

Rapport d'enquête sur le milieu e-sportif pour l'UV PH13

Maxime GRANDIDIER et Caroline JAUGEY

Printemps 2018



FIGURE 1 – Team Liquid soulève le trophée des League Championship Series - Spring Split 2018

Remerciements

La réalisation de ce dossier n'aurait pas été possible sans l'aide de David « Lorddvd » GUILLET qui a été notre interlocuteur principal au cours de notre enquête. Nous tenons à le remercier très chaleureusement pour toute l'aide qu'il nous a apporté, toutes les informations qu'il a partagées avec nous et toutes les pistes qu'il nous a permis d'explorer au cours de nos entretiens avec lui.

Table des matières

I Introduction au milieu e-sportif	5
1. Un secteur jeune, en croissance et en mutation	5
1.1. Rapide catégorisation de l'e-sport	6
2. Le déroulement d'une compétition e-sportive	7
2.1. La présence physique aux compétitions	7
3. Un statut du joueur professionnel récent	8
4. Une professionnalisation de l'accompagnement	9
4.1. Le modèle de la gaming house	9
4.2. Un encadrement accru	9
4.3. Des stratégies de communication	9
II Analyse du métier de joueur professionnel	9
1. Le passage d'amateur à professionnel	10
1.1. L'entraînement d'un joueur de haut niveau	11
2. Un difficile équilibre entre vie privée et vie professionnelle	12
3. La question des collectifs	12
4. Entreprise et prescriptions	13
4.1. La question spécifique de l'adversaire	13
4.2. Conditions dans l'entreprise	13
5. La fonction de reconnaissance du travail	15
5.1. Rapport à la matière travaillée	17
6. Rapport aux éditeurs et évolution dans le milieu	17
6.1. Un métier précaire	17
6.2. La translation de compétences entre jeux	18
III Un milieu hétérogène, aux règles fluctuantes et à la reconnaissance croissante	19
1. Cela entraîne un glissement vers le métier d'animateur	19

2. Utilisation du médium vidéoludique à des fins publicitaires

20

Première partie

Introduction au milieu e-sportif

1. Un secteur jeune, en croissance et en mutation

L'e-sport est une discipline naissante et en forte croissance depuis plusieurs années. Cela se remarque notamment par l'apparition d'investissements importants venant d'entités du sport dit « traditionnel ». Par exemple trois équipes de NBA ont investi pour mettre en place leurs propres équipes en Amérique du Nord, sur le titre *League of Legends* : les *Golden Guardians* appartiennent aux *Golden State Warriors*, *Clutch Gaming* appartient aux *Houston Rockets* et *100 Thieves* appartient aux *Cleveland Cavaliers*. Ces investissements importants montrent que l'e-sport est devenu un domaine de travail au même titre que les autres sports professionnels. Au risque d'enfoncer des portes ouvertes, on peut rappeler que cette pratique était regardée avec dédain par les médias *mainstream*¹ il y a seulement quelques années. Au coeur de cette industrie on trouve évidemment les joueurs de haut niveau, qu'on appelle des e-sportifs. La pratique des jeux vidéo pour gagner sa vie n'est pas toute nouvelle, déjà dès l'âge d'or de l'arcade, des joueurs se sont fait connaître pour leurs performances et ont pu gagner de l'argent ainsi. Mis à part cette période, tous ceux qui ont cherché à gagner leur vie par la pratique de jeux vidéo de haut niveau étaient soumis à une instabilité très importante de leurs revenus, car ceux-ci dépendaient de récompenses qu'ils décrochaient lors de tournois. Au fur et à mesure que la génération de gens qui ont grandi avec les jeux vidéo en ligne atteignent la vie active, les jeux vidéo prennent une place de plus en plus importante car ils sont l'un des principaux divertissements de toute une génération. Il n'est donc pas étonnant de voir des investissements extérieurs arriver dans ce milieu, car il représente le moyen d'accéder à tout un pan de la population qui est connu pour être réfractaire aux autres moyens de communications et qui est par conséquent difficile de faire devenir consommateur potentiel. Cet afflux d'investissements a pour cause une stabilisation de certaines organisations autour de la compétition sur les jeux vidéo, ce qui permet à une industrie de se mettre en place autour des joueurs de façon systématique. Pourtant le travail de l'e-sportif n'est pas nouveau, des équipes sont présentes sur les jeux majeurs depuis plusieurs années (depuis les années 90 pour la Corée du Sud). Ainsi, le joueur de haut niveau a une pratique qui existe depuis un certain temps, pourtant c'est une pratique très opaque : qu'est-ce qui distingue un joueur normal d'un joueur de haut niveau ? Le talent ? La pratique ? Un coup de chance ? Dans le cadre de notre enquête nous avons eu l'occasion de nous entretenir avec David « Lorddvd » GUILLET.

1. Le terme de médias mainstream est lié au développement d'internet et à une critique des médias traditionnels que sont les journaux, la radio et la télévision, considérés notamment par les jeunes générations comme une source d'aliénation et de désinformation. Il nous semble pertinent d'utiliser ici ce terme pour dénoncer l'accueil froid ou condescendant que ces médias réservaient et réservent encore au monde du jeu vidéo et à l'e-sport en particulier.

1.1. Rapide catégorisation de l'e-sport

Nous avons choisi pour notre étude de nous pencher sur le milieu e-sportif car il est aujourd'hui en plein bouleversement, au milieu d'une période où il acquiert une crédibilité, une visibilité et qu'il devient un phénomène majeur dans l'industrie des jeux vidéo. L'e-sportif, joueur d'e-sport ou encore joueur professionnel est le métier le plus visible de ce milieu, même s'il n'en représente que la partie émergée. Il nous semble donc être une porte d'entrée idéale pour nous intéresser au milieu e-sportif et aux relations entre travail et loisir.

Cependant, tout comme il serait illusoire de prétendre représenter le travail de sportif de très haut niveau dans sa globalité, nous ne pouvons prétendre décrire le travail de l'e-sportif. Cela étant dit, notre enquête s'est concentrée sur deux types d'e-sportif différents. Tout d'abord, David, qui a accepté de s'entretenir avec nous, est un joueur connu pour ses performances sur des jeux de *versus fighting* tels que *Street Fighter IV*, qui sont des jeux de combat en un contre un. Le second type de joueur qui nous a intéressé mais sur lequel nous n'avons pas pu obtenir d'entretien est le joueur professionnel de *League of Legends*, un jeu mettant dans une arène dix joueurs répartis dans deux équipes.

Ces deux types de jeux sont des styles établis sur la scène e-sportive depuis une durée longue à l'échelle de l'histoire de l'e-sport. Notre enquête ne se concentrera donc pas sur d'autres types de jeux très populaires tels que les jeux de stratégie en temps réel¹ ainsi que les très populaires jeux de *battle royale*.

Ces distinctions étant faites, il nous faut à présent définir ce qu'est un joueur professionnel, plus précisément, à quel moment un amateur passe-t-il au stade supérieur ?

Un joueur est considéré comme professionnel, il faut qu'il appartienne à une structure qui le paie. Il existe depuis 2017 une législation concernant les contrats pour les e-sportifs professionnels. Cette première définition laisse cependant beaucoup d'aspects de côté : un joueur qui est seul mais participe et remporte des compétitions n'est-il donc pas professionnel ? Étant donné que la pratique d'un jeu vidéo, tout comme la pratique d'un sport, ne diffère pas fondamentalement entre un joueur amateur et un joueur professionnel, la frontière est difficile à définir. Il est difficile de se référer aux notions définies par Jean-Marie Harribey, car il n'existe pas de consensus globalisé dans l'industrie, la plupart des structures ont leur propres recettes. Le seul point commun est qu'un joueur professionnel sera présent à toutes les compétitions où son équipe participe, ainsi que présent aux entraînements. De plus, l'absence de cursus structurés permettant d'accéder au milieu professionnel du jeu vidéo rend encore plus difficile la distinction entre amateur, pro et semi-pro. Il n'y a pas de repères aussi précis que dans le monde du sport traditionnel : la pratique et l'apprentissage se font de façon autonome, il y a peu de compétitions pour amateurs qui sont reconnues, il n'existe aucune structure de ligue pour les joueurs amateurs contrairement à toutes les hiérarchies qui existent dans le monde du sport de haut niveau. La conclusion de cela est qu'on peut dire qu'un joueur est professionnel s'il appartient à une équipe, mais que ce n'est pas un critère nécessaire, un joueur sans structure mais participant activement aux tournois, dont c'est l'activité

1. RTS ou *real time strategy*

principale sera qualifié de professionnel.

Un dernier élément important à considérer en cherchant à établir la frontière est la reconnaissance par la communauté : ces jeux étant tous en ligne, il existe des communautés actives partageant constamment des informations, des vidéos et tout un tas de contenu incluant des discussions autour des meilleurs joueurs. Faire l'objet de ces discussions pour des raisons de niveau est également un marqueur du statut de professionnel aux yeux de la communauté.

2. Le déroulement d'une compétition e-sportive

Le point central et le plus visible du métier de l'e-sportif sont les compétitions. Elles revêtent un aspect beaucoup plus important que dans les autres sports, notamment car pour de très nombreux joueurs, elles sont les seules sources de revenus issus de cette activité. Un élément qu'il est très important de noter est le fait que bien que la plupart des jeux de compétitions soient des jeux en ligne, les tournois et autres évènements requièrent le plus souvent une présence physique du joueur sur le lieu de la compétition. Cela implique donc des frais de transport et d'hébergement qui viennent contrebalancer les gains potentiels de l'évènement.

2.1. La présence physique aux compétitions

On pourrait questionner la nécessité d'une présence et d'un rassemblement physique des joueurs lors d'une compétition. C'est une marque de la professionnalisation du domaine, en effet, l'organisation de compétitions « en physique » donne une visibilité à la pratique de haut niveau du jeu pour les membres de la communauté, mais aussi envers le reste de la société. Elle est aussi liée à la reconnaissance des joueurs de hauts niveau par les éditeurs, puisque « toute personne souhaitant organiser une telle compétition doit systématiquement demander l'autorisation à l'éditeur du jeu. »¹. La compétition est aussi, en tant que rassemblement de la communauté, l'occasion de la rencontre entre les joueurs, ainsi qu'un enjeu financier important autour du sponsoring.

Enfin, dans un registre plus terre à terre, le rassemblement des e-sportif dans un même lieu est le meilleur moyen de dissuader et d'empêcher toute tentative de triche.² Les organisateurs ont donc à charge de fournir les supports de jeux (généralement des ordinateurs), et de mettre les en réseau contrôlé (LAN³ ou Internet).

Le fonctionnement des récompenses en tournoi d'e-sport est tout ce qu'il y a de plus classique : le vainqueur remporte plus que le second et ainsi de suite, avec des deltas de gains variant souvent beaucoup entre la première place et la troisième. Les places hors podium sont récompensées en hardware,

1. D'après le site de l'AFJV : Agence Française du Jeu Vidéo.

2. Comme dans le sport « traditionnel », l'e-sport est le terrain de scandales autour du dopage et des tricheries. Le fait que ces tricheries soient repérées et médiatisées sont aussi un marqueur de professionnalisation du milieu.

3. Local Area Network, c'est-à-dire un réseau pour lier les joueurs sans nécessairement passer par Internet.

c'est-à-dire en matériel provenant des sponsors : souris, claviers, casques... qui peuvent constituer une source de revenus supplémentaires pour les joueurs professionnels quand ils sont revendus.

Comme mentionné précédemment, la plupart des compétitions ont lieu lors de LAN rassemblant souvent différents jeux et compétitions. La plupart des tournois sont suivis en *live* par des spectateurs et commentés en direct par des *shoutcasters*, faisant des compétitions des évènements similaires aux autres sports dans de nombreux aspects. Cependant une des différences majeures par rapport aux sports se tient dans la temporalité : les LANs ont souvent lieu sur quelques jours, rarement plus de quatre, souvent deux. Cela implique que les tournois doivent être finis dans des durées courtes. Les joueurs doivent donc jouer de nombreux matchs en peu de temps. Cette différence est très importante car le mental des joueurs joue énormément. LORDDVD nous a raconté des anecdotes qu'il a vécu où des joueurs d'excellent niveau flanchent au niveau du mental et font des contre-performances car ils n'ont que très peu de temps pour se stabiliser après des évènements déroutants tels que des soucis techniques, ou des erreurs au niveau de leur façon de jouer. Il est également important de noter que de très nombreux joueurs sont présents à leurs frais, car ils ne font pas partie de groupes, équipes ou structures qui peuvent leur garantir des revenus ou des défraiements. Ça a notamment été le cas de LORDDVD, qui devait réserver une partie de son revenu mensuel issu d'un autre milieu pour pouvoir participer à des tournois lors de ses débuts en tant que joueur de haut niveau mais non professionnel.

3. Un statut du joueur professionnel récent

Pendant deux dizaines d'années, la pratique e-sportive a été ignorée des statuts législatifs, car considérée comme une pratique minoritaire. Il faut noter que faute d'activité physique les compétitions e-sportives ne sont pas considérées comme un sport et n'obéissent pas au Code du Sport. Cependant, il est intéressant de savoir que ce statut de joueur professionnel a été écrit à partir du statut de sportif de haut niveau. Par conséquent, lorsqu'il est devenu nécessaire d'encadrer les pratiques e-sportives cela été fait par La Loi pour une République Numérique adoptée le 7 octobre 2016. Le travail d'e-sportif y est défini en ces termes :

« Toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique. »¹

La loi stipule qu'un joueur professionnel ne peut être embauché pour une durée inférieure à une saison de compétition e-sportive, à savoir douze mois. Cette mesure permet de commencer à faire sortir les e-sportifs de la précarité, en leur garantissant un salaire et un statut pendant un an.

1. Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique. Article 102.

4. Une professionnalisation de l'accompagnement

Cette partie concerne les jeux en équipe, en particulier, nos informations nous viennent après avoir étudié des reportages, des articles et regardé des matchs de professionnels sur le jeu *League of Legends*. Les raisons pour lesquelles nous n'étendrons pas notre raisonnement à d'autres jeux sont multiples : la médiatisation importante ces dernières années autour de *League of Legends* avec notamment la multiplication de vidéos et articles « behind the stages »¹, par opposition il est beaucoup plus compliqué d'obtenir des informations sur les jeux de un contre un.

4.1. Le modèle de la gaming house

Une des caractéristiques premières des équipes professionnelles de haut niveau dans *League of Legends* est la *gaming house*. C'est un fonctionnement où tous les joueurs vivent dans une même maison aménagée pour l'entraînement et la vie en commun. Ce modèle est presque universel dans la ligue de plus haut niveau sur le jeu. Au début, ces joueurs vivaient simplement ensemble, sans avoir de personnes en plus. Mais depuis quelques années, les coaches et autres membres des équipes d'encadrement (nous les détaillerons) vivent également avec eux.

4.2. Un encadrement accru

Avec l'augmentation des revenus liés au milieu, les équipes cherchent également à tirer le maximum de leurs joueurs en passant par des cuisiniers, coaches nutritifs, coaches de performance ou des managers. Cela signifie que leur travail consiste également à permettre aux membres de l'équipe qui s'occupent d'eux de les aider dans leur recherche de performance et de synergie d'équipe.

4.3. Des stratégies de communication

La montée en puissance de ce milieu fait que les équipes ont gros à gagner à être populaires. Notamment au niveau des sponsors qu'elles peuvent acquérir. Nous avons pu observer la stratégie de communication de l'équipe *100 Thieves* à travers leurs différentes séries publiées sur leur chaîne Youtube². Celle-ci est produite autour des joueurs, ce qui transforme en partie leur activité : il leur est prescrit de prendre part à cette stratégie. L'effet assez clair est un ajout par rapport à leur activité, lié à des contraintes de rentabilité.

1. L'envers du décor dans la langue de Molière.

2. https://www.youtube.com/channel/UCnrX2_FoKieobtw19PiphDw

Deuxième partie

Analyse du métier de joueur professionnel

1. Le passage d'amateur à professionnel

La réalité du travail d'un joueur professionnel ne diffère presque pas de celui d'un joueur amateur. En effet, la particularité du travail d'e-sportif est qu'il ne représente pas un hiatus, un changement majeur dans ses activités, puisque le seul moyen de devenir joueur professionnel est, pour un amateur, d'y consacrer autant de temps et de sérieux que s'il était professionnel. Ainsi, il existe des formations concernant le milieu de l'e-sport, comme le *bachelor's degree in Esports Business* proposé par l'université de sciences appliquées de Kajaanin Ammattikorkeakoulu en Finlande. Cependant il n'existe pas d'études pour devenir joueur professionnel, de la même façon qu'il n'existe pas vraiment d'études pour devenir sportif professionnel. Depuis quelques années des universités proposent des aménagements pour e-sportifs, comme c'est déjà le cas pour les sports traditionnels. Nous pouvons par exemple citer l'*University of California, Irvine* ou la *Arlanda Gymnasiet School* en Suède.

Pour essayer de clarifier le passage entre un amateur et un professionnel, nous pouvons faire appel aux travaux de Jean-Marie Harribey¹. Notamment, sa définition des trois points pour qu'un poste devienne un métier qui sont : « existence d'une formation spécifique, reconnaissance du métier par autrui et regroupement des personnes concernées ». Le premier point : l'« existence d'une formation spécifique » est évidemment compliqué à faire coïncider avec l'e-sport. Nous allons opérer la comparaison avec le sport. Bien qu'il n'existe pas de diplôme de sportif professionnel, un chemin de formation émerge : apprentissage dans un club amateur, repérage par un grand club ou poursuite d'études aménagées autour de la pratique dans un club semi-pro, puis passage au niveau professionnel. Ce chemin n'est bien évidemment pas unique ou figé. En regardant du côté de l'e-sport, la fin du parcours peut être plus ou moins similaire, grâce aux organisations mentionnées précédemment, mais ce qui est important c'est que la formation initiale, la découverte, l'apprentissage et la progression sont le fruit d'une activité non encadrée et autonome. Le travail du jeune joueur passe donc par une auto-initiation, ou presque. En effet, les jeux étant en ligne, il existe de nombreuses ressources accessibles à tous, notamment sur les plateformes de diffusions en direct comme *twitch.tv* ou l'inévitable *Youtube*. Mais il y a également un ensemble de ressources spécifiques à chaque jeu qui sont créées par les utilisateurs, permettant à tous de progresser moyennant un temps dédié à trouver les informations nécessaires. Une des différences notables entre les deux milieux se situe dans le collectif d'apprentissage : dans les sports en club, même pour les sports individuels, on évolue dans un collectif où nos partenaires sont de notre âge, on a un entraîneur ; dans les jeux vidéos, on est rarement avec les mêmes personnes, même en jouant exclusivement avec des amis, on peut se retrouver face à n'importe qui, sans avoir d'encadrement. L'effet est donc le développement

1. HARRIBEY J-M, *Travail, emploi, activité : essai de clarification de quelques concepts*, Économies et Sociétés, Série « Économie du travail », 1998, n° 20, 3, p 5-59

des compétences au sein de deux collectifs très différents. Nous n'avons cependant pas de données précises concernant ces collectifs pour détailler notre réflexion. Il y a cependant une des différences qui est facilement observable : le fait qu'il est pratiquement nécessaire pour pratiquer un sport de le faire de le cadre d'une structure contraint assez fortement les moments où il est possible de pratiquer. À l'opposé, il n'y a pas de contraintes autres que les contraintes matérielles pour jouer, une fois celles-ci dépassées, il n'y a virtuellement pas de limite à la pratique d'un joueur de jeux vidéos.

C'est un point qui est loin d'être anodin pour un joueur qui essaye d'atteindre un niveau professionnel : rien n'empêche un joueur de s'épuiser physiquement et mentalement dans l'espoir d'atteindre le niveau désiré, comme un travailleur qui se tue à la tâche pour atteindre une promotion. Cela peut avoir les mêmes effets délétères sur la santé. Le passage d'amateur à professionnel est donc ardu.

Pour rajouter à ce point, il est important de noter qu'une fois le statut de professionnel atteint et l'intégration dans une structure, le joueur est, à l'opposé de ce qui se fait dans le monde du travail, libéré des contraintes gestionnaires et administratives, tout son temps peut être dédié au jeu. Cela crée donc un écart de niveau colossal entre les amateurs et les professionnels.

1.1. L'entraînement d'un joueur de haut niveau

Il est plutôt évident que les joueurs de très haut niveau s'entraînent énormément, cependant leur modalité d'entraînement présentent des différences importantes avec les sports traditionnels.

Nous pouvons distinguer les compétences d'un joueur en deux grandes catégories : la maîtrise tactique et la maîtrise mécanique. La maîtrise tactique est la capacité de comprendre le jeu et d'appliquer les tactiques les plus efficaces, tandis que la maîtrise mécanique est la capacité d'exécuter correctement des actions en jeu. Pour dresser un parallèle avec le sport qu'est le football, la maîtrise tactique correspond à la capacité d'un joueur d'être au bon endroit au bon moment, peu importe la situation. La maîtrise technique peut simplement se résumer à la capacité de faire des passes précises, de tirer à l'endroit voulu *etc...*

L'entraînement mécanique : La maîtrise mécanique, dans tous les domaines, demande de la pratique régulière. Les joueurs de haut niveau se démarquent souvent par leur exécution mécanique sans faille qui résulte d'une pratique intensive. Peu importe le jeu, les joueurs de haut niveau passent du temps dans des conditions d'entraînement mécanique. Par exemple Lorddvd nous a expliqué qu'il pouvait passer des heures dans le mode d'entraînement de *Street Fighter*¹ pour maîtriser des enchaînements.

La pratique du *scrim* Pour s'entraîner à la maîtrise tactique, il y a deux possibilités : étudier les tactiques des meilleurs, ou s'entraîner dans des situations de match, contre une autre équipe de haut niveau.

De part sa nature, l'e-sport permet la réalisation des deux. L'étude des parties des autres n'a rien de spécifique à ce milieu, si ce n'est les différents outils que les jeux mettent à la disposition des joueurs. C'est

1. Édité par Capcom, ici nous parlons de *Street Fighter IV* (2008)

une évidence mais la conséquence sur le très haut niveau est que les joueurs et les équipes s'entraînent constamment les uns contre les autres. On appelle ces matchs d'entraînement des *scrims*, des matchs qui respectent les formats de tournois et qui sont organisés de façon privée entre les deux équipes.

Dans le cas de la scène compétitive de *League of Legends*, ces *scrims* constitue la plus grande partie de l'entraînement des joueurs. Par exemple, d'après les reportages internes de l'équipe *100 Thieves*, les joueurs passent environ huit heures par jour à faire des *scrims*.

Les matchs officiels Ce régime d'entraînement a une conséquence intéressante : les matchs de compétition sont très proches des entraînements, dans le cas des ligues stables comme pour les League Championship Series¹, les équipes passent leur temps à *scrim* entre elles, elles se connaissent donc bien. Cela fait que les matchs diffusés officiellement sont presque banals.

Une partie qu'il est très difficile de faire apparaître est l'entraînement psychologique des joueurs, car lors des compétitions, la charge mentale se fait sentir par les joueurs.

2. Un difficile équilibre entre vie privée et vie professionnelle

Au-delà des problèmes qui peuvent être rencontrés par tous les travailleurs pour concilier travail et vie privée, le cas du e-sportif est assez particulier. En effet, contrairement à d'autres travaux, la matière de travail du e-sportif (c'est-à-dire le jeu au sens large, incluant les joueurs et la communauté) est en constante et rapide évolution. Contrairement à un maçon, qui pourra reprendre la construction d'une maison là où elle en était plusieurs mois plus tard, le joueur d'e-sport doit se confronter à un monde qui évolue sans lui. Ainsi partir en vacances par exemple, c'est prendre du retard sur les concurrents, retard qu'il faudra rattraper donc assumer. Pourtant ces temps de repos sont nécessaires pour le joueur, d'autant plus que sa pratique à un niveau professionnel lui demande de déployer une énergie considérable pour s'entraîner parfois plus de dix heures par jour, gérer la pression en compétition, étudier ses adversaires, faire face aux problèmes imprévisibles. Les joueurs peuvent passer de très longues périodes loin de leurs proches pour participer à des compétitions, ou des *bootcamps*².

C'est encore plus vrai à très haut niveau où les joueurs sont certes libérés des contraintes administratives dans leur pratique, mais contraints dans les éléments qui concernent leur vie. Il lui faut donc trouver un équilibre difficile et toujours changeant entre repos et temps personnel et entraînement.

3. La question des collectifs

On remarque un manque de collectifs (au-delà de la simple équipe dans les jeux qui en nécessite une) au sein des joueurs professionnels, il nous semble que c'est principalement lié à la nouveauté du

1. Ligue officielle de *League of Legends*

2. Sessions d'entraînement dans un lieu différent de leur point d'implantation, c'est souvent la Corée du Sud dans le domaine des jeux vidéo

métier et à sa législation récente. En effet, sans statut officiel, il est compliqué de monter des structures dédiées à ce métier, puisque cela signifie qu'il est plus proche de l'activité rémunérée que d'une véritable profession. C'est ainsi la raison pour laquelle on a pas encore de syndicats de joueurs pro¹. On pourrait penser que cette absence est liée à la compétitivité entretenue de ce milieu qui entraînerait une forme d'individualisme. Cependant, le milieu e-sportif est assez petit pour que les gens soient amenés à se rencontrer souvent pour des entraînements ou des affrontements. La précarité du métier et du statut nous paraissent des explications plus probables pour expliquer le manque de collectifs.

Dans le cadre des jeux en équipe, il y a évidemment la formation de collectifs qui sont très fortement structurés, mais cela ne diffère pas du sport traditionnel. LORDDVD explique que dans le cas des jeux solos, s'il n'existe pas de collectifs stables, cela est compensé par un esprit de communauté très important entre les joueurs.

Le développement de ces collectifs permettraient de donner un cadre d'échange et d'entraide pour les joueurs professionnels à la fois dans le jeu et hors de celui-ci. Il permettrait de développer une identité entre les joueurs, et de pouvoir améliorer leurs conditions de travail et de rémunération, ainsi que de faciliter le recrutement des joueurs et l'introduction des nouveaux dans le milieu.

4. Entreprise et prescriptions

4.1. La question spécifique de l'adversaire

Un acteur important dans toutes pratiques sportives est le concurrent. Ici dans les pratiques e-sportives, l'adversaire représente le moteur du travail. L'adversaire s'oppose toujours au but du joueur professionnel qui est d'améliorer continuellement son niveau afin de surpasser tout adversaire. Il est ainsi un élément sans lequel le travail ne peut advenir : si du jour au lendemain, plus personne ne joue à *League of Legends*, il n'y aurait plus d'intérêt à y jouer alors même qu'on serait certain d'être le meilleur joueur. C'est aussi pour cela que la reconnaissance est proportionnelle au nombre de personnes qui jouent au jeu. Plus il y a de concurrence, plus il y a d'adversaires, plus le métier de joueur professionnel se développe et plus le métier y est reconnu.

L'adversaire est aussi une source de prescription qui exhorte le joueur à se dépasser, à se montrer digne de lui en étant un adversaire à sa taille, même dans la défaite, à lui offrir du challenge pour que les deux parties s'améliorent par la confrontation.

4.2. Conditions dans l'entreprise

Les joueurs professionnels font état du fait que passer dans le giron d'une entreprise leur permet de se libérer des contraintes administratives. En effet, que ce soit LORDDVD ou les joueurs de *100 Thieves*,

1. En Amérique du Nord, c'est en constitution

leur seule activité au sein de l'entreprise est d'être au niveau le plus élevé possible pour porter leurs couleurs.

Cela nous amène à penser aux sources de prescriptions liées à cette activité. En effet, en opérant une comparaison avec le milieu du sport traditionnel, les prescriptions sont plutôt similaires, l'auto prescription concerne toujours le fait de devenir meilleur et les autres acteurs sont analogues pour la majeure partie. Il y a cependant une différence importante entre les deux milieux : dans le milieu e-sportif, l'activité de jeu en dehors du contexte de l'équipe ou de la compétition officielle est très surveillée. Il n'est pas rare d'apprendre que des joueurs ayant des comportements jugés comme toxiques dans leurs parties en ligne (donc en dehors de leur contexte de travail) soient bannis du jeu et perdent leur travail. Cette rigueur est appliquée par les éditeurs de jeu ainsi que par les organisations qui gèrent les équipes. À travers cela on peut se rendre compte que le travail de l'e-sportif ne s'arrête jamais, la frontière entre temps personnel et temps de travail est floue.

Selon nous, cette rigueur extrême vient d'une volonté de l'industrie de se démocratiser le plus vite possible en faisant des joueurs professionnels les porte-drapeau. Ce qui rajoute une prescription à leur activité. C'est également une source de stress constante pour le joueur, qui ne doit pas seulement se concentrer sur l'amélioration de sa performance mais aussi sur ses interactions avec les autres membres du milieu, amateurs et professionnels.

LORDDVD a été embauché par Millénium en 2016, cette partie décrit donc les conditions de travail de joueur professionnel avant l'entrée en vigueur de la législation sur le statut d'e-sportif.¹

Le salaire proposé par Millénium, qui est plus près d'une indemnisation que d'un salaire, était de 400 euros par mois, plus la prise en charge des frais de déplacement. La mise en perspective de ce salaire et du travail qu'il demande pour être obtenu permet de comprendre qu'on devient e-sportif non pas par appât du gain ou comme travail alimentaire mais par pure passion. Les réponses rapides de l'entreprise aux demandes du joueur et la libération des contraintes gestionnaires permise par celle-ci devraient en théorie conduire le joueur à pouvoir se consacrer entièrement à son corps de métier.

Cependant, chez Millénium, les prescriptions sont certes tournées vers la performance en compétitions mais surtout vers la mise en avant de l'entreprise, cela pousse à considérer que le cheminement que décrit LORDDVD est étrange. Il passe dans une entreprise pour avoir moins de contraintes gestionnaires et donc plus de temps pour se consacrer au coeur de métier, mais comme la structure lui donne peu de contraintes sur la victoire, la facilité pour contenter l'entreprise devient le travail sur la pure visibilité, donc l'animation. En effet, à terme, le stream ou la rédaction d'articles dans la presse spécialisée permettent aussi d'effectuer le travail demandé par l'entreprise. L'entreprise encourage donc l'éloignement du coeur du métier au profit de tâches plus simples. La visibilité devient la seule chose importante, alors la victoire prend une place plus secondaire dans le travail de e-sportif. Dans le cas de LORDDVD, cela l'a mené à sentir le potentiel événementiel de sa pratique sportive du jeu vidéo, que nous développeront plus avant.

1. Voir la partie consacrée à ce sujet.

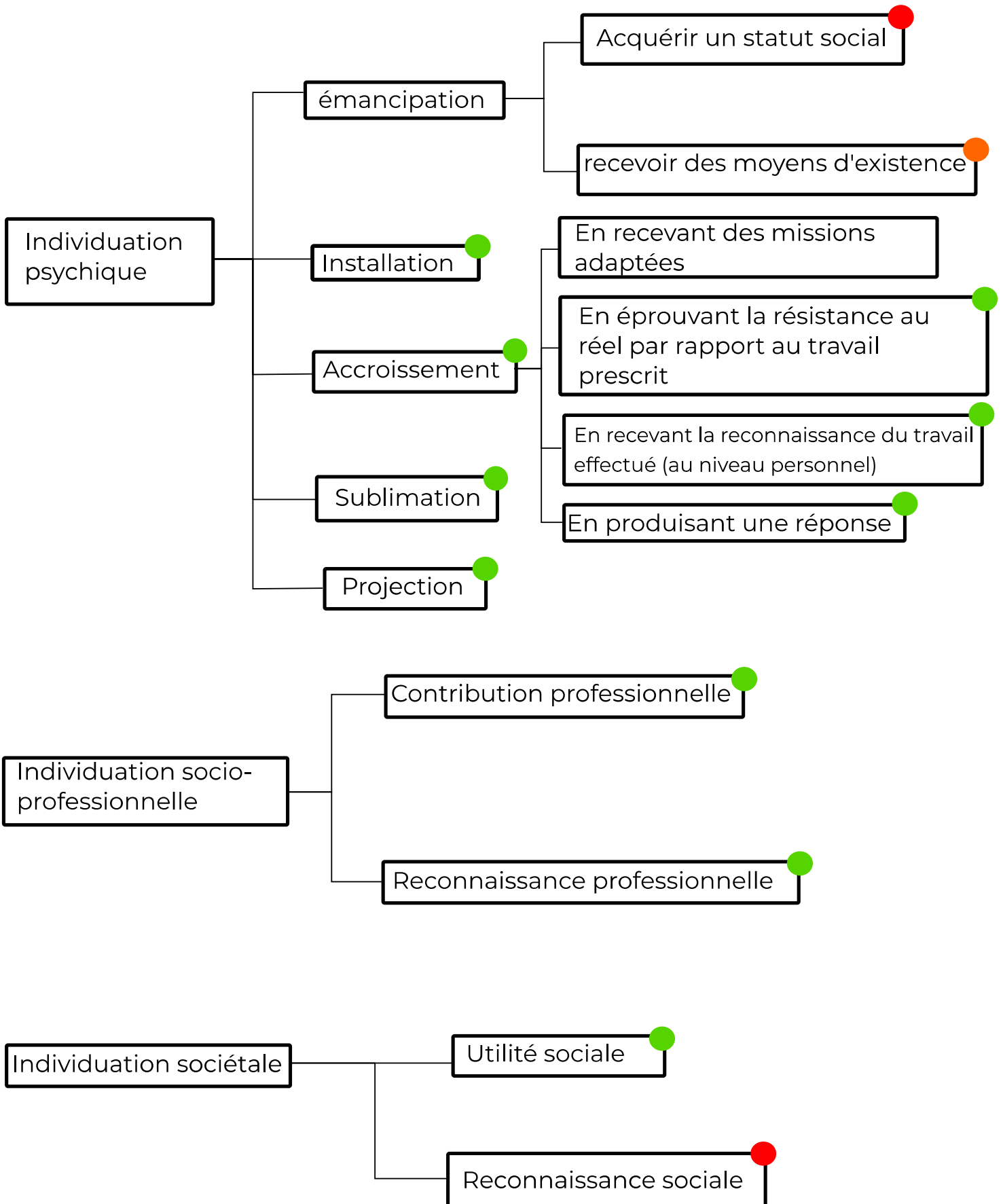
5. La fonction de reconnaissance du travail

La reconnaissance dans un travail sportif est divisée dans plusieurs pôles. En premier, la reconnaissance par les pairs passe par l'affrontement lors de matchs officiels, de commentaires lors d'entretiens avec les journalistes ainsi que les *scrim*s. En second lieu, la reconnaissance par la structure est importante : les membres de l'équipe qui ne sont pas joueurs ont pour but de faire progresser les joueurs et l'équipe, ainsi la reconnaissance des points forts de chacun est un élément très important. Enfin, la reconnaissance par le public est celle qui permet aux joueurs professionnels d'exister. Sans la reconnaissance du public, il n'y aurait pas d'audience, pas de marché, pas de joueurs. Cette dernière reconnaissance est la plus importante mais également celle qui a le plus le potentiel de se retourner subitement. Cela n'est pas exclusif à l'e-sport, cependant la multiplicité des plateformes permettant à la communauté de communiquer ses pensées rend cette opinion difficile à éviter.

Pour illustrer notre propos, vous trouverez en page suivante l'outil des fonctions du travailler qui a été rempli sur la qualité de chaque fonction avec la participation de LORDDVD. Ce qui ressort de cet outil c'est que ce travail est épanouissant personnellement et au sein de la communauté professionnelle de l'e-sport. Mais par contre tout ce qui touche au statut social perçu par ceux étrangers au milieu sont des points problématiques. Il faut aussi nuancer les propos de David car il nous a également dit : « La reconnaissance au sein du milieu est parfois compliqué du point de vue des fans, car ils changent souvent d'avis et jugent sans comprendre ce qui se passe vraiment »

Les fonctions du travailler pour l'e-sportif professionnel

réponses de David Guillet



5.1. Rapport à la matière travaillée

La spécificité du sportif, qu'il soit joueur ou non est qu'il est lui-même sa propre matière travaillée. Tous ses efforts sont tournés vers l'amélioration de sa propre performance, de sa propre manière de jouer. Il nous semble que c'est pour cela que la personnalité est beaucoup plus mise en avant dans le sport que dans les autres corps de métiers dans lesquels c'est un phénomène minoritaire. En effet, percer sur la scène e-sport c'est acquérir un nom, se faire une place et être reconnu pour ce que l'on est. Le fait que le support de leur activité soit numérique est aussi un élément significatif de l'activité de l'e-sportif : toute leur activité dans le jeu peut être mesurée et est la source d'une évaluation constante de la part de tous les acteurs du milieu. À commencer par le joueur lui-même, qui doit s'en servir pour travailler sa façon de jouer, sa matière.

6. Rapport aux éditeurs et évolution dans le milieu

6.1. Un métier précaire

Les métiers qui tournent autour du jeu vidéo ont tendance à faire rêver, pour s'en convaincre il suffit de regarder l'activité de *streamer* qui est en pleine explosion depuis le lancement des plateformes *twitch.tv* et *youtube gaming*. Nous opérons cette parenthèse car le phénomène est plus facile à mettre en lumière de par la nature de cette activité où tous les acteurs sont visibles sur leur plateforme de diffusion. Ce parallèle sera réutilisé plus tard dans un autre domaine.

Le nombre de streamer sur ces plateformes est très élevé, mais la majeure partie des spectateurs est répartie entre les plus connus (99% des spectateurs sont concentrés autour d'1% des *streamers*).

Les proportions sont comparables avec les joueurs professionnels. Il s'agit dans les deux cas d'un domaine où ceux qui ont du succès sont les exceptions qui « raflent toute la mise ».

Mais surtout ce sont des métiers qu'on peut qualifier de précaires. Comme développé en amont, l'acquisition du statut d'e-sportif professionnel est un processus long et complexe. Au niveau administratif, l'emploi en tant que joueur professionnel n'existe que depuis 2017 en France. Au niveau social, il est encore souvent associé à une passion puérile quand ce n'est pas à une addiction. Les joueurs peinent globalement à trouver une reconnaissance et une place hors des milieux dont ils proviennent. LORDDVD, multiple champion de France et d'Europe n'était jusqu'à peu pas éligible au crédit dans les banques, auprès desquels son métier n'existait tout simplement pas.

Aujourd'hui, les choses évoluent grâce à la récente Loi pour une République Numérique. Cependant, la durée minimale d'un contrat n'est que d'une saison compétitive (Définie comme 12 mois d'après le texte de loi). Cette temporalité courte ne permet pas aux joueurs d'avoir une stabilité en cas d'impondérable ou de blessure par exemple.

Nous avons pu observer que la tension structurelle du besoin de stabilité face au besoin d'évolution est en déséquilibre dans ce milieu. Étant donné que le milieu est jeune et croit de façon exponentielle, le marché est instable et demande aux éditeurs de jeu de maintenir leur jeux de façon à les rendre toujours attractifs. Ce besoin d'évolution de l'outil de travail des professionnels rend la stabilité de la performance très difficile à atteindre. Par exemple, l'éditeur *Riot Games* fait des mises à jour bi-mensuelles de son jeu, et tous les 6 mois de gros changements sont mis en place. Cela signifie que le jeu, bien qu'il ait une base stable, n'est jamais le même, forçant les joueurs de haut niveau à toujours remettre leurs compétences en question à cause du contexte changeant. La capacité à rester au meilleur niveau avec les changements constants relève du niveau de la nécessité pour conserver son travail en tant que joueur. Pour contrebalancer cette précarité due à l'instabilité potentielle due aux changements de jeux, des éditeurs mettent en place des moyens qui permettent à cette industrie de se pérenniser. Par exemple, l'éditeur *Riot Games* qui a créé *League of Legends* a mis en place un système de franchise pour ses ligues de très haut niveau : les organisations qui sont acceptées dans ce système sont garanties d'y rester pour une temporalité longue, ce qui permet à tous les acteurs d'investir dans ce domaine en étant assurés de la stabilité de cette scène. Cependant, les organisations n'ont pas d'exigences de conserver leurs joueurs dans la durée. Ainsi, les joueurs restent toujours vulnérables face aux changements. Cela transforme leur activité en une recherche constante de la nouvelle stratégie qui permettra d'obtenir la victoire. Une autre conséquence est également que certains joueurs ne se reconnaissent plus dans le jeu auquel ils jouent, tant il est différent d'une année sur l'autre. Nous parlerons dans la section suivante des raisons qui font que c'est particulièrement important dans le milieu de l'e-sport.

6.2. La translation de compétences entre jeux

Comme nous l'avons développé précédemment, l'e-sportif étant sa propre matière travaillée, ses compétences sont la seule chose qu'il possède. Ses compétences étant liées au jeu sur lequel il est professionnel, il nous semble important de se demander si l'évolution rapide des jeux vidéo peut entraîner une obsolescence dans le temps des compétences du joueur professionnel. Les compétences acquises dans un jeu ne sont généralement pas transposables directement d'un jeu à l'autre car les jeux sont assez différents, même dans un même type de jeu. La prise en main d'un nouveau jeu est néanmoins beaucoup plus rapide que pour un néophyte, le joueur professionnel a une connaissance pointue de l'aspect « mécanique » du jouer. Il sait déjà comment enchaîner les combinaisons de touches et il peut donc se concentrer immédiatement sur l'élaboration de stratégies et la compréhension fine du nouveau jeu. Bien sûr, le niveau du joueur dans le nouveau jeu sera plus bas mais pourra être travaillé pour remonter, et l'arrivée à un niveau élevé sera plus aisé que pour une personne n'ayant jamais été professionnel.

La reconversion est donc possible pour un joueur professionnel, elle reste difficile cependant car cela veut dire accepter de perdre son niveau et sa place au sein de la communauté. Cela peut être vécu comme un échec, un retour à zéro, ce qui est difficile à vivre dans un métier aussi exigeant, où l'on sacrifie

beaucoup pour atteindre le haut niveau. Cette difficile reconversion explique que de nombreux joueurs professionnels se tournent vers l'animation plutôt que de changer de jeu.

Troisième partie

Un milieu hétérogène, aux règles fluctuantes et à la reconnaissance croissante

1. Cela entraîne un glissement vers le métier d'animateur

Nous avons déjà mentionné les tensions issues de l'intensité de l'activité intensive qui est requise pour rester au plus haut niveau. Celle-ci est souvent complexe à gérer sur le long terme, c'est ainsi qu'un certain nombre de joueurs professionnels transforment leur activité : ils deviennent animateurs. Cette position est particulière, elle leur permet de vivre de *streaming* et de prestations lors de salons ou d'événements. La particularité étant qu'il est presque nécessaire d'avoir été joueur professionnel pour être reconnu en tant qu'animateur. LORDDVD nous a expliqué que le milieu était très fermé, mais qu'une fois reconnu, il est plus simple d'évoluer professionnellement. Une des raisons à cela est la relative jeunesse du milieu, notamment en France, où tous les acteurs principaux se connaissent très bien et travaillent ensemble.

Le métier d'animateur présente un nombre d'avantages, mais également de nouveaux inconvénients par rapport à la pratique de joueur professionnel. Nous allons les détailler rapidement car ils nous permettent de mettre en lumière les écarts avec la pratique du joueur professionnel. Le point le plus important est que le joueur animateur n'a pas besoin d'être au top niveau, il est souvent requis qu'il soit un bon joueur, mais surtout, il est requis d'être légitime aux yeux de la communauté. En effet le milieu de la diffusion en direct ou en différé est extrêmement surchargé de contenu et une proportion infime arrive à vivre de *streaming*. Cependant c'est une activité attractive pour de nombreux amateurs qui n'ont jamais été professionnels.

L'un des avantages majeurs de l'activité d'animateur est donc l'exigence de niveau qui est moins extrême que pour le joueur professionnel. Cela laisse donc potentiellement plus de temps pour s'occuper de sa vie privée. Cependant un des gros dangers de cette activité est l'exposition constante et directe à la communauté, ce qui peut être une source d'encouragement, de motivations mais également la plus grosse source de violence verbale et morale qui soit. Notamment par la nature des rapports avec l'animateur : le fait de passer par un *medium* comme les réseaux sociaux où les *chats* font que de nombreuses personnes laissent libre court à des attaques directes qui peuvent être très difficiles à vivre pour la personne.

2. Utilisation du médium vidéoludique à des fins publicitaires

L'une des principales raisons qui poussent de nombreux e-sportifs vers la publicité est le potentiel de ce média qui est de plus en plus remarqué de plus en plus les entreprises. Le but même de la publicité, et donc de toute entreprise de communication est d'attirer l'attention d'un potentiel consommateur et de l'amener à l'acte d'achat. Les dernières générations ont pour réputation d'être plus dures à toucher avec les moyens de publicités traditionnels, mais le jeu vidéo est perçu comme un moyen efficace pour les atteindre. Ainsi, que ce soit les joueurs professionnels où les animateurs, ce qui les fait vivre c'est la publicité. Les équipes de joueurs professionnels sont sponsorisées, notamment en matériel pour jouer, mais certains joueurs sont les égéries de marques de parfums, ou de vêtements (en Corée du Sud, en Chine et à Taïwan).

Ces pratiques publicitaires sont en évolution très rapides et suivent le développement du milieu. Elles représentent une source de revenus majeure pour l'industrie du jeu vidéo à haut niveau, ainsi le rapport que les joueurs professionnels entretiennent avec est très important. L'ORDDVD a pour activité principale aujourd'hui d'être prestataire dans différents événements, y compris des événements non liés aux jeux vidéos, car celui-ci est un moyen de nouer un contact particulier avec les gens de tous les âges. Cela crée une relation directe entre les joueurs et permet d'associer les marques avec des moments forts. Il en va de même pour les marques de matériels qui sponsorisent les équipes, qui font des objets référençant des joueurs en particulier. L'image des joueurs professionnels est un élément très fort autant pour le maintien de la communauté que pour le développement du milieu e-sportif comme une entreprise lucrative pour tous ses acteurs.

Pour conclure

L'e-sport est un milieu qui est aujourd'hui en cours de stabilisation mais il reste relativement instable et surtout mouvant, la définition du joueur professionnel va probablement continuer à évoluer rapidement dans les années qui suivent. Mais les changements qui touchent les joueurs professionnels sont issus des acteurs déjà présents, mais on peut assez facilement supposer que de nouveaux acteurs vont s'insérer dans ce milieu et apporter de plus en plus de changements. Par exemple une association des joueurs professionnels d'Amérique du Nord a été fondée le mois dernier, pour donner plus de poids aux joueurs face aux autres acteurs du milieu, pour ne pas être totalement soumis aux éditeurs et pouvoir revendiquer de la stabilité et de la reconnaissance sociale dans le reste de la société.

Nous espérons que ce travail vous a permis de comprendre les rouages de ce milieu naissant qui change progressivement de statut pour les *media* mainstream, de blague ou activité incompréhensible à sujet de discussion sérieuse au sein de la société.