux études.  
Merci de toujours croire en moi  
et d'être à mes côtés dans  
chaque étape de cette aventure.

## AVANT-PROPOS

Depuis 2002, je m'implique activement, sur le plan professionnel, dans le milieu des sports électroniques et des communautés de joueur·se·s en ligne.<sup>1</sup> En tant qu'entrepreneur et leader collaboratif, j'ai fondé une multitude d'organisations, incluant Boreal eSports, la Fédération québécoise de sports électroniques (FQSE), la Fondation des Gardiens virtuels (FGV) et UQAM Gaming. J'ai également participé à un projet pilote de Parasports Québec visant à rendre les sports électroniques plus accessibles aux personnes en situation de handicap.

Depuis l'hiver 2023, je donne le cours LCT1003 (Implantation de programmes de sport électronique) à l'Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR) dans le cadre de leur microprogramme en sports électroniques. Dans ce cours, j'enseigne aux étudiant·e·s comment concevoir et implanter un programme de sports électroniques dans le secteur privé ou public. De plus, une section du cours consiste à offrir aux étudiant·e·s une formation d'entraîneur·se de niveau 1 selon la certification de la Fédération québécoise de sports électroniques.

Je me suis aussi fait confier une chronique à propos des esports sur le site web de Radio-Canada. Mon premier article traitait de l'exclusion des cyberathlètes québécois·se·s de certains tournois à cause d'un flou juridique dans la réglementation des concours publicitaires de la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) (Savard, 2022b). Mon deuxième article portait sur l'importance d'encadrer les cyberathlètes comme des athlètes à part entière (Savard, 2022c). Mon troisième article, rédigé mais non publié, présentait les effets négatifs de la pandémie de Covid-19 sur les sports électroniques au Québec.

Lors de ce parcours, j'ai été amené non seulement à rencontrer une grande diversité de personnes du milieu sportif québécois, mais aussi à identifier et à agir contre toutes sortes de problématiques propres aux sports électroniques. J'ai dû instaurer des règles sévères dans mes clans et mes guildes pour que les membres féminins puissent jouer en toute sécurité, car les environnements de jeu sont propices aux comportements toxiques. Bien avant que le scandale sur la consommation de stimulants par des cyberathlètes ne devienne public (p. ex.

---

<sup>1</sup> Mon portfolio peut être consulté à l'adresse suivante : <https://leonin.ca/portfolio/>

Loria, 2016), je faisais déjà de la sensibilisation à ce sujet auprès des joueur·se·s jouant sous la bannière de mon organisation professionnelle, Boreal eSports.

J'ai été témoin des problèmes physiques vécus par des cyberathlètes, tel que le syndrome du tunnel carpien, certains les forçant à mettre prématurément fin à leur carrière. Dans le cas du dossier litigieux avec la RACJ et pour remédier à la situation, j'ai œuvré à faire clarifier les lois en défendant l'idée que les compétitions de sports électroniques ne sont pas primordialement un outil publicitaire pour les studios de jeux, mais plutôt des événements compétitifs visant à établir qui est la meilleure personne dans un jeu donné. La RACJ a finalement accepté cet argument en mettant de l'avant l'adresse requise pour gagner.

Dans le cadre de mon mémoire, je compte mettre à profit mon réseau étendu de contacts dans le milieu des esports et ma vaste connaissance des différents enjeux qui les caractérisent pour y apporter un éclairage nouveau.

## TABLES DES MATIÈRES

<b>REMERCIEMENTS.....</b>	<b>ii</b>
<b>DÉDICACE.....</b>	<b>iii</b>
<b>AVANT-PROPOS.....</b>	<b>iv</b>
<b>TABLES DES MATIÈRES.....</b>	<b>vi</b>
<b>LISTE DES FIGURES ET DES TABLEAUX.....</b>	<b>ix</b>
<b>LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES.....</b>	<b>x</b>
<b>RÉSUMÉ.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xii</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<b>CHAPITRE 1 PROBLÉMATIQUE.....</b>	<b>4</b>
1.1 Enjeux entourant les sports électroniques.....	4
1.1.1 Définition.....	4
1.1.2 Statut.....	7
1.1.3 Pouvoir des studios.....	8
1.1.4 Implication de l'Arabie saoudite.....	9
1.1.5 Santé physique et mentale.....	10
1.1.6 Addiction.....	12
1.1.7 Violence.....	13
1.1.8 Isolement.....	15
1.1.9 Toxicité.....	16
1.1.10 Inclusion des femmes.....	17
1.1.11 Accessibilité.....	19
1.1.12 Empreinte écologique.....	20
1.2 Questions et objectifs de recherche.....	21
1.3 Pertinence scientifique et communicationnelle.....	22
<b>CHAPITRE 2 CADRE THÉORIQUE.....</b>	<b>25</b>
2.1 Unanimité, consensus et dissensus.....	25
2.2 Communauté de pratique.....	26
2.3 Identité professionnelle.....	28
2.4 Panique morale.....	29
2.5 Acceptabilité sociale.....	32
2.6 Évolution du concept de sport.....	33
2.7 Sportification.....	36
2.7.1 Historique de la sportification.....	36
2.7.2 Exemples de sportification.....	37
2.7.3 Sportification du sport électronique.....	38
2.8 Institutionnalisation.....	43
<b>CHAPITRE 3 MÉTHODOLOGIE.....</b>	<b>45</b>

3.1 Recherche qualitative exploratoire.....	45
3.2 Approche inductive.....	45
3.3 Entrevues semi-dirigées.....	46
3.4 Recrutement des participant·e·s.....	47
3.5 Déroulement des entrevues.....	49
3.6 Analyse thématique des entrevues et interprétation.....	50
3.7 Statut de praticien-chercheur.....	51
3.8 Considérations éthiques.....	53
3.9 Limites de la recherche.....	54
<b>CHAPITRE 4 PRÉSENTATION DES RÉSULTATS.....</b>	<b>56</b>
4.1 Statut de professionnel·le du milieu.....	56
4.2 Définition de sports électroniques.....	57
4.3 Perceptions des enjeux importants du milieu.....	58
4.3.1 Le problème d'acceptabilité sociale.....	59
4.3.2 Le manque de règles et de structures standardisées.....	60
4.3.3 Le mode de financement dysfonctionnel.....	61
4.3.4 Les problèmes d'intégrité.....	61
4.4 Statut des esports.....	62
4.5 Inclusion des sports électroniques aux Jeux olympiques.....	63
4.6 Inclusion des sports électroniques dans les établissements d'enseignement.....	64
4.7 Pouvoir des studios de jeu dans l'écosystème sportif.....	65
4.8 Mode de financement.....	68
4.8.1 Investissements des commanditaires.....	68
4.8.2 Investissement de l'Arabie saoudite.....	69
4.8.3 Investissement de Tencent.....	70
4.9 Bienfaits des sports électroniques.....	71
4.10 Effets négatifs des sports électroniques.....	72
4.11 Santé physique.....	73
4.12 Isolement social.....	74
4.13 Cyberdépendance.....	75
4.14 Violence et jeux vidéo.....	77
4.15 Inclusion des femmes.....	78
4.16 Toxicité.....	80
4.17 Accessibilité.....	81
4.18 Diffusion en ligne.....	82
4.19 Empreinte écologique.....	83
4.20 L'avenir des esports.....	84
4.21 Autres enjeux.....	85
<b>CHAPITRE 5 DISCUSSION DES RÉSULTATS.....</b>	<b>87</b>
5.1 Perceptions des enjeux les plus importants du sport.....	87
5.1.1 Des enjeux qui influencent le travail des professionnel·les du milieu au quotidien.....	88

5.1.2 La sportification comme enjeu englobant.....	88
5.1.3 Des enjeux interreliés.....	92
5.2 Préoccupations des professionnel·le en lien avec les paniques morales.....	93
5.3 Perceptions et opinions communes parmi les professionnel·le·s du milieu sportif..	95
5.3.1 Unanimité.....	95
5.3.2 Consensus forts.....	96
5.3.3 Consensus modéré ou faible.....	96
5.3.4 Dissensus.....	97
5.3.5 Parentés d'opinion au sein d'un même secteur.....	98
5.4 Le milieu sport québécois: une communauté de pratique?.....	100
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>102</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>105</b>
<b>ANNEXE 1 GUIDE D'ENTRETIEN.....</b>	<b>126</b>
<b>ANNEXE 2 MATRICE DES NŒUDS CRÉÉS SUR NVIVO.....</b>	<b>130</b>

## LISTE DES FIGURES ET DES TABLEAUX

### Liste des figures

Figure 1.1	Poignée de main entre le président du CIO, Thomas Bach (à gauche), et le prince héritier de l'Arabie saoudite, Mohammed ben Salmane (à droite) à l'annonce de la création des Jeux olympiques d'esport (CIO, 2024)	10
Figure 1.2	Capture d'écran de la mission « No Russian » (Wikipédia, 2024)	14
Figure 1.3	Un participant du projet pilote avec Parasports Québec (Dupuis, 2021)	19
Figure 2.1	Écosystème du sport électronique (Seth, 2024)	39
Figure 2.2	Chronologie de l'esport (Besombe, 2019)	41

### Liste des tableaux

Tableau 3.1	Profils sociodémographiques et secteur d'activité des répondant·e·s	48
-------------	---	----

## LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

ALD -	Association canadienne du logiciel de divertissement
APA -	American Psychiatric Association
BDC -	Banque de développement du Canada
CIO -	Comité international olympique
CoP -	Community of practice (Communauté de pratique)
CPL -	Cyberathlete Amateur League
DSM -	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
EA -	Electronic Arts
Esport -	Sport électronique
EPTC -	Énoncé de politique des trois conseils
ERN -	Esports Research Network
ESL -	Electronic Sports League (anciennement)
ESRB -	Entertainment Software Rating Board
FGV -	Fondation des Gardiens virtuels
FQSE -	Fédération québécoise de sports électroniques
GDT -	Grand dictionnaire terminologique
IGD -	Internet gaming disorder
IGDA -	International Game Developers Association
INSPQ -	Institut national de santé publique du Québec
JO -	Jeux olympiques
KeSPA -	Korean e-Sports Association
LCSE -	Ligue collégiale de sports électroniques
MÉQ -	Ministère de l'Éducation
MLG -	Major League Gaming
NHB -	No Holds Barred
OMS -	Organisation mondiale de la Santé
OQLF -	Office québécois de la langue française
OTAN -	Organisation du traité de l'Atlantique nord
PRFSQ -	Programme de reconnaissance des fédérations sportives québécoises
RACJ -	Régie des alcools, des courses et des jeux
SGG -	Savvy Games Group
STAPS -	Science et technique des activités physiques et sportives
UFC -	Ultimate Fighting Championship
UNEP -	United Nations Environment Program
UQAM -	Université du Québec à Montréal
UQTR -	Université du Québec à Trois-Rivières

## RÉSUMÉ

Malgré la place grandissante des sports électroniques dans le monde et au Québec, ils soulèvent encore beaucoup de questionnements et de craintes, parfois fondées, parfois basées sur une méconnaissance de la pratique. Partant de l'idée qu'une pratique devrait d'abord et avant tout être définie et régulée par les membres de la communauté qui s'y rattache, notre recherche vise à connaître les perceptions et opinions des professionnel·le·s québécois·e·s qui œuvrent dans le milieu quant aux divers débats qui le concernent. L'objectif de ce mémoire est donc de donner une voix à ces personnes. Sur la base d'entrevues semi-dirigées menées avec une dizaine de professionnel·le·s du milieu du sport électronique québécois, nous avons pu constater qu'il·elle·s partagent des préoccupations similaires sur des enjeux qui affectent directement leur métier et qui sont fort différents de ceux véhiculés dans la population générale. Nous posons donc l'hypothèse que les professionnel·le·s du milieu sportif québécois forment une communauté de pratique qui partagent des valeurs, des objectifs, une histoire de guerre et un vocabulaire commun.

Mots-clés : sport électronique, débats, enjeux, sportification, communauté de pratique

## ABSTRACT

Despite the growing importance of esports worldwide and in Quebec, they still raise many questions and fears, some of which are well-founded and others based on a lack of understanding of the practice. Based on the idea that a practice should first and foremost be defined and regulated by the members of its community, our research aims to discover the perceptions and opinions of esports professionals from Quebec on the various debates about it. The aim of this master thesis is to give these people a voice. Drawing from semi-structured interviews with a group of ten esports professionals in Quebec, we found that they share similar concerns about issues that directly affect their profession, and that are very different from those of the general population. We therefore hypothesize that esports professionals in Quebec form a community of practice that shares common values, objectives, histories of war and vocabularies.

Keywords : electronic sport, debate, ssue, sportification, community of practice

## INTRODUCTION

La pratique des jeux vidéo est devenue omniprésente dans notre société. En 2022, l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) révélait que, selon un sondage fait par le Groupe NPD, 53 % des Canadien·ne·s jouent régulièrement à des jeux vidéo : en moyenne 7,9 heures par semaine. Sur le plan économique, l'industrie du jeu vidéo fait plus d'argent que celles de la musique et du cinéma réunies (Arora, 2022). Dans cette industrie, le Québec se démarque par son écosystème riche composé de petits studios indépendants et de gros studios internationaux. Montréal se situe même dans le top cinq des plaques tournantes en développement de jeux vidéo à travers le monde (Montréal International, 2018).

Quant aux compétitions de jeux vidéo, la firme Newzoo prévoyait, en 2022, que le nombre d'amateur·trice·s de sports électroniques atteindrait 318 millions en 2025. En 2023, la coupe du monde de *League of Legends* (Riot Games, 2009) attirait un auditoire en ligne de 6,4 millions de téléspectateur·rice·s (Daniels, 2023). En outre, le Comité international olympique (CIO) annonçait en 2024 la création des « Jeux olympiques de l'esport » en marge des Jeux olympiques. Au Québec, la scène esportive est également florissante avec sa grande variété de projets d'envergure comme la Ligue collégiale de sports électroniques (LCSE), laquelle comptait 35 des 88 cégeps durant la saison 2021-2022, ou comme des événements organisés à la Place Bell (Savard, 2022a).

Durant le confinement imposé dans le cadre de la pandémie de COVID-19, en 2020, le jeu vidéo fut l'un des seuls domaines de la sphère culturelle et sportive à maintenir sa rentabilité (Sener *et al.*, 2021). En effet, l'industrie du jeu vidéo connut une croissance de 1,4 %, en 2021, avec des revenus totaux de 180,3 milliards de dollars américains (Wijman, 2021). Alors que les événements compétitifs de sports traditionnels furent presque tous annulés durant cette période, plusieurs compétitions de jeux vidéo furent déplacées en ligne (Newzoo, 2020). Selon la firme Newzoo, 465,1 millions de personnes ont regardé en distanciel des compétitions de sports électroniques en 2021 (Wijman, 2021).

Ces faits et statistiques démontrent le caractère incontournable des jeux vidéo et des sports électroniques sur la scène internationale et au Québec. Malgré leur place grandissante, ils soulèvent encore beaucoup de questionnements et de craintes, parfois fondées, parfois basées sur une méconnaissance de la pratique. Plusieurs de ces réflexions sont liées aux jeux vidéo

en général, dont celles concernant la violence, la cyberdépendance, la sédentarité et la toxicité. D'autres sont plus spécifiques aux compétitions de jeux vidéo.

Dans le cadre des débats autour des sports électroniques qui prennent place dans l'espace public, les médias ou le milieu universitaire, nous nous intéresserons au point de vue des professionnel·le·s qui sont impliqué·e·s dans le domaine. L'objectif de ce mémoire est donc de donner une voix à ces personnes.

Le premier chapitre est consacré à l'exposition de la problématique de notre recherche. Nous survolons la grande variété de débats et d'enjeux qui entourent les esports et qui sont répertoriés dans la littérature scientifique et la couverture médiatique. En nous appuyant sur celles-ci, nous discutons d'abord des enjeux de définition et de statut du sport. Ensuite, nous abordons plusieurs enjeux politiques du domaine, dont le pouvoir des éditeurs dans l'écosystème et l'implication de l'Arabie saoudite à plusieurs niveaux. Nous approfondissons divers enjeux de santé reliés à une pratique intensive de jeu, comme ses conséquences sur la santé physique, l'isolement social et l'addiction. Nous traitons également d'enjeux sociétaux tels que la violence dans les jeux vidéo, la toxicité en ligne, la place des femmes dans l'écosystème sportif, l'accessibilité des compétitions et l'empreinte écologique des esports. À la fin du chapitre, nous présentons nos questions de recherche et expliquons la pertinence scientifique et communicationnelle de notre étude.

Le deuxième chapitre présente notre cadre théorique. Nous définissons d'abord les notions d'unanimité, de consensus, de dissensus, de tension, de conflit et d'acceptabilité sociale empruntés, tous empruntés à la sociologie. Nous développons ensuite le concept de panique morale, popularisé par le sociologue britannique Stanley Cohen en 1972. Nous discutons en outre des concepts de sport, de sport alternatif et de sportification provenant des sciences et techniques des activités physiques et sportives. Enfin, nous décrivons les concepts de communauté de pratique et d'identité professionnelle issus des théories en communication organisationnelle.

Le troisième chapitre fait état de notre méthodologie. Nous expliquons en détail comment notre recherche qualitative exploratoire, basée sur une approche inductive, a été menée. Nous présentons les réflexions qui justifient notre choix de faire des entrevues semi-dirigées, le processus de recrutement des participant·e·s, le déroulement des entrevues, l'analyse

catégorielle thématique des verbatims et l'interprétation des résultats. Nous discutons, par la suite, de notre statut de « praticien-chercheur » et précisons les mesures que nous avons mises en place pour composer avec les biais venant inévitablement de pair avec ce statut. Nous terminons ce chapitre en traitant des considérations éthiques qui ont guidé notre protocole et des limites de la recherche.

Le quatrième chapitre présente les résultats de l'analyse catégorielle thématique des verbatims. Chaque section synthétise les réponses obtenues aux différentes questions posées lors des entretiens qui furent au préalable regroupées au sein des catégories. Cette synthèse des propos des participant·e·s est parfois accompagnée d'extraits d'entretien pour illustrer certaines idées. Bien que le croisement des résultats avec les théories est surtout effectué dans le chapitre 5, ce chapitre propose déjà succinctement quelques liens préliminaires avec des concepts présentés dans le cadre théorique.

Le cinquième chapitre comporte une discussion des résultats de l'analyse présentés dans le chapitre précédent. Ceux-ci sont interprétés sous le prisme des concepts définis dans le cadre théorique, tels que la sportification, les paniques morales, l'unanimité, le consensus et le dissensus. Le chapitre répond également aux questions de recherche consistant à se demander : quels enjeux du sport sont prépondérants selon les professionnel·le·s du domaine, et à quel point leurs opinions sur les différents enjeux sont-elles similaires?

# CHAPITRE 1

## PROBLÉMATIQUE

Dans ce chapitre, nous survolons la grande variété de débats et d'enjeux qui entourent les esports et qui sont répertoriés dans la littérature ou que nous avons identifiés dans le cadre de notre pratique sur le terrain. Nous nous appuyons principalement sur des écrits scientifiques qui abordent les différents débats de société autour du jeu vidéo et les esports (p. ex. Besombes, 2023; Caron, 2023; Kruthika, 2020; Taylor, 2015; Tjønndal 2020; van Rooij, *et al.*, 2018). Des discours provenant de différentes sources médiatiques portant sur ces débats sont également mis à contribution, puisqu'ils influencent la perception que le public et les gouvernements ont des jeux vidéo et des esports (e.g. Vallée, 2018; Dion-Viens, 2019; Gagné, 2019; Plante, 2019a; Plante, 2019b; Schué, 2019; Brisson, 2021; Desrosiers *et al.*, 2021; Sy, 2021; Wolf, 2022; Sioui, 2024). Nous présentons ensuite nos questions de recherche et expliquons la pertinence scientifique et communicationnelle de notre étude.

Il est à noter que les sports électroniques sont en pleine effervescence et que les enjeux les concernant évoluent d'un jour à l'autre. Par exemple, depuis le début de cette recherche en 2020, les dossiers concernant la place des esports aux Jeux olympiques et la position de l'Arabie saoudite dans l'écosystème ont connu plusieurs rebondissements majeurs. Il faut également souligner que la quantité d'études sur les sports électroniques a grandement augmenté durant la période d'écriture du présent mémoire : en janvier 2021, l'Esports Research Network (ERN) recensait 976 études traitant des sports électroniques, alors qu'en juillet 2024, il en dénombrait 1768.

### 1.1 Enjeux entourant les sports électroniques

#### 1.1.1 Définition

Dans la littérature, il n'y a pas de consensus sur l'ensemble des pratiques que recoupe les expressions « sports électroniques » et « esports », ni même sur la façon d'orthographier cette appellation (e-sports, esports, eSports, ESports, e-Sports, etc.). C'est une question que se posait déjà en Taylor en 2015 et qui ne semble toujours pas réglée, si nous nous fions aux différentes manières qu'ont les journalistes, autant francophones qu'anglophones, d'écrire l'expression « les Jeux olympiques de l'esport/e-sport/d'eSports » depuis l'annonce du CIO à

l'été 2024. Dans le cadre de cette recherche, nous utilisons parfois la graphie « esports » et parfois la graphie « sport » tout dépendamment du contexte, comme c'est le cas avec le mot « sport ». Le pluriel permet de rendre compte qu'il existe une aussi grande différence de compétition entre *Call of Duty : Warzone* (Activision, 2020) et *Starcraft 2* (Blizzard Entertainment, 2010), qu'entre le hockey et la nage synchronisée.

Plusieurs chercheur·se·s mentionnent que n'importe quelle compétition entre joueur·se·s de jeux vidéo peut être considérée comme du sport électronique (Collis, 2020). Dans un article visant à transposer les théories de la psychologie sportive au domaine des esports, Pedraza-Ramirez, Musculus, Raab et Laborde (2020) donnent une longue définition plus précise des sports électroniques en insistant sur le caractère compétitif, organisé, régulé, institutionnalisé et physique de la pratique de jeu dans ce contexte :

activité compétitive, occasionnelle ou organisée consistant à jouer à des jeux vidéo spécifiques qui offrent un développement professionnel ou personnel au·à la joueur·se. Cette pratique est facilitée par des systèmes électroniques, qu'il s'agisse d'ordinateurs, de consoles, de tablettes ou de téléphones portables, sur lesquels des équipes et des joueur·se·s individuel·le·s s'entraînent et s'affrontent en ligne ou dans des tournois en réseau local, au niveau professionnel ou amateur. Les jeux sont régis par des systèmes de classement et des compétitions, en plus d'être réglementés par des ligues officielles. Cette structure donne aux joueur·se·s le sentiment de faire partie d'une communauté et facilite la maîtrise de la coordination motrice fine et des compétences perceptivo-cognitives, en particulier, mais pas exclusivement, à des niveaux de performance plus élevés. (Nous traduisons)

Les auteur·rice·s ajoutent la précision suivante : tout jeu utilisé dans un contexte sportif est un jeu vidéo, mais tout jeu vidéo ne se prête pas aux esports. Par exemple, il existe des jeux vidéo, tels que les jeux de plateforme *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983), de simulation de vie *The Sims* (EA, 2000) ou d'action et d'aventure *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997), qui ne sont pas liés à des ligues officielles ni jouées dans des compétitions officielles impliquant un système de classement. Selon la définition de Pedraza-Ramirez *et al.* (2020), des compétitions informelles impliquant ces jeux ne relèvent donc pas des sports électroniques.

Dans un balado dédié aux recherches sur les sports électroniques, intitulé *The Esports Research Report* (2020), les animateurs Brian McCauley et Steph Orme débute souvent leurs entrevues en demandant à leur intervenant·e·s de fournir une définition de cette pratique. Or, ils ont reçu une très grande variété de réponses. Plusieurs invité·e·s disaient

qu'il s'agit tout simplement de jeux vidéo joués de manière compétitive, alors que d'autres mettaient de l'avant certains aspects partagés avec les sports (e.g. l'institutionnalisation, le circuit professionnel, l'entraînement, etc.) ou soulignaient l'aspect social du phénomène, comme le fait de remplir des stades ou le vedettariat des athlètes professionnel·le·s.

L'Office québécois de la langue française (2009) propose, pour sa part, cette définition très large du sport électronique : « Pratique régulière d'un jeu vidéo multijoueur, sur Internet ou en réseau local, par l'intermédiaire d'un ordinateur ou d'une console de jeu, qui est considérée comme une activité sportive. » Cette définition remplace ainsi l'idée d'une pratique compétitive par celle d'un entraînement régulier visant à devenir meilleur·e. Par ailleurs, certain·e·s considèrent que même les jeux solos peuvent être utilisés de manière compétitive lorsque plusieurs participant·e·s tentent de finir un jeu le plus rapidement possible, lors d'un *speedrun* par exemple (Barnabé, 2014).

Dans le rapport *Pratique du jeu vidéo de compétition et santé des adolescents et jeunes adultes*, de l'Institut national de santé publique du Québec (INSPQ), la conseillère scientifique Maryse Caron (2023) recense 26 définitions différentes du jeu vidéo de compétition qui proviennent de fédérations ou de chercheur·se·s d'un peu partout dans le monde. Caron mentionne que quatre attributs font « consensus » :

1. Il s'agit d'un type de jeu vidéo. Ce ne sont pas tous les jeux vidéo qui sont des jeux vidéo de compétition, car ces derniers doivent permettre de « compétitionner contre d'autres joueurs » et comporter des classements.
2. Il doit y avoir des compétitions, qu'elles soient amatrices ou professionnelles. Celles-ci peuvent se faire en ligne ou avoir lieu en présentiel, mais sont, dans la plupart des cas, diffusées sur Internet.
3. La compétition est menée dans un environnement numérique et requiert l'usage de technologies. En effet, il est nécessaire d'avoir un périphérique informatique (e.g. ordinateurs, consoles de jeu, appareils mobiles) pour pouvoir utiliser le jeu.
4. La compétition se fait de manière individuelle ou en équipe. Le nombre de joueur·se·s et la composition de l'équipe varient en fonction du jeu vidéo de compétition utilisé.

Caron (2023) identifie un cinquième attribut qu'elle considère comme controversé : il s'agit d'un sport. Les divergences d'opinions sur le sujet sont liées à la reconnaissance ou non du développement d'habiletés physiques via la pratique du jeu vidéo. L'auteure explique que la définition même de « sport » varie énormément et que cela n'aide en rien au débat.

### 1.1.2 Statut

Certaines personnes, impliquées ou non dans la scène esportive, remettent en question le statut des sports électroniques comme « sport » et l'utilisation du terme « sport » pour désigner des compétitions de jeux vidéo (Hallmann et Giel, 2017; Parry, 2019). Ce sujet controversé donne d'ailleurs lieu à des échanges passionnés sur Internet (Tjønndal, 2020). Pour beaucoup d'amateur·rice·s de sports traditionnels, les compétitions de jeux vidéo ne peuvent tout simplement pas être reconnues comme un sport, car il ne s'agit pas d'une activité physique proprement dite (Tjønndal, 2020). Leurs arguments reposent souvent sur leurs perceptions personnelles de ce qu'est un « vrai sport », soit une activité impliquant de suer ou comportant des risques de blessures physiques.

Certaines études se concentrent spécifiquement sur les sports électroniques pour déterminer s'ils peuvent être considérés comme des sports (Besombes, 2018; Witkowski, 2012). Comme le soulignent Besombes (2016), ainsi que Kane et Spradley (2017), la définition même du terme « sport » est ambiguë et varie selon les époques et les cultures. Citant le philosophe Jacques Ulmann, Besombes (2016) rappelle que « le terme "desport" est apparu en France dès le XIII<sup>e</sup> siècle et désignait, à cette époque, « l'ensemble des moyens grâce auxquels le temps passe agréablement : conversation, distraction, badinage aussi bien que les jeux » », alors que « to sport », apparu en Angleterre au XIV<sup>e</sup> siècle, se rapportait aux « jeux, amusements et exercices des classes privilégiées ». Aujourd'hui, le sport est défini comme l'« ensemble des exercices physiques se présentant sous forme de jeux individuels ou collectifs, donnant généralement lieu à [sic] compétition, pratiqués en observant certaines règles précises » (Larousse, 2021); ou encore comme une « activité physique exercée individuellement ou collectivement sous une forme particulière, qui requiert un apprentissage d'habiletés techniques, un équipement et des installations spécifiques, et qui est régie par une ou plusieurs organisations » (Office québécois de la langue française, 2015). Si ce dernier point, de même que l'aspect compétitif et régulé des sports électroniques sont rarement débattus, on ne peut en dire autant pour les critères liés à l'activité physique et l'habileté technique.

Or, selon Besombe (2018), la performance motrice des joueur·se·s de jeux vidéo est l'un des facteurs qui déterminent qui remportera la victoire. À son avis, il est d'ailleurs possible d'entrevoir les mécanismes du corps impliqués directement dans la pratique des jeux vidéo, dont la dextérité du·de la joueur·se, ses compétences cognitives et sa capacité à maîtriser ses émotions pendant le jeu. Rapportant les propos de Roustan (2003), Besombes (2016) ajoute que : « le joueur met en œuvre toute la complexité de ses dimensions biologiques, psychologiques et sociales lorsqu'il joue, engageant son corps tout entier dans la pratique du jeu vidéo. Il est stimulé au niveau de son attention, de ses perceptions, de ses émotions et de ses sensations ». En effet, c'est la totalité du corps de l'athlète qui est impliqué. Le·la joueur·se réagit à des stimulus visuels, audios et parfois tactiles, avec des « comportements moteurs sur les périphériques de contrôle » (Besombes, 2016). L'athlète de sport électronique fait « corps avec les différents éléments sensori-affectivo-moteurs de son environnement » (Besombes, 2016). En d'autres mots, nous pourrions voir les différents périphériques comme des extensions, des prothèses, du corps des joueur·se·s.

### 1.1.3 Pouvoir des studios

Contrairement aux autres sports pratiqués de manière compétitive, les jeux vidéo sont la propriété intellectuelle de studios guidés par des intérêts commerciaux (Dyer-Witthoford et De Peuter, 2009). Selon la Banque de développement du Canada (BDC), la « propriété intellectuelle est un actif incorporel que l'on crée et dont l'utilisation, la distribution ou la vente non autorisée sont interdites par la loi » (BDC, 2024). La propriété intellectuelle (PI, ou *IP* en anglais) couvre une très grande variété d'actifs incorporels. La personne, individuelle ou morale, qui crée l'actif détient ainsi une protection juridique contre quelqu'un qui voudrait l'utiliser, le vendre ou le distribuer sans en avoir l'autorisation (Yam dans BDC, 2024).

Dans le milieu des jeux vidéo, dont le sport électronique fait partie, ce sont les studios de développement des jeux vidéo et les éditeurs qui possèdent les différentes propriétés intellectuelles sur les jeux. Certains éditeurs, comme Electronic Arts (EA), sont même considérés comme des « empires corporatifs de propriétés intellectuelles » (Nous traduisons. Dyer-Witthoford et De Peuter, 2009). Les droits de propriété intellectuelle ont notamment donné lieu à un conflit entre Blizzard et la Korea e-Sports Association (KeSPA), en 2010, au sujet des droits de diffusion des compétitions de *Starcraft* (Taylor, 2015). Plus récemment, en 2024, des professionnel·le·s de *Call of Duty* ont lancé une poursuite contre Activision

Blizzard stipulant que le studio a un « monopole illégal sur les ligues professionnelles et les tournois pour les joueur·se·s de son jeu vidéo » (Nous traduisons. Spoto, 2024). En ce moment, dans l'industrie, les différentes compétitions sont donc soumises aux aléas des éditeurs qui peuvent, à tout moment, changer les règles d'utilisation de leurs propriétés intellectuelles d'une manière qui affecte drastiquement l'écosystème sportif de leurs jeux, comme Nintendo l'a fait en 2023 avec *Super Smash Bros. Ultimate* (Nintendo, 2018) (Nordland, 2023). La mainmise des studios sur les compétitions de jeu est compliquée d'un point de vue juridique (Rabicoﬀ et Matuszewski, 2017) et contestée par certain·e·s acteur·rice·s du milieu sportif qui mettent de l'avant le fait que les éditeurs ne devraient pas, ou presque pas, avoir leur mot à dire en ce qui concerne les compétitions organisées avec leurs jeux vidéo, comme nous l'avons vu précédemment avec la poursuite contre Activision Blizzard.

Les droits de propriété intellectuelle font aussi en sorte qu'il est difficile de faire réguler l'usage des jeux vidéo par des institutions neutres et indépendantes (Jenny *et al.*, 2016). Sans le consentement des éditeurs, les fédérations sportives internationales ou le Comité international olympique ne peuvent pas régir les compétitions de sports électroniques impliquant leurs jeux vidéo. Le Mouvement olympique n'est donc pas en mesure de refaire ce qu'il a fait, en 1864, pour les sports traditionnels, c'est-à-dire de s'autoproclamer autorité suprême dans ces milieux (Gillon, 2011). Avant que le CIO annonce la création des Jeux olympiques de l'esport, certain·e·s percevaient l'obligation de négocier avec les éditeurs de jeux comme un frein à l'inclusion des sports électroniques aux Jeux olympiques ou dans d'autres événements, alors que d'autres considéraient le défi surmontable (Pack et Hedlund, 2020).

#### 1.1.4 Implication de l'Arabie saoudite

En 2024, le CIO confiait au royaume d'Arabie saoudite le mandat d'organiser les Jeux olympiques de l'esport pendant 12 ans. La présence de l'Arabie saoudite dans l'industrie vidéoludique n'est pas nouvelle. Le Savvy Games Group (SGG), créé en 2021 et financé directement par la famille royale du pays, a investi massivement dans plusieurs studios de jeu, tels que Electronic Arts (Stanton, 2023) et Nintendo (Plunkett, 2022), de même que dans la création de la « Coupe mondiale de sports électroniques ». En 2022, SGG a acheté ESL Gaming, la société allemande qui organise des tournois de sports électroniques et qui détient

aussi DreamHack et FaceIt (Rousseau, 2022). Les réactions étaient mitigées lorsque l'Arabie saoudite annonça la création d'une Coupe mondiale (Church, 2024). Elles le furent aussi lorsque les organisateur·rice·s du gala Esports Awards annoncèrent un partenariat de trois ans avec cette Coupe mondial, qui incluait la tenue de leur cérémonie à Riyad (Maas, 2024). Pour beaucoup de journalistes qui couvrent l'actualité esportive, l'Arabie saoudite fait ce que l'on appelle, dans le jargon, du « *sportswashing* », c'est-à-dire qu'elle investit dans le sport électronique et dans le sport traditionnel pour redorer son image à l'international (e.g. Hofer, 2022; Lewis, 2024; Wilkinson, 2024; Wolf, 2022), laquelle est ternie par son « vaste éventail d'infractions » des droits humains, dont les condamnations à mort des critiques du gouvernement, les homicides des réfugiés aux frontières du pays, le manque de liberté des femmes, etc. (Amnesty International, 2024).



Figure 1.1 Poignée de main entre le président du CIO, Thomas Bach (à gauche), et le prince héritier de l'Arabie saoudite, Mohammed ben Salmane (à droite), à l'annonce de la création des Jeux olympiques de l'esport (CIO, 2024)

### 1.1.5 Santé physique et mentale

Dans une lettre ouverte adressée en 2021 au CIO, aux comités nationaux olympiques et aux fédérations internationales de sports traditionnels, des athlètes canadien·ne·s et des expert·e·s du domaine de la santé déploraient toute initiative consistant à intégrer les sports électroniques aux Jeux olympiques sous prétexte que leur pratique « favorise de toute

évidence un mode de vie sédentaire, un facteur de risque significatif dans le développement de nombreuses maladies chroniques comme le diabète et les maladies cardiovasculaires » (Desrosiers *et al.*, 2021).

Selon Tjønndal (2020), cette position est fondée sur des préjugés envers les jeux vidéo et les joueur·se·s, tels que « jouer à des jeux vidéo [...] rend paresseux, déprimé, socialement maladroit et en surpoids ». Même s'il est vrai que certaines équipes s'entraînent devant leur écran de manière démesurée, particulièrement en Corée du Sud (Sang-Hun, 2021), c'est loin d'être la réalité partout. Bien qu'il y ait encore des personnes obèses dans le milieu des sports électroniques (Trotter, 2020), les joueur·se·s professionnel·le·s sont plus soucieux·ses de leur santé physique qu'auparavant (Pereira *et al.*, 2021). Un commentateur professionnel des compétitions de *Starcraft 2* (Blizzard Entertainment, 2010), surnommé Lowko, rapporte d'ailleurs un changement de mentalité parmi les joueur·se·s professionnel·le·s : alors qu'il·elle·s pouvaient jouer une quarantaine de parties par jour durant douze heures il y a une dizaine d'années, il·elle·s préfèrent aujourd'hui jouer une dizaine de parties en demeurant concentré·e·, puis passer le reste du temps à élaborer des stratégies (Lowko, 2021). Ce type de témoignage est d'ailleurs de plus en plus fréquent (Independent, 2019). Selon plusieurs études, l'activité physique fait désormais partie intégrante du programme d'entraînement des cyberathlètes de haut niveau (Kari et Karhulahti, 2016; Kari *et al.*, 2018; Rudolf *et al.*, 2020). De plus, les équipes emploient souvent des professionnel·le·s de la santé pour s'assurer du bien-être des joueur·se·s en régulant leurs entraînements et leur diète (Migliore *et al.*, 2021)).

Certaines études démontrent que les jeux vidéo ont des impacts négatifs sur le corps (West *et al.*, 2017), comme l'augmentation de la pression sanguine au quotidien (Modesti *et al.*, 1994), alors que d'autres études font état d'effets positifs sur le corps (Granic *et al.*, 2013), comme l'augmentation de la vitesse de prise de décision (Dye *et al.*, 2009). Quoiqu'il en soit, la « nature motrice » de la pratique du jeu vidéo (Besombes, 2016) fait en sorte qu'elle peut occasionner des blessures physiques, que cela soit aux poignets, aux mains, aux épaules ou encore au dos (Migliore *et al.*, 2021).

Quant aux impacts de la pratique des jeux vidéo sur la santé mentale, il manque d'études sur le sujet. Par exemple, plusieurs chercheur·se·s mentionnent qu'il faut plus d'études pour savoir si les jeux vidéo favorisent la démence (Fanfarelli, 2018) ou peuvent, à l'inverse, aider à la combattre (Ballesteros, 2018; Olson, 2016). Il en va de même pour l'attention visuelle;

certain·e·s chercheur·se·s mentionnent que les jeux d'action l'améliorent (Feng et Spence, 2018), tandis que d'autres concluent que ce n'est pas le cas (Roque et Boot, 2018). Quant au lien entre les jeux vidéo violents et la dépression chez les préadolescent·e·, des chercheur·se·s ont trouvé une association entre leur pratique quotidienne et un certain nombre de symptômes dépressifs, mais précisent que plus de recherches sont nécessaires pour démontrer l'existence d'une corrélation entre les deux (Tortolero *et al.*, 2014). Une autre étude indique, à l'inverse, que les traitements de la dépression qui intègrent l'utilisation des jeux vidéo, dans un contexte encadré et structuré, s'avèrent particulièrement efficaces pour atténuer et réduire les symptômes liés aux troubles dépressifs (Ruiz *et al.*, 2022).

### 1.1.6 Addiction

Lorsque les programmes de sports électroniques ont commencé à être implantés dans les écoles au Québec, plusieurs voix se sont soulevées contre ces initiatives, autant chez les enseignant·e·s et les parents qu'au sein des instances gouvernementales, en raison des risques de cyberdépendance que cela représente à leurs yeux (e.g. Dion-Viens, 2019; Gagné, 2019; Lorange, 2019; Nadeau, 2019; Plante, 2019a; Schué, 2019). La cyberdépendance, « caractérisée par l'incapacité de contrôler le temps alloué à des activités reliées à Internet, et qui s'accompagne le plus souvent de symptômes dépressifs et d'isolement » (Office québécois de la langue française, 2017), est un sujet récurrent chez les détracteur·rice·s des jeux vidéo et des sports électroniques. Les premières études sur la « *gaming addiction* » datent d'aussi loin que le début des années 1980 (Griffiths, 2015). Depuis 2018, l'Organisation mondiale de la santé (OMS) parle d'un « trouble du jeu vidéo » qui apparaît lorsque « le comportement de jeu est d'une nature et d'une intensité telles qu'il entraîne une détresse marquée ou une altération significative du fonctionnement personnel, familial, social, éducatif ou professionnel » (Nous traduisons. OMS 2018).

Plusieurs chercheur·se·s considèrent toutefois que les preuves scientifiques d'un tel trouble ne reposent pas sur des standards scientifiques robustes, que les arguments pour isoler les jeux vidéo des autres facteurs de dépendance comme les médias sociaux ou le travail ne sont pas convaincants, voire que l'identification d'un tel trouble repose sur des « paniques morales » (van Rooji *et al.*, 2018). Le débat sur ce sujet s'est intensifié lorsque l'American Psychiatric Association (APA) a ajouté l'*Internet gaming disorder* (IGD) dans la section du *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) qui concernent les troubles

sur lesquels il est nécessaire de faire plus d'études (Pontes, 2018). Bien que tou-te-s les joueur-se-s courent le risque de perdre le contrôle (Brody et Billieux, 2020), l'OMS (2018) reconnaît elle-même que seul un « petit pourcentage » des adeptes de jeux vidéo est affecté par le trouble du jeu. Pourtant, le stéréotype de l'adepte de jeux vidéo *addict* est encore parfois évoqué dans les domaines de la psychologie et de la pédagogie, ainsi que dans la culture populaire, les médias et au sein des gouvernements (Cover, 2006; Dion-Viens, 2019; Plante, 2019a).

Certain-e-s chercheur-se-s démontrent qu'il existe une cooccurrence entre le trouble du jeu et la dépression (González-Bueso *et al.*, 2018) ou entre le trouble du jeu et la dépendance à d'autres substances (Burleigh *et al.*, 2019). Néanmoins, ce n'est pas encore clair si ces facteurs sont la cause ou l'effet du trouble. Van Rooji *et al.* (2018) considèrent qu'il existe un risque élevé de faux diagnostics et de traitements abusifs du trouble du jeu. Par exemple, en Asie, il existe même des camps de « style militaire » pour « guérir » la cyberdépendance (Aarseth *et al.*, 2017). Melindy Brown et Saabirah Osman (2020) mentionnent cependant qu'il faut poursuivre les recherches sur le « *pseudo-gambling* » présent dans certains jeux vidéo, notamment ceux qui comportent des « coffres à butin ». Ceux-ci donnent de manière aléatoire aux joueur-se-s des objets numériques qui peuvent avoir des conséquences d'un point de vue cosmétique ou sur la jouabilité, et qui requièrent parfois de dépenser du vrai argent.

### 1.1.7 Violence

Une autre crainte envers les sports électroniques concerne la violence dans les jeux vidéo. Aux États-Unis, la pratique des jeux vidéo est souvent mentionnée comme une possible cause lorsqu'une personne blanche commet une tuerie dans une école (Markey *et al.*, 2020). Selon Ferguson (2007) et Kocurek (2019), les jeux vidéo sont, dans ce contexte, un « bouc émissaire » facile pour les politicien-ne-s qui veulent éviter de parler de la réglementation des armes en feu. De temps à autre, des chercheur-se-s comme Bickham (2009) suggèrent que les jeunes jouant de manière récurrente à des jeux vidéo qui récompensent la violence apprennent à régler leurs problèmes au moyen de la violence. Plusieurs études démontrent, par contre, qu'il n'y a aucun lien de causalité entre les jeux vidéo violents, les comportements violents ou un intérêt accru envers les armes (Drummond *et al.*, 2020; Hilgard *et al.*, 2016; Przybylski et Weinstein, 2019). Les joueur-se-s sont non seulement capables de faire la

différence entre l'univers fictionnel du jeu vidéo et la vie réelle (Gieselmann, 2007), mais aussi de s'imposer des limites (e.g. ne pas jouer à des jeux qui les perturbent) (Schott, 2008).

Pour illustrer la violence dans les jeux vidéo, la mission « No Russian » *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) est souvent mise de l'avant par les détracteur·rice·s des jeux vidéos. Dans cette mission, le·a joueur·se doit incarner un agent double infiltré dans une cellule terroriste qui fait un massacre de civils dans un aéroport. Des extraits de cette mission étaient, par exemple, présents dans une vidéo que l'équipe du président Trump présenta en 2018 pour montrer à quel point les jeux vidéo étaient violents (O'Brien, 2018). Or, elle n'est pas représentative de la majorité des jeux vidéo violents, lesquels mettent plutôt en scène des combats entre différentes factions ou armées.



Figure 1.2 Capture d'écran de la mission « No Russian » (Wikipédia, 2024)

Pour Thomas Bach, président du CIO), la limite à ne pas franchir pour permettre l'inclusion potentielle des sports électroniques dans le Mouvement olympique concerne leur caractère violent :

And the red line would be eGames which are killer games, where you have the promotion of violence or any kind of discrimination as a content. [...] They can never be recognised as a part of the Olympic movement because they would be contrary to our values and principles. (AFP, 2018)

L'utilisation de l'expression « *killer games* », dans son discours, est ambiguë et laisse place à l'interprétation : il n'est pas clair si le président du CIO a seulement en tête les jeux de guerre réalistes comme *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege* (Ubisoft, 2015), dans lequel le sang gicle,

ou s'il inclut aussi les jeux comme *League of Legends* (Riot Games, 2009), à la violence fantaisiste semblable à celle des dessins animés et dans lequel les joueur·se·s éliminent des monstres et des avatars non réalistes.

Ce débat concerne également les programmes de esport dans les écoles et les ligues étudiantes, surtout lorsque les participant·e·s à ses activités sont des mineur·e·s. Selon Laczniaik *et al.* (2016), le système de classification de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB), lorsqu'il est bien utilisé, permet d'évaluer efficacement le niveau de violence des jeux, mais il reste qu'il est géré directement par l'industrie du jeu vidéo et non par une entité neutre.

### 1.1.8 Isolement

Parmi les stéréotypes des adeptes de jeux vidéo, on retrouve celui supposant qu'il·elle·s sont inaptes socialement (Tjønndal, 2020). Être antisocial·e est l'une des facettes du cliché du joueur adolescent obèse et boutonneux qui vit dans le sous-sol de ses parents. Pourtant, une observation rapide du palmarès des jeux utilisés dans le cadre des compétitions permet de constater que la grande majorité d'entre eux sont des jeux vidéo multijoueurs nécessitant une bonne communication et coordination entre les membres de l'équipe (The Esports Observer, 2021).

Plusieurs auteur·rice·s expliquent d'ailleurs que les jeux vidéo en ligne, contrairement à la croyance populaire, n'encouragent pas l'isolement social (Kowet et Kaye, 2018). Comme l'explique Maude Bonenfant (2011), l'amitié en ligne et le développement d'une grande variété de rapports sociaux entre les joueur·se·s sont parfaitement possibles, même si cette amitié et ces rapports sociaux se manifestent par des signes différents de ceux véhiculés dans le monde hors jeu et sont fondés sur des critères et des normes distincts. Plus encore, certains jeux vidéo comportant des interactions sociales peuvent servir à maintenir des relations avec des membres de sa famille ou des ami·e·s qui se sont éloignés physiquement (Lee, 2019). Cette fonction dépend toutefois du design du jeu et des mécaniques qui y ont été implantées (Williams, 2018). Certain·e·s chercheur·se·s soulignent, en outre, que la diffusion de compétitions sportives sur des plateformes comme Twitch permet à des personnes provenant de différents pays ou de différentes cultures de communiquer et de développer des relations basées sur des intérêts communs (Boguslacska *et al.*, 2018).

La pandémie de COVID-19 a aidé les autorités sanitaires à réaliser la fonction sociale des jeux vidéo en ligne. Alors que l'OMS est généralement critique envers ce média, en raison des problèmes de dépendance qu'il peut selon elle générer, elle relaya la campagne de publicité « Play Apart Together », mise en place durant cette période par l'industrie du jeu vidéo, pour encourager les jeunes à jouer avec leurs ami·e·s en ligne plutôt qu'à les rencontrer en face-à-face (Snider, 2020).

#### 1.1.9 Toxicité

Malgré le potentiel de coopération et d'entraide entre les joueur·se·s de jeux vidéo, les relations au sein des communautés de joueur·se·s en ligne sont loin d'être toutes positives. En effet, la majorité des joueur·se·s jouant à des jeux multijoueurs en ligne ont vécu de la toxicité à un moment ou un autre (Ratan, 2021). La toxicité peut être définie largement comme un ensemble d'« interactions ou de relations agressives et abusives » (Nous traduisons. Deslauriers *et al.*, 2020). Peut aussi être qualifié de « toxique » tout « mauvais comportement qui viole les normes sociales, inflige des souffrances, continue de causer du tort après avoir eu lieu et affecte une communauté entière » (Nous traduisons. Blackburn et Kwak 2014, cités dans Deslauriers *et al.*, 2020).

Une des pratiques toxiques les plus répandues est le *griefing*, soit un geste intentionnel qui provoque de la colère et de la frustration chez un·e autre joueur·se pour augmenter le plaisir de la personne qui le pose (Deslauriers *et al.*, 2020; Kordyaka *et al.*, 2019). Les joueur·se·s, surtout ceux·celles appartenant à un groupe marginalisé, peuvent même être victimes de discrimination et de harcèlement pour des raisons qui ont davantage à voir avec leurs caractéristiques démographiques qu'avec leurs performances de jeu (Canossa *et al.*, 2015; Hayday et Collison, 2020). Ces phénomènes sont autant présents sur les serveurs de jeux en ligne (Gray, 2013) que sur les plateformes de diffusion en direct comme Twitch (Brewer *et al.*, 2020). Selon certain·e·s expert·e·s, ils sont en partie dûs au fait qu'il existe diverses sous-cultures et valeurs au sein des communautés de joueur·se·s et dans l'écosystème des sports électroniques (Hayday *et al.*, 2020). La toxicité est en outre accentuée par l'impression d'anonymat en ligne, ce qui fait en sorte que ces actions peuvent sembler sans conséquences (Kwak *et al.*, 2015).

Pour contrer les comportements toxiques, les studios de jeux ont mis en place différentes méthodes, allant des systèmes d'évaluation par les pairs (Kou et Nardi, 2013) aux algorithmes qui détectent automatiquement les comportements fautifs (Maher, 2016). Il y a encore beaucoup de travail à faire pour régler les problèmes de toxicité (Kordyaka, 2018), mais les systèmes de prévention continuent à évoluer et à s'améliorer (Blackburn et Kwak, 2014).

#### 1.1.10 Inclusion des femmes

Les problèmes que rencontrent les femmes dans le milieu des jeux vidéo et des sports électroniques, en ce qui concerne la discrimination, le harcèlement et les stéréotypes, sont largement documentés (Kruthika, 2020). Par exemple, lorsqu'une femme joue elle est plus à risque qu'un homme de subir du harcèlement sexuel et de se faire insulter sur la base de son genre (Driscoll, 2015; Ruvalcaba *et al.*, 2018). Le terme « *gamer* » est encore largement associé à un joueur masculin et ce, même s'il y a aujourd'hui autant d'hommes que de femmes adeptes de jeux vidéo (Paaßen *et al.*, 2016; Madden *et al.*, 2021). Tout ceci a des influences négatives sur la participation des femmes dans la scène compétitive (Peng, 2021).

Dans la plupart des sports traditionnels, il existe des compétitions masculines, d'une part, et des compétitions féminines, d'autre part, puisque les hommes peuvent développer une force physique nettement supérieure à celle des femmes. Les mettre en compétition l'un contre l'autre désavantagerait nécessairement ces dernières (Chen *et al.*, 2012). Or, ce facteur n'entre pas en ligne de compte dans les sports électroniques. Il existe pourtant à la fois des compétitions mixtes, accessibles aux hommes et aux femmes, et des compétitions exclusivement réservées aux femmes. En 2021, par exemple, la compagnie ESL a lancé une série d'initiatives visant notamment à lutter contre la discrimination nommée #GGFORALL, dont l'une est une ligue 100 % féminine<sup>2</sup>.

Si nous nous fions à la littérature sur le sujet, l'existence de compétitions sportives exclusivement féminines ne fait pas l'unanimité. Même s'il n'y a pas de différences entre les hommes et les femmes justifiant l'existence de compétitions sportives exclusivement féminines, certain·e·s croient que ces dernières sont profitables pour les joueuses professionnelles à plusieurs niveaux. D'abord, elles permettent à un plus grand nombre de

---

<sup>2</sup> <https://esl.com/ggforall/>

femmes de jouer à un niveau professionnel et augmentent leur chance de se faire recruter dans une équipe mixte. Ensuite, elles contribuent à générer des modèles de cyberathlètes féminines pouvant inspirer les prochaines générations de jeunes filles à entreprendre cette carrière. Enfin, elles contribuent à développer une relève d'expertes pour améliorer la parité homme/femme dans les métiers entourant la carrière des cyberathlètes (entraîneuse, gestionnaire, etc.) (Kruthika, 2020). D'autres personnes croient que les compétitions exclusivement féminines risquent de renforcer le stéréotype selon lequel les femmes sont moins bonnes que les hommes aux jeux vidéo (Paaßen, Morgenroth et Stratemeyer, 2016) et pensent qu'il faut plutôt favoriser l'intégration des femmes dans les circuits mixtes (Kicurovski, 2019). Les prix et les commandites pour les compétitions féminines sont d'ailleurs dérisoires par rapport à ceux des compétitions mixtes, ce qui ne permet pas aux cyberathlètes féminines participant uniquement à ces compétitions d'en faire une source de revenu suffisante. Par exemple, en 2023, les prix totalisaient 2,5 millions de dollars américains pour les tournois exclusivement féminins (Gough, 2024a), comparativement au montant total de 147 millions pour les dix plus grandes compétitions mixtes (Gough, 2024b).

Certain·e·s justifient la séparation des hommes et des femmes dans les sports électroniques par le fait qu'il existe des différences biologiques, notamment sur le plan du système nerveux, des réflexes, de la motricité fine, de la coordination main-œil ou de l'orientation spatiale (Goldman, 2017). Or, plusieurs chercheur·se·s disent le contraire (APA, 2005) ou accusent ces études de « neurosexisme » en soutenant qu'elles ont été faites pour corroborer des stéréotypes sur les hommes et les femmes (Hoffman et Bluhm, 2016). Les diverses études sur les différences homme/femme au niveau des réflexes et du temps de réaction parviennent également à des conclusions différentes. Par exemple, Lipps, Galecki et Ashton-Miller (2011) estiment que le temps de réaction des sprinteur·se·s après le coup d'envoi serait le même chez les deux sexes si les capteurs des blocs de départ étaient adaptés à la force physique des coureuses, tandis qu'une étude réalisée auprès d'étudiant·e·s en médecine montre que la différence au niveau des réflexes et du temps de réaction entre les hommes et les femmes ne s'amenuise pas avec la pratique (Jain *et al.*, 2015). En ce qui concerne les différences homme/femme dans les sports électroniques, il n'existe pas, à notre connaissance, d'études similaires sur le sujet.

### 1.1.11 Accessibilité

Alors que le phénomène des jeux vidéo est en pleine croissance, une tranche de la population s'en trouve exclue : les personnes ayant certains handicaps (Yuan *et al.*, 2011). Bien que la situation ait progressé depuis 2011, l'accessibilité des jeux vidéo fut initialement considérée par l'industrie vidéoludique comme un problème mineur (Archambault *et al.*, 2008).

Le peu de considération pour les joueur·se·s en situation de handicap se fait également ressentir au sein de la recherche. Par exemple, en date du 20 janvier 2021, l'Esports Research Network recensait 976 ouvrages traitant des sports électroniques (ERN, 2021). Parmi ceux-ci, seulement 34 couvrent des sujets en lien avec l'inclusion, et la grande majorité aborde la place des femmes dans les communautés compétitives de jeux vidéo. Dans les travaux s'intéressant à l'inclusion des minorités de manière générale, les cas des personnes ayant des invalidités physiques ou mentales sont soit rapidement survolés (Brewer *et al.*, 2020; Hayday et Collison, 2020) ou tout simplement omis (Amazan-Hall *et al.*, 2018). Depuis 2021, six autres études ont été recensées, mais aucune ne traite spécifiquement de ce sujet (ERN, 2024). Selon Ngo *et al.*, (2020), le manque de considérations envers les spécificités des joueur·se·s en situation de handicap est un obstacle à la présence de ces dernier·ère·s dans les sphères compétitives de haut niveau. Dans une entrevue disponible sur YouTube, un joueur handicapé aborde, en effet, les préjudices qu'il a vécus dans la scène des esports à cause de sa situation (Parasports Québec, 2021b).

En 2021, nous avons aidé Parasports Québec à mettre en place un projet pilote visant à utiliser le jeu vidéo *Rocket League* (Psyonix, 2015) pour briser l'isolement d'athlètes de foot fauteuil (*powerchair soccer*) en situation de handicap et avons réalisé un sondage pour en évaluer les retombées (Parasports Québec, 2021a). Selon les résultats du sondage, le projet pilote fut un succès dans son ensemble, dans la mesure où il a aidé plusieurs joueur·se·s en situation de handicap à briser leur isolement (le contexte pandémique a toutefois fait en sorte que certain·e·s n'ont pas pu prendre part au tournoi final). Le sondage a aussi permis de réaliser qu'il n'est pas simple d'adapter les périphériques de contrôle aux différents handicaps : alors que certain·e·s joueur·se·s ont seulement besoin de boutons configurables, d'autres ont besoin d'adaptateurs pour contrôler le jeu avec leur bouche, leur tête ou leur menton.



Figure 1.3 Un participant du projet pilote de Parasports Québec (Dupuis, 2021)

### 1.1.12 Empreinte écologique

Les liens entre les jeux vidéo et les changements climatiques ne sont pas toujours perceptibles, mais sont de plus en plus documentés (Abraham, 2022). Par exemple, la fabrication des ordinateurs, consoles et appareils mobiles sur lesquels sont joués les jeux vidéo implique l'extraction de métaux grâce à de l'énergie fossile, d'énormes chaînes de production, une distribution mondiale, des emballages de plastique, etc. De leur conception à leur destination finale dans un dépotoir, en passant par leur fréquente utilisation, ces appareils consomment beaucoup d'électricité et d'énergie. À cela s'ajoute l'impact environnemental de la création des jeux vidéo, du stockage de leurs données dans des serveurs polluants et de leurs multiples téléchargements.

L'industrie du jeu vidéo semble elle-même de plus en plus consciente de ce problème (Lumb, 2023). L'International Game Developers Association (IGDA, 2024) a désormais une page web portant spécifiquement sur la crise climatique. Il y est entre autres mentionné que l'industrie du jeu vidéo a un impact significatif sur le réchauffement climatique et que les jeux vidéo peuvent servir à améliorer la conscientisation sur cet enjeu. En outre, *Playing for the Planet* (2024), une initiative ayant le support du United Nations Environment Program (UNEP), fournit des outils aux studios pour les aider à évaluer et réduire leur empreinte carbone. Considérant la nature du système capitaliste dans lequel opèrent les studios de jeux vidéo, nous pouvons par contre nous attendre à ce qu'ils ne fassent pas de compromis en ce qui concerne leur profit et, donc, que leurs actions ne soient pas suffisantes (Fizek, 2024).

Les adeptes de jeux vidéo s'intéressent, eux·elles aussi, de plus en plus à l'impact écologique de leur pratique (IGDA, 2024). Selon Lamerichs (2024), il est possible de constater une

tendance, au sein des communautés de jeux vidéo, de jeux de table et de collectionneur·se·s de produits dérivés, à se poser des questions sur l’empreinte carbone de leurs pratiques et sur les moyens de l’améliorer. Par exemple, il existe un mouvement de plus en plus populaire de « cosplay durable » au sein duquel les adeptes de cette pratique créent leurs costumes en essayant d’être le plus écologique possible, notamment en utilisant des matériaux recyclés. Pour ce qui est de la pollution engendrée par les sports électroniques, ce n’est pas un sujet encore énormément discuté au sein de la communauté esportive, mais il arrive que des cyberathlètes prennent des initiatives pour réduire leur empreinte écologique. Par exemple, l’équipe portugaise Betclíc Apogee a réussi à obtenir une certification zéro carbone en achetant des crédits carbone, même si cette technique n’est pas une véritable solution selon certain·e·s expert·e·s (Rekhi, 2022). Malgré les efforts de certaines équipes, la pollution engendrée par les jeux vidéo et le esport perdurera tant que l’infrastructure de création et de diffusion des jeux et des consoles ne changera pas.

\*

Tous ces débats autour des sports électroniques se rattachent à des enjeux sociaux, économiques et juridiques. Ils méritent que nous leur portons attention, ne serait-ce que parce qu’ils influencent considérablement les décisions gouvernementales et institutionnelles quant à la place qu’on leur fait dans la société (Rabu et Reverchon-Billot, 2017). Par exemple, les perceptions des sports électroniques peuvent déterminer s’ils auront accès aux mêmes subventions gouvernementales que les sports, les loisirs et les produits culturels, s’ils reçoivent le même traitement que les autres sports aux Jeux olympiques, ou s’ils s’implantent dans les milieux scolaires. Il semble donc judicieux de se tourner vers les personnes qui connaissent le mieux ce domaine pour y voir plus clair.

## 1.2 Questions et objectifs de recherche

Notre recherche vise à combler cette lacune en étudiant directement les perceptions des enjeux entourant les sports électroniques des professionnel·le·s impliqué·e·s dans la scène esportive québécoise. Partant de l’idée qu’une pratique devrait d’abord et avant tout être définie et régulée par les membres de la communauté qui s’y rattache, nos questions de recherche s’énoncent comme suit : quels sont les enjeux les plus importants du esport selon les professionnel·le·s qui oeuvrent dans le milieu? Quelles sont leurs opinions sur les divers

débats qui le concernent? Quelles sont leurs perceptions de l'acceptabilité sociale des sports électroniques et des paniques morales que la population générale entretient à leur égard?

Il s'agit plus précisément de voir s'il existe des consensus ou des divergences d'opinions parmi les professionnel·le·s québécois·es du sport sur les questions et idées qui sont au centre du domaine d'activité: son statut de « sport »; la place qu'on devrait lui accorder dans le monde des sports et de l'éducation; la manière avec laquelle on devrait l'implanter dans ces milieux; les bénéfices et les risques qu'il comporte pour les personnes qui s'y adonnent, les balises qu'on devrait mettre en place pour l'encadrer, etc.

### 1.3 Pertinence scientifique et communicationnelle

Les jeux vidéo sont, depuis quelques années, reconnus comme des outils communicationnels à part entière. Dans le numéro de la revue *Hermès* « Les jeux vidéo: quand jouer, c'est communiquer », la rédaction en chef se positionne de la manière suivante :

Les jeux vidéo passent pour un sujet complexe, ésotérique et controversé. Complexe, parce que l'expression recouvre aujourd'hui une gamme proliférante de produits sophistiqués. Ésotérique puisque, sacrifiant à l'idéologie techniciste, le jargon y règne en maître. Et controversé, car le jeu vidéo serait infantilisant, capitaliste ou belliciste pour les uns, intelligent, créatif voir sportifs pour les autres.

Sans nier cette polysémie ni négliger les recherches abondantes et toujours passionnées qu'elle a suscitées, la revue *Hermès* se propose d'aborder la question avec une idée simple : le jeu vidéo, au fond, serait un outil de communication.

Qu'il constitue une entreprise d'abrutissement social ou un processus d'apprentissage innovant, qu'il suscite l'alacrité d'esprit ou favorise la dépendance, qu'il atteste l'émergence d'un art nouveau ou réponde à une stratégie marketing bien comprise, le processus demeure le même. Le jeu vidéo incite son utilisateur à communiquer en mettant à sa disposition un média de plus en plus connecté, une technologie désormais en ligne et une grammaire essentiellement ludique. Que cette communication soit biaisée n'y change rien. (Wolton, 2012)

Plusieurs des éléments énoncés dans cet extrait rejoignent ce qui est discuté dans ce chapitre (e.g. complexité du domaine, nature controversée du média, aspects sportifs, bienfaits et méfaits, etc.). Cela dit, ce n'est pas le jeu vidéo comme outil de communication entre les joueur·se·s qui nous intéresse, mais plutôt les compétitions de jeux vidéo comme phénomène donnant lieu à des discussions et débats au sein du milieu et de la population générale.

Selon Bonenfant *et al.* (2020), cinq types de communication peuvent faire l'objet d'une recherche en études du jeu vidéo : la communication artificielle, soit l'échange d'information entre les différents algorithmes et protocoles des jeux; la communication humain-machine, c'est-à-dire les interactions entre les joueur·se·s ou les producteur·rice·s, d'une part, et le système du jeu, d'autre part; la communication interpersonnelle, concernant les interactions humaines au niveau micro, dont celles entre les membres d'un groupe restreint, tel qu'une guilda ou une équipe de développement; la communication sociale, s'intéressant aux interactions humaines au niveau méso, dont celles entre les membres d'une même communauté ou sous-communauté de joueur·se·s, de développeur·se·s, de fans, etc.; et la communication culturelle, regroupant les interactions humaines au niveau macro, c'est-à-dire les interactions entre des communautés distinctes comme celles des joueur·se·s et des non-joueur·se·s, des joueur·se·s et des producteur·rice·s, etc. Dans le cadre de notre recherche, l'étude de la communication sociale et de la communication culturelle sera privilégiée pour comprendre les perceptions des sports électroniques par ceux·celles qui font partie du milieu et les comparer avec les opinions véhiculées par les chercheur·se·s du domaine, les gouvernements et les médias.

Historiquement, les études vidéoludiques se sont davantage consacrées à l'étude de l'objet jeu (*game*) qu'à l'étude de la pratique du jeu (*play*), bien que cette dernière branche d'étude se soit développée au cours de la dernière décennie (Triclot, 2015). Puisque nous nous intéresserons principalement aux débats entourant les compétitions de sports électroniques, notre recherche s'inscrit dans l'étude de la pratique du jeu (*play*).

Cette recherche s'inscrit également dans une branche relativement récente des études du jeu qui ne cesse de croître, soit celle qui porte sur les sports électroniques (Adamus, 2012). Celle-ci regroupe des auteur·rice·s qui s'intéressent à une panoplie de sujets en lien avec les esports comme les opportunités d'affaires, le marketing, les commandites, les aspects légaux, la diffusion des compétitions, la toxicité, l'inclusion, les développements technologiques ou les bienfaits et les effets négatifs du sport électronique chez ses adeptes. T.L. Taylor<sup>3</sup>, par exemple, est une sociologue qui se spécialise, en autres, dans l'étude des sports électroniques et des pratiques de diffusion en temps réel (*streaming*) d'un point de vue sociologique. Professeure au département d'études comparatives des médias au MIT et directrice du MIT

---

<sup>3</sup> <http://tltaylor.com/>

GameLab, elle est l'auteurice des ouvrages *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming* (2018) et *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming* (2015), lesquels serviront de références dans notre recherche. Tobias M. Scholz<sup>4</sup> est professeur associé à l'Université d'Agder. Il a participé à la fondation du Esports Research Network, du Esports Lab Siegen et de l'équipe esportive de l'Université de Siegen. Depuis 2010, il coédite avec Julia Hilscher une série de livres nommée « eSports Yearbook » qui couvre une variété de sujets ayant marqué la scène esportive sur une période d'un à deux ans. Nicolas Besombes<sup>5</sup> est professeur associé à l'Unité de Formation et de Recherche en Science et Technique des Activités Physiques et Sportives (URF STAPS) de l'Institut des Sciences du Sport-Santé de Paris. Il a cofondé l'Association pour la Recherche et les Études Francophones sur l'Esport et est membre du conseil d'administration de l'Esports Research Network. Ses travaux sont la pierre angulaire de notre réflexion sur le statut des esports, leurs aspects physiques et leur processus de sportification.

Aucun·e de ces chercheur·se·s n'a étudié la scène esportive québécoise ou s'est intéressé·e aux perceptions des débats concernant les esports par ceux·celles qui gravitent dans le milieu. C'est donc ce que nous avons décidé de faire dans notre mémoire. Nous espérons que cette recherche facilitera les réflexions sur la place des esports dans la société québécoise et orientera les décisions des instances gouvernementales et paragouvernementales qui les concernent.

---

<sup>4</sup> <https://www.gamestudy.de/>

<sup>5</sup> <https://i3sp.u-paris.fr/les-membres/nicolas-besombes/>

## CHAPITRE 2

### CADRE THÉORIQUE

L'élaboration de notre cadre théorique fut un véritable défi. D'abord, parce qu'il a dû être bonifié en fonction des éléments qui sont ressortis lors de l'analyse des entretiens, à l'aide d'une littérature provenant en partie de disciplines autres que la nôtre, comme la sociologie et la psychologie organisationnelle. Ensuite, comme bien des praticien·ne·s-chercheur·se·s, parce que nous sommes davantage au courant des « prises de position des acteurs du terrain » que des « récents écrits de tel ou tel auteur ou des découvertes les plus neuves au sein des différents courants de pensée » (Albarello, 2004, p. 59). Néanmoins, dans ce chapitre, nous expliquons les concepts essentiels à notre discussion des résultats, soit l'unanimité, le consensus, le dissensus, la tension, la communauté de pratique, l'identité professionnelle, les communautés de pratiques, les paniques morales, l'acceptabilité sociale, le sport, les sports alternatifs, la sportification et l'institutionnalisation.

#### 2.1 Unanimité, consensus et dissensus

Les termes unanimité, consensus et dissensus sont utilisés dans une multitude de domaines (e.g. politique, droit, sociologie). L'unanimité est le plus haut niveau possible d'« accord général des opinions » au sein d'un groupe (Fillon, 2018, cité dans GDT, 2024b). Autrement dit, l'unanimité est la « conformité d'opinion ou d'intention entre tous les membres d'un groupe » (Le Robert, 2024a). L'unanimité est rare en dehors des contextes de délibération, d'échange d'opinions ou de débat au sein d'un groupe de personnes.

Quant au consensus, il s'agit d'un « accord majoritaire » entre les membres d'un groupe, comme les citoyen·ne·s d'un pays, sur une question en particulier (GDT, 2024a). Lorsqu'une « manière de voir ou de juger [est] partagée par l'ensemble des personnes à l'intérieur d'un tout identifié », que ce soit dans une région, une association, ou même un corps professionnel, nous pouvons aussi parler d'« opinion générale » (Gérard, 1976, cité dans GDT 2024d). Par exemple, au Québec, l'opinion générale sur le sport est qu'il est bénéfique pour la santé. Le Bureau de normalisation du Québec, chargé par l'État d'élaborer des normes pour différentes industries québécoises, précise que le consensus est « l'absence d'opposition ferme » sur un sujet faisant parfois suite à une « prise en considération des vues de toutes les parties concernées » et à un « rapprochement des positions divergentes éventuelles » (cité

dans GDT, 2024c). Cette définition, prise dans un contexte plus large, est intéressante parce qu'elle met en lumière l'importance de permettre à différents points de vue de se faire entendre, comme nous le faisons dans notre recherche. Un consensus peut par ailleurs être fort, modéré ou faible dépendamment du pourcentage de personnes qui sont d'accord. Ces échelles, et les pourcentages qui leur sont associés, peuvent changer d'une recherche à l'autre. Dans tous les cas, il y a absence de consensus lorsque le pourcentage de personnes d'accord est inférieur à 50 %.

Quant au dissensus, il s'agit d'un « désaccord profond entre les membres d'un groupe » (Le Robert, 2024b), comme c'est le cas au sujet des sports électroniques au sein de la population québécoise. En plus d'être l'opposé du consensus, le concept s'oppose souvent à celui d'accord général ou d'opinion commune. Les dissensus ne sont pas nécessairement une mauvaise chose, puisqu'ils reflètent la diversité des points de vue et peuvent parfois aider à transformer les normes établies. Dans une démocratie, les dissensus peuvent également favoriser la confrontation des idées, déboucher vers une meilleure compréhension des problèmes et aider à trouver des solutions plus équitables (Dellsén, à paraître).

Dans le chapitre 5, nous nous demandons si les points de vue des participant·e·s sur les différents enjeux abordés dans la problématique sont unanimes, font consensus ou dissensus. Nous tentons également de déterminer s'il existe une plus grande parenté d'opinions entre les répondant·e·s qui travaillent dans le même secteur. À la lumière de ces constats, nous explorons l'idée que les professionnel·le·s du milieu sportif québécois forment une communauté de pratique.

## 2.2 Communauté de pratique

La théorie des communautés de pratique (CoP) fut élaborée par le sociologue Étienne Wenger en 1998 (Lièvre, Bonnet et Laroche, 2016). Selon lui, les professionnel·le·s oeuvrant au sein de la « même entreprise et faisant le même métier » forment une « communauté informelle et auto-organisée » dont le but est principalement d'améliorer leurs pratiques pour mieux gérer leurs tâches professionnelles, tout en facilitant l'intégration des nouveaux membres. Le fonctionnement de cette communauté repose sur trois éléments essentiels :

un engagement mutuel des acteurs dans la communauté en établissant des normes sociales d'interaction; une entreprise commune qui fonde l'objectif commun que la

communauté s'est assigné ; un répertoire partagé de ressources communes (le langage, les routines, les artefacts, les histoires de guerre). (Lièvre, Bonnet et Laroche, 2016.)

Selon Wenger (1998/2005), il existe une connexion étroite entre les communautés de pratique et l'identité d'une personne. Puisqu'une pratique requiert la mise en place d'une communauté où les membres peuvent interagir et se reconnaître mutuellement comme participant·e·s, elle « entraîne la négociation de façons d'être une personne dans ce contexte » (1998/2005, p.167). En d'autres mots, l'appartenance à une communauté de pratique influence la manière dont les participant·e·s s'identifient et développent leurs valeurs. Bien sûr, le·la professionnel·le construit aussi son identité à l'extérieur de sa communauté de pratique. De plus, leur identité se forge au fil de leur appartenance à de multiples communautés de pratique.

Se basant sur les travaux de Wenger, Celia Pearce (2009) transpose le concept de communauté de pratique aux études du jeu vidéo. Partant de l'idée qu'une communauté de pratique est un groupe d'individus engagés dans un processus collectif d'apprentissage et qui maintient une identité basée sur un même domaine d'intérêt ou sur une activité commune, elle qualifie de « communauté de jouer » (*communities of play*) un groupe d'individus dont l'identité commune se forme autour de la pratique d'un jeu en particulier. Ce concept lui permet de rendre compte du fait que, dans certains jeux en ligne, les interactions ludiques et les affiliations avec d'autres joueur·se·s deviennent plus importantes que le jeu en tant que tel. Dans son ouvrage *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds* (2009), elle documente la création de la communauté de jouer d'*Uru* (Cyan Worlds, 2003) ainsi que la créativité dont certains membres ont fait preuve en migrant et en recréant l'univers d'*Uru* dans *Second Life* (Linden Lab, 2003) lorsque la plateforme a fermé. Selon elle, les membres d'une communauté de jouer finissent par partager des valeurs communes qui favorisent leur cohésion sociale.

À la lumière des descriptions que fait Wenger de la communauté de pratique et de la transposition qu'en fait Pearce dans le domaine vidéoludique, il nous semblait pertinent de voir si les professionnel·le·s du milieu sportif que nous avons interviewé·e·s en forment une. Il nous paraissait également intéressant de voir si cette communauté de pratique englobe les personnes œuvrant dans tous les métiers liés au sport ou si chaque secteur d'activité du milieu a sa propre communauté de pratique.

### 2.3 Identité professionnelle

Les chercheur·se·s en psychologie organisationnelle se sont également intéressé·e·s à l'identité et à l'identification au travail. Citant une variété d'auteur·rice·s dans une revue de littérature de plus de 600 articles, Darja Miscenko et David V. Day (2015) mentionnent qu'il existe de nombreux liens d'influence entre l'identité personnelle et celle professionnelle des gens. Les individus sont « enclins à choisir des professions qui correspondent à leurs traits innés », et « les environnements professionnels peuvent également motiver des changements dans les traits personnels et l'identité » (Nous traduisons. Miscenko et Day, 2015). Certain·e·s chercheur·se·s avancent que l'identité professionnelle d'un individu dépend plus précisément de ses groupes d'appartenance au travail. Il y aurait alors une certaine dépersonnalisation de l'individu pour qu'il se fonde dans la collectivité dont il est membre.

Plusieurs chercheur·se·s considèrent que les rôles sociaux endossés par un individu viennent de pair avec un cadre, des normes sociales et des attentes concernant les comportements et façons d'être de celui-ci. Par exemple, les attentes ne sont pas les mêmes entre un·e entraîneur·se et un·e joueur·se, voire même entre un·e joueur·se amateur·rice et un·e joueur·se professionnel·le. Selon les théories en psychologie organisationnelle, les tâches, les responsabilités, les rôles et les compétences liés à l'emploi d'une personne influencent ses valeurs et ses comportements (Miscenko et Day, 2015). Le concept d'identité professionnelle rend compte du fait que non seulement l'occupation de quelqu'un et son milieu de travail forgent son identité personnelle et sa perception de soi, mais ses valeurs personnelles et ses croyances aussi y participent

Selon Brianna Barker Caza et Stephanie Creary (2016), il y a cinq façons pour un individu de structurer son identité professionnelle lorsqu'il joue plusieurs rôles : l'intersection, la dominance, le compartimentage, l'holisme et l'augmentation. L'intersection a lieu lorsque l'individu se définit à l'intersection de deux identités professionnelles. Dans le domaine du sport, ce serait le cas, par exemple, d'une personne dont l'identité professionnelle se fonde autant sur son rôle en tant que cyberathlète que sur son rôle d'entraîneur·se. Les autrices parlent de dominance lorsque l'individu s'identifie d'abord à un rôle principal et, ensuite, à des rôles secondaires. Pour reprendre l'exemple précédent, le·la cyberathlète/entraîneur·se pourrait se considérer principalement comme un·e cyberathlète et secondairement comme un·e entraîneur·se ou vice versa. Il y a compartimentage lorsqu'un individu joue plusieurs rôles et s'identifie selon le contexte; par exemple si le·la cyberathlète/entraîneur·se s'identifie

comme cyberathlète dans le stade et comme entraîneur·se à l'école. L'holisme a cours lorsque l'individu s'identifie à une identité professionnelle qui englobe toutes les autres. Par exemple, le rôle d'entraîneur·se de performance pourrait aussi inclure un rôle de nutritionniste et de massothérapeute. Enfin, l'augmentation survient lorsque l'individu se définit « par des identités professionnelles multiples qui sont coactivées, se complètent, s'étendent et se renforcent mutuellement » (Nous traduisons. Caza et Creary, 2016). Par exemple, l'entraîneur·se qui est aussi chef·fe d'une équipe sportive et professeur·e d'éducation physique dans une école pourrait s'identifier à tous ces rôles complémentaires en même temps.

À la vue des théories sur l'identité professionnelle, il nous semblait intéressant de voir dans quelles mesures les professionnel·le·s du milieu sportif québécois partagent des opinions et des valeurs communes. Nous nous sommes aussi intéressés aux parentés d'opinions et de valeurs parmi les répondant·e·s qui travaillent dans les mêmes secteurs.

## 2.4 Panique morale

Le concept de panique morale a été proposé en 1972 par le sociologue britannique Stanley Cohen. Dans son livre *Folk Devil and Moral Panics*, il s'intéresse à la perception des jeunes « *mods and rockers* » comme des menaces à la société (Patry, 2009). Dans la troisième édition de son livre, Cohen (2002) explique que les sociétés traversent parfois des phases de panique morale lorsqu'un événement, une situation, une personne ou un groupe est perçu comme un danger pour les valeurs et les intérêts collectifs. Les médias dressent alors un portrait stéréotypé et simplifié de l'événement. Des figures d'autorité comme des journalistes, des évêques, des politicien·ne·s ou autres moralistes prennent ensuite position, alors que des expert·e·s proposent des analyses et des solutions. Des mesures pour y faire face sont ensuite mises en place, puis la situation disparaît, reste sous contrôle ou s'aggrave et devient plus apparente. Cohen (2002) ajoute que le phénomène visé par une panique morale peut varier. Parfois, il s'agit de quelque chose de nouveau et, d'autres fois, de quelque chose qui était présent depuis longtemps, mais auquel personne ne prêtait attention. Parfois, la panique morale n'est que passagère et s'estompe d'elle-même, alors que, dans d'autres cas, des lois ou des politiques doivent être mises en place pour contrer le phénomène.

Pour le philosophe français Ruwen Ogien (2004), la panique morale couvre quatre cas de figure en termes de pensée ou d'attitude. Le premier est le « refus d'aller jusqu'au bout de

nos raisonnements moraux, lorsqu'ils nous obligent à endosser des conclusions incompatibles avec nos préjugés les plus enracinés » (Ogien, 2004), comme le refus d'accepter qu'un couple d'homosexuels adopte un enfant en raison de croyances. Le deuxième cas de figure concerne « la tendance à toujours envisager le pire de la part de personnes dont on dit par ailleurs qu'elles sont "sacrés", qu'elles méritent le "plus grand respect" » (Ogien, 2004). Pour l'illustrer, l'auteur donne l'exemple des scientifiques qui travaillent sur le clonage : même s'il·elle·s sont respecté·e·s par la population en raison de leur expertise, les gens s'imaginent souvent qu'il·elle·s ont de mauvaises intentions, comme créer une armée de clones. Le troisième cas de figure est le fait de soutenir certains droits de manière superficielle, sans saisir ou assumer pleinement les implications complexes et les responsabilités intellectuelles que cela comporte. C'est ce qui occasionne de fortes indignations lorsque, par exemple, des prostituées revendiquent le droit de faire ce qu'elles veulent avec leur corps. Le quatrième et dernier cas de figure concerne la « tendance à ne pas tenir compte du point de vue de celles et ceux dont on prétend défendre le bien-être » (Ogien, 2004). C'est souvent ce qui se passe dans le cadre des débats sur la légalisation de la prostitution.

Il est possible d'identifier, au fil des décennies, de nombreux exemples de paniques morales. Dans les années 1960, le rock and roll en était la cible (Patry, 2009). Au tournant des années 2000, la démocratisation d'Internet donna lieu à la crainte généralisée d'un déferlement de pornographie juvénile ou d'un financement accru des organisations terroristes (Patry, 2009). Dupuis-Déri (2022) donne, quant à lui, l'exemple des récents débats autour de la « culture de l'annulation » (*cancel culture*) qui aurait supposément envahi les universités et qui constituerait supposément une menace à la liberté scientifique :

Plusieurs poussent des cris affolés à propos d'une Université soi-disant assiégée par les féministes et les antiracistes, qui menaceraient jusqu'à l'ensemble de la société au nom de la « rectitude politique ». Pour stimuler la panique collective, on agite des épouvantails – social justice warriors, islamo-gauchistes, wokes, gender studies – et on évoque les pires violences de l'histoire : chasse aux sorcières, lynchage, totalitarisme, extermination. (Dupuis-Déri, 2022)

Selon Dupuis-Déri, ces paniques morales reposent sur des exagérations, des mensonges et des manipulations de l'information qui ne rendent pas compte de la réelle place qu'occupent le féminisme et l'antiracisme au sein des universités. Dans la troisième édition de son ouvrage, Cohen propose même une liste de lecture de plus de 80 ouvrages traitant du sujet des

paniques morales, dont la majorité sont des études de cas en lien avec des sujets aussi variés que :

(1) la délinquance juvénile et les sous-cultures de la jeunesse, (2) la violence à l'école, (3) les paniques à propos des médias, (4) les mauvaises drogues, (5) la pornographie, (6) les enfants menacés : maltraitance des enfants – sexuelle et satanique, (7) les questions d'aide sociale et les mères célibataires, (8) les réfugiés et les demandeurs d'asiles, et (9) autres. (Nous traduisons. Cohen, 2002)

Plusieurs chercheur·se·s en études du jeu vidéo mentionnent au passage que ce média a connu son lot de paniques morales (Aarseth *et al.*, 2017; van Rooij *et al.*, 2018; Tessier et Saint-Martin, 2020). Dans son ouvrage *Jeux vidéo : hors de contrôle?*, qui retrace « l'histoire politique et morale de la réception et de la régulation des jeux vidéo en France », Olivier Mauco (2014) rend bien compte de ce phénomène :

Épilepsie, idiotie, violence, amoralité, addiction. Le gamer, entre criminel potentiel et victime d'une industrie culturelle productrice de dépendants aux opiacés numériques, fait l'objet de toutes les attentions : pouvoirs publics, associations, entrepreneurs de morale essaient depuis plus de deux décennies de contenir l'influence de ces machines affublées de tous les vices. (Mauco, 2014).

Selon Mauco (2014), au fur et à mesure que les jeux devenaient populaires auprès des jeunes dans les années 1990, ils entraînent, au même titre que la télévision et le cinéma, « dans le corpus explicatif des maux de la jeunesse ». Bien que des politicien·ne·s contre les jeux vidéo étaient principalement responsables du phénomène, certaines polémiques auraient été stimulées par des employé·e·s de l'industrie du jeu vidéo à des fins commerciales. Mauco donne l'exemple de l'Association française des revendeurs spécialisés qui proposait, en 2005, que les jeux ayant des caractéristiques violentes ou pornographiques soient uniquement vendus dans les boutiques spécialisées de ses membres. Des médias spécialisés en jeux vidéo, tels que jeuxvideo.fr, soutenaient cette initiative parce qu'elle aurait protégé, selon eux, les espaces dédiés aux passionné·e·s de jeux vidéo qui avaient de la difficulté à compétitionner contre les grandes surfaces. Mauco mentionne même que des polémiques étaient parfois orchestrées par les éditeurs eux-mêmes dans le seul but de mousser la vente de jeux, comme ce fut le cas pour *Rule of Rose* (Punchline, 2006).

Dans la littérature scientifique, plusieurs chercheur·se·s se sont penché·e·s sur la relation entre la société et le contenu présent dans les jeux vidéo pour déterminer lequel influence réellement l'autre. En d'autres mots, il·elle·s se sont demandé·e·s si les jeux vidéo

représentent des problématiques présentes dans la société ou bien s'ils en sont la cause. Dans leur ouvrage *Mythologie des jeux vidéo*, Laurent Trémel et Tony Fortin (2009) expliquent que les stéréotypes (e.g. masculinité militaire) et les paratextes des jeux renseignent sur des traits importants de la société. Fortin (2004) précise que « les vrais-faux débats médiatiques sur la violence des jeux vidéo » ont tendance à masquer le réel problème en ce qui les concerne, soit l'influence de l'idéologie dominante américaine qu'ils colportent sur le public.

Dans le cadre des débats concernant la violence dans les jeux vidéo, les paniques morales servent en outre à faire des jeux vidéo des « bouc émissaires » lorsque sont commis des crimes violents comme des tueries dans les écoles (e.g. Kocurek, 2019; Snaley, 2021; Nguyen, 2022). Selon Henri Piéron (GDT, 2024e), la notion de bouc émissaire fait généralement référence à une personne ou un groupe envers lequel des accusateur·rice·s reportent injustement toutes les responsabilités. En psychologie sociale, le bouc émissaire est l'individu ou le groupe qui devient la cible d'une attaque déplacée de manière spontanée ou qui subit une agression dans le but de détourner l'attention.

Il nous semblait intéressant de voir dans quelle mesure nos participant·e·s relèvent l'existence de paniques morales autour du sport au Québec et comment il·elle·s se positionnent par rapport à celles-ci.

## 2.5 Acceptabilité sociale

Le concept d'acceptabilité sociale (parfois appelé l'acceptation sociale) a d'abord été utilisé dans des contextes « techniques », comme celui de l'ingénierie, pour qualifier l'idée qu'un groupe considère que certains dangers, tels qu'une centrale nucléaire ou un pont, comportent un « risque acceptable ». Il a aussi été employé dans des contextes d'« échanges marchands » pour qualifier « le taux de satisfaction des clients vis-à-vis de la qualité des produits » (Depraz, 2015). Plus récemment, le concept a gagné en importance dans les sciences sociales et s'est mis à référer à une « réaction positive » face à une innovation de la part des personnes qu'elle impacte (Endruweit, cité dans Depraz, 2015). En d'autres mots, l'acceptabilité sociale a lieu lorsqu'une nouveauté, telle que les sports électroniques, est approuvée par l'ensemble des membres d'un groupe social impacté.

Comme l'explique Depraz (2015), l'acceptabilité sociale est souvent l'une des étapes d'un processus conflictuel : « elle en constitue la solution espérée (acceptation croissante), ou la cause (déficit d'acceptation) ». Un processus conflictuel se caractérise d'abord par des tensions sociales, c'est-à-dire « la manifestation (verbale, symbolique) de jeux d'oppositions n'ayant pas encore produit de démonstrations effectives ou collectives de refus » (Depraz, 2015). Par exemple, nous avons été personnellement témoin des tensions causées par l'implémentation des programmes de sports électroniques dans les établissements d'enseignement québécois, alors que certain·e·s membres des comités de parents et du corps enseignant exprimaient verbalement leur mécontentement. À cette tension succède parfois le conflit lorsqu'il y a « une manifestation explicite de protestation par la judiciarisation ou la médiation (pétitions, manifestations, etc.) » (Depraz, 2015). La transposition du débat sur la place publique contribue d'ailleurs à sa « dramatisation ». Pour reprendre l'exemple des programmes de sports électroniques, les tensions ont cédé le pas au conflit lorsque le débat s'est transposé dans les médias et que certain·e·s politicien·ne·s réclamaient un moratoire qui a été refusé par le ministre de l'Éducation, Jean-François Roberge (Plante, 2019a; 2019b). Le conflit s'est résorbé depuis, mais il serait encore difficile de parler d'acceptabilité sociale en ce qui concerne ces programmes, surtout lorsqu'on considère que le gouvernement interdit toujours, en 2024, les dépenses en lien aux sports électroniques dans leur mesure #15028 concernant les activités parascolaires au secondaire (Barbeau, 2024).

Nous avons ajouté ce concept au cadre théorique parce que nous étions curieux de voir si nos répondant·e·s considèrent qu'il y a une certaine acceptabilité sociale autour des sports électroniques ou s'il·elle· pensent, au contraire, que le domaine a encore ses preuves à faire auprès de la population générale.

## 2.6 Évolution du concept de sport

Le concept de sport est complexe et peut être analysé sous plusieurs angles (Houlihan et Green, 2013; Coakley et Dunning, 2020). Alan Tomlinson (2010), l'auteur du *Dictionary of Sports Studies*, donne la définition suivante du terme « sport » :

Activité humaine, généralement associée à un certain degré d'effort physique, dans laquelle une compétence est accomplie dans le cadre d'une performance ou d'un concours, et pour laquelle il y a soit un résultat compétitif (gagnant, perdant ou position), soit une réalisation mesurable (enregistrée par la machine à ramer ou le

chronomètre du chronométreur), soit un autre bénéfice perçu (santé, forme physique, plaisir/amusement). (Nous traduisons. Tomlinson, 2010)

Selon lui, le mot est un dérivé du terme médiéval « *disport* », qui signifie « montrer ou exposer ». À l'époque, ce terme servait à désigner des loisirs et divertissements prisés par les classes aisées, comme la chasse. Face à la difficulté de bien définir le sport et l'activité sportive, car les termes ont pris diverses formes et significations au fil des siècles et varient d'une culture à l'autre, Tomlinson (2010) précise que le terme, dans son ouvrage, « englobe aussi bien l'exercice que les performances et les compétitions sportives d'élite, les loisirs et l'activité sportive récréative que la participation formelle ou la compétition organisée » (Nous traduisons). Ainsi, pour lui, les échecs sont un sport. Ils ont d'ailleurs été reconnus comme tel par le CIO.

Pierre Parlebas (2016) attribue, pour sa part, quatre traits distinctifs au sport vis-à-vis les autres pratiques sociales : la situation motrice, le système de règles, la compétition et l'institutionnalisation. La situation motrice réfère à des activités où une habileté physique est nécessaire pour gagner. Selon lui, les échecs ne sont pas un sport, parce qu'il est possible d'y jouer sans intervention motrice si les déplacements de pion à effectuer sont mentionnés à quelqu'un.. Jouer aux échecs sur un ordinateur ou un téléphone sollicite d'ailleurs très peu le corps. Le critère du système de règles fait référence à un code de conduite, un contrat social, auquel tou·te·s les participant·e·s adhèrent. La compétition suppose, quant à elle, un affrontement ou un combat à l'issue duquel il y a une personne vainqueuse et une personne perdante. Finalement, le critère de l'institutionnalisation, qui est l'un des plus essentiels selon Parlebas, implique la régulation et l'administration de l'activité par des « associations puissantes et reconnues » (Parlebas, 2016). Il existe toutefois un débat sur la pertinence de ce dernier critère. Certain·e·s auteur·rice·s mentionnent qu'il est trop arbitraire. Il serait fondamentalement « difficile à quantifier, à mesurer et à fixer un "seuil" » d'institutionnalisation (Abazanir, 2018).

Bien que les historien·ne·s du sport ne soient pas tou·te·s d'accord sur les origines de ce que nous appelons maintenant le « sport moderne », il·elle·s s'entendent pour dire que les activités considérées comme du sport ne sont pas les mêmes d'une époque à l'autre, des tournois médiévaux de joute et combats d'armes aux Jeux olympiques modernes, en passant par les activités aristocratiques de la Renaissance comme la chasse au renard (Guttman,

2000). Encore aujourd'hui, nous assistons à l'émergence de nouveaux sports, tels que le surf ou la planche à roulettes, qui étaient jusqu'à tout récemment considérés comme des loisirs.

Pour le professeur Jacques Fontanel (2009), le sport « est à la fois un phénomène social majeur, une démarche éducative, une philosophie, un loisir et un reflet de la société » évoluant selon les mœurs. Il écrit d'ailleurs, en 2009, que le sport était en train de vivre un profond changement causé par « les effets d'attraction du monde mercantile » et de la mondialisation, faisant de lui « une activité économique et un outil de communication ». Parfois, le sport est un bien public, parce que chaque citoyen·ne est libre de le pratiquer et parce que le « consommer » n'empêche pas, en théorie, les autres citoyen·ne·s de jouir de ce bien. Dans d'autres cas, le sport est un bien privé, comme dans le sport professionnel américain de haut niveau où certaines ligues ont un quasi-monopole et certains clubs sportifs sont cotés à la Bourse.

Selon ce qui vient d'être mentionné, chaque société a sa propre façon de concevoir le sport à une époque donnée. En ce moment au Québec, le ministère de l'Éducation (MÉQ), dans son *Programme de reconnaissance des fédérations sportives québécoises* (PRFSQ) qui sert à identifier si une discipline peut être considérée comme un sport ou non par le gouvernement, donne cette définition du sport :

Activité physique pratiquée avec des règles, des équipements et des installations spécifiques, faisant appel à des aptitudes physiques, techniques, motrices ou perceptuelles, pratiquée individuellement ou en équipe dans divers contextes pratiques (découverte, initiation, récréation, compétition et haut niveau). (MÉQ, 2020)

Quant à l'activité physique, le MÉQ la définit comme « une activité au cours de laquelle on a recours à ses ressources corporelles pour effectuer des mouvements entraînant une dépense énergétique ». Au moment d'écrire ces lignes, en 2024, il ne s'est toutefois pas encore prononcé sur le statut des esports.

Le sociologue du sport Robert E. Rinehart (2000) discute, dans un chapitre du *Handbook of Sports Studies*, des sports alternatifs, comme la planche à neige ou le BMX, dans un contexte contemporain où les sports et la télévision sont devenus presque indissociables et où l'acquisition d'une masse critique d'athlètes est primordiale pour la survie d'un sport. De manière générale, les sports alternatifs ont une relation différente que les sports traditionnels avec l'espace. Par exemple, ils n'ont pas été pensés pour être joués dans des arènes et ils ne

sont pas nécessairement faits pour être regardés à la télévision. Ensuite, la relation envers l'autorité n'est pas la même que dans les sports traditionnels, même si le sentiment anti-courant dominant n'y est plus autant présent de nos jours. Par exemple, beaucoup d'athlètes des sports alternatifs s'autorégulent et leur encadrement est fait par des compagnies privées, comme dans le cas des événements de sports extrêmes X Games, lesquels étaient possédés par la chaîne télévisée de sport ESPN. Alors que les compagnies commencent à investir de plus en plus dans les sports alternatifs, les puristes des sports formels attaquent leur légitimité et leur crédibilité en les qualifiant de « extreme, alternative, whiz, lifestyle or panic » (Rinehart, 2000).

Il nous semblait intéressant de voir dans quelles mesures nos participant·e·s considèrent les esports comme des sports et sur quelles définitions ou critères il·elle·s se basent.

## 2.7 Sportification

Selon le *Dictionary of Sport Study d'Oxford*, la sportification est un terme inventé par Norbert Elias pour référer au « processus par lequel les activités culturelles populaires ou les jeux populaires ont été modifiés par l'élaboration de codes de conduite et de règles, et par l'évolution des conceptions des limites acceptables de la violence » (Nous traduisons. Tomlinson, 2010). Bien qu'Elias (1986, p.176) utilise le terme « sportification » pour rendre compte de cette idée, d'autres auteur·rice·s utilisent les termes « sportisation » ou « sportivisation ». Avec ce concept, Elias s'intéresse notamment à la transformation des passe-temps en sports dans la société anglaise et à l'exportation de certains d'entre eux à l'international (Tomlinson, 2010).

### 2.7.1 Historique de la sportification

Joseph Maguire (2007), dans *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, explique qu'il y a eu, historiquement, plusieurs phases de sportification dans les sports d'excellence au fil des époques. Dans la première phase, au XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, les passe-temps tels que le cricket, la chasse aux renards et la course de chevaux ont émergé comme des sports modernes. Dans la deuxième phase, au XIX<sup>e</sup> siècle, le processus s'est poursuivi avec d'autres activités telles que le rugby et le tennis, puis avec le développement des sports dans le secteur étudiant. La troisième phase se caractérise, pour sa part, par la propagation des « valeurs masculines britanniques » du sport moderne à travers le monde (Notre traduction. Maguire,

2007). Il en va de même lors de la quatrième phase, mais cette fois-ci avec des valeurs américaines. La cinquième phase de sportification serait actuellement en cours et comporterait deux éléments qui, selon l'auteur, seraient contradictoires :

la normalisation croissante de ce qui est considéré comme du sport – par le biais du sport médiatique et du mouvement olympique – combinée à de nouvelles variétés de cultures corporelles et de mouvements qui remettent en question l'hégémonie du sport de performance moderne. (Nous traduisons., Maguire, 2007)

Autrement dit, de plus en plus de sports libres et anti-institutions sont admis, comme la planche à roulettes, le breakdance et le parkour, dans la catégorie des « sports » qui sont généralement fortement codifiés et qui font traditionnellement partie d'une imposante structure institutionnelle.

### 2.7.2 Exemples de sportification

Parmi les exemples de sportification figure celui du *baggataway*, un sport autochtone dénoncé dans les années 1630 par les Jésuites à cause de sa violence et de sa dimension spirituelle, qui est devenu ce que nous connaissons aujourd'hui comme lacrosse (Delsahut, 2015). À l'origine, le nom du jeu, les dimensions du terrain ou encore l'équipement étaient légèrement différents d'un peuple autochtone à l'autre. Même la durée d'un match n'était pas la même. Lorsque le jeu était prioritairement un rituel religieux, la personne célébrante pouvait décider de le prolonger ou de le recommencer. Avec la fondation de la National Lacrosse Association of Canada en 1867 et la publication des premières règles, le jeu s'est toutefois institutionnalisé. À travers les années, plusieurs de ses aspects rituels ont disparu au profit de sa standardisation, un processus mû par le désir de créer une identité canadienne forte autour du jeu. Au passage progressif de la dimension religieuse à la dimension politique succéda le passage de la dimension politique à la dimension commerciale dans un contexte où lacrosse cherche à être viable (Delsahut, 2015).

Le karaté aurait aussi connu un processus de sportification, du moins en Belgique (Van Gestel, 2019). Au XIX<sup>e</sup> siècle, le karaté était encore une discipline militaire dans le cadre de laquelle il était essentiel d'être victorieux, comme dans un vrai combat pouvant mener à la mort. Son niveau de violence était donc problématique. À travers le temps, les coups permis et le système de pointage ont changé, le matériel de protection a évolué, des officiels ont été intégrés aux compétitions et des fédérations ont été créées. Suite à ces réformes au sein du

sport et plusieurs demandes faites au CIO, le karaté a été accepté aux JO en 2016. Selon Van Gestel (2019), l'inclusion d'un sport aux JO comporte plusieurs avantages dont « une couverture médiatique accrue, des revenus provenant des commanditaires, des financements gouvernementaux, une meilleure réputation auprès de nouveaux membres potentiels, etc. ». Cela consolide le statut d'une discipline comme « sport moderne » et favorise son acceptation sociale.

La sportification des disciplines de combat ne plaisait pas à tout le monde et donna lieu à des contre-mouvements de dé-sportification comme le No Holds Barred (NHB) qui organisa, dans les années 1990, des combats avec presque aucune règle donnant lieu à des situations aussi irrégulières qu'un lutteur sumo affrontant un lutteur ordinaire dans une arène. Selon van Bottenburg et Heilbron (2006), ce sont principalement les « demandes » et « fantasmes » du public qui donnent lieu aux mouvements de dé-sportification. Dans le cas des sports de combat, par exemple, l'apparition de la télévision à la carte, dont le contenu est peu réglementé, a permis d'organiser des événements non sanctionnés qui peuvent satisfaire l'envie des téléspectateurs de voir des spectacles défiant les normes sociales.

Enfin, deux mentalités ou idéologies se sont affrontées lors de la sportification du parkour en Angleterre. Alors qu'un camp voulait rester authentique et ne pas « corrompre » le parkour avec la compétition, l'autre voulait le transformer en sport à part entière. Cette bataille, qui concernait surtout l'intégration d'entraîneurs et d'accréditations, aurait nui à la crédibilité de la pratique. L'une des organisations qui essayaient de légitimer l'activité, Parkour UK, eut l'idée de créer le Performance-Parkour [2PK] Network, une version du parkour « ancré dans les arts du spectacle » (Nous traduisons. Wheaton et O'Loughlin, 2017). Depuis, Parkour UK a continué à grossir et à offrir divers services à ses membres même si, culturellement, les adeptes de cette discipline préfèrent encore la version plus libre du parkour.

### 2.7.3 Sportification du sport électronique

Selon Nicolas Besombes (2023), le sport électronique est « relativement récent, protéiforme et en constante évolution ». Sa complexité repose en grande partie sur le fait qu'il se trouve à l'intersection de plusieurs domaines, dont les « jeux vidéo, le sport, les médias, ou encore la culture » (Besombes, 2023). Dans un chapitre intitulé « L'esport, ou la sportivisation du jeu vidéo », il explique que la sportification du jeu vidéo se caractérise par plusieurs éléments,

tels qu'une structuration des championnats, des saisonnalités régulières, des règlements de plus en plus stricts, le regroupement de joueur·se·s au sein de clubs, la rationalisation des entraînements ou encore, un matériel de pratique dédié à la compétition. Au cours de ce processus, les studios et les éditeurs jouent le rôle de « régulateurs », car ils possèdent les droits de propriété intellectuelle sur les jeux vidéo utilisés pour les compétitions. L'écosystème des compétitions de jeux vidéo a maintenant un niveau de complexité qu'il n'avait pas durant les premières décennies de son existence. Voici une image publiée par le chercheur Seth Jenny (2024) qui met un schéma de l'écosystème fait par Besombes :

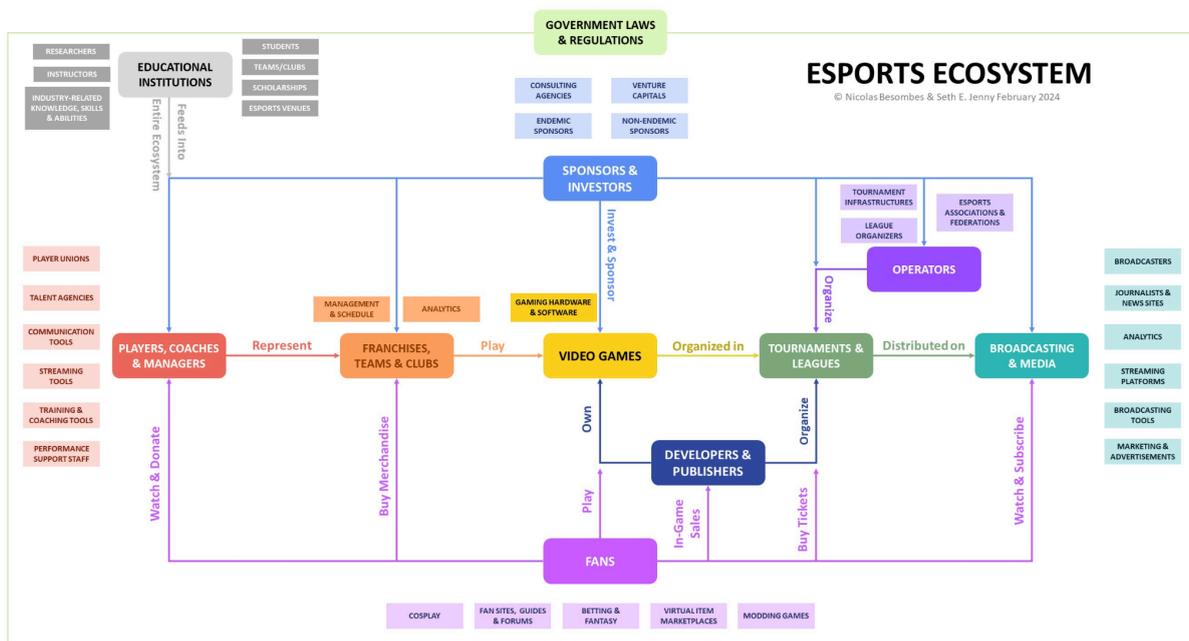


Figure 2.1 Écosystème complexe du sport électronique (Seth, 2024)

Comme dans le cas des exemples susmentionnés, l'histoire des esports est étroitement liée aux contextes géopolitiques et culturels des pays où ils se sont développés (Besombes, 2023). Si, en Occident, les sports électroniques sont un phénomène relativement nouveau, les compétitions de jeux vidéo, elles, existent depuis la naissance du média, mais étaient, jusqu'au tournant du millénaire, plus *grassroot*, modestes, sporadiques et informelles. En effet, des jeux comme *Pong* (Atari, 1972) donnaient déjà lieu, dans les années 1970, à des compétitions amicales dans les arcades, grâce à leur système de pointages intégré (Donovan, 2010). L'une des premières compétitions officielles de jeu vidéo fut l'Intergalactic Spacewar Olympics (Baker, 2016). L'événement, qui se déroula en 1972 dans un laboratoire d'intelligence artificielle à la Stanford University et qui avait comme premier prix un

abonnement au magazine *Rolling Stone*, attira une quinzaine de participant·e·s (Udaygiri, 2022). Quelques années plus tard, des tournois de plus grande envergure commençaient à être organisés. L'un des plus importants fut un tournoi de *Space Invaders* qui a eu lieu aux États-Unis en 1980 et auquel plus de 10 000 joueur·se·s eurent participé (Hiltscher, 2015). L'une des premières occurrences de ce que Besombes (2023) appelle la « starisation » et la « professionnalisation des champions » eut lieu au début des années 1980 avec l'intégration des meilleur·e·s joueur·se·s américain·e·s dans la US National Video Game Team. À partir des années 1990, Internet et les ordinateurs personnels ont permis aux adeptes de jeux vidéo de jouer et compétitionner sans être dans la même pièce. Le Red Annihilation, un tournoi du jeu *Quake* (id Software, 1996), en est un bon exemple. En 1997, les qualifications en ligne du tournoi avaient attiré environ 1900 joueur·se·s provenant de partout à travers les États-Unis, et les 16 finalistes avaient joué en personne à Atlanta (Taylor, 2015; Wikipédia, 2022).

C'est toutefois dans les années 2000 que le phénomène des compétitions de jeux vidéo a commencé à graduellement prendre de l'ampleur et à se structurer (Hiltscher, 2015). L'une des premières occurrences du mot « eSports » sur Internet provient d'ailleurs d'un communiqué de presse de l'Online Gamers Association datant de 1999 (Gestalt, 1999). La professionnalisation des compétitions de jeux vidéo s'est d'abord faite en Corée du Sud, où plusieurs facteurs socioculturels ont facilité son développement (Collis, 2020). En 1998, le jeu *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) était si populaire en Corée du Sud qu'il est devenu un sport national diffusé à la télévision. Alors que la Cyberathlete Professional League aux États-Unis avait des cotes d'écoute sur Internet tournant autour de 30 000 spectateur·rice·s, l'événement World Cyber Games de la Corée du Sud rejoignait des centaines de milliers de spectateur·rice·s sur Internet et à la télévision, en plus des 50 000 spectateur·rice·s présent·e·s dans le gradin de l'arène loué pour l'occasion. En 2002, le montant total des prix à gagner lors des World Cyber Games s'élevait à 350 000 \$ (Donovan, 2020).

C'est aussi dans les années 2000 que plusieurs ligues se sont formées à travers le monde, dont la Cyberathlete Amateur League (CPL), la Major League Gaming (MLG) et l'Electronic Sports League (ESL) (Zhouxiang, 2022). En Occident, alors que les sports électroniques étaient encore restreints à un cercle d'initié·e·s et que les tentatives de diffuser les compétitions de jeux vidéo à la télévision échouaient souvent (Taylor, 2018), l'avènement dans les années 2010 des plateformes de diffusion sur Internet, telles que Twitch (2011),

Douyu (2014), Huya (2014) et YouTube Gaming (2015), a permis de démocratiser les différentes disciplines sportives (Zhouxiang, 2022).

Ce schéma de Nicolas Besombes, fait en 2019, illustre bien le passage des sports électroniques de l'épiphénomène à un phénomène de niche, à une pratique d'initiés et, enfin, à un divertissement de masse. Les flèches roses sur le schéma indiquent par ailleurs que les processus de professionnalisation, de popularisation et de structuration des esports sont toujours en cours.

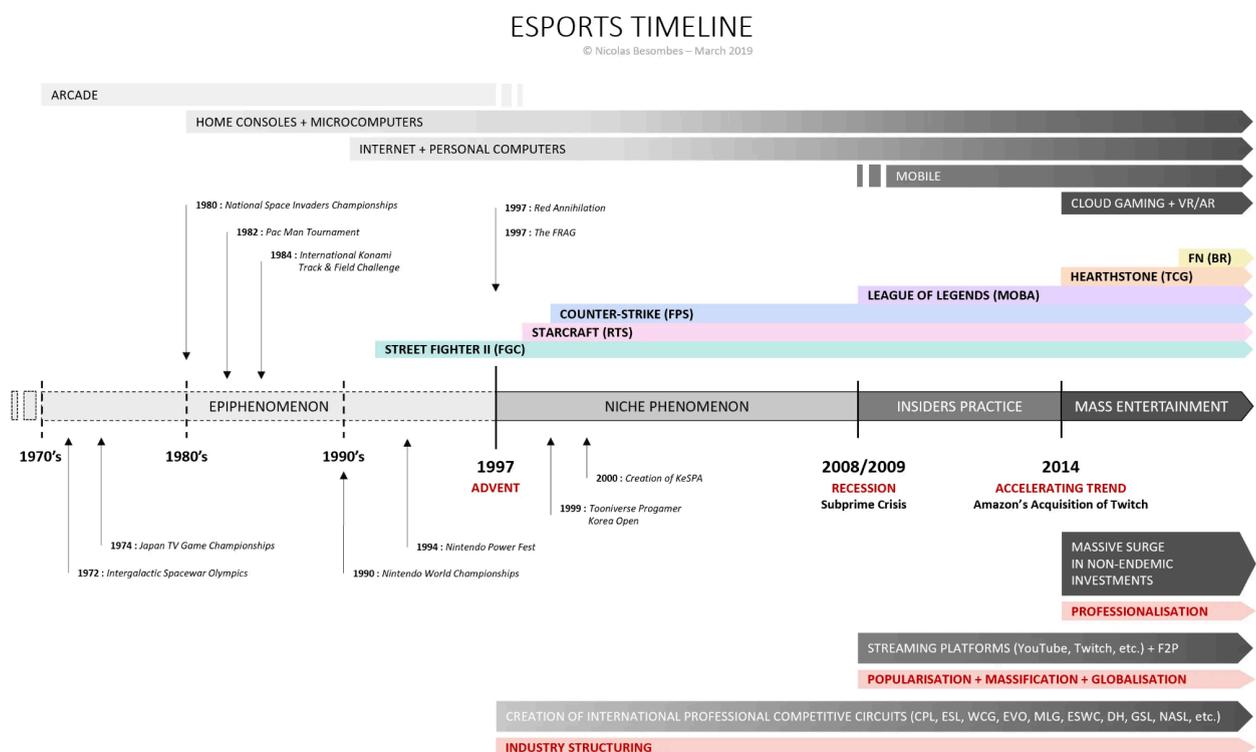


Figure 2.2 Ligne du temps des esports (Besombe, 2019)

Depuis la publication de ce schéma, l'idée d'ajouter la discipline des sports électroniques aux Jeux olympiques a fait son chemin. Alors qu'elle avait été considérée, mais non retenue pour les Jeux de Beijing 2022 (Gries, 2019), le CIO a annoncé, en 2022, soutenir le développement des sports virtuels au sein du Mouvement olympique (CIO, 2022). Une première « Olympic Esports Week » a eu lieu à Singapour du 22 au 25 juin 2023. En juillet 2024, le CIO a annoncé la création des Jeux olympiques (JO) de l'esport, un événement qui se tiendra en marge des traditionnels JO en Arabie saoudite (CIO, 2024). Le président du

CIO, Thomas Bach, a déclaré qu'une « nouvelle ère » venait de s'ouvrir pour le CIO qui entend suivre « le rythme de la révolution numérique » (CIO, 2024).

En parallèle, de plus en plus d'établissements d'enseignement développent des programmes ou intègrent des concentrations en sports électroniques en suivant un modèle similaire à ceux présents dans les sports traditionnels (Collis, 2020). Les compétitions de jeux vidéo permettent aujourd'hui à certain·e·s joueur·se·s de gagner un salaire et d'avoir accès à des professionnel·le·s pour les épauler, comme des préparateur·rice·s mentaux et des responsables de la performance, qui ont comme mission « de pérenniser la carrière de ce genre d'athlètes » (Besombe, 2023). De même, on constate un « intérêt grandissant » pour le sport de la part de plusieurs gouvernements à travers le monde qui commencent à mettre en place des « politiques de soutien », telles que l'émission facilitée de visas pour les cyberathlètes, la création de fédérations ou la mise en place de stimulants économiques comme des subventions (Besombe, 2023). Par contre, les compétitions de jeux vidéo ne se développent pas au même rythme partout dans le monde. Ainsi, leur processus de sportification, qui est toujours en cours, n'a pas atteint le même seuil d'une région du monde à une autre. Il nous semblait donc particulièrement intéressant de voir où en est le processus de sportification du sport au Québec en relevant les indicateurs susmentionnés dans le discours de nos participant·e·s.

En 2010, Kale Jonasson et Jesper Thiborg anticipaient trois scénarios possibles sur le futur des compétitions de jeux vidéo suite à sa rapide sportification. Le premier prévoyait que le sport agirait comme contre-culture ou comme alternative au sport moderne. Ses compétitions n'auraient alors pas besoin d'être considérées comme un sport proprement dit. Le deuxième scénario anticipait que le sport serait officiellement reconnu comme un sport à part entière, par le CIO par exemple. 14 ans plus tard, c'est vraisemblablement ce scénario qui est en train de se produire. Dans un troisième scénario, que les auteurs considèrent eux-même plus spéculatif, le sport viendrait redéfinir ce qu'est un sport. En effet, rappellent les auteurs, les sports sont définis selon les sociétés dans lesquelles ils s'inscrivent. La conception moderne du sport, par exemple, repose sur l'industrialisation des sociétés occidentales. Il est donc possible de penser que le sport électronique représente mieux les valeurs, mœurs et croyances de notre société actuelle que les sports traditionnels. Dans le cadre de nos entrevues, il nous semblait pertinent d'interroger les participant·e·s sur leur vision de l'avenir du sport électronique pour voir vers quel scénario il·elle·s penchent.

## 2.8 Institutionnalisation

Lorsqu'un passe-temps se transforme en sport, une institutionnalisation s'opère (Summerley, 2019), soit un processus de structuration et de régulation des comportements (Keman, 2017). Il nous semblait donc intéressant d'extirper des indicateurs supplémentaires de sportification des théories sur le concept. En sociologie, la théorie de l'institutionnalisation se penche sur les processus complexes par lesquels les structures sociales — comme les modèles de comportement, les règles formelles, les normes culturelles et les routines quotidiennes — émergent, évoluent et finissent par s'imposer comme des références faisant autorité pour réguler les comportements humains au sein d'une société. Selon Scott (2005), ces processus impliquent la création d'éléments structurants, leur diffusion à travers diverses sphères sociales, leur adoption par les individus et les organisations, ainsi que les transformations qu'ils subissent au fil du temps en réponse à des influences contextuelles variées. La théorie de l'institutionnalisation ne se contente pas d'analyser comment ces structures se renforcent et se stabilisent; elle s'intéresse également à leur éventuel déclin, c'est-à-dire à comment elles peuvent progressivement perdre leur pertinence et devenir désuètes. Bien que l'un des principaux objectifs de cette théorie soit d'expliquer comment la stabilité et l'ordre sont maintenus dans la société grâce au consensus social et à la conformité aux normes établies, elle prend aussi en compte les tensions, les conflits et les changements qui peuvent survenir au sein des structures institutionnelles.

Plusieurs chercheur·se·s proposent différents modèles pour expliquer le processus d'institutionnalisation. Si certain·e·s avancent qu'il est le fruit des actions concertées d'agents du milieu qui ont chacun des intérêts particuliers, mais qui agissent rationnellement de la même façon pour régler un problème, d'autres considèrent que c'est au niveau desdits « agents » que les enjeux de pouvoir se jouent (Scott, 2014). Le fait que chaque institutionnalisation soit régie par des agents aux intérêts distincts et dans des contextes qui évoluent fait en sorte qu'il est difficile de mettre en place un « design institutionnel », soit une marche à suivre qui fonctionnerait en tout temps.

Dans son analyse comparative de l'institutionnalisation des sports et des esports, Summerley (2019) mentionne que ce processus comporte trois aspects. Le premier aspect est l'adoption, par les membres de la communauté, d'un ensemble de règles universelles que tou·te·s les joueur·se·s doivent suivre lors des compétitions. Dans ce cas, Summerley parle aussi

d'universalisation. Le deuxième aspect est l'adhérence de la communauté à une « philosophie institutionnelle dominante ». Le Mouvement olympique, par exemple, est fondé sur un principe d'amateurisme qui consiste à valoriser les athlètes amateur·rice·s qui ne sont pas payé·e·s pour pratiquer leur sport. Avant la réforme du CIO dans les années 1980, les sportif·ve·s rémunéré·e·s étaient même exclu·e·s des JO (Charrier, 2024). Le troisième aspect est la propagation du jeu dans plusieurs zones géographiques. Bien que le critère de l'institutionnalisation dans la définition de sports ne fasse pas l'unanimité, comme nous l'avons vu précédemment (Abazanir, 2018), il reste un élément central pour des chercheur·se·s comme Parlebas (2016).

\*

Les théories explorées dans ce chapitre nous aideront à déterminer si les professionnel·le·s de la scène sportive québécoise participant à notre recherche partagent suffisamment d'opinions et de valeurs sur les différents enjeux et paniques morales entourant les sports pour former une communauté de pratique et partager des identités professionnelles similaires. Quant aux concepts de sportification et d'institutionnalisation, ils nous aideront à comprendre les enjeux du sport qui préoccupent le plus nos participant·e·s.

## CHAPITRE 3

### MÉTHODOLOGIE

Dans notre recherche, nous avons utilisé une technique de collecte de données communément employée dans les études qualitatives exploratoires, à savoir des entrevues semi-dirigées auprès de personnes professionnellement impliquées dans la scène esportive. Dans ce chapitre, il s'agira d'expliquer notre approche et cette technique de collecte de données, en plus de fournir des détails sur notre processus de recrutement des participant·e·s et nos méthodes d'analyse et d'interprétations des données.

#### 3.1 Recherche qualitative exploratoire

La présente recherche est une étude qualitative de type exploratoire qui consiste à défricher le terrain d'un phénomène qui n'a pas été beaucoup étudié (Bonneville *et al.*, 2007), puis de « décrire, d'expliquer et d'interpréter ce phénomène en fonction de son contexte particulier » (Fortin et Gagnon, 2022). Ce type d'étude ne nous permet pas de généraliser les perceptions de nos participant·e·s à l'ensemble des professionnel·le·s de la scène esportive québécoise, mais nous permet de « compléter les pistes de travail suggérées par les lectures préalables et de mettre en lumière les aspects du phénomène auxquels le chercheur ne peut penser spontanément » (Blanchet et Gotman, 2010). L'approche qualitative exploratoire ne permet pas de valider ou d'invalider des hypothèses, mais rend possible la formulation d'hypothèses solides qui pourront être mises à l'épreuve dans de futures recherches.

#### 3.2 Approche inductive

Dans une recherche de type exploratoire, « l'identification des thèmes se fait presque exclusivement à partir de la lecture du corpus » (Blanchet et Gotman, 2010). Autrement dit, « le raisonnement inductif consiste à tenter d'expliquer les observations individuelles qui semblent se produire ou "se rejoindre" en proposant un mécanisme ou une théorie » (Nous traduisons. Skinner *et al.*, 2015). Cette approche implique donc de faire plus de place aux éléments de réponse non anticipés et aux enjeux non identifiés qui émergent lors des entrevues. Nous accordons d'ailleurs, dans l'analyse et l'interprétation des résultats, une plus grande importance aux réponses fournies aux questions plus larges comme « quels sont les plus grands enjeux concernant présentement le sport électronique? », « quels bienfaits la

pratique des sports électroniques peut-elle apporter? », « quels problèmes la pratique des sports électroniques peut-elle engendrer? » et « à quoi ressemblera le milieu des sports électroniques à l'échelle mondiale et au Québec dans une dizaine d'années? »

### 3.3 Entrevues semi-dirigées

L'entrevue est utile pour obtenir des données sur « les réactions, les perceptions ou les attitudes face à un fait social » (Vincent, 2006). Parmi les degrés de directivités des entrevues, nous avons opté pour l'entretien semi-dirigé, laquelle laisse les participant·e·s discuter librement, mais sur des sujets plus orientés (Fenneteau, 2007). Dans ce type d'entrevue, il s'agit d'encourager les participant·e·s à donner leurs opinions et à parler le plus possible de ce qu'il·elle·s savent pour mieux comprendre comment il·elle·s définissent une réalité et quels liens il·elle·s établissent entre différents événements (Deslauriers, 1991).

Les entretiens de groupe (*focus group*) ont été considérés, puis écartés, pour des questions de logistique et de coordination d'horaires, mais aussi parce que ce format restreint la liberté de parole et le confort de certain·e·s. Lorsqu'il y a des personnes aux fortes personnalités dans un groupe, certain·e·s participant·e·s peuvent être moins porté·e·s à s'exprimer de manière générale ou à mentionner quelque chose qui va à l'encontre des points de vue dominants (Fenneteau, 2007). Dans l'optique où nous voulons justement connaître les différentes opinions des participant·e·s, cette technique aurait été contre-productive. Plusieurs répondant·e·s mentionnent d'ailleurs qu'il·elle·s n'auraient pas répondu à certaines questions si l'anonymat ne leur avait pas été garanti.

Dans une recherche impliquant des entrevues, il est préférable que l'intervieweur n'ait aucun lien avec les personnes interviewées. Notre implication soutenue dans le milieu des sports électroniques rendait toutefois cela impossible. Malgré tout, en évitant d'adopter un ton familier, nous avons réussi à établir un rapport plus formel avec les participant·e·s (Fenneteau, 2007). Nous avons fait des efforts pour ne pas tomber dans le piège d'une discussion amicale entre l'intervieweur et l'interviewé·e (Boutin, 2000). Néanmoins, les pronoms « je » et « tu » ont été utilisés dans le cadre de entretiens, car il n'aurait pas été naturel de vouvoyer des personnes que nous avons tutoyées dans le passé.

### 3.4 Recrutement des participant·e·s

Les entrevues semi-dirigées ont été menées auprès de 10 professionnel·le·s du milieu sportif québécois occupant des métiers aussi variés que : joueur·se professionnel·le·, entraîneur·se, enseignant·e, organisateur·rice de tournois ou créateur·rice de jeu dédié aux esports. Nous nous sommes efforcés de diversifier le bassin de répondant·e·s pour maximiser les chances de rencontrer des opinions diverses (Blanchet et Gotman, 2010). Mis à part le fait d'être québécois·se, majeur·e et apte à consentir par eux·elles-même, le critère de sélection principal était d'être rémunéré·e, à temps plein ou à temps partiel, pour un travail lié au sport électronique.

Le réseau de contacts que nous avons développé dans le cadre de notre parcours professionnel nous a aidés à rejoindre une grande variété de professionnel·le·s, par courriel ou via les réseaux sociaux (e.g. Facebook, LinkedIn et Twitter), pour les inviter à participer à l'étude. Cette méthode de recrutement direct ne requiert pas l'intervention d'un tiers (Blanchet et Gotman, 2010). Le message de recrutement, auquel était attaché le formulaire de consentement, prévenait les potentiel·le·s répondant·e·s que la participation se faisait sur une base volontaire, sans aucune compensation financière, et qu'il·elle·s étaient libres de décliner l'invitation ou de mettre fin à leur participation à la recherche en tout temps.

Nous avons prévu que, si plus d'une dizaine de personnes se portaient volontaires pour participer à l'étude, nous conserverions des participant·e·s de différents profils sociodémographiques occupant différents rôles dans le milieu sportif en attribuant la priorité à ceux·celles qui s'étaient manifesté·e·sen premier. Nous n'avons toutefois pas été confrontés à cette situation. Dix Québécois·es· professionnel·le·s du sport électronique appartenant à des tranches d'âge variées se sont porté·e·s volontaire pour participer à la recherche, dont trois femmes. Pour mieux contextualiser leurs réponses (Vincent, 2006), leur genre et leur secteur d'activité principal sont précisés dans le tableau ci-bas et dans le corps du texte au moyen de lettres (H pour homme, F pour femme; I pour instruction scolaire, E pour événementiel et C pour équipes de compétition). Puisque la scène esportive québécoise est un petit milieu, préciser la tranche d'âge, le parcours scolaire, le milieu social et le métier des participant·e·s aurait pu compromettre leur anonymat. Nous avons donc volontairement omis de divulguer ces informations. Cependant, nous pouvons dire que tou·te·s ont un minimum de cinq ans

d'expérience dans le milieu, ont la citoyenneté canadienne, résident au Québec, ont plus de 18 ans et sont francophones.

Le secteur de l'instruction scolaire (I) regroupe tous les projets en lien direct avec des établissements d'enseignement. Ceci inclut donc les directeur·rice·s de programmes, les entraîneur·se·s, les assistant·e·s d'entraîneur·se·s et les consultant·e·s oeuvrant dans les programmes de sport électronique en milieu étudiant. Le secteur de l'événementiel (E) est directement lié aux circuits compétitifs et aux spectacles. Nous y incluons le personnel des studios de jeux vidéo en charge des esports, les responsables des commandites, les technicien·ne·s réseaux, les commentateur·rice·s, les officiel·le·s et les organisateur·rice·s d'événements, aussi appelé·e·s promoteur·rice·s. Le secteur des équipes de compétition (C) regroupe, quant à lui, tous les emplois qui entourent les cyberathlètes et qui ne sont pas dans le secteur étudiant. Nous y incluons les propriétaires d'équipes, les gérant·e·s, les divers types d'entraîneur·se·s (e.g. de performance, de jeux, etc.), les divers métiers de soutien et les joueur·se·s professionnel·le·s eux·elles-même. Le choix des pseudonymes repose sur l'alphabet phonétique de l'OTAN en fonction de l'ordre dans lequel les participant·e·s étaient disponibles pour passer en entrevue.

<b>Pseudonymes</b>	<b>Genre auto-identifié</b>	<b>Secteur d'activité principal</b>
Alpha	Femme (F)	Instruction scolaire (I)
Bravo	Homme (H)	Instruction scolaire (I)
Charlie	Homme (H)	Instruction scolaire (I)
Delta	Homme (H)	Équipes de compétitions (C)
Echo	Homme (H)	Événementiel (E)
Foxtrot	Homme (H)	Instruction scolaire (I)
Golf	Homme (H)	Événementiel (E)
Hotel	Femme (F)	Instruction scolaire (I)
India	Femme (F)	Équipes de compétitions (C)
Juliet	Homme (H)	Événementiel (E)

Tableau 3.1 Profils sociodémographiques et secteur d'activité principal des répondant·e·s

### 3.5 Déroulement des entrevues

Nous avons réalisé les entrevues sur Zoom en enregistrant la réunion pour pouvoir retranscrire les témoignages des participant·e·s sous la forme de verbatims. Bien qu'il soit parfois recommandé, pour faciliter la discussion entre le·la chercheur·se et le·la participant·e, d'avoir un·e assistant·e qui prend des notes (Drachen *et al.*, 2018), l'enregistrement des entrevues nous a permis de nous passer de cette aide. Proches de nos estimations, les entrevues ont duré entre 45 et 75 minutes. Elles ont toutes été faites dans des conditions semblables pour être en mesure de bien mettre en parallèle les réponses des participant·e·s (Vincent, 2006). Puisque nous connaissions déjà les participant·e·s, l'établissement du lien de confiance nécessaire au bon déroulement d'une entrevue (Deslauriers, 1991; Vincent, 2006), s'est fait facilement. Puisqu'il·elle·s connaissent notre opinion sur certains sujets, nous leur avons par ailleurs demandé, avant de débiter l'entrevue, d'être le plus honnêtes possible sans chercher à nous répondre ce qu'il·elle·s pensaient que nous voulions entendre.

À la lumière des écrits faisant état des différents débats entourant les sports électroniques, résumés dans la problématique du mémoire, nous avons préparé un canevas d'entrevue semi-dirigée comportant un texte d'introduction et une vingtaine de questions ouvertes (Cote et Raz, 2015). Ce canevas se retrouve aussi en annexe.

Dans l'optique de mettre l'accent sur le fait qu'il s'agisse d'une recherche et non d'une conversation entre collègues d'une même industrie, nous avons lu, avec eux·elles, le formulaire de consentement. Cette lecture était toujours suivie d'un mot d'introduction et de la question brise-glace suivante : « Pourrais-tu me décrire rapidement ton parcours professionnel et m'expliquer ce que tu fais présentement dans le milieu des sports électroniques? » Cette question a été posée d'entrée de jeu non seulement pour réduire le niveau de stress des participant·e·s et les mettre en confiance, mais aussi pour être en mesure de bien identifier le ou les secteurs dans lesquels il·elle·s travaillent et l'emploi qu'il·elle·s occupent afin de pouvoir mettre en contexte leurs réponses.

Puisque nous cherchions à savoir quels obstacles et problématiques entourant le sport sont prioritaires à leurs yeux, nous leur avons demandé d'identifier les plus grands enjeux concernant le sport électronique. Après avoir posé cette question large qui n'induit pas de réponses particulières, nous leur avons demandé leurs opinions sur les divers enjeux des

esports identifiés dans la problématique, notamment : leur définition et leur statut; leurs impacts sur la santé physique; leur intégration comme discipline olympique; les risques de cyberdépendance et d'isolement qu'ils comportent; leur intégration dans les écoles; les problèmes de violence et de toxicité qui les entourent; la place des femmes dans les réseaux compétitifs; leur accessibilité aux personnes en situation de handicap; les problèmes que peut engendrer l'impératif de négocier avec des studios orientés vers le profit; ou encore leur contribution à la crise écologique. L'ordre des questions fut adapté aux réponses de chaque participant·e. Il est aussi à noter que les questions ont parfois été légèrement reformulées durant l'entrevue de façon à mieux correspondre au champ d'expertise de chaque participant·e.

### 3.6 Analyse thématique des entrevues et interprétation

Pour procéder à l'analyse des entrevues de manière efficace, nous avons d'abord retranscrit les propos des participant·e·s sous forme de verbatims en omettant d'inscrire les erreurs et les hésitations, sauf lorsqu'elles étaient importantes sur le plan du sens produit (Deslauriers, 1991). Cette opération a initialement été faite grâce au programme informatisé sonix.ai qui simplifie cette tâche longue et fastidieuse (Boutin, 2020). En effet, nous n'avons eu qu'à écouter les entrevues et à corriger les verbatims générés par le programme lorsqu'il y avait une transcription erronée.

Après avoir lu un à un les entretiens pour en avoir une idée générale, nous avons procédé à l'encodage des verbatims au moyen du logiciel NVivo en regroupant, d'abord, les réponses données à chaque question par les participant·e·s au sein des mêmes catégories (appelées nœuds dans NVivo), puis les réponses similaires pour chaque question au sein des mêmes sous-catégories (voir annexe 2). Puisque nous cherchions à savoir s'il existe des divergences d'opinions ou des consensus parmi eux·elles sur les divers enjeux liés aux sports électroniques, l'analyse thématique, qui « cherche une cohérence thématique inter-entretiens » (Blanchet et Gotman, 2010), nous a semblé la plus appropriée.

Dans une recherche exploratoire et inductive comme la nôtre, l'identification des thèmes est généralement faite « presque exclusivement à partir de la lecture du corpus » d'entretiens (Blanchet et Gotman, 2010). Ce fut le cas pour les réponses aux questions larges, mais nous avons aussi, pour les autres questions, prédéterminé plusieurs thèmes en s'appuyant sur notre

revue de littérature et notre expérience sur le terrain. La codification de quelques verbatims nous a permis de constituer « le cadre stable de l'analyse de tous les entretiens » (Blanchet et Gotman, 2010). L'interprétation des résultats, dans le chapitre 5, s'est quant à elle déroulée à la lumière des concepts présentés dans notre cadre théorique et de manière à répondre directement à nos trois questions de recherche.

### 3.7 Statut de praticien-chercheur

Comme mentionné dans l'avant-propos, nous sommes activement impliqués dans le milieu professionnel que nous étudions dans le cadre de ce mémoire, autant sur le plan personnel que professionnel. De 2014 à 2015, nous avons, en effet, dirigé une organisation esportive et des équipes qui ont dominé les réseaux compétitifs du Québec. Ces dix dernières années, nous nous sommes impliqués à différents niveaux et degrés dans la Fédération québécoise de sports électroniques, la Ligue collégiale de sports électroniques, la Fondation des Gardiens virtuels, le bar esports Meltdown Montréal, l'Académie Esports de Montréal, le microprogramme esports à l'UQTR et plus encore. Notre participation à différents projets dans le milieu des sports électroniques est d'ailleurs notre principale source de revenus.

Nous sommes donc au courant des différents débats qui ont lieu autant dans la société en général que dans les coulisses du milieu. Nous y avons même participé activement en donnant des entrevues dans les médias (Savard, 2024), ainsi qu'en publiant des textes sur notre blogue ou dans les médias traditionnels (e.g. Lalancette-Renaud *et al.*, 2021; Savard 2022a; 2022b; 2022c). Ces connaissances approfondies d'initié nous ont d'ailleurs aidés à faire le guide d'entretien.

Il semble toutefois nécessaire de préciser comment notre statut a pu influencer l'analyse et l'interprétation de nos données. D'abord, nous croyons que l'objectivité pure n'existe pas (Nietzsche, 1901). Tout le monde est influencé par leur vision du monde (Chiseri-Strater, 1996). Les chercheur·se·s doivent donc faire preuve de transparence par rapport à leur posture, à leur subjectivité et à leur sensibilité (Girard *et al.*, 2015). C'est encore plus important, à notre avis, lorsque le·la chercheur·se est aussi un·e professionnel·le évoluant dans le milieu qu'il·elle étudie, comme c'est notre cas.

Nous correspondons, en effet, à ce que Catherine De Lavergne (2007) appelle un « praticien-chercheur », soit « un professionnel et un chercheur qui mène sa recherche sur son terrain professionnel, ou sur un terrain proche, dans un monde professionnel présentant des similitudes ou des liens avec son environnement ou son domaine d'activité ». Le praticien-chercheur est un témoin privilégié de ce qui se déroule dans le milieu étudié. Il est en mesure de faire le pont entre son milieu professionnel et la science; il « ne veut ni abandonner sa position initiale, ni l'ignorer, ni en faire fi. De ce fait, il brouille les limites instituées » et revendique une « double identité », « sans que l'une des deux ne prenne le pas sur l'autre » (De Lavergne, 2007).

Certain·e·s praticien·ne·s-chercheur·se·s mettent de côté leur « soi professionnel et personnel » en s'appuyant uniquement sur leur cadre théorique et méthodologique, plutôt que sur leurs expériences personnelles au sein du milieu étudié (De Lavergne, 2007). Ce type de chercheur·se « caparaçonné·e » cherche à montrer qu'il·elle est suffisamment « équipé·e » pour ne pas laisser son point de vue professionnel prendre le dessus. D'autres praticien·ne·s-chercheur·se·s tentent de dissimuler leur position de chercheur en se faisant passer pour un acteur ordinaire du milieu. Adopter cette posture de chercheur·se « caméléon » (De Larverge, 2007) ne serait toutefois pas conforme aux exigences de transparence sur lesquelles repose l'éthique de la recherche impliquant la participation de sujets humains.

Parmi les stratégies possibles à adopter pour gérer la relation entre la position de chercheur·se et celle de professionnel·le, nous avons opté pour la « stratégie de compromis » proposée par Ruth Canter Kohn, selon laquelle le « praticien-chercheur assume la co-existence en situation de ces deux positions, dont tantôt l'une, tantôt l'autre domine » (De Laverge, 2007). Cette stratégie permet de conserver le point de vue privilégié sur le milieu étudié, tout en évitant le manque de transparence et d'objectivité. Concrètement, nous nous sommes servis de notre expérience sur le terrain pour élaborer des questions pertinentes à poser aux participant·e·s. C'est toutefois sur les bases des réponses fournies par ceux·celles-ci et non sur la base de nos expériences personnelles que nous émettons nos interprétations et hypothèses.

Dans le cas des praticien·ne·s-chercheur·se·s, il est aussi conseillé de faire lire ses interprétations par ses pairs pour stimuler une confrontation intellectuelle et se distancer de ses résultats (Albarello, 2004). Dans notre cas, c'est notre directrice de recherche qui a joué

ce rôle. Nous avons aussi posé les questions les plus ouvertes et larges possibles lors des entretiens pour éviter d'influencer les réponses. Nous avons enfin accordé plus d'importance aux réponses que les participant·e·s ont données aux questions larges qu'aux questions plus ciblées.

Tel que le fait remarquer Gérald Boutin (2000) en citant Weber (1986, p. 66) : « L'entretien connaît ses meilleurs moments quand l'intervieweur et l'interviewé sont tous les deux partie prenante du phénomène soumis à l'exploration. Quand tous les deux souhaitent véritablement comprendre ». À cet égard, notre statut de praticien-chercheur pourrait même être vu comme un avantage. Alors que l'objet d'une recherche qualitative se construit progressivement lors de la collecte de données et de son analyse (Deslauriers et Kérisit, 1997), nous avons déjà une idée de la forme qu'il prendra avant même de procéder aux entrevues.

Enfin, il est important de préciser que nous n'avons pas adopté la position d'un praticien réflexif en plaçant notre propre pratique au cœur de nos réflexions dans le but d'augmenter notre efficacité ou d'optimiser nos propres performances (Albarello, 2004).

### 3.8 Considérations éthiques

Avant le début de la présente étude, nous avons déjà fait la formation « Éthique de la recherche avec des êtres humains – EPTC 2 » et participé à quelques recherches impliquant des sujets humains. Nous avons donc eu l'occasion de nous familiariser avec les normes éthiques de ce type de recherche. Par exemple, il est important de s'assurer que le bien-être des sujets est préservé, car certain·e·s participant·e·s peuvent ressentir un inconfort en relatant des expériences négatives qu'il·elle·s ont vécues. Même si ce risque est peu probable dans le cadre de notre recherche, nous leur avons répété, au début de l'entrevue, qu'il·elle·s étaient libres de se retirer à tout moment de l'étude sans avoir à se justifier. Il est en outre important de préserver l'anonymat des participant·e·s pour ne pas qu'il·elle·s subissent de représailles. À cet effet, nous avons utilisé des pseudonymes pour référer à eux·elles dans le mémoire et omis d'intégrer toute information qui permettrait à certaines personnes de les reconnaître.

Afin de nous conformer aux normes éthiques, nous leur avons également demandé de signer un formulaire de consentement préalablement approuvé par le Comité d'éthique de notre

université. Ce formulaire précise les objectifs du projet, la confidentialité des données, le droit de retrait, les avantages de la recherche, les potentiels risques et les mesures pour les limiter.

Ces formulaires de consentement, de même que la liste établissant la correspondance entre les noms des participant·e·s et leur pseudonyme seront conservés sur notre ordinateur et notre disque dur externe protégés par un mot de passe. Ils seront détruits de manière sécuritaire un an après la fin de la recherche à l'aide d'un logiciel conçu à cet effet. Les verbatims anonymisés, eux, seront conservés pour une période indéterminée au cas où les données puissent servir dans le cadre de futures recherches.

Puisque nous connaissons plusieurs des personnes qui ont participé à la recherche, une attention particulière a été portée aux possibles conflits d'intérêts que cela pourrait générer et aux biais que cela pourrait induire. Nous avons évité de recruter des personnes avec lesquelles nous entretenons un rapport d'autorité.

### 3.9 Limites de la recherche

L'une des principales limites de notre recherche est que les résultats ne sont pas généralisables à l'ensemble de la population étudiée compte tenu du faible nombre de personnes interrogées. En effet, un groupe de 10 professionnel·le·s ne forme pas un échantillon représentatif. C'est pourquoi nous formulons, en fin de parcours, des hypothèses qui pourront être validées ou invalidées dans de futures recherches plutôt que des affirmations.

Le petit nombre de participant·e·s fait également en sorte qu'il est plus difficile de faire ressortir les idées récurrentes d'un témoignage à l'autre. On peut, par exemple, se demander à quel point une catégorie de réponses basée sur deux témoignages est pertinente.

Puisque nous avons nous-mêmes fait le recrutement en diffusant des messages privés via nos comptes Facebook, LinkedIn et Twitter, nous avons forcément influencé la composition du bassin de répondant·e·s. Il est possible, par exemple, que les personnes ayant accepté notre appel à participation partagent les opinions que nous avons exprimées sur les réseaux sociaux au fil du temps. Il existe aussi des risques de subjectivité dans l'analyse et l'interprétation des

résultats, mais nous avons tâché de faire preuve de prudence et de nuance en plus de confronter certaines interprétations avec notre direction de recherche.

Enfin, le choix de se fier à notre expérience sur le terrain et notre revue de littérature plutôt qu'à des méta-analyses pour identifier les enjeux de la discipline a nécessairement introduit un biais de sélection. Pour compenser cette orientation subjective de l'entrevue avec les participant·e·s, nous avons accordé dans l'analyse une grande importance aux réponses qu'il·elle·s ont données à la question ouverte « quels sont les plus grands enjeux concernant présentement les sports électroniques? ». Cela nous a d'ailleurs permis de remarquer que tou·te·s les participant·e·s ne partagent pas nos préoccupations.

## CHAPITRE 4

### PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Ce chapitre est un compte-rendu descriptif des réponses aux entretiens que nous avons menés dans le cadre de cette recherche. Il contient la synthèse des propos des participant·e·s, ceux-ci organisés par thème et parfois accompagnés d'extraits d'entretien illustrant différentes perspectives. Bien que la discussion des résultats à la lumière du cadre théorique soit détaillée dans le chapitre 5, certains liens avec des théories sont brièvement effectués dans le présent chapitre.

#### 4.1 Statut de professionnel·le du milieu

À la question « considères-tu être un professionnel ou une professionnelle dans le milieu des sports électroniques, et pourquoi? », la majorité des participant·e·s a répondu de manière affirmative avec assurance, en mettant de l'avant leur expérience, leur rémunération ou le fait qu'il·elle·s travaillent dans le milieu à temps plein. Pour Alpha-F-I, Bravo-H-I, Charlie-H-I, et Foxtrot-H-I, la réponse est toutefois plus nuancée. Alpha-F-I confie se sentir parfois comme une impositrice : bien qu'elle soit reconnue dans le secteur de l'instruction scolaire, elle a de la difficulté à se reconnaître elle-même comme une professionnelle du milieu. Il faut dire qu'elle est la plus jeune des répondant·e·s et, de surcroît, une femme qui gravite dans un monde d'hommes. Charlie-H-I répond à la question ouverte avec une note de « six sur dix ». Bien qu'il occupe à temps plein un emploi dans le secteur de l'instruction scolaire, il considère la majorité des emplois dans cet écosystème comme étant précaire, mal définie et fragile. Le terme « professionnel » fait aussi hésiter Bravo-H-I, qui est également dans le secteur de l'instruction scolaire. Bien qu'il soit payé pour le temps qu'il met à travailler dans l'industrie, ses contrats dans le milieu représentent seulement le tiers de ses revenus. Il structure alors son identité professionnelle en fonction du principe de dominance selon laquelle une identité principale prime sur l'autre (Caza et Creary, 2016). Foxtrot-H-I a aussi de la difficulté à se considérer comme un professionnel dans le secteur des sports électroniques et préfère se dire professionnel de l'encadrement de la pratique du jeu vidéo.

Si nous regardons les caractéristiques sociodémographiques de ces participant·e·s, le genre et l'âge ne semblent pas, au premier regard, influencer la perception de leur statut de professionnel·le dans le milieu des esports. Toutefois, ceux·celles qui hésitent sont tou·te·s

rattaché·e·s au secteur de l’instruction scolaire. Malgré tout, la majorité des participant·e·s affirme leur statut de professionnel·le dans le domaine des esports, ce qui confirme la validité du recrutement.

## 4.2 Définition de sports électroniques

Aux questions « qu’est-ce que les sports électroniques? Comment définirais-tu cette pratique? »<sup>6</sup>, tou·te·s les participant·e·s évoquent leur aspect compétitif et huit participant·e·s sur dix en font l’élément central de leur définition. Les éléments complémentaires mis de l’avant pour étoffer la définition diffèrent néanmoins d’un·e participant·e·s à l’autre, souvent en fonction de leur secteur d’activité. Plusieurs parlent de structures et de pratiques organisées, que ce soit de manière générale (Alpha-F-I) ou de manière spécifique, en mentionnant les entraînements (dans le cas de Charlie-H-I et Hotel-F-I qui travaillent dans le secteur de l’instruction scolaire) ou les divers formats de compétitions (dans les cas d’Echo-H-E, Golf-H-E, Juliet-H-E qui travaillent dans l’événementiel). Pour India-F-C et Juliet-H-E, qui œuvrent respectivement dans le secteur des équipes de compétition et dans l’événementiel, les sports électroniques se caractérisent par la présence assidue d’une communauté de spectateur·rice·s enthousiastes qui se réunissent et célèbrent ensemble de manière récréative. Quant à Hotel-F-I, elle voit les sports électroniques comme un mode de vie dans lequel on peut s’investir autant que dans un sport comme le hockey. Elle fait d’ailleurs remarquer que les esports sollicitent le corps au même titre que les sports, en évoquant entre autres la coordination main-œil et la mémoire musculaire.

À la sous-question « à quelles activités les sports électroniques devraient-ils être limités? », qui a évolué en « Est-ce que toutes les activités de jeux vidéo sont des sports électroniques? » après quelques entrevues pour plus de clarté, l’ensemble des répondant·e·s est d’accord pour dire que les adeptes de jeux vidéo ne sont pas tou·te·s des athlètes sportif·ve·s. S’il n’y a pas de compétition, le jeu est uniquement un « loisir » (Golf-H-E, Hotel-F-I, Charlie-H-I).

Cependant, les participant·e·s ne s’entendent pas sur le niveau de compétition et d’organisation nécessaire pour qualifier une activité de sport électronique. Certain·e·s ont une

---

<sup>6</sup> Nous aurions pu formuler la question comme ceci : « Si vous aviez à expliquer ce qu’est le sport électronique à quelqu’un, que direz-vous? ». Cependant, cette formulation risquait de donner lieu à des réponses vulgarisées pour des néophytes plutôt que de contenir des termes et des concepts clés qui nécessitent des connaissances plus approfondies sur le milieu pour être compris.

conception assez souple des activités pouvant être incluses dans le registre des sports électroniques. Selon Alpha-F-I, la pratique d'un groupe d'amis qui jouent à *Minecraft* (Mojang Studios, 2009) en créant une structure avec des règlements, un défi, des gagnants et des consignes claires pourrait, à la limite, être considérée comme du esport. Dans le même ordre d'idée, Hotel-F-I est d'avis qu'il n'est pas nécessaire d'être un joueur-étoile et de se rendre loin pour faire du esport, car il existe des ligues de esport amicales similaires aux ligues de garage au hockey. Pour Delta-H-C, même un *speedrun* du jeu de plateforme *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) peut être compris dans les sports électroniques en raison de son aspect compétitif. Charlie-H-I mentionne, pour sa part, qu'il y a du sport électronique dès qu'il y a une « boucle » d'entraînements et de compétitions.

D'autres répondants ont des critères plus sélectifs en ce qui concerne les activités faisant partie des sports électroniques. Selon Echo-H-E, ce n'est pas parce qu'un jeu est joué dans le cadre d'une compétition où il y a des prix qu'il y a nécessairement du esport, car il doit absolument y avoir une structure professionnelle entourant cette compétition. India-F-C est du même avis : une compétition de *Super Mario Kart* (Nintendo, 1992) dans un sous-sol entre amis n'est pas du sport électronique et ce, même si elle est organisée hebdomadairement. Pour elle, ce type de tournoi aurait toutefois le potentiel de devenir un esport si la compétition était diffusée sur Internet et regardée par 100 000 personnes en direct, par exemple.

L'aspect compétitif de la pratique du jeu vidéo, puis, à moindre degré, les aspects structuré et spectatorial, sont ceux sur lesquels reposent les définitions des sports électroniques de nos répondants. La récurrence de l'aspect compétitif dans les définitions des répondants de même que la disparité des autres critères mentionnés reflètent ce que l'on retrouve dans la littérature sur le sujet.

#### 4.3 Perceptions des enjeux importants du milieu

À la question ouverte « quels sont les plus grands enjeux concernant présentement les sports électroniques? », que nous avons posée au début des entrevues, quatre enjeux sont évoqués de manière récurrente par nos participants : le problème d'acceptabilité sociale, le manque de règles et de structures standardisées, le mode de financement défaillant et les problèmes d'intégrité. À part le mode de financement, les autres sont tous des aspects sur lesquels nous

n'avions pas directement interrogé les participant·e·s. C'est donc de manière inductive que nous les avons identifiés. Nous avons par ailleurs inclus, dans cette section, certains enjeux que les participant·e·s ont évoqués par eux·elles-mêmes plus loin durant les entrevues et qui n'étaient pas abordés dans nos questions.

#### 4.3.1 Le problème d'acceptabilité sociale

Que ce soit aux niveaux familial ou institutionnel, l'acceptabilité sociale est l'enjeu lié aux sports électroniques le plus souvent mentionné par nos participant·e·s, surtout par ceux·celles œuvrant dans le secteur de l'instruction scolaire.

Selon plusieurs participant·e·s, les compétitions de jeux vidéo sont encore peu reconnues par les gouvernements (Charlie-H-I) et encore perçues de manière négative par les parents (Foxtrot-H-I, Echo-H-E) qui considèrent qu'être sur l'ordinateur, la tablette ou le cellulaire est une perte de temps pour leurs enfants (Hotel-F-I). Parmi les facteurs qui nuisent à la légitimité du sport, explique Bravo-H-I, il y a le fait que les gens à l'extérieur du milieu ne comprennent pas la complexité de son écosystème. Comme c'est le cas au hockey, le milieu inclut des dizaines de métiers en plus de ceux de joueur·se·s et d'entraîneur·se·s, comme des thérapeutes sportif·ve·s, des psychologues, des caméramans, des personnes en charge de l'entretien de l'aréna, etc. À ce titre, il y a plus de liens à faire entre les esports et les sports traditionnels que ce que les gens s'imaginent.

Pour sa part, Alpha-F-I évoque les sentiments de peur ou d'incompréhension envers les sports électroniques des plus vieilles générations. Elle les explique principalement par leur méconnaissance du domaine et de la différence entre la pratique excessive du jeu vidéo dans un contexte récréatif et la pratique intensive effectuée dans le cadre d'un sport. Les problèmes d'équilibre de vie de certain·e·s joueur·se·s, montrés dans des vidéos sensationnalistes sur Internet (où des joueur·se·s transforment leur chaise de jeu en toilette pour pouvoir rester assis plus longtemps, par exemple), sont perçus comme la norme, alors que ce sont des exceptions et qu'un·e athlète peut très bien vivre sainement dans le milieu des sports électroniques. Dans le même ordre d'idée, briser les « préjugés », « stigma » et « stéréotypes qui associent le jeu vidéo à la sédentarité, à l'obésité et à la toxicité » et qui furent « consolidés par 40 ans de presse négative sur les jeux vidéo » représente un « gros

*challenge* » selon Golf-H-E. Le fait que les studios se servent du esport pour faire la promotion de leur jeu n'aide pas à sa perception comme de la « compétition pure ».

Pour Delta-H-C, le manque de légitimation, entre autres dû au fait qu'il s'agit d'un sport sur ordinateur n'impliquant pas d'être en bonne forme physique, est plus prégnant en Amérique du Nord qu'en Corée du Sud, par exemple. Cela dit, plus il y aura d'argent investi dans le domaine, plus la légitimité du esport augmentera. Juliet-H-E croit, pour sa part, qu'il y a encore du « chemin à faire » pour démocratiser la pratique compétitive du jeu vidéo et pour briser les « tabous » qui y sont reliés, même s'il a observé une certaine progression à cet égard au cours des dernières années.

#### 4.3.2 Le manque de règles et de structures standardisées

Plusieurs de nos répondant·e·s évoquent des problèmes liés à l'absence de règles et de structures standardisées dans le milieu des esports. Selon Hotel-F-I, il manque « d'uniformité », de « barèmes », de « standards », de « lignes directrices » et « d'encadrement » par rapport à « l'éthique sportive » dans le milieu. Alpha-F-I, elle, souligne l'absence de « structures » indiquant le chemin à emprunter pour devenir professionnel·le (*path to pro*), ce qui fait en sorte que les jeunes ne savent pas comment s'y prendre pour intégrer le milieu. Echo-H-E pense qu'il manque, au Québec, les « grandes structures » qui existent aux États-Unis, en Europe et en Asie. En effet, il n'existe pas dans le domaine sportif québécois d'organisations similaires à Hockey Canada ou Baseball Québec, lesquelles peuvent offrir leur support aux membres de leur écosystème.

Le manque de règles et de structures est un problème qui, selon Charlie-H-I, outrepassé le domaine du esport. En effet, le manque de littératie des parents sur les jeux vidéo fait en sorte qu'il·elle·s donnent à leurs enfants un accès non contrôlé ou mal contrôlé aux jeux vidéo, augmentant ainsi les risques qu'il·elle·s développent de mauvaises habitudes de jeu. Selon lui, les jeunes sont mal préparé·e·s à ce que leur offrent les jeux vidéo, quel que soit leur âge. Il devrait donc exister un guide qui explique aux parents comment superviser les activités numériques de leurs enfants en fonction de leur âge et quels types d'activités favoriser.

#### 4.3.3 Le mode de financement dysfonctionnel

Quelques participant·e·s, issu·e·s de tous les secteurs, évoquent des problèmes liés au mode de financement dysfonctionnel du sport. Juliet-H-E, par exemple, précise qu'il est encore très difficile d'aller chercher du financement à grande échelle pour les tournois, ce qui représente un « enjeu majeur à la poursuite de ces événements-là ». Echo-H-E déplore, quant à lui, le manque de soutien financier, autant de la part du gouvernement que des entreprises privées. India-F-C insiste, pour sa part, sur le caractère dysfonctionnel et instable du « *business model* » de l'esport, comparativement à celui d'autres sports ou industries, en raison de sa dépendance aux éditeurs de jeux, des variations de modèle d'une équipe à l'autre, de l'impossibilité de vendre des billets ou du contenu médiatique et des faibles revenus qui font fuir les commanditaires et plongent actuellement le milieu dans un « *eSport Winter* ». Bravo-H-I explique, quant à lui, qu'il y a un retard considérable au Québec, comparativement à l'Europe, à l'Asie et aux États-Unis, en ce qui concerne la rentabilité des sports électroniques. Jusqu'à récemment, il y avait une bulle spéculative autour des esports. De nombreux·ses investisseur·euse·s ont engagé des ressources financières considérables dans le milieu en pensant faire de l'argent rapidement pour finalement réaliser que ce n'est pas payant et se retirer. Ceci a occasionné beaucoup de coupures dans le sport électronique, en termes de revenus, de production, d'équipes et de ligues. Ceci a également laissé un énorme manque à combler sur le plan des investissements, ce qui a ouvert la porte à l'Arabie saoudite.

#### 4.3.4 Les problèmes d'intégrité

Il existe enfin, selon certain·e·s participant·e·s, des problèmes liés à l'éthique dans le domaine du sport électronique. Un·e participant·e, que nous ne nommerons pas pour protéger sa réputation, croit qu'il est déplorable, sur le plan moral, qu'on accepte de financer le sport avec de l'argent qui provient de l'Arabie saoudite, soit un pays où les droits de l'homme (et de la femme) sont constamment bafoués. Iel précise en outre que cette situation génère des « divisions » au sein de la communauté esportive.

Selon deux participant·e·s, en outre, il existe dans certains tournois et certaines ligues de tous les niveaux, mais surtout de niveau amateur (Hotel-F-I), des « trucs un peu *sketch* » (Delta-H-C) « qu'on ne devrait jamais accepter », comme du favoritisme envers certain·e·s équipes de la part des organisateur·rice·s, de la corruption d'équipes qui sont payées pour

perdre, des équipes qui utilisent des « *hacks* » lors des parties et des organisations qui ne payent pas leurs joueur·se·s. Il·elle·s attribuent ces problèmes à plusieurs facteurs, mais surtout au manque de « modération » (Delta-H-C) et de conséquences pour ceux·celles qui s'adonnent à ces pratiques malhonnêtes, ainsi qu'à la disparité des ressources et de l'encadrement d'une organisation à l'autre.

#### 4.4 Statut des esports

À la question « considères-tu les compétitions de jeux vidéo comme un sport? », qui a d'ailleurs provoqué un agacement palpable chez plusieurs répondant·e·s visiblement habitué·e·s de se la faire poser, la majorité répond par l'affirmative (Charlie-H-I, Delta-H-C, Echo-H-E, Golf-H-E, Hotel-F-I et Juliet-H-E). Toutefois, leurs éléments de justifications sont différents. Par exemple, Echo-H-E considère les sports électroniques comme la même chose qu'un sport traditionnel, puisqu'il faut être en forme physiquement et mentalement pour performer. Pour Golf-H-E, il s'agit d'un sport dès qu'une activité est encadrée; même les compétitions qui se font sur le programme Excel devraient être considérées comme un sport. Alpha-F-I se dit, quant à elle, biaisée sur la question, car la reconnaissance des compétitions de jeux vidéo comme un sport serait à son avantage au niveau du financement et des législations.

Pour Bravo-H-I et India-F-C, la reconnaissance des compétitions de jeux vidéo comme un sport n'est pas importante. Bravo-H-I voit « beaucoup plus de points en commun » entre les deux « que les gens voudraient l'admettre », mais il reconnaît l'existence de différences, notamment en ce qui concerne le besoin de préparation physique. Puisque, ultimement, « cela ne change rien à [s]on métier », il se dit prêt à accepter les différentes opinions à ce sujet. Quant à India-F-C, tant que les joueur·se·s sont considéré·e·s et reconnu·e·s comme des athlètes à part entière, ayant une discipline de vie au même titre que les athlètes de sport traditionnel, il lui importe peu que le sport électronique soit reconnu comme un « vrai » sport.

Foxtrot-H-I est le seul à considérer le sport électronique comme une « discipline » plutôt qu'un sport. Selon lui, les cyberathlètes sont des gens ultras disciplinés avec une routine équilibrée et beaucoup de détermination, mais pas nécessairement des sportifs.

#### 4.5 Inclusion des sports électroniques aux Jeux olympiques

La question « les sports électroniques devraient-ils être une discipline olympique? » a obtenu des avis partagés de la part de nos répondant·e·s. Il faut préciser que les entretiens ont tous eu lieu durant le mois de juin 2024, soit avant que le CIO annonce la création des « Jeux olympiques de l'e-sport ».

Trois participant·e·s sont d'avis que les esports ont leur place aux JO. Pour Juliet-H-E, l'existence de compétitions internationales par pays aurait sa place dans l'écosystème actuel. Echo-H-E mentionne qu'il serait bénéfique pour tous les partis d'avoir des sports électroniques aux JO, surtout sur le plan du « marketing » pour faire connaître la discipline, grossir les divers secteurs, aller chercher plus de commandites, etc. Quant à Foxtrot-H-I, il est d'accord avec l'inclusion des sports électroniques aux JO, mais pas avec leurs restrictions aux jeux vidéo qui simulent les sports traditionnels.

Pour Alpha-F-I et Charlie-H-I, qui semblent relativement indifférents à l'enjeu, la réponse est « pourquoi pas? », au sens où rien ne justifie leur exclusion des JO. India-F-C est, pour sa part, mitigée, car même si les sports électroniques n'ont pas besoin des JO pour prospérer, leur inclusion dans cet événement international de grande renommée aiderait à légitimer la pratique, surtout auprès des politicien·ne·s et dans les pays où les JO ont encore une grande importance culturelle.

De l'autre côté du spectre, Bravo-H-I, Delta-H-C, Golf-H-E et Hotel-F-I répondent par la négative même s'il·elle·s ne sont pas fermement opposé·e·s à l'inclusion des sports électroniques aux JO. Les deux premiers associent les JO à des prouesses physiques dans le cadre desquels les athlètes mettent leur corps à rude épreuve et dépassent leurs limites sur le plan physique. C'est pourquoi Hotel-F-I privilégierait plutôt la tenue d'un événement équivalent, mais destiné aux « compétitions cognitives ». Bravo-H-I mentionne que les sports électroniques sont trop « accessibles » pour les JO; ce n'est pas tout le monde qui peut essayer facilement le ski acrobatique, mais n'importe qui peut jouer à *League of Legends* (Riot Games, 2009). Lui et Delta-H-C défendent l'idée que les sports électroniques n'ont pas besoin des JO pour se développer et que c'est plutôt l'inverse. De manière similaire, Golf-H-E trouve que les sports électroniques peuvent faire quelque chose de mieux de leur côté, d'autant plus qu'ils seraient difficiles à intégrer aux JO.

Les participant·e·s qui considèrent les sports électroniques comme des « sports » proprement dits ne sont pas nécessairement plus enclins à (ou plus motivés par) leur inclusion aux JO, certain·e·s sous prétexte que cet événement devrait être réservé à la glorification de la performance physique. Les principales motivations des participant·e·s pour inclure les sports électroniques aux JO sont liées à leur légitimation et à leur visibilité. Toutefois, aucun·e répondant·e ne semble croire que les esports ont « besoin » des JO pour prospérer.

À la sous-question « quels sont les obstacles à cette intégration comparativement à l'intégration des sports traditionnels dans les Olympiques? », plusieurs des réponses recourent les enjeux importants des sports électroniques mentionnés par les participant·e·s eux·elle·s-mêmes au début de l'entrevue. D'abord, celui de la légitimité. Pour Alpha-F-I et Juliet-H-E, les compétitions de jeux vidéo ne sont pas assez « démocratisées » dans notre culture, au sens d'être accessibles, connues et acceptées. Il y a encore trop de gens qui en ont une vision négative. Pour Echo-H-E et Foxtrot-H-I, l'obstacle principal est que la majorité des gens ne considère pas les sports électroniques comme un sport. Quant à India-F-C, elle précise que certains types de jeux vidéo, comme les jeux de tirs à la première personne auquel appartient le populaire *Counter-Strike 2* (Valve, 2023), vont à l'encontre de la mentalité des JO basée sur l'idée que tous les pays font la paix pendant quelques semaines.

Les autres enjeux évoqués par Golf-H-E sont ceux du manque de structures et du pouvoir des studios : les sports traditionnels ont des « régies sportives » qui permettent de réguler et de coordonner les différents niveaux de compétitions alors que, dans le cas des sports électroniques, ce sont les éditeurs de jeux vidéo qui jouent ce rôle ou empêchent la création de régies. C'est le cas, par exemple, du studio Riot Games qui interdit formellement toute mise en place de régie sportive pour son jeu *League of Legends* (Riot Games, 2009).

#### 4.6 Inclusion des sports électroniques dans les établissements d'enseignement

À la question « Les sports électroniques ont-ils leur place dans les établissements étudiants? », les réponses sont unanimement positives et reposent sur trois raisons différentes. Pour la moitié des répondant·e·s, rattaché·e·s à différents secteurs d'activité, l'inclusion des sports électroniques dans les établissements d'enseignement permet d'« encadrer » la discipline (Alpha-F-I, Charlie-H-I, Delta-H-C, India-F-C, Juliet-H-E) en l'enseignant aux jeunes avec l'aide de professionnel·le·s (Echo-H-E), de les encourager à bien vivre leur

passion (Delta-H-C), de jouer en équipe (India-F-C) et de se développer de manière saine dans le milieu en intégrant notamment des exercices physiques dans leurs entraînements (Juliet-H-E). D'autres répondant·e·s, majoritairement rattaché·e·s au secteur de l'instruction scolaire, font valoir que les sports électroniques sont d'excellents outils pour contrer le décrochage scolaire (Golf-H-E, Bravo-H-I), motiver les jeunes à bien performer à l'école (Bravo-H-I) et aborder les enjeux de santé mentale en leur offrant une activité qui les intéresse (Foxtrot-H-I). Pour Hotel-F-I, le sport électronique est en lien direct avec ce que le ministère de l'Éducation essaie de promouvoir dans les établissements d'enseignement grâce aux aptitudes qu'il permet de développer (e.g. analyse de problèmes, résolution de conflits, ouverture d'esprit, ouverture sur le monde, etc.).

Quant aux conditions avec lesquelles cette inclusion devrait se faire, les participant·e·s rattaché·e·s au secteur de l'instruction scolaire insistent sur le fait que la pratique doit être encadrée. Par exemple, Alpha-F-I mentionne qu'il doit absolument y avoir une structure avec des adultes qui fournissent un encadrement et du contenu spécialisé. Foxtrot-H-I abonde dans le même sens : se contenter d'ouvrir un local et de regarder les jeunes jouer à des jeux vidéo est loin d'être suffisant. Hotel-F-I va même jusqu'à dire qu'il y a de grosses lacunes dans ce qui se fait actuellement au Québec : puisqu'il n'y a pas de standard ni de formation pour être un·e entraîneur·se dans un établissement d'enseignement, n'importe qui peut tenir ce rôle.

Quant aux conditions d'admission aux divers programmes sportifs, Charlie-H-I ne croit pas que ce soit nécessaire, alors que Delta-H-C est d'accord avec le principe de maintenir une certaine moyenne des notes pour pouvoir rester dans ces programmes, comme c'est le cas dans les programmes sports-études traditionnels.

#### 4.7 Pouvoir des studios de jeu dans l'écosystème sportif

À la question « quelle est la place des studios de jeux vidéo dans le milieu des sports électroniques », plusieurs répondant·e·s répondent que les studios ont énormément de pouvoir et considèrent cela problématique.

Comme l'explique Alpha-F-I, sans studios, il n'y a pas de jeux vidéo, et sans jeux vidéo, il n'y a pas de sports électroniques. Tel que le souligne Golf-H-E, le fait que les jeux vidéo soient créés par des compagnies privées crée une énorme différence avec les sports

traditionnels. Pour Charlie-H-I, « l'une des raisons pour lesquelles les sports [traditionnels] sont démocratiques et faciles à enseigner, c'est parce qu'il n'y a pas de studios privés qui gouvernent leur évolution ». Il existe certes des fédérations sportives, continue-t-il, mais personne ne peut empêcher des gens d'organiser des événements de sports traditionnels lorsqu'ils en ont envie. Or, les éditeurs ont ce pouvoir, car ils détiennent la propriété intellectuelle sur leurs jeux. India-F-C fait un constat semblable : l'écosystème sportif est dépendant de la manière dont les studios veulent gérer leurs jeux. Selon Foxtrot-H-I et Juliet-H-E, il a deux approches du côté des studios : celle où le studio investit des ressources (e.g. financière, matérielles, humaines, etc.) et contrôle leur scène sportive, et l'autre où le studio n'investit pas et laisse d'autres instances contrôler les tournois faits avec leurs jeux. Quelques participant·e·s mentionnent l'exemple du studio Riot Games qui a un quasi-monopole sur les aspects compétitifs de ses jeux, allant parfois jusqu'à interdire des événements locaux et des petits tournois en ligne. Bravo-H-I précise même que les studios ont le pouvoir d'envoyer des mises en demeure pour faire retirer un jeu d'un tournoi et que c'est déjà arrivé dans le passé.

Selon Echo-H-E, c'est souvent l'équipe de marketing du studio qui décide d'investir dans les sports électroniques et de contrôler le déroulement des compétitions. Charlie-H-I, India-F-C et Golf-H-E mentionnent eux·elles aussi qu'orchestrer des compétitions autour d'un jeu est un outil de marketing pour les studios. Pour Charlie-H-I, le marketing est d'ailleurs l'un des grands problèmes avec les jeux vidéo en général. À ses yeux, les pratiques de vente en ligne peuvent être prédatrices, surtout lorsqu'elles s'adressent à des jeunes qui n'ont pas de « littératie économique »<sup>7</sup> : « si on regarde objectivement les différentes méthodes de vente des compagnies de jeux vidéo, c'est le Monsanto<sup>8</sup> du numérique. C'est vraiment très prédateur, c'est très toxique. Ça met en place des choses qui sont extrêmement violentes pour la psyché de l'individu ». Dans les sports électroniques, précise-t-il, les techniques de marketing « prédatrices », comme des systèmes de coffres à butin et de progression des personnages qui donnent un avantage considérable à ceux·celles qui déboursent du vrai argent (Solorzano, 2018), sont généralement moins présentes, parce qu'elles ont généré de vives réactions négatives chez les acteurs du milieu (Solorzano, 2018).

---

<sup>7</sup> La littératie numérique est « une vaste capacité de participer à une société qui utilise la technologie des communications numériques » dans de multiples milieux. Elle comprend les trois compétences suivantes : utiliser, comprendre et créer (Morin, 2019).

<sup>8</sup> Monsanto est une compagnie américaine agroalimentaire qui accumule les scandales depuis 1947, dont celui d'avoir causé des problèmes de santé à la population (Seelow, 2012).

Avec le pouvoir viennent de grandes responsabilités. Plusieurs participant·e·s, rattaché·e·s à différents secteurs, mentionnent que les studios ont le devoir de mettre à jour leur jeu régulièrement afin qu'il reste engageant pour les joueur·se·s et les spectateur·rice·s, pour stimuler la compétition (Delta-H-C), pour qu'il demeure équilibré (Alpha-F-I) ou pour qu'il soit adapté à l'évolution des esports de manière générale (Bravo-H-I). Les studios occupent donc un grand rôle pour assurer la pérennité et le développement des scènes amateurs et communautaires (Golf-H-E et Juliet-H-E).

Pour Echo-H-E et India-F-C, l'un des aspects les plus problématiques est le manque d'équité dans le partage des revenus de la part des studios. Les studios sont les seuls qui font véritablement de l'argent avec le sport électronique, entre autres parce qu'ils vendent des objets cosmétiques en ligne et d'autres articles promotionnels aux fans. De plus, ils limitent les options de financement des tiers partis, comme les équipes professionnelles et les organisateur·trice·s de tournois, en contrôlant les commandites ou les droits de diffusions. Pour cette raison, les tiers partis ont de la difficulté à survivre. Cela fait écho aux propos de Taylor (2018) qui explique que, historiquement, c'étaient les éditeurs de jeux qui payaient les gens pour organiser et diffuser des événements, alors que, maintenant, c'est l'inverse.

À la sous-question « les droits de propriété intellectuelle ont-ils une influence sur ce milieu? », certain·e·s participant·e·s évoquent des conséquences négatives et d'autres des conséquences positives. Seul Foxtrot-H-I est d'avis que ces droits n'ont pas de conséquences sur les esports, alors que Juliet-H-E admet ne pas s'y connaître sur la question.

Le problème, pour Delta-H-C, Bravo-H-I et Hotel-F-I, c'est que les studios peuvent empêcher les joueur·se·s de créer des ligues ou du contenu médiatique autour de leur jeu. Or, les joueur·se·s n'aiment pas que leur liberté soit restreinte. Selon eux·elles, la collaboration entre les communautés de joueur·se·s et les studios est nécessaire pour que le sport électronique soit viable.

Pour Golf-H-E, les droits de propriété intellectuelle ont une influence dans le milieu « parfois positive, parfois négative ». Il donne toutefois l'exemple peu reluisant du coût démesuré de la franchise imposée à la scène d'*Overwatch* qui a provoqué son effondrement. Pour donner plus de contexte à cet exemple, Activision Blizzard, le studio possédant le jeu *Overwatch*, avait fixé, en 2016, le coût d'attribution d'une franchise pour exploiter le jeu

dans la scène compétitive internationale à 20 millions de dollars américains. Ce système n'était toutefois pas rentable pour les franchisés, qui auraient majoritairement voté, en 2023, en faveur de la fermeture de la ligue (Chalk, 2023).

À l'autre bout du spectre, Echo-H-E considère la propriété intellectuelle des éditeurs sur les jeux comme étant « très importante ». Pour lui, c'est une « bonne chose » que les éditeurs mettent en place des lignes directrices, car cela assure qu'il n'y a pas des « trucs étranges » qui soient faits avec les jeux.

#### 4.8 Mode de financement

Aux questions « comment les principaux tournois, les ligue de sports électroniques, les projets en esports sont-ils financés? » et « que penses-tu de ce mode de financement? », l'ensemble des réponses est plutôt négatif.

##### 4.8.1 Investissements des commanditaires

Plusieurs des répondant·e·s évoquent la grande variété de sources de revenus possibles (e.g. vente de billets réels et virtuels, vente de marchandise réelle et virtuelle, commandite, sociofinancement, investissement, etc.), mais la majorité perçoit les commanditaires comme l'une des sources principales de financement et voit cela comme un problème pour les compétitions de niveau amateur, parce qu'elles n'arrivent pas à en attirer et ne peuvent compter que sur des bénévoles. Foxtrot-H-I déplore en outre que les commanditaires soient trop souvent des producteurs de produits néfastes, comme des boissons énergisantes ou des jeux vidéo axés sur les coffres à butins.

Pour Alpha-F-I, Hotel-F-I et Juliet-H-E, il est difficile d'aller chercher de grandes sources de financement, parce que le milieu en est encore à ses balbutiements et que les sports électroniques ne sont pas aussi bien établis que les sports traditionnels. Selon Alpha-F-I, les « grosses organisations » qui souhaitent développer le sport électronique le font pour avoir éventuellement un retour sur investissement ou dans un but de marketing. Cette opinion est partagée par Echo-H-E et Bravo-H-I. Rappelons que, selon ce dernier, le sport électronique est dans une « très grosse bulle [spéculative] » depuis environ cinq ans. Des centaines de millions de dollars ont été investis dans l'espoir que le milieu soit un nouvel Eldorado, mais concrètement, le sport électronique n'est pas rentable. Ainsi, tous les investisseurs majeurs

sont en train de se retirer en masse, ce qui a permis à l'Arabie saoudite d'acheter une grande partie de l'industrie du sport électronique. Rappelons également qu'India-F-C utilise l'expression « *esports winter* » pour décrire ce phénomène en mentionnant que l'industrie n'a pas encore trouvé un modèle d'affaires qui soit réellement viable.

#### 4.8.2 Investissement de l'Arabie saoudite

À la sous-question « que penses-tu de l'achat, par l'Arabie saoudite, d'une multitude d'organisations importantes dans le milieu des esports? », la majorité des réponses étaient négatives et les autres, mitigées ou positives. Compte tenu de la sensibilité de la question et du fait que les réponses pourraient avoir une incidence sur la carrière des répondant·e·s, cette section est complètement anonymisée. Rappelons que les entrevues ont eu lieu après l'annonce, en juin, du partenariat financier entre les Esports Awards et l'Esports World Cup (Maas, 2024), mais avant l'annonce du CIO (2024) sur les Jeux olympiques de l'esports.

Six participant·e·s ne voient pas l'arrivée de l'Arabie saoudite dans les esports d'un bon œil. Deux d'entre eux·elles parlent directement de « *sportswashing* » dans la mesure où le pays essaye « de redorer un peu son image envers le public [...] après l'avoir fait avec le tennis et le golf ». L'un·e trouve que la communauté est « hypocrite » d'accepter l'argent de l'Arabie saoudite, car cela va à l'encontre de ce qui est moralement acceptable, et s'insurge qu'elle n'ait, au fond, pas le choix de le faire. Trois répondant·e·s mentionnent que, en affaires, les compagnies n'ont pas de morale; alors il n'est pas surprenant qu'elles acceptent de l'argent provenant de n'importe où. Pour trois autres participant·e·s, c'est courir le risque que l'Arabie saoudite devienne un monopole qui pose problème, car cela lui permettrait d'imposer ses valeurs à l'écosystème. L'un·e d'eux·elles dit ne pas comprendre pourquoi l'Arabie saoudite investit autant dans le domaine, parce que le sport électronique ne génère pas tant d'argent.

Un·e participant·e semble plus mitigé·e sur la question. Selon lui·elle, il y a un « dilemme à accepter de l'argent "sale" [guillemets faits avec les mains] », mais cet argent pourrait énormément aider le milieu. Trois répondant·e·s sont plus optimistes par rapport aux achats de plusieurs sociétés du domaine faits par le royaume. L'un·e d'eux·elles dit n'avoir rien contre, à première vue, car l'injection de plus d'argent peut potentiellement aider le marché si c'est bien fait. Deux autres mentionnent que travailler avec des gens ayant des valeurs

différentes pourrait faire changer graduellement les mentalités en Arabie saoudite. L'un·e d'eux·elles voit les investissements de l'Arabie saoudite d'un œil favorable, car ils auront, selon lui, peu d'impacts sur les prises de décision et permettront de faire grossir l'industrie.

#### 4.8.3 Investissement de Tencent

À la sous-question « que penses-tu de l'achat, par la compagnie chinoise Tencent, d'une multitude de studios faisant des jeux compétitifs? », les réponses sont encore plus majoritairement négatives. Pour la même raison que la section précédente, cette section est complètement anonymisée.

Un·e seul·e répondant·e voit les investissements de Tencent comme une bonne chose, parce qu'ils aident à faire grossir l'industrie du sport électronique. Un·e autre est plutôt neutre sur la question et voit ces investissements comme rien de plus qu'une tentative normale d'une compagnie de faire plus d'argent.

Tou·te·s les autres répondant·e·s ont une opinion défavorable sur les investissements de Tencent dans le domaine. Pour cinq d'entre eux·elles, l'enjeu principal est le risque de monopole; étant donné que les éditeurs sont ceux qui ont le plus de pouvoir dans le milieu sportif, il ne faudrait pas, en plus, que tout soit contrôlé par une seule entité. Trois répondant·e·s mentionnent d'ailleurs les licenciements massifs qui ont eu lieu dans l'industrie du jeu vidéo en raison de la centralisation des ressources.

Deux répondant·e·s mettent de l'avant les enjeux éthiques en Chine (aussi pointée du doigt par la communauté internationale pour son non-respect des droits humains et de la démocratie). Trois autres sont plutôt préoccupé·e·s par les problèmes que cela pourrait occasionner sur le plan de la cybersécurité et du respect de la vie privée, un aspect auquel nous n'avions pas pensé en posant la question. Par exemple, Tencent serait légalement obligé de donner les données personnelles des joueur·se·s au gouvernement chinois si ce dernier le demandait. L'un·e de ces répondant·e·s mentionne même les risques d'espionnage ou d'influence culturelle de Tencent sur les studios que la compagnie possède. Par exemple, après son rachat par Tencent, le studio Riot Games a ajouté dans certains de ses jeux des mécaniques de rentabilisation populaires en Asie, telles que des microtransactions basées sur le hasard.

## 4.9 Bienfaits des sports électroniques

À la question « quels bienfaits la pratique des sports électroniques peut-elle apporter? », tou-te-s les participant-e-s évoquent spontanément une grande variété d'effets positifs, en complétant parfois avec des exemples et des anecdotes vécues. Certains bénéfiques comme la socialisation, de même que le développement de qualités, de compétences sociales et d'aptitudes cognitives reviennent plus souvent.

Huit participant-e-s, dont tou-te-s ceux-celles du domaine de l'instruction scolaire, traitent de la socialisation, en ligne ou en présentiel, qui permet: d'acquérir un sentiment d'appartenance à une communauté, de briser l'isolement, de sortir de sa coquille ou de se faire des amis (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Charlie-H-I, Foxtrot-H-I, Golf-H-E, Hotel-F-I, India-F-C, Juliet-H-E). Sept participant-e-s, dont presque tou-te-s ceux-celles du domaine de l'instruction scolaire, identifient des bienfaits sur les plans psychologique ou moral impliquant le développement de qualités comme : la persévérance, le dépassement de soi, la capacité à se faire des attentes réalistes, la capacité d'autoévaluation, l'humilité, la gestion des émotions, de l'échec du stress et de l'anxiété, la connaissance de ses forces et faiblesses, la focalisation de l'attention (pour les TDAH), le respect et la bonté (Charlie-H-I, Delta-H-E, Foxtrot-H-I, Golf-H-E, Hotel-F-I, Bravo-H-I, Juliet-H-E). Cinq répondant-e-s, principalement ceux-celles du domaine de l'instruction scolaire, rapportent des bénéfices sur le développement de compétences sociales comme : la communication, le travail d'équipe et le leadership (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Foxtrot-H-I, Hotel-F-I, Echo-H-E). Quatre répondant-e-s des secteurs de l'instruction scolaire et de l'événementiel évoquent des bénéfices sur le développement d'aptitudes cognitives comme le sens de l'observation, l'esprit de stratégie et de déduction, les réflexes, la dextérité et autres « *soft skills* » qui permettent de se garder « mentalement *sharp* » (Alpha-F-I, Foxtrot-H-I, Juliet-H-E, Echo-H-E).

Parmi les bienfaits moins souvent rapportés figurent l'acquisition d'une meilleure discipline de vie (gestion de son horaire, bonnes habitudes sur le plan de la nutrition et du sommeil pour ne pas se surmener, etc.) (Bravo, H-I, Delta, H-E, India-F-C); le renforcement de l'estime de soi (autovalorisation et sentiment de réussite, d'accomplissement et de fierté) (Alpha-F-I, Foxtrot-H-I, Delta-H-E); le rattachement scolaire des jeunes qui « ne s'insèrent pas dans le moule » (Hotel-F-I, India-F-C); l'amélioration de la posture sur un poste d'ordinateur

(Bravo-H-I), l'apprentissage d'une langue seconde (Juliet-H-E) et le développement de compétences avec les technologies qui peut aider à intégrer le marché du travail (Echo-H-E). Il est intéressant de constater que tou-te-s les répondant-e-s du milieu de l'instruction scolaire en avait particulièrement long à dire sur les bienfaits des esports et qu'il-elle-s pensaient souvent ces bienfaits en lien avec leur travail dans les établissements d'enseignement.

À la sous-question « comment peut-on optimiser ces bienfaits? », huit participant-e-s sur dix répondent : avec l'« encadrement » de la pratique des athlètes, incluant parfois la gestion des émotions, le développement de soi ou les activités d'apprentissage. Bravo-H-I, Echo-H-E, Golf-H-E, Hotel-F-I et India-F-C relèvent les effets positifs de l'encadrement fait dans les écoles, parce que cela permet d'aider les étudiant-e-s qui sont seul-e-s avec leur problème d'écran, par exemple, ou encore de les motiver à rester à l'école. Hotel-F-I et Charlie-H-I parlent d'un besoin d'établir chez l'athlète un « cursus » lui permettant d'optimiser les développements de ses compétences. Alpha-F-I met l'accent sur l'aspect bienveillant de cet encadrement en ajoutant qu'il est important de valoriser la réussite des joueur-se-s. Pour Foxtrot-H-I et Hotel-F-I, il est important de mieux outiller les adultes, que ce soit les parents ou les entraîneur-se-s, car c'est généralement eux-elles qui encadrent les joueur-se-s.

Delta-H-C est le seul qui attribue plutôt la responsabilité d'optimiser les bienfaits des esports aux cyberathlètes eux-elles-mêmes, lequel-le-s, à l'instar des athlètes de sports traditionnels, doivent apprendre à bien gérer leur pratique et à faire attention aux aspects suivant : « mental, nutrition, sommeil, gestion d'horaires, gestion des émotions, gestion de stress, son apport dans son équipe, etc. ». Finalement, selon Echo-H-E, India-F-C et Golf-H-E, le gouvernement pourrait en faire davantage pour offrir son soutien à l'écosystème en débloquant des ressources, en offrant des subventions et en aidant les écoles.

#### 4.10 Effets négatifs des sports électroniques

À la question « quels problèmes la pratique des sports électroniques peut-elle engendrer? », tou-te-s les répondant-e-s en énumèrent plusieurs. Néanmoins, le manque d'équilibre dans la pratique du jeu vidéo et la cyberdépendance qu'elle peut causer sont les deux problèmes qui reviennent le plus souvent.

Huit participant·e·s rapportent des effets négatifs liés à la santé psychologique, tels que la cyberdépendance, l'excès de colère et les troubles anxieux (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Charlie-H-I, Delta-H-C, Echo-H-E, Foxtrot-H-I, Golf-H-E, et India-F-C). Huit participant·e·s nomment des enjeux de santé physique comme la sédentarité, les blessures physiques, le manque d'hygiène, le manque de sommeil ou l'embonpoint (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Charlie-H-I, Delta-H-C, Foxtrot-H-I, Golf-H-E, India-F-C, et Juliet-H-E). Pour tous les enjeux psychologiques et physiques, les répondant·e·s blâment généralement une pratique excessive du jeu vidéo et un temps d'écran démesuré.

Alpha-F-I, Charlie-H-I, Hotel-F-I, et Juliet-H-E décrivent également des effets négatifs liés aux interactions sociales en ligne, tels que le risque de subir de la toxicité et de la cyberintimidation. Charlie-H-I mentionne, pour sa part, que l'illusion de pouvoir devenir professionnel·le conduit certain·e·s joueur·se·s à faire trop de sacrifices pour leur carrière en sport.

À la sous-question « comment peut-on prévenir ces problèmes? », l'idée de l'encadrement revient à nouveau chez la très grande majorité des répondant·e·s. Delta-H-C et Bravo-H-I expliquent, par exemple, qu'un meilleur encadrement permet d'éviter que les athlètes s'entraînent 14 heures par jour jusqu'à l'épuisement en les éduquant sur l'importance de la forme physique. Echo-H-E, Foxtrot-H-I et India-F-C spécifient que, pour être en mesure de prévenir les problèmes et de faire un encadrement adéquat, il serait nécessaire de bénéficier davantage de ressources de la part du gouvernement ou des établissements d'enseignement.

#### 4.11 Santé physique

À la question « y a-t-il des enjeux liés à la santé physique dans le milieu des sports électroniques? », la moitié des répondant·e·s (Alpha-F-I, Charlie-H-I, Delta-H-C, Golf-H-E et India-F-C) mentionnent la « sédentarité » en lien avec le fait qu'il n'est pas sain de rester trop longtemps en position assise devant un ordinateur. Foxtrot-H-I précise que les sports peuvent engendrer des problèmes d'embonpoint et des problèmes liés à la lumière bleue des écrans. Quatre répondant·e·s évoquent les blessures physiques causées par une pratique intensive du jeu vidéo impliquant la répétition des mêmes mouvements, telles que les syndromes du tunnel carpien ou les tendinites (Charlie-H-I; Delta-H-C; Echo-H-E) pouvant donner lieu à des douleurs « insupportables » (India-F-C).

Plusieurs d'entre eux·elles précisent toutefois que ces problèmes ne sont pas uniques au domaine des sports. Selon Charlie-H-I, le mode de vie sédentaire est imposé à longueur de journée aux jeunes dans les écoles et aux travailleur·se·s dans les bureaux. Dans le même ordre d'idée, Golf-H-E mentionne que les problèmes de sédentarité sont liés au travail à l'ordinateur et non uniquement à la pratique des jeux vidéo. Même chose pour les syndromes du tunnel carpien; les secrétaires et les réceptionnistes en ont aussi beaucoup (Charlie-H-I). Il y a donc un double standard et un sentiment de « fin du monde » lorsqu'il s'agit des jeux vidéo (Charlie-H-I). Juliet-H-E déplore que les sports électroniques aient une réputation négative, parce que les joueur·se·s sont assis·e·s pour pratiquer leur sport et qu'il n'y a pas une activité physique au même titre que dans les sports traditionnels.

À la sous-question « comment peut-on prévenir ces problèmes? », l'encadrement et l'éducation sont encore mentionnés, car ils favorisent : le recours à des meubles ergonomiques (Charlie-H-I), l'accès à de l'information sur les bonnes pratiques (India-F-C) l'inclusion d'étirements (Delta-H-C et Golf-H-E) ou d'activités physiques dans les entraînements (Juliet-H-E).

#### 4.12 Isolement social

À la question « y a-t-il des enjeux liés à l'isolement social dans le milieu des sports électroniques? », sept participant·e·s répondent par l'affirmative en apportant souvent certaines nuances (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Charlie-H-I, Delta-H-C, Golf-H-E, Hotel-F-I, Juliet-H-E).

Parmi les facteurs qui influencent, selon eux·elles, les risques d'isolement social figurent les jeux solos (Alpha-F-I, Charlie-H-I, Foxtrot-H-I Golf-H-E, Hotel-F-I et India-F-C) et la possibilité de compétitionner de chez soi sans avoir de contact en face-à-face (Alpha-F-I, Delta-H-C et Juliet-H-E). Hotel-F-I précise toutefois que les joueur·se·s qui jouent en équipe avec des ami·e·s ne se sentent pas isolé·e·s, même s'il·elle·s ne sont pas ensemble physiquement. Bravo-H-I et Charlie-H-I spécifient, quant à eux, qu'un sacrifice d'activités sociales est nécessaire dès qu'une personne décide d'être sérieuse et d'atteindre le meilleur rang possible dans une quelconque activité pouvant être pratiquée de manière solitaire, comme les jeux vidéo ou la peinture. Pour Delta-H-C, l'absence de contact humain physique est un enjeu de plus en plus important, mais qui n'est pas propre au domaine des jeux vidéo.

En effet, les jeunes appartenant à la « génération médias sociaux passent de plus en plus de temps à regarder Twitter, TikTok, YouTube, Instagram, plutôt qu'à se connecter physiquement avec d'autres humains ».

Selon trois autres répondant·e·s, le problème de l'isolement social dans le milieu des sports électroniques est exagéré. De leur point de vue, le principe même de la compétition est de jouer contre quelqu'un, et la pratique de ces jeux se fait en équipe la grande majorité du temps (India-F-C). Autrement dit, la nature même des esports fait en sorte que les gens interagissent et se rencontrent dans des événements (Echo-H-E et Foxtrot-H-I). Selon Golf-H-E, la pratique du jeu vidéo était, autour de 2010-2015, considérée comme une activité pour les *geeks* solitaires, alors que, aujourd'hui, de plus en plus de gens reconnaissent qu'il s'agit d'une activité d'équipe.

Bref, la majorité des répondant·e·s admettent que l'isolement social peut être un problème dans certains cas, mais précisent que les jeux vidéo ne sont pas les seuls médias ou les seuls sports à causer ce problème. Quant aux autres répondant·e·s, il·elle·s trouvent que la prévalence de ce problème est surestimée.

À la sous-question « comment peut-on prévenir ces problèmes? », l'encadrement et l'éducation sont une fois de plus mentionnés par plusieurs répondant·e·s. Pour Bravo-H-I, les institutions scolaires, comme celle dans laquelle il œuvre, peuvent jouer ce rôle. Pour sa part, Juliet-H-E est d'avis que la famille et les ami·e·s sont en mesure de faire cet encadrement. Dans le même ordre d'idée, Delta-H-C croit que les parents devraient jouer ce rôle en donnant à leurs jeunes accès aux jeux vidéo sous certaines conditions, comme celle d'avoir un minimum d'interactions en personne avec leurs ami·e·s. Selon Golf-H-E, cet encadrement pourrait provenir des studios de développement eux-mêmes afin d'aider les joueur·se·s ayant des problèmes de santé mentale ou ayant tendance à s'évader dans les jeux vidéo.

#### 4.13 Cyberdépendance

À la question « y a-t-il des enjeux liés à la cyberdépendance dans le milieu des sports électroniques? », presque tou·te·s les répondant·e·s admettent que oui, mais en apportant des nuances. Par exemple, Charlie-H-I, Delta-H-C et India-F-C reconnaissent que la cyberdépendance existe dans le milieu, mais elle existe tout autant dans celui des médias

sociaux ou dans celui d'autres technologies qui requièrent l'utilisation d'écrans. India-F-C mentionne également que boire de l'alcool et aller au casino peuvent causer des dépendances, mais que ces activités sont « très bien acceptées », sous-entendant que cela devrait aussi être le cas des jeux vidéo.

Plusieurs participant·e·s pensent que les jeux vidéo peuvent facilement devenir le centre de « ta vie » (Juliet-H-E), de « ton monde » (Foxtrot-H-I) et empiéter sur l'école, le travail ou d'autres activités faisant partie d'une bonne hygiène de vie (e.g. la qualité du sommeil, une alimentation saine, de l'activité physique, etc.) (Alpha-F-I). Cela dit, Foxtrot-H-I rappelle qu'il y a beaucoup de zones grises lorsqu'il s'agit d'identifier correctement quel comportement relève de la cyberdépendance. Selon lui, les personnes à risque de développer une dépendance aux jeux vidéo sont non seulement celles qui veulent devenir des professionnel·le·s et qui manquent d'encadrement, mais aussi celles qui utilisent le jeu vidéo pour combler des lacunes dans leur vie. Dans le même ordre d'idée, Golf-H-E précise que les amateur·rice·s de jeux vidéo, qu'il·elle·s s'adonnent à leur pratique de façon récréative ou compétitive, sont à risque de devenir cyberdépendant·e·s, mais pas plus que quelqu'un avec des problèmes de santé mentale qui cherche une échappatoire. Pour Delta-H-C, ce n'est pas les jeux vidéo en soi qui rendent accros (sauf peut-être ceux qui comportent des mécaniques de « *gambling* »), mais une pratique de jeu qui n'est pas bien gérée sur le plan de « l'horaire et de la prévention ». Bravo-H-I attribue cette mauvaise gestion au fait que beaucoup de gens pensent encore qu'il faut absolument jouer tout le temps pour devenir bon.

Hotel-F-I est la seule à penser qu'il n'y a pas de problème de cyberdépendance dans les sports électroniques, même s'il peut y avoir des cas d'addiction parmi les cyberathlètes. Selon elle, lorsque les sports électroniques sont pratiqués dès un jeune âge, ils permettent à l'inverse de prévenir la cyberdépendance, puisqu'au lieu d'enchaîner les parties, le cyberathlète qui a été encadré prend des pauses pour s'autoanalyser après chaque partie. Les risques seraient donc plutôt liés à la pratique du jeu vidéo en dehors du sport électronique.

À la sous-question « comment peut-on prévenir ces problèmes? », plusieurs répondant·e·s affilié·e·s au secteur de l'instruction scolaire évoquent l'encadrement de la pratique (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Charlie-H-I). D'autres répondant·e·s évoquent l'importance de la prévention, que ce soit avec des ateliers (Echo-H-E) ou par le biais de l'éducation (India-F-C). Charlie-H-I met l'accent sur l'importance d'identifier rapidement les besoins

non comblés des joueur·se·s et de travailler avec ces dernier·ère·s pour trouver des solutions. Juliet-H-E mentionne l'importance de l'entourage et du milieu scolaire lorsqu'il est question de faire de la prévention, en plus d'indiquer que les studios devraient en faire plus pour lutter contre l'addiction, que ce soit en insérant des avertissements dans leurs jeux ou en réinvestissant une partie des profits dans la prévention comme le fait Loto-Québec.

#### 4.14 Violence et jeux vidéo

Puisque les réponses de plusieurs participant·e·s à la question « quelle est la relation entre les jeux vidéo et la violence? » viennent directement répondre à la sous-question « est-ce que les jeux vidéo peuvent rendre violent? », les deux sont traitées simultanément dans cette section. En raison d'un oubli, la question n'a pas été posée à Charlie-H-I.

De manière unanime, les répondant·e·s affirment que les jeux vidéo ne rendent pas violent. Selon India-F-C, cela aurait même été prouvé scientifiquement. Plusieurs indiquent que la violence des jeux vidéo n'est pas pire que celle d'autres médias comme la télévision, les films (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Golf-H-E et India-F-C), le jeu de rôle *Donjon et Dragon* (Bravo-H-I), la musique rock and roll (Echo-H-E), la lutte WWF (Golf-H-E) ou les livres (India-F-C). Selon Golf-H-E, les jeux vidéo ne sont qu'un « bouc émissaire » pour expliquer la violence sans s'attaquer à d'autres problèmes sociaux comme les coupes budgétaires dans les secteurs de la santé mentale, des hôpitaux et des écoles. Pour Echo-H-E, Golf-H-E et Juliet-H-E, quelqu'un·e ayant déjà des troubles d'agressivité peut être attiré·e par des jeux vidéo violents, mais jouer à des jeux vidéo violents ne le·la rendra pas plus violent·e. Hotel-F-I est catégorique : personne ne fera de tuerie dans une école à cause de sa pratique du jeu vidéo. Pour India-F-C, les jeux vidéo peuvent même, à l'inverse, être utilisés pour canaliser l'agressivité de certaines personnes.

Certain·e·s participant·e·s expliquent toutefois que la dépendance aux jeux vidéo (Bravo-H-I), de même que la frustration liée à l'échec ou à des altercations avec d'autres joueur·se·s (Foxtrot-H-I), peuvent rendre agressif·ve·s. Selon Alpha-F-I, Delta-H-C et Juliet-H-E, il y a un travail d'éducation envers les jeunes joueur·se·s qui doit être fait, notamment par les parents à la maison, pour leur expliquer que les jeux vidéo ne représentent pas la vraie vie et que la violence qu'on y retrouve n'est pas « normale ».

À la sous-question « est-ce que les jeux vidéo sont trop violents? », la plupart des participant·e· répondent par la négative en faisant valoir la présence de violence dans les autres médias qui, de manière générale, est plus réaliste et sensationnelle (Bravo-H-I et Delta-H-C). Culturellement, nous avons aussi été habitué·e·s à la présence de fusils (Alpha-F-I) et aux scénarios « gentils vs méchants » (Golf-H-E) qui ont normalisé la violence dans les différents médias. Cela dit, plusieurs mentionnent que, comme les films (India-F-C), ce n'est pas tous les contenus qui sont appropriés pour tout le monde (Foxtrot-H-I et Hotel-F-I) et qu'il est important de respecter les systèmes de classification (Echo-H-E et Juliet-H-E). Foxtrot-H-I est le seul à préciser que certains jeux vont trop loin en donnant l'exemple d'un jeu japonais dans lequel le but, selon ce qu'il a entendu dire, serait de violer le plus de personnes possible dans un train.

#### 4.15 Inclusion des femmes

En raison de la grande diversité de réponses à la question « quelle est la situation des femmes dans le milieu des sports électroniques », qui inclut souvent des réponses aux sous-questions « que penses-tu des tournois réservés exclusivement aux femmes? », « penses-tu qu'il y a un problème de sexisme dans le milieu des sports électroniques? » et « comment peut-on prévenir ce problème? », les réponses à toutes ces questions sont présentées en un seul bloc.

De manière générale, les femmes faisant partie de notre bassin de répondant·e·s déplorent la faible présence des femmes dans l'industrie des sports électroniques (Alpha-F-I, Hotel-F-I et India-F-C). Alpha-F-I et India-F-C mentionnent qu'il n'y a pas, ou presque pas, de joueuses dans les plus haut niveaux des réseaux professionnels. Bien que la diversité de genre se soit améliorée au fil des années, que ce soit au niveau des compétitions (Hotel-F-I et India-F-C), des spectateur·rice·s (India-F-C) ou de la représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo (Alpha-F-I), on serait encore loin de la parité homme-femme dans le milieu. Les trois répondantes mentionnent en outre des problèmes de misogynie dans le milieu reflétant, selon Alpha-F-I et India-F-C, ceux que l'on retrouve dans la société en général. Pour illustrer le phénomène, Alpha-F-I et Hotel-F-I donnent des exemples de situations sexistes qu'elles ont vécues, notamment des commentaires dégradants lors de parties en ligne. Leur portrait de la situation fait écho au rapport du ministère de l'Éducation du Québec qui mentionne que, en 2018, les femmes étaient sous-représentées – moins de 30 % – dans des positions clés du

milieu des sports et des loisirs, comme siéger sur un conseil d'administration, être à la direction générale ou être entraîneuse (Keyser-Verreault *et. al.*, 2024).

Sur le sujet des ligues exclusivement féminines, les répondantes ne partagent pas le même avis. Alpha-F-I n'est pas contre ce type de ligue, qui peut servir à mettre en valeur des athlètes féminines, mais son rêve est qu'elles compétitionnent toutes dans des ligues mixtes. India-F-C voit les ligues féminines comme des « incubateurs » permettant à des athlètes émergentes de développer leur talent, un peu comme les tournois réservés aux étudiant·e·s ou aux gens d'une nationalité en particulier. Selon elle, les ligues féminines n'empêchent pas les femmes de jouer dans les circuits mixtes et n'affectent aucunement les cyberathlètes masculins. Hotel-F-I est, pour sa part, fortement mobilisée contre les ligues féminines. Selon elle, tant qu'il n'y aura pas d'études pour prouver que les femmes sont désavantagées physiquement dans la discipline des sports électroniques, les ligues féminines n'ont pas leur raison d'être. Ce type de ligues pourraient même avoir l'effet négatif de pousser les femmes en dehors des réseaux mixtes, puis de creuser le fossé entre les femmes et les hommes qui pratiquent le jeu vidéo de compétition. Somme toute, les trois répondant·e·s sont d'accord pour dire que la situation des femmes dans le sport électronique est problématique. India-F-C précise que si une solution simple existait, elle aurait déjà été mise en place.

Quant aux répondants masculins, ils reconnaissent tous l'existence de cette problématique, mais semblent se sentir moins directement concernés par la question. Bien qu'il y ait, selon eux, une amélioration depuis quelques années (Bravo-H-I, Delta-H-C, Echo-H-E et Juliet-H-E), les femmes ont encore de la difficulté à se faire une place dans le milieu. Selon Charlie-H-I, les personnes trans seraient même mieux représentées que les femmes dans la scène professionnelle. Juliet-H-E, lui, précise qu'il n'y a parité qu'au niveau des spectateur·rice·s. Si l'on se fie à leurs témoignages, l'un des facteurs majeurs expliquant ces difficultés est la culture sexiste dans la société en général (Bravo-H-I, Charlie-H-I, Delta-H-C et Echo-H-E), laquelle est aussi présente dans les studios de jeux (Golf-H-E), sans oublier que le marketing des jeux vidéo s'adressait historiquement uniquement aux garçons (e.g. la Game Boy) (Charlie-H-I et Golf-H-E). S'ajoute à ce facteur celui de la séparation des femmes et des hommes dans les sports traditionnels (Bravo-H-I, Charlie-H-I et Delta-H-C), lequel peut influencer la séparation dans les esports même si sa pertinence n'est, dans ce cas, pas prouvée scientifiquement (Charlie-H-I).

Pour ce qui est des tournois féminins, tous s'entendent pour dire qu'il s'agit d'une solution temporaire en attendant que les mentalités changent ou que les femmes se fassent une meilleure place dans le milieu professionnel (Charlie-H-I, Delta-H-C, Echo-H-E, Golf-H-E et Juliet-H-E). Foxtrot-H-I n'a rien contre les tournois uniquement féminin, mais, selon lui, ils ne règlent rien aux problèmes d'inclusion des femmes dans la scène mixte. Charlie-H-I et lui pensent que l'accent devrait plutôt être mis sur l'éducation afin de changer les mentalités sur le long terme. Cela prendra toutefois « plusieurs générations » avant de se régler, selon Charlie-H-I. Fait à noter, Echo-H-L précise que ses différents commentaires sur la place des femmes pourraient s'appliquer aussi bien aux membres de la communauté LGBTQ.

#### 4.16 Toxicité

Tou-te-s les participant-e-s s'entendent sur l'existence des problèmes de toxicité dans le milieu des sports électroniques. Plusieurs identifient les mêmes causes, les mêmes formes de toxicité et les mêmes moyens de les prévenir.

Pour ce qui est des causes expliquant le phénomène, Alpha-F-I, Delta-H-C et Golf-H-E mentionnent le fait que les interactions ne se font pas en face-à-face et, donc, qu'une insulte ne peut pas mener à des conséquences physiques comme une bataille. Charlie-H-I, Juliet-H-E et Hotel-F-I évoquent, quant à eux·elles, l'absence de répercussions pour les personnes qui insultent, comme le bannissement des circuits, des amendes, etc. Selon Hotel-F-I, le manque de normes éthiques dans les compétitions et d'autorités pour les faire appliquer ne favorise pas des comportements respectueux dans le milieu. Deux répondants font remarquer que la culture vidéoludique valorise souvent la toxicité : Delta-H-C donne l'exemple du diffuseur de contenu Tyler1 qui s'est fait connaître en repoussant les limites de la toxicité dans *League of Legends* (Riot Games, 2009) et qui aurait influencé des dizaines de milliers de jeunes à faire comme lui; Echo-H-E mentionne, quant à lui, le cas d'une diffuseuse de contenu célébrée pour avoir intimidé un autre joueur durant une partie de *Call of Duty : Warzone* (Activision, 2020).

Pour ce qui est des formes que prennent cette toxicité, il est question de *bullying* (Echo-H-E), de *spam* avec des *emotes* (Golf-H-E) et de *trashtalk* (Foxtrot-H-I). Bravo-H-I, Charlie-H-I et Foxtrot-H-I indiquent que les insultes portent souvent sur des aspects identitaires, tels que le genre, l'ethnicité, l'orientation sexuelle, l'accent, etc. Quant aux moyens de prévenir ces

problèmes, l'éducation et l'encadrement sont les plus souvent mentionnés (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Charlie-H-I, Echo-H-E). Selon Bravo-H-I et Charlie-H-I, l'encadrement va probablement s'améliorer avec le temps, puisque les nouvelles générations grandissent avec des parents, professeur·e·s et entraîneur·se·s qui connaissent les jeux vidéo et les problèmes qui y sont reliés. L'autre point fréquemment soulevé est celui du rôle que doivent jouer les studios de jeux vidéo pour prévenir la toxicité. Selon Alpha-F-I, les studios ont le pouvoir de modérer les interactions dans leurs jeux vidéo même s'ils doivent aussi protéger la vie privée des joueur·se·s et leur liberté d'expression. Dans le même ordre d'idée, Golf-H-E et India-F-C spécifient que les studios de jeux peuvent développer des outils pour faire respecter leurs règles et bannir les contrevenant·e·s. Foxtrot-H-I mentionne que, maintenant, l'intelligence artificielle peut même aider les studios de jeux à faire de la modération.

#### 4.17 Accessibilité

La moitié des répondant·e·s admettent avoir une connaissance limitée des problèmes d'accessibilité des personnes en situation de handicap dans le milieu des sports électroniques, rappelant d'ailleurs le manque d'attention qu'accordent l'industrie et l'université à cet enjeu. Comme l'explique India-F-C, l'accessibilité n'est pas un enjeu intuitif pour quelqu'un qui ne vit pas ce problème.

Cela dit, plusieurs répondant·e·s croient qu'il est important de s'intéresser à cet aspect (Golf-H-E, Hotel-F-I et les suivants). Echo-H-E, Foxtrot-H-I et Juliet-H-E pensent qu'un effort de conscientisation envers les organisateur·rice·s de tournoi à cet effet est nécessaire. Ces deux derniers sont même d'avis qu'il faudrait évaluer la pertinence de faire des jeux paralympiques de sports électroniques.

Plusieurs proposent des solutions qui pourraient être mises en place pour que les sports électroniques soient plus accessibles aux personnes en situation de handicap. Alpha-F-I, Bravo-H-I, Charlie-H-I, Echo-H-E, India-F-C et Juliet-H-E évoquent les équipements permettant aux joueur·se·s d'adapter leur espace de jeu, tels que les manettes spéciales de Microsoft ou de Sony. Delta-H-C, Golf-H-E et India-F-C mentionnent, quant à eux·elles, des options que les développeurs peuvent intégrer aux jeux vidéo, comme différents modes visuels (pour les malvoyant·e·s, les daltonien·ne·s et les épileptiques) ou encore des sous-titres pour les malentendant·e·s. Pour ce qui est des obstacles à la mise en place de

mesures pour favoriser l'accessibilité, l'énorme variété de handicaps (Charlie-H-I) et le fait que les concepteur·rice·s font souvent des jeux « pour eux[·elles] » (India-F-C) sont évoqués.

Hotel-F-I mentionne par ailleurs un enjeu d'accessibilité auquel nous n'avions pas pensé en constituant le questionnaire d'entretien, soit l'accessibilité des sports électroniques aux enfants des familles défavorisées et des nouveaux arrivant·e·s qui n'ont pas les moyens de se payer des consoles qui coûtent des fortunes, alors que les maisons des jeunes peinent à garder les leurs fonctionnelles. Elle souligne également l'iniquité de l'accès à des programmes scolaires de sports électroniques d'une région à l'autre.

#### 4.18 Diffusion en ligne

À la question « y a-t-il des enjeux liés à la diffusion de contenu en direct? », les répondant·e·s répondent de manière assez disparate en mettant de l'avant différentes problématiques, peut-être parce que nous avons omis de préciser la nature du contenu des diffusions. Cela dit, seul l'enjeu de la toxicité est mentionné par plusieurs répondant·e·s.

En effet, Delta-H-C reprend son exemple de Tyler<sup>1</sup> pour illustrer comment des diffusions en ligne peuvent avoir une mauvaise influence sur la toxicité du milieu. Charlie-H-I, Juliet-H-E et India-F-C mentionnent que les problèmes de toxicité en jeu se retrouvent aussi sur les différentes plateformes de diffusions. Cette dernière rappelle d'ailleurs qu'un·e cyberathlète diffusant ses parties en ligne peut se faire bannir pour des propos tenus par un·e autre joueur·se dans sa partie.

Bravo-H-I et Echo-H-E évoquent les problèmes d'image des cyberathlètes professionnel·le·s qui sont trop jeunes et pas suffisamment formé·e·s pour parler en public ou passer des entrevues. Golf-H-E traite des droits de propriété intellectuelle qui peuvent avoir une influence autant sur les événements sportifs que sur les diffuseurs de contenu. Par exemple, certains studios ont des règles strictes sur quels commanditaires les événements communautaires peuvent avoir, surtout s'ils sont diffusés en ligne.

Foxtrot-H-I parle, quant à lui, des problèmes de triche lorsque des joueur·se·s recueillent, durant une partie, des informations auxquelles il·elle·s n'auraient pas accès normalement, en regardant la diffusion officielle de la partie en direct ou la diffusion en direct de leurs compétiteur·rice·s. India-F-C évoque la place démesurée de certain·e·s influenceur·se·s et

des plateformes comme TikTok qui ont le pouvoir de susciter des nouvelles tendances et de tout chambouler de manière imprévisible. Selon elle, les chaînes officielles diffusant les parties ont parfois moins de spectateur·rice·s que les chaînes d'influenceur·se·s qui les diffusent en même temps tout en les commentant. Les studios de jeux qui permettent ce type de diffusion se mettent donc dans une grande position de vulnérabilité, parce que rien n'empêche les influenceur·se·s de changer de jeu et, ainsi, de détourner l'attention de l'auditoire vers un autre jeu. Hotel-F-I discute sommairement de la difficulté, pour les commentateur·rice·s (*caster*) amateur·rice·s de se démarquer et de vivre de leur passion. Finalement, Charlie-H-I mentionne les risques que comporte la diffusion en direct pour la vie privée des cyberathlètes, surtout quand il·elle·s diffusent de leur chambre à coucher, car leur vie professionnelle et leur vie personnelle se mélangent. Par mégarde, la question n'a pas été posée à Alpha-F-I.

#### 4.19 Empreinte écologique

À la question « existe-t-il des enjeux liés à la crise écologique dans les sports électroniques? », la plupart des répondant·e·s doivent prendre un moment pour réfléchir à la question et n'ont pas grand-chose à dire sur le sujet. Avant d'évoquer certains enjeux, la moitié précise d'ailleurs ne pas en savoir beaucoup sur cet enjeu. Quatre problématiques sont néanmoins identifiées par plusieurs répondant·e·s : les pièces informatiques qui nécessitent l'exploitation de terres rares<sup>9</sup> et qui ne sont pas toujours recyclées (Bravo-H-I, Charlie-H-I, Echo-H-E et Foxtrot-H-I); les espaces de stockage de données qui consomment énormément d'électricité et qui contribuent au réchauffement de la planète (Charlie-H-I, Foxtrot-H-I, Golf-H-E et India-F-C); l'électricité consommée par les joueur·se·s faisant fonctionner leurs appareils à plein régime (Bravo-H-I et India-F-C) et les voyages à l'étranger, car la plupart des tournois professionnels se font en présentiels (Bravo-H-I et Juliet-H-E). De façon générale, l'empreinte écologique des sports électroniques n'est pas une préoccupation pour l'ensemble des participant·e·s. Seule Hotel-F-I a déjà participé à une formation sur le sujet, mais préfère ne pas en parler pour des raisons de confidentialité.

---

<sup>9</sup> Les terres rares sont des métaux essentiels à la fabrication de plusieurs technologies (Gouvernement du Canada, 2024)

#### 4.20 L'avenir des esports

À la question « à quoi ressemblera le milieu des sports électroniques à l'échelle mondiale et au Québec dans une dizaine d'années? », l'ensemble des répondant·e·s pensent qu'il y aura un certain progrès, mais à des degrés et sur des plans différents.

Plusieurs répondant·e·s disent avoir de la difficulté à prédire à aussi long terme (Alpha-F-I, Bravo-H-I, Foxtrot-H-I, India-F-C) car, comme l'explique India-F-C, le milieu évolue rapidement. Néanmoins, la plupart semblent confiant·e·s : la popularité des sports électroniques croîtra, jusqu'à surpasser celle des sports traditionnels, selon certains (Bravo-H-I, Delta-H-C), et jusqu'à s'en approcher pour une autre (Juliet-H-E). Alpha-F-I, elle, pense que le plus gros changement concernera l'acceptabilité sociale : grâce aux nouvelles générations qui auront grandi avec les sports électroniques, « les choses vont bouger ». Quant à India-F-C, elle pense que le rythme de développement n'ira pas aussi vite qu'anticipé, mais que l'industrie des sports électroniques est là pour rester. Elle devrait rebondir, se stabiliser, puis demeurer en santé (Echo-H-E). Juliet-H-E, lui, prédit qu'il y aura moins de circuits de compétitions, mais qu'ils seront plus gros. Il pense également que les sports électroniques continueront à s'implanter dans le secteur étudiant, qu'ils seront plus encadrés et qu'il y aura plus d'endroits dédiés aux esports où les amateur·trice·s pourront se rassembler. Seul Foxtrot-H-I ne croit pas qu'il y aura de grand progrès, sauf peut-être au Moyen-Orient et en Afrique, à moins qu'un nouveau jeu ne vienne changer la donne.

Pour ce qui est de l'industrie des sports électroniques québécoise, il n'y a toutefois pas de consensus. Selon Juliet-H-E et Delta-H-C, la scène québécoise se développera elle aussi, quoique peut-être un peu plus lentement que l'industrie internationale, précise Delta-H-C. Echo-H-E croit, pour sa part, que le Québec a un énorme potentiel considérant tout ce qui a déjà été accompli. Charlie-H-I, lui, voit deux voies possibles : soit le gouvernement approuve le sport électronique et subventionne des salles, des programmes, etc., soit il se positionne contre le sport électronique et le restreint sous prétexte que « l'écran, c'est mal ». L'avenir de l'industrie n'est donc pas entre les mains des acteurs du milieu, mais entre celles de l'électorat et des partis politiques qui seront élus. Pour sa part, Hotel-F-I est mitigée sur la question, parce qu'elle trouve que le milieu au Québec ne s'est pas développé énormément dans la dernière décennie. En ce qui concerne leurs souhaits pour l'avenir des sports électroniques, ils sont encore plus disparates d'un·e participant·e à l'autre. Bravo-H-I espère,

qu'au Québec, la mentalité des joueur·se·s changera et qu'il·elle·s seront davantage disposé·e·s à payer pour participer à des compétitions ou pour être dans des équipes, comme c'est présentement le cas dans les sports traditionnels. Delta-H-C désire que les efforts faits au Québec ne soient pas axés sur la création d'équipes de compétition au niveau mondial, mais plutôt sur l'implantation des sports électroniques dans les établissements scolaires. Golf-H-E, qui travaille dans le domaine de l'événementiel, espère que la scène esportive ne sera pas contrôlée par un géant qui détient un monopole. Il aimerait que l'industrie québécoise des jeux vidéo se rétablisse des derniers remous qu'elle a connus dernièrement et aide l'écosystème des sports électroniques à se développer. Il souhaite également la formation d'une régie sportive qui encadrerait davantage le milieu du sport électronique. India-F-C voudrait que le modèle d'affaires des sports électroniques soit enfin « *sustainable* », car, pour l'instant, il ne l'est pas. Hotel-F-I, qui est affiliée au domaine de l'instruction scolaire, désire que les écoles secondaires aient toutes un programme de sports électroniques à l'instar des cégeps. Elle aimerait même que les écoles primaires offrent des ateliers pour commencer à encadrer la pratique vidéoludique des jeunes. Elle espère également qu'il y aura une ligne canadienne qui permettra de développer davantage les talents locaux et souhaite que des standards (e.g. des codes d'éthique, des codes de meilleures pratiques) soient mis en place et en pratique par les entraîneur·se·s et les arbitres.

#### 4.21 Autres enjeux

À la dernière question « y a-t-il des enjeux liés aux sports électroniques qui n'ont pas été abordés et dont tu aimerais discuter? », la majorité des participant·e·s répondent que tout semble avoir été couvert. Certain·e·s donnent des informations supplémentaires sur des enjeux qui avaient déjà été traités et que nous avons intégrées dans les sections précédentes. Seuls deux enjeux que nous n'avions ni anticipés ni abordés durant les entrevues furent soulevés par un·e répondant·e chacun.

Le premier est celui de la pression de la performance vécue par les cyberathlètes. Delta-H-C évoque les efforts considérables que doivent faire les joueur·se·s pour s'adapter aux fréquentes mises à jour des jeux, car cela peut grandement affecter leur carrière. Le deuxième est celui du dopage. Selon Foxtrot-H-I, certain·e·s cyberathlètes prennent illégalement de l'Adderall pour stimuler leurs performances cognitives. Or, cela augmente considérablement les risques de développer des dépendances à d'autres substances encore plus fortes. Selon lui,

il faudrait plus de prévention dans les ligues et les associations par rapport à l'abus de substance. Dans l'une de nos chroniques à Radio-Canada, nous avons d'ailleurs survolé cet enjeu en mentionnant qu'il est possible de le prévenir en imposant des tests antidopage (Savard, 2022c).

\*

Dans ce chapitre, nous avons fait un compte-rendu descriptif des réponses aux différentes questions que nous avons posées aux participant·e·s sur : leur statut de professionnel·le du milieu, leur définition des sports électroniques, leurs perceptions des enjeux importants du milieu, le statut des esports, l'inclusion des sports électroniques aux Jeux olympiques, l'inclusion des sports électroniques dans les établissements d'enseignement, le pouvoir des studios de jeu dans l'écosystème sportif, le mode de financement, les bienfaits et méfaits des sports électroniques, l'inclusion des femmes, la toxicité au sein des communautés de joueur·se·s, l'accessibilité des esports, la diffusion en ligne, l'empreinte écologique et l'avenir des esports.

Parmi les enjeux les plus souvent identifiés par les participant·e·s figurent ceux de l'acceptabilité sociale, le manque de règles et de structures standardisées, le mode de financement dysfonctionnel et les problèmes d'intégrité. Cela dit, différentes opinions furent exposées par les participant·e·s sur chacun des enjeux, que nous interpréterons à l'aide du cadre théorique dans le prochain chapitre.

## CHAPITRE 5

### DISCUSSION DES RÉSULTATS

Malgré nos connaissances préalables sur plusieurs débats entourant les sports électroniques, certains résultats de l'analyse nous ont étonnés. Par exemple, nous nous doutions que l'empreinte écologique du sport ne soit pas au centre des préoccupations de nos répondant·e·s, car c'est un sujet niché qui, pour l'instant, est seulement discuté par peu de personnes. Nous suspicions aussi que certain·e·s participant·e·s en aient assez de préciser si les esports sont ou non des sports, car cette question revient souvent dans les médias lorsqu'il est question du Mouvement olympique (e.g. Desrosiers, *et al.*, 2021) ou des programmes de sports électroniques dans les écoles (e.g. Plante, 2019a). Cependant, nous pensions que les avis sur les investissements de l'Arabie saoudite dans la scène sportive seraient unanimement négatifs. Nous ne nous attendions pas à ce que les problèmes éthiques concernent non seulement l'implication de l'Arabie saoudite et de Tencent, mais aussi le favoritisme, la corruption et la tricherie. Nous n'anticipions pas, non plus, une divergence d'opinions aussi marquée chez les répondant·e·s en ce qui concerne les ligues exclusivement féminines. Nous avons prévu que l'acceptabilité sociale soit évoquée en réponse à la question sur l'inclusion des esports aux JO, mais pas qu'elle préoccupe les participant·e·s au point qu'il·elle·s la mentionnent d'eux·elles-mêmes dès le début de l'entrevue. Nous ne nous attendions pas, non plus, à ce que soient aussi mentionnés les problèmes de dopage et de cybersécurité, même si nous connaissions leur existence et avons nous-mêmes parlé du dopage sportif dans un article (Savard, 2022c).

Cela dit, il ne s'agit pas, dans ce chapitre, d'exprimer notre accord ou désaccord avec les réponses fournies par les répondant·e·s. Il s'agit plutôt de les interpréter au prisme des concepts de notre cadre théorique afin de répondre à nos questions de recherche et de formuler des hypothèses qui pourront être mises à l'épreuve dans de futures études.

#### 5.1 Perceptions des enjeux les plus importants du sport

Il est intéressant de constater que les enjeux du sport électronique les plus fréquemment soulevés par les participant·e·s au début de l'entrevue, soit la faible acceptabilité sociale, le mode de financement défaillant, le manque de règles et de structures standardisées et les

problèmes éthiques, sont tou-te-s des aspects qui influencent leur travail quotidien, qui peuvent être liés à des processus de sportification au Québec et qui sont interreliés.

#### 5.1.1 Des enjeux qui influencent le travail des professionnel.les du milieu au quotidien

En effet, les enjeux du esport mentionnés d'entrée de jeu par les participant·e·s sont ceux qui affectent négativement leur quotidien au travail en leur mettant des bâtons dans les roues. Par exemple, la faible légitimité sociale complexifie le travail des professionnel·le·s du secteur de l'instruction scolaire qui doivent composer avec des parents réticents à ce que leurs enfants fassent du esport à l'école. L'instabilité du financement des commanditaires rend le travail des professionnel·le·s du secteur événementiel plus difficile, alors que le partage inéquitable des profits réalisés durant les tournois les empêche d'obtenir un salaire décent. L'absence de standard en ce qui concerne les comportements acceptés et les trajectoires de carrières (*path to pro*) compliquent la tâche des professionnel·le·s des secteurs de l'instruction scolaire et des équipes de compétition voulant bien encadrer et conseiller les cyberathlètes. Deux participant·e·s admettent d'ailleurs que leurs opinions sur le statut du esport est influencée par l'impact positif qu'aurait (ou non) sur leur travail l'octroi de l'étiquette « sport » au esport.

#### 5.1.2 La sportification comme enjeu englobant

On remarque également, en analysant les témoignages des participant·e·s, que les enjeux du sport électronique les plus importants, selon eux·elles, sont en lien avec le niveau de sportification des compétitions de jeux vidéo au Québec.

Comme nous l'avons vu dans le cadre théorique, la sportification du esport ne s'effectue pas au même rythme partout dans le monde et est toujours en cours à l'heure actuelle (Besombes, 2023). De plus, la sportification n'est pas un processus linéaire avec des étapes claires et prédéfinies, mais plutôt un ensemble de changements institutionnels, sociétaux et culturels complexes et multiformes dont plusieurs ne seraient pas parachevés, si l'on se fie aux participant·e·s.

Selon leurs dires, il semble, en effet, y avoir encore beaucoup de travail à faire pour que le esport soit accepté socialement, comme c'est le cas de toute activité qui se normalise comme sport (Rinehart, 2000). Comme nous l'avons vu dans la problématique, les compétitions de

jeux vidéo ont leurs lots de détracteur·rice·s dans les forums en ligne (e.g. Tjørndal, 2020), dans le milieu du sport traditionnel (e.g. Desrosiers *et al.*, 2021) ou au sein du gouvernement (e.g. Plante, 2019a). Plusieurs participant·e·s considèrent ces perceptions négatives et cette mauvaise presse comme l'un des principaux obstacles au développement du esport. Bien que nous ne soyons pas en Chine, où les jeux vidéo furent qualifiés « d'opiums spirituels » par un média gouvernemental et où les mineur·e·s sont seulement autorisés à jouer une heure par jour les vendredis, les fins de semaine et les jours fériés (BBC, 2021), le gouvernement du Québec a mis en place des politiques qui nuisent au développement des esports et qui freinent le développement de programmes de sports électroniques dans les établissements d'enseignement (Golf-H-E).

Certain·e·s font par ailleurs remarquer que cet enjeu de légitimation ne concerne pas seulement le domaine des sports électroniques, mais aussi, plus largement, la pratique du jeu vidéo. En effet, celle-ci est encore jugée à partir de multiples stéréotypes (e.g. la sédentarité, l'obésité et la toxicité) qui sont consolidés par des vidéos et des reportages sensationnalistes. D'autres mentionnent que la pratique du jeu vidéo est encore l'objet de discours similaires à ce que van Rooij *et al.* (2018), Gagné (2019), Mauco (2014) et Tessier et Saint-Martin (2020) qualifient de paniques morales. Si nous nous fions à leur témoignage, la population générale, en particulier les plus vieilles générations, considère les jeux vidéo comme une menace pour les valeurs et les intérêts collectifs (Cohen, 2002) en raison de leur caractère addictif, isolant et violent. Puisqu'elles ne prennent pas en considération le point de vue des joueur·se·s et des professionnel·le·s du domaine sportif, comme c'est généralement le cas de ceux·celles qui adhèrent aux paniques morales (Ogien, 2004), elles demeurent aveugles au fait que l'addiction, l'isolement et la violence ne sont pas des problèmes uniques à la pratique du jeu vidéo, de même qu'aux moyens pouvant être mis en place pour prévenir ces problèmes.

Cela dit, certain·e·s participant·e·s disent avoir remarqué un changement d'opinion générale sur les jeux vidéo, les écrans et les sports électroniques aux alentours de 2010-2015. Ils sont de moins en moins considérés comme des mauvaises activités desquelles il faut tenir les jeunes à l'écart, quoiqu'il est encore possible aujourd'hui d'entendre des discours qui vont dans ce sens. Si nous nous fions à leurs témoignages, les paniques morales concernant le esport se seraient quelque peu estompées, sans s'être complètement éclipsées. En outre, certain·e·s répondant·e·s semblent confiant·e·s que la légitimation des esports continuera de s'améliorer au fur et à mesure qu'ils généreront plus de richesse, par exemple. Puisque plus

de la moitié des Canadien·ne·s jouent désormais régulièrement à des jeux vidéo (ALD, 2022), que le CIO (2024) vient de créer les Jeux olympiques de l'esports et que la couverture médiatique des compétitions vidéoludiques s'améliore, cette prédiction ne semble pas dénuée de fondement.

Si nous observons les témoignages de certain·e·s participant·e·s, il a également un travail collectif de conciliation à faire pour déterminer les seuils tolérables de violence dans le sport électronique, comme ce fut le cas lors de la sportification de lacrosse (Delsahut, 2015) et des sports de combat (Van Gestel, 2019). Pour l'instant, le président du CIO, Thomas Bach, s'oppose catégoriquement à l'inclusion des « killer games » dans le Mouvement olympique (AFP, 2018), alors que de nombreux événements esportifs mettent à l'honneur des jeux à la violence réaliste comme *Rainbow 6: Siege* (Ubisoft, 2015) et *Counter-Strike 2* (Valve, 2023), même s'ils ne conviennent pas à tous les âges.

Plusieurs participant·e·s déplorent en outre qu'il n'y ait pas encore, au Québec, de règles universelles assez strictes et d'institutions en mesure de les mettre en application comme dans tout sport qui se respecte. Contrairement à ce qui est le cas dans les sports traditionnels, c'est un code de programmation qui détermine les règles des jeux vidéo (e.g. nombre de joueur·se·s, temps de la partie, habilités des avatars, etc.), les fait respecter et établit la victoire. Les développeurs peuvent d'ailleurs, en une seule mise à jour, intégrer des changements importants dans leurs jeux. Un scénario comme avec lacrosse, où il a fallu plusieurs siècles pour standardiser les règles du jeu (Delsahut, 2015), est donc très peu probable avec les jeux vidéo. Toutefois, la standardisation des comportements qui sont permis ou proscrits et la création d'une institution sportive régulatrice restent à établir. Comme l'explique Abazanir (2018), une institution sportive a plusieurs responsabilités, incluant celles d'encadrer les entraîneur·se·s et les officiel·le·s, de déterminer comment le sport est enseigné, d'effectuer de la recherche et le développement, d'être critique par rapport au sport et à sa propre structure, de s'occuper des registres, etc. (Abazanir, 2018).

Or, selon plusieurs répondant·e·s, il manque ce type de « structures » au Québec, ce qui entraîne d'énormes lacunes en ce qui concerne l'uniformisation des règlements, des pratiques d'encadrement, des chemins à emprunter pour faire une carrière, des descriptions de tâches et des attentes envers les divers métiers, etc. La Fédération québécoise de sports électroniques, dont nous avons été l'un des membres fondateurs en 2016, essaie d'institutionnaliser le sport

électronique québécois et de mettre sur pied des saisons régulières dans le secteur étudiant, de même que d'offrir des outils et des formations pour l'ensemble du milieu. Toutefois, elle manque de ressources pour bien accomplir sa mission. Les droits de propriété intellectuelle des studios sur les jeux rendent par ailleurs difficile la régulation de leurs usages par des institutions neutres et indépendantes telles que des fédérations sportives. Certains éditeurs, comme Riot Games, interdisent formellement la mise en place d'une régie sportive pour leurs jeux. En ce moment, ce sont donc les éditeurs de jeu qui détiennent les pouvoirs conférés aux fédérations dans les sports traditionnels. Or, nous pouvons penser que, avec leurs objectifs mercantiles, ils sont peu enclins à l'autocritique.

Un nombre important de participant·e·s évoque les problèmes d'instabilité financière dans la scène esportive québécoise qui ont été présents dans de nombreux autres processus de sportification, mais qui ont des causes spécifiques dans les sports électroniques. Ces problèmes sont, selon leurs dires et selon la littérature (Dyer-Witheyfordyer-Witheyford et Peuter, 2009; Taylor, 2015; Rabicoff et Matuszewski, 2017), dus au pouvoir qu'ont les éditeurs de limiter ce qui est fait avec leurs jeux. Ils sont également attribuables au manque d'équité dans le partage des revenus, se faisant au profit des éditeurs, de même qu'aux retraits soudains de nombreux investisseurs qui se sont rendu compte que le sport n'est pas payant. La fermeture, en 2024, de l'équipe Oxygen Esports, possédée par le président de la compagnie Kraft, n'est qu'un exemple parmi d'autres (Richman, 2024).

Plusieurs répondant·e·s rappellent également que, pour beaucoup d'éditeurs de jeux vidéo, le sport électronique est principalement un outil de marketing qui aide à fidéliser les joueur·se·s pour leur faire acheter des objets dans le jeu ou d'autres produits dérivés. Ils n'ont donc pas à cœur les intérêts du milieu à long terme. Tant que l'écosystème esportif autour de leurs jeux fonctionne à faible coût, parce que des gens passionnés y investissent du temps et de l'argent, les éditeurs n'auront pas d'incitatif à alléger leurs restrictions et à partager leurs revenus. Plusieurs sont d'ailleurs des compagnies cotées en bourse et, donc, obligées de maximiser leurs profits pour satisfaire leurs actionnaires. Tant que le modèle d'affaires du sport sera principalement tributaire des investissements de compagnies guidées par des intérêts commerciaux, il ne sera pas complètement viable. Trouver le bon modèle d'affaires est d'ailleurs un des aspects les plus difficiles du sport électronique selon Taylor (2018, p.175). Pour elle, les « *hype bubbles* », les organisateur·trice·s louches et les investisseur·euse·s

impatient·e·s ont beaucoup déstabilisé le milieu et ont empêché sa croissance organique, en nuisant à la fiabilité des différentes sources de revenus.

Est aussi pointé du doigt le manque de soutien des gouvernements sur le plan financier et logistique. Bien qu'ailleurs dans le monde des gouvernements soutiennent le sport avec des politiques, telles qu'une facilitation de l'obtention de visa pour les cyberathlètes, l'aménagement de lieux dédiés aux sports ou des aménagements fiscaux pour les compagnies du milieu (Besombes, 2023), ce n'est pas encore le cas au Canada. Or, comme l'explique Delta-H-C : « on a besoin de plus d'aide, plus de support, plus de reconnaissance de la part de nos élus pour pouvoir avancer tout ça encore plus et s'assurer de la pérennité de tout ça ».

En effet, l'instabilité financière a pour conséquence de nuire à la pérennisation de la carrière des cyberathlètes, un autre élément de la sportification selon Besombes (2023). Si l'on se fie à certain·e·s participant·e·s, il est, en effet, extrêmement difficile pour un·e cyberathlète de vivre de sa passion (Delta-H-C, et India-F-C).

Quant à l'existence d'une philosophie institutionnelle dominante dans le sport qui est, selon Charrier (2024), caractéristique de la transformation d'une activité en sport, on ne peut pas dire qu'il s'en dégage une de manière évidente dans le discours de nos répondant·e·s, outre peut-être celle d'« être accueillant·e·s » et de « jouer de manière saine ». Ces principes ne se traduisent toutefois pas de manière aussi concrète dans des règlements, comme ce fut le cas de la valorisation de l'amateurisme, laquelle a conduit le CIO à interdire, jusque dans les années 1980, la participation de joueur·se·s rémunéré·e·s pour leur pratique (Charrier, 2024).

### 5.1.3 Des enjeux interreliés

Les réponses de plusieurs participant·e·s aident aussi à comprendre comment les différents enjeux liés aux sports sont interreliés.

Si l'on se fie à leurs témoignages, le manque de légitimité des sports a des conséquences néfastes sur le soutien financier de la part du gouvernement, des commanditaires et des parents. Autrement dit, la perception défavorable des jeux vidéo au sein de la population fait en sorte qu'il y a moins d'investissement de ressources dans le milieu. C'est l'idée qu'exprime Foxtrot-H-I lorsqu'il précise que la perception négative des sports entretenue

par les parents et les gouvernements les rendent plus réticents à investir autant dans des programmes et de l'équipement sportifs que dans ceux des sports traditionnels. C'est aussi l'idée que véhicule Charlie-H-I lorsqu'il dit que le manque de reconnaissance du sport électronique par les diverses institutions gouvernementales l'empêche « d'exister correctement » et d'offrir des ressources adéquates à ses travailleur·se·s.

Le manque de financement est, à son tour, responsable du manque de programmes dans les écoles secondaires et de la difficulté qu'a la Fédération québécoise de sports électroniques à mettre en place certains projets qui permettraient de mieux encadrer et structurer le milieu. C'est ce qu'exprime Alpha-F-I lorsqu'elle mentionne qu'un meilleur financement du milieu, grâce aux commandites par exemple, pourrait pallier les problèmes de structure, de pérennité et de communication dans les ligues et les événements.

Ensuite, le manque de structure ou d'institutions fortes ayant un réel pouvoir vient faire en sorte qu'il n'y a pas de conséquences concrètes pour ceux·celles qui contreviennent aux règles. Cela exacerbe donc les problèmes d'intégrité ou d'éthique présents à tous les niveaux de compétitions et qui sont, selon Delta-H-C et Hotel-F-I, aussi causés par le manque de ressources financières. Comme l'explique Charlie-H-I, il faut qu'une pratique soit « reconnue pour qu'elle soit légiférée, pour qu'il y ait des lois autour d'elle, des critères de qualité, [...] une définition claire et entendue par tous les acteurs et les gens qui sont là pour l'encadrer ». C'est également parce que les investisseur·euse·s se sont désisté·e·s et que le manque d'argent met les esports en péril que le milieu en est réduit à accepter l'argent de l'Arabie saoudite (Bravo-H-I).

## 5.2 Préoccupations des professionnel·le en lien avec les paniques morales

De manière générale, les préoccupations des répondant·e·s diffèrent considérablement des paniques morales parfois relayées dans les médias et dont il a été question dans la problématique.

En effet, presque tout·e·s les participant·e·s s'entendent pour dire que l'esport est un sport proprement dit et tou·te·s croient fermement aux bienfaits des compétitions de jeux vidéo. Les enjeux du sport électronique qui les préoccupent sont ceux qui affectent leur vie quotidienne au travail et ceux en lien avec la sportification du esport au Québec. Peu de répondant·e·s abordent d'eux·elles-mêmes les débats de société entourant les esports (e.g. la

violence, l'addiction, l'isolement) ni d'ailleurs les débats présents dans l'actualité sportive (e.g. les achats de Tencent et de l'Arabie saoudite, l'intégration aux Jeux olympiques).

Sans nier les problèmes d'addiction et de sédentarité que peuvent engendrer les jeux vidéo, la majorité des répondant·e·s pense qu'il ne faut pas paniquer devant ces problèmes et empêcher les jeunes de s'adonner à leur pratique pour autant; il faut plutôt encadrer l'activité pour mieux prévenir les problèmes. Cette phrase d'Hotel-F-I résume bien l'idée : « On peut pas faire comme "Oh mon Dieu, Seigneur, il y a un problème d'écran!" Il faut [le] pallier, il faut trouver des solutions ». Les participant·e·s apportent aussi beaucoup de nuances sur ces aspects négatifs. Par exemple, plusieurs répondant·e·s mentionnent que les problèmes d'addiction et de sédentarité ne sont pas exclusifs aux jeux vidéo et que ces problèmes peuvent être prévenus avec un bon encadrement et de saines habitudes de vie. Quant à l'isolement social, il·elle·s précisent, qu'à l'inverse du stéréotype du·e la joueur·se seule dans son sous-sol, les cyberathlètes jouent généralement avec des coéquipier·ère·s en ligne et participent à des tournois en présentiel.

Aucun·e participant·e ne mentionne de lui·elle-même l'enjeu de la violence dans les jeux vidéo, lequel revient fréquemment dans les médias, surtout lorsqu'une tuerie se produit (Markey *et al.*, 2020). Lorsque le sujet est abordé, tou·te·s les participant·e·s se disent en désaccord avec l'idée que les jeux vidéo rendent violent à long terme et qu'ils sont plus violents que les autres médias. À cet effet, Golf-H-E émet une idée similaire à celle de Ferguson (2007) et Kocurek (2019) : les jeux vidéo sont des « boucs émissaires » pour détourner l'attention des causes plus profondes de la violence comme la santé mentale et l'accès aux armes.

Enfin, les discours qui prétendent que l'industrie du jeu vidéo fait plus d'argent que celles de la musique et du cinéma réunies (Arora, 2022), ou qu'il y a des millions de dollars remis en bourses dans les compétitions de esports (Heath, 2024) sont en décalage avec le ressenti des participant·e·s sur la rentabilité du domaine.

Bref, les préoccupations des professionnel·le·s de la scène sportive concernant la discipline ne fait pas écho aux paniques morales sur le jeux vidéo et reflètent plutôt les obstacles qu'il·elle·s rencontrent sur leur lieu de travail.

### 5.3 Perceptions et opinions communes parmi les professionnel·le·s du milieu sportif

De manière générale, les participant·e·s ont des préoccupations et des opinions similaires sur une panoplie d'enjeux, en plus d'être très rarement en désaccord.

#### 5.3.1 Unanimité

L'analyse des témoignages de nos dix participant·e·s permet, en effet, de constater qu'il·elle·s sont unanimes, c'est-à-dire qu'il·elle·s sont tous·te·s du même avis, sur 10 enjeux. (1) Tou·te·s mentionnent l'aspect compétitif des sports électroniques lorsque vient le temps de les définir, comme c'est d'ailleurs le cas de tou·te·s les auteur·rice·s du champ disciplinaire. (2) L'ensemble des participant·e·s considère que le pouvoir des studios dans le milieu du sport électronique est problématique parce qu'ils peuvent contrôler, voire interdire, les tournois, parce qu'ils s'approprient une trop grande part des revenus ou parce qu'ils limitent les options de financement. (3) Tou·te·s croient aux bienfaits des compétitions de jeux vidéo et les illustrent au moyen d'une grande variété d'exemples. (4) Aucun·e répondant·e ne semble penser que les esports ont « besoin » des JO pour s'épanouir et (5) la totalité d'entre eux·elles est d'avis que les sports électroniques ont leur place dans les établissements scolaires. (6) L'ensemble des participant·e·s reconnaît que les sports électroniques peuvent avoir des effets néfastes et apportent la même nuance : ils ne sont pas mauvais en soi, c'est la pratique de jeu malsaine, le manque d'encadrement ou les problèmes de santé mentale sous-jacents qui mettent les cyberathlètes à risque. (7) La totalité des participant·e·s s'entend pour dire que plus de place doit être donnée aux femmes dans le milieu. (8) Tout le monde admet également l'existence d'un problème de toxicité dans le milieu des sports électroniques et propose de s'y attaquer par le biais de l'éducation et de l'encadrement. (9) Malgré le peu de connaissance qu'il·elle·s ont sur le sujet, tou·te·s les répondant·e·s considèrent qu'il est important de s'intéresser à l'accessibilité des compétitions de jeux vidéo pour les personnes en situation de handicap et pensent que des solutions peuvent être mises en place. (10) Aucun·e des participant·e·s n'a beaucoup réfléchi à l'empreinte écologique des esports, mais tou·te·s reconnaissent l'existence du problème et sont d'avis que des solutions peuvent être implantées pour changer la donne.

### 5.3.2 Consensus forts

Il y a, par ailleurs, un consensus fort entre les participant·e·s sur quatre enjeux. Selon le barème que nous nous sommes donné, cela veut dire, que, sur ces sujets, une seule personne diverge d'opinion. (1) Mis à part Foxtrot-H-I, qui considère le esports comme une discipline, tout·e·s les autres s'entendent pour dire que l'esport est un sport au même titre que les sports traditionnels. En outre, aucun·e participant·e n'utilisent l'expression « sports alternatifs » pour les qualifier. (2) À l'exception d'un·e participant·e, les répondant·e·s voit d'un mauvais œil l'achat, par Tencent, d'une panoplie de studios produisant des jeux compétitifs, en raison des valeurs antidémocratiques de la Chine, de la surveillance qu'elle pourrait mettre en place ou des risques de contrôle venant de pair avec la formation d'un monopole. (3) Mis à part Hotel-F-I, pour qui la cyberdépendance est un problème important que le esports peut aider à prévenir, tou·te·s admettent les risques de cyberdépendance que comporte le milieu du sport électronique et pensent qu'il est possible de la prévenir grâce à l'encadrement et l'éducation. (4) À l'exception de Foxtrot-H-I, qui pense que certains jeux comportent de la violence démesurée, tou·te·s refusent de croire que les jeux vidéo rendent violent à long terme et qu'ils sont plus violents que les autres médias. Plusieurs admettent néanmoins que certains jeux ne conviennent pas à tout le monde.

### 5.3.3 Consensus modéré ou faible

Pour ce qui est des enjeux sur lesquels il y a un consensus modéré ou faible parmi les répondant·e·s, c'est-à-dire sur lesquels de 6 à 8 personnes partagent la même opinion, nous en avons identifié 11. (1) La majorité des participant·e·s pose la compétitivité comme l'élément central de leur définition du esports. Les autres participant·e·s évoquent, quant à eux, les critères de culture collective et de communauté. (2) Un nombre prépondérant de répondant·e·s sont en faveur de l'inclusion des sports électroniques aux JO pour des questions de légitimation et de marketing, mais quelques personnes sont en désaccord en raison de leurs perceptions des sports olympiques comme étant réservés à l'élite de la forme physique. (3) Un grand nombre d'entre eux·elles pensent qu'inclure les sports électroniques dans les écoles aide à encadrer la pratique de jeu des jeunes et permet de leur apprendre à mieux gérer leur passion. (4) Le fait que ce soit les éditeurs qui régissent la plupart des compétitions de jeu vidéo est perçu comme un problème par la majorité des participant·e·s, car cela génère de l'instabilité dans le milieu. La plupart s'entendent donc pour dire que le modèle d'affaires des esports n'est pas viable à l'heure actuelle. (5) Un grand nombre de

participant·e·s déplore également l'achat, par l'Arabie saoudite, d'une multitude d'organisations importantes dans le milieu des esports, en raison des valeurs antidémocratiques du royaume et des risques que comporte la formation d'un monopole. Les quelques autres pensent que cela pourrait aider les esports à prendre de l'expansion ou à changer les mentalités en Arabie saoudite. (6) La majorité associe les bénéfices des esports à tout ce qui relève de la socialisation, de même que du développement de compétences sociales et des aptitudes cognitives. (7) Un nombre prépondérant de répondant·e·s perçoit l'encadrement de la pratique des cyberathlètes comme un moyen d'en maximiser les bienfaits, alors que, pour une poignée d'entre eux·elles, cela relève plutôt de la responsabilité des cyberathlètes ou du gouvernement. (8) En ce qui concerne les effets négatifs, la majorité évoque surtout les problèmes de santé mentale et d'addiction. (9) Quant aux problèmes de santé physique que les esports peuvent provoquer, un nombre prépondérant de répondant·e·s admet leur existence tout en précisant qu'ils ne sont pas spécifiques à la pratique professionnelle du jeu vidéo et qu'ils peuvent être prévenus par la mise en place de mesures lorsqu'il y a un bon encadrement de la pratique. (10) La majorité des répondant·e·s admet que l'isolement social peut devenir un problème pour certain·e·s cyberathlètes, mais précise que la pratique compétitive du jeu vidéo est loin d'être la seule activité qui cause ce problème, que les joueur·se·s peuvent se sentir en présence d'autrui sans contacts en face-à-face et que l'isolement social peut être prévenu grâce à un bon encadrement. Les quelques autres répondant·e·s sont plutôt d'avis que ce problème est exagéré. (11) Enfin, un grand nombre de répondants n'identifie pas d'enjeux particuliers avec la diffusion en ligne. Quant à l'opinion des répondant·e·s sur l'avenir du sport, tou·te·s, sauf Foxtrot-H-I et India-F-C, sont confiant·e·s que leur présence à l'échelle mondiale continuera de croître.

#### 5.3.4 Dissensus

Il y a dissensus, c'est-à-dire une absence d'accord sur un sujet par au moins cinq personnes, vis-à-vis seulement trois enjeux. D'abord, les éléments autres que la compétitivité mis de l'avant pour étoffer la définition du sport varient d'un·e participant·e à l'autre, autant qu'ils diffèrent d'un·e auteur·rice à l'autre. Il est intéressant de constater que certain·e·s s'appuient sur des critères stricts similaires à ceux évoqués par Parlebas (2016) (particulièrement la situation motrice et l'activité physique), alors que d'autres justifient leur position à partir d'un argumentaire plus flexible et analogue à celui de Tomlinson (2010) (qu'il s'agit grosso modo d'une compétition mesurant une compétence). Enfin, certain·e·s considèrent que les sports

électroniques sollicitent suffisamment le·la joueur·se sur le plan moteur pour être considérés comme un sport, comme le fait Besombes (2016).

Il n'y a pas de consensus, non plus, sur la pertinence d'intégrer les esports aux JO : certain·e·s sont d'avis que leur inclusion aidera à légitimer la discipline, certain·e·s sont indifférent·e·s et d'autres n'y voient pas l'intérêt. Cela dit, aucun·e participant·e ne s'y oppose catégoriquement, alors le dissensus n'est pas vraiment une source de conflit.

Un autre enjeu sur lequel les avis sont partagés concerne l'impact de la propriété intellectuelle des studios sur les jeux; certain·e·s considèrent qu'elle met des bâtons dans les roues des organisateur·rice·s de compétition, alors que d'autres pensent qu'elle est utile pour éviter de mauvaises appropriations de jeux.

Si les participant·e·s sont généralement optimistes sur l'avenir des sports électroniques en général, il n'y a pas de consensus sur celui de la scène esportive québécoise dont le développement devrait, selon certain·e·s, se poursuivre plus ou moins vite et, selon d'autres, stagner. En ce qui concerne leurs souhaits pour l'avenir des sports électroniques, il·elle·s sont encore plus disparates d'un·e participant·e à l'autre.

Enfin, l'enjeu qui ferait probablement le plus débat si les répondant·e·s étaient réuni·e·s dans une pièce est celui des ligues exclusivement féminines. Bien qu'aucun·e répondant·e ne défende l'idée qu'elles devraient être préservées à long terme, le degré d'opposition à leur existence actuelle varie d'un·e participant·e à l'autre.

### 5.3.5 Parentés d'opinion au sein d'un même secteur

Comme le soulignent Besombe (2023) et Bravo-H-I, il existe une multitude de métiers différents dans le domaine des sports électroniques. En effet, nos répondant·e·s n'ont pas tou·te·s la même profession. Ceci signifie que, au sein du milieu du sport électronique, il·elle·s ne doivent pas répondre aux mêmes normes sociales et ont leurs propres sous-groupes d'appartenance (Miscenko et Day, 2015). Dans le cadre de cette recherche, nous avons regroupé les participant·e·s selon leur secteur d'activité principal pour éviter que les lecteur·rice·s n'arrivent à les identifier. Cela dit, certain·e·s participant·e·s portent plusieurs chapeaux et structurent leurs identités professionnelles en fonction du rôle qu'il·elle·s décident de mettre de l'avant (Caza et Creary, 2016). De plus, considérant que

l'identité professionnelle d'une personne est influencée non seulement par son environnement professionnel actuel, mais aussi par ceux dans lesquels elle a évolué dans le passé (Wenger, 1998/2005), il est important de noter que plusieurs participant·e·s ont déjà travaillé dans d'autres secteurs d'activités que ceux auxquels nous les avons assigné·e·s. Il faut donc prendre l'interprétation de leurs propos en fonction de leur secteur avec un grain de sel.

Alors que les participant·e·s affiliés à l'événementiel (E) et aux équipes de compétitions (C) n'hésitent pas à se dire professionnel·le·s du milieu sportif, ceux·celles du secteur de l'instruction scolaire sont plus réticent·e·s à s'attribuer ce titre, ce qui pourrait indiquer une plus grande précarité des emplois liés aux esports dans ce milieu. Selon Charlie-H-I, il est difficile d'être un·e travailleur·se dans un domaine où les emplois n'existent pas vraiment, et où les quelques emplois de *coach* qui existent sont « précaires et mal définis ».

Les éléments complémentaires mis de l'avant pour étoffer la définition du sport diffèrent souvent d'un participant·e·s à l'autre en fonction de leur secteur d'activité. En effet, les répondant·e·s du secteur de l'instruction scolaire ont des définitions plus larges qui insistent davantage sur l'aspect structuré de la pratique vidéoludique, alors que les répondant·e·s du secteur de l'événementiel mettent l'accent sur les différents formats de compétitions, ce qui est cohérent avec la nature de leur secteur d'activité respectif.

En outre, l'enjeu de l'acceptabilité sociale des esports est plus souvent mentionné par les participant·e·s œuvrant dans le secteur de l'instruction scolaire que par ceux·celles des autres secteurs. Nous pouvons donc supposer que les participant·e·s œuvrant dans ce secteur sont plus souvent confronté·e·s à de la résistance. Hotel-F-I, par exemple, parle des parents qui passent devant la porte de sa classe avec leurs enfants et qui leur disent qu'il n'y a pas de chance qu'ils aillent là.

Comme on pouvait s'y attendre, tout·e·s les participant·e·s du domaine de l'instruction scolaire sont d'accord avec l'inclusion du sport dans les écoles, mais il est intéressant de constater que les cinq répondant·e·s de ce secteur insiste sur l'importance de bien l'encadrer. Pour Hotel-F-I, c'est d'ailleurs l'un des points centraux de la définition du sport électronique comme « pratique du jeu vidéo avec un encadrement ».

Si tou·te·s les participant·e·s sont d'accord pour dire que les compétitions de jeux vidéo entraînent une panoplie de bienfaits, en particulier d'ordre social, ceux·celles qui œuvrent au sein des écoles en avaient beaucoup plus à dire sur le sujet, peut-être parce qu'il·elle·s sont les témoins privilégiés des cas où les jeunes s'épanouissent dans les programmes de sports électroniques. Deux participant·e·s relatent en effet des exemples où des jeunes qui vivaient des situations problématiques ont réussi à s'en sortir grâce aux programmes.

Les participant·e·s œuvrant dans le secteur de l'événementiel sont, quant à eux, les plus favorables à l'intervention des studios de jeux vidéo dans l'écosystème, c'est-à-dire à leur financement et à leur régulation des tournois. Ceci pourrait s'expliquer de plusieurs façons. Premièrement, un événement mal géré, frauduleux ou qui ne paye pas les prix décernés aux cyberathlètes vient miner la crédibilité de tout le secteur, que ce soit auprès des participant·e·s ou des commanditaires. Devoir obtenir une licence fournie par le studio du jeu pour pouvoir faire un événement peut venir rassurer les différentes équipes. Deuxièmement, les studios peuvent débloquer des ressources pour aider les organisateur·rice·s en envoyant des prix à faire tirer, en faisant la promotion des événements sur une plateforme spécialisée et en mettant en place des incitatifs pour encourager les joueur·se·s à se rencontrer en personne, par exemple.

Enfin, les souhaits des répondant·e·s sur le futur des sports électroniques sont parfois en lien avec leur secteur d'activité, ce qui semblent indiquer que les personnes occupant différents postes au sein du milieu sportif n'ont pas tous les mêmes besoins. Golf-H-E, qui travaille dans le secteur de l'événementiel, espère qu'il ne se créera pas, dans le milieu, un monopole qui empêchera les personnes indépendantes (comme nous avons beaucoup au Québec) de faire des événements. Hotel-F-I, qui travaille dans le secteur de l'instruction scolaire, souhaite qu'il y ait encore plus de programmes de sports électroniques dans les écoles.

#### 5.4 Le milieu esport québécois: une communauté de pratique?

À la lumière de l'interprétation des résultats, nous pouvons constater que beaucoup d'opinions sur les enjeux liés aux sports électroniques sont partagées par l'ensemble ou la majorité des participant·e·s qui, rappelons-le, sont tou·te·s des professionnel·le·s dans l'écosystème esportif québécois.

En 2015, Taylor précisait que la culture sportive est encore en train d'évoluer. À la lumière de l'interprétation des données, nous sommes, pour notre part, tentés de poser l'hypothèse que les professionnel·le·s du domaine sportif forment désormais une communauté de pratique, au sens où l'entend Wenger (1998/2005) puisqu'il·elle·s ont développé une culture, des valeurs et des normes communes.

Si nous nous fions aux théories en psychologie organisationnelles présentées dans le cadre théorique, il existe un fort lien de corrélation entre les valeurs d'un individu, son identité professionnelle et son environnement de travail. Non seulement un individu tend à choisir une profession qui reflète ses valeurs, mais, aussi, l'environnement professionnel a une certaine influence sur sa manière de pensée (Miscenko et Day, 2015). La majorité des participant·e·s semble, par exemple, avoir une conception de la socialisation différente de la conception traditionnelle, qui repose sur d'autres critères que celui de se voir en face-à-face (Bonenfant, 2011). En termes de valeurs, un nombre prépondérant de participant·e·s semble valoriser la démocratie, la diversité, l'équité, l'accessibilité, le respect d'autrui et la liberté. Il est souhaitable, pour nombre d'entre eux·elles, que l'écosystème des sports électroniques soit plus respectueux, que les femmes y aient une plus grande place et que des efforts supplémentaires soient faits pour qu'il soit plus accessible aux gens en situation de handicap. Les répondant·e·s semblent enfin partager des valeurs généralement associées aux sports traditionnels, tels que le dépassement de soi et l'esprit d'équipe.

Si nous nous fions aux trois éléments qui, selon Wenger, déterminent si un groupe est une communauté de pratiques (Lièvre *et al.*, 2016), les professionnel·le·s du milieu sportif en formeraient effectivement une. D'abord, il·elle·s semblent être d'accord sur plusieurs normes d'interaction sociale comme l'encadrement, l'inclusion et la cordialité (l'inverse de la toxicité). Ensuite, il·elle·s semblent partager un répertoire de ressources comprenant un vocabulaire commun (définition du sport basée sur la compétitivité et utilisation du mot sport pour qualifier le sport) et les mêmes histoires de guerre (lutttes personnelles contre les mêmes stéréotypes et paniques morales). Enfin, il·elle·s semblent partager un objectif commun, soit celui de faire prospérer le sport et de favoriser sa légitimation, en plus des objectifs individuels qu'il·elle·s poursuivent.

## CONCLUSION

Alors que les compétitions de jeux vidéo, aussi appelées esports, ont une place grandissante dans notre société, elles ne font pas l'unanimité au Québec et dans l'ensemble du monde. Comme nous l'avons vu, il n'est pas rare que les médias dénoncent la violence dans les jeux vidéo, de même que l'isolation sociale et les problèmes d'addiction auxquels ils donnent supposément lieu. Le statut de sport des esports est souvent remis en question par des personnes qui ne sont pas impliquées dans la discipline. Certains acteurs politiques demandent un moratoire sur la création de programmes sportifs dans les écoles et omettent de financer le secteur. Dans ce contexte, nous voulions donner la parole aux professionnel·le·s du milieu sportif québécois pour connaître leurs points de vue sur ces sujets et sur les différents enjeux du domaine.

À l'aide d'entrevues semi-dirigées, nous avons recueilli l'opinion de dix professionnel·le·s québécois·e·s œuvrant dans trois secteurs de l'écosystème du sport électronique : celui de l'instruction scolaire, celui de l'événementiel et celui des équipes de compétition. Le choix des thématiques discutées dans les entrevues a été fait en se basant non seulement sur notre propre expérience de praticien-chercheur, œuvrant dans le milieu depuis 2002, mais aussi sur la riche littérature scientifique et médiatique sur le sujet. Nous avons discuté avec les participant·e·s d'enjeux tels que : la définition et le statut du sport électronique, ses bienfaits et les méfaits, ses modes de financement, son inclusion aux Jeux olympiques et dans les écoles, le pouvoir des éditeurs de jeux vidéo, les problèmes de toxicité, de violence, d'isolement social et d'accessibilité, la place des femmes dans cet écosystème, la diffusion en ligne et l'empreinte écologique des esports.

À la lumière de l'analyse et de l'interprétation des verbatims, il a été possible de constater que les participant·e·s ont des préoccupations similaires au sujet des esports, soit : leur acceptabilité sociale, le manque de règles et de structures, leurs problèmes d'intégrité et leur mode de financement déficient. Ces enjeux, qui sont tous interreliés, ont des conséquences sur leur travail au jour le jour et sont aussi liés au processus de sportification du sport qui ne semble pas, si nous nous fions aux témoignages des participant·e·s, aussi avancé au Québec qu'aux États-Unis, qu'en Europe ou qu'en Corée du Sud.

Il a été intéressant de constater que ces enjeux n'ont rien à voir avec les discours parfois véhiculés dans certains médias sur la cyberdépendance et la violence dans les jeux vidéo, de même que la sédentarité et les problèmes de santé auxquels ce média donne supposément lieu. Lorsque nous prenons en considération les nuances qu'apportent les participant·e·s sur ces enjeux et la possibilité de les prévenir par le biais de l'encadrement, ces discours apparaissent comme rien de moins que des paniques morales. Plusieurs participant·e·s les reconnaissent d'ailleurs comme tel et évoquent les stéréotypes entourant la pratique du jeu vidéo qui nuisent à l'acceptabilité sociale des esports, à leur implantation dans les écoles, à l'octroi de subventions gouvernementales et aux investissements de compagnies privées. De l'autre côté, une partie de la population semble penser que l'écosystème sportif est riche parce que des athlètes gagnent des bourses de plusieurs millions de dollars et que l'industrie du jeu vidéo fait plus de revenus que celles de la musique, du cinéma et de la littérature réunies. En se fiant aux réponses des répondant·e·s, cela ne serait pas du tout le cas. Le modèle d'affaires déficient du sport, le partage inégal des revenus et le pouvoir qu'ont les éditeurs pour dicter les règles des événements faits avec leurs jeux empêchent la création de structures pour en assurer la qualité, la régulation de la pratique des entraîneur·se·s et des officiel·le·s et la mise en place des standards pour réguler les comportements inacceptables. En l'absence de telles structures, des problèmes d'intégrité, comme du favoritisme et de la tricherie, perdurent dans la scène amateur et semi-professionnelle québécoise.

Nous avons également observé que les participant·e·s ont des préoccupations et des opinions similaires sur une grande variété d'enjeux et sont en désaccord sur seulement quelques points mineurs. Bien que la taille de notre échantillon ne permette pas la généralisation des résultats, la présence d'autant d'unanimité et de consensus parmi les participant·e·s nous a incités à formuler l'hypothèse selon laquelle les professionnel·le·s du sport électronique québécois forment une communauté de pratique qui partage des valeurs, des objectifs, des histoires de guerre et un vocabulaire communs.

Il serait intéressant de faire des études semblables à la nôtre dans d'autres provinces du Canada ou d'autres pays, comme les États-Unis ou la France, afin de voir à quel point les préoccupations et perceptions des professionnel·le·s sont semblables ou différentes de celles des professionnel·le·s d'ici. Elles permettraient, entre autres, de voir si le processus de sportification du sport est également en cours dans d'autres régions.

Il serait aussi intéressant d'effectuer une étude quantitative qui permettrait de comparer l'opinion des adeptes de jeux vidéo à celle des non joueur·se·s en ce qui concerne les sports électroniques et leur inclusion dans les écoles. Une telle recherche permettrait de confirmer s'il existe ou non des différences majeures entre les perceptions de ces deux segments de la population et permettrait d'identifier les paniques morales prépondérantes auxquelles les organismes, tels que la Fédération québécoise de sports électroniques, devraient s'attaquer en priorité.

Finalement, le manque de standard et de ressources pour aider et orienter les adeptes de jeux vidéo désirant devenir athlètes de sports électroniques, un enjeu identifié par plusieurs participant·e·s de la recherche, nous semble un enjeu particulièrement important à approfondir. C'est d'ailleurs ce que nous ferons dans le cadre de notre doctorat interdisciplinaire en santé et société à l'UQAM.

## BIBLIOGRAPHIE

- Abanazir, C. (2018). *Institutionalisation in E-Sports*. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117–131.
- Abraham, B J. (2023). *Digital Games After Climate Change*. Palgrave MacMillan.
- Adamus, T. (2012). Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field. *Computer Games and New Media Cultures*, p. 477–490.
- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Helmersson Bergmark, K., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., Przybylski, A., ... Van Rooij, A. J. (2017). *Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal*. *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 267–270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- Albarello, L. (2004). *Devenir praticien-chercheur Comment réconcilier la recherche et la pratique sociale*. Édition De Boeck Université.
- AFP (2018) *No violent eSports at Olympics, says IOC chief*, France 24, <https://www.france24.com/en/20180419-no-violent-esports-olympics-says-ioc-chief> (mis en ligne le 19 avril 2018, consulté le 25 août 2021).
- ALD (Association canadienne du logiciel de divertissement), (2022). *Rapprocher les Canadiens par le jeu : Faits essentiels 2022*. [En ligne] <https://theesa.ca/fr/resource/rapprocher-les-canadiens-par-le-jeu-faits-essentiels-2022/>
- Arora, K. (2022). *The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach*. Forbes, <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/>
- Amazan-Hall, K., Chen, J. J., Chiang, K., Cullen, A. L., Deppe, M., Dormitorio, E., Haynes, D., Kernan, J., Quanbeck, K., Romine, M., Ruberg, B., Song, J., Stepan-Norris, J., Steinkuehler, C., & Trammell, A. (2018). Diversity and Inclusion in Esports Programs in Higher Education: Leading by Example at UCI. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 10(2), 71-80.
- Amnesty International. (2024). *Arabie saoudite*. <https://www.amnesty.org/fr/location/middle-east-and-north-africa/middle-east/saudi-arabia/>
- Angers, M. (2000). *Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines*. Montréal. Les éditions CEC.
- APA (2005). *Men and Women: No Big Difference*, *American Psychological Association*, <https://www.apa.org/research/action/difference> (mis en ligne le 20 octobre 2005).

- Archambault, D., Gaudy, T., Miesenberger, K., Natkin, S. & Ossmann, R. (2008). *Towards Generalised Accessibility of Computer Games*, 518-527.
- Ballesteros, S. (2018). Brain-training games help prevent cognitive decline in older adults. Dans C. J. Ferguson (dir.), *Video game influences on aggression, cognition, and attention* (pp. 151–162). Springer International Publishing.
- Baker, C. (2016). *Stewart Brand Recalls First 'Spacewar' Video Game Tournament*, Rolling Stone.  
<https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/> (mis en ligne le 26 mai 2016, consulté le 15 mai 2022).
- Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., et Király, O. (2020). Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. *Frontiers in Psychology*, 11, p. 1-9.
- Baribeau, D. (2024). *Sport électronique: Les Pandas de Saint-Jérôme au-delà des idées préconçues*. Info Laurentides.  
<https://journalinfoslaurentides.com/sports/sport-electronique-les-pandas-de-saint-gerome-au-dela-des-idees-preconcues>
- Barker Caza, B., et Creary, S. (2016). Chapter 13: The construction of professional identity. Dans Wilkinson, A, Hislop, D., et Coupland, C. *Perspectives on Contemporary Professional Work*. Edward Elgar Publishing Limited
- Barnabe, F. (2014). Le speedrun: pratique compétitive, ludique ou créative? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game. *Culture Numérique*.
- BBC (2021). *China cuts children's online gaming to one hour*.  
<https://www.bbc.com/news/technology-58384457>
- Blackburn, J., et Kwak, H. (2014, April). Stfu Noob! Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games. In Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web (pp. 877-888). ACM.
- Blanchet, A. et Gotman, A. (2010) *L'Enquête et ses méthodes* 2e édition, Armand Colin.
- Besombes, N. (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, (5).
- Besombes, N. (2018). Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire. *Jurisport*, 185, p. 19-23.
- Besombes, N. (2019). Esports Chronology, Medium,  
<https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-chronology-896e2a7b2f7e> (mis en ligne le 28 juillet 2019)
- Besombes, N. (2023). L'esport, ou la sportivisation du jeu vidéo. Dans Genvo, S. et Philipette, T. *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presse Universitaires de Liège.

- Bickham, D. S. (2009). Video Games Foster Violent Behavior. Dans Haugen, D.M, et Musser, S. *Media violence*. Greenhaven Press
- Bissell, K. L., & Duke, A. M. (2007). Bump, set, and spike: An analysis of commentary and camera angles of Women's Beach Volleyball during the 2004 Summer Olympics. *Journal of Promotion Management*, 13, 35–53.
- Blizzard Entertainment (2010), Starcraft 2, <https://starcraft2.com/fr-fr/>
- Brock, T. (2021). Counting clicks: Gameplay metrics, power and the body politics of competitive videogamers. In D. Y. Jin (Ed.), *Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*. New York, NY: Bloomsbury Academic.
- Brody, A., et Billieux, J. (2020). *Addiction au jeu : réalité médicale ou pathologisation des pratiques ludiques ?*. Laboratoire EXPERIC
- Brooks, C. M. (2001). Using Sex Appeal as a Sport Promotion Strategy. *Women in Sport and Physical Activity Journal*, 10(1), 1–16.
- Brown, M. and Osman, S. (2020). Addiction, Gambling and Gaming: Chasing the Digital Dragon. Kelly, C., Lynes, A. and Hoffin, K. (dir.) *Video Games Crime and Next-Gen Deviance*, Emerald Publishing Limited, Leeds, pp. 91-111.
- Boguslavskaya, V., Budnik, E., Azizulova, A., et Sharakhina, L. V. (2018). Cybersport Community: Social Structures Transformation as a Basis for Intercultural Dialogue. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 11193 LNCS, 300-311.
- Bonenfant, M. 2011. Chapitre 10. Pour un changement de paradigme : Évaluer l'amitié dans les jeux vidéo en ligne. In Perraton, C., Fusaro, M., & Bonenfant, M. (Eds.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*. Presses de l'Université de Montréal.
- Bonenfant, M. (2018). Socialisation et communication dans les jeux vidéo. In Chapitre 10. pour un changement de paradigme (pp. 205–225). *essay*, 20180123.
- Bonenfant, M., Trépanier-Jobin, G. et Lafrance St-Martin, L I. (2020). L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheur.se.s de la Faculté de communication de l'UQAM. *Communiquer [En ligne]*, La communication à l'UQAM, (mis en ligne le 31 mars 2020, consulté le 22 mars 2021)
- Bonneville, L., Grosjean, S. et Lagacé, M. (2007). *Introduction aux méthodes de recherche en communication*. Montréal: Gaëtan Morin éditeur.
- Boutin, G. (2000). *L'entretien de recherche qualitatif*, Presses de l'Université du Québec.
- Burleigh, T. L., Griffiths, M. D., Sumich, A., Wang, G. Y., Stavropoulos, V., Kannis-Dymand, L., & Kuss, D. J. (2022). Co-Occurrence of Gaming Disorder and Other Potentially Addictive Behaviours between Australia, New Zealand, and the United Kingdom. *International journal of environmental research and public health*, 19(23), 16078.

- Brewer, J., Romine, M., et Taylor, T. L. (2020). *Inclusion at Scale: Deploying a Community-Driven Moderation Intervention on Twitch*. In DIS2020, July 06-10, Eindhoven, Netherlands.
- Brisson, A.-C. (2021). *Du sport électronique au Séminaire Marie-Reine-du-Clergé*. Radio-Canada.  
<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1765797/sport-electronique-seminaire-metabetchouan>
- Canossa, A., Witkowski, E., et Ozkaynak, D. (2015). *Over-Lenient and Over-Aggressive Behaviors: Gender Play in League of Legends*. Working Paper
- Caron, M. (2023). *Pratique du jeu vidéo de compétition et santé des adolescents et jeunes adultes*. INSPQ. <https://www.inspq.qc.ca/publications/3369>
- Chalk, A. (2023). *The Overwatch League is officially dead: Activision Blizzard is 'transitioning' away from its groundbreaking esports league as teams reportedly vote to withdraw*. PC Gamer.  
<https://www.pcgamer.com/the-overwatch-league-is-officially-dead-blizzard-is-transitioning-away-from-its-groundbreaking-esports-league-as-teams-reportedly-vote-to-withdraw/>
- Charrier, P. (2024). *Paris 2024 : existe-t-il encore des sportifs amateurs aux Jeux olympiques ?*. La Croix.  
<https://www.la-croix.com/sport/paris-2024-existe-t-il-encore-des-sportifs-amateurs-aux-jeux-olympiques-20240613>
- Chen, G., Liu, L., & Yu, J. (2012). A Comparative Study on Strength between American College Male and Female Students in Caucasian and Asian Populations.
- Chiseri-Strater, E. (1996) Turning in upon ourselves: positionality, subjectivity, and reflexivity in case study and ethnographic research. In Mortensen, P., Kirsch, G. E. (Eds.). *Ethics and responsibility in qualitative studies of literacy* (pp. 115– 133). Urbana, IL: NCTE,
- Church, B. (2024). *A new esports tournament in Saudi Arabia promises to be a game-changer – but it's also caused division in the industry*. CNN.  
<https://www.cnn.com/2024/07/06/sport/esports-world-cup-saudi-arabia-spt-intl/index.html>
- Cohen, S. (2002). *Folk Devils and Moral Panics*, 3e édition, Routledge.
- Collis, W. (2020). *The Book of Esports*, RosettaBook, 194 pages.
- CIO (2018). Communiqué du Sommet olympique, article en ligne :  
<https://www.olympic.org/fr/news/communiqué-du-sommet-olympique-1> (mis en ligne le 8 décembre 2018, consulté le 23 octobre 2021)
- CIO (2020). Le CIO confirme que Singapour accueillera la première Olympic Esports Week en juin 2023,  
<https://olympics.com/fr/infos/cio-confirme-singapour-hote-olympic-esports-week-juin-2023> (mis en ligne le 16 novembre 2022, consulté le 27 février 2023).

- CIO (2024). Ouverture d'une nouvelle ère pour le CIO avec la création des Jeux Olympiques de l'e-sport - Première édition en 2025 en Arabie saoudite, article en ligne : <https://olympics.com/cio/news/ouverture-d-une-nouvelle-ere-pour-le-cio-avec-la-creation-des-jeux-olympiques-de-l-e-sport-premiere-edition-en-2025-en-arabie-saoudite>
- Coakley, J. et Dunning, E. (dir.). (2020). *Handbook of Sports Studies*. SAGE Publication Ltd.
- Cote, A. et Raz, J. G. (2015). In-depth interviews for games research. *Game Research Methods*. ETC Press, Pittsburgh, PA, USA, 93–116.
- Cover, R. (2006). Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies*, 6(1), 15pp.
- Daniels, T. (2023). The most viewed esports events of 2023. *Esports insider*. <https://esportsinsider.com/2023/12/most-viewed-esports-events-2023>
- De Lavergne, Catherine. (2007). La posture du praticien-chercheur : un analyseur de l'évolution de la recherche qualitative. *Recherches qualitatives*.
- Dellsén, F. (À paraître). Disagreement and Consensus in Science. Dans Baghrmian, M., Carter, J.A. et Cosker-Rowland, R. (dir.). *Routledge Handbook of Philosophy of Disagreement*. Routledge
- Delsahut, F. (2015). *From Baggataway to Lacrosse: An Example of the Sportization of Native American Games*. *The International Journal of the History of Sport*, 32(7), 923–938.
- Denison, E., Faulkner, N., Jeanes, R., & Toole, D. (2020) Relationships between attitudes and norms with homophobic language use in male team sports. *J Sci Med Sport*. 2021 May;24(5):499-504. Epub 2020 Nov 7.
- Denison, E., Bevan, N., & Jeanes, R. (2021). Reviewing evidence of LGBTQ+ discrimination and exclusion in sport. *Sport Management Review*, 24(3), 389–409.
- Depraz, S. (2015). Pourquoi et comment travailler l'acceptation sociale dans les territoires ?. Dans Depraz, S., Ute, C., et Ulrike, G.-K *Acceptation sociale et développement des territoires*. ENS Éditions.
- Derriman, P. (2008). Big turn-on: beach volleyball dominates older men's purview, *The Sydney Morning Herald*, <https://www.smh.com.au/sport/big-turn-on-beach-volleyball-dominates-older-mens-purview-20081101-gdt14b.html> (mis en ligne le 1 novembre 2008)
- Deslauriers, J.-P. (1991). *Recherche qualitative - Guide pratique*, McGraw-Hill.
- Deslauriers, J.-P. & Kérisit, M. (1997). Le devis de recherche qualitative. *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, Poupart, J., Groulx, L.-H., Deslauriers, J.-P., Laperrière, A., Mayer, R. & Pires, A. P., Gaëtan Morin Éditeur.
- Deslauriers, P. Lafrance St-Martin, L. I., et Bonenfant, M. (2020). Assessing Toxic Behaviour in Dead by Daylight Perceptions and Factors of Toxicity According to the Game's Official Subreddit Contributors. *Game Studies*. 20.

- Dion-Viens, D. (2019). Un premier programme en sport électronique dans une école secondaire de Québec. *Journal de Québec*.  
<https://www.journaldequebec.com/2019/10/11/un-premier-programme-en-sport-electronique-dans-une-ecole-secondaire-de-quebec>
- Dupuis, S. (2021). *Le marathon de Parasports Québec pour transformer ses athlètes en cyberathlètes*, Radio-Canada,  
<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1783616/le-marathon-de-parasports-quebec-pour-transformer-ses-athletes-en-cyberathletes>
- Dupuis-Déri, F. (2022). *Panique à l'université - Rectitude politique, wokes et autres menaces imaginaires*. Lux Éditeurs.
- Donovan, T. (2010). *Replay The History of Video Games*, Yellow Ant, East Sussex.
- Drachen, A., Mirza-Babaei, P. et Nacke, L. (2018). *Games User Research*. Oxford University Press, Inc., USA.
- Driscoll, C. (2015). *Gamer Girls*. Dans Fanny Lignon (dir.). *Genre et jeux vidéo*. Toulouse: Presses universitaires de Midi.
- Drummond, A., Sauer, J. D. et Ferguson, C. J. (2020). Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination, *R. Soc. open sci.* 7200373200373
- Dye, M. W., Green, C. S., et Bavelier, D. (2009). Increasing Speed of Processing With Action Video Games. *Current directions in psychological science*, 18(6), 321–326.
- Dyer-Witheford, N. et De Peuter, G.. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*
- Elias, N. (1986). La genèse du sport en tant que problème sociologique. Dans Elias, N. et Dunning, E. (dir.). *Sport et civilisation la violence maîtrisée*. Fayard.
- ERN (2021). 31 résultats en lien à « Gender »,  
[https://esportsresearch.net/literature/search?query=gender&query\\_type=keyword&record\\_types%5B%5D=Item&record\\_types%5B%5D=File&record\\_types%5B%5D=Collection&submit\\_search=Search](https://esportsresearch.net/literature/search?query=gender&query_type=keyword&record_types%5B%5D=Item&record_types%5B%5D=File&record_types%5B%5D=Collection&submit_search=Search) (recherche faite le 29 décembre 2021).
- ESL (2021) #GGFORALL <https://ggforall.eslgaming.com/>
- Esports Award (2021). Stephanie “missharvey” Harvey  
<https://esportsawards.com/missharvey/>
- Esports Earning (2021) Events of 2020,  
[https://www.esportsearnings.com/history/2020/list\\_events](https://www.esportsearnings.com/history/2020/list_events) (consulté le 28 août 2021)
- ERN (2021). Esports literature, <https://esportsresearch.net/literature/> (consulté le 22 juin 2021)
- ERN (2024). Esports literature, <https://esportsresearch.net/literature/> (consulté le 27 juillet 2024)

- Fanfarelli, J.R. (2018). Games and Dementia: Evidence Needed. Dans Ferguson, C. (dir.) *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention*. Springer, Cham.
- Feng, J., Spence, I. (2018). Playing Action Video Games Boosts Visual Attention. Dans Ferguson, C. (dir.) *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention*. Springer, Cham.  
[https://doi-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.1007/978-3-319-95495-0\\_8](https://doi-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.1007/978-3-319-95495-0_8)
- Fenneteau, H. (2007). *Enquête : Entretien et questionnaire*, 2e édition, Dunod.
- Ferguson, C. J. (2007). Video Games: The Latest Scapegoat for Violence, *Chronicle of Higher Education*, vol. 53, June 22, 2007, p. B20.
- Fizek S. (2024). Material Infrastructures of Play. How the Games Industry Reimagines Itself in the Face of Climate Crisis. Dans Raessens, J., Farca, G., op de Beke, L. et Werning, S.. *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*. AUP.
- Fontanel, J. (2009). Le rôle socio-économique du sport professionnel. Dans Fontanel, J., Bensahel, L., et Chaix, P. (dir.). *Regards sur l'économie et le management du sport et des sportifs professionnels*, L'Harmattan.
- Fortin, T. (2004). L'idéologie des jeux vidéo. Dans Santolaria, N., et Trémel, L. (dir.). *Le grand jeu Débat autour de quelques avatars médiatiques*, PUF.
- Fortin, M.-F., & Gagnon, J. (2022). *Fondements et étapes du processus de recherche*, Chenière Éducation.
- Gagné, L. (2019). Cyberdépendance : les clubs scolaires de sports électroniques inquiètent, Radio-Canada, article en ligne :  
<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1167167/programmes-activites-sport-electronique-coles-inquietudes-quebec-esports> (mis en ligne le 30 avril 2019, consulté le 25 août 2021).
- GDT (2024a). Consensus.  
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8366628/consensus>
- GDT (2024b). Consensus.  
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26546719/consensus>
- GDT (2024c). Consensus.  
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8355270/consensus>
- GDT (2024d). Opinion générale.  
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/17494938/opinion-generale>
- GDT (2024e). Bouc émissaire.  
<https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/17496588/bouc-emissaire>
- Gestalt (1999). The OGA What the hell is it?, Eurogamer, <https://www.eurogamer.net/oga> (mis en ligne le 13 décembre 1999, consulté le 15 mai 2022).

- Gieselmann, H. (2007). *Ordinary Gamers - The Vanishing Violence In War Games And Its Influence On Male Gamers*. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 1(1).
- Gillon, P. (2011). Une lecture géopolitique du système olympique, *Annales de géographie*, 4(4), p. 425-448.
- Girard, M., Bréart De Boisanger, F., Boisvert, I. & Vachon, M. (2015). Le chercheur et son expérience de la subjectivité : une sensibilité partagée. *Spécificités*, 8, 10-20.
- Goldman, B. (2017). Two minds The cognitive differences between men and women, *Stanford Medecine*, <https://stanmed.stanford.edu/2017spring/how-mens-and-womens-brains-are-different.html>
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez-Murcia, S., del Pino-Gutiérrez, A., & Ribas, J. (2018). *Internet gaming disorder in adolescents: Personality, psychopathology and evaluation of a psychological intervention combined with parent psychoeducation*. *Frontiers in Psychology*, 9, Article 787.
- Gough, C. (2024a). Share of total prize pool of female eSports events worldwide in 2023, by game. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1478945/female-esports-events-prize-pool-game/>
- Gough, C. (2024b). Leading eSports games worldwide in 2023, by cumulative tournament prize pool. Statista. <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>
- Gouvernement du Canada (2024). *Faits sur les éléments des terres rares*. <https://ressources-naturelles.canada.ca/nos-ressources-naturelles/mines-materiaux/donnees-statistiques-et-analyses-sur-lexploitation-miniere/faits-mineraux-metaux/faits-sur-les-elements-des-terres-rares/20631>
- Granic, I., Lobel, A. et Engels, R. (2013). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), p. 66-78.
- Gray, K. L. (2013). Collective Organizing, Individual Resistance, or Asshole Grieffers? An Ethnographic Analysis of Women of Color in Xbox Live. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2.
- Green, C. et Bavelier, D. (2006). *The Cognitive Neuroscience of Video Games*. *Digital Media: Transformations in Human Communication*.
- Gries, S. (2019). eSports and the Olympic Movement: A Short Analysis of the IOC eSports Forum. In J. Hiltcher & T. M. Scholz (Eds.), *eSports Yearbook 2017/18*. p. 9–19.
- Griffiths, M. (2015). Gaming Addiction and Internet Gaming Disorder. The Video Game Debate. Dans Kowert, R. et Quandt, T. *The Video Game Debate*. Routledge/Taylor & Francis Group.

- Guttmann, A. (2000). The Development of Modern Sport. Dans Coakley, J. et Dunning, E. (dir.), *Handbook of Sports Studies*, SAGE Publication Ltd.
- Hallmann, K. et Giel, T. (2017). eSports – Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, 21(1), p. 14-20.
- Hansen, D. (2019). *Game On!: Video Game History From Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and more*, Feiwel & Friends, New York.
- Hayday E. J., Collison, H., et Kohe, G. Z. (2020). Landscapes of Tension, Tribalism and Toxicity: Configuring a Spatial Politics of Esport Communities, *Leisure Studies*.
- Hayday, E. J., et Collison, H. (2020). Exploring the Contested Notion of Social Inclusion and Gender Inclusivity within eSport Spaces. *Social Inclusion*, 8(3), 197-208
- Heath, J. (2024). The top 10 highest prize pools in esports. <https://dotesports.com/general/news/biggest-prize-pools-esports-14605>
- Hilgard, J., Engelhardt, C. R. et Bartholow, B. D. (2016) Brief use of a specific gun in a violent game does not affect attitudes towards that gun, *R. Soc. open sci.*3160310160310
- Hiltscher, J. (2015). A Short History of eSports, dans J. Christophers & T. M. Scholz (Eds.), *eSports Yearbook 2013/14* (pp. 9–14).
- Hofer, J. (2023). *Beware the Rise of Esports Washing*. Independent Institute. <https://www.independent.org/news/article.asp?id=14685>
- Hoffman, G. A., et Bluhm, R. (2016). Neurosexism and Neurofeminism. *Philosophy Compass*, 11(11), 716–729.
- Houlihan, B., et Green, M. (dir.). (2013),. *Routledge Hanbook of Sports Development*. Routledge International Handbook.
- IGDA (2024). Climate. <https://igda.org/sigs/climate/>
- Independent (2019) Esports players are training like traditional athletes to enhance performance, Independent, article en ligne : [https://www.independent.co.uk/news/long\\_reads/esports-players-training-fitness-athletes-perform-league-video-games-a8863051.html](https://www.independent.co.uk/news/long_reads/esports-players-training-fitness-athletes-perform-league-video-games-a8863051.html) (mis en ligne le 15 avril 2019, consulté le 15 février 2022).
- Jain, A., Bansal, R., Kumar, A., & Singh, K. D. (2015). A comparative study of visual and auditory reaction times on the basis of gender and physical activity levels of medical first year students. *International journal of applied & basic medical research*, 5(2), 124–127.
- Jang, W. W., et Byon, K. K. (2019). Antecedents and Consequence Associated with eSports Gameplay. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 21(1), 1-22.
- Jang, W. W., Byon, K. K., Baker, T. A., et Tsuji, Y. (2020). Mediating Effect of Esports Content Live Streaming in the Relationship Between Esports Recreational Gameplay

- and Esports Event Broadcast, *Sport, Business and Management*, published online before print.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports fit Within the Definition of ‘Sport’. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Jenny, S. (2024) Esports Ecosystem. Twitter.  
<https://x.com/DrSethJenny/status/1756033313238614425>
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287–299.
- Desrosiers, G., Dufour, M., Juneau, M., Mathieu, M-E., Abel, J., Jay Anderson, J., Bernier, S., Bilodeau, A., Bilodeau, C., Boutin, K., Harvey, A., Harvey, P., Heil, J., Kingsbury, M., Prémont, M-H., Rochette, J., St-Gelais, M., St-Pierre, K., et Valois-Fortier, A. (2021) Non aux eSports aux Jeux olympiques, article en ligne :  
<https://www.journaldemontreal.com/2021/04/08/non-aux-esports-aux-jeux-olympiques-signent-plusieurs-sportifs> (mis en ligne le 8 avril 2021, consulté le 30 juillet 2021).
- Kane, D., et Spradley, B. D. (2017). Recognizing Esports as a Sport. *The Sport Journal*.
- Kari, T., et Karhulahti, V-M. (2016). Do E-Athletes Move?: A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports. *Int. J. Gaming Comput. Mediat. Simulations*, 8, p. 53-66.
- Kari, T., Siutila, M. et Karhulahti, V.-M. (2018). An Extended Study on Training and Physical Exercise in Esports. In B. R. Dubbels (Ed.), *Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulations* (pp. 270-292). IGI Global.
- Karhulahti, V-M. (2020). *Esport Play: Anticipation, Attachment and Addiction in Psycholudic Development*. Bloomsbury.
- Keman, H. (2017). *institutionalization*. Encyclopedia Britannica.  
<https://www.britannica.com/topic/institutionalization>
- Keyser-Verreault, A., Brière, S., St-Pierre, M., Demers, G. et Culver, D. (2024). Equity, Diversity and Inclusion in Sport Organizations. (trad. par LeBlanc, C.). PUL.
- Kicurovski, F. (2019). FEMALE-ONLY ESPORTS: GOOD OR BAD?, esports.net,  
<https://www.esports.net/news/industry/female-only-esports-good-or-bad/> (mis en ligne le 19 mars 2019, consulté le 27 février 2023).
- Kocurek, C. A. (2019). Why we scapegoat video games for mass violence and why it’s a mistake, *The Washington Post*,  
<https://www.washingtonpost.com/outlook/2019/08/09/why-we-scapegoat-video-games-mass-violence-why-its-mistake/> (mis en ligne le 9 août 2019, consulté le 25 août 2021).
- Kordyaka, B. (2018). Digital Poison – Approaching a Theory of Toxic Behavior in MOBA Games. In *Proceedings of the 39th International Conference on Information Systems (ICIS2018)*. San Francisco, CA

- Kordyaka, B., Klesel, M., et Jahn, K. (2019). Perpetrators in League of Legends: Scale Development and Validation of Toxic Behavior. In Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-52). Maui, HI.
- Kou, Y., et Nardi, B. (2013). Regulating Anti-social behavior on the Internet: The Example of League of Legends. iConference 2013
- Kowert, R., Kaye, L.K. (2018). Video Games Are Not Socially Isolating. In: Ferguson, C. (eds) *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention*. Springer, Cham.
- Kragt, D. et Day, D.. (2015). Identity and identification at work. *Organizational Psychology Review*. 6. 10.1177/2041386615584009.
- Kruthika N. S. (2020), Esports and its Reinforcement of Gender Divides, 30 Marq. Sports L. Rev. 347
- Kwak, H., Blackburn, J., et Han, S. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games. Seoul: CHI.
- Laczniak, R., Carlson, L., Walker, D. et Brocato, D. (2016). Parental Restrictive Mediation and Children's Violent Video Game Play: The Effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating System. *Journal of Public Policy & Marketing*. 36. 10.1509/jppm.15.071
- Lalancette-Renaud, L-D, Savard, F., Kontogiannos, D. et Denis, B. (2021). Jouer à des jeux vidéo et pratiquer un sport électronique : c'est différent. *Journal de Montréal*.  
<https://www.journaldemontreal.com/2021/04/13/jouer-a-des-jeux-video-et-pratiquer-un-sport-electronique--cest-different>
- Lamerichs, N. (2024). 26. Sustainable Fandom : Responsible Consumption and Play in Game Communities. Dans L. Beke, J. Raessens, S. Werning & G. Farca (dir.), *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis* (pp. 543-558). Amsterdam University Press.
- Larousse, Dictionnaire (2021). Définition du terme sport. [En ligne]  
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sport/74327> (consulté le 22 mars 2021)
- LCSE (2022). Site Internet : <https://lcse.esportsquebec.ca/> (consulté le 15 février 2022).
- Lee, Y. (2019). *Older adults' digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation*. *Game Studies*, 19.
- Le Robert (2024a). Unanimité. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/unanimite>
- Le Robert (2024b). Dissensus. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/dissensus>
- Lewis, R. (2024). *Esports Orgs All Publicly Hail Their New Saudi Paymasters*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=XirEm4ey-Sc&ab\\_channel=RichardLewis](https://www.youtube.com/watch?v=XirEm4ey-Sc&ab_channel=RichardLewis)
- Lien, T. (2013). No Girls Allowed, Polygon,  
<https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed> (mis en ligne le 2 décembre 2013)

- Lièvre, P., Bonnet, E. et Laroche, N.(2016) XXI. Etienne Wenger. Communauté de pratique et théorie sociale de l'apprentissage. Dans Burger-Helmchen, T., Hussler, C., et Cohendet, P. (dir.). *Les Grands Auteurs en Management de l'innovation et de la créativité*. EMS Editions
- Livingston, I. (2018). Post-launch in Games User Research. In *Games User Research*. : Oxford University Press.
- Lipps, D. B. , Galecki, A. T., & Ashton-Miller, J. A. (2011) On the Implications of a Sex Difference in the Reaction Times of Sprinters at the Beijing Olympics. *PLOS ONE* 6(10): e26141.
- Liquipedia (2021a). UBINITED, <https://liquipedia.net/counterstrike/UBINITED/Results>
- Liquipedia (2021b). missharvey, <https://liquipedia.net/counterstrike/Missharvey/Results>
- Lorange, P. (2019). Jeux vidéo: l'école n'est pas une récréation pour gamers. La Presse. <https://www.lapresse.ca/debats/opinions/2019-08-10/jeux-video-l-ecole-n-est-pas-une-recreation-pour-gamers>
- Loria, K. (2016) Some competitive video gamers are abusing drugs to get an edge, *Business insider*, <https://www.businessinsider.com/esports-doping-scandal-investigated-by-espns-otl-2016-1> (mis en ligne le 15 janvier 2016, consulté le 3 août 2023)
- Lowko (2021). StarCraft 2: The ULTIMATE LATE GAME of Zerg vs Zerg! (Dark vs Reynor), extrait à 18:53, [https://www.youtube.com/watch?v=3FPvICJgx30&ab\\_channel=LowkoTV](https://www.youtube.com/watch?v=3FPvICJgx30&ab_channel=LowkoTV) (mis en ligne le 31 juillet 2021, consulté le 2 août 2021)
- Lumb, D. (2023). *Video Games Are Finally Waking Up to Climate Change*. CNet. <https://www.cnet.com/tech/gaming/features/video-games-are-finally-waking-up-to-climate-change/>
- Madden, D., Liu, Y., Yu, H., Sonbudak, M. F., Troiano, G. M., & Hartevelde, C. (2021). “Why Are You Playing Games? You Are a Girl!”: Exploring Gender Biases in Esports. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Magnus Olsson, C. (2015). « Systematic Interviews and Analysis ». Chap in *Game Research Methods. An overview*, sous la dir. de Petri Lankoski et Staffan Björk, pp. 291-308. Halifax : ETC Press.
- Maguire, J. (2007). Sportization. Dans Ritzer, G. (dir.). *Blackwell encyclopedia of sociology*. Blackwell, 4718–4719.
- Markey, P. M., Ivory, J. D., Slotter, E. B., Oliver, M. B., et Maglalang, O. (2020). He does not look like video games made him do it: Racial stereotypes and school shootings. *Psychology of Popular Media*, 9(4), 493–498.
- Marti, M., et Baroni, R. (2014). De l'interactivité du récit au récit interactif, *Cahiers de Narratologie*, 27.

- Maas, L. (2024). *Esports Awards CEO discusses three-year partnership with Esports World Cup*. Esports Insider.  
<https://esportsinsider.com/2024/06/esports-awards-esports-world-cup-partnership>
- Mauco, O. (2014). *Jeux vidéo : hors de contrôle?*. Éditions Questions théoriques.
- Miscenko, D., & Day, D. V. (2016). *Identity and identification at work*. *Organizational Psychology Review*, 6(3), 215-247.
- Meier, K.V. (1988). *Triad Trickery: Playing With Sport and Games*. *Journal of the Philosophy of Sport* 15 (1):11-30.
- MÉQ (2020). *Programme de reconnaissance des fédérations sportives québécoises (PRFSQ)*.  
<https://www.education.gouv.qc.ca/organismes-de-loisir-et-de-sport/programmes-de-reconnaissance/programme-de-reconnaissance-des-federations-sportives-quebecoises-prfsq>
- Migliore, L., McGee, C., et Moore, M. N. (Eds.). (2021). *Handbook of Esports Medicine*, Springer.
- Modesti PA, Pela I, Cecioni I, Gensini GF, Sernerri GG, et Bartolozzi G. (1994). Changes in blood pressure reactivity and 24-hour blood pressure profile occurring at puberty. *Angiology*. 1994 Jun;45(6):443-50.
- Montréal International (2018). *Le Grand Montréal, 5e pôle mondial du jeu vidéo*.  
<https://www.montrealinternational.com/fr/actualites/le-grand-montreal-5e-pole-mondial-du-jeu-video/>
- Mora-Cantalops, M., et Sicilia, M. A. (2018). Exploring Player Experience in Ranked League of Legends. *Behavior and Information Technology*, 37(12), p. 1224–1236.
- Morin, S. (2019). *La littératie numérique ou des littératies numériques?*. Perspectives SSF.  
<https://perspectivesssf.espaceweb.usherbrooke.ca/2019/12/01/la-litteratie-numerique-ou-des-litteraties-numeriques/>
- Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports, *PLOS ONE*; 15(8).
- Nadeau, J.-F. (2019). Une première école de Québec offre une concentration sports électroniques. Radio-Canada.  
<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1341788/premiere-ecole-quebec--concentration-sports-electroniques-academie-ste-marie>
- Newzoo (2020). COVID-19 Continues to Impact the Esports Market: Newzoo Revises Its Esports Revenue Forecast. Article en ligne :  
<https://newzoo.com/insights/articles/covid-19-continues-to-impact-the-esports-market-newzoo-revises-its-esports-revenue-forecast/> (mis en ligne le 7 octobre 2020, consulté le 14 mars 2021).
- Newzoo (2022). *Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 | Free Version*.

<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

- Nietzsche (1901) *The Will to Power*, trans. W. Kaufman and R. J. Hollingdale, ed. W. Kaufman, Vintage, New York, 1968, p. 267.
- Ngo, M-A., Besombes, N. & Dupire, J. (2020). Esport et handicap. De l'inclusion de fait à l'inclusion systémique, *Jurisport*, 204, 41-45.
- Nguyen, C. (2022). *Video games: the scapegoat for violence*. AL Echoes.  
<https://alechoes.com/opinion/2022/02/video-games-the-scapegoat-for-violence>
- Nordland, J. (2023). *Controversial new Nintendo esports guidelines come into effect for Smash*. Esports Insider.  
<https://esportsinsider.com/2023/11/nintendo-esports-guidelines-smash>
- O'Brien, L. (2018). *Here's The "Violent Video Game Reel" Trump Shared At The White House*. IGN.  
<https://www.ign.com/articles/2018/03/09/heres-the-violent-video-game-reel-trump-shared-at-the-white-house>
- Office québécois de la langue française (2009) Fiche terminologique : sport électronique.  
[http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=26502177](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26502177) (consulté le 23 octobre 2021)
- Office québécois de la langue française (2015) Fiche terminologique : sport.  
[http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheoqlf.aspx?id\\_fiche=8869772](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheoqlf.aspx?id_fiche=8869772) (consulté le 23 octobre 2021)
- Office québécois de la langue française (2017). Fiche terminologique : cyberdépendance,  
[http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=2074984](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=2074984) (consulté le 25 août 2021).
- Ogien, R. (2004). *La panique morale*. Grasset & Fasquelle
- Olson, C. K. (2016). Are electronic games health hazards or health promoters? In R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games* (pp. 39–53). Routledge/Taylor & Francis Group.
- Organisation Mondiale de la Santé (2018). Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11,  
<https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>  
(mis en ligne le 14 septembre 2018, consulté le 25 août 2021).
- Out on the fields (2021) Homophobia and Transphobia in Sport Research Hub  
<https://outonthefields.com/research-hub/>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2016). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7-8), 421–435.

- Pack, S.M., & Hedlund, D.P. (2020) Inclusion of electronic sports in the Olympic Games for the right (or wrong) reasons, *International Journal of Sport Policy and Politics*, 12:3, 485-495
- Parasports Québec (2021a). Parasports Québec se lance dans le sport électronique. <https://parasportsquebec.com/nouvelles/parasports-quebec-se-lance-dans-le-sport-electronique/>
- Parasports Québec (2021b). Dany Audet en entrevue après sa victoire [https://www.youtube.com/watch?v=3CL3opQ99VM&ab\\_channel=ParasportsQu%C3%A9bec](https://www.youtube.com/watch?v=3CL3opQ99VM&ab_channel=ParasportsQu%C3%A9bec) (mis en ligne le 30 mars 2021)
- Parlebas, P. (2016). L'univers des jeux et des sports. Dans Parlebas, P. (dir.). *Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel*. L'Harmattan
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18.
- Patry, W. (2009). *Moral Panics and the Copyright Wars*, Oxford University Press.
- Pearce, C. (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. MIT Press.
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 319–352.
- Peng, Y. (2021). *The Role of Gender in Chinese eSports Culture: An Empirical Research of Women's Participation in eSports in China* (Doctoral dissertation). University of Glasgow, Glasgow.
- Pereira AM, Verhagen E, Figueiredo P, Seabra A, Martins A et Brito J (2021) Physical Activity Levels of Adult Virtual Football Players. *Front. Psychol.* 12:596434.
- Plante, C. (2019a). *Les libéraux réclament un moratoire sur les «esports» dans les écoles du Québec*. Le Soleil. <https://www.lesoleil.com/2019/09/19/les-liberaux-reclament-un-moratoire-sur-les-esports-dans-les-ecoles-du-quebec-f84ca63e81bd528dbd8c2a4c431c518f/>
- Plante, C. (2019b). *Le ministre Roberge refuse un moratoire sur les sports électroniques dans les écoles*. La Presse. <https://www.lapresse.ca/actualites/education/2019-09-25/le-ministre-roberge-refuse-un-moratoire-sur-les-sports-electroniques-dans-les-ecoles>
- Playing for the Planet (2024). <https://www.playing4theplanet.org/>
- Plunkett, L. (2022). Saudi Arabia Now Owns 5% Of Nintendo. *Kotaku*. <https://kotaku.com/nintendo-saudi-arabia-public-investment-fund-pif-shares-1848941294>
- Pontes, H.M. (2018). Making the Case for Video Game Addiction: Does It Exist or Not?. In: Ferguson, C. (eds) *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention*. Springer, Cham.

- Przybylski, A.K. et Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report, *R. Soc. open sci.* 6171474171474
- Rabicoﬀ, I., et Matuszewki, K. (2017). *The rise of eSports creates a complicated relationship with IP*. IPWatchdog.  
<https://ipwatchdog.com/2017/03/25/rise-esports-complicated-ip/id=79418/>
- Rabu, G., et Reverchon-Billot, M. (2017). *Les enjeux juridiques de l'e-sport*. Presses Universitaires d'Aix-Marseille.
- Rambusch, J. (2011). *Mind Games Extended: Understanding Gameplay as Situated Activity*. Doctoral Dissertation. Linköping Studies in Science and Technology.
- Ratan, R. (2021) Faculty voice: Gaming and toxicity, MSU Today, <https://msutoday.msu.edu/news/2021/faculty-voice-gaming-and-toxicity> (mis en ligne le 22 janvier 2021, consulté le 15 février 2022).
- Rekhi, H. (2022). *How eSports affect the environment*. The Varsity.  
<https://thevarsity.ca/2022/10/24/esports-effects-on-the-environment/>
- Richman, O. (2019). Controversy surrounds all-female pro League team, win.gg, <https://win.gg/news/controversy-surrounds-all-female-pro-league-team/> (mis en ligne le 20 février 2019)
- Richman, O. (2024). Report: Oxygen Esports is Shutting Down, Kicking Out CDL Team. SI.  
<https://www.si.com/esports/news/oxygen-esports-shut-down>
- Rinehart, R. (2000). Emerging [strikeout] Arriving sport: Alternatives to formal sports. Dans Coakley, J. et Dunning, E. (dir.). *Handbook of sport and society*. SAGE.
- Riot Games (2009). League of Legends, <https://na.leagueoflegends.com/en-us/>
- Roque, N. A., et Boot, W. R. (2018). Action video games do not promote visual attention. Dans C. J. Ferguson (dir.), *Video game influences on aggression, cognition, and attention* (pp. 105–118). Springer International Publishing.
- Rousseau, J. (2022). Savvy Gaming Group purchases ESL Gaming and FaceIt. GamesIndustry.biz.  
<https://www.gamesindustry.biz/savvy-gaming-group-purchases-esl-gaming-and-faceit>
- Rowe, D., Markwell, K., et Stevenson, D. (2006). Exploring participants' experiences of the Gay Games: intersections of sport, gender and sexuality. *International Journal of Media and Cultural Politics*. 2. 149-165.
- Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., et Grieben, C. (2020). Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(6), p. 1870-1884.
- Ruiz, M., Moreno, M., Girela-Serrano, B., Díaz-Oliván, I., Muñoz, L. J., González-Garrido, C., & Porras-Segovia, A. (2022). Winning The Game Against Depression: A

- Systematic Review of Video Games for the Treatment of Depressive Disorders. *Current psychiatry reports*, 24(1), 23–35.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295–311.
- Sacco, D. (2019). All-female Russian LoL team Vaevictis Esports lose 52-2 in the LCL: Is this really about giving women a platform or is it just an unfair publicity stunt?, ENUK, <https://esports-news.co.uk/2019/02/17/vaevictis-esports-all-female-team/> (mis en ligne le 17 février 2019)
- Sang-Hun, C. (2021). Inside the 'Deadly Serious' World of E-Sports in South Korea. *New York Times*, article en ligne : <https://www.nytimes.com/2021/06/19/world/asia/south-korea-esports.html> (mis en ligne le 19 juin 2021, consulté le 30 juillet 2021).
- Savard, F. (2022a). *État des lieux du sport électronique au Québec en début 2022*. Leonin.ca. <https://leonin.ca/2022/02/22/etat-des-lieux-du-sport-electronique-au-quebec-en-debut-2022/>
- Savard, F. (2022b). *Le Québec, la bête noire qu'on exclut des compétitions de sport électronique*, Radio-Canada, <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1872627/quebec-exclusion-sport-electronique-concours-jeux-video> (mis en ligne le 30 mars 2022).
- Savard, F. (2022c). *L'urgence d'encadrer les cyberathlètes comme des athlètes à part entière*. Radio-Canada. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1876326/cyberathlete-athelete-gouvernement-encadrement-federation-sport-electronique>
- Savard, F. (2024). Presse. <https://leonin.ca/presse/>
- Schott, G. (2008). *Language-GAME-Players: Articulating the pleasures of 'violent' game texts*.
- Scott, W. R. (2005). *Institutional Theory: Contributing to a Theoretical Research Program*. [https://www.researchgate.net/publication/265348080\\_Institutional\\_Theory\\_Contributing\\_to\\_a\\_Theoretical\\_Research\\_Program/citations](https://www.researchgate.net/publication/265348080_Institutional_Theory_Contributing_to_a_Theoretical_Research_Program/citations)
- Scott, W.R. (2014). *Institutions and Organizations: Ideas, Interests, and Identities*. Fourth Edition. SAGE Publications.
- Schué, R. (2019). *Le sport électronique entre dans les écoles québécoises*. Radio-Canada. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1249802/encadrement-ecoles-fortnite-esports-quebec>
- Schreier, J. (2020), *Ubisoft family accused of mishandling sexual misconduct claims*, Bloomberg, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse>

- Seelow, S. (2012). *Monsanto, un demi-siècle de scandales sanitaires*. Le Monde.  
[https://www.lemonde.fr/planete/article/2012/02/16/monsanto-un-demi-siecle-de-scanda-les-sanitaires\\_1643081\\_3244.html](https://www.lemonde.fr/planete/article/2012/02/16/monsanto-un-demi-siecle-de-scanda-les-sanitaires_1643081_3244.html)
- Şener, Mehmet & Yalcin, Turkan et Gulseven, Osman. (2021). The Impact of COVID-19 on the Video Game Industry. SSRN Electronic Journal.
- Shanley, M. (2021). Video Games, Moral Panic, and Scapegoats Through the Years. Take This.  
<https://www.takethis.org/2021/01/video-games-moral-panic-and-scapegoats-through-the-years/>
- Sioui, M.-M. (2024). Attention aux programmes scolaires de sport électronique, avertit la Santé publique. Le Devoir.  
<http://ledevoir.com/societe/820034/attention-programmes-scolaires-sport-electronique-avertit-sante-publique>
- Skinner, J., Edwards, A., et Borbett, B. (2015). *Research Methods For Sport Management*. Routledge.
- Snider, M. (2020). Video games can be a healthy social pastime during coronavirus pandemic, USA Today,  
<https://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2020/03/28/video-games-whos-prescripti-on-solace-during-coronavirus-pandemic/2932976001/> (mis en ligne le 28 mars 2020, consulté le 27 février 2023).
- Solinski, B. (2010). Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan.
- Solorzano, S. (2018). *Star Wars Battlefront II No Longer Pay-To-Win*. TheGamer.  
<https://www.thegamer.com/star-wars-battlefront-ii-pay-to-win-microtransactions/>
- Spoto, M. (2024). Activision Accused of Call of Duty Tournament Monopoly. Bloomberg.  
<https://news.bloomberglaw.com/us-law-week/activision-blizzard-accused-of-call-of-duty-tournament-monopoly>
- Spurlin, B. (2021). Riot Games' Outstanding Lawsuits & Allegations Explained, Screenrant,  
<https://screenrant.com/riot-games-outstanding-lawsuits-allegations-explained/> (mis en ligne le 20 septembre 2021).
- Stanton, R. (2023). Saudi Arabia now owns 10% of Electronic Arts. PC Gamers.  
<https://www.pcgamer.com/saudi-arabia-now-owns-10-of-electronic-arts/>
- Summerley, Rory. (2019). The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. *Games and Culture*. 15(1)
- Sy, I. (2021). *Les sports électroniques, mouton noir des universités canadiennes*. Radio-Canada.  
<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1760770/sports-electroniques-mouton-noir-universites-canadiennes>

- Tang, T., Cooper, R., et Kucek, J. (2021). Gendered Esports: Predicting Why Men and Women Play and Watch Esports Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 1–21.
- Tang, T., Kucek, J., et Toepfer, S. (2020). Active Within Structures: Predictors of Esports Gameplay and Spectatorship. *Communication & Sport*, 1-21.
- Taylor, T. L. (2015). *Raising The Stakes*, The MIT Press.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Tessier, L. et Saint-Martin, A. (dir.). (2020). *Les dossiers de l'écran : controverses, paniques morales et usages éducatifs des écrans*. Ed. Du Croquant.
- The Esports Observer (2021). Q2 2021's most impactful PC, games <https://www.sportsbusinessjournal.com/Esports/Sections/Media/2021/07/q2-2021-impact-index.aspx> (mis en ligne le 21 juillet 2021, consulté le 25 août 2021)
- The Esports Research Report (2020) <https://esportsresearch.net/podcast-page/>
- Tomlinson, A. (2010). *Dictionary of Sports Studies*. Oxford University Press. <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780199213818.001.0001/acref-9780199213818>
- Tremel, L., et Fortin, T. (2009). *Mythologie des jeux vidéo*, Le Cavalier bleu éditions.
- Triclot, M. (2015). *Game studies ou études du play ?*. Sciences du jeu. 1.
- Tjørndal, A. (2020). “What's Next? Calling Beer-Drinking a Sport?!”: Virtual Resistance to Considering eSport as Sport. *Sport, Business and Management*, published online before print.
- Tortolero, S. R., Peskin, M. F., Baumler, E. R., Cuccaro, P. M., Elliott, M. N., Davies, S. L., Lewis, T. H., Banspach, S. W., Kanouse, D. E., & Schuster, M. A. (2014). *Daily violent video game playing and depression in preadolescent youth*. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 17(9), 609–615.
- Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulos, D. R., et Polman, R. (2020). The Association between Esports Participation, Health and Physical Activity Behaviour. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17, 7329.
- Ubisoft (2015). *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*, <https://www.ubisoft.com/fr-ca/game/rainbow-six/siege>
- Udaygiri, A. (2022). AI Lab celebrates 50th anniversary of Intergalactic ‘Spacewar!’ Olympics, *The Stanford Daily*, <https://stanforddaily.com/2022/10/21/ai-lab-celebrates-50th-anniversary-of-intergalactic-spacewar-olympics/> (publié le 21 octobre 2022, consulté le 27 février 2023).
- Vallée, K.-P. (2018). *Sports électroniques : un premier programme sports-études voit le jour à Montréal*. Radio-Canada.

<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1124830/sports-electroniques-esports-etudes-ecole-edouard-montpetit-canada-quebec-montreal>

- van Bottenburg, M., & Heilbron, J. (2006). *De-Sportization of Fighting Contests: The Origins and Dynamics of No Holds Barred Events and the Theory of Sportization*. *International Review for the Sociology of Sport*, 41(3-4), 259–282.
- Van Gestel, J. (2019). *Violence and violence control in karate: Has there been a sportization process?*. *International Review for the Sociology of Sport*, 54(5),
- van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., Bean, A. M., Bergmark, K. H., Brus, A., Coulson, M., Deleuze, J., Dullur, P., Dunkels, E., Edman, J., Elson, M., Etchells, P. J., Fiskaali, A., Granic, I., Jansz, J., Karlsen, F., Kaye, L. K., Kirsh, B., Lieberoth, A., Markey, P., Mills, K. L., Nielsen, R. K. L., Orben, A., Poulsen, A., Prause, N., Prax, P., Quandt, T., Schimmenti, A., Starcevic, V., Stutman, G., Turner, N. E., van Looy, J., et Przybylski, A. K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution, *Journal of Behavioral Addictions J Behav Addict*, 7(1), 1-9.
- Vidal, C. & Gilgenkrantz, S. (2005). Cerveau, sexe et préjugés. *M/S : médecine sciences*, 21(12), 1112–1113.
- Vincent, D. (2006). Chapitre 9 Comment mener une enquête auprès d’informateurs, dans *Le coffre à outils du chercheur débutant*, Les Éditions du Boréal
- Watters, C. (2016). *The Gamer’s Bucket List*, Mango media Inc.
- Wenger, E. (2005). *La théorie des communautés de pratique. Apprentissage, sens et identité* (F. Gervais, trad.). Les Presses de l’Université Laval (Publication originale en 1998)
- West, G., Konishi, K., Diarra, M., Benady-Chorney, J., Drisdelle, B. L., Dahmani, L., Sodums, D., Lepore, F., Jolicoeur, P. et Bohbot, V. (2017). *Impact of video games on plasticity of the hippocampus*. *Molecular Psychiatry*. 23. 10.1038/mp.2017.155.
- Westecott, E. (2008). *Putting the Body back into Play. the [player] conference Proceedings*.
- Wheaton, B., et O’Loughlin, A. (2017). Informal sport, institutionalisation, and sport policy: challenging the sportization of parkour in England. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9(1), 71–88.
- Wijman, T. (2021) *The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers*, Newzoo, (mis en ligne le 22 décembre 2021).
- Wikipedia (2022). *Red Annihilation.*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Red\\_Annihilation](https://en.wikipedia.org/wiki/Red_Annihilation)
- Wikipedia (2024). *No Russian.* [https://en.wikipedia.org/wiki/No\\_Russian](https://en.wikipedia.org/wiki/No_Russian)
- Wilkinson, J. (2024). Saudi Arabia is poisoning esports: We SHOULD Care. [https://www.youtube.com/watch?v=GIilD9qAzeA&ab\\_channel=SideshowVALORANT](https://www.youtube.com/watch?v=GIilD9qAzeA&ab_channel=SideshowVALORANT)

- Williams, D. (2018). For Better or Worse: Game Structure and Mechanics Driving Social Interactions and Isolation. In: Ferguson, C. (eds) *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention*. Springer, Cham.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 7(5), p. 349–374
- Wolf, J. (2022). The Saudi Sportswashing in Gaming and Esports Continues. Jacob Wolf Report. <https://www.jacobwolf.report/p/saudi-sportswashing-gaming-esports-continues>
- Wolton, D. (dir.). (2012) *Les jeux vidéo : quand jouer, c'est communiquer*. Hermès. n° 62. CNRS Éditions.
- Yuan, B., Folmer, E. & Harris, F.C. (2011). Game accessibility: a survey, *Universal Access in the Information Society*, 10(1), 81-100.
- Zhouxiang, L. (2022). *A History of Competitive Gaming*. Routledge.
- Zwiezen, Z. (2021) Everything That Has Happened Since The Activision Blizzard Lawsuit Was Filed, Kotaku, <https://kotaku.com/everything-that-has-happened-since-the-activision-blizz-184740116> 1 (mis à jour le 26 décembre 2021).

ANNEXE 1  
GUIDE D'ENTRETIEN

<p>Explications supplémentaires du déroulement de l'entrevue et confirmation du consentement</p>	<p>Bonjour, je m'appelle François Savard, étudiant à la maîtrise en communication, concentration jeux vidéo et ludification. Dans le cadre de ma recherche, j'interview une dizaine de professionnels du milieu des sports électroniques pour avoir leurs opinions sur ce phénomène et certains de ses enjeux.</p> <p>Aujourd'hui, nous allons avoir un échange d'environ 1 heure dans le cadre duquel je vais poser des questions assez larges pour que tu puisses exprimer ton point de vue. N'hésite pas à aller au fond de ta pensée. C'est ton opinion sincère qui m'intéresse.</p> <p>Il n'y a pas de questions pièges. Même si j'ai déjà discuté publiquement, ou avec toi directement, d'un sujet, je cherche à être le plus neutre possible dans le cadre de ma recherche.</p> <p>Tout ce qu'on se dit aujourd'hui sera anonymisé et j'omettrai d'inclure certaines informations dans les publications de la recherche qui permettraient à des lecteurs ou lectrices de te reconnaître.</p> <p>Si tu connais déjà mon opinion sur un sujet, n'essaie pas de dire ce que tu penses que j'aimerais entendre. Notre échange n'aura aucune incidence sur notre relation professionnelle ou nos futures collaborations.</p> <p>Si jamais, pour une raison ou une autre, tu souhaites arrêter l'entrevue et te retirer de l'étude, tu peux le faire à tout moment sans avoir à te justifier.</p> <p>Est-ce que ça te va? As-tu des questions?</p>
<p>Profil du participant</p>	<p>Pourrais-tu me décrire rapidement ton parcours professionnel et m'expliquer ce que tu fais présentement dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>Considères-tu être un professionnel ou une professionnelle dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>et Pourquoi?</p>
<p>Définition des esports</p>	<p>Selon toi, qu'est-ce que les sports électroniques? Comment définirais-tu cette pratique?</p>

	À quelles activités les sports électroniques devraient-ils être limités?
Identification des controverses et des enjeux	Selon toi, quels sont les plus grands enjeux concernant présentement le sport électronique?
<b>Enjeux et controverses préidentifiés</b>	
Esports comme sport	Considères-tu les compétitions de jeux vidéo comme un sport?  Pourquoi?
Esports aux Olympiques	Selon toi, les sports électroniques devraient-ils être une discipline olympique?  Pourquoi?  À quelles conditions?  Quels sont les obstacles à cette intégration comparativement à l'intégration des sports traditionnels dans les Olympiques?
Esports dans les établissements étudiants	Selon toi, les sports électroniques ont-ils leur place dans les établissements étudiants?  Pourquoi?  À quelles conditions?
Pouvoir des studios dans l'écosystème sportif	Quelle est la place des studios de jeux vidéo dans le milieu des sports électroniques?  Les droits de propriété intellectuels ont-ils une influence sur ce milieu?
Mode de financement des esports	Comment les principaux tournois, ligues de sports électroniques, les projets en esports sont-ils financés?  Que penses-tu de ce mode de financement?  Que penses-tu de l'achat, par l'Arabie saoudite, d'une multitude d'organisations importantes dans le milieu des esports?  Que penses-tu de l'achat, par la compagnie chinoise Tencent, d'une multitude de studios faisant des jeux compétitifs?
Effets positifs des sports électroniques	Quels bienfaits la pratique des sports électroniques peut-elle apporter?  Comment peut-on optimiser ces bienfaits?

Effets négatifs des sports électroniques	<p>Quels problèmes la pratique des sports électroniques peut-elle engendrer?</p> <p>Comment peut-on prévenir ces problèmes?</p>
Santé physique	<p>Selon toi, y a-t-il des enjeux liés à la santé physique dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>Lesquels?</p> <p>Comment peut-on prévenir ces problèmes?</p>
Isolement sociale	<p>Selon toi, y a-t-il des enjeux liés à l'isolement social dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>Lesquels?</p> <p>Comment peut-on prévenir ces problèmes?</p>
Cyberdépendance	<p>Selon toi, y a-t-il des enjeux liés à la cyberdépendance dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>Lesquels?</p> <p>Comment peut-on prévenir ces problèmes?</p>
Violence et jeux vidéo	<p>Selon toi, quelle est la relation entre les jeux vidéo et la violence?</p> <p>Est-ce que les jeux vidéo peuvent rendre violent?</p> <p>Est-ce que les jeux vidéo sont trop violents?</p>
Inclusion des femmes dans les esports	<p>Selon toi, quelle est la situation des femmes dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>Que penses-tu des tournois réservés exclusivement aux femmes?</p> <p>Penses-tu qu'il y a un problème de sexisme dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>Comment peut-on prévenir ce problème?</p>
Toxicité et esports	<p>Selon toi, y a-t-il des problèmes de toxicité dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>Lesquels?</p> <p>Comment peut-on prévenir ces problèmes?</p>

Accessibilité et esports	<p>À ta connaissance, y a-t-il des problèmes d'accessibilité aux personnes en situation de handicap dans le milieu des sports électroniques?</p> <p>Lesquels?</p> <p>Comment peut-on prévenir ces problèmes?</p>
Diffusion en ligne	<p>À ta connaissance, y a-t-il des enjeux liés à la diffusion de contenu en direct?</p> <p>Lesquels?</p> <p>Comment peut-on prévenir ces problèmes?</p>
Crise écologique et esports	<p>À ta connaissance, existe-t-il des enjeux liés à la crise écologique dans les sports électroniques?</p> <p>Lesquels?</p> <p>Comment peut-on prévenir ces problèmes?</p>
Vision des esports dans le futur	<p>Selon toi, à quoi ressemblera le milieu des sports électroniques à l'échelle mondiale et au Québec dans une dizaine d'années?</p>
Autres enjeux	<p>Y a-t-il des enjeux liés aux sports électroniques qui n'ont pas été abordés et dont tu aimerais discuter?</p>
Remerciements	<p>Je te remercie pour ta participation à ma recherche. Je te rappelle que tu es libre de te retirer de la recherche à tout moment. Il se peut que je te contacte si j'ai besoin d'une clarification. Je t'enverrai le lien vers mon mémoire de maîtrise lorsqu'il sera publié.</p>

## ANNEXE 2

### MATRICE DES NŒUDS CRÉÉS SUR NVIVO

Nom	Fichiers	Références
01 Définition de professionnel	10	11
○ Non	2	3
○ Oui	6	6
○ Syndrome d'imposteur ou nuancer	2	2
02 Définition des esports	10	16
○ Communauté	1	1
○ Compétition	8	8
○ Entraînement	1	1
○ Mode de vie	1	1
○ Pas clair	1	1
○ Spectacle	2	2
○ Structure et organisation	1	1
○ xxx 2.1 Limites	8	9
03 Identification principale des controverses et des enjeux	10	12
○ Démocratisation (Méconnaissance, Culture, Reconnaissance)	7	9
○ Manque de structure (Recherches, Standard)	5	5
○ Modèle économique	3	5
○ Sportswashing	1	1
○ Équilibre de vie	1	1
04 Esports comme sport	10	11
○ Ambigu	1	2
○ Non	1	1
○ Oui	5	5
○ Pas important	2	2

<input type="checkbox"/> 05 Esports aux Olympiques	10	17
<input type="checkbox"/> Non	3	3
<input type="checkbox"/> Oui	4	4
<input type="checkbox"/> Pas besoin des Olympiques (ou eux ont besoin du esports)	1	4
<input type="checkbox"/> Pourquoi pas	2	2
<input type="checkbox"/> xxx 5.1 Obstacles à cette intégration	7	7
<input type="checkbox"/> Argument de pas un sport	2	2
<input type="checkbox"/> Aucune idée	1	1
<input type="checkbox"/> Les jeux violents	1	1
<input type="checkbox"/> Manque de structure	1	1
<input type="checkbox"/> Préjugé - Culture	2	2
<input type="checkbox"/> 06 Esports dans les établissements étudiants	10	16
<input type="checkbox"/> Oui	10	10
<input type="checkbox"/> xxx 6.1 À quelles conditions	7	7

<input type="checkbox"/> 07 Pouvoir des studios dans l'écosystème sportif	10	28
<input type="checkbox"/> Finance - Marketing	4	5
<input type="checkbox"/> Monopole	5	7
<input type="checkbox"/> Plus ou moins rapports	1	1
<input type="checkbox"/> Sans studio - pas de jeu	1	2
<input type="checkbox"/> xxx 7.1 Droits de propriété intellectuels	9	16
<input type="checkbox"/> Besoin de partager	2	2
<input type="checkbox"/> Bonne chose	1	1
<input type="checkbox"/> Danger	1	4
<input type="checkbox"/> Pas vraiment ou JSP	3	3
<input type="checkbox"/> Plus ou moins rapports	1	2
<input type="checkbox"/> Pouvoir	1	1
<input type="checkbox"/> Réponse en parlant du type de jeu	2	2
<input type="checkbox"/> 08 Mode de financement des esports	10	43
<input type="checkbox"/> Balbutiement	3	7
<input type="checkbox"/> Bulle	1	1
<input type="checkbox"/> Commandites néfastes	1	1
<input type="checkbox"/> Explications de divers types de rentabilisations	4	10
<input type="checkbox"/> Investissement ou Marketing	3	3

○ xxx 8.1 Arabie	10	11
○ Monopole	2	2
○ Neutre	5	5
○ Plutôt positif	1	1
○ Sportwashing	2	3
○ xxx 8.2 Chine	10	12
○ Espionnage et cybersécurité	3	4
○ Monopole	5	6
○ Mécanique de rentabilisation	1	1
○ Neutre	1	1
○ Plutôt positif	1	1
○ 09 Effets positifs des sports électroniques	10	19
○ Liste de mots	0	0
○ xxx 9.1 Optimiser	10	11
○ Comparatif aux sports traditionnels	1	1
○ Cursus éducatif	1	2
○ Encadrement	8	8
○ 10 Effets négatifs des sports électroniques	10	16
○ xxx 10.1 Prévention	4	4

○ 11 Santé physique	8	13
○ Alimentation	0	0
○ Blessures	6	8
○ Sédentarité	4	4
○ xxx 11.1 Prévention	5	5
○ 12 Isolement sociale	10	14
○ Absolument	5	5
○ Non	2	2
○ Oui plus discret	3	3
○ xxx 12.1 Prévention	5	5
○ 13 Cyberdépendance	10	21
○ mécaniques	4	9
○ Non, ça prévient	1	1
○ notion de temps	4	5
○ Oui comme ailleurs	1	1
○ réponse courte que oui	1	1
○ xxx 13.1 Prévention	7	8

○ 14 Violence et jeux vidéo	9	20
○ ce que tu vis dans le jeu	1	1
○ Non	2	2
○ Non, puis ABC elle	5	5
○ Problèmes autres ou comorbidité	4	5
○ xxx 14.2 Est-ce que les jeux vidéo sont trop violents	9	10
○ éducation	2	2
○ 15 Inclusion des femmes dans les esports	10	31
○ Amélioration	4	5
○ Apparence dans les JV	2	2

○ 16 Toxicité et esports	10	20
○ anonymat	1	1
○ influence	1	1
○ le concept de l'autre	2	3
○ manque de standard ou conséquence	1	1
○ vraie vie	7	8
○ xxx 16.1 prévention	8	9
○ 17 Accessibilité et esports	10	12
○ accès événement	2	2
○ options	3	3
○ Réponse pas certaines	5	5
○ réponse random	0	0
○ xxx 17.1 prévention	4	4
○ équipement	5	6
○ 18 Diffusion en ligne	9	10
○ Culture	1	1
○ Image de marque	3	4
○ IP	1	1
○ Road to pro	1	1
○ Toxicité en ligne (stream)	2	2
○ Triche	1	1
○ 19 Crise écologique et esports	9	9
○ Euh	5	5
○ Pièces informatiques	4	4
○ Stockage	4	4
○ Voyage	2	2
○ Électricité	2	2
○ 20 Vision des esports dans le futur	10	10
○ 21 Autres enjeux	10	20
○ Écosystème	1	1
○ Limitations physiques	0	0
○ Notion de Sport washing	3	4
○ Notion Encadrement	6	7
○ Notion Monopole	5	6
○ Notion Normes et Standard	7	14
○ Notion Stéréotypes et Acceptabilité sociale	9	19
○ XX Autres éléments	2	3