

# Les recherches sur le sport électronique : revue de littérature

JANVIER 2022

Par Marie-Eve St-Pierre

Professionnelle de recherche à l'Observatoire québécois du loisir

*Cette fiche synthétise un article scientifique qui documente une tendance relevée par l'Observatoire québécois du loisir. L'objectif est de permettre aux lecteurs d'avoir accès rapidement à certaines références dont le sujet correspond à des besoins d'améliorer des connaissances et des pratiques dans le domaine du loisir, du sport, de l'activité physique ou du plein air. L'Observatoire produit quelques fiches de ce type annuellement et elles sont disponibles sur son site.*

## Aspects méthodologiques

L'article faisant l'objet de cette fiche est intitulé *Esports Research : A Literature Review. Games and Culture*. Les auteurs, Reitman et ses collaborateurs, présentent une revue de la littérature sur le sport électronique qui repose sur 70 références scientifiques répertoriées entre 2002 et 2018. Cette revue de littérature, publiée en 2020, s'est limitée aux revues avec comité de lecture, aux actes de conférence, aux livres et aux thèses de doctorat en anglais. L'article présente l'avancement des connaissances dans sept disciplines. Le traitement repose sur les tendances convergentes et parfois sur la disparité de contenu entre les auteurs.

Les auteurs ont utilisé les mots clés suivants: *esport; competitive video game; electronical, virtual & digital sports; electronical, virtual & digital competition*. Les bases de données suivantes ont été consultées : Scopus, Web of Science et Academic Search Complete EBSCOhost.

## L'étude du sport électronique dans les disciplines universitaires

De 2002 à 2018, la recherche sur le sport électronique est passée d'inexistante à un domaine d'étude réparti dans sept disciplines universitaires. Ces disciplines sont les études commerciales, les sciences du sport, les sciences cognitives, l'informatique, le droit, les études des médias et la sociologie.

### Études commerciales

Cette littérature étudie les motivations à la consommation d'activités de sport électronique, les réseaux et les organisations entourant les joueurs et les techniques de marketing efficaces. Elle s'intéresse plus particulièrement aux joueurs et aux consommateurs. Plusieurs chercheurs de cette discipline se sont attardés au contexte chinois, mais d'autres ont affiné leurs recherches en analysant à la fois les acteurs et les consommateurs en Chine, en Amérique du Sud et en Europe.

## Sciences du sport

Les chercheurs en sciences du sport évaluent le potentiel du sport électronique à être considéré comme un sport « traditionnel ». Les études empiriques menées en sciences du sport ont tendance à se concentrer davantage sur la manière dont les joueurs s'engagent dans des compétitions de sport électronique. À titre d'exemple, elles s'intéressent aux actions des joueurs pendant le jeu, aux interactions au sein des équipes et entre elles, aux joueurs et aux partisans sur Internet ainsi qu'à la scène de jeu.

## Sciences cognitives

Les recherches en sciences cognitives et en psychologie se sont concentrées sur les performances des joueurs et les différences cognitives et comportementales entre les novices et les experts. Les premières recherches ont exploré comment les joueurs compétitifs comprennent les jeux auxquels ils jouent et les contextes dans lesquels ils y jouent. Au fil de ces explorations, une tendance s'est développée pour étudier ce qui distingue les joueurs d'élite. Les travaux expérimentaux sur la cognition dans le sport électronique sont moins courants, mais en croissance.

## Informatique

La recherche sur le sport électronique en informatique recueille des données à partir d'une grande variété de sources, soit la télémétrie de jeu et les données de jeu générées par les utilisateurs, les données physiologiques et l'exploration de texte. À ces méthodes de collecte s'ajoutent les observations en vue d'analyser les performances dans le jeu, la dynamique et la formation d'équipe ainsi que les interactions entre les joueurs.

## Droit

Le droit en matière de sport électronique s'intéresse au droit d'auteur et à la propriété intellectuelle appliqués aux mondes virtuels. Les auteurs discutent de la manière dont les concepts juridiques peuvent influencer ou façonner la gouvernance du sport électronique. À titre d'exemple, ces discussions se manifestent par des débats sur qui a le droit d'utiliser des avatars créés par les joueurs, qui possède des modes pour un jeu, qui peut diffuser des tournois de « gameplay ». Il semble y avoir un accord tacite sur le fait que le sport électronique est en voie de classification et de réglementation au même titre que les sports traditionnels.

## Études des médias

La recherche en études médiatiques se concentre sur les relations entre le sport électronique, le sport et les médias; la définition et la délimitation du sport électronique; les méthodologies utilisées pour étudier le sport électronique; et la pratique du « gameplay » en « streaming ».

Les chercheurs en études médiatiques examinent la communauté du sport électronique sous l'angle de la diffusion en direct dans le but d'explorer de quelle façon la communauté est formée et comment elle interagit avec les « streamers ».

## Sociologie

Une grande partie des travaux de sociologie du sport électronique ont exploré les questions relatives aux événements de sport électronique en direct et aux interactions entre le public et le « gameplay ».

Les sociologues se sont davantage concentrés sur le genre et l'identité des joueurs en raison de leur importance et de leur pertinence sociale pour la communauté du sport électronique. Le premier des articles sur le genre examinait la présence des femmes dans les jeux vidéo compétitifs (Bryce & Rutter, 2002). Plus récemment, on se concentrait sur les perceptions du discours de genre dans les communautés de sport électronique et sur les solutions à apporter à l'inégalité des genres (Kim, 2017).

## Tendances communes

Dans toutes les disciplines, le sport électronique a été défini par les caractéristiques suivantes : des jeux de compétition, des sports informatisés, des spectateurs interactifs, avec divers degrés d'accent sur la nature physique, la médiation informatique, la structure institutionnelle et le public. Le jeu compétitif est une caractéristique du sport électronique largement acceptée par les chercheurs. Les compétitions peuvent se dérouler entre amateurs ou professionnels, dans un garage entre amis ou dans un stade entre équipes de classe mondiale.

Certaines définitions se basent sur le rôle de la technologie dans la pratique du sport électronique, tandis que d'autres se concentrent plutôt sur les similitudes avec les sports traditionnels. Le soutien à cette vision grandit à mesure que des organes directeurs émergent pour guider le développement dans les espaces de sport électronique, qu'il y a développement d'une infrastructure professionnelle (tournois, ligues, partisans, équipes, propriétaires d'équipe, contrats de joueurs, commanditaires, etc.) (Taylor, 2012 via Burk, 2013) et qu'il y a des systèmes de prix et de paiement dans un « contexte professionnalisé » (Taylor, 2012 via Brock, 2017). Ces similitudes rendent la terminologie sportive utile à la fois aux joueurs et aux chercheurs pour parler des pratiques et des problèmes liés au sport électronique.

## Discussion

Selon les auteurs, les limites de cette revue de littérature résident avant tout dans la construction du corpus. Dans un premier temps, la littérature examinée s'en tient à la langue anglaise. Ensuite, la recherche sur le sport électronique étant un corpus de travail en croissance rapide, il y a peut-être des écrits pertinents qui n'ont pas été recensés.

La recherche sur le sport électronique est unique par son origine et sa diffusion au sein de disciplines disparates. Toutefois, la portée des articles est souvent limitée à des régions, des groupes d'âge ou des jeux spécifiques. Les auteurs conviennent qu'il reste encore des questions fondamentales à étudier sur l'évolution du domaine. Ils suggèrent à cet effet que les chercheurs travaillant sur le sport électronique s'appuient sur les travaux de chacun et collaborent davantage en vue d'aligner leurs intérêts de recherche.

---

<sup>1</sup> Ensemble des efforts cognitifs et comportementaux toujours changeants que déploie l'individu pour répondre à des demandes internes et/ou externes spécifiques, évaluées comme très fortes et dépassant ses ressources adaptatives (Lazarus et Folkman)

### Référence complète de l'article

Christensen, J. H., Elsborg, P., Melby, P. S., Nielsen, G. & Bentsen, P. (2021). A Scoping Review of Peer-Led Physical Activity Interventions Involving Young People: Theoretical Approaches, Intervention Rationales, and Effects. *Youth & Society*, 53(5) 811-840. DOI: 10.1177/0044118X20901735