

---

---

# **Le sport électronique**

# 1. Qu'est-ce que l'esport ?

Nous commencerons par définir ce qu'est l'esport, avant de nous intéresser à son histoire, comme nous l'avons fait pour le jeu vidéo.

## 1) Compétition de jeux vidéo

Michael G Wagner, définit (2006) l'esport comme « l'ensemble des activités sportives dans lesquelles les personnes développent et forment des capacités mentales ou physiques par l'utilisation des technologies de l'information et de la communication »<sup>18</sup>. Ici, l'auteur met en avant les capacités mentales et physiques des joueurs, et considère le sport électronique comme une activité sportive, tout cela réalisé par l'intermédiaire de technologies spécifiques. Toutefois, il n'introduit pas de notion de compétition, essentielle dans l'esport.

Dans l'édition du Petit Larousse 2018, l'esport apparaît pour la première fois dans un dictionnaire, bien qu'écrit e-sport. Il est défini comme « Sport électronique, pratique du jeu vidéo multijoueur, notamment en réseau ; ensemble des compétitions dédiées à cette pratique. » En plus de la pratique du jeu vidéo en multijoueur le Larousse ajoute à sa définition la notion de compétition. En prenant en compte ces définitions et celles présentes sur des sites spécialisés dans l'esport, nous définirons le sport électronique de la manière suivante : Le sport électronique (ou esport : electronic sport en anglais), désigne des compétitions codifiées de jeux vidéo en ligne ou en réseau entre joueurs seuls ou en équipe, via l'utilisation d'un ordinateur, d'une console de jeux vidéo, d'une tablette ou de toute autre interface homme-machine. L'étude de l'émergence des jeux vidéo nous a permis de mieux comprendre d'où ils venaient et comment ils se sont développés. Nous allons à présent revenir sur l'évolution et la diffusion du sport électronique. Cela nous permettra dans un premier temps de mieux appréhender le phénomène en lui-même et dans un second temps de comprendre l'impact que cela peut avoir sur la localisation de nos évènements. Pour cela, nous nous sommes en partie appuyés sur l'article « Génération esport » de Fabien Mulot (2017) et sur le site Internet spécialisé dans les jeux vidéo et la scène esport : Millenium.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Traduction libre de : « is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies »

<sup>19</sup> Structure esport française créée en 2002 par Cédric Page, c'est d'après le classement de l'AFJV (Juillet 2017) le deuxième site de jeux vidéo le plus consulté en France. Consulté le 25 Jul. 2017, à l'adresse : [http://www.afjv.com/news/7792\\_classement-des-sites-internet-de-jeux-video-juillet-2017.htm](http://www.afjv.com/news/7792_classement-des-sites-internet-de-jeux-video-juillet-2017.htm)

## 2) Question d'orthographe

Le sport électronique peut être abrégé de différentes façons, les plus connues sont « Esport », « eSport », « e-sport » ou encore « esport ». Selon Jean-Baptiste Saelens (2015), les deux orthographes admises sont : « e-sport » et « esport ». Dans un cas, on garde l'abréviation de « électronique », avec le même principe que dans des mots comme « e-mail ». Dans un second cas, on rattache davantage le terme de sport électronique à celui du sport traditionnel. Sans oublier que la plupart des sites spécialisés utilisent l'abréviation « eSport » avec un S majuscule. Dans notre étude, nous choisissons d'utiliser le « esport ».

## 3) Naissance de l'esport

Le premier tournoi reconnu est le Space Invaders Tournament, datant de 1980, qui a réuni plus de dix mille participants.<sup>20</sup> Cependant, les joueurs ne s'affrontent pas directement, ils doivent réaliser le meilleur score. C'est à partir de la fin des années 1990, avec l'arrivée de jeux tels que Starcraft, Quake et Counter Strike, en relation avec l'évolution des supports technologiques et plus tard d'Internet, que l'esport va connaître un réel essor. La « naissance » de l'esport a lieu en juin 1997, lors de l'Electronic Entertainment Expo d'Atlanta en Géorgie. Bien que des tournois se soient déroulés avant cette date, c'est lors de cette compétition que le gagnant remporte le premier gain significatif. Il s'agit d'une Ferrari 328 GTS Cabriolet remportée par le vainqueur à l'issue d'une compétition de Quake. La même année deux ligues<sup>21</sup> d'esport sont fondées, la Cyberathlete Professional League (CPL)<sup>22</sup> par Angel Munoz, qui organisera son premier tournoi en octobre 1997, the FRAG dont la récompense est quatre mille dollars sous forme de matériel informatique, et la Deutsche Clanliga (DeC) devenue par la suite l'Electronic Sport League<sup>23</sup>. L'ESL reste encore aujourd'hui une instance importante de l'esport dans le monde.

---

<sup>20</sup> Millenium - Jeu eSport, histoire et définition - Caractéristiques d'un jeu pour le sport électronique. (2012). Libération.fr. Millenium.blogs.liberation.fr. Consulté le 13 Juin 2017, à l'adresse <http://millenium.blogs.liberation.fr/2012/10/03/jeu-esport-histoire-et-definition-caracteristiques-dun-jeu-pour-le-sport-electronique/>

<sup>21</sup> Une ligue se définit comme une instance organisatrice de compétitions de jeux vidéo.

<sup>22</sup> About CPL, Cyberathlete Professional League. (2017). Thecpl.com. Consulté le 12 Févr.. 2017, à l'adresse : <http://thecpl.com/about-cpl/>

<sup>23</sup> Global | ESL Play. Play.eslgaming.com. (2017). Consulté le 15 Mars 2017, à l'adresse : <https://play.eslgaming.com/global>

#### 4) Diffusion de l'esport

StarCraft de l'éditeur Blizzard sort en 1998 ; ce jeu connaîtra un succès important et reste le jeu de stratégie en temps réel le plus vendu de tous les temps. On assistera à la naissance de la scène coréenne en 1999 avec la sortie de l'extension StarCraft Brood War et la possibilité de jouer en ligne. La professionnalisation de la scène coréenne pose les fondations des compétitions esport dans le monde.

Un an plus tard, la KeSPA (Korea e-Sports Association)<sup>24</sup> est créée avec le soutien du ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme coréen, qui reconnaît officiellement l'esport comme un sport national (Chikh, 2011).

Toujours en 2000 sont créés les World Cyber Games (WCG)<sup>25</sup> par Hank Jeong, sponsorisés par Samsung Corée. En octobre, The World Game Challenge qui se déroule à Séoul est soutenu par deux ministères, celui de la Culture, des Sports et du tourisme, et celui de l'information et des Communications. Il réunit 17 équipes de pays différents sur divers jeux, avec des prix d'une valeur de 200 000 dollars. L'évènement de 2001 réunira 430 joueurs de 37 nationalités différentes, pour un total de 300 000 dollars de récompense.

En 2002, la Major League Gaming<sup>26</sup> est créée par Mike Sespo et Sundance DiGiovanni, ils développeront une série de compétitions en Amérique du Nord. Son capital passera la barre des 10 millions de dollars en février 2006 et celle des 25 millions en octobre 2006.

Le phénomène touche la France en 2003 avec la création de l'Electronic Sports World Cup (ESWC)<sup>27</sup>, et devient immédiatement la plus grosse compétition de l'année. Elle est toujours présente à l'heure actuelle.

Le chinois Meng Yang<sup>28</sup> remporte en 2004 la somme de 120 000 dollars, qui est pour l'époque la plus grosse récompense obtenue en un seul match de Doom 3. Un an plus tard, c'est au tour

---

<sup>24</sup> KeSPA e-Sports db. (2017). E-sports.or.kr. Consulté le 4 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.e-sports.or.kr/>

<sup>25</sup> worldcybergames.com – WCG. (2017). Worldcybergames.com. Consulté le 5 Mai 2017, à l'adresse : <http://worldcybergames.com/>

<sup>26</sup> Major League Gaming. (2017). Majorleaguegaming.com. Consulté le 3 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.majorleaguegaming.com/>

<sup>27</sup> About - ESWC. (2017). Eswc.com. Consulté le 1er Mai. 2017, à l'adresse : <http://www.eswc.com/en/page/about>

<sup>28</sup> [eSport] Histoire de l'esport - Millenium - eSport. (2013). Millenium.org. Consulté le 15 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.millenium.org/home/esport/esport/histoire-de-l-esport-des-premices-du-sport-electronique-a-la-mondialisation-85421>

du Coréen Lim Yo -hwan<sup>28</sup>, plus connu sous le nom de « BoxeR », de signer un contrat d'une durée de 3 ans pour un salaire de 180 000 dollars annuels. Cela montre l'intérêt de la scène asiatique pour l'esport.

Les World Esports Games (WEG) apparaissent la première fois en 2005. Ils consistent en une compétition annuelle d'environ deux mois, où les joueurs sont logés sur place à l'instar d'un village olympique.

En 2007, les Championship Gaming Series<sup>29</sup> sont créés et diffusés par la chaîne de télévision DirecTV.<sup>30</sup>

#### 5) La crise de 2008

En 2008 s'arrête la CPL, elle est accusée de ne pas payer une partie des prix lors de compétitions. C'est ensuite le tour du Championship Gaming Series, qui s'arrête en 2008, à la suite d'un manque d'intérêt du public.

La crise bancaire et financière de 2008 n'épargne pas l'esport. Les sponsors sont plus réticents à investir dans les événements de jeux vidéo et une partie d'entre eux se retire. Par exemple, les WCG perdront le soutien de Samsung et seront contraints d'annuler l'édition européenne. En 2009, c'est le tour de l'ESWC, qui est forcé de stopper ses activités lorsqu'il perd son principal sponsor Nvidia. L'ESL aura également du mal à payer les joueurs lors des événements ultérieurs.<sup>31</sup>

Le sport électronique a dû faire face à une crise, arrivée de façon relativement rapide durant son développement. Cependant, cette crise sera de courte durée, avec l'arrivée sur le marché de nouveaux jeux.

#### 6) 2010 l'année du renouveau

En octobre 2009 sort le jeu League of Legend, qui rencontre un succès important. Avec ses cent millions de joueurs, il est le jeu le plus joué au monde<sup>32</sup>. Un an après, en juillet 2010, sort le jeu

---

<sup>29</sup> Championship Gaming Series. (2017). Liquepedia Counter-Strike Wiki. Consulté le 29 Mai 2017, à l'adresse : [http://wiki.teamliquid.net/counterstrike/Championship\\_Gaming\\_Series](http://wiki.teamliquid.net/counterstrike/Championship_Gaming_Series)

<sup>30</sup> Service de télévision par satellite, disponible aux États-Unis, au Canada, en Amérique latine et dans certaines régions d'Asie et d'Europe.

<sup>31</sup> L'eSport victime de la crise ?. (2009). Vakarm.net. Consulté le 19 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.vakarm.net/news/read/L-esport-victime-de-la-crise/1241>

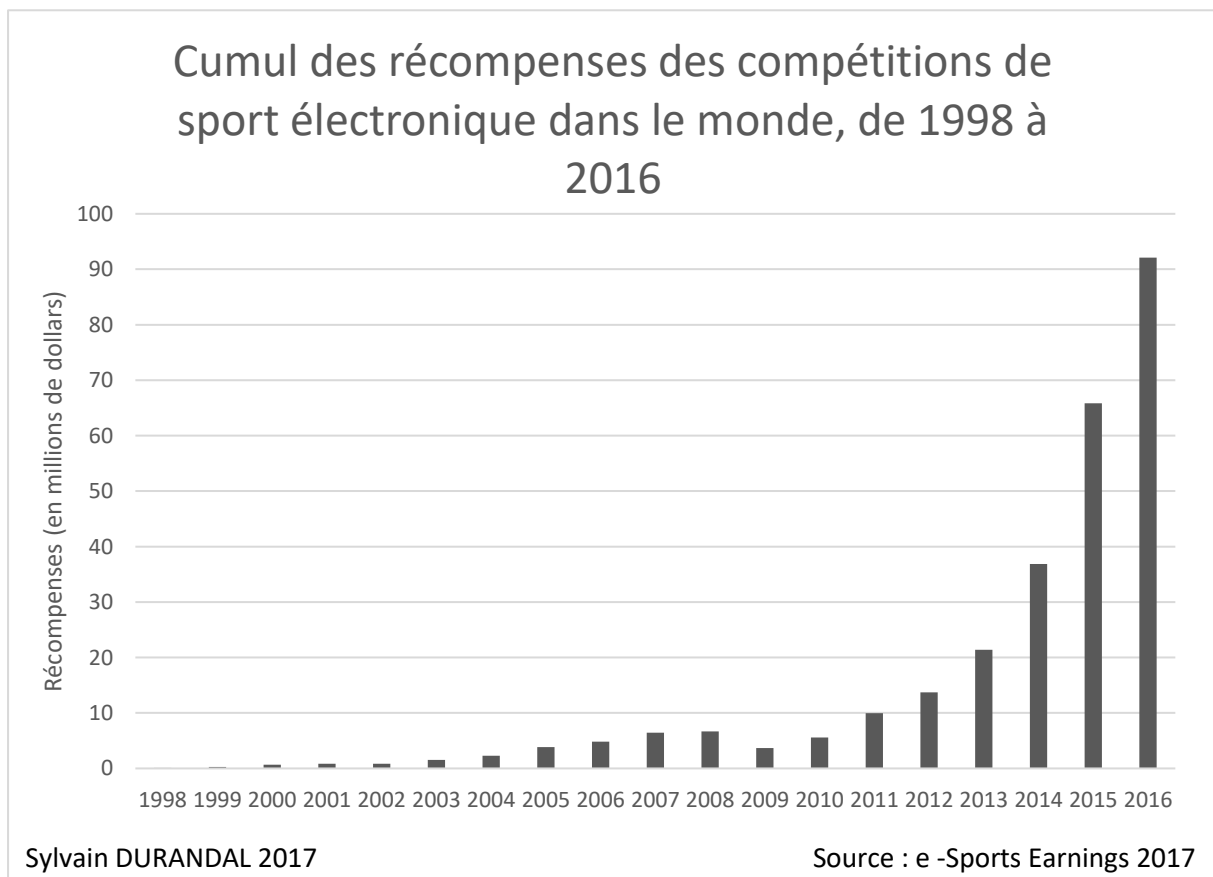
<sup>32</sup> Our Games. (2017). Riot Games. Consulté le 6 Mai 2017, à l'adresse : <https://www.riotgames.com/our-games>

Starcraft 2 qui remplace rapidement Warcraft et Brood War lors des évènements, et devient la référence en matière de jeux de stratégie en temps réel. On assiste à la création de la Global StarCraft 2 League (GSL)<sup>33</sup> avec un prix de 500 000 dollars la première année.

Valve<sup>34</sup> annonce la sortie de DOTA 2 durant la Gamescom de 2011, en promettant à l'équipe gagnante la somme de 1 million de dollars, lors de la compétition The International 2011<sup>35</sup> (soit 1,6 million au total). Un an plus tard, League of Legend bat un record de récompenses et d'audience avec une compétition à 2 millions de dollars.

Depuis 2010, l'esport bat tous les ans de nouveaux records d'audience (celle-ci reste néanmoins encore relativement difficile à estimer) et de récompenses. Dota 2 et son éditeur Valve, propose, lors de The International 2016, un évènement à plus de 20 millions de dollars.

#### 7) Des récompenses toujours plus importantes



Graphique 2 : Cumul des récompenses des compétitions de sport électronique dans le monde, de 1998 à 2016

<sup>33</sup> Global StarCraft II League - Liquipedia - The StarCraft II Encyclopedia. (2017). Wiki.teamliquid.net. Consulté le 15 Mai 2017, à l'adresse : [http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Global\\_StarCraft\\_II\\_League](http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Global_StarCraft_II_League)

<sup>34</sup> Société conceptrice de logiciels et de technologies de divertissement, ainsi que de jeux vidéo.

<sup>35</sup> The International 2011 - Dota 2. (2017). Cdn.dota2.com. Consulté le 16 Mai 2017, à l'adresse : [http://cdn.dota2.com/apps/dota2/international2011\\_static/index.html](http://cdn.dota2.com/apps/dota2/international2011_static/index.html)

Comme on peut le voir sur le graphique 2, la somme des récompenses cumulées des compétitions esport s'élève à 92 millions de dollars, pour l'année 2016, alors qu'elle plafonnait à seulement 66 millions en 2015. On observe une nette évolution et une volonté forte d'investir dans ce domaine depuis ces cinq dernières années.

Le sport électronique a connu une croissance relativement rapide, avec le développement d'une scène américaine, rapidement concurrencée par l'émergence de l'esport en Corée du Sud (sur laquelle nous reviendrons dans notre dernière partie). De plus, comme nous l'avons vu précédemment, l'apparition de nouveaux supports et de nouvelles technologies a entraîné une évolution significative des jeux vidéo, que ce soit en matière d'expérience en jeu ou encore de graphisme. C'est l'arrivée de nouveaux jeux et leur impact sur le grand public qui va entraîner la création de la scène esport. Le rôle du public est alors primordial, il n'y a pas de compétition et de joueurs professionnels sans spectateurs. Toutefois, tous les types de jeux ne sont pas présents lors des compétitions, et c'est ce que nous allons voir maintenant.

## 2. Qu'est-ce qu'un jeu esport ?

Tous les jeux ne se prêtent pas à la compétition. Il nous faut donc définir ce qu'est un jeu esport et comment le différencier des autres jeux, ce que nous réaliserons à travers l'étude des différents aspects d'un jeu de sport électronique.

### 1) Jeux en ligne ou en réseau Lan

Dans le cadre d'un jeu esport, l'accès à un réseau est obligatoire pour pouvoir affronter d'autres joueurs et donc créer une compétition. Il est alors important de bien différencier les deux types de jeu suivants :

- Un jeu en ligne utilise une connexion Internet ce qui permet à des joueurs d'affronter d'autres joueurs du monde entier.
- Un jeu en réseau Lan, populaire avant la démocratisation d'Internet, permet à des joueurs de jouer les uns avec les autres à l'aide de câbles entre les différents ordinateurs/console. Cela contraint les joueurs à se réunir dans un même lieu.

Il ne faut cependant pas confondre les réseaux Lan, qui sont une façon de relier des périphériques entre eux, avec les Lan Parties, qui désignent des événements où des personnes se rassemblent dans un même lieu dans le but de jouer à des jeux vidéo. De plus, la totalité des jeux esport actuels ne sont jouables qu'avec un accès à un réseau Internet. Cela limite les risques de fraude et de triche en obligeant chaque joueur à avoir un compte propre, le tout surveillé par des logiciels anti-triche.

### 2) Jeu solo ou multijoueur

Un jeu multijoueur permet à plusieurs personnes de participer simultanément à la même partie, cela peut être dans un mode coopératif ou contre d'autres joueurs. La majorité de ces jeux disposent d'un mode en ligne, via une connexion Internet pour permettre aux joueurs de jouer ensemble. En revanche, un jeu solo n'implique qu'un seul joueur durant la partie. Ces jeux sont généralement des jeux hors ligne. Cependant, certains jeux peuvent avoir les deux caractéristiques et donnent la possibilité au joueur de jouer seul en mode histoire (qui développe une série de niveaux autour de l'histoire du jeu et/ou d'un personnage principal) et de jouer en ligne avec des sessions multijoueurs. C'est le cas de Starcraft 2, où l'on peut choisir de jouer



en ligne avec ou contre d'autres joueurs, avec ou contre des intelligences artificielles, ou contre des intelligences artificielles dans un mode « campagne »<sup>36</sup>.

### 3) Jeux multijoueurs en un contre un ou par équipes

Les jeux esport sont par définition multijoueurs et, pour que les joueurs puissent s'affronter, ils disposent d'un mode multijoueur en ligne. Apparaissent dès lors deux possibilités, les jeux où des joueurs seuls s'opposent et d'autres où des équipes s'affrontent. Un jeu multijoueur en un contre un oppose deux joueurs à la manière d'un duel, alors qu'un jeu multijoueur en équipe oppose deux équipes de plusieurs joueurs. Ces deux types de jouabilité se retrouvent dans les compétitions esport. Toutefois, la plupart des jeux leaders du marché disposent des deux modes de jeux, bien que l'on observe une prédominance de l'un par rapport à l'autre lors des événements majeurs, qui varie selon le jeu.

### 4) Caractéristiques d'un jeu esport

Si techniquement tous les jeux multijoueurs peuvent devenir des jeux esport, la réalité est bien différente. Nous avons utilisé divers sites Internet spécialisés (Millenium<sup>37</sup>, O'Gaming<sup>38</sup> et Team AAA<sup>39</sup>) dans le sport électronique, afin de décrire ce qu'est un jeu esport à travers l'élaboration d'une série de critères :

**Compétition :** Le jeu doit pousser à l'affrontement et à la compétition, ce qui se traduit par la possibilité qu'un joueur, puisse avoir une influence directe en jeu, sur son adversaire, lors d'une partie.

**Visibilité :** Pour qu'un jeu soit suivi, il faut qu'il soit observable. L'action doit être claire, afin que les personnes qui regardent puissent interpréter ce qui se passe à l'écran, et comprendre aisément qui gagne et qui perd.

**Simplicité :** Cela ne veut pas dire facilité. Le jeu doit être compris et jouable par le plus grand nombre afin de le rendre abordable. « Chaque chose est pensée pour avoir une complexité

---

<sup>36</sup> Succession de missions qui permettent aux joueurs d'avancer au sein d'une histoire

<sup>37</sup> Jeu eSport, histoire et définition - Millenium. (2012). Millenium.org. Consulté le 12 Févr.. 2017, à l'adresse : <http://www.millenium.org/home/accueil/actualites/jeu-esport-histoire-et-definition-caracteristiques-d-un-jeu-pour-le-sport-electronique-76066>

<sup>38</sup> Quels jeux pour l'eSport ?. (2014). O'Gaming. Consulté le 11 Févr.. 2017, à l'adresse <http://www.ogaming.tv/news/quels-jeux-pour-l-esport/7705>

<sup>39</sup> aAa, A. (2016). Comment définit-on un jeu esport ? - Team-aAa.com. Team-aaa.com. Consulté le 11 Févr.. 2017, à l'adresse : [http://www.team-aaa.com/tmn/news-37539-0-1-comment\\_dcfini\\_on\\_un\\_jeu\\_esport\\_o.html](http://www.team-aaa.com/tmn/news-37539-0-1-comment_dcfini_on_un_jeu_esport_o.html)

minimale » (Millenium, 2012). Cela permet l'arrivée de nouveaux joueurs, par une compréhension rapide du principe du jeu. « Sans nouveaux joueurs, il n'y a pas de renouveau de la scène, et le jeu meurt de lui-même » (Millenium, 2012).

**Difficulté** : Bien que pouvant être joué par tous, un jeu e-sport doit avoir une réelle différence de niveau entre sa scène professionnelle et son niveau amateur. Sinon, il perd tout son intérêt pour les spectateurs. On ne parle pas ici de difficulté de prise en mains, mais du fait qu'un joueur qui souhaite progresser doit avoir un niveau de connaissances et de maîtrise des mécaniques du jeu bien supérieur au débutant. Un joueur professionnel doit faire preuve de réflexion et optimiser chacune de ses actions.

**Faible pourcentage de chance** : La chance ne doit pas avoir d'influence trop importante, afin de mettre en avant les capacités du joueur plus que sa « bonne fortune ».

**Suspense** : Une partie dont l'issue est connue d'avance n'est pas intéressante. Il est important d'avoir des possibilités de retournements de situation.

#### 5) Les différents types de jeux

Une fois ces critères pris en compte, on observe que certaines catégories de jeux se dégagent, avec quelques exemples de jeux connus pour chaque type.

**Stratégie** : On observe deux grands types de jeux de stratégie : les jeux au tour par tour et ceux qui nous intéressent davantage, en temps réel (RTS : Real-Time Strategy). On y retrouve des jeux comme Starcraft ou Age of Empire. Les organisateurs d'évènements privilégient des parties rapides et vivantes pour garder l'intérêt du public, ce que les jeux au tour par tour font généralement très mal.

**Jeu de cartes** : Il existe une exception dans les jeux de stratégie au tour par tour, qui sont les jeux de cartes comme Hearthstones ou Magic : Duel of Champions, dont les tours sont suffisamment rapides pour ne pas perdre l'intérêt du spectateur. Ce ne sont pas de simples jeux de cartes classiques, ici chaque carte possède des capacités spéciales, un nombre de point de vie, de dégât, etc... C'est au joueur de rendre son paquet de cartes (Deck) harmonieux et de comprendre au mieux la stratégie de son adversaire.

**FPS (first-person shooter)** : Ce sont des jeux de tir à la première personne ou en vue subjective. Le but est de tuer l'équipe adverse ou de remplir des objectifs précis, le format privilégié dans le sport électronique est le cinq contre cinq, avec des jeux comme Call of Duty, ou Counter-Strike.

**Arènes :** Les jeux d'arènes, comme World of Tank, opposent deux équipes dans un champ de bataille clos, le but étant de tuer la totalité de l'équipe adverse. Cela peut aussi désigner le mode de jeu : joueur contre joueur, des jeux de rôle massivement multijoueur (MMORPG pour : massively multiplayer online role-playing game). Dans les MMORPG, comme World of Warcraft, ou Guild Wars, le joueur incarne un personnage et le fait progresser dans un monde virtuel, le mode arène permettant à deux équipes de joueurs de s'affronter dans un lieu spécifique.

**MOBA** (Multiplayer online battle arena ou Arène de bataille en ligne multijoueur en français) : C'est un jeu généralement multijoueur où deux équipes de cinq joueurs s'affrontent. Chaque joueur incarne un héros aux pouvoirs spécifiques. L'objectif final est de détruire la base adverse avec l'aide d'intelligence artificielle. Les MOBA les plus connus sont DOTA 2 et League of Legends.

**Course :** Les participants doivent atteindre le point d'arrivée le plus rapidement possible, comme dans Mario Kart ou encore TrackMania.

**Jeu de combat** (versus fighting) : Les jeux de combat, comme Super Smash Bros Melee et Street Fighter, opposent deux joueurs dans un combat rapproché. Les personnages disposent généralement d'attaques spéciales.

**Sport :** Les simulations de sport, avec le football en tête, et plus particulièrement FIFA.

Toutes ces catégories de jeux peuvent être déclinées à l'infini. Que ce soit dans le choix de l'univers (fantaisie, médiévale, futuriste, moderne, etc.), des personnes (super-héros, dieu, soldat, brigand, etc...), dans la jouabilité (généralement similaire d'un jeu à l'autre, elle peut évoluer ou différer selon les éditeurs, les plateformes, etc...).

#### 6) Du jeu gratuit au jeu payant en passant par le « Pay-to-Win »

Dans des jeux vidéo comme World of Warcraft (qui est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) le joueur doit acheter le jeu puis un abonnement. Son personnage devra monter en expérience en réalisant diverses quêtes, donjon ou combat joueur contre joueur. Une fois le niveau maximal atteint il devra équiper son personnage avec les meilleures armes, boucliers, armures, etc... Il y a donc une progression du personnage qui devra s'améliorer pour affronter les meilleurs joueurs dans le mode Arènes.

Dans un jeu comme Starcraft 2 (un jeu de stratégie en temps réel), une fois le jeu acheté, le joueur accède directement aux mêmes unités que les joueurs professionnels. Ce sont alors les

différences dans la maîtrise des mécaniques de jeu, la gestion des unités, la vision d'ensemble, etc. qui différencient le niveau entre les joueurs.

Des jeux comme League of Legend ou Dota 2 sont des Free-to-Play, c'est-à-dire qu'ils sont jouables gratuitement. Cependant, ils possèdent des boutiques en ligne où les joueurs peuvent acheter des objets esthétiques (comme des apparences pour les personnages). De plus, dans League of Legend, le personnage incarne un champion, champion qu'il va falloir débloquer avec de l'argent en jeu ou avec de l'argent réel (certains champions sont disponibles gratuitement). Le joueur peut également se procurer des objets, et ainsi accélérer sa progression, par l'augmentation des gains d'expérience ou d'argent que le joueur reçoit par partie. Ce jeu peut alors être placé dans la catégorie Pay-To-Win par certains joueurs. Cela représente la somme de 1,7 milliard de dollars en 2016 selon SuperData Research.<sup>40</sup>

« Pay-To-Win » veut dire payer pour gagner, des jeux comme League of Legend offrent certains bonus qui n'ont pas d'impact direct sur les parties, mais seulement sur la vitesse de progression et la disponibilité des champions. D'autres vont plus loin en offrant des éléments inédits aux joueurs qui payent ou en leur donnant un avantage significatif, déséquilibrant ainsi le jeu. La barrière est relativement étroite entre un « Pay-To-Win » et un jeu qui met à disposition des joueurs des moyens de progression accélérée.

Hearthstone (jeu de cartes) donne la possibilité au joueur de débloquer des cartes progressivement, afin de constituer un ou plusieurs decks viables. Des paquets de cartes sont directement disponibles à l'achat contre de l'argent réel, au lieu de les débloquer avec de l'argent en jeu. Dans le jeu Clash Royale, le joueur peut acheter des coffres pour obtenir davantage de cartes, mais aussi acheter précisément certaines cartes quand elles sont disponibles dans la boutique. Cela peut parfois transformer ces jeux en « Pay-to-Win ». Là où un joueur avec un temps de jeu relativement limité va voir sa progression freinée, un joueur qui dépense de l'argent va pouvoir potentiellement progresser plus vite dans le jeu, en débloquent un certain nombre d'éléments. Néanmoins, dans ces trois exemples, rien ne saurait remplacer la maîtrise du jeu lui-même. Des joueurs avec une progression rapide peuvent avoir tendance à se retrouver bloqués, non pas par l'acquisition d'objet, de carte, etc... mais par leur niveau de

---

<sup>40</sup> SuperData Research | Games data and market research » Market Brief — Year in Review 2016. (2016). Superdataresearch.com. Consulté 13 Mars 2017, à l'adresse : <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/> SuperData Research, est un fournisseur d'information sur le marché du jeu vidéo, qui travaille avec des acteurs majeurs du secteur comme Google, Activision Blizzard, Sony, Microsoft, etc.

jeu. Un jeu esport ne doit pas être un Pay-To-Win dans la confrontation entre deux joueurs lors d'une compétition majeure, seul le niveau de compétence et d'optimisation doit être pris en compte.

Ce système est observable dans la majorité des jeux mobiles les plus téléchargés : Se présentant souvent sous la forme de jeux gratuits au premier abord, ils offrent la possibilité de rajouter de l'argent afin d'obtenir des avantages et de progresser plus rapidement. N'ayant pas réellement de fin ils apportent une rentabilité constante à leurs éditeurs (Feijóo, Gomez-Barroso, 2012). C'est le cas de jeux comme Candy Crush, Pokémon Go ou encore Clash of Clans. En 2016, les consommateurs de ce type de jeu auraient dépensé 40,6 milliards de dollars selon SuperData Research. En comparaison, les consommateurs ont dépensé 34 milliards dans des jeux PC et 6,6 milliards pour des jeux sur consoles.

Le cas des « baleines » :

Payer pour être meilleur dans un jeu vidéo n'est pas un phénomène nouveau, les bornes d'arcade offraient déjà la possibilité de continuer à jouer, après une défaite, contre de l'argent (Leloup, 2015). Les jeux mobiles comme Clash Royale ou Clash of Clans, offrent l'occasion, contre de l'argent, d'obtenir un avantage sur son adversaire. Ces jeux ne sont pas des « Pay- To-Win » à proprement parler, puisque tout est accessible sans devoir payer. Dans Clash Royale le joueur doit améliorer ses cartes, en en collectant un nombre suffisant, et en payant des améliorations avec de la monnaie en jeu. Pour les joueurs qui ne veulent pas dépenser d'argent dans le jeu Clash Royale, Millenium (2016)<sup>41</sup> estime qu'il faut au joueur quatre années pour récolter toutes les cartes nécessaires, et quatorze pour accumuler la monnaie en jeu suffisante pour les améliorer, afin que toutes les cartes atteignent leur niveau maximum.

Il n'est pas nécessaire d'avoir toutes les cartes pour être un bon joueur. Supercell, l'éditeur du jeu, lors de ses compétitions, limite le niveau maximum des cartes afin que des joueurs puissent être compétitifs dans un temps sensiblement plus court.

Bien que les sommes dépensées soient plus importantes sur les jeux mobiles, Leloup (2015), les personnes qui payent ne représentent qu'une « toute petite partie des joueurs ». En 2014, seuls 2,3% des joueurs ont dépensé de l'argent dans le jeu Candy Crush. Toutefois, certains joueurs payent plus que d'autres, et dépensent plusieurs milliers voir dizaines de milliers

---

<sup>41</sup> Combien d'argent sur Clash Royale ? - Clash Royale. (2016). Millenium. Consulté le 22 Mai 2017, à l'adresse : <http://www.millenium.org/clash-royale/android-ios/actualites/combien-d-argent-sur-clash-royale-clash-royale-coffres-cycle-arene-4-5-6-7-2-3-1-meta-argent-or-cartes-max-level-top-gemmes-combien-143359>

d'euros (Audureau, 2016), on les surnomme des « baleines ». Ces dépenses peuvent représenter l'essentiel du chiffre d'affaires des éditeurs, qui poussent alors le joueur à la consommation, par des offres promotionnelles, des notifications, des relances par email, etc... (Leloup, 2015).

L'étude de nos différents types de jeux nous a permis de mettre en avant les caractéristiques d'un jeu esport. Maintenant que nous sommes en capacité de déterminer ce qu'est un jeu esport nous allons pouvoir définir nos objets d'étude.

### 3. Choix des jeux

Une fois les différentes caractéristiques d'un jeu esport prises en compte, nous nous sommes intéressés aux jeux leaders du marché dans le domaine du sport électronique. Nous avons alors pris comme critère principal la somme des récompenses obtenues lors de compétitions de jeux vidéo (tableau ci-dessous).



Graphique 3 : Cumul des récompenses des compétitions de jeux vidéo dans le monde, de 2000 à 2017

Nous avons choisi de baser notre étude sur les cinq jeux qui proposent les meilleurs prix lors d'évènements, afin d'obtenir un nombre suffisant de données pour chacun de ces jeux, et ainsi de pouvoir étudier au mieux leur localisation. Le site e-Sport Earnings (dont nous reparlerons dans la partie méthode de notre mémoire) fournit la liste des cent jeux esports, qui possèdent les plus grandes récompenses en cumulé.

Le jeu Dota 2 à lui seul enregistre plus de 90 millions de dollars de récompenses lors de tournois, ce qui représente un tiers des récompenses totales obtenues dans le sport électronique. League of Legend arrive en seconde place du classement, avec 37 millions de dollars de récompenses. Les jeux Counter-Strike : Global Offensive, StarCraft 2 et Counter Strike, occupent réciproquement les places trois, quatre et cinq.

Toutefois, il faut également prendre en compte les données exploitables. Il n'existe pas de base de données sur le jeu League of Legend, comme il peut en exister sur les autres jeux du top 5. Nous avons donc fait le choix de ne pas prendre en compte le jeu League of Legend dans notre analyse. Cependant, pour conserver notre base de cinq jeux, nous décidons d'inclure les données issues du jeu Hearthstone.

Nos données concerneront les jeux suivants : nos deux premiers jeux sont StarCraft 2, jeu de stratégie en temps réel, et Hearthstone, qui se range dans la catégorie des jeux de cartes et donc de stratégie au tour par tour. Nous prendrons également en compte les données des deux jeux de tir en vue subjective Counter Strike : Global Offensive (dernière extension du jeu) et Counter Strike 1.6. Pour finir, nous utiliserons des données du jeu Dota 2, il s'agit d'un jeu d'arène de bataille en ligne multijoueur.

Nous savons maintenant quels seront nos objets d'étude à travers le choix de nos cinq jeux. Cependant, il nous reste encore à déterminer les données que nous pouvons récupérer sur ces jeux lors de compétitions. C'est pour cela que nous allons dès à présent nous pencher sur les sources de données disponibles pour l'ensemble de ces jeux.



## 4. Collecte et traitement des données concernant le sport électronique

Il est difficile de trouver des bases de données en libre accès en ce qui concerne les compétitions de jeux vidéo. C'est pour cela que nous nous sommes tournés vers Internet.

### 1) Internet comme terrain d'étude

Pour la construction de nos bases de données, nous nous sommes tournés vers Internet et plus particulièrement vers des sites spécialisés dans le sport électronique. En effet, « Internet a permis la mise en ligne et la diffusion de matériaux qui, s'ils n'ont pas le label de publication scientifique, n'en constituent pas moins des sources d'information intéressantes pour tout chercheur. » (Lefebvre, Oliveau, 2005). Pour limiter les risques, nous avons dû choisir un site connu dans le domaine du jeu vidéo et dans l'esport, afin d'obtenir les informations les plus fiables possible.

### 2) Liquipedia, le Wikipédia du jeu vidéo

Pour notre analyse, nous avons choisi d'utiliser les données issues du site Liquipedia, créé par l'équipe néerlandaise Teamliquid. Il reprend le même principe de fonctionnement de base que le site Wikipédia. Selon Oliveau et Lefebvre (2005), Wikipédia est une encyclopédie coopérative qui se définit par : « un système qui permet à chaque internaute, sous le contrôle des autres, de constituer un savoir commun, articulé autour d'entrées, telle une encyclopédie classique. ». Le site Teamliquid a comme slogan : « Made by the esports community for the esports community. », que l'on peut traduire par : « Fabriqué par la communauté esport pour la communauté esport ». La plateforme est gérée par des employés de l'équipe Teamliquid, qui donnent ensuite l'opportunité aux membres de la communauté d'interagir directement avec les informations présentes sur le site.

Chaque utilisateur peut ainsi contribuer à l'enrichissement du Wiki en créant de nouvelles pages pour des tournois, des joueurs ou encore des équipes. Les informations peuvent être mises à jour en temps réel en fonction de l'avancement de la compétition. La richesse du site passe également par l'ajout de l'historique d'une équipe (gains, transfert de joueur, équipe actuelle, etc.) ou par l'indication des liens des réseaux sociaux du joueur. On y retrouve l'origine des informations des pages créées, en mettant à disposition le lien du site officiel des compétitions, des joueurs et/ou des équipes qui nous intéressent lorsqu'ils existent. Cela représente autant de

moyens de participer à l'élaboration d'un catalogue de données complet autour du sport électronique.

Son deuxième avantage est l'homogénéité dans la présentation des données entre les différents jeux. Cela nous permet de mettre en relation les divers jeux avec des informations comparables en facilitant l'appariement des divers tableaux présents sur le site.

Son principal « concurrent » est le site e-Sports Earnings, qui répertorie également un grand nombre d'informations concernant le sport électronique. Cependant, la présentation des informations reste moins ergonomique pour notre analyse. De plus, il attribue une partie des références de ses données au site Liquipedia.

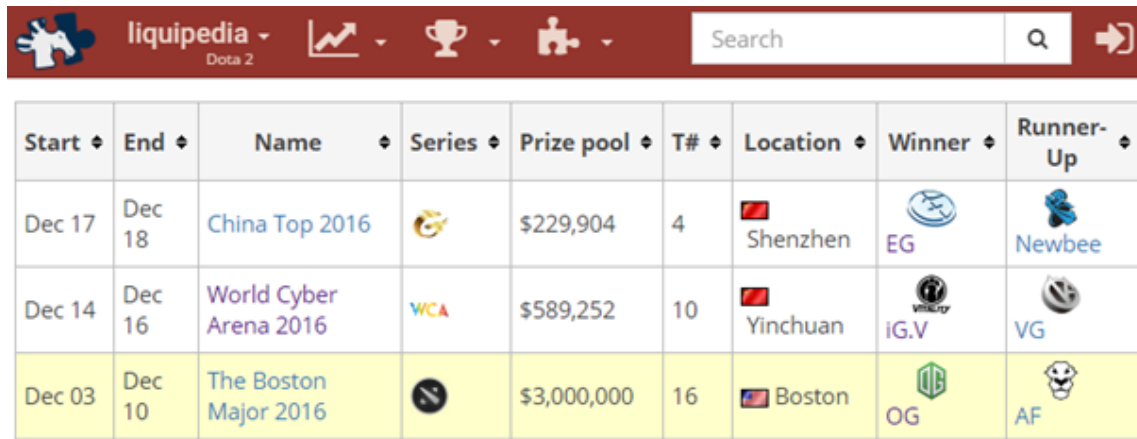
Grâce à ce travail, nous avons pu récupérer des informations concernant un grand nombre de compétitions de jeux vidéo. Il semble relativement évident que toutes les compétitions ne sont pas renseignées sur Liquipedia. Cependant, notre but n'est pas d'être exhaustifs, mais bien de dégager les grandes tendances qui pourraient exister dans la répartition des événements esports, à travers l'étude des localisations des compétitions majeures de jeux vidéo.

### 3) Choix du seuil de récompenses minimum

Lors de ces rencontres, les joueurs peuvent acquérir le statut professionnel, par un revenu suffisamment conséquent pour vivre des récompenses issues de compétitions. Il nous a donc fallu fixer un seuil minimum de récompenses sur les quatre jeux que nous allons étudier. Le choix s'est porté sur la somme de 1000 dollars, qui est suffisamment importante pour que les organisateurs s'inscrivent d'eux-mêmes sur le Wiki, ce qui assure par la même occasion une certaine visibilité à leurs événements. De plus, une personne qui observe la compétition peut faire part de l'évènement et de son déroulement par le biais de Liquipedia. Cette somme représente la valeur totale de la récompense d'une compétition, et prend en compte l'argent gagné par les autres participants, en fonction de leurs performances.

## 4) Création de bases de données exploitables

Une fois cette étape réalisée, nous avons pu extraire les données (qui se présentent sous la forme du tableau ci-dessous) vers un fichier Excel.



Start	End	Name	Series	Prize pool	T#	Location	Winner	Runner-Up
Dec 17	Dec 18	China Top 2016		\$229,904	4	Shenzhen	EG	Newbee
Dec 14	Dec 16	World Cyber Arena 2016	WCA	\$589,252	10	Yinchuan	IG.V	VG
Dec 03	Dec 10	The Boston Major 2016		\$3,000,000	16	Boston	OG	AF

Tableau 1 : Tableau de données issues du site Liquipedia, source : [http://wiki.teamliquid.net/dota2/Premier\\_Tournaments](http://wiki.teamliquid.net/dota2/Premier_Tournaments)

Pour chaque compétition, nous avons accès à une description sommaire, comme les dates de l'évènement et le nom de la compétition. De plus il est possible de savoir si le tournoi se rattache à une série (ensemble de compétitions organisées par la même structure) ou si c'est un évènement ponctuel. D'autres renseignements portent sur les récompenses totales délivrées aux participants de la compétition, le nombre de participants, la localisation de l'évènement, le nom du vainqueur de la compétition et de son adversaire.

## 5) Dates des données

Pour chaque compétition, les données sont disponibles depuis la sortie du jeu jusqu'au dernier évènement enregistré. En effet, les données mises à disposition pour le jeu Counter Strike 1.6 s'étendent de 2000 à 2012 et celles de Counter Strike : Global Offensive de 2012 à 2017. Le jeu Starcraft 2 dispose de données de 2010 à 2017. Or les jeux DOTA 2 et Hearsthone, sortis en 2013 et 2014, ont vu apparaître des compétitions avant même leur sortie officielle. Des compétitions ont été organisées dès la période de bêta<sup>42</sup> du jeu. Nous avons choisi de prendre

<sup>42</sup> Désigne les premières phases de tests externes d'un jeu. Le bêta-test d'un jeu vise à ouvrir plus ou moins largement l'accès à une version "en développement" d'un jeu. Les testeurs (professionnels ou amateurs bénévoles selon les objectifs de l'équipe de développement) doivent tester toutes les options disponibles du programme afin d'en traquer les erreurs et les reporter à l'équipe de développement qui pourra les corriger dans la version finale du logiciel. On distingue généralement les bêta-tests fermés (accès restreint) et les bêta-tests ouverts (libre accès). Voir aussi : Alpha test.

comme date limite pour l'ensemble des jeux le 1er mars 2017, afin de pouvoir débiter nos traitements.

#### 6) Conversion des gains en dollars

Une fois ces données récupérées sous la forme d'un tableau Excel, nous avons procédé à une harmonisation des informations. C'est le cas pour les récompenses : en effet, selon la localisation des compétitions, la monnaie varie. La majorité des informations sur les gains sont fournies en dollars, une autre partie a déjà été convertie par la communauté de Liquipedia, et pour finir une dernière partie est présentée avec la monnaie originale.

Nous avons converti l'intégralité des récompenses présentées dans diverses monnaies en dollars, afin de pouvoir les comparer. Nous avons choisi le taux de change du jour de la fin de la compétition. Par souci de cohérence notre choix s'est porté sur le convertisseur de devises en ligne XE<sup>43</sup>, qui est le site utilisé par défaut pour la conversion des gains de Liquipedia. XE met en commun un nombre important de flux commerciaux et publics afin d'obtenir des données monétaires fiables (que nous avons nous-mêmes comparées aux taux de change fournis par la banque de France afin de vérifier leur fiabilité).

#### 7) Difficultés rencontrées

Le principal souci rencontré a été l'absence de données dans certaines des colonnes qui nous intéressaient dans la suite de notre analyse. Plusieurs options s'offrent à nous pour pallier à ceci, c'est ce que nous allons voir à présent.

Informations présentes ailleurs sur Liquipedia : Dans une partie des cas, les informations manquantes dans des tableaux récapitulatifs étaient présentes dans d'autres parties du site. On les retrouve le plus souvent sur la page de la compétition, où nous avons accès à une série d'informations complémentaires.

La plupart des compétitions majeures disposent souvent de leur propre site Internet. On retrouve parmi ces sites officiels, ceux des événements organisés par les développeurs du jeu eux-mêmes (Blizzard, Valve, etc.). D'autres sont organisés par des entreprises d'équipements informatiques afin d'obtenir une certaine visibilité et légitimité dans le milieu du jeu vidéo (Asus, Acer, etc.)

---

Bêta-test - JeuxOnLine. (2017). JeuxOnLine. Consulté le 18 Mars 2017, à l'adresse : [http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Beta\\_test](http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Beta_test)

<sup>43</sup> Convertisseur de devises XE. (2017). Xe.com. Consulté le 28 Mai. 2017, à l'adresse : <http://www.xe.com/fr/currencyconverter/>

ou encore des évènements mondialement connus dans le milieu du sport électronique (l'Electronic Sports League, la DreamHack, etc.).

On observe également une série de sites spécialisés dans l'esport : Liquipedia réunit un grand nombre d'informations sur un ensemble de jeux, mais il est parfois préférable d'utiliser des sites spécialisés dans le jeu en question, ce qui permet bien souvent d'obtenir des informations supplémentaires sur les évènements, joueurs, équipes, etc. ..

De plus, chaque compétition est classée selon un ordre d'importance (déterminé par les éditeurs du site) dans trois tableaux différents. Les compétitions dites premières (les plus prestigieuses au sein de la communauté et réunissant bien souvent les récompenses les plus importantes), les majeures et les mineures. Un problème apparaît pour le jeu Counter-Strike, puisque aucune donnée n'est disponible avant 2015 pour les tournois mineurs.

Nos données sont mises sous forme de tableau Excel. Pour chaque compétition, le pays et la ville où elle s'est déroulée sont renseignés. Nous pouvons ainsi faire ressortir deux variables quantitatives, qui sont le nombre de compétitions par pays et la somme des récompenses des compétitions par pays. Il a donc fallu trouver des méthodes de traitement adaptées à nos types de variables.

## 5. Méthodologie

Notre problématique est centrée sur la localisation des compétitions de jeux. Par nos choix méthodologiques, nos questionnements et nos choix de données (sur lesquels nous reviendrons tout au long de notre étude), nous nous inscrivons délibérément dans une démarche quantitative (Pumain, 1982). De plus, il semble que ce soit la méthode la plus adaptée pour traiter notre sujet. Cette démarche pourrait être complétée par l'utilisation d'outils plus qualitatifs, en imaginant un complément par des enquêtes ou questionnaires. Toutefois, l'échelle que nous avons choisie rend notre terrain d'étude bien trop vaste pour appliquer de telles méthodes dans le cadre du temps imparti d'un mémoire de master. De plus, il nous aurait fallu accéder dans un premier temps à une liste exhaustive des joueurs professionnels ou au nombre de joueurs dans le monde, ce qui n'est malheureusement pas disponible, afin de pouvoir réaliser nos échantillonnages. Les méthodes d'enquêtes quant à elles nous demandent de pouvoir accéder à des joueurs et/ou organisateurs d'évènements d'origines différentes. Outre la barrière de la langue (certains joueurs ne parlent pas Anglais), il paraît compliqué d'avoir un nombre d'enquêtes suffisamment important et des origines de joueurs relativement diverses, afin d'obtenir des résultats probants (au vu de l'emploi du temps chargé des joueurs professionnels et des organisateurs d'évènements).

### 5.1 L'analyse spatiale comme cadre théorique

Ainsi notre besoin d'étudier la localisation et la répartition du phénomène spatial qui nous concerne nous pousse à choisir ce cadre théorique pour répondre au mieux à notre problématique.

#### 1) Définition de l'analyse spatiale

Roger Brunet (1980) définit l'analyse spatiale comme bénéficiant « des avantages de la modélisation et de l'approche systémique par la reconnaissance d'analogies ou d'identités structurelles, mettant ainsi sur la voie des processus fondamentaux : et de leurs dangers ». Il met en avant la reconnaissance des structures du phénomène et leur compréhension par l'utilisation de modèles, permettant à la fois une analyse de sa répartition spatiale, mais également sa comparaison avec d'autres.

Selon Denise Pumain (2004), « la position théorique générale de l'analyse spatiale consiste à proposer une explication partielle, et des possibilités de prévision, quant à l'état et à l'évolution probable des objets/unités géographiques, à partir de la connaissance de leur situation par

rapport à d'autres objets géographiques. » De plus, elle « vise à proposer une approche modélisée de l'espace géographique en mettant en évidence des formes récurrentes d'organisations spatiales et des théories à travers diverses notions clés, distance, réseaux, structures, situation, diffusion système » (Pumain et Saint Julien, 1997). C'est l'analyse de la position et de la distance des objets géographiques à un instant t, qui met en avant l'organisation et la structure spatiale existante. De même, l'évolution et la dispersion du phénomène dans le temps et l'espace deviennent possibles à travers l'utilisation de modèles.

C'est par cette approche que nous traiterons notre problématique, en essayant de comprendre l'état actuel de l'esport dans le monde, par l'analyse du nombre de compétitions, des lieux où elles se déroulent et des origines des joueurs.

## 2) Apport de l'analyse spatiale à notre étude

Denise Pumain (2004) définit la première théorie de l'analyse spatiale comme « celle de la différenciation entre centre et périphérie, qui fonde les lieux ». Nous étudierons la possibilité que des endroits soient plus attractifs pour les compétitions de sport électronique. Cela se fera à travers l'étude des différentes localisations des compétitions, leur nombre et l'origine des joueurs, ce qui permet par la même occasion l'analyse des capacités techniques des pays à accueillir de tels événements, sans oublier la volonté ou non d'investir dans les compétitions de jeux vidéo. Nous prendrons alors en compte le cadre structurel des pays, que ce soit par l'accès à Internet, les moyens technologiques à disposition, les acteurs économiques ou encore le cadre légal des compétitions et des joueurs. Nous réaliserons une approche globale des facteurs en lien avec le développement de l'esport.

Il nous sera compliqué, voire impossible, de relater l'évolution du sport électronique à l'intérieur même de chacun des pays. Ce n'est d'ailleurs pas ce que nous cherchons à réaliser. Nous garderons une échelle globale. En effet, nous voulons comprendre s'il y a ou non une domination, en matière d'organisation de compétition de jeux vidéo, de certaines parties du monde, et comment celle-ci s'exprime. Nous étudierons les conséquences de tels pôles sur les pays proches, et de leur rôle dans le développement d'événements de sport électronique, nous utiliserons alors une étude diachronique afin de mieux appréhender les évolutions de ce phénomène dans le temps et l'espace. Nous nous appuierons sur le « poids » de chaque compétition, le poids étant défini par la valeur des récompenses. Nous mettrons en avant les pays organisateurs et les pays alentour potentiellement influencés par le phénomène.

## 5.2 Choix des méthodes d'analyse

### 1) Des analyses univariées...

Nous débuterons nos observations par une analyse univariée du phénomène, avec la réalisation de cartes de contextualisation (Pumain, Beguin, 2003), l'étude de différents indicateurs statistiques et de centralité (moyenne, médiane, amplitude, etc.). Cela nous permettra d'avoir une première lecture et une approche globale de nos diverses variables, avec une cartographie des pays organisateurs d'évènements, du nombre de compétitions et des gains des compétitions par pays.

### 2) ... aux analyses multivariées

Nous étudierons une série d'indicateurs en lien avec la présence d'évènements esport dans le pays par l'utilisation d'analyses multivariées. Ces variables seront définies en introduction de notre troisième partie, et prendront toutes la forme de variables quantitatives.

Nous commencerons par l'élaboration d'un tableau de corrélation entre les différentes variables, pour mettre en évidence les relations qui pourraient exister entre les diverses données. Ensuite, nous réaliserons des graphes de corrélations (Brunet, 1975) pour simplifier la lecture des résultats de notre tableau, en insistant sur les corrélations les plus intéressantes.

Une fois ce travail terminé nous utiliserons une analyse en composantes principales (Sanders, 1990). Elle mettra en relief les interactions de plusieurs variables les unes par rapport aux autres en supprimant les informations redondantes.

### 3) Logiciels utilisés

Nous avons essentiellement utilisé le logiciel Excel pour le traitement des données et la mise en forme de nos bases de données. Les cartes ont été élaborées via le logiciel Philcarto, qui permet également de réaliser des analyses multivariées. La mise en forme des cartes et des graphiques s'est faite sur le logiciel Adobe Illustrator.



## 6. Conclusion première partie

L'étude de l'émergence des jeux vidéo et des événements esports nous a permis de mettre en évidence l'importance des États-Unis dans la création et l'émergence de ces phénomènes. Cela peut s'expliquer par leurs innovations en matière de technologie et d'informatique. Toutefois, ils doivent faire face à la concurrence du marché asiatique, avec l'arrivée des consoles japonaises et l'émergence de la scène esports en Corée du Sud.

De plus, tous les jeux vidéo ne se prêtent pas aux compétitions de sport électronique. En effet, les jeux doivent correspondre à certains formats pour susciter un intérêt chez le spectateur.

Une fois nos objets d'étude définis, ainsi que notre méthodologie, nous pouvons nous intéresser aux localisations des événements de sport électronique.

